



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA
CONTEMPORÂNEAS**

HUMBERTO LIMA SALDANHA MAGALHÃES SILVA

***SYMPATHY FOR MR. EXCESS:*
A CONSTRUÇÃO DO EXCESSO NO UNIVERSO FÍLMICO
DE PARK CHAN-WOOK**

Salvador
2013

HUMBERTO LIMA SALDANHA MAGALHÃES SILVA

SYMPATHY FOR MR. EXCESS:
A CONSTRUÇÃO DO EXCESSO NO UNIVERSO FÍLMICO
DE PARK CHAN-WOOK

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Comunicação do Curso de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia.

Orientador: Prof. Dr. Guilherme Maia de Jesus

Salvador
2013

Sistema de Bibliotecas - UFBA

Silva, Humberto Lima Saldanha Magalhães.
Sympathy for Mr. Excess: a construção do excesso no universo fílmico de Park Chan-wook /
Humberto Lima Saldanha Magalhães Silva, 2013.
153 f. : il.

Inclui anexo e apêndice.

Orientador: Prof. Dr. Guilherme de Jesus Maia.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação,
Salvador, 2013.

1. Park, Chan-wook, 1963-. 2. Crítica cinematográfica. 3. Cinema sul-coreano. 4. Retórica.
5. Emoções. 6. Poética. 7. Neoformalismo. I. Maia, Guilherme de Jesus. II. Universidade
Federal da Bahia. Faculdade de Comunicação. III. Título.

CDD - 791.43095195

CDU - 791.43(519.5)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
COMUNICAÇÃO E CULTURAS CONTEMPORÂNEAS

ATOS DE EXAME COMPREENSIVO DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

MESTRANDO: HUMBERTO LIMA SALDANHA MAGALHÃES SILVA
TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: “Sympathy for Mr. Excess: a construção do excesso no universo filmico de Park Chan-Wook”
.DATA DA DEFESA: 28 de fevereiro de 2013.
EXAMINADORES:

Prof. Dr^a. Elisa Mendes Oliveira Santos (IHAC/UFBA);
Prof. Dr. Mahomed Bamba (POSCOM/UFBA); e
Prof. Dr. Guilherme Maia de Jesus (Orientador).

PARECER COMPREENSIVO

Depois de avaliarmos criteriosamente a dissertação intitulada “Sympathy for Mr. Excess: a construção do excesso no universo filmico de Park Chan-Wook”, depositada no Curso de Mestrado deste Programa de Pós-Graduação, e a nós submetida para exame, e depois de realizados os ritos acadêmicos da defesa da dissertação, em que o mestrando apresentou sua pesquisa e respondeu às nossas observações críticas, nós, os examinadores, decidimos, em sessão privada, que o mestrando deve ser considerado APROVADO no Exame Compreensivo de Dissertação, a que se submeteu em conformidade com os regulamentos deste Programa.

Salvador, 28 de fevereiro de 2013.

Aos meus pais.

Todas as vitórias ocultam uma abdicação.
(Simone de Beauvoir)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Idelfonso e Eunice, pelo apoio e carinho desde sempre. Sem vocês eu não teria chegado até aqui.

Aos meus irmãos, Neto e Isabela, pela compreensão, sacrifícios e ajuda nos momentos mais difíceis e decisivos.

Ao Professor Guilherme Maia, pelas orientações enriquecedoras. Obrigado pela paciência, acolhimento, confiança, estímulo e questionamentos. Sem suas contribuições o desenvolvimento desta pesquisa não seria possível.

Aos membros do Laboratório de Análise Fílmica, agradeço a vocês pelo aprendizado a cada encontro. A contribuição de cada um, com o seu modo particular de ver as coisas, está de alguma forma presente neste trabalho.

Ao Professor Serafim, a quem devo minha inserção no mundo acadêmico.

A Carol, Rodrigo, Thiago e Samuel, coleguinhas que me acompanham desde a graduação, e aos novos amigos, Dayanne, Lucas, Luiz Philipe, Juliana, Rafael, Júnia e Vanessa, que tornaram esses dois anos de mestrado menos difíceis.

Às minhas queridas tias, Aninha, Gicélia, Maria e Salete, pelo apoio constante e imprescindível.

A Gabriel, Thiago e Lúcia, pelo acolhimento e paciência no momento em que eu mais precisei.

A Juliana Maia, por ter aberto meus olhos para outras possibilidades profissionais.

A Manuela, Ive, Paulo, Darlon, Nicole e Ibrahim, a quem peço desculpas pelos projetos inacabados.

A Vanessa e Josciene, que mesmo distantes sempre se mostraram presentes quando eu precisei.

A Wladmir, pela amizade, desabafos e pelos esclarecimentos sobre os mistérios da vida.

A Edmário, pela paciência, companheirismo e por aturar meu mau-humor nos meses finais de elaboração desta dissertação.

A Ana Emília, Ana Verena, Pâmela, Thaís e Nathália, amigas inhambupenses, a quem devo muitas desculpas por ter me ausentado durante tanto tempo. Obrigado pelo carinho e compreensão.

Às minhas avós, Dos anjos e Maria, pelo amor que só as avós sabem oferecer.

Aos meus tios, Luiz e Foninho, que infelizmente não estão mais aqui.

Por fim, enfatizo a importância do apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ) e dos professores avaliadores deste trabalho.

A todos vocês o meu mais humilde agradecimento. Espero um dia poder lhes retribuir à altura

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo investigar a obra do cineasta sul-coreano Park Chan-wook, partindo da hipótese de que seu universo fílmico é fortemente marcado por uma retórica excessiva, que se manifesta através do modo como a narrativa se estrutura e mediante a manipulação dos materiais da linguagem e da técnica cinematográfica. Acreditamos que Park articula seu trabalho artístico sobre uma retórica de representação exacerbada da violência, construção hiperbólica dos protagonistas, além de colocar em primeiro plano os dramas, dores e sentimentos dos personagens. Sendo assim, esta pesquisa se estrutura sobre duas abordagens principais a respeito do excesso cinemático. A primeira delas leva em consideração os materiais plásticos e sonoros postos em cena de modo exagerado; enquanto a segunda perspectiva caracteriza o excesso a partir da construção de cenas e sequências, cujos elementos estilísticos trabalham para produzir um engajamento emocional no espectador. A fim de limitarmos o *corpus* analítico, optamos por nos concentrar no exame dos filmes concernentes à *Trilogia da vingança*, a saber, *Mr. Vingança* (*Boksuneun Naui Geot*, 2002), *Oldboy* (*idem*, 2003) e *Lady Vingança* (*Chinjeolhan Geumja-si*, 2005), pois, dentro da filmografia do diretor, são as obras que melhor contemplam as singularidades de Park, uma vez que suas particularidades estão impressas na construção plástica, narrativa, temática, sonora, etc. Tendo essas questões em mente, nossos problemas de investigação são: 1) averiguar como o excesso é construído na *trilogia* e; 2) identificar quais são os efeitos programados para causar efeitos sentimentais no âmbito da apreciação. Além disso, tais questões serão contempladas levando em consideração o contexto de produção (*campo*) em que Park Chan-wook se insere, comparando sua obra com outras produções sul-coreanas, na tentativa de mostrar as distinções e semelhanças entre os trabalhos. Nossa pesquisa foi guiada por dois pressupostos teóricos vinculados à poética: o *Neoformalismo*, método de autoria dos pesquisadores David Bordwell e Kristim Thompson; e a *poética do cinema*, metodologia desenvolvida pelo pesquisador Wilson Gomes. Ambos os métodos consideram o filme um material expressivo, formado por programas e estratégias de conformação. Por fim, para auxiliar na observação das emoções fílmicas, chamamos em causa as pesquisas desenvolvidas pelos cognitivistas, especialmente as premissas de autoria de Noël Carroll. Arelado a isso, pretende-se também lançar luz a um fenômeno presente na cinematografia mundial: a consolidação de uma indústria cinematográfica sul-coreana. Acreditamos que a ênfase em um diretor do país acrescentará questões relevantes para discussões sobre o assunto.

Palavras-chave: Excesso, Análise fílmica, emoção, Park Chan-wook, Cinema sul-coreano, Poética, Neoformalismo

ABSTRACT

The present study aims to investigate the work of South Korean filmmaker Park Chan-wook, assuming that its filmic universe is strongly marked by excessive rhetoric, which is manifested through the way the narrative structures itself and the manipulation material of language and cinematic technique. We believe that Park articulates his artwork on rhetoric of representation exacerbated violence, hyperbolic construction of the protagonists, beyond put in the foreground the tragedies, pains and feelings of the characters. Thus, this research is structured on two main approaches regarding the cinematic excess. The first one takes into account the plastic and sound effects put in place in a much exaggerated way, while the second perspective is based on the construction of scenes and sequences, whose stylistic elements work to produce an emotional engagement in the viewer. In order to limit the analytical *corpus*, we chose to focus on the examination of films concerning the *Revenge Trilogy: Sympathy For Mr. Vengeance* (*Boksuneun Naui Geot*, 2002), *Oldboy* (*idem*, 2003) and *Sympathy For Lady Vengeance* (*Chinjeolhan Geumja-si*, 2005), because, in the director's filmography, those works contemplate better the singularities of Park's work since these peculiarities are printed on its plastic construction, narrative, thematic, sound, etc.. With these aspects in mind, our research problems are: 1) find out how the excess is built in the trilogy and, 2) identify what the effects are programmed to cause emotional reactions in the spectator. Moreover, such issues will be addressed taking into account the context of production (*field*) in which Park Chan-wook is located, comparing his work with other South Korean productions in an attempt to show the differences and similarities between those works. Our research was guided by two theoretical assumptions related to *poetry*: the *Neoformalism*, method authored by researchers David Bordwell and Thompson Kristim, and the *Poética do Cinema*, methodology developed by researcher Wilson Gomes. Both methods consider the film an expressive material, consisting of programs and strategies conformation. Eventually, to assist in the observation of filmic emotions, this work call into attention the research developed by cognitivists, especially the assumptions written by Noël Carroll. Linked to this, the aim is also to shed light on a phenomenon present on cinematographic world: the consolidation of a South Korean film industry. We believe that the emphasis on a country director add relevant questions to discussions about this subject.

Keywords: Excess, Filmic Analysis, emotion, Park Chan-wook, South Korean Film, *Poetry*, *Neoformalism*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Sistema narrativo proposto por David Bordwell	63
Figura 02: Apresentação de Ryu em <i>Mr. Vingança</i>	93
Figura 03: Lee Geun-ja, a bondosa (<i>Lady Vingança</i>)	94
Figura 04: As feições de Geun-ja	95
Figura 05: Apresentação de Oh Dae-su	95
Figura 06: Morte de traficante de órgãos	108
Figura 08: reação de Lee Geun-ja	109
Figura 09: Tortura com martelo	110
Figura 10: Park Dong-jeen mata Ryu	111
Figura 11: Casa de Ryu	127
Figura 12: Papeis de parede em <i>Oldboy</i>	127
Figura 13: Casa de Geun-já	128
Figura 15: Oh Dae-su e Mi-do no Motel	128
Figura 16: O tracejado e o martelo	131

LISTA DE TABELAS

Tabela I: Ranking dos 10 filmes mais vistos em 2012.....	28
Tabela II: Ranking dos 10 filmes mais vistos em 2011.....	29
Tabela III: Ranking dos 10 filmes mais vistos em 2010.....	29

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 SYMPATHY FOR MR. VENGEANCE – CONSIDERAÇÕES SOBRE O UNIVERSO FÍLMICO E CONTEXTUAL DE PARK CHAN-WOOK.....	22
1.1 <i>O NOVO CINEMA COREANO: A CONSTITUIÇÃO DE UM CAMPO CINEMATOGRAFICO</i>	27
1.2 A REAPROPRIAÇÃO DOS GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS E A INSTITUIÇÃO DE CICLOS.....	36
1.3 CASO ASIA <i>EXTREME</i> : ESTÉTICA, POÉTICA E ESTRATÉGIAS DE DISTRIBUIÇÃO DO CINEMA DE EXCESSO NO OCIDENTE.....	40
1.4 ESSE OBSCURO OBJETO DE VINGANÇA: TRAJETÓRIA FÍLMICA DE PARK CHAN-WOOK.....	42
1.4.1. Sede de sangue: violência e vingança	46
1.4.2 Memória e clausura: algumas características temáticas	47
2 EXAGERO EM CENA: CARACTERIZAÇÃO DO EXCESSO CINEMATOGRAFICO	50
2.1 COLOCANDO O EXCESSO EM SEU LUGAR: DIFERENTES IDÉIAS, UM MESMO CONCEITO	51
2.2 O EXCESSO COMO ESTRATÉGIA ESTÉTICA, TEMÁTICA E NARRATIVA ...	61
3 NEOFORMALISMO, POÉTICA E EMOÇÃO: DIRETRIZES METODOLÓGICAS PARA A INVESTIGAÇÃO DO EXCESSO	70
3.1 A POÉTICA DO FILME E O NEOFORMALISMO	72
3.2 A EMOÇÃO: CONSIDERAÇÕES SOBRE O COGNITIVISMO	78
3.3 A <i>TRILOGIA DA VINGANÇA</i> : INFORMAÇÕES SOBRE O <i>CORPUS</i>	86
3.3.1 Mr. Vingança (2002).....	87

3.3.2 <i>Oldboy</i> (2003)	87
3.3.3 <i>Lady Vingança</i> (2005)	88
4 SYMPATHY FOR VENGEANCE: ANÁLISE DO EXCESSO	
ENQUANTO ESTRATÉGIA FÍLMICA	90
4.1 <i>THE GOOD, THE BAD AND THE WEIRD</i> : A CONSTRUÇÃO DOS	
PROTAGONISTAS	91
4.1.1 Telas sujas de sangue: o <i>mal-estar</i> e o <i>prazer</i> diante da violência	103
4.2 EMOÇÃO E TRILHA SONORA: O SOM COMO ESTRATÉGIA EXCESSIVA	113
4.2.1 Estruturando o suspense	114
4.2.2 A função dramática da música	118
4.2.3 A concepção da violência a partir do tema musical	122
4.1 VISUALIDADE EXCESSIVA: A <i>MISE-EN-SCÈNE</i> E A CONSTRUÇÃO DO	
DISCURSO FÍLMICO	125
CONSIDERAÇÕES FINAIS	135
REFERÊNCIAS	142
APÊNDICE - Ficha técnica do <i>corpus</i>	149
ANEXO - <i>Paralelo 38</i>: O trauma histórico como temática narrativa	151

INTRODUÇÃO

O objetivo desta dissertação é investigar de que modo se dá a constituição do universo fílmico do diretor sul-coreano Park Chan-wook, buscando compreender como o cineasta manipula determinados aspectos da técnica e linguagens cinematográficas, de forma a incutir um traço estilístico particular na concepção de uma obra marcada pelo excesso.

Possuidor de um trabalho fortemente vinculado à exploração exacerbada da violência, à focalização dos dramas e sentimentos dos personagens, além de uma retórica hiperbólica presente na construção de cenas, acreditamos que Park estrutura suas narrativas a partir estratégias fílmicas responsáveis por: 1) provocar intensos efeitos emocionais¹ no espectador; 2) direcionar a atenção do público para os elementos estéticos presentes na tela.

Nesse sentido, o que viria a ser uma obra que se articula a partir de uma poética de excesso? A depender da tradição teórica a qual se vincula, esse conceito pode possuir diversas abordagens, mas, independentemente da linha que segue, a maioria delas concorda em alguns aspectos: o excesso corresponde àqueles elementos que se encontram em “demasia” nos produtos artísticos, muitas vezes a partir da reiteração e repetição de imagens e sons, através da duração da exposição de determinados elementos ou através da obviedade de certas representações.

No campo cinematográfico, a pesquisadora Kristin Thompson (1977) foi uma das primeiras teóricas a pensar sobre o conceito, caracterizando-o como algo surgido do conflito entre a materialidade de um filme e suas estruturas unificadoras. Com isso, a autora argumenta que as narrativas fílmicas trabalham para construir sentidos e significados através da organização e contenção de diversos elementos cinemáticos para conformar um discurso causal, contínuo e coeso.

Por esse motivo, aqueles materiais, cuja existência não se dá para cumprir tais funções, são considerados excedentes e acabam instaurando na obra de arte um regime que distrai a atenção do apreciador, convidando-o a se voltar para os aspectos materiais da obra, como a música, o figurino, as texturas, os enquadramentos, dentre outras coisas.

Ainda de acordo com a argumentação de Thompson, o excesso converte-se em algo sem função para a progressão narrativa. Entretanto, afirmar isso significa desconsiderar os procedimentos estético e estilístico adotados pela obra para se constituir enquanto tal. Se

¹ Conforme veremos durante o desenvolvimento desta dissertação, o conceito de emoção com o qual trabalhamos se refere às premissas desenvolvidas pelos cognitivistas. Nesse sentido, Noël Carroll (1999; 2003; 2005), a compreende como algo que é, sobretudo, sentimental, mas que pode desenvolver também respostas sensoriais.

levarmos em consideração parte do trabalho de Park Chan-wook, por exemplo, veremos que ele se estrutura sobre fábulas a respeito de personagens em busca de vingança e, por isso, a concepção de um ambiente pessimista e violento serve para caracterizar o universo ficcional onde os protagonistas estão inseridos. Assim, o excesso de violência funciona, entre outras coisas, como um recurso relevante para reiterar tais informações sobre o filme, além de demarcar uma característica estilística própria do diretor.

Existem pesquisadores que acabam discordando de algumas posições adotadas por Thompson. Entre eles, podemos destacar David Bordwell (1986) que, apesar de vincular-se à mesma corrente analítica da autora, a saber: o *neoformalismo*, pensa no excesso como uma estrutura que, em alguns momentos, converte-se em um aspecto fundamental para a concepção da narrativa, especialmente quando presente em alguns filmes vinculados a estratégias de gênero, como o musical.

Neste caso, por exemplo, o figurino dos atores, as encenações, as coreografias e os cenários se associam para criar uma atmosfera exagerada, grandiosa e espetacular que conforma o gênero e constituem a narrativa.

A pesquisadora Linda Williams (2003), ao discorrer sobre o assunto, comenta que os filmes relacionados ao excesso recebem a alcunha de obras com baixo status cultural pela crítica, principalmente devido à exploração da emoção aparentemente gratuita de certas sequências. Como exemplo, ela cita o cinema pornográfico, o melodrama e o horror, nos quais altas doses de sexo, violência e emoção são geralmente diminuídas ou repudiadas por não terem outra lógica ou razão de existir, a não ser seu próprio poder de excitação. Assim, cenas de sexo “gratuitas”, violência “gratuita” e fortes emoções “gratuitas”, são frequentemente descritas como fenômenos sensacionalistas no cinema.

De acordo com a pesquisadora Mariana Baltar (2012; 2007), a presença do excesso no audiovisual resgata a tradição dos objetos culturais vinculados às matrizes populares do século XVIII, como os espetáculos de feiras e praças, além dos folhetins e da literatura de cordel que, durante muito tempo, entreteram o público da época. Esses produtos se estruturavam com o objetivo de enfatizar a produção de emoções no público, no período em que as demonstrações públicas de sentimentos - resultantes do contato do apreciador com as obras - eram permitidas e faziam parte do processo de socialização.

Entretanto, a partir do século XIX, os valores burgueses que passam a imperar na época viam em tais manifestações a presença de tudo que havia de mais repulsivo, grosseiro e

primitivo, tornando a contenção um valor essencial para aquilo que se relacionava ao bom gosto e à arte erudita².

Sendo assim, o excesso ficou fortemente vinculado às obras que trabalham com uma lógica pautada na produção de sensações e sentimentos, uma vez que mobiliza o público através de exacerbações temáticas e estéticas. Por esse motivo, gêneros narrativos que se estruturam sobre tais estratégias, como o melodrama e o horror, por exemplo, foram durante muito tempo relegados à categoria de arte inferior, sendo associados de forma pejorativa a “trabalhos de fácil assimilação” e muitas vezes desprezados em pesquisas acadêmicas sobre o cinema³.

Mediante as informações postas até agora, esta dissertação se estrutura a partir de três objetivos principais: 1) analisar como o excesso se articula nas obras de Park Chan-wook para explicar a poética que guia a organização e concepção de seus filmes; 2) estabelecer reflexões acerca do conceito de excesso cinematográfico, principalmente a partir da revisão dos trabalhos de autores que se propuseram a pensar a respeito do assunto e; 3) investigar qual é a função ocupada pelo excesso na narrativa.

Vale ressaltar que pretendamos trabalhar com duas definições básicas a respeito de tal elemento: a primeira delas leva em consideração os materiais plásticos e sonoros postos em cena de modo exagerado, a ponto de chamar a atenção do espectador para estes (THOMPSON, 1987) enquanto a segunda perspectiva leva em conta o excesso a partir da construção de cenas e sequências, cujos elementos estilísticos trabalham para produzir um engajamento emocional no espectador (BALTAR, 2012; BORDWELL, 1996).

Como a filmografia de Park Chan-wook comporta sete longas-metragens e quatro curtas, a fim de limitarmos o objeto de pesquisa, optamos por enfatizar apenas os filmes concernentes à *Trilogia da vingança*, composta por *Mr. Vingança*⁴ (*Boksuneun Naui Geot*, 2002), *Oldboy* (idem, 2003) e *Lady Vingança* (*Chinjeolhan Geumja-si*, 2005)⁵. A escolha por esse *corpus* ocorreu pelo fato de acreditarmos que essas produções são capazes de contemplar as singularidades da obra de Park, uma vez que seu estilo está impresso na construção plástica, narrativa e temática.

² É importante ressaltar que nessa época houve a emergência do melodrama como gênero narrativo relevante para o consumo.

³ Para uma maior compreensão acerca das narrativas melodramáticas e de horror, consultar C.f. BROOKS, P. **The melodramatic imagination:** Balzac, Henry James, melodrama, and the mode of excess. New Haven: Yale University Press, 1995. C.f. CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração.** Campinas, Papirus, 1999.

⁴ Nesta dissertação, quando um determinado filme não foi distribuído no Brasil, optamos por utilizar os títulos das produções em inglês.

⁵ Os títulos originais dos filmes estão de acordo com o *Revised Romanization of Korea*, sistema de romanização oficial do idioma coreano da Coreia do Sul, desenvolvido pela *Academia Nacional da Língua Coreana* a partir de 1995 e foi lançado ao público em 07 de julho de 2000, pelo *Ministério da Coreia do Sul de Cultura e Turismo* no Edital n° 2000-8.

A *trilogia* não se converte em uma unidade pela presença de personagens comuns às três histórias, mas por lançar um olhar sobre a vingança, ao acompanhar protagonistas que vêm na revanche o único modo de compensar as injustiças pelas quais passaram. Além disso, é possível perceber a presença de outros temas semelhantes nas três fábulas, a saber: o enclausuramento e a presença de dramas familiares mal resolvidos.

Assim, tomando tal *corpus* como referência, esta dissertação se estrutura a partir da hipótese de que o excesso é uma característica primordial para a estruturação do universo fílmico de Park Chan-wook, articulado a partir de um modo particular, especialmente através da construção narrativa e por meio da manipulação estilística dos elementos da linguagem e da técnica cinematográficas. Tendo isso em mente, nosso problema de investigação é identificar quais são os engajamentos emocionais que os filmes do *corpus* solicitam no âmbito da apreciação, mediante a presença de um discurso hiperbólico e exagerado.

Para nortear o desenvolvimento de tais premissas, utilizaremos como pressupostos metodológicos duas perspectivas vinculadas a uma *poética* aplicada ao cinema, que nos auxiliarão na compreensão do modo como os elementos constituintes da obra se convertem em um significado e provocam efeitos. A primeira abordagem diz respeito ao método *neoformalista*, criado pelos pesquisadores David Bordwell e Kristin Thompson, enquanto a segunda se refere à *poética do filme*, de autoria do pesquisador Wilson Gomes e desenvolvida no Laboratório de Análise Fílmica do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (UFBA).

Para dar suporte no estudo dos efeitos emocionais suscitados pelo *corpus*, utilizaremos como referência as pesquisas cognitivistas vinculadas ao pensamento de Noël Carroll, especialmente aquelas interessadas em investigar como se dá a construção do engajamento do espectador ao se deparar com as narrativas fílmicas. A partir das noções de *simpatia*, *antipatia*, *assimilação* e *reflexo do espelho* tentaremos compreender como as obras se articulam e oferecem informações com o intuito de afetar o leitor-modelo durante a apreciação.

O conhecimento a respeito do contexto de produção também ocupa um lugar significativo nesta pesquisa, uma vez que temos o propósito de averiguar de que modo Park Chan-wook se insere no campo cinematográfico contemporâneo da Coreia do Sul e como sua obra dialoga - a partir de similaridades e distinções - com as características estéticas e estilísticas dos demais trabalhos circunscritos na mesma realidade. Nesse sentido, as interpretações e informações sobre o *status* atribuído ao artista nos permitem compreender melhor as conformações estéticas e narrativas do cineasta.

Por fim, a razão que justifica o estudo da obra de Park, em detrimento de outros cineastas, diz respeito ao fato de nosso interesse estar em averiguar como o excesso se manifesta dentro de um contexto cultural determinado: o cinema do leste asiático, especificamente o da Coreia do Sul, que tem recebido destaque considerável no ocidente e tem chamado a atenção pelo seu poder econômico local. Escolhemos tal cineasta, por ser este um diretor relevante dentro da produção contemporânea atual, reconhecido pela crítica, público e pesquisadores acadêmicos, além de possuir fácil inserção no âmbito cinematográfico ocidental.

O cinema sul-coreano e os estudos asiáticos

Falar de Park Chan-wook exige uma menção ao desenvolvimento da cinematografia sul-coreana, uma vez que seus filmes são frutos de um modelo de produção atrelado a uma indústria local consolidada apenas nesta década. Informações a respeito do contexto de realização da obra fílmica, em determinadas situações, oferecem indicativos para a explicação de certos aspectos da estrutura interna da obra. No caso específico da Coreia, é importante estar atento às características que perpassam a maioria dos longas circunscritos em tal realidade para, a partir daí, identificar aspectos recorrentes na obra de Park.

Desde o início do processo de democratização da Coreia do Sul, no início dos anos de 1990, a indústria cinematográfica local passou por mudanças e transformações significativas, a ponto de figurar como um dos três países do mundo, ao lado de França e Índia, em que a produção interna foi mais assistida que filmes estrangeiros, especialmente aqueles exportados de *Hollywood*⁶. Embora 2007 tenha representado o ano em que houve uma decaída no consumo de tais produções, os anos posteriores vieram para reafirmar a força comercial das produções sul-coreanas.

Em 2012⁷, por exemplo, três produções chamaram a atenção do público local: *Werewolf Boy* (*Neuk dae so nyeon*, 2012), de Jo Sung-Hee; *Masquerade* (*Gwanghae*, *Wangyidoen namja*, 2012), de Choo Chang-min; e *The Thieves* (*Dodookdeul*, 2012), de Choi Dong-hoon. O primeiro título fala a respeito do romance entre uma menina humana e um garoto lobisomem e levou sete milhões de espectadores aos cinemas; já o segundo, um épico

⁶ Informação adquirida na série *Grandes Escolas de cinema – Cinema asiático*, disponível em: <http://www.fafich.ufmg.br/tubo/criacao/iptv/cinema/grandes-escolas-de-cinema/cinema-asiatico/> (última visualização: 20/12/2012).

⁷ Dados recolhidos até o dia 30 de novembro de 2012. Fontes: *Korean Film*: <http://www.koreanfilm.org/> e *Korean Film Biz One*: <http://www.koreanfilm.or.kr/> (última visualização: 30/11/2012).

sobre a vida do décimo quinto rei da Dinastia Joseon⁸, GwangHae, atraiu cerca de doze milhões de pessoas durante sua exibição e; por fim, *The Thieves* faturou oitenta e dois milhões de dólares ao vender aproximadamente treze milhões de ingressos para um público ávido por acompanhar a história de um grupo de ladrões profissionais, cuja missão é roubar um diamante raro de um cassino altamente seguro.

Entre os dez filmes mais vistos em 2012, na Coreia do Sul, apenas três eram importados dos grandes estúdios hollywoodianos, que juntos levaram 18.320.161 pessoas aos cinemas, contra 52.185.615 de ingressos vendidos para as produções locais. Isso sem considerar a bilheteria arrecadada nos demais países que compõem o Leste Asiático, como o Japão, a China e Taiwan, locais onde há uma boa receptividade das obras sul-coreanas.

Para além da vitalidade econômica, o cinema do país também tem recebido destaque no âmbito da crítica, figurando com prestígio em importantes premiações e eventos cinematográficos do cenário Ocidental. Em 2012, por exemplo, o filme *Pietà* (*idem*, 2011), de Kim Ki-duk, foi agraciado com o *Leão de Ouro* de melhor filme, no *Festival de Veneza*, além de integrar diversos outros eventos, como o *Festival de Cannes*, um dos mais importantes do campo.

Recentemente, embora nenhuma obra tenha recebido a *Palma de Ouro*⁹, o prêmio máximo do de Cannes, nos últimos oito anos, diversas produções sul-coreanas têm marcado presença em todas as edições.

Para o pesquisador Luiz Carlos Oliveira Júnior (2008), o cinema contemporâneo produzido na Coreia do Sul apresenta “de um lado, uma estrutura vitoriosa, que envolve uma enorme rede de profissionais de cinema ativamente mobilizado pelos estúdios. De outro, a inventividade permanente, a produção em larga escala de ficções que variam entre o clichê e o inusitado” (OLIVEIRA JUNIOR, 2008. p 321). Assim, as ambições comerciais e artísticas da indústria do país vivem em constante sintonia, sem qualquer tipo de problema em aliar sensibilidade estética e divertimento popular.

É nesse contexto que se localiza o diretor Park Chan-wook, um dos responsáveis por reinserir o cinema sul-coreano no ocidente, graças à participação de seu filme *Oldboy* (*idem*, 2003) na mostra competitiva do *Festival de Cannes*, em 2004. Na época, a produção não foi a vencedora do principal prêmio, mas chamou a atenção do público para uma estética

⁸ A Dinastia Joseon (1392 - 1897) foi um estado coreano fundado por Taejo Yi Seong-gye que durou cerca de cinco séculos. Fundada após a derrubada da dinastia Goryeo, foi a responsável por incentivar o fortalecimento dos ideais confucionistas, adaptar aspectos da cultura chinesa a seus domínios. Nessa época, desenvolveu-se o que se chama de era clássica da cultura coreana. C.f. GUIMARÃES, Samuel Pinheiro (Org.). *Coreia: visões brasileiras*. Brasília: IPRI, 2002

⁹ A *Palma de Ouro* é o prêmio máximo do Festival de Cinema de Cannes.

marcada pela presença da violência e da crueldade, transformando a obra em um verdadeiro espetáculo sensorio-sentimental¹⁰ ao apresentar para o espectador momentos em que, por exemplo, um homem tem os seus dentes arrancados por um martelo, enquanto outro personagem corta a própria língua com uma tesoura¹¹.

Park Chan-wook iniciou a carreira de diretor na década de 1990, durante o desenvolvimento da indústria cinematográfica da Coreia do Sul. Nessa época, o cinema do país não tinha o mesmo apelo comercial conforme ocorre atualmente. De lá pra cá, o cineasta construiu uma filmografia que comporta sete longas-metragens e quatro curtas, uma produção relevante se comparada a de outros diretores compatriotas. Entretanto, pouca atenção é dada no âmbito acadêmico brasileiro acerca da obra do diretor e a respeito do cinema sul-coreano contemporâneo.

Entre os trabalhos consultados, encontramos apenas quatro artigos publicados sobre o assunto: *De volta para o futuro: a nova era do cinema sul-coreano*, de Luiz Carlos Oliveira Júnior (2008), *Violência gráfica e leveza etérea no cinema sul-coreano*, de Fábio Fujita (2010), *Falas, silêncios e imagens: o cinema de Kim Ki-duk*, de Julia Maria Costa Almeida (2010), e, por fim, o *Cinema sul-coreano: Relações com o mercado internacional*, texto da pesquisadora estadunidense Miriam Ross (2007), traduzido para o português.

Indo para um contexto mais amplo, é possível encontrar uma produção maior acerca da cinematografia do país e sobre os filmes de Park Chan-wook. O problema é que, muitas vezes, boa parte de tais trabalhos se concentram sobre questões cujo foco está na utilização do cinema para compreender alguns aspectos sobre a sociedade sul-coreana, partindo, principalmente, de análises sociológicas, culturais, filosóficas e até mesmo psicanalíticas sem, no entanto, haver um investimento nos aspectos cinematográficos que conformam uma obra fílmica enquanto tal.

Entre os trabalhos consultados, especialmente aqueles traduzidos de autores sul-coreanos e publicados no ocidente em língua inglesa¹², foi possível encontrar textos

¹⁰ Ao longo da pesquisa, veremos que Noël Carroll acredita que a emoção também pode suscitar no espectador uma resposta sensorial.

¹¹ A exploração da violência é algo marcante nas obras de Park Chan-wook e tem chamado bastante a atenção de diversos autores para a análise de tal aspecto. A depender da perspectiva, é possível encontrar divergentes linhas de pensamento sobre o assunto. Enquanto Jinhee Choi (2010) e Darcy Paquet (2010) se preocupa em averiguar a violência enquanto característica estética, Kim Se-young (2010) apresenta em sua Tese a argumentação de que esse aspecto funciona como uma espécie de alegoria para explicar o desenvolvimento histórico da sociedade sul-coreana. Seguindo a mesma linha, é possível encontrar uma visão parecida em outros autores, como Robert L. Cagle (2010) e Kyu Hyum Kim (2006). Este último, apesar de não se focar especificamente em *Oldboy*, foca-se em outro filme do diretor para mostrar como a utilização de estratégias do gênero horror demonstra a alegoria de uma sociedade misógina.

¹² Vale ressaltar que o autor da dissertação, por não dominar o idioma coreano, optou por utilizar como referência as obras traduzidas para o inglês e que pudessem ser adquiridas, uma vez que não encontrou durante a pesquisa qualquer outro idioma ocidental que lidou com as questões propostas aqui.

preocupados com: 1) o modo como as obras representam ou ajudam na construção de uma identidade nacional (LEE, 2000; KIM, 2005; KIM, 2004; Howard, 2008); 2) de que forma o cinema se relaciona com o âmbito da recepção mediante o contexto ao qual o apreciador está inserido (SHIN, 2005; STRINGER 2005); 3) a forma como os filmes representam a sociedade ao longo da história, a partir da ideia de nação (GATEWARD, 2007; KIM, 2007; Robinson, 2005); 4) como os diálogos entre o local e o global influenciam na produção de determinados filmes (LEE, 2006; LEE, 2005).

Como se pode ver, tais abordagens utilizam as produções para explicar questões que não se concentram na compreensão do filme enquanto material expressivo, por isso, dentro dos nossos objetivos, mostram-se insuficientes para o entendimento acerca do universo excessivo de Park Chan-wook.

Outros pesquisadores buscam caracterizar historicamente o que vem a ser o cinema sul-coreano contemporâneo, focando-se nas características da indústria do país, no seu processo de criação e fortalecimento, nas questões legislativas que determinam a distribuição dos filmes em âmbito local e internacional, e a importação de obras estrangeiras, além de discussões acerca das características estéticas, estilísticas e a preocupação em eleger os cineastas mais representativos (CHOI, 2010; PAQUET, 2009; KIM, 2006).

Nesse sentido, ampliar o conhecimento acerca da cinematografia do país asiático mostra-se uma iniciativa relevante, uma vez que esta pesquisa também se propõe a auxiliar na elaboração de conhecimento sobre parte da produção existente na região. O estudo da obra de Park representa uma contribuição nesse sentido, especificamente naquilo que diz respeito ao estudo das características estéticas e estilísticas de um determinado trabalho localizado em tal contexto.

Estrutura da dissertação

O trabalho está dividido em quatro capítulos. O primeiro deles faz um apanhado histórico a respeito do desenvolvimento da indústria cinematográfica sul-coreana, explorando os principais desdobramentos contextuais que possibilitaram sua emergência, além de caracterizar os aspectos estilísticos e estéticos presentes nas produções contemporâneas do país. A finalidade desta primeira parte é ajudar na compreensão do campo onde Park Chan-wook está inserido e fornecer ao leitor informações relevantes sobre uma cinematografia pouco conhecida e explorada em estudos acadêmicos brasileiros.

No segundo capítulo é feita uma revisão teórica a respeito do conceito de excesso cinematográfico para explicar como as mais diversas abordagens tratam o conceito. Entre as obras consultadas, passamos pelos preceitos desenvolvidos pelo semiólogo Roland Barthes, a neoformalista Kristin Thompson, a feminista Linda Williams, dentro outros.

Embora os autores citados pertençam a correntes distintas, o objetivo desse capítulo é apresentar quais são os preceitos comuns desenvolvidos por eles para, posteriormente, articular as noções de excesso que trabalharemos nesta dissertação.

Em seguida, apresentamos os pressupostos metodológicos que nos guiarão durante a análise fílmica, esboçando e sistematizando as premissas analíticas responsáveis por avaliar a construção dos filmes, bem como as estratégias empregadas para a produção de efeitos presumidos na apreciação. Tal discussão faz-se necessária para formalizar os parâmetros investigativos, além de assegurar o rigor científico que guia nossa pesquisa.

Por fim, partimos para o último capítulo, onde é feito o exame analítico. Nele, buscamos evidenciar de que modo o excesso se articula nos filmes, dando atenção aos aspectos comuns às três obras que compõem o *corpus*, mas sem ignorar as características particulares de cada objeto artístico. Nesse âmbito, as ferramentas metodológicas serão utilizadas para identificar os recursos empregados, classificar as estratégias programadas e categorizar os efeitos emocionais construídos.

Além disso, a fim de identificarmos quais são as semelhanças e distinções do trabalho de Park com relação a outros cineastas conterrâneos, utilizaremos como *corpus* comparativo dez filmes inseridos no campo cinematográfico contemporâneo da Coreia do Sul. Os aspectos que serão analisados dizem respeito a três temáticas específicas: análise da narrativa, levando em consideração a construção do protagonista e o modo como a violência é concebida; a função do som e os aspectos da *mise-en-scène*.

1 SYMPATHY FOR MR. VENGEANCE – CONSIDERAÇÕES SOBRE O UNIVERSO FÍLMICO E CONTEXTUAL DE PARK CHAN-WOOK

Desde o final da década de 1990 e início dos anos 2000, o cinema produzido na Coreia do Sul tem recebido destaque no cenário ocidental, figurando com prestígio em diversos festivais internacionais realizados no ocidente, a exemplo dos Festivais de Berlim, de Cannes, de Veneza, dentre vários outros existentes em nosso contexto. Diante de tal cenário, a obra do cineasta Park Chan-wook tem chamado atenção graças a dois aspectos marcantes: 1) o diálogo com narrativas de apelo universal; 2) a utilização de uma estética inerente ao contexto de produção local.

Tais características contribuíram (de um lado) para a boa recepção de seus filmes no âmbito da crítica, o que lhe rendeu diversas premiações ocidentais¹³; e (do outro) a popularização de seu trabalho em seu país de origem, no leste asiático, em países da Europa e nos Estados Unidos.

Neste capítulo, nosso objetivo é falar a respeito da trajetória de Park Chan-wook e do modo como ele se insere no contexto contemporâneo cinematográfico da Coreia do Sul. Tal percurso se faz necessário, uma vez que os filmes do cineasta são frutos de um modelo de produção atrelado a uma indústria local consolidada apenas nesta década. Informações a respeito do contexto de realização da obra fílmica, em determinados casos, oferecem indicativos para a explicação de certos aspectos da estrutura interna da obra. No caso específico da Coreia, é importante estar atento às características que perpassam a maioria dos longas circunscritos em tal realidade para, a partir daí, identificar quais são os aspectos recorrentes na obra de Park.

O percurso adotado é condizente com os aspectos metodológicos adotados nesta pesquisa, pois, a compreensão do excesso cinematográfico a partir de uma perspectiva vinculada à poética, conforme veremos durante o capítulo, não elimina o conhecimento do contexto de produção.

Mesmo preocupando-se no modo como um filme se constitui formalmente, podemos explicar as questões estilísticas invocando processos socioculturais predominantes em um determinado período, já que “as circunstâncias tendem a escolher um conjunto de opções em detrimento de outras; as tradições artísticas, as convenções sociais, as afinidades pessoais, os

¹³ Entre elas destacam-se o Grande Prêmio do Festival de Cannes, oferecido ao longa *Oldboy* (idem, 2003), em 2004; em 2005, no Festival de Veneza, *Lady Vingança* (Chinjeolhan Geumja-si, 2005) recebeu o Pequeno Leão de Ouro de melhor filme; e em 2008, *Thirst* (Bak-Jwi, 2008) foi agraciado com o Prêmio do Júri do Festival de Cannes.

gostos e as modas do momento levam os artistas em uma direção ou outra” (BORDWELL, 2009. p 326).

Muitas das escolhas feitas durante a realização não foram determinadas apenas pela vontade e imaginação do realizador, os processos produtivos também exercem influência na concepção de obras artísticas. Por isso, é importante investigar os agentes socioculturais relacionados ao contexto histórico do artista, entre eles: 1) fatores econômicos, como o orçamento da produção e o lucro da bilheteria; 2) fatores políticos e sociais, como a divisão da Coreia em dois Estados-Nação, o fim da ditadura no país e início da democracia; e 3) os fatores culturais, como a nova realidade da indústria cinematográfica que, pela primeira vez na história, mostra-se autosustentável.

Park Chan-wook começou a dirigir filmes no início da década de 1990, período inicial do desenvolvimento de uma indústria cinematográfica no país. Nessa época, o cinema ainda não possuía o mesmo apelo perante o público, conforme ocorre atualmente, onde a Coreia do Sul se destaca como uma das cinematografias nacionais mais rentáveis do mundo, capaz de se manter graças ao grande número de sucessos de bilheteria local.

A popularidade do diretor no circuito de exibição e da crítica é/foi tanta, que recentemente recebeu diversos convites para estreiar na direção de produções estadunidenses. Recusou alguns projetos, como a refilmagem de *Uma noite alucinante* (*The Evil Dead*, 1981), de Sam Raimi, mas realizou o longa-metragem *Stoker* (idem, 2003), uma obra do estúdio Fox, prevista para ser lançada em 1º de março de 2013.

O interesse dos ocidentais por Park e pelas produções cinematográficas realizadas no leste asiático, principalmente em países como China, Japão, Coreia do Sul e Taiwan, deve-se a um movimento chamado de *asiafilia* (*asiaphilia*). O termo, cunhado pelo pesquisador Leon Hunt (2008, p 220), diz respeito ao apreço do público pelo cinema asiático e faz uma referência direta ao conceito de *cinéfilia*¹⁴, definido como “uma cultura fundada na visão e na compreensão das obras (fílmicas). É uma experiência estética, oriunda do amor da arte cinematográfica, uma das versões do simples amor pela arte” (AUMONT, MARRIE, 2003. p 47). Nesse sentido, a *asiafilia* diz respeito a duas características principais: 1) ao despertar de um olhar cinéfilo dos ocidentais para os filmes de origem asiática e 2) ao interesse dos espectadores por determinados diretores da região. Em outras palavras, segundo o autor, a

¹⁴ No livro *Cinefilia*, Antoine de Baecque realiza um apanhado histórico sobre o desenvolvimento da cinefilia, relacionando-a a contextos determinados, debates culturais e forças políticas. Para o autor: “A cinefilia é sem dúvida uma cultura construída em torno do cinema, um cruzamento de práticas historicamente contextualizadas, atitudes historicamente codificadas, tecidas em torno do filme, de sua visão, de seu amor e de sua legitimação” (BAECQUE, 2010, p. 10). C.f. DE BAECQUE, Antoine: **Cinefilia**: invenção de um olhar, história de uma cultura, 1944 - 1968. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

asiafilia se refere a um tipo de paixão e gosto por filmes criados em um dado contexto cultural e geográfico que, dentre outras coisas, são construídos a partir de determinadas formas de pensar, fazer, e, sobretudo, de lidar e interagir com o audiovisual.

Embora não tenha feito nenhum tipo de pesquisa empírica para averiguar como ocorre o processo de recepção das obras, Hunt faz questão de ressaltar que os países asiáticos realizam muitas obras durante o ano, mas apenas uma pequena parcela do que é produzido chega até o olhar *cinéfilo* ocidental; somente poucos filmes estreiam nos circuitos exibidores de cinema, uma porcentagem mínima é lançada em *DVD* ou *Blu-ray* e apenas pouquíssimos diretores são eleitos como os representantes da arte cinematográfica de seus respectivos países.

Ao investigar como esse processo de conhecimento e reconhecimento acerca do cinema asiático ocorre, o autor desenvolve a tese de que existem instâncias (como diretores, críticos e curadores) responsáveis por indicarem o que será publicizado para os espectadores, quem será apresentado ao público receptor e quais filmes serão dignos de integrar mostras de festivais e, posteriormente, as salas de exibição.

Ainda dentro do debate sobre os discursos proferidos por determinadas instâncias de poder no intuito de legitimar um artista, o pesquisador sul-coreano Nikki J.Y. Lee (2008, p 204) desenvolve um trabalho cujo intuito é verificar os agentes do campo cinematográfico responsáveis por oferecerem a Park Chan-wook certo reconhecimento local e internacional - em detrimento de outros cineastas conterrâneos.

Para tanto, o autor se debruça sobre o discurso da crítica especializada proveniente do leste asiático e do ocidente, de curadores de festivais importantes, verifica também a inserção dos filmes do cineasta em mostras europeias, os prêmios que recebeu, dentre outros aspectos. É a partir de tal percurso que o autor tenta identificar quais são os processos responsáveis por possibilitarem a circulação internacional dos filmes de Park, assim como a aceitação e prestígio alcançados pelas obras do diretor.

Nos trabalhos mencionados, tanto Hunt, como Lee, dão destaque à relevância da exibição dos filmes de Park nos festivais europeus realizados em Cannes e Veneza, por exemplo, além das declarações elogiosas do cineasta estadunidense Quentin Tarantino, responsável por proferir discursos favoráveis ao trabalho desenvolvido pelo coreano.

Hunt ainda vai mais afundo em uma perspectiva teórica e se utiliza do conceito de *gatekeeper*¹⁵, termo advindo das teorias da comunicação, para explicar que Tarantino, assim como curadores e mostras de festivais de cinema, são espécies de *personas*, que funcionam como porteiros, responsáveis por nomearem quem serão os cineastas dignos de receberem a atenção do público. Eles têm o poder de “barrar” quem pode ser conhecido ou não, de nomear quem são os cineastas mais interessantes da Ásia, além de apresentar aos espectadores quem merece atenção.

Já a proposta de análise desenvolvida propriamente por Lee relaciona-se diretamente ao conceito de *campo* trabalhado pelo pesquisador francês Pierre Bourdieu (2005, 2007), autor responsável por estruturar uma teoria sociológica, na qual acredita que os agentes sociais, ao estarem inseridos em determinados espaços, vivem em constantes disputas para angariar certos capitais, sejam eles sociais, econômicos, jurídicos, organizacionais, etc.

Para Bourdieu, todo campo é autônomo e fechado em si mesmo, algo que lhe garante uma lógica de funcionamento interno capaz de limitar a interferência dos demais campos, mas não de eliminá-las completamente. Por exemplo, o campo cinematográfico, apesar de se apoiar em um sistema de produção de bens simbólicos, não está livre da interferência do campo econômico. Produzir um filme é algo caro e que envolve, em algumas situações, o investimento de diversas empresas que enxergam no cinema um espaço rentável, capaz de oferecer-lhes grandes lucros.

No que diz respeito especificamente à dinâmica do campo artístico (e por extensão o cinematográfico), Bourdieu (2007, p 110) acredita que o sucesso, legitimação e prestígio de uma determinada obra, não depende apenas da competência do autor, nem somente do valor presente no objeto em si.

Para além desses dois aspectos, é importante investigar também as relações de disputa pelo capital simbólico entre os agentes pertencentes ao campo, observar a influência de instituições e pessoas notáveis no processo de legitimação dos indivíduos, além de dar atenção aos constrangimentos que limitam e orientam historicamente as práticas dos artistas através de técnicas, estilos ou vanguardas. A ênfase aqui está no contexto e no modo como um filme e seu autor se relacionam com os modos de produção e mecanismo de reconhecimento e valoração.

¹⁵ A teoria do *gatekeeper* foi desenvolvida por David Manning White, em 1950. Tal abordagem reconhece o jornalista como um selecionador (gate) de informações, responsável por determinar o que se será veiculado ou não na mídia. A decisão de publicar depende de critérios relacionados às ideologias do profissional, às questões empresariais e econômicas, expectativa do público, a critérios de noticiabilidade, dentre outras coisas. C.f. WOLF, Mauro. **Teorias da Comunicação**. Lisboa: Editorial Presença, 2003. C.f. WHITE, David Manning. “O Gatekeeper: Uma análise de caso na seleção de notícias”. In: TRAQUINA, N. **Jornalismo: questões, estórias e “estórias”**. Lisboa: Editora Veja, 1993, p. 61-73.

Sendo assim, cada campo funciona a partir de uma dinâmica específica que o orienta a partir de regras determinadas. Tal característica é chamada por Bourdieu de *habitus*, conceito definido como um “sistema das disposições socialmente constituídas que, enquanto estruturas estruturantes, constituem o princípio gerador e unificador do conjunto das práticas e das ideologias características de um grupo de agentes” (BOURDIEU, 2007. p 191).

O *habitus* se refere, portanto, a um conjunto de normas construídas historicamente, que rege a forma de atuação interna e externa ao campo, tendo como apoio as tradições inseridas por diversos integrantes e que foram internalizadas pelos demais.

O que podemos apreender das contribuições de Bourdieu é a necessidade de investigar o contexto histórico em que Park Chan-wook se insere para tentarmos compreender a posição assumida pelo cineasta no campo artístico a que pertence. Só assim poderemos definir quais aspectos determinaram as restrições e influências pelas quais suas obras foram criadas.

Tal percepção está de acordo com a poética histórica desenvolvida pelo pesquisador David Bordwell que, embora tenha uma perspectiva diferente de Bourdieu, coloca igualmente as condições histórico-contextuais de produção e as intervenções dos realizadores durante o processo produtivo como fatores importantes para a compreensão da organização e funcionamento expressivo das obras.

Sendo assim, o analista deve reconstruir, com base em qualquer dado histórico que se possa encontrar, a situação criativa enfrentada pelo cineasta, como por exemplo: 1) recuperar declarações dos realizadores a respeito de seus objetivos ou presumir alguns propósitos plausíveis que possam ter guiado a concepção da obra, 2) identificar as ferramentas e materiais utilizados, 3) descrever as atividades desempenhadas, 4) apontar os tipos de inserção do realizador em instituições e no sistema socioeconômico de produção, além das interferências institucionais em suas práticas e 5) avaliar as ocasiões em que as obras de um realizador se definem em função de sua relação com outros membros da produção, pares e público¹⁶.

Portanto, é importante estar ciente que estudar uma cinematografia oriunda de um determinado contexto implica ficar atento a duas perspectivas distintas, mas complementares. A esse respeito, a pesquisadora Alessandra Meleiro (2007, p 13) nos alerta sobre a importância de estarmos atentos tanto ao nível textual, como o industrial. No primeiro caso é importante analisar as especificidades de um dado cinema em termos de conteúdo, estética e

¹⁶ Tal sistematização analítica é realizada pelo pesquisador Rodrigo Barreto, a partir das premissas desenvolvidas pelo pesquisador David Bordwell acerca da investigação sobre as obras cinematográficas nomeadas por ele de *arte e ensaio*. C.f. BARRETO, Rodrigo. Do contexto produtivo às obras: autoria, campo e estilos dos videoclipes. In: SERAFIM, José Francisco. **Autor e Autoria no cinema e na televisão**. Salvador: Ed. Edufba, 2009, p. 171 – 200.

estilo, enquanto no segundo nível, é preciso focar na relação entre cinema e indústria, em termos de produção, exibição e distribuição.

Ao longo deste capítulo nos propomos a apresentar o campo cinematográfico onde Park Chan-wook se insere, ao mesmo tempo em que nos preocupamos em apresentar as características formais e estilísticas presentes em sua obra. Sendo assim, existe a tentativa de realizar um apanhado histórico a respeito do desenvolvimento da indústria cinematográfica sul-coreana, explorando os principais desdobramentos contextuais que possibilitaram sua emergência. Há o esforço em, desde já, compreender o que vem a ser o *Novo Cinema Coreano* e quais as características que lhe são concernentes.

Nesse sentido, são tecidas considerações sobre as mais relevantes obras inseridas em tal nomenclatura, pois, embora exista uma história documentada que inclui a realização de filmes durante a dominação colonial japonesa (1910 - 1945), no período posterior à Guerra da Coreia (1950 – 1953) e na ditadura militar (1970 - 1987), a cinematografia do país só tornou-se reconhecida em âmbito mundial recentemente.

1.1 O NOVO CINEMA COREANO: A CONSTITUIÇÃO DE UM CAMPO CINEMATOGRAFICO

De acordo com o pesquisador Darcy Paquet (2010. p 51), é Park Chan-wook o diretor que reinsere o cinema sul-coreano no contexto ocidental, a partir de 2004, quando seu filme *Oldboy* torna-se um dos destaques do Festival de Cannes, na França. Embora a obra não tenha recebido a Palma de Ouro, principal prêmio do evento, despertou a curiosidade das pessoas em acompanharem as produções do país.

Para Paquet, o sucesso do filme no âmbito internacional representa as transformações pelas quais a indústria cinematográfica da Coreia do Sul passou até se consolidar enquanto um espaço produtor de obras com qualidade artística e comercial relevantes.

Nesse sentido, o que se deve observar no que diz respeito ao desenvolvimento da cinematografia da Coreia do Sul é o caráter evolutivo que perpassa a indústria, o mercado receptor e a instauração de novos modos de lidar com o audiovisual. Desde meados dos anos

de 1990, o cinema do país tem passado por transformações relevantes no sistema de produção e distribuição, além de mudanças significativas no que diz respeito aos aspectos formais, estilísticos e narrativos das obras.

Concomitante a essas modificações, houve também o início de uma indústria cinematográfica local capaz de se auto sustentar graças ao êxito econômico de alguns longas metragens. Muitos fizeram bastante sucesso na Coreia e nos demais países que compõem o Leste Asiático, sobretudo na China e no Japão.

Nos anos de 2010, 2011 e 2012, por exemplo, grande parte dos filmes mais vistos na Coreia do Sul foi realizada no próprio país, superando a bilheteria de *blockbusters* hollywoodianos, como, *Os Vingadores (The Avengers, 2012)*, que arrecadou cerca de 1,5 bilhão¹⁷ de dólares em diversas partes do mundo, porém, não empolgou muito os sul-coreanos, ficando em terceiro lugar no *ranking* dos dez filmes mais vistos de 2012. Vejamos alguns dados:

Tabela I: Ranking dos 10 filmes mais vistos em 2012¹⁸:

	Filmes	Público
1	The Thieves (Coreia do Sul)	12.982.573
2	Masquerade (Coreia do Sul)	11.523.893
3	Os Vingadores (EUA)	7.070.510
4	O Cavaleiro das Trevas Ressurge (EUA)	6.396.528
5	The Grand Heist (Coreia do Sul)	4.909.937
6	O espetacular Homem-Aranha (EUA)	4.853.123
7	Nameless Gangster (Coreia do Sul)	4.694.595
8	All About My Wife (Coreia do Sul)	4.598.583
9	Deranged (Coreia do Sul)	4.515.833
10	Architecture 101 (Coreia do Sul)	4.107.078

¹⁷ Informação obtida em: <http://omelete.uol.com.br/vingadores/cinema/os-vingadores-alcancara-us-15-bilhao-em-bilheteria/> (Última visualização: 30/11/2012).

¹⁸ Fonte: Korean Film: <http://www.koreanfilm.org/kfilm10.html> (Última visualização: 31/12/2012).

Tabela II: Ranking dos 10 filmes mais vistos em 2011¹⁹:

	Filmes	Público
1	Transformer 3 (EUA)	7.784.944
2	Missão Impossível 3 (EUA)	7.552.324
3	War of the Arrows (Coreia do Sul)	7.552.324
4	Sunny (Coreia do Sul)	7.362.657
5	Punch (Coreia do Sul)	5.309.982
6	Kung Fu Panda 2 (EUA)	5.062.722
7	Detective K (Coreia do Sul)	4.786.259
8	Silenced (Coreia do Sul)	4.662.822
9	Harry Potter e as Relíquias da Morte - parte 2 (EUA)	4.400.298
10	Gigantes de Aço (EUA)	3.579.666

Tabela III: Ranking dos 10 filmes mais vistos em 2010²⁰:

	Filmes	Público
1	The Man from Nowhere (Coreia do Sul)	6.228.300
2	A Origem (EUA)	5.872.548
3	Secret Reunion (Coreia do Sul)	5.461.540
4	Homem de Ferro 2 (EUA)	4.451.760
5	Moss (Coreia do Sul)	3.379.131
6	71: Into the Fire (Coreia do Sul)	3.358.960
7	Harmony (Coreia do Sul)	3.045.009
8	The Servant (Coreia do Sul)	3.014.523
9	Salt (EUA)	2.895.706
10	Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte 1 (EUA)	2.801.631

Em 2010, os filmes sul-coreanos foram responsáveis pela venda de aproximadamente sessenta e dois milhões de ingressos, enquanto em 2011, esse número passou para cerca de

¹⁹ Fonte: Korean Film: <http://www.koreanfilm.org/kfilm11.html> (Última visualização: 30/11/2012).

²⁰ Fonte: Korean Film: <http://www.koreanfilm.org/kfilm10.html> (Última visualização: 30/11/2012).

setenta e seis milhões. Vale lembrar que muitas obras do país também são exportadas para outras regiões do leste asiático. Em 2008, por exemplo, trezentos e cinquenta e quatro filmes estrearam no Japão, China, Taiwan, dentre outros. Em 2009, esse número decaiu e foi para duzentos e sessenta.

Os dados em relação à distribuição e ao consumo dos filmes demonstram um fenômeno no processo de modernização da indústria cinematográfica sul-coreana; representam o amadurecimento técnico, artístico e econômico das obras, diretores e estúdios.

Em *Globalization and New Korean Cinema*, o pesquisador Jeeyoung Shin (2006. p 52-54) observa que só após o fim da ditadura no país e início do governo democrático é que foi possível dar atenção especial ao cinema através de financiamentos e a partir da elaboração de uma legislação específica para o campo.

Segundo o autor, somente em 1994 o governo passa a pensar e a promover os meios de comunicação como indústrias estratégicas para a construção de uma identidade do povo sul-coreano, algo que permitiu a elaboração da *Lei de Promoção ao Cinema*, responsável por possibilitar a incrementação de políticas de incentivo à produção de obras audiovisuais, auxiliando no que diz respeito à distribuição local e internacional.

Shin também aponta para a criação do *Festival de Cinema Pusan* como uma importante vitrine para a internacionalização do cinema sul-coreano, pois o evento, criado em 1996, foi o responsável por apresentar para o público as novidades cinematográficas realizadas no país.

Inicialmente, o festival serviu para criar uma cultura cinéfila local; posteriormente, tornou-se um dos maiores do leste asiático nos quesitos “quantidade de filmes exibidos” e “quantidade de prêmios distribuídos” (SHIN, 2006. p 59) e, atualmente, funciona como um espaço para curadores de mostras europeias garimparem as novidades existentes naquele país e no leste asiático, facilitando o conhecimento das obras para os espectadores ocidentais e auxiliando no desenvolvimento de coproduções.

Nesse sentido, podemos destacar o trabalho desenvolvido pela *Asian Film Industry Network* (AFIN – Rede da Indústria Cinematográfica da Ásia), responsável por promover o intercâmbio de experiências e cooperações entre as indústrias cinematográficas dos países do leste asiático.

Surgida em 2002, durante mesas de discussão realizadas no *Festival de Cinema de Pusan*, a Rede conta com o apoio dos órgãos reguladores e conselhos de cinema da Coreia do Sul, Japão, Tailândia, Vietnã e China e tem por objetivo expandir o mercado asiático, explorar as práticas culturais de cada país e incentivar o desenvolvimento de coproduções.

De acordo com a pesquisadora estadunidense Miriam Ross (2007), na Coreia do Sul, “as coproduções ocorrem em duas vias principais: elementos codificados internos ao texto, permitindo que línguas e nacionalidades diferentes sejam representadas; e o financiamento internacional no qual outras nações participam do custeio do filme” (ROSS, 2007. p 40).

Entre as coproduções realizadas pelos países membros da AFIN, Park Chan-wook participou da direção do filme *Three... Extremes* (Saam Gaang yi, 2004), junto ao diretor japonês Takeshi Miike e do diretor de Hong Kong, Fruit Chan. A obra apresenta três segmentos com narrativas distintas, com personagens e universos próprios, cada um sob a responsabilidade de um dos envolvidos no projeto.

As histórias colocam o espectador em ambientes marcados pela violência, sangue e tortura, sendo possível identificar as diferentes tramas graças às mudanças estilísticas de cada realizador e também a partir da diferença linguística, que a situa: cada cadáver, cada agressão e cada morte estão em âmbitos nacionais separados.

Para além do sistema de coprodução, início de leis de incentivo e da profissionalização da indústria cinematográfica da Coreia do sul, o pesquisador Darcy Paquet (2010, p 44) ainda indica a existência de outra característica importante para o desenvolvimento do audiovisual no país, a saber: o aumento do número de cursos superiores de cinema nas universidades sul-coreanas, principalmente a partir dos anos de 1980, pois, até então, poucas eram as escolas que ofereciam graduação na área. Para Paquet, este aumento de vagas foi acompanhado pelo número de jovens aspirantes a diretores que também optaram por irem a universidades estrangeiras, com o intuito de absorver uma perspectiva mais internacional do cinema.

O que se pode apreender das pesquisas consultadas²¹ e da apreciação dos filmes produzidos pelo país, é que a partir dos anos de 1990 a produção cinematográfica da Coreia do Sul passou por algumas modificações bastante significativas, conforme apontamos no início deste tópico e discutiremos mais detalhadamente ao longo do capítulo. Vale ressaltar que apesar do reconhecimento alcançado recentemente, não significa o país não realizava filmes antes dos anos de 1990.

As pesquisadoras inglesas Kathleen McHugh e Nancy Abelmann (2005, p 02), indicam que desde os anos de 1955 há uma produção relevante no país, sobretudo de

²¹ Mediante a nova realidade do país, diversos pesquisadores do campo acadêmico têm se interessado em investigar quais são as características estéticas, estilísticas e narrativas inerentes aos filmes realizados a partir de meados da década de 1990, quais as relações e diálogos estabelecidos entre as obras e a atual sociedade do país, e quais são as fases, transformações e ciclos pelos quais as produções fílmicas recentes passaram ao longo de 10 anos. No âmbito ocidental, esse tipo de produção acadêmica é possível ser encontrada, principalmente, em trabalhos desenvolvidos por universidades dos Estados Unidos, Inglaterra e Canadá. A The George Washington University, a New York University, a Edinburgh University e a University of Nottingham possuem trabalhos relevantes na divulgação de pesquisas relacionadas ao assunto, seja através da publicação de livros, realização de colóquios e seminários ou a partir da tradução de textos para o inglês.

melodramas. Segundo as autoras, entre 1955 e 1972 houve uma época dourado do gênero, com grandes sucessos de bilheteria e boa receptividade do público. De acordo com Kim Mee hyun (2006), antes disso, as obras consumidas eram importadas de outros lugares do Leste Asiático, principalmente do Japão e, posteriormente, de Hong Kong.

Com relação à produção contemporânea - o foco da nossa dissertação - é importante nos remetermos aos trabalhos dos pesquisadores Julian Stringer (2005), Shin Chi-Yun (2005) e Darcy Paquet (2005, 2010), pois foram eles os primeiros a oferecer contribuições valorosas para pensar sobre o que vem a ser o *Novo Cinema Coreano* (*New Korean Cinema*).

O termo serve para caracterizar a nova realidade cinematográfica do país, que passou por várias transformações importantes, tais como: a instituição do primeiro governo civil da Coreia do Sul, em 1992, a reforma no sistema de financiamento de filmes, e do inesperado sucesso de filmes como *Sopyonje* (idem, 1993), de Im Koan-taek, e *Shiri* (idem, 1999), de Kang Je-kyu, que comprovaram a viabilidade comercial do cinema coreano.

Enquanto Stringer e Shin desenvolvem trabalhos nos quais dão ênfase a uma indústria em constante mudança e em fluxo, sem a preocupação em demarcar com exatidão o período em que supostamente têm-se o início de um *Novo Cinema* sul-coreano, Paquet sinaliza, em seu trabalho historiográfico, o ano de 1998 como o momento em que emerge um novo modo de produção, distribuição e de fôlego artístico, graças sobretudo ao investimento de grandes empresas no campo.

Em 1998, tornava-se claro que uma nova geração de diretores estava trazendo uma estética distintamente nova para o cinema coreano. Orientada para os jovens, visualmente sofisticada e sem vergonha de suas origens comerciais, o Novo Cinema coreano da década de 1990 foi percebida pelo público coreano como algo totalmente diferente das obras que o precederam (PAQUET, 2010, p 63)²².

O *Novo Cinema Coreano* representa, portanto, o renascimento criativo e comercial da indústria cinematográfica, um cinema voltado para o comercial, com o intuito de gerar grandes bilheterias, agradar um público jovem e que faz uso dos gêneros cinematográficos como uma estratégia para tornar-se reconhecível para o público.

²² “By 1998 it was becoming clear that a younger generation of directors was bringing a distinctly new aesthetic to Korean cinema. Youth-oriented, genre-savvy, visually sophisticated and not ashamed of its commercial origins, the New Korean Cinema of the late 1990s was perceived by Korean audiences as being something entirely different from the works that preceded it” (PAQUET, 2010, p. 63).

Destacam-se aqui diretores como Park Chan-wook, Bong, Joon-ho e Kim Hee-won, todos, responsáveis por realizarem filmes bastante populares e rentáveis, além de converterem-se em personalidades reconhecidas em seu país e no exterior.

Ainda segundo Paquet, os aspectos inerentes ao cinema sul coreano contemporâneo contrastam com o que era feito anteriormente. Entre o final dos anos de 1970 e 1980 existia uma produção consistente, mas voltada para a veiculação e criação de filmes políticos com o intuito de educar ideologicamente os espectadores e oferecer uma visão crítica a respeito do regime ditatorial.

De acordo com o autor, essas obras ao invés de ajudarem na construção de um público consumidor, apenas serviram para afastar os espectadores e para incentivar na criação de uma legislação voltada para sufocar e censurar tais obras, uma vez que elas contrariavam o regime vigente. Sobre Tal questão, a pesquisadora Myriam Ross (2007) comenta:

O controle do Estado sobre a produção cinematográfica sul-coreana pode ser comprovado no modo pelo qual censurou o conteúdo dos filmes desde o Motion Picture Act (Ato Cinematográfico) de 1962, até o fim da censura governamental, em meados dos anos 1990. Durante os regimes militares, havia regulamentações rígidas para garantir que os filmes não mostrassem o governo ou suas políticas sob um ângulo desfavorável. Isso era apoiado pela Lei de Segurança Nacional, que fora destinada inicialmente a proteger o Estado da ameaça da Coreia do Norte comunista, mas apresentava rígidas implicações para qualquer material, fosse ele jornalístico ou cultural, considerado crítico ou contrário às políticas do Estado. Esta situação atingiu o clímax nos anos 1970, quando os filmes tinham de ser submetidos à comissão de censura antes e depois da produção. (ROSS, 2007. p 29).

Tivemos também outro ciclo na cinematografia do país chamado de *New Wave Coreana*. O termo concerne às produções que surgiram no início da década de 1990, logo após o processo de democratização do país. Nesse período já existia um investimento privado nas produções, mas a indústria cinematográfica não possuía a mesma força que tem hoje.

Além disso, os aspectos temáticos e estilísticos eram muito diferentes dos trabalhados atualmente, uma vez que antes se prezava mais por narrativas existencialistas, embora já existissem produções influenciadas diretamente pelos gêneros cinematográficos estrangeiros, mas sem o mesmo apuro técnico. Seu fim remonta a crise de 1997, ano em que houve a diminuição do financiamento de produções.

Enquanto a cinematografia sul-coreana impressiona pelos números, a produção da norte-coreana²³ é muito pequena. Durante a primeira década dos anos 2000, foram realizados apenas 12 filmes²⁴, demonstrando que o desenvolvimento das especificidades dos cinemas da Coreia do Norte e da Coreia do Sul está relacionado aos acontecimentos históricos vividos pelos países.

As ideologias políticas existentes em cada uma das regiões remontam a divisão da península após o fim da II Guerra Mundial, em 1945, quando os vencedores do conflito a separaram em duas zonas de influência e instalaram dois governos distintos, frutos da ordem bipolar instaurada no mundo mediante a Guerra Fria. Desse modo, ela foi redesenhada da seguinte forma: de um lado a região sul, capitalista e controlada pelos Estados Unidos, do outro a norte, comunista e sob a tutela da União Soviética.

A divisão forçada desencadeou na Guerra da Coreia, conflito interno ocorrido entre 1950 e 1953, responsável por causar três milhões de mortes, separar famílias e, sobretudo, consolidar a divisão do país, que passou a ser demarcado através do *Paralelo 38*, linha imaginária responsável por estabelecer - até hoje - o limite territorial pertencente a cada região.

Com a nação dividida, o sul se converteu numa ditadura militar até o final de 1980, e o norte, por sua vez, se estabeleceu como Estado comunista desenvolvido a partir dos preceitos do *Juche*.

Nesse período, o cinema da Coreia do Sul passou a ser controlado pelo Estado, responsável por introduzir vários atos e leis para o setor. Duas das principais consequências foram a restrição da importação de longas estrangeiros e, simultaneamente, a implementação de um regulamento que estabeleceu a projeção obrigatória de uma quantidade mínima de filmes nacionais nas salas de exibição.

Aparentemente, esta parecia ser a condição ideal para o florescimento de uma indústria cinematográfica local, uma vez que haveria a diminuição da concorrência com as produções hollywoodianas de alto orçamento.

²³ No país, cujo regime político é o socialismo, as políticas para o audiovisual são baseadas na ideologia *Juche*, cuja premissa aplicada ao filme prega que a obra deve captar a emoção da classe proletária, tanto através do trabalho do diretor como do ator. O objetivo é incitar nos espectadores o sentimento perpetuo de revolução. Desse modo, a associação entre cinema e Estado deu origem a drásticas leis de censura, uma produção de filmes políticos de cunho propagandístico, onde os temas mais recorrentes foram: reunificação entre as Coreias, desenvolvimento da economia socialista e culto a imagem do líder, neste caso o primeiro presidente do país, Kim Il-sung.

²⁴ Fonte: Internet Movie Database - <http://www.imdb.com/title/tt0386064/>. Último acesso: 08/09/2012.

No entanto, o controle do governo sobre a produção das películas, através do *Ato Cinematográfico* (Yonghwa bop) de 1961²⁵, cujo objetivo era garantir que os diretores não mostrassem o governo de forma desfavorável, sufocou a realização de obras filmicas e expulsou companhias independentes que ousaram desafiar a soberania do Estado. A respeito de tal momento histórico, a pesquisadora Miriam Ross (2007) comenta: “o resultado no mercado local foi uma série de filmes de baixa qualidade que pouco despertou o interesse do público nacional (...). Durante esse período, as cotas governamentais pouco ajudaram a promover o cinema do país no cenário internacional” (ROSS, 2007, p 28).

Com a pressão popular contra o regime militar, no final dos anos 1980, iniciou-se o processo de democratização do país, sendo 1987 o ano em que ocorreram as eleições diretas para presidente. Concomitantemente, a economia do país obteve um crescimento considerável e os *chaeböl*, conglomerados industriais pertencentes a famílias tradicionais, donas de empresas como *LG*, *Samsung* e *Hyundai*, obtiveram grandes lucros e passaram a investir no cinema, dando início ao desenvolvimento de uma indústria cinematográfica local.

Porém, de acordo com Darcy Paquet (2005, p 10), com a crise econômica que atingiu o Leste Asiático em 1997, muitas empresas deixaram de investir no cinema, conseqüentemente houve uma decaída na realização de filmes. Entre 1998 e 1999, Com a superação desse colapso e a reestruturação das empresas locais, as *chaeböls* voltaram a investir no setor e, desse modo, surgiram grandes produtoras e distribuidoras como a *Cj Entertainment* e a *Cinema service*, atualmente responsáveis por 70% da produção fílmica do país.

Desse modo, é possível concluir que foi a partir do investimento privado que se consolidou a indústria cinematográfica local, cuja realização de filmes responsáveis por angariar lucros consideráveis também ajudou na sua fortificação.

Os aspectos do que vem a ser chamado de *Novo Cinema Coreano* pressupõem, portanto, a existência de práticas e modelos de concepção fílmica que se diferenciam daqueles existentes até então. Antes dos recentes sucessos de bilheteria já havia a presença de uma indústria no país, que inclusive produziu filmes com grande receptividade internacional, como *Seopyeonje*, de Im Koan-taek, que participou de algumas mostras em festivais importantes,

²⁵ Na Coreia do Sul, a lei de controle dos cinemas - criada com o objetivo de reduzir o impacto da cultura ocidental - é de 1961, mas só em 1970 uma emenda passou a exigir que as salas exibissem em suas telas, pelo menos 30 dias (por anos) de filmes sul-coreanos. Novas alterações na lei elevaram esse número para 121, em 1973, e 146, em 1985. A critério do Ministério da Cultura e do Turismo, porém, a cota pode ser reduzida para 106 dias. A exemplo do que aconteceu na Europa após a Segunda Guerra Mundial, o governo sul-coreano vem sofrendo pressões dos EUA para eliminar a sua proteção ao cinema local. O governo da Coreia chegou a propor uma redução da cota para 92 dias. Os EUA, porém, exigiam a supressão total das cotas.

como o de Cannes. No entanto, tais produções não possuíam o mesmo apelo comercial em comparação às atuais, não tiveram êxitos de bilheteria, nem uma grande recepção por parte do público local, regional ou global. Além disso, as temáticas giravam ao redor de aspectos do folclore e da cultura local.

O *Novo Cinema Coreano* surge a partir do retorno dos investimentos privados ao setor cinematográfico, garantindo a consolidação da indústria cinematográfica local. Suas características são: filmes nacionais com sucesso nas bilheterias locais e inserção no exterior, surgimento de produções de altos orçamentos, desenvolvimento de uma cultura cinematográfica comediada a festivais internacionais, mudança geracional na indústria, agora dominada por jovens cineastas entre vinte e trinta anos e a reapropriação dos gêneros cinematográficos Hollywoodianos como estratégia para a internacionalização das obras e a continuação da estipulação de cotas que restringem a participação das produções norte-americanas nos circuitos de exibição e obrigam os proprietários das salas a projetar um número mínimo de produções coreanas por ano.

1.2 A REAPROPRIAÇÃO DOS GÊNEROS CINEMATOGRAFICOS E A INSTITUIÇÃO DE CICLOS

A indústria cinematográfica sul-coreana contemporânea é também caracterizada, como dito anteriormente, pela reapropriação dos gêneros cinematográficos advindos, sobretudo, dos Estados Unidos. Para Kim Byeongcheol (2006. p 26). Isso ocorre graças ao fato da Coreia do Sul ter sido influenciada fortemente pela economia do país norte-americano durante décadas, além de consumir uma variedade de produtos culturais, inclusive o cinema, desde o início da ditadura militar.

Para o pesquisador Chung Sung-il (2000. p 01-02), grande parte das produções dos atuais filmes comerciais da Coreia do Sul, sempre tiveram como influência o cinema do Japão, de Hong Kong e, sobretudo, aquele produzido nos Estados Unidos. Segundo o autor, existe uma tendência à adaptação dos gêneros mais populares de *Hollywood* ao contexto sócio-cultural local, visto que os longas do país foram marcados desde sempre por um caráter híbrido, ambíguo, fruto da, por vezes traumática, convivência entre as convenções cinematográficas do ocidente e as particularidades culturais do oriente.

Nesta perspectiva, de acordo com Julian Stringer (2005. p 96), a utilização das estruturas genéricas importadas é um recurso para garantir boas bilheterias no país, uma vez que o filme Hollywoodiano, até meados dos anos de 1990, era o responsável por arrecadar a

maior parte dos ingressos vendidos, mesmo com a política de cotas que reduzia sua participação em salas de exibição.

Stringer acredita que a utilização dos gêneros serve para facilitar a recepção e reconhecimento das obras sul-coreanas tanto no contexto local, como no internacional, e ressalta a importância da categorização como um atributo chave para ajudar críticos, jornalistas e curadores a compreenderem melhor sobre os filmes que serão apresentados nos cinemas. A proposta é acentuar múltiplas temáticas em um único produto para atingir diversos públicos com diferentes gostos.

O recente sucesso dos filmes coreanos no Leste Asiático faz parte de um fenômeno que não se concentra apenas na distribuição do cinema, mas também na difusão de outros produtos da cultura popular do país, como a música e as telenovelas e minisséries. A inserção e integração de produtos populares advindos da Coreia do Sul à realidade de países como Japão, Taiwan, Cingapura, Tailândia, Hong Kong e China, chama-se *Hallyu* (onda em coreano). O termo foi utilizado pela primeira vez nos anos de 1990, por jornalistas chineses impressionados com a crescente invasão da cultura pop sul-coreana em seu território²⁶.

No âmbito do cinema, um dos afluentes deste fenômeno é o filão de comédias românticas desencadeado por *My sassy girl* (*Yeopgijeogin geunyeo*, 2001). O filme, além de ser um grande sucesso de público, ainda promoveu a protagonista, Jun Ji-hyun a celebridade asiática. Embora exista uma *cinéfilia* em torno dos diretores populares do país, a maior parte do material promocional se concentra em um modelo atrelado à *persona* do astro.

Algumas personalidades são tão valorizadas que sua presença nas produções já garante, em alguns países, a pré-venda do filme por um valor elevado mesmo antes do início das filmagens. Isso permite que muitas vezes o filme já esteja pago no processo de pré-produção. A onipresença do ator é tão relevante que em lojas de DVD de Hong Kong, por exemplo, os filmes são agrupados nas prateleiras conforme os atores principais e não mediante os critérios de ordem alfabética, gênero, diretor, ano ou origem (ROSS, 2007. p 32).

De acordo com Hyangji Lee (2006), a inserção do cinema nos países do leste asiático deve-se à proximidade entre as culturas, já que a maioria das nações da região também tem uma história de colonização em comum. Boa parte desses países possui em suas memórias os traumas do imperialismo. “Há a sensação de que, em vez de reconhecer o outro, os públicos dos países do leste da Ásia reconhecem aspectos de si mesmos nos temas expostos na tela.

²⁶ C.f. KIM, Kyung Hyun. **Virtual Hallyu: Korean Cinema of the Global Era**. Durham: Duke University Press, 2011.

(...) Há também a ideia subjacente de que os produtos asiáticos têm em comum a característica de não serem dos EUA, algo que os une, não os separa” (LEE, 2006. p 37).

Ainda com relação ao estudo sobre a importância dos gêneros cinematográficos na Coreia do Sul, a pesquisadora Jinhee Choi (2010) desenvolve um trabalho no qual explora as relações entre categorias genéricas com o contexto das transformações políticas, econômicas e culturais do país, para estabelecer o modo com os filmes se constroem e dialogam com outras obras e com o contexto de produção. Antes de entrarmos nos pormenores da pesquisa de Choi, é preciso compreender que a autora pensa as categorias genéricas a partir de uma perspectiva histórica, ou seja, há a crença de uma suposta universalidade dos gêneros, mas ao mesmo tempo há a necessidade de pensá-los como categorias em processo e fluxo evolutivos.

Tal afirmação sugere que os gêneros mudam ao longo do tempo e podem não ter os mesmo significados e funções em todos os diferentes contextos e regimes. Seguindo uma linha semelhante, a pesquisadora francesa Raphaëlle Moine (2008) possui uma visão bastante próxima à de Choi. Ela acredita que as categorias genéricas devem ser concebidas também mediante as singularidades culturais, nacionais e históricas próprias ao contexto de produção e recepção do filme. Sobre isso acrescenta que: “O ambiente social, cultural e cinematográfico é uma força fundamental na aparência e evolução do gênero, o que significa que precisamos dar mais atenção às influências culturais sobre gênero” (MOINE, 2008. p 169)²⁷.

É a partir dessa perspectiva que Choi constrói sua análise do cinema sul-coreano. Ao falar do filme de gangster, por exemplo, a autora acentua as diferenças que marcam esse tipo de obra, fazendo um paralelo com o cinema norte-americano. O contexto de fatores políticos e culturais é enfatizado em seu trabalho, assim como os dispositivos formais, semióticos e narrativos.

Sendo assim, a presença da disputa entre máfias e o crime organizado como temática são, por exemplo, características que demarcam apenas os padrões estruturais das obras, porém, somente tais critérios não resolvem a problemática suscitada pelo gênero do filme. Entre as características acentuadas nas produções da Coreia do Sul há o uso das artes marciais e da comédia como elementos relevantes, assim como a crítica social e presença da transformação urbana e econômica das grandes cidades. Além disso, Choi também elabora considerações sobre as estratégias de marketing para a venda desse tipo de obra, lançada especialmente durante o período de fim de ano, quando grande parte das pessoas está de férias.

²⁷ The social, cultural, and cinematographic environment is a fundamental force in the genre's appearance and evolution, which means that we need to give further consideration to the cultural influences on genre. (MOINE, 2008, p 169).

Como exemplo, podemos citar o filme *Friend (Chingoo, 2001)*, de Kwak Kyung-taek. Na época de seu lançamento, a produção levou oito milhões de sul-coreanos aos cinemas e arrecadou vinte e quatro milhões de dólares, a maior bilheteria daquele ano.

A história se foca na relação de amizade entre quatro amigos, desde a infância até a idade adulta e, posteriormente, o rompimento de cumplicidade e companheirismo entre dois deles após cada um se inserir em organizações criminosas distintas que controlam o comércio da pesca e as empresas imobiliárias. Na primeira parte, a infância das crianças e o início da adolescência são apresentados com muito humor graças às situações engraçadas nas quais os personagens se envolvem. Na segunda parte há um tom mais sombrio e violento, com o desenvolvimento da trama acerca da máfia e o conflito entre os dois amigos. Em meio aos desdobramentos, vemos as transformações políticas, econômicas e sociais pelas quais a sociedade sul-coreana passou desde 1987 até o ano de 2001.

É interessante notar nesse filme a forma como os gêneros não estão bem delimitados. Há a todo o tempo a inserção de influência da comédia, o que acentua um caráter híbrido da obra. Para o pesquisador Luís Carlos Oliveira Júnior, a utilização dos gêneros cinematográficos por parte dos cineastas sul-coreanos tem o propósito de desconstruir os aspectos inerentes às categorias genéricas já consolidadas, incutindo nas obras vários códigos de diferentes origens.

Nesse sentido, críticas jornalísticas, curadores de festivais de cinema e até mesmo as distribuidoras, trabalham no sentido de reforçar um possível caráter híbrido concernente ao cinema de gênero sul-coreano. Um filme como *My wife is a gangster (Jopog Manura, 2001)*, de Cho Jin-gyu, por exemplo, foi classificado como uma comédia de gangster, devido aos seus contornos cômicos em uma produção que utilizava alguns dos arquétipos dos filmes de gangster, principalmente os personagens típicos.

A seguir, falaremos a respeito do *Asia Extreme*, uma espécie de gênero cinematográfico criado por uma distribuidora da Grã-Bretanha, com o intuito de caracterizar filmes produzidos na Ásia, especialmente aqueles que possuem em suas narrativas uma grande exploração violência, tortura, sangue, independente de serem obras de horror ou terror.

Conforme veremos, tal nomenclatura é bastante problemática por tentar abarcar uma enorme gama de gêneros já consolidados, mas, de certo modo, chama a atenção para um caráter presente nos filmes de nosso corpus: o excesso como estratégia estética e narrativa.

1.3 CASO ASIA EXTREME: ESTÉTICA, POÉTICA E ESTRATÉGIAS DE DISTRIBUIÇÃO DO CINEMA DE EXCESSO NO OCIDENTE

No ocidente, a promoção do cinema sul-coreano ocorre por intermédio do circuito de salas de exibição de filme de arte, que por sua vez, têm forte relação com os filmes estreados em festivais internacionais. A distribuição se baseia na divulgação de diretores individuais e “age como uma proveitosa ferramenta de marketing que pode ajudar na venda de sua obra, o que geralmente retorna na forma de apoio à indústria cinematográfica local. Pode, também, elevar os níveis de informação do público ocidental” (ROSS, 2007. p 32).

A promoção de certos cineastas mostra que há um número limitado de realizadores aos quais se permite representar o “cinema nacional”, desse modo, geralmente são deixadas de lado algumas das películas comerciais para se exaltar cineastas com trabalhos reconhecidos pela crítica internacional. Essa ideia é reforçada quando o *Korean Film Council* (KOFIC) publica livros em inglês sobre alguns realizadores do país, iniciativa que, embora torne as obras dos cineastas mais acessíveis a outras audiências, também os privilegia em relação a outros diretores.

Entretanto, há outra forma de distribuição de filmes coreanos praticada no ocidente, referente àquela feita pela *Tartan Video*, distribuidora de DVDs que atua na Grã-Bretanha e nos Estados Unidos. A empresa comercializa as produções do país por meio de uma categoria criada por ela e denominada de *Asia Extreme*, cuja caracterização concerne aos longas que exploram a violência dos modos mais extremos possíveis, com diversas cenas de sangue e tortura. Com essa denominação, a *Tartan* sustenta a inclusão de vários cinemas nacionais asiáticos sem qualquer distinção ou diferenciação dos gêneros cinematográficos já consolidados.

De acordo com Shin Yun-chi (2009. p 85), o *Extreme* foi inicialmente promovido na Grã-Bretanha através de várias práticas de marketing, incluindo spots em rádios e televisões, distribuição de cartões postais e cartazes, além da divulgação de *trailers*, na tentativa de intrigar o público potencial a assistir a obra. A campanha buscava mostrar a natureza visceral e hiper violenta que perpassava as produções inseridas na categoria. Posteriormente, nos Estados Unidos, começou-se a exibição das produções nas salas de cinema, principalmente dos filmes premiados em festivais, a exemplo de *Oldboy*.

Embora o *Extreme* sirva como uma estratégia de marketing, alguns autores têm se debruçado sobre esse fenômeno com a intenção de examinar as especificidades das obras pautadas na representação da violência exacerbada. No caso da Coreia do Sul, os

pesquisadores Jinhee Choi (2009) e Robert L. Cagle (2009) realizaram trabalhos nos quais examinam quais são as características estéticas e contextuais das obras.

Independentemente da abordagem realizada por tais autores, há em comum em seus trabalhos a concepção de que o filme extremo tem como caráter estilístico o uso da violência física exacerbada (por vezes explícita), imagens chocantes de assassinatos e torturas, mutilações, violência sexual, dentre outros aspectos.

Existem outras implicações relacionadas à recepção, como pesquisas que apontam o engajamento das obras para atingirem, sobretudo, o público jovem masculino. No entanto, para os objetivos deste trabalho, nos concentraremos apenas nas considerações fornecidas pelos autores acerca de interpretações sobre os filmes em si.

O que é importante para a pesquisadora Choi diz respeito ao que ela chama de *ciclo girlhood*, referente aos filmes que se passam em internatos femininos, nos quais as protagonistas são garotas do ensino médio que enfrentam a ameaça de criaturas sobrenaturais, como fantasmas e monstros.

Esse tipo de temática é muito comum no país e há uma grande quantidade de produções sobre isso, como *Red Shoes (Bunhongsin, 2005)* e *Memento Mori (Yeogo goedam, 1999)*. Para Choi, o “subgênero” surgiu em 1998, com o filme *Whispering Corridors (Yeogo goedam, 1998)*, de Ki-hyeong Park. A narrativa gira em torno de uma escola assombrada pelo fantasma de uma ex-aluna e de uma série de mortes que causam medo e preocupação entre a comunidade estudantil.

O centro da pesquisa de Choi (2009. p 43) é o corpo feminino, sempre maltratado, violentado. Para a autora, a violência presente nesses filmes funciona apenas como um aparato decorativo, cujo propósito é saciar a curiosidade de uma plateia jovem.

Cagle (2009. p 123), por sua vez, ao observar o uso exacerbado da violência, acredita que esta funciona como um importante recurso narrativo nos filmes. Segundo o autor, uma ameaça à ordem estabelecida e vigente é quem impulsiona as atitudes extremas dos personagens. A perturbação ao convencional é capaz de desagradar tanto, a ponto das pessoas serem capazes das atitudes mais perversas e virulentas possíveis – no intuito estabelecerem a “normalidade” de outrora.

Nesse sentido, os personagens dos filmes extremos não podem ser divididos mediante a dicotomia bom/mocinho e mau/vilão, pois não existe distinção moral entre todos aqueles que integram o universo ficcional das obras. Todos estão dispostos a matar, violentar e agredir o outro.

Em *Oldboy*, por exemplo, temos o protagonista Oh Dae-su que deseja vingar-se de seu antagonista, Lee Woo-jin, por separá-lo da filha e mantê-lo preso por 15 anos. Woo-jin, por sua vez, planeja uma revanche bastante grandiosa contra Dae-su, pelo fato dele, indiretamente, ter sido o responsável pelo suicídio de sua irmã. Ambos os personagens envolvem-se em situações extremamente violentas, planejam ataques, torturam e são capazes de matar para conseguirem atingir seus objetivos.

O modo como as ações de ambos é apresentado na trama permite ao espectador enxergar nessas duas pessoas personalidades cruéis, perversas e sádicas. Há, durante todo o filme, a exploração da violência em seus aspectos mais extremos, como um homem que tem os dentes arrancados por um martelo, o protagonista cortando a própria língua com uma tesoura e muito sangue jorrando pela tela.

Para Shin Chi-Yun (2009, p 85), o cinema extremo é chamado assim graças ao uso exacerbado da violência, apresentada nas obras como espetáculo para um público jovem. As formas de representação da brutalidade, assassinatos, bestialidade e violência se dão a partir de diversos modos e olhares: tudo depende do estilo do diretor. No caso de Park Chan-wook, Seo Hyunk-suk (2009) argumenta que o cineasta explora uma faceta mais estilizada, em diálogo com a estética do filme B, principalmente ao enfatizar a mostraçõa de torturas e membros decepados, por exemplo, sem se importar com a quantidade de sangue que toma a tela.

O que podemos apreender das discussões realizadas neste tópico, é que por mais que a inserção do cinema coreano na categoria *Extreme* se mostre problemática, uma vez que tal classificação está atrelada a questões regionais e na introdução de diversos gêneros cinematográficos em uma única categoria, essa nomenclatura nos ajuda a perceber um caráter relacionado ao uso estético da violência nas obras que serão analisadas. Portanto, funciona como um indicativo para direcionar o olhar do analista para uma característica presente e marcante.

1.4 ESSE OBSCURO OBJETO DE VINGANÇA: TRAJETÓRIA FÍLMICA DE PARK CHAN-WOOK

Como podemos observar ao longo deste capítulo, o campo cinematográfico ao qual Park Chan-wook se insere refere-se a uma indústria cinematográfica consolidada apenas nos

últimos anos, caracterizado pelo renascimento de um público consumidor, pelo surgimento de uma nova geração de diretores e constituído por algumas especificidades culturais, históricas e sociais.

Este percurso contextual nos permite compreender de que modo o autor se situa em tal realidade, além de nos ajudar a perceber como a obra do cineasta recebe influências de tais engendramentos, facilitando uma compreensão mais abrangente acerca do *corpus*, a ponto de traçarmos justificativas que dêem conta de assegurar a unidade fílmica do artista.

Desse modo, o percurso realizado até agora é pertinente, pois nos ajuda a entender como se organiza o cinema contemporâneo da Coreia do Sul, facilitando o estabelecimento de algumas considerações sobre o trabalho de Park, mediante o exame analítico da *Trilogia da Vingança*. A partir daqui, esta dissertação procura tecer algumas suposições sobre estilo do cineasta, vinculando-o ao uso do excesso fílmico e ao emprego de estratégias para a construção de obras que solicitam engajamentos emocionais no espectador.

Neste tópico nos propomos a explorar como Park se situa no campo ao qual pertence e, principalmente indicar quais são os aspectos temáticos e estilísticos que povoam sua obra como um todo. A descrição de tais elementos, entretanto, não se esgota em nossas considerações, uma vez que cada um dos temas rende individualmente discussões mais amplas e aprofundadas. Entretanto, remeter a tais questões permite uma análise mais coerente e de acordo com os objetivos da pesquisa.

De acordo com Lim Youn-hui (2005), no livro *Park Chan-wook – Savior of violence*, o diretor trabalha com filmes nos quais os horizontes de expectativas construídos são quebrados a cada reviravolta da trama. É possível identificar uma predileção por planos-gerais e plano-sequência, utilização do cinemascope, uma banda sonora marcante, cuja trilha é referenciada à música clássica ou a elementos das canções tradicionais locais, como o *pansori*. Além disso, o cineasta costuma trabalhar com os mesmos atores e é responsável pela elaboração de seus roteiros (seja de forma individual ou com colaboradores).

Park Chan-wook nasceu em 1963 e é formado em Filosofia pela Universidade Católica de Sogang. Seu primeiro trabalho relacionado ao cinema foi através de ensaios sobre os mais variados filmes de diversas nacionalidades, principalmente, aqueles vinculados aos estúdios hollywoodianos. Seu livro *Videodrome: The Discrete Charm of Watching Films*, uma coleção de resenhas publicadas no início dos anos de 1990, foi uma obra que influenciou diversos diretores do país, além de tornar-se um guia para cinéfilos.

Já no final de 1980, começou a trabalhar como assistente de direção de alguns realizadores estreados, entre eles Kwank Jae-young e Yu Yeong-jin, atualmente nomes economicamente rentáveis da indústria cinematográfica coreana.

Tais experiências contribuíram para a obtenção do dinheiro suficiente para custear grande parte de seu longa de estreia, *The Moon Is... the Sun's Dream (Dal-eun...haega kkuneun kkum, 1992)*. O filme, entretanto, não teve uma boa receptividade por parte do público e da crítica. O mesmo aconteceu com *Threesome (Saminjo, 1997)*, sua segunda película, que também teve parte do orçamento financiado com dinheiro próprio.

Tais produções são importantes em sua carreira, pois a partir delas pode-se notar o início da consolidação de um estilo semelhante nas produções posteriores. Em ambos os filmes é possível identificar alguns elementos que predominam na obra de Park, como por exemplo, a trilha sonora referenciada à música clássica, o humor negro, a utilização de planos gerais, além da questão temática recorrente em seus trabalhos: o enclausuramento dos personagens, a vingança e as relações familiares mal resolvidas.

É também com *The Moon Is... the Sun's Dream* e *Threesome* que o estilo do cineasta começa a se delinear. Além disso, os aspectos referentes aos cenários, à forma de enquadrar as cenas, a fotografia, o modo como dirige os personagens são resultado dos experimentos utilizados em seu primeiro curta metragem *Judgement (Simpan, 1999)*. Embora seja filmado em preto e branco, uma vez que as cores fortes são predominantes na fotografia dos outros filmes, é a partir dessa obra que Park começa a utilizar o cinemascope nas filmagens de suas outras produções: *Joint Security Area*, na *Trilogia da vingança*, em *Cut*, em *I'm Cyborg, but that's ok* (Ssaibogeuji-man, 2006) e em *Thirst* (Bakjwi, 2008).

O *estilo* do diretor nos interessa, porque este é um fator que auxilia na percepção do modo como seus filmes são apresentados, e nos ajuda a compreender as particularidades de seu trabalho, pois, sem interpretação e enquadramento, iluminação e comprimento das lentes, composição e corte, diálogo e trilha sonora, não poderíamos apreender o mundo da história. Portanto, a manipulação dos aspectos da técnica e da linguagem cinematográficas determina a forma como o filme se comunica com o espectador.

O estilo é a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar: é a porta de entrada para penetrarmos e nos movermos na trama, no tema, no sentimento – e tudo mais que é importante para nós. E já que os diretores são extremamente cuidadosos no aperfeiçoamento dos meandros de seu estilo, nós nos sentimos compelidos a mergulhar nos detalhes (BORDWELL, 2008. p 58).

Em *Joint Security Area*, seu terceiro longa-metragem, por exemplo, a narrativa só torna-se presentificada a partir do momento que Park lança mão dos elementos estilísticos para contar a história de um misterioso assassinato ocorrido na zona de segurança comum, local responsável por dividir a Coreia em duas regiões independentes. O estilo funciona, portanto, para “denotar o campo de ações, agentes e circunstâncias. (...) Cada tomada apresenta um bloco de espaço e um segmento de tempo, um conjunto de pessoas e lugares que nos são apresentados como parte de um mundo ficcional ou não ficcional” (BORDWELL, 2008. p 59).

Em *Joint Security Area*, a fábula se apresenta mediante os diversos pontos de vista dos personagens, onde cada um compartilha de uma visão a respeito do ocorrido. Os conflitos criados ao longo da história ocorrem mediante a manipulação da luz, ângulos, trilha sonora, elementos responsáveis por auxiliarem na construção da tensão a cada nova pista revelada.

Esse filme foi o primeiro sucesso de bilheteria da carreira do diretor, além de ser sua primeira produção completamente financiada por um estúdio. Na época de seu lançamento vendeu mais de cinco milhões de ingressos, foi considerado o recorde de bilheteria de 2000 e recebeu especial atenção da crítica. O prestígio alcançado por Park rendeu-lhe a confiança necessária - por parte da indústria - para pôr em prática a concepção de uma trilogia abordando um único tema: a vingança. Convertido em diretor rentável, encontrou apoio financeiro para filmar *Mr. Vingança*, *Oldboy* e *Lady Vingança*. Inclusive, algumas dessas obras foram premiadas em importantes eventos cinematográficos internacionais. Em 2004, *Oldboy* foi vencedor do *Grande Prêmio do Festival de Cannes*, em 2005, *Lady Vingança* recebeu o *Pequeno Leão de Ouro* de melhor filme, no *Festival de Veneza*.

“A trilogia apresenta uma série de enfeites estilísticos, incluindo a estética modernista, o uso elaborado de *mise-en-scène*, as impressionantes composições simétricas e os ostensivos movimentos de câmera que são motivados mais pela psicologia do personagem” (CHOI, 2010, p 58). Nesse sentido, podemos dizer que o estilo, na obra de Park, também assume um caráter decorativo e expressivo, criando climas e possibilitando a construção de um universo coeso e particular.

A seguir, falaremos a respeito de alguns aspectos temáticos presentes nas obras de Park Chan-wook. As observações levantadas são fruto de uma pesquisa realizada anteriormente pelo autor desta dissertação em um trabalho preliminar acerca do universo fílmico do diretor. As considerações tecidas abaixo se referem a um primeiro esforço de sistematização de algumas das características principais de sua obra. Os aspectos estilísticos serão melhor esclarecidos no último capítulo desta dissertação, momento em que

investigaremos como o excesso cinematográfico se constrói esteticamente a partir do som, da narrativa e da *mise-en-scène*.

1.4.1 Sede de sangue: violência e vingança

A vingança é a principal temática presente na filmografia de Park Chan-Wook. Em suas obras, geralmente, somos apresentados a personagens cujas vidas são transformadas graças à ação prejudicial de outros indivíduos, sejam eles seus antagonistas ou não. Em *Sede de Sangue*, por exemplo, Tae-Jo é uma mulher explorada pelo marido e pela sogra, é obrigada a realizar trabalhos domésticos e proibida de sair de casa.

Diante de uma situação como essa, ela pede ajuda a Sang-Hyun, um padre vampiro, para ajuda-la a se livrar das pessoas que a maltratam. Já em *Cut*, um figurante de cinema decide torturar um cineasta de grande sucesso, pelo fato deste nunca dar-lhe a atenção necessária ou oferecer-lhe um papel importante em algum filme. Há, portanto, entre os personagens, um ressentimento que precisa ser compensado e a revanche se converte no único modo de aliviar os corações sofridos dessas “vítimas”.

No universo de Park, o desenvolvimento de uma personalidade violenta e vingativa se dá a partir da necessidade que os personagens têm de receber algum tipo de indenização pelo mal que lhes fora causado. Portanto, ao agirem segundo a máxima *justiça com as próprias mãos*, fazem isso mediante uma ética própria que lhes confere o “direito” de prejudicar aqueles que igualmente lhes fizeram mal. Suas ações estariam legitimadas, portanto, graças a essa premissa.

As atitudes vingativas dos protagonistas são determinadas por situações externas a eles. Uma vez retiradas do convívio as únicas pessoas que davam sentido às suas vidas, neste caso, os seus familiares, a exemplos de filhos, irmãos e companheiros, se esvai também toda a humanidade existente em suas vidas. Ryu perdeu a irmã, Dong-jin a filha, Dae-su teve a esposa assassinada e sua filha está desaparecida, Jane, filha de Geun-ja foi sequestrada. Até Lee Woo-jin, antagonista de Dae-su, se vinga deste por acreditar que sua irmã se suicidou graças a seus comentários.

As mágoas relacionadas à perda dos familiares são responsáveis pela emergência dos sentimentos vingativos nos personagens. A situação lhes causa sofrimento e possibilita uma carga dramática sentimental muito forte. Passam a agir inconformados pelos acontecimentos e pelo modo como suas famílias foram destruídas. Têm como justificativa para suas ações o

fato de não conseguirem suportar a dor imanente. Em *I'm a cyborg, but that's Ok!*, Young-goon fica inconformado com os enfermeiros que não a deixam sair do sanatório em que está internada para entregar uma dentadura a sua falecida avó. Em um momento de fúria, a protagonista transforma-se em uma máquina e sai atirando em todas as pessoas presentes no hospital. Ela quer sair dali, a qualquer custo, para cumprir seu objetivo.

Nos filmes, a execução da vingança está diretamente associada à violência. O único modo de curar o ressentimento dos personagens que buscam a revanche é fazer com que seus “algozes” recebam algum tipo de sofrimento físico. O corpo torna-se, portanto, o lugar almejado para a concretização da vingança, sendo a agressão, a tortura e a morte os meios necessários para se conseguir isso. O que temos nas obras são personagens sedentos por um desejo de retribuição à altura do mal que lhes fora causado, que cometem, ao longo de sua trajetória, ações de crueldade para afetar alguns de seus inimigos.

1.4.2 Memória e clausura: algumas características temáticas

Dentro da filmografia de Park, outro tema bastante comum é a questão do aprisionamento dos personagens. Geralmente, o espectador entra em contato com protagonistas que ficaram em algum tipo de clausura durante muito tempo, por razões inexplicáveis ou por alguma injustiça. Em *Lady Vingança*, por exemplo, Lee Geum-ja (Lee Young-Ae) ficou presa durante treze anos por assumir a autoria de um assassinato que não cometeu. O objetivo era proteger sua filha recém-nascida de sofrer qualquer mal advindo do Senhor Baek (Choi Min-sik), o verdadeiro culpado.

Assim como tal produção, a maior parte dos protagonistas que habita o universo do cineasta é forçada a viver por longos períodos em cárceres privados, seja motivada por uma prisão ou até mesmo por um sequestro, como no caso de Oh Dae-su (Choi Min-sik), protagonista de *Oldboy*, raptado e obrigado a “morar” em um cativeiro por quinze anos saber o motivo.

Em outras situações, as narrativas dos filmes se desenvolvem unicamente no período em que os personagens encontram-se aprisionados. A trama toda se desenvolve ali, em um ambiente fechado, afastado do mundo e das coisas, por vezes claustrofóbicos, mas possível de ser habitado. Em *I'm a cyborg, but thats ok*, por exemplo, Park nos apresenta uma fábula lúdica com cenários coloridos e doses de comédia. Sua protagonista, Cha Yeong-gun (Im Su-jeong), passa todo o filme presa/internada em uma clínica psiquiátrica por achar que é um

robô. Ela não está lá por vontade própria, foi forçada a conviver naquele espaço, a adaptar-se a ele para sobreviver.

No segmento *Cut*, de *Three Extremes*, um diretor de filmes de sucesso e sua esposa são mantidos como prisioneiros na própria casa. A ação se localiza dentro da sala de estar do casal, onde um maníaco os obriga a entrar em jogos sádicos, ou o filho de ambos será assassinado. Além disso, o diretor é obrigado a responder charadas e, caso falhe, os dedos de sua esposa serão cortados um a um.

O que é interessante notar é a presença da violência psicológica inerente ao ambiente em que os personagens se encontram. Os espaços geralmente abarcam ambientes de repressão, violência e crueldade. Em *Joint Security Area*, por exemplo, um dos protagonistas é acusado de estar envolvido em um massacre que não cometeu. A polícia a todo tempo lhe faz perguntas, o coloca em situações desconfortáveis para que conte tudo o que sabe a respeito do evento, porém, ele não suporta a rotina tortuosa e termina se suicidando ao pular de uma janela.

É a partir da questão do aprisionamento que Park se propõe a apresentar, de um lado, as transformações pelas quais seus protagonistas passaram após o enclausuramento e, do outro, o modo como esse acontecimento interfere também na vida das demais pessoas que integram a trama. Em *Sede de Sangue* (Bakjwi, 2009), por exemplo: o Padre Sang-hyeon (Kang-ho Song) torna-se voluntário de um projeto secreto de desenvolvimento de vacinas e é transformado acidentalmente em um vampiro. Para sobreviver, o personagem precisará urgentemente se alimentar do sangue de outras pessoas. Temos, portanto, um sujeito comum, tirado de sua condição e jogado para uma existência desesperadora.

Enquanto os personagens estão enclausurados, Park se utiliza de estratégias narrativas para apresentar as transformações políticas e sociais pelas quais passou a Coreia do Sul. A começar, alguns de seus personagens, quando foram presos, estavam na década de 1980, quando o país ainda vivia em plena ditadura, como Oh Dae-su e Lee Jeun-ja. Quando eles saem das suas prisões, respectivamente após quinze e treze anos, ambos estão em uma nova realidade. Em *Oldboy*, por exemplo, durante o cárcere privado do protagonista, vemos as modificações políticas, sociais e econômicas do país através de uma televisão, cuja função é demarcar a passagem de tempo na trama.

A exploração do contexto político da Coreia do Sul, e por extensão de uma memória nacional coletiva, é também mostrada em *Joint Security Area*, filme que se passa durante os anos de 1950, no período após a Guerra das Coreias. Na obra, somos apresentados a soldados

do Norte e do Sul, que protegem a Zona de Segurança Comum (Paralelo 38), linha imaginária que divide os países.

A discussão do filme está justamente no debate sobre a legitimação de tal separação e na possibilidade de lados opostos construírem vínculos de amizade. Assim, a memória traumática, a prisão, a família e a vingança são algumas temáticas recorrentes no universo fílmico de Park Chan-wook. Perpassam grande parte de suas obras e ajudam na construção de uma obra coerente.

2 EXAGERO EM CENA: CARACTERIZAÇÃO DO EXCESSO CINEMATOGRAFICO

Dentro do material coletado para pensarmos a respeito do universo fílmico de Park Chan-wook, muitos são os artigos acadêmicos que classificam a obra do diretor como “excessivamente violenta”. Podemos ver argumentações sobre esse aspecto nos trabalhos de Shin Chi-yun (2009), Jinhee-Choi (2010), Kyung Hyum Kim (2009), Robert L. Cagle (2009) e Nikki F. Y. Lee (2008), que situam a representação da violência como uma recorrência estilística (e até mesmo autoral) no universo fílmico do cineasta.

No campo da crítica²⁸, muitas das palavras utilizadas para se referir às obras do cineasta, mesmo quando não fazem menção direta à palavra excesso, se dão a partir de termos como: “brutal”, “sádico”, “hiper-violento” e “extremo”. O Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa oferece algumas definições úteis para pensarmos o emprego desse verbete - bastante citado nos diversos textos recolhidos:

Excesso:

- 1 Aquilo que excede ou ultrapassa o permitido, o legal, o normal
- 2 Sobra, sobrejo
- 3 Redundância
- 4 Violência, desmando
- 5 Extremo, cúmulo

Tendo tais definições em mente, queremos neste capítulo desenvolver uma noção específica para o excesso enquanto categoria de análise aplicada ao cinema. O objetivo é compreender como um <<estilo excessivo²⁹>> se manifesta na obra e quais são os efeitos que ele provoca no âmbito da recepção. Nesse sentido, procuramos, a seguir, discutir algumas ideias e pesquisas referentes ao assunto para ajudar a construir uma definição para o conceito. É preciso salientar também que, a depender da linha de pesquisa, tal noção possui abordagens diversas, mas, independentemente disso, todas elas concordam em uma coisa: o excesso corresponde àqueles elementos que se encontram em demasia, em exagero, nos produtos

²⁸ As críticas consultadas referem-se àquelas presentes na seguinte referência bibliográfica: LIM, Youn-hui. **Park Chan-wook: Savior of violence**. Seoul: Korean Film Council, 2005.

²⁹ Para David Bordwell, conforme veremos mais adiante, o estilo excessivo corresponde aos materiais postos em cena com o propósito de caracterizar tramas vinculadas a gêneros cinematográficos que exploram a emoção dos personagens e, a partir disso, produz um tipo de efeito no apreciador.

artísticos, muitas vezes a partir da reiteração de imagens, sons, significados ou através da duração da exposição de determinados elementos.

Vale ressaltar que, na *trilogia da vingança*, o excesso não se manifesta apenas através da representação da violência de forma extrema e hiperbólica, mas também a partir da apresentação das emoções dos personagens - ao focalizar um drama familiar - e, até mesmo, mediante a forma particular com a qual o diretor concebe seu universo fílmico. Ter essas considerações em mente nos ajuda a demarcar melhor os aspectos que serão analisados nos filmes para, posteriormente, investigar como tais momentos instauraram um regime de representação pautado no exagero.

A seguir, apresentamos as discussões de alguns trabalhos sobre o excesso, na tentativa de contemplar de que modo as mais diversas correntes de pensamento se articulam para a criação de reflexões a respeito do assunto. Buscamos também compreender o excesso como uma estratégia estilística construída dentro da narrativa, pensando-o não apenas como um recurso para chamar a atenção do espectador sobre os materiais estéticos da obra, mas também como algo que conduz a narrativa a um regime mais vinculado à exploração das emoções, do que ao simples ato de contar uma peripécia através de informações.

2.1 COLOCANDO O EXCESSO EM SEU LUGAR: DIFERENTES IDEIAS, UM MESMO CONCEITO

De acordo com a pesquisadora Mariana Baltar (2007, p 88), o excesso remete diretamente às narrativas de matrizes populares bastante comuns no século XVIII, a exemplo dos espetáculos de feiras, os folhetins e a literatura de cordel. Muitos desses produtos trabalhavam para engajar um amplo público reunido em espaços de socialização, que comoviam-se diante das obras apresentadas.

Com o passar do tempo e a inserção de novos valores (burgueses) na sociedade, esses produtos artísticos passaram a ser vistos como sinônimos de mau gosto e as atitudes dos apreciadores foram associadas aos maus modos e à falta de educação. A contenção passou a ser, então, um valor primordial e a demonstração dos sentimentos tornou-se um bem a ser explorado no âmbito privado.

Apesar da desvalorização desse tipo de obra, diversos gêneros narrativos apoiados em estratégias de excesso se desenvolveram no final do século XVIII e ao longo do século XIX, a

exemplo do melodrama³⁰ e da literatura gótica³¹. Ambos se pautavam na exacerbação temática, estética e no exagero do tom de suas representações para a construção de histórias com o objetivo principal de afetar o público de alguma maneira, fosse através do medo sentido pela presença de criaturas sobrenaturais, ou mediante a exploração de sentimentalismos a respeito da vida de uma heroína injustiçada pelo mundo.

Embora o excesso até aqui tenha sido compreendido a partir do modo como se constrói na narrativa, existem outras abordagens no âmbito cinematográfico, que possuem visões diferentes das que foram explanadas até agora. Alguns autores trabalham com a ideia de ruptura do ilusionismo, outros defendem a *reiteração* de estratégias como aspecto marcante e há ainda aqueles que compreendem o excesso mediante a relação que este estabelece com o contexto histórico de produção.

Por exemplo: na tentativa de empreender uma definição bastante sucinta e prática para o termo, a pesquisadora Susan Hayward (2000, p 106), em *Cinema Studies: the key Concepts*, elabora uma espécie de dicionário de termos cinematográficos e chama de excesso aqueles elementos que se sobressaem na narrativa a partir da manipulação dos materiais que compõem a *mise-en-scène*, como a direção de arte, cenários, figurinos, iluminação, maquiagem, atuação dos atores, além da escala de planos. Para a autora, quando tais materiais são percebidos pelo espectador, tem-se o excesso, o responsável por comprometer o discurso *transparente*³² do filme e por danificar a capacidade da obra em ocultar o seu procedimento de realização para o espectador. Na visão de Hayward, o excesso é aquilo que se deixa ser visto, tornando o espectador consciente da própria materialidade do filme.

Vale ressaltar que a noção de *mise-en-scène* considerada pela autora diz respeito àquela desenvolvida por David Bordwell (2008). O termo deriva do francês *mettre-en-scène*, utilizado para se referir à montagem da ação no palco. Na acepção de Bordwell aplicada ao cinema, isso implica dirigir a interpretação, a iluminação, os cenários, o figurino e o posicionamento da câmera, minimizando o papel da montagem, criando significado e emoção principalmente por meio do que acontece dentro de cada plano. Limitar o conceito, aqui, se

³⁰ C.f. BROOKS, Peter. **The melodramatic imagination**: Balzac, Henry James, melodrama, and the mode of excess. New Haven: Yale University Press, 1995.

³¹ C.f. CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Papirus, 1999.

³² Segundo Ismail Xavier, a transparência é a capacidade que o filme tem de ocultar o seu procedimento de realização ao espectador. C.f. XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

faz necessário uma vez que ele possui diversas abordagens, a depender da perspectiva³³.

Outra noção desenvolvida pela autora credits ao excesso o modo como a atuação dos atores é conduzida em cena. Segundo ela, isso é bastante comum em filmes de gênero, nos quais a atenção do espectador fica voltada para o gestual do ator, os olhares, a forma como ele se comporta em cena, as emoções que imprime no discurso fílmico, dentre outros aspectos. Esse tipo de estratégia é muito comum no melodrama, graças ao grande empenho que há na exploração e reforço dos estados mentais dos personagens, além da reiteração de situações que mostram o modo como os protagonistas lidam com determinadas situações da vida e do mundo.

O pesquisador Peter Brooks (1995), embora não desenvolva sua pesquisa acerca do cinema, acredita que o melodrama é um gênero que se apoia sobre uma retórica do excesso, pois existe a necessidade de polarizar forças em conflito, especialmente a partir de uma *hiperdramatização* que torna clara e demarcada as personalidades morais e os valores partilhados por cada participante da trama. Nesse gênero, é muito importante enfatizar os papéis de cada um e isso se dá mediante a utilização de diversos recursos que reiteram esse tipo de informação o tempo todo, como a exploração de um sentimentalismo extremo que culmina em uma representação da tormenta interna³⁴.

Segundo Kristin Thompson, no artigo *The concept of cinematic excess* (1977), Stephen Heath (1975a, 1975b) foi o primeiro autor do campo cinematográfico a desenvolver algumas considerações sobre o excesso e no modo como ele se manifesta, tomando como referência a análise de uma obra vinculada ao modelo hollywoodiano. Heath utiliza como *corpus* o filme *A marca da maldade* (*Touch of Evil*, 1951), de Orson Wells, para desenvolver uma metodologia de análise fílmica na qual acredita que as narrativas são construídas para criar a impressão de que o filme é um espaço unificado de diversos materiais, sejam eles formais, como a montagem, a imagem e o som, por exemplo; ou de significação. O ideal, na acepção de Heath, é que tudo esteja contido de forma harmônica e homogênea em um espaço diegético, de modo a oferecer para o espectador um discurso coerente dentro de um determinado universo ficcional.

³³ É possível perceber algumas distinções entre a concepção de *mise-en-scène* em Bordwell e em outros autores, como André Bazin, que considera como pertencentes a tal escopo a montagem, a trilha sonora e a encenação. Para François Truffaut, a *mise-en-scène* compreende a posição da câmera, o ângulo selecionado, a duração da tomada e o gesto do ator. C.f. BORDWELL, David. Figuras Traçadas na Luz: a encenação no cinema. Campinas: Papyrus, 2008.

³⁴ O trabalho de Brooks não se limita apenas a tecer as características formais que caracterizam o melodrama. O autor também opta por aproximar-se do gênero a fim de problematizar seus significados e dotar-lhe de características sociais historicamente projetadas, assim como no modo como as obras de tal categoria dialogam com uma ideia de modernidade. Outra questão trabalhada em sua pesquisa diz respeito à tese sobre “imaginação melodramática”, um conceito que busca compreender o melodrama para além das delimitações de gênero.

Entretanto, nenhum *sistema fílmico* consegue conter toda a materialidade estilística e discursiva dentro da obra. Basta lembrar, por exemplo, que a diegese não é capaz de apresentar em todo o seu espaço ações simultâneas e múltiplas, por isso, alguns dos desdobramentos são “mostrados” no espaço extradiegético, onde muitas vezes o espectador tira suas conclusões sobre determinados acontecimentos a partir de esquemas perceptuais e inferenciais. Do mesmo modo, de acordo com Heath, também existem dentro do filme narrativo materiais formais e discursivos que ultrapassam os limites da obra e, muitas vezes, oferecem ao apreciador certas informações que comprometem o caráter ilusionista ou que, em outros momentos, sinalizam significações para além do universo ficcional.

Para Heath (1975b, p 99), o excesso se materializa no filme para representar a falha da narrativa em conter em seus domínios os diversos sentidos, significados e materiais cinemáticos que conformam um discurso coerente. Na acepção da autora, esse elemento corresponde ao material que não se homogeneiza aos demais e se deixa ser visto, revelando os truques técnicos envolvidos na produção de uma narrativa.

As considerações de Heath acerca do excesso serviram de base para outros pesquisadores trabalharem e desenvolverem suas próprias linhas gerais acerca do conceito. Como sua definição é muito abrangente, cada autor fez apropriações diversas a respeito de suas considerações. Nesse sentido, podemos destacar as premissas desenvolvidas por Leo Charney (1990), em *Historical Excess: Johnny Guitar's Containment*, que compreende o excesso como uma categoria diretamente relacionada aos significados que ultrapassam os limites formais dos filmes³⁵.

Ao analisar a obra *Johnny Guitar* (Idem, 1954), de Nicholas Ray, o autor acredita que existem determinadas alegorias por trás da trama sobre Vianna, a dona de um *saloon* que sofre ameaças de rancheiros que querem sua propriedade para construir uma ferrovia. A protagonista, então, chama seu ex-amante, Johnny Guitar, para protegê-la do perigo.

Charney chamará de excesso os elementos que não são contidos pela narrativa e acaba transcendendo seus domínios, aquilo que se manifesta através de significados que ultrapassam aqueles presentes unicamente no universo ficcional e encontram respaldo e explicações em informações contextuais e extra-fílmicas.

³⁵ A concepção de Leo Charney procura se legitimar a partir de uma citação de Stephen Heath a respeito do sistema fílmico: “Sistema fílmico, portanto, sempre significa pelo menos o seguinte: o sistema da película, na medida em que o filme é a organização de uma homogeneidade, e o material exterior, inscrito na operação de sua organização ("Filmic system", therefore, always means at least this: the "system" of the film in so far as the film is the organisation of a homogeneity and the material outside inscribed in the operation of that organisation) (HEATH, 1975a, p.10). De acordo com Charney, essa consideração dá margem para compreender o excesso a partir de sua relação com o filme e seu contexto de produção.

A ênfase do autor centra-se nas questões simbólicas presentes nas obras, nos significados encontrados no contexto de produção, nos diálogos estabelecidos entre o filme e sua realidade histórica e naquilo que se encontra para além dos aspectos plásticos e estéticos. Aqui, as questões formais ocupam o segundo plano: o importante é compreender o que é dito indiretamente através de significados ocultos.

Em *Johnny Guitar*, por exemplo, Charney acredita que o papel ocupado por Vianna corresponde a uma alegoria a respeito do papel da mulher na sociedade estadunidense, pois temos uma protagonista que assume um posicionamento, para a época, independente: ela é dona de um bar, convive tranquilamente em um lugar frequentado por homens, dentre outras coisas. Além desses aspectos, outra alegoria encontrada diz respeito à presença de um discurso contra o macarthismo³⁶, uma vez que temos uma personagem perseguida por autoridades governamentais.

Viana, segundo o autor, funciona como um lugar psíquico, uma marca de orientação que concentra discursos. Todos os personagens são obrigados a tomar uma posição em relação a ela e depois justificá-las, sempre com falas que, de acordo com Charney, têm um forte apelo político.

Apoiando-se também nas premissas de Heath, especialmente no que diz respeito à existência de elementos que ultrapassam a contenção imposta pela narrativa, a pesquisadora Thompson desenvolve uma argumentação na qual considera o excesso uma categoria estética presente em algumas obras cinematográficas. Para ela, o excesso corresponde aos materiais plásticos e sonoros que excedem a relação causal estabelecida pela narrativa clássica. Sua função está ligada a uma questão estética e sua presença no filme oferece ao espectador momentos de riqueza perceptiva.

A fim de compreendermos melhor a argumentação de Thompson, é importante remetermos à teoria do objeto obtuso, desenvolvida pelo semiólogo Roland Barthes (1990), responsável por desenvolver um trabalho no qual menciona a existência de certos aspectos “exagerados” no plano visual das obras de arte.

No trabalho, escrito em 1970, o autor fala sobre os significados encontrados em filmes, fotografias, pinturas, dentre outros, e desenvolve a tese a respeito da presença de um determinado sentido, nomeado por ele de *obtusos*. Barthes quer com isso nos apresentar um elemento que vai além de um sentido denotativo ou um sentido simbólico. Seu objetivo é apontar no produto artístico para algo caracterizado por sua composição esteticamente

³⁶ O macarthismo foi uma política empreendida durante a Guerra Fria pelo governador Joseph Raymond McCarthy para perseguir os comunistas.

exagerada. A argumentação do autor parte de algumas impressões tiradas do filme *Ivan, o Terrível* (*Ivan, the terrible*, 1944), de Sergei Eisenstein:

[Há] uma certa espessura na maquilagem dos cortesãos, por vezes pesada, marcada, por vezes lisa, distinta; é o nariz “bobo” de um deles, é o fino arco das sobrancelhas de outro, sua louridão sem brilho, sua tez branca e sem vida, o penteado impecável que denota a peruca, a amálgama de base ressecada e pó de arroz (BARTHES, 1990. p 47).

Para compreendermos a importância do trabalho de Barthes na concepção do excesso, é importante percorrermos sua argumentação a respeito dos três sentidos que compõem uma obra. O primeiro deles pertence ao *nível informativo*, responsável por oferecer ao espectador (ou ao leitor) informações sobre a trama a qual ele aprecia. Este nível “reúne todo o conhecimento que me é trazido pelo cenário, vestuário, personagens e as relações entre eles” (BARTHES, 1990, p 43).

O propósito é oferecer ao espectador uma comunicação, uma mensagem de cunho denotativo e óbvio. O segundo nível, por sua vez, corresponde ao plano do simbólico e relaciona-se a uma semiótica ligada às ciências dos símbolos, a um plano conotativo. O *significante*³⁷ da imagem não está naquilo que chamamos de “real”, mas no que, inseridos na linguagem, no imaginário e na cultura, somos capazes de perceber.

Por fim, temos o sentido obtuso, “aquele que é demais”, está em demasia nas obras e muitas vezes não compreendemos a razão de sua existência. Para Barthes, o que caracteriza o obtuso é a capacidade de indicar algo que nos implica e que impressiona a nossa sensibilidade. “O seu reino é a emoção – uma emoção-valor, uma valorização. Surge-nos, não como linguagem, mas como interlocução” (BARTHES, 1990, p 47).

É uma presença que impressiona e se impõe mais além do que a imagem pretende contar, mais além dos signos; é um suplemento. “É como um acento que pontua e sublinha aspectos particulares da cena. É anti-narrativo por excelência. Este terceiro elemento é o coração do fílmico” (ibidem).

Os apontamentos de Barthes não partem necessariamente para a definição de um conceito de excesso, porém, oferecem linhas gerais sobre determinados aspectos que devem ser observados em uma obra justamente por seu caráter espetacular. Sendo assim, podemos destacar três contribuições fundamentais que nos ajudarão a compreender o que vem ser o

³⁷ O *significante* não é o sentido denotativo da imagem e sim aquele que podemos criar (por analogia) a partir de conhecimentos prévios, repertórios e dados e informações contextuais.

excesso cinematográfico, a saber: 1) Identificação de elementos plásticos e sonoros, tendo o exagero, o grandiloquente e o pastiche como aspectos marcantes; 2) compreensão de que o excesso afeta a percepção do espectador/leitor/apreciador; e 3) o excesso se desassocia da relação causal presente nas narrativas.

As contribuições de Barthes são de grande relevância para o desenvolvimento de uma definição do excesso cinematográfico. Conforme dissemos antes, suas considerações a respeito do sentido obtuso foram resgatadas por Thompson, que se apropriou do conceito para falar de uma dimensão textual do filme, cujos elementos são suplementares para a narrativa, tanto no plano visual, como no sonoro.

A esse aspecto Thompson deu o nome de *cinematic excess*, termo utilizado para se referir aos materiais fílmicos que, independentemente da sua existência, não comprometem a compreensão do fluxo causal da narrativa. Vale ressaltar, entretanto, que o excesso não corresponde às sobras ou coisas supérfluas dentro da obra, mas sim a um tipo de complemento à disposição do jogo perceptivo e que se estabelece na relação entre o filme e o fruidor.

Na acepção de Thompson, o excesso surge quando os aspectos formais do filme passam a chamar a atenção do apreciador, se impõem diante da tela a ponto de não passarem despercebidos. Refere-se às texturas, cores, à encenação, figurino, fotografia, ao som, cenário, tipo de enquadramento, movimentos de câmera, dentre outros elementos.

Embora o emprego de tais materiais também corresponda ao *estilo* fílmico, definido pelos *neoformalistas* como o dispositivo responsável por materializar a história e o discurso através dos recursos técnicos cinematográficos, Thompson esclarece que a utilização de tais elementos não cumpre as mesmas funções do excesso.

Os dois estão ligados porque ambos envolvem o material formativo do filme, porém, algo só se torna excessivo quando se apresenta de forma aparente, explícita, espetacular, grandiloquente. Sendo assim, as “técnicas [cinematográficas devem] estão em primeiro plano para que o espectador as note e crie conexões com seus usos individuais” (THOMPSON, 1977. p 56)³⁸.

Em sua argumentação, a autora cita também como exemplo o filme *Ivan, o terrível* e aponta como elementos excessivos alguns aspectos ligados ao figurino dos personagens, à utilização das cores, a ação que se desenvolve em cena, a montagem, o som, dentre outras coisas. Em uma das situações do filme é possível notar o enquadramento de diversos detalhes

³⁸ “techniques are foregrounded so that the spectator will notice them and create connections between their individual uses.” (THOMPSON, 1977, p 56).

da roupa do protagonista e das estátuas de uma igreja, que nunca são mostradas completamente: ou aparecem cortadas ou desfocadas, os detalhes e objetos presentes em cenários grandiloquentes são repetidos diversas vezes nos filmes, não têm função na narrativa e chamam a atenção do espectador para tais símbolos. Não há um sentido lógico e causal para a existência de tais materiais. Apenas estão no filme para provocar um prazer perceptivo que desloca o olhar para um plano que é “contra narrativo”.

Ainda no campo de estudo sobre o excesso, existem pesquisadores que vão por um caminho um pouco diferente de Thompson e pensam o conceito a partir de uma perspectiva que o considera enquanto elemento construído no interior da narrativa. Nessa perspectiva, podemos destacar o trabalho da pesquisadora Linda Williams (2003), cuja argumentação percebe o espetáculo como característica fundamental para a retórica do excesso e, conseqüentemente, para a construção de narrativas sensacionais.

Conforme destaca o pesquisador Ben Singer (2004. p 132), desde o fim do século XIX e ao longo do século XX, os meios de comunicação e os produtos culturais de massa instauraram no cotidiano novas práticas de consumo e recepção popular. Nesse contexto (moderno), o cinema se consolida como uma das invenções que insere uma cultura visual marcada pela presença de imagens fortes, chocantes, violentas e grotescas, que acabam por criar hiperestímulos³⁹.

Na visão de Singer, a espetacularização da vida cotidiana - e dos anseios e medos da sociedade moderna – inaugurou um novo tipo de percepção do ser humano, mediante a industrialização, urbanização, crescimento populacional, proliferação de novas tecnologias e meios de transporte nas cidades. Na medida em que o ambiente urbano ia ficando cada vez mais intenso, o mesmo ocorria com as sensações causadas pelos produtos de entretenimento, gerando um comércio de choques sensoriais:

Perto da virada do século, uma grande quantidade de diversões aumentou muito a ênfase dada ao espetáculo, ao sensacionalismo e à surpresa. Em uma escala mais modesta, esses elementos sempre haviam feito parte das diversões voltadas para plateias proletárias, mas a nova prevalência e poder de sensação imediata e emocionante definiram uma era fundamentalmente diferente no entretenimento popular. A modernidade inaugurou um comércio de choques sensoriais (Singer, 2001. p 132).

³⁹ Para Ben Singer, chama a atenção para o início do “hiperestímulo sensorial” a que foram submetidos os cidadãos que habitavam as grandes metrópoles na virada do século XIX para o XX. Segundo o autor, os indivíduos defrontaram-se com uma nova intensidade de estimulação sensorial. A metrópole sujeitou o indivíduo a um bombardeio de impressões, choques e sobressaltos. C.f. SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

A partir da apropriação das argumentações de Singer, podemos dizer que o espetáculo é o responsável por induzir no âmbito da recepção a criação de algum tipo de engajamento, tanto a nível sentimental como sensorial. Tal afirmativa é semelhante à argumentação encontrada em Williams (2003 p 143), que compreende a espetacularização como aquilo que é dado a ver ao espectador de modo a conduzi-lo a uma espécie de *êxtase*. Assim, para a autora, o excesso se apresenta através da articulação da narrativa em reiterar cenas, sequências e informações, como se todos esses elementos dissessem a mesma coisa ou desempenhassem as mesmas funções.

Vale ressaltar que a explanação de Williams está vinculada a uma perspectiva feminista⁴⁰ e, nesse sentido, a coisa enfatizada e mostrada na tela corresponde ao corpo da mulher que, por sua vez, é visualizado pelo espectador (heterossexual masculino) de forma espetacular e sujeitado a determinadas emoções, que corporificam as sensações de prazer, medo e dor. Nesse movimento, há, segundo, Williams, uma espécie de frenesi e fascínio causado pela visualidade do material audiovisual excessivo.

O trabalho da autora se desenvolve a partir da análise de filmes de gêneros cinematográficos vinculados às matrizes culturais populares, a saber: o horror, o melodrama e a pornografia, uma vez que seu intuito é verificar, entre outras coisas, como os filmes considerados como menores, engajam o espectador.

O excesso, portanto, na acepção da autora, corresponde a um tipo de estratégia narrativa no qual o espetáculo do corpo está presente na representação do orgasmo, na pornografia, na representação da violência e do terror, no horror, e na representação das lágrimas, no melodrama. O êxtase é potencializado pela visualidade desses gêneros, que compartilham entre si a característica de provocar reações corporais, espasmos que fogem do controle do espectador. Assim, tais categorias genéricas seriam aquilo que a autora chamou de gêneros do corpo (*genre bodies*):

Os gêneros do corpo relacionam-se primeiramente ao corpo dado a ver como espetáculo e como ancoragem de uma experiência extasiástica, como atração. É fundamental entender que é o corpo colocado em ação em movimentos que performam e expressam estados sensoriais e sentimentais que, dado a ver audiovisualmente, inspiram no espectador se não os mesmos

⁴⁰ O trabalho de Linda Williams se desenvolve a partir da noção de *prazer visual*, desenvolvida pela pesquisadora Laura Mulvey, que busca na teoria psicanalítica os fundamentos para uma profunda crítica da imagem (especialmente aquela produzida no contexto do cinema hollywoodiano) como um produto da predominância do olhar masculino, fetichizando a imagem da mulher enquanto objeto de estímulo sexual. C.f. MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 437-454.

estados, algo bem próximo. Convidam, afinal, a fluir e fruir sensorial e sentimentalmente (BALTAR, 2012, p 03).

É claro que existem outros gêneros que também retratam e solicitam sensações físicas e emocionais muito intensas, como os filmes de luta, os musicais, as comédias, dentre outros. Mas, o que Williams se propõe a pensar, nesse primeiro momento, diz respeito às categorias genéricas que costumam ter um baixo *status*⁴¹ cultural, coincidentemente porque se utilizam de estratégias fílmicas que induzem um engajamento emocional, a partir da exploração de sequências sensacionais (ou daquilo que pode ser considerado pela crítica como algo gratuito, sem função na narrativa).

Para além das questões feministas, é possível encontrar no trabalho de Williams pistas que oferecem boas contribuições para pensarmos o excesso enquanto: 1) estratégia de construção narrativa do filme e 2) como um aspecto que provoca um tipo de efeito emocional e sensorial no espectador, a partir de um tipo de representação que evoca o espetáculo.

No âmbito acadêmico nacional, a pesquisadora Mariana Baltar (2012) tenta criar uma concepção para o excesso a partir da contribuição de diversos autores que pensam sobre o conceito, especialmente a partir das considerações de Williams e da noção de *atração*⁴², desenvolvida pelo pesquisador Tom Gunning (2006). Esta última noção foi cunhada por Gunning, em 1986, para referir-se ao modo como funcionava o cinema dos primeiros tempos (anterior a 1908), uma vez que as ferramentas narrativas propriamente ditas ainda não faziam parte das dinâmicas da nova linguagem. Conforme argumenta o autor, aquilo que era apresentado na tela convertia-se em um espetáculo com o intuito de chocar o público que o assistia.

Gunning acredita que ainda hoje vigora no cinema contemporâneo algumas marcas advindas das primeiras experiências cinematográficas, embora sejam tímidas. Assim, há obras em que a prioridade não é contar uma história, mas mostrar cenas e sequências excêntricas ao espectador com o propósito de causar choques emocionais.

⁴¹ Em um trabalho posterior ao de Williams, o pesquisador Jeffrey Sconce (1995) se propõe a analisar também as obras tidas como inferiores, muitas vezes identificadas com pelo adjetivo *trash*. Na pesquisa, o autor examina como se dá a recepção e as disputas de gosto e distinção entre as pessoas que consomem obras audiovisuais classificadas como *paracinemáticas*, ou seja, filmes que apelam para a exploração da violência em seus aspectos mais extremos, sem grandes recursos financeiros para sua produção, e com uma estética comprometida pela falta de recursos técnicos. Nesse sentido, o excesso, assim como para Williams, se manifesta nessas obras através do da produção de emoções no espectador. C.f. SCONCE, Jeffrey. *Trashing' the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style*. In: **Screen**. V. 36. 1995. p. 371-393.

⁴² O termo cinema de atração tem sua origem em aquilo que Sergei Eisenstein definiu como *montagem de atrações*, ou seja, aquilo que estimula a curiosidade visual, desperta ou cria excitação, espanto ou assombro. É algo em si inusitado, fascinante ou poderoso, e que atrai a atenção da audiência.

A partir de tais considerações, Baltar cria duas categorias para trabalhar com o excesso enquanto elemento passível de análise de produtos audiovisuais, a saber, o *excesso narrativo* e o *excesso de atrações*. Nas palavras da autora, o primeiro aspecto corresponde à “incorporação alusiva das tradições narrativas do modo de excesso (os gêneros do corpo em si), com intuito de exacerbar a experiência sensorial” (BALTAR, 2012, p. 14), enquanto o segundo diz respeito à “inserção/associação extasiástica, saturada e vertiginosa de imagens e sons” (*idem*).

As argumentações de Baltar oferecem grandes contribuições para pensarmos o excesso enquanto estratégia fílmica, pois: 1) de um lado, a autora o considera como algo construído narrativamente com o intuito de solicitar o engajamento emocional do espectador; e 2) do outro, o concebe como a utilização de materiais plásticos e sonoros responsáveis por construir o discurso com cenas e sequências espetaculares e sensacionais.

Conforme vimos ao longo do tópico, apesar das formulações utilizadas a respeito do excesso pertencerem a correntes de pensamentos distintas, a partir das considerações aqui mencionadas, podemos tirar algumas conclusões gerais sobre os modos como o conceito é apreendido: 1) corresponde aos aspectos estéticos (plásticos e sonoros) que rompem o padrão ilusionista da narrativa clássica e, em alguns momentos, convoca a atenção do espectador para esse lugar; 2) refere-se aos significados que ultrapassam a diegese e encontram significação no contexto em que as obras se inserem; 3) vincula-se a uma estratégia de organização discursiva de gênero; 4) sua organização nos filmes é capaz de provocar efeitos de ordem sensório-sentimental.

2.2 O EXCESSO COMO ESTRATÉGIA ESTÉTICA, TEMÁTICA E NARRATIVA

Neste tópico, nosso objetivo é desenvolver mais algumas características pertencentes ao excesso cinematográfico, na tentativa de estabelecer algumas categorias que nos ajudarão durante a análise do *corpus*. Graças às pistas deixadas por alguns pesquisadores das mais diversas correntes teóricas, o foco aqui é pensar tal categoria não apenas como um material estético presente no filme para chamar a atenção de seus materiais formais, mas como algo construído no interior da narrativa. Para tanto, nos concentraremos nas pesquisas

neoforalistas desenvolvidas por David Bordwell e Kristin Thompson a respeito do assunto, agregando também algumas considerações desenvolvidas pelos autores citados no tópico anterior.

Para começar, Bordwell (1996. p 50) considera o excesso, em um primeiro momento, algo que se encontra fora do sistema narrativo por uma razão muito simples: como sua pesquisa se desenvolve acerca do *cinema clássico* hollywoodiano⁴³, o autor acredita que esse modelo de concepção fílmica trabalha ao máximo para não construir momentos excessivos nos filmes, pois o mais importante é apresentar para o espectador todas as situações de forma bem encadeada para que haja a compreensão total da história, sem deixar qualquer lacuna ou dúvida sobre seu desfecho, acontecimentos ou a respeito da personalidade dos personagens.

Esse modelo, de acordo com Bordwell (2005), nasce nos estúdios hollywoodianos e, posteriormente torna-se o protótipo hegemônico de linguagem cinematográfica. Suas características mais marcantes são: 1) presença de personagens bem definidos, empenhados em resolver um problema específico para reestabelecer um estado harmônico inicial; 2) cada plano da narrativa clássica tem um objetivo, que está atrelado a planos subsequentes ou consequentes; 3) a causalidade é o que liga um plano a outro e unifica as cenas e o discurso fílmico; 4) as narrativas apresentam uma dupla estrutura: de um lado, o problema, e do outro, uma trama amorosa heterossexual; 5) o tempo das ações nos filmes clássicos segue a ordem cronológica dos acontecimentos, podendo abrir exceções para o *flashback*, mas apenas quando há o objetivo de preencher uma lacuna vista como necessária; 6) a confiança num determinado eixo de ação orienta o espectador com relação ao espaço; dentro outras características.

Tomando tais pressupostos, o autor defende a exclusão do excesso porque a teoria narratológica desenvolvida por ele, ao sugerir a associação do formalismo com o cognitivismo, pressupõe a compreensão do filme a partir de *esquemas*⁴⁴, mapas mentais que auxiliam o espectador na construção do sentido do filme. De uma maneira bem simples: se o material presente na obra não possui função para auxiliar na compreensão da história. É o que vemos no modelo apresentado abaixo, no qual é possível verificar que para o autor a narração

⁴³ Vale ressaltar que a noção de *cinema clássico* adotada aqui não se refere propriamente a um período histórico denominado de *classicismo*, mas sim a um modo específico de concepção formal compreendido a partir de questões estéticas, estilísticas e temáticas. É, portanto, um conjunto de procedimentos que definiu determinado fazer artístico e que, desdobrando-se na história, continuou presente nas obras que lhe sucederam, sejam repetidas, reformadas ou contrariadas por estas últimas (STAM, 2006; XAVIER, 2005).

⁴⁴ O espectador “bordwelliano” não é, porém, um leitor ideal, mas uma entidade hipotética executora de operações relevantes para construir uma história fora da representação do filme.

(clássica) é composta pela *trama*, *fábula* e *estilo*; já o excesso corresponde a um tipo de elemento que está fora do sistema proposto:

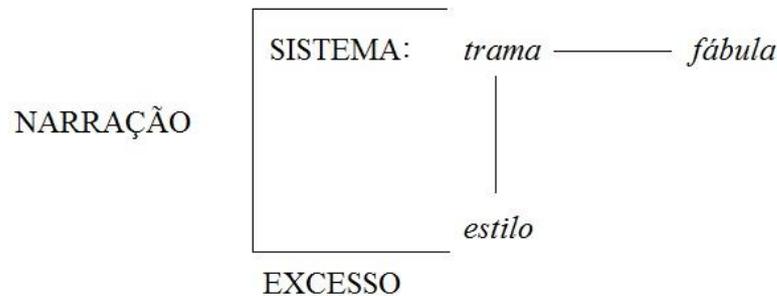


Figura 1: Sistema narrativo proposto por David Bordwell

O modelo acima desenvolvido por Bordwell tem como base os preceitos advindos dos teóricos vinculados ao formalismo russo, durante os anos de 1920 e 1930, a exemplo de Boris Tomachevski (1973) e Boris Enkhenbaum (1973). Nesse sentido, esses pensadores descrevem a *fábula*⁴⁵ como aquilo que corresponde aos eventos narrativos em sequência cronológica e causal, ou seja, é o curso de acontecimentos ordenados temporalmente.

É uma construção elaborada pelo apreciador, a partir de inferências feitas a respeito da narração fílmica, funciona como uma espécie de resumo da obra. É, portanto, um constructo arquitetado progressivamente e retroativamente. Sua representação se dá mediante a *trama*, o sistema responsável por orientar o modo como suas informações serão apresentadas no filme.

O *estilo*, por sua vez, é apropriado dos preceitos formalistas e definido a partir de uma visão cinematográfica. Sendo assim, Bordwell o compreende como o uso sistemático dos recursos cinematográficos, tais como técnicas de enquadramento, cenografia, montagem, sonoplastia, direção, dentre outros. Este termo se refere ao modo como o diretor manipula elementos da linguagem e técnica cinematográficas, algo que influenciará no modo como a trama será apresentada, mediante a utilização dos recursos citados.

Por fim, o *excesso* corresponde aos aspectos plásticos e sonoros, aos “materiais que podem aparecer perceptualmente, porém que não se encaixam em modelos narrativos ou

⁴⁵ Chama-se *fábula* o conjunto de acontecimentos ligados entre si que nos são comunicados no decorrer da obra. Ela poderia ser exposta de uma maneira pragmática, de acordo com a ordem natural, a saber, a ordem cronológica e causal dos acontecimentos, independentemente da maneira pela qual estão dispostos e introduzidos na obra. A *fábula* opõe-se a *trama*, que é constituída pelos mesmos acontecimentos, mas que respeita sua ordem de aparição na obra e a sequência das informações que se nos destinam (TOMACHEVSKI, 1973, p 173).

estilísticos” (BORDWELL, 1996, p 53). Esse elemento é responsável por gerar um efeito de estranhamento⁴⁶ no espectador, graças ao destaque que é dado ao material estético que, ao ocupar o primeiro plano, acaba suspendendo a narrativa, e passa a chamar a atenção do apreciador para a materialidade da obra. Nesse sentido, Thompson afirma que o excesso representa uma ênfase na *motivação estética* (elementos formais que estruturam a obra), em detrimento de dois outros tipos de motivações: a *realista*, preocupada com a verossimilhança e a representação do real extratextual; e a *composicional*, caracterizada pela inserção de elementos que possibilitam a organização dos acontecimentos da trama, segundo relações causais.

Ao entendermos o excesso como a manipulação dos elementos da técnica e da linguagem cinematográficas, imediatamente podemos fazer uma relação entre este e o estilo, entretanto, conforme alertam os autores, existe uma pequena diferença entre os dois materiais, pois, embora trabalhem com os mesmo materiais, possuem funções diversas e efeitos diferentes. O excesso começa e o estilo sai de cena, quando os aspectos plásticos e sonoros que compõem o filme passam a chamar a atenção no âmbito da apreciação sem qualquer fim narrativo. Isso não significa que um anule o outro, apenas que existe uma co-existência entre ambos e seus respectivos dispositivos cinemáticos possuem funções distintas.

Seguindo essas considerações, Thompson estabeleceu quatro diferentes formas de identificar quando o excesso irrompe na narrativa, inicialmente, dando ênfase apenas aos elementos referentes à imagem e dedicando pouco espaço ao som. Entretanto, para o desenvolvimento dessa pesquisa, também consideraremos a presença da trilha sonora como um material relevante para a compreensão da obra, afinal, conforme nos avisa o teórico francês Michel Chion (2011), o espetáculo audiovisual é composto pela relação entre *ver as imagens e ouvir os sons*.

A sincronização entre ambos (síncrese) é o que determinará o tipo de percepção que o espectador terá ao contemplar a obra, pois, a utilização do som, por exemplo, influencia sobre a representação do tempo e compreensão do espaço, no engajamento de emoções, na caracterização de personagens e situações, antecipação de acontecimentos, dentre outras coisas.

⁴⁶ O conceito de estranhamento é desenvolvido pelo formalista o formalista Viktor Chklovisk (1973), em *A arte como um processo*, de 1917, ao falar sobre a literatura. Para Choklovisk, as obras de arte precisam criar mecanismos estéticos que solicitem um tipo de percepção no qual o apreciador não passe despercebido pelo texto; o objeto artístico necessita tirar os receptores de um ambiente e mexer com eles, convocar a atenção, o estranhamento. Nesse sentido, a obra deve dar ênfase à forma sobre o conteúdo, porque é essa característica que determina a *literariedade*, ou seja, as particularidades específicas dos objetos literários, distinguindo-os de qualquer outra matéria ou produto cultural.

Levando em consideração a argumentação aqui levantada, podemos, assim, definir as categorias propostas por Thompson tendo a presença do som também como uma importante estratégia excessiva:

1) A primeira delas corresponde à *duração* de objetos, pessoas e sons em uma determinada cena, com o propósito de induzir o espectador à contemplação estética. Não existe um tempo estabelecido para a exposição da imagem ou audição das coisas postas no quadro, mas a partir do momento em que esses aspectos adquirem uma função decorativa, a narrativa é posta de lado para dar espaço a um espetáculo articulado sobre o excesso.

2) Outra característica levantada por Thompson diz respeito à *repetição* de objetos, personagens, cenários, sons, enquadramentos e músicas cujas funções não têm qualquer fim para o desenvolvimento da fábula.

3) O terceiro aspecto se refere à *reiteração*, ou seja, à repetição de estratégias responsáveis por reafirmarem as mesmas informações durante o trama. Isso acontece, por exemplo, quando um filme pretende engajar emocionalmente o espectador e oferece situações e pistas que reforçam determinadas características de um personagem ou aspectos de um cenário. Durante sua análise a autora cita como exemplo a figura de Ivan, que no filme tem o objetivo de reunificar a Rússia. Para tanto, a obra faz questão de reiterar informações sobre isso, especialmente através da introdução de objetos e emblemas, como uma coroa reluzente e grandiosa para demarcar o personagem enquanto líder, ou mediante a utilização de planos próximos nos quais o personagem insistentemente mexe a cabeça de um lado para o outro, justamente para seu perfil ser enquadrado, focalizando as formas de seu rosto. Estas redundâncias reiterativas em nada contribuem para o desenvolvimento da narrativa, ao invés disso, retarda os acontecimentos.

4) Por fim, temos a *disjunção na forma estilística*, ou seja, as informações contidas em uma obra podem ser passadas e contadas de vários modos, entretanto, as opções estéticas é que determinarão se o que se pretende mostrar se dará de forma excessiva ou não. Para exemplificar melhor essa questão, Thompson comenta sobre a caracterização do protagonista Ivan, de *Ivan, o terrível*, argumentando que o personagem, de fato, deveria ser construído de forma impressionante, mas sua imponência poderia ser contada de várias maneiras, não de um modo inverossímil ou tão caricato conforme ocorre no filme.

A disjunção na *forma estilística* também permite uma associação direta com uma categoria do excesso estabelecida por Mariana Baltar: a *obviedade*. Tal aspecto se refere a um procedimento expressivo, cuja articulação se dá com o objetivo de apresentar de forma imediata e sem qualquer ambiguidade algumas metáforas ou aspectos morais colocados na

narrativa. Pegando mais uma vez o exemplo de Ivan, um personagem que precisa demonstrar imponência poderia ser apresentado de forma mais sutil, entretanto, seu figurino e sua encenação, por exemplo, já demarcam desde já a sua função na narrativa.

Com essas considerações, Thompson fecha sua argumentação sobre o excesso. Sua principal contribuição está em identificar o que são esses elementos excessivos, como eles se comportam, quando se tornam demasiados e de que modo é possível pensá-los enquanto estratégia. No entanto, a autora restringe o conceito ao tratá-lo unicamente a partir de sua materialidade e como algo que restringe as motivações composicionais do filme; consequentemente, termina não se interessando em compreendê-lo enquanto algo disponível no interior do sistema narrativo, não se dedica a investigar como o material ajuda a conceber um universo ficcional coeso e representativo.

O que queremos propor nesta dissertação é pensar o excesso também enquanto um material responsável por articular a narração fílmica, tanto através do encadeamento de uma relação causal, investigando a articulação da fábula e da trama; como a partir dos elementos da linguagem e técnica cinematográfica. O objetivo é tentar pensar sobre a existência de um estilo excessivo que conforma todo o discurso fílmico, assim como investigar a relação estabelecida entre a obra e o espectador.

Como vimos anteriormente, autores como Linda Williams e Baltar desenvolveram pesquisas nas quais as premissas caminham na direção proposta por nossa pesquisa, entretanto, tais autoras trabalham com questões que, de certo modo, acabam fugindo um pouco dos interesses deste trabalho. Williams, por exemplo, caminha para uma direção vinculada ao feminismo, pensando sobre como o corpo da mulher é representado no cinema para causar certo prazer em um espectador masculino e heterossexual. Discussões de cunho ideológico não fazem parte de nossos objetivos, mas é preciso reconhecer a importância de sua argumentação para a noção de excesso, especialmente a partir do momento que tenta identifica-lo nas obras e passa a pensá-lo como um elemento construído para causar o engajamento sensorio-sentimental do espectador.

Baltar, por sua vez, ao se articular sobre as premissas de Williams, também tece considerações relevantes para esta pesquisa, justamente por pensar o excesso enquanto um material estético e como algo capaz de ser pensado no interior da narrativa. Entretanto, seu objetivo de investigação se volta para uma perspectiva culturalista, com o propósito de compreender um projeto de modernidade, algo que foge de nossos objetivos e nos impede de usar completamente o arcabouço teórico de Baltar.

Por isso, levando em consideração todas essas contribuições e limitações, partiremos agora para algumas considerações tecidas por David Bordwell (1996; 2005), pois elas nos ajudam a pensar o filme a partir de suas estratégias de organização, limitando-nos a investigar o que é dito pelo *corpus*. Ter isso como consideração não significa excluir as demais perspectivas aqui apresentadas.

Em um primeiro momento, o autor pensa o excesso como uma estratégia estética, tal como nos apresentou Thompson. Em seguida, Bordwell dá algumas pistas para pensarmos o conceito como algo estruturante da narrativa. Mas, para que isso aconteça, tal material deve suplementar decorativamente as exigências denotativas da trama, ou seja, precisa funcionar, de um lado, como uma estratégia necessária para a estruturação da fábula e, do outro, como um elemento responsável por oferecer ao espectador um tipo de percepção e compreensão acerca do que é visto.

Nesse sentido, o excesso se justifica na narrativa quando possibilita a concepção de universos que necessitam de um discurso baseado no exagero para ser concebido enquanto tal. Geralmente ele está disposto no modo como a cena é arquitetada, na encenação, na música, dentro outros elementos:

Embora seja verdade que o estilo de um filme clássico por vezes se torna “excessivo”, suplementando decorativamente as exigências denotativas do *syuzhet* (*trama*), o uso da técnica deve ser minimamente motivado pela interação entre os personagens. O “excesso”, tal como o encontramos em Minelli ou em Sirk, é com frequência justificado por convenções genéricas. O mesmo é válido até para os estilistas mais excêntricos de Hollywood, Busby Berkeley e Josef von Sternberg, cada um dos quais exigia uma base genérica de motivação (a fantasia musical e o romance exótico, respectivamente) para os seus experimentos. (BORDWELL, 2007. p 205).

Com essa citação, Bordwell nos oferece um indicativo relevante para concebermos o excesso na narrativa, mas, vinculado a uma matriz genérica. Nos exemplos citados, o autor fala de obras pertencentes a diretores que trabalham com o melodrama (Douglas Sirk, Vincent Minelli) e o musical (Busby Berkeley), mas isso não significa que o estilo excessivo se personifica apenas nos filmes de tais categorias. Conforme vimos anteriormente, é possível encontrá-lo em produtos vinculados ao horror, ao pornô e ao suspense, dentre outros tipos de produção.

A fim de entendermos a argumentação de Bordwell, faz-se necessário destacar que o gênero é utilizado para compreender e classificar uma determinada obra: se ela é uma

comédia, um filme de horror ou um western⁴⁷. No âmbito fílmico, a pesquisadora Raphaëlle Moine (2008) e o teórico Rick Altman (2006) nos esclarecem que tal noção serve para facilitar o reconhecimento de um filme, a partir de estratégias de repetição de traços que, uma vez estabelecidos, torna-se um saber coletivo compartilhado pelo público. Entretanto, de acordo com a autora, as categorias genéricas podem sofrer transformações ao longo do tempo, já que mudanças sociais e culturais afetam tanto a produção cinematográfica, como a sua audiência, possibilitando o surgimento de novos gêneros ou o hibridismo (quando um filme pode apresentar traços que permitam enquadrá-lo em mais de uma categoria, às vezes com contornos maleáveis).

Como produto derivado de uma série de processos históricos, os gêneros estabelecem contratos de leitura no âmbito da recepção, portanto, o conhecimento acerca de certos critérios de classificação genérica faz parte do mecanismo de reconhecimento do significado do filme. Isso não implica que toda obra genérica utiliza sempre as mesmas convenções estabelecidas pelas características que a classificam como tal, tampouco são fixas e imutáveis. Sabe-se que ao longo dos anos internalizam novos aspectos e estratégias sem, no entanto, se desassociarem do seu respectivo gênero.

Nesta dissertação, não é nosso objetivo inserir os filmes do *corpus* dentro de uma categoria genérica pré-estabelecida, até porque isso poderia limitar algumas reflexões sobre questões mais amplas. O que nos interessa na argumentação de Bordwell é perceber que o autor tem ciência sobre como o excesso pode influenciar sobre a encenação dos atores, no modo como os cenários são construídos e no desenvolvimento das ações, peripécias e acontecimentos. Ter isso em mente significa aceitar que as narrativas podem ser geridas mediante outro pressuposto que não apenas o causal.

No melodrama, por exemplo, as ações se desenvolvem mediante personagens cujas emoções são exploradas ao máximo. Os personagens são construídos a partir de estratégias de obviedade para demarcar para o espectador o papel ocupado por cada um: quem é o mocinho virtuoso e o vilão mau-caráter (BROOKS, 1995). Os filmes de horror, por sua vez, segundo Noël Carroll (1999) tem como principal pressuposto articulador a criação de efeitos relacionados ao medo, por isso, faz questão de inserir repetidamente uma ameaça que prejudique a saúde física de seres humanos, a ponto de solicitar efeitos no âmbito da apreciação.

⁴⁷ Essa noção advém da literatura e da dramaturgia, passando pelos escritos de Aristóteles e Horácio e, mais recentemente nas pesquisas literárias de Tzvetan Todorov, teóricos que, de uma maneira geral, tentaram estabelecer a presença de determinados elementos temáticos e narrativos para compreender e classificar certas obras.

Nos exemplos citados, o excesso é o responsável por demarcar as características narrativas fundamentais dos filmes. Sem elas, seria quase impossível estabelecer as características próprias de cada tipo de obra. Porém, conforme comentamos antes, não é nosso objetivo inserir a *trilogia da vingança* em uma determinada categoria genérica, já que acreditamos que as contribuições gerais oferecidas aqui, podem contribuir para uma investigação das obras sem essa obrigatoriedade.

Assim, a apropriação do excesso que chamamos em causa nesta dissertação tem por objetivo compreender como este material é concebido no filme através de duas perspectivas principais:

- 1 Como elemento estético que “afeta” a cena a partir da inserção de materiais que chamam a atenção do espectador para seu aspecto exagerado e excessivo, a exemplo de figurinos, objetos, sons, encenação dentre outras coisas (THOMPSON, 1987).
- 2 Enquanto elemento inscrito na narrativa, presente na articulação dos aspectos temáticos, estilísticos e formais (BORDWELL, 1996). Além disso, acrescentamos aqui a necessidade de investigar a capacidade do excesso em provocar aquilo que Williams e Baltar chamaram de engajamento sensório-sentimental. Sendo assim, nosso objetivo é investigar como o filme se estrutura para construir efeitos no espectador e, além disso, averiguar que tipos de efeitos são esses.

3 NEOFORMALISMO, POÉTICA E EMOÇÃO: DIRETRIZES METODOLÓGICAS PARA A INVESTIGAÇÃO DO EXCESSO

De acordo com Thompson, a única maneira de estudarmos o excesso é apontando para ele. Por isso, se queremos compreender como tal elemento se materializa em uma obra cinematográfica, faz-se necessário recorrermos ao filme – enquanto material expressivo – para a partir daí averiguar de que modo seus materiais e mecanismos se relacionam para criar um significado e um discurso coerente.

No campo de análise fílmica é possível perceber a presença de várias correntes teóricas e metodológicas que tomam diferentes caminhos no momento de examinar as engrenagens de uma determinada obra. A abordagem *pré-textual*, por exemplo, tem o objetivo de apontar questões de cunho sociológico e histórico, dentre outros elementos. Esta perspectiva não se atém ao filme em si, mas a uma gama de possíveis significados que dele emanam, conforme faz Joseph Jonghyun Jeon, em *Residual Selves: Trauma and Forgetting in Park Chan-wook's Oldboy* (2009). O autor utiliza-se de um forte cariz freudiano para tentar averiguar como o filme analisado representa um tipo de trauma sobre as transformações econômicas da Coreia do Sul.

Outro modo de abordagem é a conhecida como *contextual*, cujo objetivo é demonstrar as relações do filme com o mundo externo a ele, ou seja, como as obras se constituem como reflexo dos discursos hegemônicos da sociedade. Muitas pesquisas a respeito do cinema coreano caminham nessa direção, pois, como o estabelecimento de uma indústria cinematográfica no país é algo recente e concomitante ao processo de democratização da nação, muitos autores analisam as obras com o propósito de compreender, sobretudo, como elas representam a identidade coreana no contexto da globalização (LEE, 2005; KIM, 2005). Outro exemplo diz respeito aos trabalhos desenvolvidos por Hyangji Lee (2006), cujas pesquisas se desenvolvem no sentido de explicar como os filmes representam os diálogos entre a cultura local e a global.

É claro que o contexto de produção é um importante aspecto para se pensar a respeito do modo como os filmes são concebidos, mas, o que é relevante nesse sentido é prestar a atenção nos aspectos que explicam o porquê de uma determinada obra ser concebida esteticamente e estilisticamente do jeito que é para, assim, tentar compreender seu programa expressivo. Ir além disso, muitas vezes, significa usar o filme como desculpa para investigar questões que ultrapassam os domínios do objeto artístico, desencadeando em abordagens mais

interessadas na compreensão do mundo, das dinâmicas sociais e dos processos identitários, por exemplo.

A análise contextual responsável por explicar o modo como os filmes de Park Chan-wook são concebidos ocorreu no primeiro capítulo desta dissertação, no qual examinamos como a indústria cinematográfica onde o diretor se insere se constituiu ao longo da história.

Esse primeiro contato com a produção sul-coreana permitiu-nos averiguar algumas conformações temáticas, estilísticas e estéticas presentes na obra do diretor em questão. Podemos afirmar, inclusive, que alguns dos aspectos que guiam o desenvolvimento desta pesquisa se materializaram graças àquilo que o contexto fílmico nos apontou, a saber, a utilização da representação da violência como aspecto marcante e excessivo e que dialoga com outras obras contemporâneas de sua realidade local e regional.

Voltando às metodologias de análise fílmica, há ainda outra perspectiva, dessa vez preocupada com os aspectos funcionais do filme, ou seja, com as questões *internas* que conformam uma obra tornando-a o que ela é. Diversas correntes se circunscrevem em tal domínio, a exemplo da semiologia, do estruturalismo, da psicanálise, do marxismo, dentre outras possibilidades⁴⁸. Ainda nesta esfera, a corrente *poética* surge como um interessante caminho por reunir em uma mesma perspectiva a possibilidade de conciliar tanto a observação dos aspectos internos do filme, como os efeitos programados pela obra para causar determinados engajamentos no espectador, sem, entretanto, desconsiderar os aspectos contextuais que ajudam a explicar algumas das características estéticas presentes nas obras.

Tomando tais informações como referência, desejamos agora compreender como os materiais presentes nos filmes se articulam entre si para podermos identificar quais são as características dos filmes de Park Chan-wook. Nesse sentido, a perspectiva *poética* mostra-se uma interessante possibilidade para pensarmos sobre os elementos constitutivos do filme e suas inter-relações, já que o objetivo proposto nesta dissertação está em compreender como o excesso se manifesta nas obras enquanto uma categoria estética responsável, entre outras coisas, por configurar o trabalho do diretor e por solicitar efeitos no âmbito da apreciação.

De acordo com David Bordwell (1989), a perspectiva poética é responsável por abarcar em um mesmo domínio variados estudos e metodologias, muitos deles divergentes, como os escritos de estruturalistas e formalistas. Entretanto, independentemente das diferenças existentes, as questões centrais da poética giram ao redor de alguns domínios e tendências que se concentram em três aspectos principais: 1) no *tema*; 2) nas *formas*

⁴⁸ Para um maior conhecimento acerca dos diversos métodos de análise fílmica existentes, C.f. AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do Filme**. Lisboa: Texto e Grafia, 2010.

construtivas; e 3) nas *questões estilísticas*. O primeiro termo se refere aos assuntos desenvolvidos no filme (semântica), o segundo se preocupava com as estratégias utilizadas na construção da obra, (sintaxe) e, por fim, o terceiro item diz respeito ao uso dos elementos da linguagem e da técnica cinematográficas para a construção do discurso fílmico (pragmática)⁴⁹.

Assim, tal perspectiva não se centra na super interpretação de fenômenos que identificam “significados ocultos” na obra, mas em fundamentos desenvolvidos ao redor de uma perspectiva aplicada ao cinema, cuja premissa se estabelece a partir de dois questionamentos principais: 1) *Como determinados filmes são feitos?* e 2) *Quais são seus efeitos e funções?* Seguindo estes preceitos, uma análise deve primar pela identificação dos elementos estilísticos constituintes do filme à luz dos efeitos que produz no espectador.

A seguir, nos propomos a caracterizar os principais aspectos das metodologias que nos guiarão durante o exame do *corpus*, a saber a *Poética do Filme*, proposta pelo pesquisador Wilson Gomes e desenvolvida no Laboratório de Análise Fílmica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Universidade Federal da Bahia (UFBA), e a perspectiva *neoformalista*, desenvolvida por David Bordwell e Kristin Thompson. Ambas as abordagens nos ajudarão na identificação dos materiais organizados sistematicamente nos filmes e no modo como os elementos cinemáticos se estruturam para solicitar ânimos no espectador.

Para auxiliar essas duas metodologias, chamamos em causa as pesquisas cognitivas para nos oferecer meios que nos ajudem a compreender as emoções fílmicas de um modo mais efetivo, especialmente no que diz respeito às questões que devem ser observadas a partir da relação obra/fruidor. Nesse sentido, o trabalho de Noël Carroll apresenta algumas diretrizes e intuições que nos auxiliam na investigação dos modos como as obras se articulam para construir e solicitar disposições emocionais no espectador.

3.1 A POÉTICA DO FILME E O NEOFORMALISMO

A poética, conforme aponta Gomes, é uma disciplina que tem sua origem no tratado do filósofo grego Aristóteles (2007), escrito no ano de 365 a.C. O texto se foca principalmente sobre o estudo prescritivo do funcionamento de gêneros de representação

⁴⁹ Thematic considers subject matter and theme as components of the constructive process (...)thematic study motifs, iconographies, and themes as material, as constructive principles, or as effects of constructive principles (...) Constructional forms (...) the most prominent research domain here is the theory and analysis of narrative wick as fundamental constructive principle in films. (...). Stylistics deal with the materials and patterning of the film medium as components of the constructive process (BORDWELL, 1989, p. 376).

teatral e literário, como o épico, o lírico e o dramático, para a partir daí averiguar como se dá a relação entre obra e apreciador. Considerar tal perspectiva significa aceitar que toda obra, qualquer que seja seu formato, pressupõe estratégias que se organizam para produzir efeitos sobre o apreciador.

De acordo com Gomes (2004a), a apropriação de tal disciplina como um método de análise fílmica se vale da recuperação do conceito *poética* por parte de Paul Valéry, cuja proposta implica no restabelecimento do sentido mais primitivo do termo (do grego *poieo* que significa fazer) e na ampliação do seu objeto, de forma a incluir outros modos de expressões artísticas além do teatro e da literatura. Ao retomar a sugestão aristotélica, argumentando que as obras expressivas antecipam a cooperação e os efeitos possíveis nos apreciadores, Valéry acredita que a questão da técnica passa, portanto, a se relacionar com as noções de obra de arte e recepção, uma vez que “a obra, a rigor, é um conjunto de efeitos possíveis sobre um fruidor possível” (GOMES, 2004a, p 22).

Além de Valéry, Gomes (2004c) também se vale das contribuições de outros autores pertencentes ao campo da estética, como Luigi Pareyson (1989) e Umberto Eco (1986, 1994), para desenvolver seu método analítico, denominado de *poética do filme*, no qual reúne em um mesmo espaço problemas e perspectivas acerca da atividade de interpretação de objetos fílmicos. Do primeiro autor, Gomes toma emprestada a noção de intérprete/fruidor, uma instância empírica capaz de participar ativamente do processo de interpretação, uma entidade que não fica inerte aos efeitos da *poesia*, mas capaz de “chamar-lhe a vida” ao executá-la.

A abordagem de Pareyson a respeito da necessidade de um intérprete para ativar as obras de arte oferece relevantes contribuições para a elaboração da *poética do filme*. No entanto, o autor empreende o processo interpretativo como algo subjetivo, motivado pelas experiências de vida do leitor e, por isso, permite uma variabilidade de compreensões possíveis da obra. Fica para Umberto Eco (1986, 1994) a responsabilidade de limitar até onde vai a o processo interpretativo. Ao estabelecer a ideia de *leitor-modelo*, Eco cria uma instância hipotética prevista e provida pelo texto, cuja função é completar os estímulos propostos por um autor a partir de determinadas instruções inerentes à obra. Não se espera que ele exista concretamente no mundo, mas é preciso direcionar o produto artístico de modo a construí-lo.

A partir dos pressupostos apresentados, Gomes define a *poética* como uma disciplina dotada de programas ou projetos de formação ou estruturação da obra de arte, onde se inscrevem as intenções operativas de seus produtores, assim como a organização de

estratégias para a produção de um efeito desejado. Portanto, ao propor uma *Poética do filme*, o autor pontua que a obra deve ser pensada no âmbito de sua destinação.

A destinação ou *dynamis* de uma espécie de representação é o que ela deve ser ou realizar por sua própria natureza. O mais interessante, todavia, é que para Aristóteles a destinação de uma composição qualquer, a sua realização é o seu efeito. Mas efeito que não se realiza senão sobre aquele que desfruta ou aprecia a representação. Quando se efetiva, quando produz um efeito, é que uma operação se torna obra, resultado. E efeito é sempre efeito sobre o apreciador, para o qual justamente, ela opera, ela é obra. (GOMES, 2004b, p. 42).⁵⁰

Gomes sugere que a produção de efeitos provocada pela obra irá determinar disposições emocionais do espectador, como o horror e a compaixão, no caso da tragédia, ou o riso, no caso da comédia. Assim, ao criar um produto artístico, o autor deve organizar estrategicamente os efeitos adequados à obra e prevê-los na apreciação. Tal assertiva *poética*, no entanto, não está preocupada em dar ênfase na recepção, mas naquilo que a obra pressupõe que ocorrerá a um leitor-modelo.

Com essas considerações, Gomes nos coloca diante de um pressuposto analítico no qual se faz necessário investigar quais são os elementos contidos em uma obra, as estratégias de constituição do discurso fílmico e os efeitos provocados durante a apreciação. Por isso, é necessário investigar os seguintes elementos:

- 1 *Meios*: correspondem a diversos materiais que se combinam no filme e se atrelam a habilidades técnicas. São classificados em: 1) visuais (escala de planos, fotografia, enquadramento, movimentos de câmera, luz, profundidade de campo), 2) sonoros (trilha sonora e música), 3) cênicos (direção de atores, cenários e figurinos, direção de arte) e 4) narrativos (composição da história, seu argumento e sua trama, peripécias e desenlaces).
- 2 *Estratégias*: referem-se à composição da obra a partir de uma habilidade técnica. Seu objetivo é organizar os elementos da composição fílmica (*meios*) voltados para a previsão e a solicitação de determinados efeitos.
- 3 *Efeitos*: podem ser de três tipos: *cognitivos*, *sensoriais* e *emocionais ou afetivos*. Os programas *cognitivos* se referem à compreensão das ideias e mensagens de uma obra.

⁵⁰ La destinación o *dynamis* de una especie de representación es lo que ella debe ser o realizar por su propia naturaleza. Más interesante es, sin embargo, que para Aristóteles la destinación de una composición cualquiera, su realización, es su efecto. Pero un efecto que no se realiza sino en función de quien disfruta o aprecia la representación. Cuando se efectúa, cuando produce un efecto, es por que una operación se transforma en *obra*, resultado. Y “efecto” es siempre efecto sobre el apreciador, para quien, justamente, ella opera, ella es obra (GOMES, 2004b, p. 42).

Os *sensoriais* trabalham na construção da sensação do apreciador a partir de um conjunto de provocações a sentir, já os *emocionais* correspondem à dimensão afetiva, induzindo um estado emocional no leitor.

De forma semelhante, a pesquisadora Kristin Thompson (1988) propõe uma perspectiva analítica na qual o exame dos filmes se dá através: 1) da observação dos elementos constituintes das obras e 2) mediante a investigação sobre a produção de efeitos provocada pelo filme. Para o primeiro aspecto, a autora chama em causa os preceitos desenvolvidos pelos formalistas russos durante os anos de 1920 para, a partir daí, averiguar como, em relação a um padrão de convenções, um filme ou o trabalho de um diretor se destaca, principalmente através da análise das *formas de construção* fílmica e da *estilística*.

A esse pressuposto, a autora deu o nome de *neoformalismo*, um método desenvolvido conjuntamente como David Bordwell e Janet Steiger, no qual se acredita que os componentes motivacionais e funcionais das obras devem ser levados em consideração durante a análise, assim como a consciência de que a relação estabelecida entre filme e apreciador se dá por meio de uma atividade cognitiva. Portanto:

O neoformalismo utiliza o modelo comunicacional de arte para investigar três componentes: o emissor, o canal e receptor. Está implícito que a atividade principal é passar a mensagem do emissor ao receptor através de um canal (discursos, imagens de televisão, o código Morse). Assim, o canal tem uma função prática, e sua eficácia é julgada pela eficiência e clareza com que carrega a mensagem (THOMPSON, 1988, p.7)⁵¹.

Do formalismo, Bordwell (1989) recupera a noção de *literariedade* para enxergar a obra a partir de seus componentes estéticos e estilísticos, uma vez que, para os autores de tal tradição teórica, a investigação do objeto artístico deve concentrar-se no estudo da natureza autônoma da linguagem *poética*. Uma análise empreendida mediante esta perspectiva presa pela identificação dos elementos concernentes aos filmes, no modo como ele é contado, estruturado, como as informações são justapostas na trama, dentre outros fatores.

Embora no *neoformalismo* os principais aspectos analíticos abordados estejam ligados às questões estilísticas e às formas constitutivas do filme, há uma preocupação em investigar

⁵¹ El neoformalismo utiliza el modelo comunicacional de arte en el que se distinguen tres componentes: emisor, canal, receptor. Se supone que la principal actividad implícita consiste en pasar el mensaje del emisor al receptor a través de un canal (discursos, imágenes de televisión, código Morse). De manera que el canal posee una función práctica, y su efectividad es juzgada por la eficacia y claridad con la que lleva el mensaje (THOMPSON, 1988, p 7).

tais elementos a partir de conhecimentos históricos. Isso permite ao analista, por exemplo, ter certa autonomia para observar as estruturas da obra e, por outro lado, recuperar conhecimentos contextuais quando estes são fundamentais para explicar a arquitetura do filme.

Nesse sentido, Bordwell (1989) argumenta que a análise poética mostra-se um relevante meio para observar a evolução das convenções estilísticas do cinema, já que permite enxergar o potencial de cada obra em renovar questões teóricas. Um exemplo recente que ilustra bem tal posicionamento diz respeito ao longa-metragem *O hobbit – uma jornada inesperada* (*The Hobbit: An Unexpected Journey*, 2012), dirigido pelo australiano Peter Jackson. A produção é a primeira a utilizar a tecnologia HFR para rodar um filme em 48 fotogramas por segundo, ao invés dos convencionais 24 quadros por segundo. Ter tal informação é importante para o analista perceber como tal técnica provoca um tipo de mudança estética e solicita do espectador hábitos diferenciados para a apreciação fílmica.

Outra preocupação dos *neoformalistas* se concentra especificamente no modo como o objeto artístico apreciado opera na sugestão de respostas na audiência, centrando-se na atividade cognitiva desenvolvida durante a apreciação audiovisual. Assim, Bordwell (1996) sublinha a necessidade de estabelecer convenções para o estudo das práticas de recepção através das contribuições da psicologia cognitiva, baseando-se na vertente construtivista de Herman Von Helmholtz, cujo modelo considera a percepção humana como um processo ativo responsável por elaborar inferências e testar hipótese acerca do que lhe é apresentado. Esse processo ajuda o espectador a criar significados e sentidos sobre a obra que contempla, permitindo-o compreender a história do filme.

Na abordagem de Bordwell presente em *La narracion en el cine de ficcion* (1996), o cognitivismo é compreendido unicamente a partir do modo como a obra oferece informações ao espectador para auxiliá-lo na compreensão do fluxo causal da narrativa, composta, conforme vimos no capítulo anterior, pela *fábula*, *trama* e *estilo*. Tal perspectiva considera que o espectador concebe julgamentos perceptivos sob as bases de *inferências*, construindo a realidade do filme através de *esquemas* que se organizam para possibilitar a criação de *hipóteses*.

Vale ressaltar que os *esquemas* são mapas mentais que ajudam na construção da *fábula* mediante os eventos apresentados na *trama*. Sua ação cognitiva se desenvolve a partir de modelos do contar difundidos culturalmente. Assim, ao assistir um filme, o apreciador manipula os seguintes aspectos: 1) capacidades perceptivas; 2) conhecimentos prévios

determinados pelas experiências de vida e 3) a própria estrutura de organização dos elementos dos filmes.

Devido a essa preposição desenvolvida por Bordwell, parece que a questão cognitiva no *neoformalismo* lida apenas com o modo em que as informações se justapõem na obra para criar unicamente um sentido causal para a fábula. Entretanto, Thompson nos alerta que essa questão é apenas uma opção metodológica do autor, pois o espectador, ao apreciar um filme, lida também com outros tipos de percepções quando aprecia uma obra, entre elas a emoção, um aspecto bastante importante que deve ser visto e compreendido nas análises por meio dos pressupostos da psicologia cognitivista.

No *neoformalismo*, defende Thompson, a emoção é investigada a partir do modo como o filme se organiza para provocar uma alteração no comportamento do espectador, ou seja, surge mediante as informações postas em cena pelos elementos da técnica e da linguagem cinematográficas que compõem os produtos audiovisuais. Portanto, a análise deve prezar pela investigação das respostas que os filmes provocam no público a partir do que o filme lhes apresenta, mostra e informa.

O que podemos concluir é que ambas as perspectivas têm por objetivo principal compreender a obra a partir de seus aspectos constitutivos. É claro que as duas não são a mesma coisa, mas nos ajudam a pensar os filmes enquanto materiais expressivos que podem ser analisados mediante os elementos formais, estéticos, narrativos e estilísticos que os compõem. Assim, é interessante ao analista ir até a obra para compreender quais são os mecanismos que se estruturam para o seu funcionamento, prestando atenção nos *dispositivos* que a conformam e nas estratégias utilizadas para a construção de sentidos, significados e emoções.

Outra importante questão colocada pelas duas metodologias diz respeito à preocupação em identificar como a estruturação de certos elementos no objeto artístico conduz a atividades espectatoriais. Ao partirem do exame interno e individual do filme, os dois pressupostos acreditam que os filmes são um conjunto de instruções organizadas sistematicamente para solicitar determinados ânimos no fruidor, sejam eles de ordem emocional ou cognitiva, por exemplo.

É importante ressaltar que apesar de algumas distinções sobre a recepção, o *neoformalismo* e a *poética do filme* compreendem o espectador como uma entidade hipotética,

prevista e provida pelas obras e que, de certo modo, participa do processo de construção de significado dos filmes. Ora, os objetos artísticos possuem espaços em branco propositais que necessitam de preenchimento para obter sentido, por isso, o apreciador deve ser capaz de cooperar com a atualização textual e seguir uma trajetória de interpretação compatível com o desenrolar da narração.

Nesse sentido, como um dos objetivos desta dissertação é verificar como o excesso se constitui para promover o engajamento do público, temos que nos ater apenas aos efeitos presumidos pelo produto artístico, ou seja, como um conjunto de elementos se estrutura para programar determinados ânimos em um espectador hipotético - que serve de parâmetro para supor os efeitos causados em espectadores empíricos. Isso significa lembrar que o artista tenta antecipar o fruidor e constrói a sua obra para tentar afetá-lo, mas não tem o poder de determinar sua recepção.

Porém, ainda se atendo a tal aspecto da recepção, ambas as metodologias não oferecem muitas ferramentas para nos ajudar a examinar como cada tipo de efeito emocional é provocado, tampouco se preocupam em detalhar como a obra se organiza para solicitar algum tipo de engajamento. As abordagens são muito amplas, gerais e não parecem preocupadas em explicar como os ânimos ocorrem, apenas sugerem sua investigação. Por isso, conforme veremos no tópico a seguir, esta dissertação se vale das contribuições advindas da psicologia cognitivista para investigar de que modo a produção da emoção é suscitada durante a apreciação do material fílmico.

3.2 A EMOÇÃO FÍLMICA: CONSIDERAÇÕES SOBRE A ABORDAGEM COGNITIVA

Levando em conta que a perspectiva *poética* guiará o modo como analisaremos as obras pertencentes ao *corpus* da pesquisa, é necessário nos remeter à questão da emoção fílmica, pois entendemos ser o excesso uma estratégia responsável por solicitar um tipo de resposta emocional no âmbito da apreciação. Gomes, por exemplo, ao desenvolver sua metodologia, descreve que o filme se articula e organiza seus materiais com o intuito de gerar efeitos específicos no espectador, no caso da tragédia, por exemplo, temos os sentimentos de terror e piedade; já na comédia o riso é o efeito incitado pela obra.

De acordo com Gomes, os programas de produção de efeitos podem ser de três tipos: *cognitivos*, *sensoriais* e *emocionais ou afetivos*. Os programas cognitivos se referem à

compreensão das ideias e mensagens de uma obra. Os sensoriais trabalham na construção da sensação do apreciador a partir de um conjunto de provocações a sentir, já os emocionais correspondem à dimensão afetiva, induzindo um estado emocional no leitor. Cada um dos aspectos citados se organiza de forma diversa nos materiais fílmicos e, muitas vezes, alguns são priorizados em detrimento de outros. Apesar de tal divisão, Gomes salienta que os três tipos de efeito podem ser encontrados misturados em uma obra e que a distinção entre eles se dá apenas para fins metodológicos.

Afinal, quando assistimos a um filme e somos envolvidos por sua narrativa, passamos por diversas experiências durante o ato da apreciação. Tentamos compreender o fluxo de acontecimentos a partir das informações que são postas na tela, somos compelidos a nos engajarmos às causas dos personagens, a sofrer algum tipo de reação que não se dá apenas em um nível sentimental, mas também sensorial, dentre outras coisas. Um exemplo como esse só mostra que assistir a filmes envolve a execução de vários efeitos no público e, além disso, conforme veremos mais adiante, as teorias das emoções pregam que nossas respostas a determinados obras audiovisuais são de ordem sensório-sentimentais, geradas a partir conteúdos cognitivos.

Como nossa metodologia para a análise do excesso se articula a partir de uma vinculação poética, mostra-se pertinente irmos um pouco além dos pressupostos de Gomes e investigarmos com mais precisão a dimensão emocional. Nesse sentido, recorreremos aos autores cognitivistas, responsáveis por oferecer contribuições mais pormenorizadas para a compreensão de tal efeito e como ele é solicitado durante a apreciação. Vale ressaltar que no escopo que compõe as metodologias de análise fílmica, o *neoformalismo* é a corrente responsável por inserir a psicologia cognitiva no âmbito de investigação da emoção no cinema⁵².

Adentrar essa seara significa ter em mente que o espectador não assiste a um filme unicamente para construir esquemas mentais de ordem narrativa, mas também para experimentar afetos sobre a história que lhe é contada. Nesse sentido, o pesquisador Ed Tan (1996) acredita que as emoções surgem na experiência fílmica a partir do prazer da observação do mundo ficcional e mediante a organização da informação via aspectos estilísticos e estéticos. Com relação a isso, o autor salienta que, durante a apreciação fílmica, o

⁵² Nesta dissertação não é nosso objetivo realizar um panorama a respeito das pesquisas sobre a emoção a partir de uma perspectiva cognitiva, apenas apresentar autores que nos ajudarão durante o desenvolvimento da análise do corpus. Para saber mais, C.f GALVÃO, Emília Maria da Conceição Valente. **Cena e sentimento**: um estudo sobre estratégias de produção de efeitos emocionais no cinema. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.

público seleciona os aspectos que o interessam e o afetam, gerando assim, por exemplo, o movimento que permitirá ao espectador aderir ou não às causas de determinados personagens e acompanhar suas peripécias ao longo da trama⁵³.

Gregor M. Smith (2003), outro pesquisador vinculado ao cognitivismo, acredita que os filmes orientam seus elementos estilísticos para criar um clima emocional. Na visão do autor, é preciso ir além das investigações acerca dos temas que perpassam as obras e das motivações que guiam os personagens para considerar de que modo a iluminação, o som, a música, os diálogos, os movimentos de câmera, dentre outros materiais estilísticos se estruturam para criar informações que provocarão estímulos.

O pesquisador Noël Carroll (1999) é um dos primeiros a lançar considerações a respeito da emoção enquanto aspecto cognitivo, inicialmente a partir de um trabalho de cunho filosófico, cujo objetivo era explorar os efeitos provocados pelas obras de horror. O que fica claro na leitura do pensamento de Carroll é que não só nesse trabalho, mas nos demais desenvolvidos pelo autor, é possível encontrar análises e considerações teóricas preocupadas com objetos artísticos vinculados às ficções populares, especialmente aquelas cujo aspecto caracterizador diz respeito à presença de estratégias de engajamento emocional.

Para entender a argumentação de Carroll, é necessário, primeiramente, perceber a distinção existente entre o que vem a ser a emoção cognitiva e o afeto. Este último aspecto corresponde a uma categoria genérica capaz de abarcar em seu domínio diversos tipos de sentimentos e sensações experimentadas pelo espectador, como por exemplo, frio e calor, além de reações referentes ao susto e à excitação, o ódio e o amor.

Já a emoção, conforme pontua o autor em *Film, Emotion and Genre* (2003), é algo mais específico: além de ser um dos domínios do afeto, corresponde àquilo que sentimos mediante a percepção de um elemento cognitivo. Por exemplo, quando estamos diante de uma película e percebemos que um perigo imanente se direciona para uma personagem por quem torcemos, é gerada uma apreensão que nos afeta. O mesmo poderia ocorrer com outros tipos de sentimentos, como o de alegria, ao descobrirmos que uma protagonista alcançou finalmente a felicidade após passar por vários percalços, ou da tristeza, quando nossa heroína favorita é assassinada perversamente pelo grande vilão da história.

⁵³ Outra importante contribuição de Tan no âmbito das pesquisas sobre a emoção diz respeito à noção *interesse*, aspecto responsável por manter a atenção do espectador do início ao fim da obra. Para o desenvolvimento de sua argumentação, o autor parte de um estudo empírico e das contribuições de Nico Frijda para concluir que as obras, ao longo da trama, oferecem situações e acontecimentos responsáveis por manter a atenção do público, possibilitando a criação de empatia pelos personagens, a criação de suspense e alívio.

As emoções surgem porque são motivadas por algo, por um objeto ou por meio do desenvolvimento de uma situação da trama. O sentimento deflagrado só emerge mediante a construção de alguns discursos que possibilitem certas conclusões ao apreciador, por exemplo, “para que eu sinta pena de X, eu devo acreditar que X sofreu algum tipo de infortúnio (...). Para Y ser o objeto da minha inveja, devo reconhecer que Y possui um conjunto de coisas necessárias que me faltam”⁵⁴ (CARROLL, 2003, p 65-66). Indo para situações mais concretas, podemos dizer que o medo só surge se houver a construção de algo que permita a percepção de que um determinado objeto é nocivo e pode prejudicar alguém.

Outra característica relevante sobre a emoção é o fato de ela não se restringir apenas a um estado de espírito, mas também a uma resposta sensorial que emerge no corpo do espectador, por meio de um sentimento sofrido. Por exemplo, “há um caminhão vindo em minha direção (...). Ora, quando estou num estado de medo em relação a esse caminhão, estou em algum estado físico – talvez involuntariamente eu feche os olhos, enquanto meu pulso dispara” (CARROLL, 1999, p 43).

Ter em mente que a emoção também solicita uma resposta física, não significa que o aspecto sensorial é algo que se faz presente a todo instante, ou que ocorre sempre, simultaneamente, aos sentimentos. Ora, as agitações corporais que atingem o espectador podem se manifestar das mais diversas formas e maneiras, além do fato de que cada pessoa reage de modo diferente às emoções postas na tela.

Por isso, Carroll faz questão de ressaltar que aquilo que identifica e caracteriza a emergência de uma determinada emoção não diz respeito àquilo provocado por um aspecto sensorial, mas a partir de uma dimensão cognitiva, especialmente através da capacidade do apreciador em realizar uma análise factual (exemplo: há um caminhão vindo em minha direção) e avaliativa (exemplo: o caminhão é perigoso) de uma situação.

Em *A filosofia do horror ou paradoxos do coração* (1999), há uma investida do autor em examinar quais são os efeitos suscitadas pelos filmes vinculados ao gênero horror. Apesar disso, Carroll desenvolve duas questões principais gerais que nos interessam para o desenvolvimento de nossa análise⁵⁵: 1) Quais são as emoções sofridas pelo espectador que

⁵⁴ “In order for me to feel pity for x, I must believe that x has suffered some misfortune (...).For y to be the object of my envy, I must cognize y as at least meeting the necessary condition of possessing something I lack” (CARROLL, 2003, p. 65-66).

⁵⁵ Apesar de Carroll desenvolver uma argumentação que dê conta da estruturação de obras vinculadas ao horror, é possível perceber considerações gerais que nos possibilitam aplicar a filmes vinculados a diversos modos de feitura, sejam eles vinculados a uma matriz genérica ou não. É claro que não é possível aplicar a todos, mas para o nosso corpus, os *insights* do autor nos ajudam a compreender como o filme se estrutura para convocar efeitos.

lida com uma obra? 2) O que leva o público a experimentar determinados engajamentos, uma vez que tem consciência sobre o fato das ficções não serem coisas reais?

Para tentar resolver esses dois questionamentos, Carroll se volta para a relação estabelecida entre obra e apreciador e exclui de antemão algumas perspectivas que tentam explicar a emergência da emoção, a saber a “teoria da ficção como ilusão” (CARROLL, 199, p. 97) e a “teoria da resposta ficcional como fingimento” (idem, p. 104). O primeiro pressuposto defende que o espectador, ao entrar em contato com um universo fílmico, acaba esquecendo que está diante de algo inventado e toma aquele momento como algo real. O que é um grande equívoco, pois, em nenhum momento, o apreciador sadio é capaz de perder sua consciência sobre as experiências verdadeiras e as ilusórias.

Ao assistir um filme, por exemplo, ele sabe sobre o material com o qual lida e tem ciência de que está diante de uma ficção. De fato, ele é realmente afetado quando diante de uma obra, mas a explicação para o modo como isso acontece é um pouco mais complexa.

Já a “teoria da resposta ficcional como fingimento” embora vá por um caminho inverso, também se mostra problemática. Segundo Carroll, tal perspectiva acredita que o apreciador sabe sobre o *status* ficcional do objeto consumido e, devido a essa consciência, seus engajamentos emocionais não são autênticos, tratam-se de fingimentos diante de uma situação irreal apresentada. Uma posição como essa deslegitima a capacidade da obra em provocar efeitos e contraria o processo fisiológico do espectador em ser tocado por algo capaz de emocioná-lo.

Nesse sentido, Carroll desenvolve uma abordagem denominada de “teoria do pensamento”, cujo intuito é substituir e esclarecer alguns dos preceitos desenvolvidos pelas duas perspectivas apresentadas anteriormente. Conforme argumenta o autor, o apreciador é sim capaz de ser afetado por coisas que não são necessariamente reais, mas fruto de seu pensamento, pois:

Pensamento, aqui, é um termo de arte concebido para contrastar com crença. Ter uma crença é entreter assertivamente uma proposição; ter um pensamento é entretê-la de modo não assertivo. Tanto as crenças como os pensamentos têm um conteúdo proposicional, mas, no caso dos pensamentos é meramente entretido, sem vínculo com a realidade; ter uma crença é algo vinculado à verdade da proposição (CARROLL, 1999, p 118).

Sendo assim, o público não acredita nas coisas que assiste, mas, mesmo assim, a emoção provocada pela obra é genuína. O ator ilustra bem tal proposição com o seguinte

exemplo: uma pessoa à beira de um precipício olha para baixo e se imagina caindo. A ideia gera o medo e o calafrio, mas ela ainda está na terra e não experimentando a força da gravidade. Isso porque “podemos assustar a nós mesmos imaginando uma sequência de acontecimentos que sabemos ser altamente improvável. Além disso, não ficamos assustados pelo acontecimento de nosso pensamento de cair, mas, sim, pelo conteúdo de nosso pensamento de cair” (CARROLL, 1999, p 119).

Em sua argumentação sobre a emoção, Carroll (2005) também estabelece duas categorias que, segundo ele, são importantes para guiar a construção das emoções nos filmes, a saber, a *simpatia* e o *reflexo do espelho*. O primeiro conceito se refere a um modelo para explicar a postura emocional do espectador diante dos personagens que habitam um determinado universo ficcional. Segundo ele, “unimo-nos emocionalmente às ficções populares, em geral, devido à nossa relação com as personagens, e, em especial, com os protagonistas” (CARROLL, 2005, p 302).

A simpatia é, portanto, um estado emocional no qual o espectador vincula-se fortemente às causas dos personagens, preocupando-se e torcendo para que tudo dê certo na vida e nos objetivos deste. “A simpatia, concebida enquanto emoção, envolve sentimentos viscerais de perturbação sempre que os interesses dos objetos da nossa pró-atitude são ameaçados, e sentimentos de elação, de consumação e/ou satisfação quando o seu bem estar é atingido” (CARROLL, 2005, p 303).

Ainda de acordo com o autor, essa é a emoção mais presente e persistente do princípio ao fim de uma ficção popular. Assim que ela é assegurada, pode permanecer intacta durante toda a obra para ser convocada, por exemplo, quando o protagonista sofre algum tipo de mal e induz o espectador a ficar apreensivo com aquela situação.

A simpatia é mobilizada a partir do contato do apreciador com algumas informações sobre os protagonistas e demais personagens da fábula. Geralmente, as pessoas por quem direcionamos nossa atenção e simpatia são dotadas de diversas características virtuosas, são corretas, dignas, leais, têm um grande respeito pela família e se preocupam com os mais fracos. Tais virtudes, por seu lado, mostram que os protagonistas são representativos de um valor (geralmente, um valor moral) amplamente partilhado socialmente e, por isso, geram no público o desejo de que os protagonistas se saiam bem, e que os seus antagonistas se saiam mal.

Mesmo quando os protagonistas não são aquilo que chamaríamos de pessoas moralmente corretas, eles acabam por conquistar a nossa simpatia. Isso porque quando examinamos a estrutura das narrativas, “verificamos que o universo ficcional foi construído

de tal modo que as personagens que normalmente classificaríamos como criminosas são apresentadas de tal forma que acabam por constituir as personagens mais virtuosas de todas” (CARROLL, 2005, p 307). Assim, “as forças da sociedade quotidiana ou são mantidas fora do ecrã, para que os seus argumentos em contrário não influenciem as nossas simpatias, ou são reveladas como demasiado veniais e/ou culpavelmente estúpidas” (*idem*).

A noção de simpatia trabalhada por Carroll vai contra a ideia de *identificação*, um conceito caracterizado como responsável por sugerir um vínculo entre personagem e espectador, no qual existiria uma sintonia entre os sentimentos sofridos pelo primeiro, possibilitando ao apreciador experimentar as emoções dos protagonistas que acompanha. Tal pressuposto supõe que compartilhamos as mesmas coisas. Porém, conforme aponta Carroll, “Se a identificação fosse o modo característico do nosso envolvimento emocional com as personagens, seria de esperar que o público ficasse nos mesmos estados emocionais que as personagens às quais se encontrava exposto. Mas, muito frequentemente, tal não é o caso (CARROLL, 2005, p 287).

Para o autor, de fato existe uma sincronia entre os estados mentais do espectador com os dos personagens, mas, apesar de haver uma compatibilidade emocional entre ambos, não significa que os sentimentos em jogo são idênticos, conforme prega a *identificação*. Por exemplo, quando a heroína de um melodrama encontra-se desolada por ter sido abandonada pelo grande amor de sua vida, o espectador é induzido a sentir compaixão, mas isso passa bem longe do tipo de estado emocional em que a protagonista se encontra.

Em sua argumentação, Carroll também se mostra contrário à noção de simulação, um conceito proposto por Gregory Currie, no texto *The Moral Psychology of Fiction*. Proveniente da filosofia, este autor argumenta que tal conceito sugere que os indivíduos tendem a simular os estados mentais de outras pessoas com o objetivo de identificar suas intenções, motivações e emoções para prever futuros comportamentos.

Transpondo tal pressuposto para a estética, o apreciador, ao se deparar com os personagens, tenderia a fazer o mesmo para poder compreender os estados emocionais dos personagens, algo que, segundo Carroll, é desnecessário, uma vez que sua perspectiva lida com ficções populares, onde tudo é bem definido, inclusive os “meandros” da personalidade de cada indivíduo que habita em um universo ficcional.

Os autores da ficção popular constroem personagens, esculpindo economicamente as suas facetas, precisamente com o intuito de fazer com que o público mobilize, de uma forma rápida e sem esforço, esses mesmos protótipos. Assim sendo, a necessidade de postular a operação da simulação

como o método pelo qual nós apreendemos as emoções e os pensamentos das personagens das ficções populares é, em grande medida, ocioso. E se não estamos a simular as emoções das ditas personagens, então também não se verifica que estejamos unidos a elas por um processo contínuo de partilha de sentimentos congruentes (CARROLL, 2005, p 302).

Sendo assim, Carroll acredita que não há necessidade de propor a simulação como hipótese para explicar a reação dos espectadores diante dos personagens, pois, estes, muitas vezes dizem o que sentem através de diálogos com seus interlocutores. Mesmo nas situações em que não articulam explicitamente seus estados emocionais, manifestam os seus sentimentos ou pensamentos de um modo tão aberto e claro, que é mais fácil e rápido compreender desse modo, do que recorrer à simulação.

Embora o autor rejeite os modelos de simulação e identificação, encontra no pressuposto do *reflexo do espelho*⁵⁶ uma possibilidade para explicar um estrato de comunhão afetiva que envolve o estabelecimento de sentimentos semelhantes entre personagens e apreciadores. Nesse sentido, de acordo com Carroll, quando um indivíduo de um determinado universo ficcional sofre algum tipo de dor, por exemplo, o espectador tende a imitar os gestos e as expressões faciais das pessoas que observa. Aqui não se trata de sentir as mesmas coisas que o personagem, mas ter consciência sobre uma emoção alheia e solidarizar-se.

Portanto, para compreender como se constrói a emoção no cinema, é preciso prestar atenção no modo como os filmes são construídos para provocar determinadas reações no público (TAN, 199; SMITH, 2003). Nesse sentido, Carroll sugere duas questões importantes: 1) pensar no modo como o engajamento se dá a partir de um conjunto de informações oferecidas ao espectador, tomando cuidado para perceber que a emoção, apesar de se circunscrever no reino do sentimento, também convoca efeitos sensoriais e; 2) prestar atenção no modo como os personagens são concebidos para criar a simpatia do espectador, pois, desse modo será possível prever os efeitos que são solicitados pelas obras quando os protagonistas enfrentam certas situações.

Partindo dessas premissas, a análise do excesso levará em consideração o modo com o filme se organiza e se estrutura para conceber estratégias responsáveis por provocar engajamentos emocionais que, em alguns momentos, pode ser de ordem sensorio-sentimental. Vale ressaltar que nosso interesse é averiguar como determinados ânimos relacionados aos

⁵⁶ Os estetas conhecem o fenómeno dos reflexos de espelho, pelo menos, desde a obra de Theodor Lipps. Sergei Eisenstein tentou explorar as descobertas de Lipps, explicitamente, na sua teoria do cinema. Apesar de nem ele nem Lipps usarem a terminologia reflexos de espelho, Eisenstein incluiu nos seus filmes grandes planos de expressões faciais estereotipadas e de partes do corpo, tais como punhos cerrados, na esperança de instigar no público aquela espécie de imitação.

filmes são alcançados através da organização e agenciamento de uma variedade de técnicas narrativas, estilísticas e estéticas.

Tomando como base os princípios metodológicos apresentados neste capítulo, passaremos a analisar os filmes do *corpus* levando em consideração como o excesso se articula nas narrativas esteticamente e como se converte em um elemento capaz de suscitar emoções cognitivas no espectador. Antes, porém, se faz necessário apresentar ao leitor uma breve sinopse sobre os filmes que compõem o *corpus*.

3.3 A TRILOGIA DA VINGANÇA: INFORMAÇÕES SOBRE O CORPUS

Mr. Vingança, *Oldboy* e *Lady Vingança* foram filmados entre 2002 e 2005, com a intenção declarada do diretor em conceber uma trilogia cuja temática seria a vingança e a presença da violência uma características comuns às obras. A realização dos filmes só se tornou possível graças ao prestígio que Park adquiriu com o sucesso de bilheteria de *Joint Security Area*.

Até então, o roteiro de *Mr. Vingança*, escrito no início dos anos 1990, fora recusado por diversos estúdios sul-coreanos. Com a concretização deste, vieram seguidamente os outros dois filmes: *Oldboy*, em 2003, e *Lady Vingança*, em 2005. Os tópicos seguintes contêm uma breve sinopse de cada obra, com informações sobre seus personagens centrais e as principais peripécias do enredo.

3.3.1 Mr. Vingança (2002)

O primeiro filme da Trilogia mostra como a vingança surge a partir de acontecimentos simples do cotidiano, mas capazes de se transformar em tragédias com escalas grandiosas, em decorrência de situações desastrosas que beiram o absurdo e estabelecem uma relação de causa e efeito. A partir de uma atmosfera caótica entra-se em contato com a história de Ryu, um jovem surdo-mudo que precisou abandonar a faculdade de artes para cuidar da irmã adoentada, que necessita urgentemente de um transplante de rim.

Ryu é demitido do emprego e, ao mesmo tempo, o quadro clínico de sua irmã piora gradativamente. Sem encontrar doadores compatíveis para a operação, o personagem recorre ao mercado negro de venda de órgãos, mas acaba sendo enganado e junto com a perda de todas as suas economias, vê a chance de cura para a irmã ficar mais distante. Nesse mesmo período surge um potencial doador, mas o protagonista já não possui mais a quantia necessária para custear a cirurgia. Para conseguir o dinheiro suficiente para a operação, é convencido pela namorada, Yeong-Mi, a sequestrar Yu-soon, filha de Park Dang-jin, seu ex-patrão, para com o valor do resgate pagar as despesas necessárias.

Com o rapto, Ryu leva Yu-soon para sua casa com a desculpa de que a menina é filha de um amigo. Entretanto, quando sua irmã descobre a verdade decide acabar com a própria vida e suicida-se, pois, para ela, a atitude de Ryu representa uma afronta à sua dignidade. Este fato irá causar a morte de Yu-soon, pois, quando Ryu vai enterrar a irmã às margens do lago onde brincavam na infância, a menina se afoga acidentalmente.

Com as situações ocorridas, o protagonista vai até os traficantes de órgãos para se vingar, pois acredita que as tragédias incididas em sua vida começaram a se delinear no momento em que foi enganado por eles. Concomitantemente, Dong-Jin, inconformado com a morte da filha, procura aqueles que a raptaram e destruíram a única coisa pela qual ainda conseguia viver. O homem não se conforma com o ocorrido, uma vez que, segundo ele, não havia feito mal a ninguém.

Para encontrar os responsáveis por seu sofrimento, Dong-jin vende tudo o que tem. A vingança passa a ser seu único objetivo de vida. Ao descobrir o envolvimento de Ryu e Yeong-mi, vai à procura dos dois, conseguindo, com êxito, assassiná-los. Entretanto, ao final do filme, é executado por membros da célula terrorista a qual Yeong-mi fazia parte.

Em *Mr. Vingança* as relações de causa e efeito são fundamentais para o desenvolvimento das ações e peripécias dos personagens. São os acontecimentos inesperados, referenciados a uma atitude passada, os responsáveis pela emergência dos sentimentos vingativos dos protagonistas.

3.3.2. *Oldboy* (2003)

A segunda parte da *Trilogia da vingança* é inspirada no *mangá* japonês homônimo de Nobuaki Minegishi. Na fábula, Oh Dae-su é raptado e fica preso por quinze anos em um quarto blindado sem saber qual a razão de seu sequestro. Sua única comunicação com o

mundo é um aparelho de televisão e é através dele que descobre o assassinato de sua mulher, sendo que a suspeita recai sobre seus próprios ombros.

A passagem de tempo é a grande ferramenta de tortura utilizada para fazer o personagem praticamente transformar seu caráter de sujeito abobalhado e comum, e acentuar o desmanche completo de suas estruturas psicológicas. É durante o enclausuramento que o protagonista alimenta seu sentimento de vingança.

Da mesma forma inusitada com a qual foi preso, Oh Dae-su é libertado repentinamente e agora não interessa mais a razão pela qual foi preso, mas sim por que foi solto. Em sua busca lhe é solicitado pela própria pessoa que o raptou, Lee Woo-jin, a desvendar os mistérios e os motivos do seu sequestro em cinco dias.

Durante a procura por respostas é auxiliado pela jovem Mi-do, moça que conheceu em um restaurante logo após ser libertado. A trama se desenvolve com ares detetivescos, graças às investigações as quais o protagonista empreende para descobrir porque foi preso e libertado após quinze anos. Durante suas investidas também se envolve em situações de violência e tortura.

Ao final do filme, com o encontro entre Dae-su e Woo-jin, a história se transforma radicalmente em uma tragédia com tons edipianos. De vingador, o protagonista torna-se objeto de vingança. Nesse sentido, a violência física proveniente do protagonista é neutralizada pela violência moral de Woo-jin, cuja tônica de seu projeto vingativo era fazer com que Dae-su se envolvesse sexualmente com Mi-do, na verdade sua filha, pois o algoz acredita que sua irmã, com quem mantinha uma relação incestuosa, havia se suicidado após Oh Dae-su espalhar tal boato pelo colégio onde estudavam. Desse modo, sua intenção era fazê-lo passar por uma situação semelhante à dele a fim de saber se Dae-su seria capaz de suportar uma algo moralmente condenável.

O tempo em que ficou preso foi o suficiente para que sua filha atingisse a maioridade e fosse possível fazer com que Oh Dae-su e Mi-do se envolvessem afetivamente e sexualmente, graças também às sessões de hipnose as quais os personagens foram submetidos. Tal fato será responsável por incutir uma reviravolta na narrativa, restando a Dae-su se auto-punir cortando a própria língua, como forma de pedir a Lee Woo-jin para que não conte nada a Mi-do.

3.3.3. *Lady Vingança* (2005)

Na última parte da *Trilogia*, diferentemente das outras obras, tem-se como protagonista uma mulher, Lee Geun-já. A trama começa no momento em que ela sai da prisão

após cumprir uma pena de treze anos sob a acusação de ter sequestrado e matado um garoto de sete anos, crime cometido, na verdade, por seu amante, o Senhor Baek (Choi Min-sik), um professor de escola primária. A personagem foi obrigada a assumir o assassinato para que o homem não fizesse mal a sua filha recém-nascida.

Durante o tempo em que esteve presa, Geun-ja planejou uma vingança minuciosa contra o Senhor Baek. Com a liberdade, finalmente tem a chance de colocá-la em prática, mas, primeiro, a protagonista precisa reconstruir sua vida antes de partir para a concretização da revanche. Ela começa a trabalhar em uma padaria, vai ao encontro de sua filha, adotada por australianos, para somente depois ir ao atrás de seu antagonista.

Na trama, descobrimos a história de Geun-ja aos poucos, sempre em uma narrativa não linear. Nas idas e vindas do roteiro, conhecemos suas companheiras de cárcere, personagens de fundamental importância, visto que cada uma contribuirá de algum modo para a concretização da vingança da protagonista.

Em *Lady Vingança*, a trama se estrutura de modo a acompanhar a elaboração do plano vingativo de Lee Geun-ja contra o Senhor Baek, mas, quando a personagem descobre que ele também havia assassinado outras crianças, além daquela a qual ela se declarou culpada, seus objetivos se modificam. Ao invés de realizar uma vingança individual, convoca os pais das crianças para que eles decidam o que fazer com o algoz de seus filhos.

Se até então, Geun-ja mostrava-se como a potencial assassina do Senhor Baek, a esta altura sua participação na efetivação do crime consiste em apenas acompanhar como as pessoas afetadas se vingam. Numa atitude *voyer*, a protagonista assiste às formas de tortura sofridas pelo personagem.

4 SYMPATHY FOR VENGEANCE: ANÁLISE DO EXCESSO ENQUANTO ESTRATÉGIA FÍLMICA

A partir das discussões elaboradas nos capítulos anteriores, esta última parte do trabalho, como o próprio título sinaliza, tem por finalidade realizar o exame analítico das obras concernentes à *Trilogia da vingança*. Nesse sentido, procuramos investigar de que modo as questões previamente discutidas nos capítulos anteriores se articulam nesses filmes para investigarmos como o *excesso* é concebido enquanto estratégia de construção narrativa, tendo a preocupação de também investigar como esse elemento se articula para solicitar o engajamento emocional do espectador.

O percurso adotado divide-se na análise de três domínios: 1) construção narrativa, 2) aspectos sonoros e 3) *mise en scène*. O primeiro deles concerne à investigação do discurso fílmico a partir do modo como os protagonistas e a violência são materializados, conformam sentidos, ações, produzem discursos e configuram vínculos afetivos com espectador. Os dois últimos aspectos, por sua vez, dizem respeito ao exame empreendido sobre as qualidades estilísticas do material fílmico, na tentativa de articular aquilo que Bordwell denominou de <<estilo excessivo>>.

É preciso ressaltar que os tópicos desenvolvidos nesta seção apresentam os principais aspectos comuns e confluentes aos três filmes, focando-se nos elementos responsáveis por ajudar na construção de um universo fílmico vinculado ao excesso cinematográfico. Nesse sentido, a partir do escopo metodológico tomado como referência e das considerações sobre a constituição do cinema sul-coreano contemporâneo, este capítulo não pretende esgotar todas as questões inerentes aos objetos que compõem o *corpus*, propõe-se apenas a examinar uma determinada categoria e suas imbricações.

Por fim, para possibilitar uma melhor compreensão acerca do universo de Park Chan-wook, e como sua obra se localiza em um determinado contexto, a partir de distinções e semelhanças, usaremos para fins comparativos dez filmes de diversos realizadores sul-coreanos, a saber: *The Host* (Gwoemul, 2006); de Bong Joon-ho; *Red Shoes* (Hangul, 2005) de Kim Yong-gyun; *Whispering Corridors* (Yeogo goedam, 1998) de Park Ki-hyeong; *A Dirty Carnival* (Biyeolhan geori, 2006), de Ha Yoo; *The Man From Nowhere* (Ajeossi, 2010), de Jeong-beom Lee; *Bloody Tie* (Sasaeng Gyeoldan, 2007), de Ho-Choi; *I saw the devil* (Akmareul boatda, 2010) e *A bittersweet life* (Dalkomhan insaeng, 2003), de Kim Jee-woon; *The Yellow Sea* (Hwanghae, 2010) e *The Chaser* (Hugyeogja, 2008), de Na Hong-jin.

Para a escolha das produções levamos dois aspectos em consideração: 1) Inserção dos filmes no chamado cinema *extremo* (questão discutida em um tópico do primeiro capítulo desta dissertação), ou seja, obras que, assim como os filmes da *trilogia da vingança*, exploram a violência de forma exacerbada e, que por conseguinte, fazem parte do cinema asiático excessivo (CAGLE, 2009; CHOI, 2009; KIM, 2009, SEO, 2009); 2) disponibilidade das produções. Por se tratarem de trabalhos de difícil acesso, poucos foram os títulos encontrados para a realização desta análise, por isso, tivemos que considerar aqueles que tínhamos em mãos.

4.1.1 The good, the bad and the weird: A construção dos protagonistas

No âmbito narrativo, acreditamos que a construção dos protagonistas da *trilogia da vingança* se dá a partir de uma retórica do excesso, principalmente porque o fornecimento de informações sobre tais entidades ocorre através de *estratégias de obviedade*⁵⁷ e *reiteração*⁵⁸. Tendo isso em mente, é possível perceber que os filmes utilizam esses recursos para caracterizar inicialmente os personagens principais como: 1) pessoas bondosas, em alguns casos; 2) como sujeitos abobalhados e infantis, em outros momentos; 3) e como indivíduos capazes de grandes sacrifícios para salvar a vida de alguém. Tais aspectos são enfatizados ao extremo no início de cada filme (ou ao longo dele, conforme é perceptível em *Lady Vingança*), no intuito de direcionar o espectador/leitor-modelo de forma favorável às causas de Oh Dae-su, Lee Geun-ja e Ryu.

De acordo com Noël Carroll (2005), as ficções, especialmente as populares, trabalham para promover a união emocional entre protagonistas e apreciadores, na tentativa de estabelecer um elo de afeto que permanecerá do princípio ao fim da narrativa. A essa relação o autor deu o nome de *simpatia*, categoria responsável por agenciar a aderência do público aos objetivos, personalidades e interesses dos personagens principais, especialmente através do estabelecimento de sentimentos de preocupação, zelo e compadecimento.

⁵⁷ Vale ressaltar que o sentido de *obviedade* tomado aqui, relaciona-se ao sentido empregado por Peter Brooks (1995) para caracterizar a *imaginação melodramática*, conceito utilizado para se referir à retórica melodramática como algo capaz de se materializar nas mais diversas obras, independentemente do gênero principal que a conforma. Nesse sentido, conforme aponta Mariana Baltar (2007), não só a *obviedade*, mas também a *reiteração* e a *simbolização exacerbada* conformam as características presentes em obras que dialogam com o melodrama.

⁵⁸ Conforme aponta David Bordwell (1986), a reiteração de informações é algo importante para localizar o espectador a respeito do caráter dos personagens, introduzir situações responsáveis por demarcar a moral inerente a cada um, ou até mesmo explorar a ambiguidade das pessoas que compõem um determinado universo fílmico. Entretanto, uma coisa é facilitar o entendimento sobre algo, outra bem diferente é utilizar-se de diversos recursos para potencializar ao extremo as características dos protagonistas, conforme se vê nos filmes da *trilogia da vingança*.

Embora nas obras da *trilogia* os protagonistas tenham a revanche como aspecto motivador para o desenvolvimento de suas ações na trama, tal informação não é dada de imediato pelo filme, uma vez que o objetivo das obras é justificar e legitimar a emergência de sentimentos vingativos. Por isso, a *estratégia* da *trama* é explorar a trajetória de vida dos protagonistas, mostrando-os primeiramente como sujeitos bondosos, abobalhados e injustiçados e, posteriormente, como almas perturbadas, violentas e capazes até de matar.

Nesse sentido, investigaremos como os filmes se articulam a partir da *obviedade* e da *reiteração* de informações para construir os protagonistas. Acreditamos que tais elementos agem para facilitar a identificação da função na narrativa desses personagens, principalmente através de uma caracterização exagerada e hiperbólica. Essa *estratégia* tem por finalidade construir a *simpatia* pelos protagonistas e, assim, direcionar o leitor a se compadecer com as trajetórias de vida de cada um. Para tanto, tomaremos como base os primeiros minutos de cada filme:

No início de *Mr. Vingança*, por exemplo, Ryu é apresentado através de uma locutora de rádio, que lê uma carta escrita por ele e endereçada a sua adorada irmã:

Sabem, sou uma boa pessoa. Trabalho duro. Minha irmã mais velha é a única família que tenho. Para que eu entrasse na escola de arte, ela desistiu do colégio e teve que arrumar um emprego em uma fábrica. Mas, ela ficou muito doente e teve que se demitir, então, fui eu quem desistiu da escola de arte e arrumou um emprego para cuidar dela. Mas, há pouco tempo tomei uma decisão (...). Não consigo falar com a boca. Sou surdo e mudo. Então, por favor, leia essa carta para a minha irmã já que eu não consigo (...). Mana, eu vou te salvar. É verdade, eu juro. Até me cadastrei hoje para lhe doar o meu rim.

Conforme o texto pontua, o jovem é surdo e mudo, trabalha duro para sustentar a casa e está disposto a enfrentar as mais diversas dificuldades para ajudar a irmã doente, que precisa de um rim o mais rápido possível para se curar. Essa sequência inicial é composta por uma voz em *off* (locutora), uma música instrumental sentimental, imagens em *flashback* dos irmãos durante a infância e é finalizada com um plano no qual os dois são mostrados sentados em um banco de concreto, abraçados. O intuito, aqui, é demarcar um laço afetivo forte que os une, além de enfatizar a preocupação do protagonista com relação a sua familiar.



Figura 02: Apresentação de Ryu em *Mr. Vingança*

Além disso, em *Mr. Vingança*, Ryu é mostrado como uma pessoa bondosa, de bom coração e capaz de renunciar à própria vida pelo bem daqueles que ama. Existe uma exacerbação na caracterização inicial do personagem de modo que não há espaço para dúvidas sobre as suas boas intenções, por isso, para reforçar esse aspecto, algumas informações são *reiteradas* nos minutos que sucedem a apresentação inicial do personagem. Vemos, por exemplo, ele ajudar um mendigo a se vestir na rua, trabalhar duro em uma fábrica de pregos e, até mesmo, vender o próprio rim a traficantes de órgãos para conseguir um compatível para a irmã.

Estratégia semelhante à de *Mr. Vingança* é utilizada em *Lady Vingança*, especialmente quando a protagonista, Lee Geun-ja, é apresentada como uma mulher injustiçada, que assumiu a responsabilidade de um crime que não cometeu para salvar a filha recém-nascida de uma possível agressão do seu ex-companheiro, o Senhor Baek, verdadeiro autor do assassinato de uma criança de nove anos. Na cadeia, Geun-ja sofre para se adaptar, mas isso não a impede de ajudar algumas colegas de cela em dificuldades ou percalços.

Lá, por exemplo, a personagem doa um rim para uma detenta, cuida da higiene básica de uma senhora idosa e impede uma colega de ser agredida e abusada sexualmente de outra presidiária. Todas essas atitudes deram à protagonista o apelido de *Bondosa*. Não à toa, na primeira cena do filme, uma das integrantes de um coral, cujos membros estão vestidos com as roupas típicas de Papai Noel, comenta que Lee Geun-ja “*é um verdadeiro anjo na Terra*”, denotando de imediato o caráter altruísta da protagonista.

A trama de *Lady Vingança* começa no momento em que a personagem sai da cadeia após cumprir a pena de treze anos. A partir daí, nos próximos sete minutos do filme, uma voz *over* situa o espectador acerca dos acontecimentos da vida da protagonista, preocupando-se em deixar bem claro que ela é inocente e não cometeu o crime pelo qual pagou. São introduzidos *flashbacks* da estadia da protagonista no presídio, especialmente com a intenção de associá-la a uma santa católica, estratégia de *obviedade* utilizada para demarcar o caráter bondoso da protagonista. Assim, ela é vista rezando, utilizando um terço e, em alguns momentos, seu rosto adquire uma coloração dourada provocada por uma aureola que envolve sua cabeça.

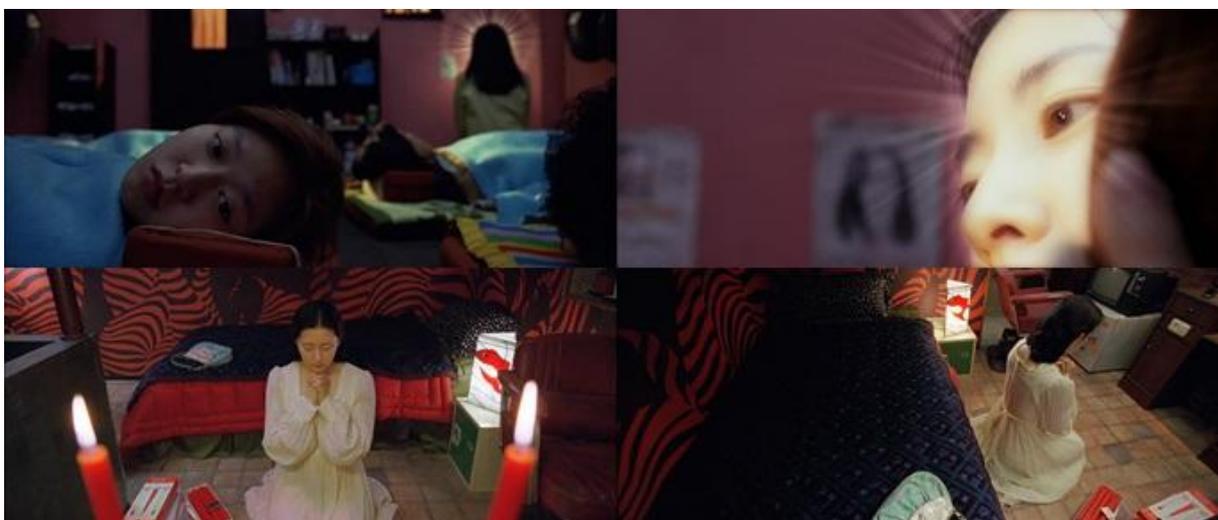


Figura 03: Lee Geun-ja, a bondosa (*Lady Vingança*)

A *performance* da protagonista também é responsável por reiterar as informações de mulher injustiçada, sofrida e imaculada. Em algumas situações, Geun-ja é mostrada em primeiro plano, rezando e olhando para o alto como se estivesse buscando uma resposta divina para o seu sofrimento ou algum tipo de misericórdia para a sua vida. Muitas vezes seu rosto e seus olhos também são enquadrados para mostrá-la chorando; já em outros momentos, suas feições e reações demonstram uma mulher triste, amargurada e em busca de algum tipo de redenção por seus pecados, pois, mesmo não sendo a responsável pelo assassinato ao qual se declarou autora, de certo modo foi cúmplice do senhor Baek, já que sabia sobre o plano dele em sequestrar a criança para pedir um resgate.



Figura 04: As feições de Geun-ja

Em *Oldboy*, as *estratégias* de construção do caráter do protagonista também se dão nos primeiros minutos da trama. A cena que abre o filme mostra o protagonista na tentativa de informar sobre a simbologia em volta a seu nome. Nesta sequência, ele está enquadrado em primeiro plano e é o único a aparecer no quadro. Olhando para baixo, numa espécie de confissão, o personagem revela que seu nome significa “*aquele que convive bem com as pessoas*”. Além disso, sua apresentação lhe confere um caráter abobalhado, principalmente quando cantarola uma canção utilizando asas de anjo ou quando se comporta de modo infantil, fazendo gestos bobos para os policiais, como oferecer o braço e dar língua.



Figura 05: Apresentação de Oh Dae-su

Para além da apresentação de Dae-su, que dura cerca de cinco minutos, o filme também oferece, nos vinte minutos seguintes, informações sobre alguns acontecimentos relevantes que trabalham para reforçar o caráter de injustiçado do protagonista: 1) o personagem foi sequestrado e mantido em cárcere privado, durante quinze anos, sem saber o motivo da prisão; 2) sua esposa fora assassinada misteriosamente; e 3) ele não sabe sobre o paradeiro de sua filha.

Em *Oldboy*, embora a apresentação do protagonista e o fornecimento de informações sobre alguns fatos que o marcaram sejam os principais elementos que possibilitam a adesão do público ao protagonista, o excesso nessa obra se manifesta a partir da exploração de seu sofrimento durante os anos em que ficou preso em um cárcere privado. A cena que antecede esse momento já provoca um tipo de apreensão ao mostrar que o protagonista desapareceu repentinamente. Em seguida, sobe uma música de suspense, cuja intenção é demarcar ainda mais a incerteza sobre o que terá acontecido a Dae-su (se está vivo, morto, machucado ou onde estará).

Após a música cessar, há finalmente um corte que mostra o protagonista em um pequeno quarto, trancafiado e sem saber o motivo pelo qual foi sequestrado. Enquanto a dúvida é *reiterada* ao longo da sequência, a narrativa dá espaço para a apresentação do desespero de Dae-su. Seus gritos, emoções e suas feições abatidas são enquadrados sempre em primeiro plano, mostrando o personagem com os cabelos desgrelhados, envelhecido e até mesmo prestes a surtar. Tudo isso, acompanhado de uma música que constrói um sentido de tensão, durante mais ou menos quatro minutos.

Mesmo com o desenrolar da trama, após o personagem assumir uma personalidade bastante violenta, cheia de ódio e rancor, o espectador é levado a continuar a torcer para que Dae-su consiga cumprir seus objetivos. Uma estratégia que justifica essa empatia inabalada é encontrada na utilização do humor (negro) que perpassa a fábula, pois, nos momentos mais tensos da trama, remeter-se a ele ameniza o caráter voraz do protagonista e, como consequência, alivia o clima de tensão instaurado na narração.

Assim, Dae-su, ao se envolver em situações engraçadas e *nonsenses*, tem suas características violentas suavizadas. Por exemplo, quando tenta estuprar Mi-do e esta lhe bate com o cabo de uma faca, ele cai e em seguida sai massageando a cabeça. A cena, embora possua um tema pesado, é construída em tom de *gag*, onde a ação se desenvolve em um único plano e a disposição de ambos no quadro cria uma situação onde parecem atrapalhados. Espanta inclusive, o fato de Dae-su derrotar centenas de homens de uma só vez, em uma das cenas do filme, mas incapaz de vencer a frágil Mi-do em um embate.

O que se pode perceber até aqui é que nessa primeira parte da análise as estratégias para a construção dos protagonistas se dá de modo diverso, embora seja possível notar a *reiteração* de informações e a *obviedade* como aspectos importantes para demarcar o caráter bondoso de Lee Gaeun-ja e Ryu, e de sujeito abobalhado a Dae-su. Entretanto, conforme a narrativa avança, tais características vão se modificando e dando espaço a sentimentos vingativos, surgidos graças às injustiças que acometem a vida de cada um dos personagens.

Vale ressaltar que no contexto contemporâneo do cinema sul-coreano, especificamente nos filmes considerados *Extremos*, diferentemente do que ocorre na *trilogia da vingança*, o regime de excesso calcado na obviedade e na reiteração se dá de modo menos evidente em outras obras realizadas por diferentes diretores. Até onde conseguimos investigar, é possível notar que as narrativas têm a necessidade de demarcar quem são os protagonistas logo de imediato, porém, mediante outros recursos.

Em *O hospedeiro*, *Red Shoes* e *Whispering Corridors*, filmes vinculados ao gênero horror, por exemplo, a presença de entidades sobrenaturais ameaçadoras é responsável por tornar mais fácil o reconhecimento dos papéis ocupados pelos “mocinhos” e “vilões” dos universos ficcionais. Na primeira obra temos um monstro que aterroriza a cidade de Seoul e sequestra a filha de Gang-du e este, junto com outros parentes, põe-se a procurar pela menina nos esgotos da cidade, enquanto nas duas últimas produções, vemos fantasmas que aterrorizam internatos femininos para matar algumas garotas.

Nesses exemplos não há uma preocupação em apresentar exaustivamente as trajetórias de vida dos protagonistas para construir a simpatia perante o público, até porque o maniqueísmo dá o tom e demarca uma disputa clara entre o bem e o mal. A presença do monstro por si só já sinaliza que esta instância representa a ameaça, enquanto suas vítimas são as pessoas que merecem a compaixão do público.

Tomando como referência filmes que não se vinculam ao horror, mas que também exploram bastante a violência em diversas sequências e cenas, é possível perceber certa economia narrativa para descrever os protagonistas e suas motivações. Em *I saw the devil*, por exemplo, apesar da namorada do policial Kim Soo-hyeon ser assassinada pelo maníaco Kyung-chul, a trama não utiliza de estratégias de reiteração para focalizar o sofrimento do protagonista durante o filme, tampouco procura construí-lo como um personagem virtuoso em meio a um mundo amoral. Antes mesmo do fato trágico que reconfigura sua vida, Soo-hyeon é apresentado como alguém violento em seu dia-a-dia, como um personagem ambíguo que, após ser injustiçado, realiza torturas bastante cruéis para fazer seu antagonista sofrer.

O mesmo acontece em *The Man From Nowhere*, no qual o protagonista sai em busca de sua vizinha, após esta ser sequestrada por traficantes de drogas. O passado do personagem é conturbado, ele é ex-militar, age friamente com as pessoas e é incapaz de manter qualquer tipo de relacionamento social, conversa apenas com uma garota de nove anos que mora perto de sua casa. Aqui, nenhum tom piegas é utilizado para caracterizá-lo ou justificar seu caráter violento.

Em *Bittersweet Life*, de Kim Ji-woon, o protagonista é concebido desde o início do filme como um assassino profissional, capaz dos mais virulentos crimes e assassinatos para satisfazer as vontades de seu chefe, um grande mafioso de Seoul. Inclusive, o personagem é conhecido por sua destreza em nunca falhar ou cometer erros enquanto trabalha. Sua única ação “bondosa” em toda a obra diz respeito ao momento em que poupa a vida da amante de seu chefe.

Nos exemplos citados, os modos de concepção dos personagens diferenciam-se dos mecanismos e estratégias com os quais Park trabalha na *trilogia da vingança*, confirmando certa distinção narrativa entre os produtos artísticos, pelo menos, no que diz respeito à forma como a vitimização dos protagonistas é mostrada. Entretanto, vale lembrar que os personagens de Park têm suas personalidades modificadas, principalmente a partir do momento que as injustiças presentes em suas vidas afetam suas respectivas famílias, fazendo com que Ryu, Dae-su e Geun-ja assumam personalidades cruéis e vingativas.

Surge, assim, uma subversão do modelo clássico de herói⁵⁹, até então visto como alguém de caráter íntegro e em constante luta para superar as adversidades e desafios impostos pela vida, para dar espaço a *personas* que assumem suas fraquezas, cometem crimes, não são idealizados, refletem seus descontentamentos individuais e não hesitam em usar da violência para atingir seus objetivos.

Na *trilogia da vingança*, quando os protagonistas passam a ter atitudes nada virtuosas, a narrativa lhes confere o *status* de *anti-herói*, figura que, segundo David Bordwell (2006), surge no cinema clássico a partir dos anos de 1950, especialmente graças à influência das vanguardas europeias, que introduziram em suas narrativas protagonistas contraditórios e cheios de falhas humanas, sem glórias e muitas vezes sem vidas impressionantes.

⁵⁹ Para Todorov (1973), o herói é o personagem principal, mas não necessariamente, personifica o bem ou os valores morais defendidos pelo narrador. Entretanto, para a argumentação defendida aqui, utilizamos como perspectiva teórica a dualidade defendida por David Bordwell (2006) entre herói x anti-herói. Para este autor, a partir dos anos de 1950, com as experimentações estéticas, temáticas e estilísticas do cinema moderno, foram introduzidos na narrativa, dentre outras coisas, personagens com personalidades não muito bem delimitadas. Tal estratégia, logo foi adotada pelo cinema de gênero, especialmente nos *westerns* e no *noir*.

No cinema sul-coreano contemporâneo, o *anti-herói* torna-se uma figura marcante especialmente em filmes nos quais os protagonistas têm algum envolvimento com o submundo do crime, como por exemplo, os filmes de gangster. Em *A dirty carnival*, Kim faz parte de uma pequena organização criminosa na qual comete pequenos furtos e alguns assassinatos para sustentar a família. Em *A Bittersweet Life*, Sun-Woo é um assassino profissional, cuja missão mais recente é matar a esposa de seu chefe.

O problema é que o personagem acaba se apaixonando pela garota e decide não cumprir as ordens de seu superior. Em *The Yellow Sea*, o motorista de táxi Kim Gu-nam vive na China e está cheio de dívidas. Sem conseguir pagá-las, ele acaba aceitando matar uma pessoa na Coreia do Sul em troca do abatimento de seu débito. Em *Bloody Tie*, um bandido e um policial corrupto se juntam para capturar o maior mafioso de Seoul. Ambos, ao longo do filme se envolvem em diversas situações nas quais matam e enganam, sem qualquer tipo de arrependimento por isso.

Em todas as obras mencionadas, os protagonistas não são pessoas virtuosas, tampouco possuem valores morais considerados aceitáveis que guiam seus comportamentos durante o desenvolvimento das ações e peripécias da fábula. A ambiguidade reina sobre tais personagens e, mesmo que haja uma tendência para o crime, nada impede que o filme se utilize de estratégias para conduzir o espectador a torcer para que tais indivíduos consigam cumprir seus objetivos da melhor maneira possível, sem qualquer grande empecilho ou sem intervenções que possam vir a prejudicá-los.

Em *The Chaser (Hugyeogja, 2008)*, de Na Hong-jin, por exemplo, o cafetão Joong-ho sai em busca de um assassino responsável pela morte das garotas de programa que trabalhavam pra ele. Apesar de o protagonista ser apresentado claramente como um mau-caráter, que largou a carreira de policial para ganhar mais dinheiro no sub-mundo do crime e ser um explorador de mulheres, ainda assim, a trama o apresenta como a única pessoa capaz de impedir que os assassinatos aconteçam.

Enquanto a polícia é apresentada como uma instituição sem crédito, burocrática e ineficaz para a captura dos bandidos, Joong-ho representa o único indivíduo capaz de fazer “justiça” e, portanto, converte-se em um personagem fundamental para o reestabelecimento da ordem.

Mediante tais considerações, é possível perceber que o “novo” *status* dos protagonistas não impede a utilização de estratégias fílmicas com o intuito de construir a simpatia por personagens sem tantas virtudes e moralmente ambíguos. De acordo os exemplos citados, isso ocorre porque as narrativas são organizadas estrategicamente para apresentar antagonistas que

conseguem ser mais cruéis do que os protagonistas: 1) em *A Bittersweet Life*, o chefe de Sun-Woo envia seus capangas para matar o personagem principal porque este não cumpriu suas ordens; 2) em *The Yellow Sea*, o homem que Gu-nam precisa matar é mais perigoso que ele e inicia uma perseguição intensa para capturar o protagonista; 3) em *Bloody Tie*, o mafioso perseguido pelos dois protagonistas possui atitudes cruéis ao extremo: ordena o assassinato de pessoas, é capaz de torturar alguns personagens, além de ser um traficante sem escrúpulos.

Na *trilogia*, o ponto de vista dos personagens principais é fundamental para a concepção dos antagonistas, pois, muitas das ações destes se desenrolam mediante aquilo Dae-su, Ryu e Geun-ja percebem. As informações proferidas sobre eles, apesar de algumas lacunas, são suficientes para demonstrar a constituição de personalidades perversas, mesmo que em alguns momentos os filmes tentem humanizar suas personalidades. Apesar disso, o que vigora nas narrativas é a utilização de estratégias para construir a *antipatia*, o desagrado ou o ódio a esses indivíduos (CARROLL, 2005). Por mais moralmente ambíguas que sejam as atitudes de grande parte dos personagens, se existem pessoas que fazem jus à nomeação de criminosas e imorais são os antagonistas.

Em *Lady Vingança*, por exemplo, o Senhor Baek, um professor de escola primária – e, contraditoriamente, um assassino de crianças – é capaz das mais aterrorizantes atitudes. As cenas que o mostram matando meninos e meninas são concebidas com requinte de crueldade. Vemos suas vítimas chorarem desesperadamente enquanto são amordaçadas. A forma como as cenas são construídas sugere, inclusive, o enforcamento de uma delas.

As imagens de seus crimes são apresentadas na narrativa através de gravações caseiras feitas por ele e exibidas por Lee Geun-ja aos pais das vítimas, cujas reações de desespero auxiliam na dramatização da situação. Aqui, uma estratégia de excesso é responsável por potencializar ainda mais a antipatia pelo antagonista.

Dentro da *trilogia*, outra estratégia utilizada pelas obras para solicitar o engajamento do espectador, via excesso, se dá através da inserção de uma *subtrama* em que há a exploração do *drama familiar*. Nos filmes analisados, ou os protagonistas estão em busca de seus filhos desaparecidos, como Dae-su e Geun-ja, ou são capazes de qualquer coisa para salvar a vida de um parente, como faz Ryu sem sucesso, pois sua irmã se suicida após descobrir que ele sequestrou a menina Yu-soon, filha de Park Dong-jin.

A perda dos familiares causa sofrimento. Os protagonistas passam a agir, portanto, inconformados pelos acontecimentos e pelo modo como suas famílias foram destruídas. Têm como justificativa para suas ações o fato de não conseguirem suportar a dor imanente. Apesar de em *Oldboy* esse caráter ser um pouco diminuído, pois a *trama* só apresenta quem é a filha

do protagonista nos minutos finais do filme, ainda assim uma das motivações do protagonista refere-se à busca pela filha desaparecida. Já em *Mr. Vingança* e *Lady Vingança* há uma exposição maior sobre as relações familiares mal resolvidas, uma vez que os filmes oferecem conhecimentos sobre como Ryu e Geun-ja lidam com seus parentes.

O melhor exemplo sobre a exploração do drama familiar está em *Lady Vingança*, especialmente no que diz respeito à manipulação discursiva dos elementos fílmicos. A música *Mareta, Mareta no'n faces plorar*, uma canção popular catalã de ninar, por exemplo, é responsável por pontuar e embalar os momentos de maior apelo sentimental entre Geun-ja e sua filha Jane. A canção é executada quatro vezes: 1) No primeiro encontro entre as duas, quando Geun-ja vai até a Austrália em busca da filha, adotada por um casal que mora no país; 2) Quando Geun-ja passeia na neve com Jane; 3) no final, quando Geun-ja a pede perdão por tê-la abandonado.

Uma música de forte caráter sentimental demarca o embate entre uma filha que deseja saber por que foi abandonada e uma mãe que busca o perdão. Em todas as cenas em que a canção é executada, a protagonista passa um ar triste em suas expressões faciais, possui um olhar de e, em alguns momentos, chora. Na última cena do filme, após concretizar sua vingança contra o senhor Baek, Geun-ja anda sobre a neve, usando um vestido e botas pretas. Em seguida, há um corte e na cena seguinte ela está de joelhos abraçada a Jane, que usa uma camisola. A música começa a ser executada e ambas começam a chorar. Embora nada seja a dito a respeito, Jane parece ter perdoado a mãe.

Aqui, o excesso se materializa a partir da repetição da música e da reiteração das emoções sofridas pelas personagens, além das performances de ambas em cena, aspectos postos na narrativa com o intuito de promover a comoção com a história de separação entre mãe e filha. Vale ressaltar que esse tipo de engajamento só é possível porque houve a construção de uma trajetória de vida para a protagonista com o objetivo de justificar suas ações nada virtuosas.

Em *Mr. Vingança*, o engajamento não se dá com a mesma intensidade que em *Lady Vingança*, mas mesmo assim a questão familiar ocupa um espaço relevante dentro da fábula. O filme, ao mesmo tempo em que foca na relação afetiva muito forte entre Ryu e a irmã, também acaba se estruturando para dramatizar ainda mais essa situação, especialmente ao apresentar momentos em que o protagonista, por ser surdo, acaba não escutando os gritos de sofrimento de sua parente, deixando-a sem amparo. Em uma delas, Ryu é enquadrado em primeiro plano, comendo *yakisoba*, enquanto no segundo plano, sua irmã se contorce, grita, sente dor, bate no chão e ele nada percebe.

Em *Oldboy*, por sua vez, a questão familiar é algo primordial para a estruturação da narrativa e para o clímax da trama. Embora não seja explorado o modo como se estabelece a relação entre pai e filha, o fato do protagonista ter sido afastado do convívio familiar durante quinze anos provoca-lhe revolta, principalmente porque o protagonista não sabe a razão da sua prisão, nem quem foi o responsável por ela. A forma como a narração dispõe as informações faz com que espectador e protagonista descubram os mistérios e enigmas juntos.

A trajetória de Dae-su nos leva a crer ser ele o único vingador do filme, entretanto, a partir do momento em que as lacunas sobre o mistério de sua prisão passam a ser reveladas, dá-se conta da presença de uma vingança devastadora e meticulosa advinda de Lee Woo-jin. De vingador, Dae-su passa a ser objeto de vingança, cujas ações e reações foram planejadas e manipuladas por seu antagonista.

Na obra, a vingança proveniente de Dae-su é absorvida por uma ainda mais poderosa que a sua e com uma força capaz de subverter os valores éticos inerentes à família. Nesse sentido, a violência física proveniente do protagonista é neutralizada pela violência moral de Woo-jin, cuja tônica de seu projeto vingativo era fazer com que Dae-su se envolvesse sexualmente com Mi-do, na verdade sua filha, pois o algoz acredita que sua irmã, com quem mantinha uma relação incestuosa, havia se suicidado após Oh Dae-su espalhar tal história pelo colégio onde estudavam. Sua intenção era fazê-lo passar por uma situação semelhante à dele, a fim de saber se Dae-su seria capaz de suportar uma situação moralmente condenável. Deixá-lo preso durante quinze anos correspondia ao tempo necessário para que Mi-do atingisse a idade suficiente para despertar atração sexual em seu pai.

Com a revelação do segredo e punição de Dae-su, a trama passa a explorar a humanidade de Lee, mostrando o quão apaixonado ele era pela irmã. Através de um flashback, vemos o antagonista durante a adolescência, segurando a mão da irmã para tentar impedi-la de se jogar de uma ponte. Durante a sequência, o jovem chora bastante, vemos sua expressão de angústia, esforço e sofrimento, tudo isso acompanhado de uma valsa dramática e suave, que atinge o seu ponto alto no momento da queda da irmã de Lee (e sua consequente morte). Mediante tais informações, parece que o filme tem a intenção de gerar na recepção a comoção diante do sofrimento de Woo-jin.

Portanto, as motivações do protagonista e do antagonista estão a serviço de uma questão familiar mal resolvida. Com essa revelação, a narrativa sofre uma reviravolta considerável. Percebe-se que a fábula não é sobre Oh Dae-su em busca de vingança, mas que o filme todo é um ato de vingança de Lee Woo-jin, cujo único objetivo era fazer com que o herói se envolvesse também em uma relação incestuosa

Mesmo havendo uma pequena desestabilização entre as funções de cada personagem na trama, o filme continua a se construir para levar o espectador a torcer para que tudo dê certo na missão de Dae-su. O mesmo acontece em *Mr. Vingança*, quando Park Dong-jin vai atrás de Ryu para vingar a morte da filha, morta acidentalmente após ser sequestrada pelo protagonista. A situação de desespero e dor de Dong-jin é focalizada, mas ainda assim, sabemos que a morte de Yu-soon não foi intencional, mas um acidente.

Mesmo que operem por trajetos distintos, os filmes analisados utilizam mecanismos semelhantes para reforçar vínculos. Assim, o que podemos perceber durante a análise da construção narrativa dos personagens é que a simpatia do espectador pelos protagonistas surge mediante as diversas informações oferecidas pela trama com o intuito de reforçar algumas características, principalmente a de *injustiçado*.

O excesso, por sua vez, materializa-se a partir do modo como o filme trabalha para conduzir a apresentação dos protagonistas a partir da *obviedade*. Aqui entra em causa o que o Kristin Thompson chamou de *disjunção da forma estilística*, ou seja, apesar de existir uma imensa variedade de possibilidades para a construção de uma cena, personagens, etc., o que acaba vigorando no discurso fílmico é uma exacerbação de materiais colocados para deixar claro, logo de imediato, algumas características dos personagens. Não há sutilezas na retórica, ao invés disso, símbolos ou informações para denotar o sacrifício e a bondade, por exemplo, são reiterados à exaustão.

4.1.1 Telas sujas de sangue: o *mal-estar* e o *prazer* diante da violência

A representação da violência é uma característica marcante nas obras analisadas, especialmente, graças à importância ocupada pela vingança enquanto elemento temático. Ao se deparar com tramas nas quais a revanche é a motivação principal das ações dos personagens, o filme apresenta um universo ficcional construído ao redor de momentos em que a tortura física, assassinatos, dentre outras atrocidades e virulências tornam-se práticas presentes. Tomando tais aspectos como relevantes, buscamos, aqui, averiguar de que modo estratégias vinculadas ao excesso produzem efeitos sensório-sentimentais no espectador que lida com tal material.

Para pensarmos quais são os tipos de engajamentos que as obras convocam, chamamos em causa Noël Carroll (1999), autor responsável por explicar que o apreciador, quando diante de filmes caracterizados como violentos, experimentam sentimentos como o terror e a repulsa. Embora tal abordagem se relacione especificamente às narrativas de horror e sobre o modo como as obras de tal categoria genérica se constroem para apresentar ao público uma entidade monstruosa, sobrenatural, letal e repugnante, a exemplo de zumbis; nesta dissertação, nos apropriamos do pensamento de Carroll para compreender como a produção do horror e do mal-estar se dá a partir da relação estabelecida entre a obra e o âmbito da recepção.

Os personagens da *trilogia*, embora não sejam criaturas sobrenaturais, possuem ações que em alguns momentos despertam sentimentos bastante semelhantes aos das ficções de horror, especialmente quando praticam algum tipo de tortura, ou um assassinato de modo bastante brutal. A esse respeito, Carroll sinaliza que existem narrativas que, apesar de não se inserirem em tal gênero, fazem uso de estratégias semelhantes para produzir efeitos de horror. Um exemplo dado pelo autor se refere aos filmes de terror⁶⁰, cujas obras exploram o ser humano como entidade capaz de incitar o medo, prejudicar fisicamente o seu semelhante e provocar repulsa mediante suas atitudes condenáveis.

O autor também ressalta que apesar do espectador ser induzido pelo filme a sofrer emoções aparentemente desagradáveis, há, na verdade, certo prazer em assistir obras que exploram o uso da violência em seu aspecto mais extremo, ou então, os apreciadores não perderiam seu tempo assistindo esse tipo de material. Carroll (1999) explica que o interesse em experimentar tais sentimentos se deve a uma curiosidade e a um fascínio que o apreciador tem por produtos que seguem essa linha: “podemos explicar o prazer que os consumidores (...) sentem com a ficção (...) referindo-nos às maneiras como as imagens e, na maioria dos casos, as estruturas de enredo provocam fascínio” (CARROLL, 1999, p 272).

Carroll ainda argumenta que geralmente tais produtos são direcionados para um público jovem, ávido pelo consumo desse tipo de obra e com disposição para “aguentar altas doses de repugnância e de choque” (CARROLL, 1999, p 273). Seguindo um raciocínio parecido, o pesquisador Darcy Paquet (2010) acredita que as produções vinculadas a uma estética *extrema* também são basicamente consumidas por espectadores jovens, responsáveis

⁶⁰ Vale ressaltar que na argumentação de Carroll existe uma diferença entre as narrativas de horror e terror. Enquanto a primeira tem o monstro sobrenatural como entidade ameaçadora, a segunda se concentra nas histórias de homicidas, psicopatas ou assassinos em série mascarados que levam pânico e medo a alguma cidade ou local específico. Existem também outras distinções elaboradas pelo autor. Para maiores informações a respeito do assunto, consultar: C.f. CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas, SP: Papyrus Editora, 1999.

pela movimentação financeira e sucesso de bilheteria de diversos filmes. Seguindo tais intuições, é possível afirmar que as obras sul-coreanas contemporâneas que exploram a violência costumam suas estratégias para prever um leitor-modelo com uma faixa etária determinada e disposto a enfrentar uma fruição “aparentemente desagradável”.

Ainda nas discussões sobre o prazer provocado pelo consumo, o pesquisador Wilson Gomes chama em causa Aristóteles e argumenta que a representação de algo que nos provocaria certa repugnância, “agrada-nos quando nos aparece sob a luz da *mimesis*” (GOMES, 2004, p 31). Ou seja, reconhecer e concluir que o visto é uma ficção gera satisfação simplesmente porque o contemplado não se trata de algo real, mas sim uma simulação daquilo que poderia nos amedrontar ou afetar, a exemplo de monstros, animais ferozes, dentre outros seres e situações capazes de nos causar medo, repulsa ou provocar reações sensório-sentimentais desagradáveis. Esta linha de raciocínio pode ser encontrada em Aristóteles, quando ele afirma que “o imitar é congênito no homem (...), e os homens se comprazem no imitado” (ARISTÓTELES, 2007, p 76).

Outras explicações e teorizações a respeito do prazer inerente à fruição de obras fílmicas podem ser encontradas em trabalhos vinculados à psicanálise e à psicologia, por exemplo. Como não é o objetivo deste trabalho se debruçar sobre tal questão, não temos a intenção de oferecer uma conclusão sobre isso, porém, reconhecemos ser necessário observar o paradoxo existente entre a repulsa *versus* prazer, como algo envolvido na apreciação fílmica.

Devido à falta de recursos suficientes para esclarecer tal questão, a seguir nos concentraremos em analisar de que modo as obras da *trilogia* se organizam excessivamente para programar efeitos vinculados à repulsa, ao mal-estar e ao horror, levando em consideração o modo como a narração constrói cenas e sequências que exploram a brutalidade humana.

Vale ressaltar que, de acordo com a pesquisadora Jinhee-Choi (2010), a utilização da violência enquanto elemento estético, no cinema contemporâneo sul-coreano, se dá de modo mais efetivo nos trabalhos do próprio Park Chan-wook e de Kim Ki-duk. Segundo a autora, ambos são possuidores de uma estética de crueldade (*aesthetics of cruelty*) que se tornou bastante conhecida e reconhecida não apenas no domínio local, mas também para além das fronteiras nacionais. Isso não significa que apenas esses dois diretores fazem uso de tal recurso em suas obras, outros cineastas também trabalham com a exploração da violência, porém, de acordo com Choi, é a partir dos anos 2000, após o sucesso de *Oldboy*, em Cannes e

após a boa receptividade do trabalho de Kim, em diversos festivais ocidentais, que há um aumento significativo da brutalidade nas telas sul-coreanas.

Choi não oferece dados numéricos para comprovar suas impressões, mas faz questão de salientar que a forma como ambos os diretores representam a violência em seus filmes se dá de modo semelhante, porém diverso. Tanto Park, como Kim exploram tal recurso estético de forma extrema e exagerada. As situações apresentadas nas obras dos dois diretores mostram momentos brutais, como membros decepados, torturas, situações desagradáveis e muito sangue jorrado no chão. A diferença se relaciona mais com o tipo de temática trabalhada, o lugar onde eles se inserem no contexto sul-coreano e o programa estilístico trabalhado por cada um.

Diferentemente de Park, Kim não se localiza na lógica da indústria comercial da Coreia do Sul, uma vez que, geralmente, seus filmes são financiados por empresas europeias⁶¹, ou editais governamentais; suas obras não têm grande apelo perante o público local, tampouco possuem fácil inserção em seu país⁶². A violência em Kim aparece apenas em alguns filmes e não se converte em uma característica recorrente em seu trabalho, conforme se nota em Park, cujas obras, à exceção de *I'm a cyborg, but that's ok*, têm tal elemento como algo marcante e recorrente, responsável por conformar um universo próprio marcado pela vingança, violência e pessimismo.

Jinhee Choi (2009) e Shin Chi-yun (2009) também ressaltam sobre a presença de outras produções que trabalham com a exploração da violência, dando destaque às obras de Kim Ji-woon, diretor que começou a receber certo destaque a partir de 2003, com o filme *A tale of two sisters*. A partir da apreciação de suas obras, percebemos que a inserção da brutalidade humana como temática e elemento estético se dá, realmente, a partir de suas duas obras posteriores: *A Bittersweet Life*, de 2005, e *I saw the devil*, de 2010. Em ambas as produções são possíveis notar diversas cenas e sequências construídas ao redor de uma violência exagerada e hiperbólica - com membros decepados, rostos cortados, orelhas arrancadas, etc.

Nos demais filmes tomados como referência comparativa, também notamos uma representação da violência bastante semelhante. Em *The Yellow sea*, por exemplo, para se livrar das pessoas que querem capturá-lo, Gu-nam encontra na brutalidade a única forma de se livrar de seus inimigos. Ele atira, mata e muito sangue jorra na tela. Em *The Chaser*, as

⁶¹ O filme *Breath* (Shi-gan, 2006), por exemplo, foi financiada por distribuidoras francesas mesmo antes de ser concluído.

⁶² *The Bow* (Hawl, 2005), de Kim Ki-duk, vendeu apenas mil e cem ingressos durante o tempo em que ficou em cartaz, em 2005.

mortes executadas pelo *serial killer* de prostitutas recebem grande atenção. A trama apresenta o modo como os assassinatos ocorrem, enfatiza os gritos e sofrimentos das vítimas, além de mostrar as armas utilizadas.

Esse padrão de violência parece se repetir em outras obras, como em *The man from nowhere*, especialmente na sequência em que o protagonista se depara com dezenas de capangas e mata todos utilizando facas e revólveres, ficando com a roupa e o rosto sujos de sangue. Em *Whispering Corridors* e em *Red Shoes*, as mortes das vítimas dos fantasmas também se dão de forma grotesca, principalmente porque há uma exploração de membros decepados em cena, como pernas, e braços.

Mediante tais considerações, podemos perceber que a exacerbação da violência e sua construção de forma hiperbólica são características comuns ao cinema contemporâneo sul-coreano. Conforme veremos no próximo tópico, uma distinção entre o modo como a brutalidade se dá entre as obras de Park e as demais citadas aqui, se materializa através da utilização de uma música barroca para demarcar tais momentos. Por enquanto, nos concentraremos em compreender como as *estratégias* de excesso se organizam para desencadear efeitos emocionais – e também reações sensoriais - vinculados ao mal-estar.

Nos filmes analisados, as pessoas que executam as ações cruéis na trama não são apenas os antagonistas, mas também os protagonistas. Ambos são capazes de matar, torturar e ferir o corpo do outro com requintes de brutalidade e sadismo. Quando o responsável pela agressão é o personagem principal, geralmente ele pratica tal ação porque se sente ameaçado, ou deseja vingar-se dos responsáveis por suas tragédias pessoais. Nesse sentido, tudo leva a crer que nos momentos em que as vítimas são os algozes de Ryu, Oh Dae-su e Lee Geun-ja, as obras não trabalham para construir a comoção pela dor dos antagonista, afinal, a experiência de assistir filmes já nos ensinou que tendemos à compaixão pelo sofrimento do personagem que ocupa o lugar do herói, seja ele físico ou de qualquer outra natureza, enquanto tendemos a gostar de ver o vilão sofrer.

Quando o antagonista é atingido ou eliminado pelo protagonista, o filme parece sugerir certo alívio, pois, a punição dos malfeitores significa a superação e sobrevivência dos personagens principais, a possibilidade do reestabelecimento de uma ordem e o cumprimento de um objetivo (a vingança). Em *Mr. Vingança*, a primeira cena violenta a ser mostrada pela trama corresponde ao momento em que Ryu encontra os traficantes de órgãos que o enganaram.

A sequência é iniciada com o protagonista caminhando por um corredor e, ao descobrir onde fica exatamente o esconderijo dos criminosos, acerta com um taco de baseball

a cabeça de um deles. Após fazer sua primeira vítima, ele entra no recinto onde os demais se escondem e enfia uma chave de fenda no pescoço de outro homem. A câmera dá um plano detalhe no lugar atingido e mostra uma artéria pulsando. Em seguida, o plano se abre e vemos Ryu retirar a ferramenta do traficante, fazendo com que comece a jorrar bastante sangue. Segundos depois, o protagonista sai de quadro e volta arrastando o corpo de mais um delinquente e passa a atingi-lo a cabeça com taco de baseball. O filme não foge da dor e mostra como tudo acontece e o modo como as vítimas são atingidas.



Figura 06: Morte de traficante de órgãos

Em *Lady vingança*, um exemplo relevante corresponde ao momento em que Lee Geun-ja se dirige à casa do senhor Baek e é surpreendida por dois homens que tentam capturá-la. Na sequência, ela é agredida de diversas formas, recebendo chutes e socos até, finalmente, começar a reagir. Primeiro atira na cabeça de um, perfurando seu crânio com uma bala, em seguida vai atrás do outro bandido. Neste, a violência é aplicada fora do quadro, sendo que é possível perceber sua concretização através do barulho da arma e a partir de um plano que mostra uma mão jogada ao chão, denotando que algo ruim aconteceu ao criminoso.



Figura 08: reação de Lee Geun-ja

Em *Oldboy*, por sua vez, um bom exemplo diz respeito à cena em que Oh Dae-su encontra um possível envolvido em seu sequestro e passa a arrancar-lhe os dentes com um martelo. A tortura aplicada gera dor e sofrimento na vítima e é intensificado pelos gritos do torturado, pela presença de uma música clássica (da qual falaremos mais adiante) e pelo barulho provocado pelo manuseio do objeto. O filme não torna explícito o desenvolvimento do procedimento, apenas mostra o protagonista manipular o martelo, mas é o som diegético provocado pelo objeto o responsável por sugerir o caráter violento e sádico da situação.

Quando o inimigo de Dae-su grita, não duvidamos da dor que ele sente. A sincronia entre o que é mostrado e escutado (síncrese⁶³) nos oferece a informação sobre o quão doloroso é vivenciar aquela situação, mas, aqui, se evita mostrar certas coisas e se socorre ao som para sugerir o espetáculo. Desse modo, temos uma imagem projetada por sugestão. São os gritos aterradores associados ao som de um dente sendo extraído (de forma sincrônica e verossímil), que ajudam a construir a ideia que temos sobre a concretização da ação.

⁶³ De acordo com o pesquisador Michel Chion (2011), o termo síncrese se refere a um neologismo criado a partir das palavras síntese e sincronização, para demarcar um efeito no qual imagem e som são percebidos imediatamente como um só evento, procedente da mesma fonte.



Figura 09: Tortura com martelo

Embora nos exemplos citados seja possível notar a punição dos antagonistas e a consequente vitória dos protagonistas diante de um perigo - aspectos que podem denotar certo alívio e até mesmo prazer - é preciso se perguntar se a violência executada nesses momentos é também capaz de suscitar algum tipo de resposta emocional vinculada à repulsa. Não estamos certos sobre isso, mas pode-se acreditar que independentemente da procedência da vítima, os filmes se organizam para provocar um choque emocional devido ao modo exagerado, exibicionista e sensacionalista com o qual a brutalidade e as matanças são postas em tela. Com isso, não estamos afirmando que os filmes agem para despertar sentimentos de comoção pelos personagens castigados, mas sim para gerar desconforto diante da selvageria mostrada, afinal, “as reações dos personagens fornecem, pois, uma série de instruções, ou melhor, de exemplos sobre a maneira como o público deve responder [às ficções]” (CARROLL, 1999. p 33).

Quando quem sofre algum tipo de violência é o protagonista por quem o filme constrói a simpatia, tudo leva a crer que as narrativas se organizam para gerar um sentimento de compadecimento. Ora, conforme vimos no primeiro tópico deste capítulo, os personagens principais são concebidos estrategicamente para se tornarem os objetos de afeto e zelo do espectador, por isso, quando algo ruim lhes atinge, surge aquilo que Carroll (1999) chama de *simetria de estados emocionais*. Nas obras do *corpus*, quando o sofrimento físico de Ryu, Dae-su e Geun-ja é focalizado, o público é afetado de modo a compreender a situação

vivenciada por algum personagem para, posteriormente, responder emocionalmente ao que presencia, pois, “a simpatia, concebida enquanto emoção, envolve sentimentos viscerais de perturbação sempre que os interesses dos objetos da nossa pró-atitude são ameaçados” (CARROLL, 2005. p 303).

Em *Mr. Vingança*, por exemplo, durante o confronto final, quando finalmente Ryu e Park Don-jin se encontram, a trama parece se estruturar com o propósito de incitar a apreensão pelo futuro do protagonista. Na sequência em questão, Dong-jin arrasta Ryu até o lago onde sua filha morreu anteriormente e lhe corta os calcanhares. A cena é construída do seguinte modo: Inicialmente ambos estão frente a frente, submersos na água, em seguida, o pai de Yoo-soon mergulha, levanta-se e um plano posterior enquadra o corte no calcanhar da vítima, no qual é possível ver o sangue escorrer, permitindo degustação da dor do personagem.

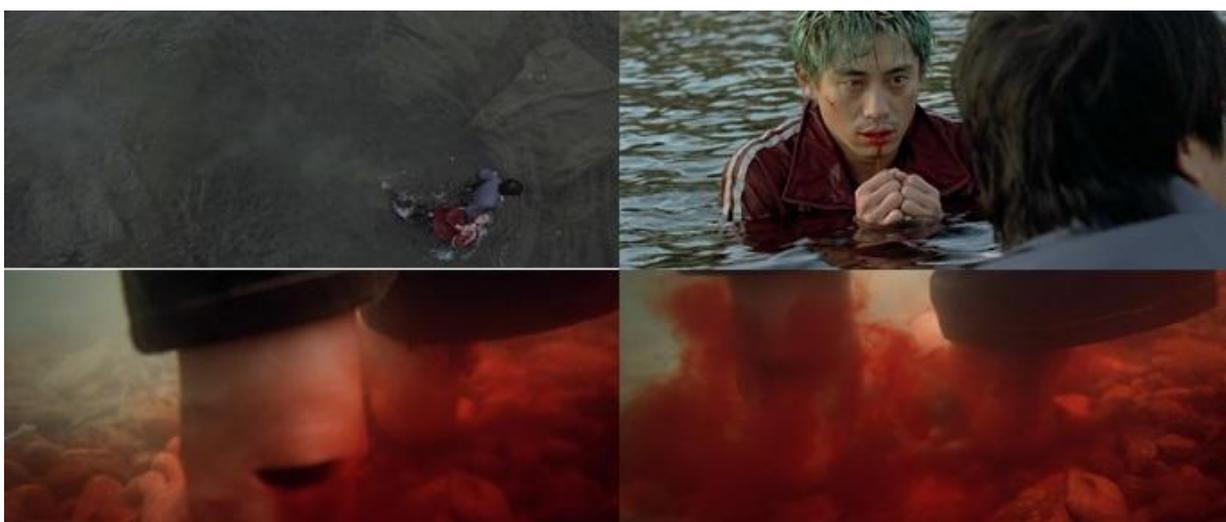


Figura 10: Park Dong-jeon mata Ryu

Em outro momento, Dong-jeon mata Yeong-mi, namorada de Ryu, dando-lhe choques elétricos. Embora a garota não seja considerada a protagonista, ela é uma personagem secundária construída de forma a angariar *simpatia*, pois ajuda Ryu em todos os seus problemas, além de possuir certo humor, ajudando a oferecer um tipo de descanso para uma narrativa bastante tensa e pessimista.

A morte de Yeong-mi, assim como a de Ryu, também é concebida de forma brutal, especialmente porque demonstra que houve um planejamento do autor do crime para realizá-la daquele modo. O filme não mostra o modo como a personagem é capturada. Ela escuta a campainha tocar e, no plano seguinte, aparece amarrada em uma cadeira, ofegante, com a

testa suada e a boca ferida. Em seguida, Dong-jin coloca dois conectores de energia nas orelhas da personagem e começa a torturá-la com choques elétricos. A cena ocorre em um mesmo quadro e dura cerca de um minuto, nos quais são enfatizados os gritos de sofrimento de Yeong-mi.

Em *Oldboy*, quando Oh Dae-su descobre que Mi-do é sua filha e que ambos se relacionaram sexualmente sem saber sobre o fato. Como forma de se auto-punir e evitar que Lee Woo-jin diga a verdade a ela, o protagonista se mutila ao cortar a própria língua. Nada é mostrado, o vemos apenas manipular a tesoura, sendo o som diegético provocado pelo objeto o responsável por sugerir a ação, bem como os gritos de dor proferidos pelo protagonista. A presença de uma melodia harmoniosa que irrompe durante o processo produz um efeito de estranhamento, mas não compromete a intensidade da cena uma vez que a tensão fora instaurada e atingiu o seu extremo.

Nesses exemplos, a reação do espectador, de acordo com Carroll (2005), muitas vezes pode se dar mediante um estado de comunhão entre ele e o que o personagem sente. Utilizando-se do conceito de *reflexo do espelho*, Carroll afirma que o público é capaz de perceber o estado em que os personagens se encontram e, a partir daí, acaba reproduzindo algumas sensações corporais semelhantes. Por exemplo, quando alguém sente dor, embora não se tenha a noção exata do que ela sente, quem presencia é compelido a reproduzir alguns dos gestos e feições utilizados pelo outro para demarcar o tipo de sofrimento pelo qual passa.

Essa abordagem pode ajudar a explicar o que leva alguns apreciadores a reagirem de modo sensório-sentimental diante da dor do personagem, pois, quando a emoção destes é explorada pelas narrativas, enfatizando seu sofrimento diante de uma agressão bastante violenta, embora não se saiba o que sentem, imagina-se algo graças ao que é mostrado. Assim, ao testemunhar cenas e sequências semelhantes àquelas em que Ryu tem os calcanhares cortados, por exemplo, ao mesmo tempo em que o espectador é levado a se compadecer, pode também reagir fisicamente à cena.

Tomando o excesso como um elemento construído no interior da narrativa, podemos dizer que dentro da proposta aqui articulada, ele se manifesta nos filmes analisados a partir da exploração de cenas de violência, cuja intenção é provocar determinados efeitos no

espectador, principalmente aqueles referentes ao mal-estar e à repulsa, além de dar espaço para o prazer em apreciar sequências de tortura, assassinatos e mutilações.

As cenas de violência apresentadas ao longo da trama possuem funções bastante específicas, uma vez que suas funções, na maioria das vezes é engajar o espectador para provocar efeitos sensório-sentimentais. Quando irrompem não são exploradas de forma totalmente explícita, já que a obra tende a ocultar a descrição visual minuciosa de algumas cenas de tortura, mas nem por isso as imagens deixam de ser aterrorizantes.

A violência na *Trilogia da vingança* é estilizada. As imagens de mutilação e tortura são concebidas com certo exagero, por exemplo, quando Lee Geun-ja atira em um homem e sua mão cai no chão, ou quando Ryu atinge o pescoço de um dos traficantes de órgãos com uma chave de fenda e dele jorra sangue. As cenas são tão violentas que os excessos denotam um caráter irreal, mas nem por isso as torna menos impactantes.

4.2 EMOÇÃO E TRILHA SONORA: O SOM COMO ESTRATÉGIA EXCESSIVA

Dentro dos filmes da *trilogia da vingança*, o som exerce grande importância para a solicitação de engajamentos emocionais, além de servir como uma relevante estratégia para demarcar a presença do excesso. É ele o responsável por ajudar na caracterização dos ambientes onde os personagens se localizam, na representação da violência, no agenciamento da simpatia pelos personagens e por levar o espectador a experimentar momentos marcados pela exacerbação da emoção. Ao afirmar isso, não estamos colocando o som como algo superior à imagem, até porque, segundo Michel Chion (2011), as obras cinematográficas são constituídas por ambos os materiais, conformando um domínio denominado de *audiovisão*, ou seja, um espaço onde a articulação dos dois elementos é necessária para a constituição de um discurso fílmico.

Entretanto, neste tópico, daremos especial atenção às dimensões sonoras para tentarmos compreender como as vozes, os ruídos e as músicas são inseridos nas obras para a criação de narrativas construídas ao redor de estratégias excessivas. Atentar-se a esse aspecto mostra-se uma abordagem interessante e necessária, pois, dentro das pesquisas sobre o excesso, pouca atenção é dada ao som enquanto material relevante para a constituição poética das obras e para o modo como ele se organiza enquanto elemento estético.

Esta análise condiz, portanto, com um dos objetivos propostos pela pesquisa, cujo intuito é oferecer uma reflexão acerca dos elementos sonoros dentro da perspectiva teórica do

excesso, uma vez que a questão imagética domina o centro das atenções. Apesar de Kristin Thompson reconhecer a relevância de tal material para a construção de um exame analítico mais completo e eficaz, quando se propõe a esmiuçar *Ivan, o terrível* para encontrar as demasias na obra, acaba dando pouca atenção aos barulhos, ruídos e música.

Conforme veremos, a utilização do som nos filmes da *trilogia da vingança* possui estratégias distintas na construção narrativa, porém, independentemente da função que exerce, ele se manifesta excessivamente nas obras mediante duas estratégias principais e complementares: 1) a partir da repetição e reiteração para, 2) através do amplo uso dramático da trilha, pontuar os momentos que demarcam, por exemplo, o suspense, o mal-estar e o compadecimento à causa dos personagens. A seguir, notaremos algumas situações em que tais processos são postos em prática, começando pela criação da expectativa e do suspense.

4.2.1 Estruturando o suspense

De acordo com Noël Carroll (2003), o suspense⁶⁴ funciona como uma estratégia narrativa cuja função é suscitar disposições emocionais de dúvida e incerteza no apreciador, colocando-o em um estado de ansiedade enquanto espera pelo desfecho de uma determinada situação.

Assim, tal elemento não é algo que define todo o filme, mas uma estrutura episódica que se repete ao longo de uma história para: 1) manter a atenção e interesse do espectador sobre o desenvolvimento de certas ações e sobre o modo como a vida dos protagonistas será afetada por um acontecimento ou; 2) se haverá uma conclusão feliz e satisfatória para as pessoas que habitam um determinado universo ficcional. Portanto, a incerteza cria ansiedade e expectativa, cessadas apenas quando é oferecido algum tipo de conclusão.

Na *trilogia da vingança*, a presença do som mostra-se uma importante estratégia para construir o suspense nos filmes da e, ao mesmo tempo, solicitar os sentimentos mencionados por Carroll, seja através da utilização da música ou a partir da presença do barulho das armas, das respirações ofegantes e dos gritos de dor que ajudam a preparar um ambiente de incertezas. Acreditamos que, combinados ou não, todos esses elementos instauram uma expectativa sobre os possíveis acontecimentos vindouros, desenvolvendo um tipo de

⁶⁴ Embora saibamos que o *suspense* também corresponde a um tipo de emoção, para fins metodológicos e a fim de não criar confusões durante o texto, optamos por usar o termo apenas para se referir a uma estratégia narrativa, enquanto outros termos, como expectativa, ansiedade, apreensão, etc, ocupam o lugar do *suspense* enquanto emoção.

antecipação, especialmente a partir do momento que a narrativa repete estratégias para demarcar, por exemplo, a presença de um perigo.

Em *Oldboy*, o suspense mostra-se mais acentuado do que nas demais obras, especialmente por conter uma trama concentrada sobre o mistério do sequestro de Oh Dae-su. Em uma das primeiras sequências de abertura, o filme informa que ele, após ser liberado da delegacia em que estava preso, desaparece repentinamente. A trama, então, passa a levantar perguntas sobre o que terá acontecido com o protagonista, mas sem dar qualquer tipo de pista ou informação sobre o desaparecimento do personagem, apenas oferece à escuta uma música extradiegética que, por convenção, instaura na apreciação um sentido de “mistério”.

Essa música é repetida em diversas outras sequências e cumpre a mesma função em todas as suas aparições: produzir sentidos e sensações de tensão e expectativa, aumentar o interesse do espectador pelos mistérios da narrativa e, por fim, suscitar novas perguntas a respeito dos segredos. Durante a pesquisa, constatamos a utilização de tal estratégia em mais outras nove sequências: 1) quando Dae-su ainda está preso no cárcere privado e é submetido a gás de *Valium* para dormir; 2) no momento em que, misteriosamente, uma mulher entra no quarto em que o protagonista está e passa a hipnotizá-lo. No quadro seguinte percebe-se a continuação da música e a cena mostra o protagonista dentro de uma mala vermelha, no terraço de um prédio; 3) ao receber uma ligação na qual escuta uma voz desconhecida e tenta descobrir quem é; 4) após encontrar Lee Woo-jin pela primeira vez, momentos após ter brigado com um grupo de homens; 5) quando vasculha os anuários da escola e descobre que pessoas que estudaram com ele durante a adolescência estão envolvidas no seu sequestro, 6) durante o *flashback* em que vemos Dae-su, quando jovem, correndo pelos corredores e escadas do colégio onde estudou, na busca por respostas pra suas inquietações; 7) durante o confronto final, quando Lee Woo-jin começa a soltar pistas sobre o porquê de ter sequestrado o anti-herói; 8) durante um *flashback* que explica como Mi-do e Dae-su foram hipnotizados a mando de Woo-jin; e 9) no momento em que o protagonista começa a folhear um álbum com fotos antigas e vê fotografias dele e da esposa, de um bebê, dele e Mi-do, até finalmente descobrir que sua companheira de jornada é, na verdade, sua filha.

Esta última sequência merece destaque por ser o ponto chave da narrativa, já que revela as motivações de Lee para sequestrar Dae-su e, por sua vez, responde todas as dúvidas levantadas pela trama. O modo como ela é construída revela uma associação bem forte entre a música, imagem e a criação da apreensão, de modo que, conforme o protagonista vai passando as páginas do álbum de fotografias, o volume da música vai aumentando gradativamente, até finalmente atingir seu volume mais alto, demarcando o momento que o

protagonista descobre que Mi-do é sua filha desaparecida. Nada é dito, apenas inferido. Uma curiosidade é criada no âmbito da recepção e, por fim, tem-se uma surpresa, uma revelação.

Para além do uso da música como estratégia para construir o suspense, há também a presença de sons diegéticos e extradiegéticos, que juntos ajudam a construir o universo onde o protagonista habita. Um desses ruídos corresponde, por exemplo, aos passos de alguns personagens que surgem nos anos de clausura de Dae-su. Não vemos seus rostos, não sabemos de onde surgem, apenas escutamos alguém andando pelo piso e vemos seus pés. A cada entrada dessas pessoas, surge a dúvida sobre o que será feito com o anti-herói, afinal, ele está preso e não sabemos o motivo.

Quando se ouve algo sem saber a fonte de origem do barulho ou ruído, temos aquilo que Michel Chion (2011) chama de som acusmático, um som sem rosto, sem corpo e sem identidade, que cria suspense e curiosidade justamente por não revelar de onde vem e o que fará quando resolver se mostrar. Em outras situações, o som acusmático pode ser imediatamente visualizado e depois ser acusmatizado, ou seja, o espectador é confrontado com uma imagem inicial precisa que explica a procedência da fonte sonora, mas que com o desenrolar do filme é retirada.

Nesse sentido, uma das cenas que merece destaque diz respeito ao momento em que o protagonista consegue escavar a parede do lugar onde é mantido. Ao abrir o buraco, ele passa a ouvir passos e prontamente tenta esconder sua tentativa de fuga. O som emerge, portanto, antes da imagem correspondente ser posta em cena, levantando dúvidas sobre a origem de tal barulho e se ele representa algum tipo de ameaça, dentre outras coisas. Há o retardamento na identificação do que ou quem é responsável pelo ruído. Primeiro emerge um barulho e depois surge uma mulher desconhecida, que passa a hipnotiza-lo. São ditas algumas palavras e novamente aparece a música com tom “misterioso”.

Outro exemplo no qual o som acusmático é utilizado para instaurar o suspense diz respeito ao barulho de relógios escutados durante toda a trama. Muitas vezes não o vemos, apenas o escutamos. Como a obra se desenrola a partir de uma trama detetivesca, na qual o protagonista precisa descobrir a razão pela qual foi preso, no máximo, em até cinco dias, os sons dos relógios demarcam a passagem de tempo e também funcionam como uma estratégia para criar apreensão e expectativa sobre o futuro do protagonista: se ele conseguirá ou não cumprir sua missão no tempo que lhe foi dado.

Nos demais filmes não há um uso intenso do som enquanto estratégia de suspense, conforme ocorre nos exemplos anteriores, até porque não se estruturam ao redor de um mistério. Em *Lady Vingança*, apesar da protagonista ter como motivações a busca da filha

desaparecida e a procura pelo senhor Baek, a trama não se preocupa em construir correntes enigmáticas, não oferece pistas para criar algum tipo de segredo, tampouco explora o engajamento de emoções do mesmo modo que faz *Oldboy*. Nesta obra, especificamente, o suspense se dá a partir de algumas situações bem específicas, geradas através da emergência da personalidade vingativa de Lee Geun-ja.

A sequência que melhor demonstra isso diz respeito ao momento em que a protagonista, após capturar o Senhor Baek, joga o personagem no chão e através de um ataque de fúria, começa a cortar o cabelo de seu antagonista. Geun-ja rosna o tempo todo e o volume do barulho da tesoura é potencializado, de modo a permitir a audição de cada corte, enquanto os demais sons que conformavam o ambiente são suprimidos. A manipulação do objeto cria expectativa sobre o futuro daquele homem, se será machucado ou não, quais planos a protagonista preparou para ele, dentre outras suposições.

A mesma estratégia é utilizada quando a protagonista leva o Senhor Baek para uma antiga escola e o mantém como prisioneiro, amordaçado em uma cadeira. Nesse momento, ela começa a apontar-lhe um revólver para várias partes de seu corpo, como cabeça, boca, olhos e pés. Como a arma possui uma arquitetura arcaica é preciso aproximar-se bem do alvo para assim atingir com eficácia a vítima. O filme leva a crer que tensão vai aumentando gradativamente graças aos gritos de Baek, à respiração ofegante de Geun-ja e atinge seu ápice quando ela aperta o gatilho, mas nenhuma bala sai, pois a arma não estava carregada.

Em *Mr. Vingança* também não há uma preocupação em construir enigmas. Ao invés disso, o filme se articula para instaurar o temor diante de um possível encontro entre Ryu e Park Dong-jin, pois, conforme antecipou a narrativa, principalmente através de diálogos proferidos pelos personagens e a partir das ações violentas desenvolvidas por Dong-Jin em determinados pontos da trama, haverá um embate impetuoso, onde certamente alguém não sairá com vida.

O que se pode apreender dos exemplos citados é que as estratégias sonoras para a criação do suspense se dão de modos diversos nos filmes da *trilogia da vingança*. Em *Oldboy* tal estratégia narrativa é mais presente que nas demais obras, principalmente devido à repetição de uma música que demarca tais momentos, algo que não acontece em *Lady Vingança*, nem em *Mr. Vingança*. Portanto, as estratégias de excesso a serviço de um engajamento vinculado à criação de tensão e expectativa é uma característica particular apenas de uma obra.

Entre os filmes do *corpus* de referência, a utilização do som para provocar suspense se dá de forma mais exitosa nos filmes vinculados ao horror. Em *Red Shoes*, por exemplo, na

primeira sequência do filme, uma menina encontra-se sozinha em uma estação de metrô. Enquanto espera o transporte, vê um par de sapatos largados no local. Ela vai até lá e os pega, em seguida, surge um som estridente, estranho e agudo vindo de uma direção desconhecida (acusmático), até que, finalmente, uma criatura monstruosa a ataca e corta os pés da garota. Ao longo do filme, o ruído que emana da criatura é repetido diversas vezes, sempre antes de atacar a vítima. Em outras situações, é notório o uso de uma música com tom “misterioso”, utilizada para antecipar o ataque do fantasma.

The chaser e *I saw the devil* são filmes que se estruturam a partir da presença de assassinos em série. Embora não exista a criação de um mistério sobre a identidade deles, uma vez que são revelados logo no início de cada obra, o suspense nessas obras se faz presente por conta da presença de músicas que são repetidas momentos antes do ataque às vítimas. Sua utilização leva a crer que se trata de uma estratégia cuja intenção é criar no âmbito da recepção os efeitos mencionados por Carroll.

Embora o suspense seja um aspecto que caracteriza especificamente *Oldboy*, é possível notar que o uso do som como estratégia para incitá-lo também é utilizado em algumas obras vinculadas ao *extremo*. A diferença entre elas está mais vinculada a uma questão da fábula. *The Host*, *Whispering Corridors* e *Red Shoes* utilizam a banda sonora para caracterizar as ações do monstro, algo semelhante fazem *The chaser* e *I saw the devil*, mas para demarcar as artimanhas dos assassinos. No caso de *Oldboy*, o som e as músicas utilizadas servem para demarcar um mistério que acomete a própria vida do protagonista. Tem-se um segredo que precisa ser descoberto.

4.2.2 A função dramática da música

Além de funcionar como um importante elemento para estabelecer o suspense, a música também é a responsável por oferecer o tom de cada cena, por ajudar na caracterização da subjetividade dos personagens e por auxiliar na ilustração da narrativa. De acordo com Cláudia Gorbman (1987), é ela quem envolve o espectador emocionalmente, ajudando-o a adentrar na história dos filmes, além de contextualizar determinados momentos, sentimentos, temporalidades e espacialidades. A esse respeito, Chion também nos fala sobre outra função semelhante para a música, a qual ele denominou de *valor acrescentado*, ou seja, a capacidade que tal aspecto sonoro tem de agregar significados sentimentais a uma imagem.

Nesse sentido, vimos anteriormente, por exemplo, que em *Lady Vingança* a música exerce um papel fundamental para demarcar a relação familiar mal resolvida entre Lee Geun-

ja e sua filha, ao mesmo tempo em que convoca, no âmbito da recepção, determinados engajamentos emocionais de comoção que permitem a adesão do espectador à causa dos personagens. Agora, queremos mostrar que tal recurso sonoro também ajuda a caracterizar e demarcar certas situações da trama, além de servir para caracterizar determinados climas, principalmente a partir de um regime de reiteração e repetição de estratégias que, combinados ou não, induzem o público a experimentar diversos tipos de sentimentos.

Continuando com *Lady Vingança*, identificamos a presença de uma música com o propósito de reiterar a mudança sofrida na personalidade da protagonista após sua saída da prisão. Existe uma preocupação em deixar claro que a personagem agora é uma mulher vingativa e rancorosa, completamente diferente da menina boba e ingênua que foi presa há treze anos. Nesse sentido, quando o recurso sonoro é solicitado, sua intenção é sinalizar tal transformação para o público e para os demais personagens secundários que povoam a fábula. Vale ressaltar que as mudanças sofridas por Geun-ja também são personificadas a partir da utilização de um figurino com cores escuras, uma sombra vermelha utilizada nos olhos, cabelos mais curtos e um modo específico de se portar na cena: com um olhar sério e movimentos contidos.

Com relação à música (chamada de *The Witch's Gold Letter*), ela foi composta especialmente para a obra, pelo músico Jo Yeong-wook e serve para provocar um tipo de choque. Por exemplo, quando Geun-ja sai da prisão e é recepcionada pelo padre que a converteu ao catolicismo durante sua estadia na cadeia, vemos uma mulher com uma feição apática andando pela multidão até chegar ao seu protetor, um padre que lhe oferece tofu, dizendo:

“É tradição comer tofu quando se sai da prisão para que viva honestamente e nunca mais peque”

Geun-ja joga o presente no chão e dá as costas para o homem, este enquadrado com uma feição de espanto. Imediatamente, os primeiros acordes de violino da música irrompem na tela e a personagem sai andando sozinha pelas ruas da cidade. Nesse primeiro momento, a estratégia de demonstrar a mudança na personalidade da anti-heroína ainda não é bem demarcada, mas logo se torna um recurso reconhecível graças à sua repetição em mais outros quatro momentos da narrativa, a saber:

1) Quando Geun-ja aparece com um novo visual e opta por um cabelo curto, roupas escuras e salto alto ; 2) Quando o padre vai até o apartamento onde a anti-heroína está morando e constata que ela não é mais a mesma e a pede para voltar a frequentar a igreja. Prontamente Geun-ja lhe responde dizendo que se converteu ao budismo. A música irrompe e

o padre, mais uma vez, é enquadrado com uma feição de espanto; 4) Por fim, temos o momento em que a protagonista se reencontra com o detetive que cuidou do seu caso e este faz questão de ressaltar: “*você mudou muito, eu quase não a reconheci*”.

Estratégia semelhante ocorre em *Oldboy*, mas com um objetivo diferente. É claro que há também a necessidade de demonstrar a mudança da personalidade do protagonista, mas um dos usos mais marcantes da música nesta obra tem por finalidade demarcar o mundo cheio de perigos onde o personagem está se (re)inserindo após quinze anos de clausura. Muitas transformações ocorreram desde a prisão de Oh Dae-su e esse aspecto o filme faz questão de ressaltar a partir de um recurso no qual apresenta as mudanças sociais, políticas e econômicas da Coreia do Sul e do mundo ao longo do tempo, a partir da visualização de imagens de vários acontecimentos que passam na tevê.

Ao ser solto de repente, Dae-su se depara com um novo mundo, uma nova realidade e precisa lidar com eles e com os novos perigos que o aguardam. Nesse sentido, a música *In a Lonely Place*, também de Jo Yeong-wook, serve para demarcar e ilustrar essas situações, especialmente quando o protagonista se encontra em perigo. A primeira vez que a música é executada refere-se ao momento em que Dae-su é, finalmente, libertado e sai do prédio onde foi deixado e começa a andar pelas ruas da cidade. Anoitece e ele continua perambulando, sem saber o que fazer, para quem ligar ou para onde ir. Até que, em meio a suas inquietações, encontra um grupo de jovens conversando e acaba causando uma pequena confusão com eles. A música cessa e então passamos a ouvir apenas os sons dos socos.

A segunda execução da música ocorre após o protagonista torturar um possível suspeito de seu sequestro e se depara com um corredor estreito mal iluminado, onde os capangas de sua vítima o esperam com cassetetes e facas a punho. O protagonista parte para o ataque e a partir daí delineia-se uma cena de luta filmada através de um plano-sequência de aproximadamente cinco minutos, que mostra o corpo inteiro dos personagens. A câmera segue em *travelling* o protagonista e seus inimigos vão surgindo de ambos os lados.

A música acompanha todo o desenrolar de ação e seu volume é maior do que os sons referentes aos golpes, murros e gritos dos personagens. Ao mesmo tempo, o comportamento de tal efeito sonoro é indiferente à situação que se passa na tela; em nenhum momento há algum tipo de alteração em seu ritmo e também não existem contrastes de intensidade. Segundo Chion, quando isso acontece, temos o que ele chama de efeito *anempático*, aspecto que apesar de demarcar um possível descaso, não denota a impossibilidade de solicitar sentimentos aos apreciadores.

A música em questão também é executada em outros dois momentos importantes do filme: 1) quando Oh descobre que Lee Woo-jin havia colocado pontos de escuta em seus calçados para vigiar seus passos e os de Mi-do; e 2) Quando vai até o prédio onde Lee Woo-jin mora com o propósito de confrontá-lo. Dae-su entra no recinto, vai até o elevador e aperta vários botões na tentativa de encontrar o apartamento de seu antagonista. Durante esse processo, há alguns *flashbacks* que mostram o protagonista abraçando Mi-do e despedindo-se dela. De volta ao tempo presente, Woo-jin entra no elevador com um capanga e aperta os botões referentes ao número do apartamento em que ele vive. A música só cessa quando o protagonista lhe diz que sabe sobre o caso incestuoso entre ele e a irmã.

Nos dois casos, Dae-su está em situações ameaçadoras e essa noção não se dá apenas mediante o uso da música, mas a partir de um conjunto de informações proferidas durante a trama. Conforme as ações vão acontecendo, nota-se que Woo-jin é quem está no controle de tudo e é o responsável por manipular cada acontecimento da narrativa, é quem dá as ordens e estabelece os prazos para o protagonista cumprir sua missão. Assim, a presença do antagonista é a responsável por causar certo desconforto, apesar de ele ser construído como um rapaz bem arrumado, bonito e possuir como tema musical uma valsa bastante calma, responsável por ilustrar alguns momentos de sua intimidade como, por exemplo: 1) quando o vemos em seu apartamento, com fones de ouvido, acompanhando os passos de Dae-su, a partir de escutas; 2) no momento em que mata o amigo do protagonista e; 3) quando relembra o suicídio da irmã.

No caso de *Mr. Vingança*, a utilização da música se dá de forma bastante restrita e, ao contrário dos demais filmes, as poucas inserções de tal recurso sonoro não ocorre de modo excessivo como nos demais filmes. O único momento em que é usada para solicitar o engajamento do espectador se dá na sequência de abertura, na qual uma locutora de rádio lê uma carta escrita por Ryu para sua irmã. Durante a fala, há um *flashback* que mostra a infância dos dois e, posteriormente, ambos quando adultos. Conforme vimos anteriormente, um dos objetivos de tal sequência é construir a empatia do público pelo protagonista, mas isso se dá, ao longo do filme, através da apresentação de informações dadas por outros meios, que não musicais.

Nas demais situações, as músicas não são utilizadas para criar suspense, não existe um tema musical executado em momentos específicos, nem há a exploração do drama. As músicas que emergem no filme são dissonantes, anempáticas e sem qualquer intenção de ilustrar a emoção dos personagens. Quando Ryu é operado pelos traficantes de órgãos e deixado em um lugar abandonado, são inseridos escuta ruídos estranhos na cena, que também

são apresentados quando Park Dong-jin descobre que a filha morreu e sai desolado do local onde encontrara o corpo da menina.

Em outra situação, o espectador escuta uma música diegética vinda de um rádio, no momento em que a irmã de Ryu está brincando com Yo-soon. O som apenas tem a função de caracterizar o espaço, sem qualquer objetivo de provocar algum tipo de sentimento no âmbito da apreciação.

4.2.3 A concepção da violência a partir do tema musical

Um recurso interessante para pensarmos a respeito da representação da violência na trilogia da vingança diz respeito à utilização da música enquanto elemento relevante para demarcar os momentos de brutalidade. Em *Oldboy* e em *Lady Vingança*, por exemplo, são utilizadas composições do italiano Antonio Lucio Vivaldi, enquanto em *Mr. Vingança* o programa poético se dá de modo diverso, principalmente a partir de um uso menos intenso de tal recurso sonoro.

Em *Oldboy*, por exemplo, as sequências de violência são acompanhadas pelo concerto *Inverno*, de Vivaldi, presente em *As quatro estações*. Com um tom trágico, ela é aplicada em momentos de tortura extrema, como no já citado exemplo sobre a remoção de dentes com um martelo. A forma como a música é disposta na cena faz com que o ponto culminante da música coincida com o instante em que Dae-su realiza a tortura. A vítima grita e a associação desse som com os demais presentes na diegese e extra-diegese torna esse momento aterrador.

No desenrolar da trama, o protagonista encontra novamente sua vítima que, disposta a se vingar, pretende utilizar o mesmo procedimento que lhe fora aplicado. Com um martelo na boca de Dae-su, finge extrair-lhe o dente. Essa cena, particularmente, é interessante porque brinca com os efeitos que a música pode causar. Quando ela é executada há uma antecipação de que algo ruim poderá acontecer. Surge a lembrança da primeira vez que ela foi utilizada, fazendo com que o espectador infira a respeito de um futuro bastante trágico. No entanto, as expectativas são frustradas, pois, de última hora a tortura não é realizada e o protagonista é poupado de todo sofrimento.

Em *Lady Vingança*, a música de Vivaldi escolhida para acompanhar os momentos de violência foi o *Concerto para Fagote (Bassoon) em Lá menor*. Sua execução ocorre no momento em que a protagonista se dirige à casa do Senhor Baek e é surpreendida por dois capangas. Quando ela reage às agressões dos bandidos, a música emerge em cena, demarcando a fúria inerente à protagonista, que acaba matando os dois. Tal música também é

convocada quando Geun-ja se mutila, cortando o próprio dedo, como forma de conseguir o perdão dos pais da criança que ela supostamente assassinou. Muito sangue jorra do ferimento e as pessoas que presenciaram a cena gritam de desespero a ponto de serem levadas para o hospital.

Nos exemplos citados até agora, tudo leva a crer que as músicas acabam produzindo na apreciação efeitos de suspensão, tensão e expectativa. As imagens de violência e o modo como a tortura é conduzida fazem com que se crie certo desconforto durante a apreciação da obra e essas sequências são potencializados a partir do momento que a música atinge seu tom mais alto em sincronismo com a concretização da ação.

Também somos levados a acreditar que a utilização de uma música barroca, tradicional, reconhecível por um determinado tipo de leitor mais atento, associada à representação da violência, pode provocar em um efeito anestésico, de distanciamento, já que o clichê se torna tão evidente que interdita o pacto pleno do espectador com a situação mostrada pelas imagens e pelos sons.

Em outras situações, a música também é utilizada para causar uma disjunção entre o que é ouvido e a cena mostrada. Em determinadas sequências são aplicadas melodias harmoniosas, calmas e tranquilas para cenas extremamente violentas, gerando uma contradição entre o visto e o escutado. Essa estratégia conduz o espectador a uma sensação de estranhamento. Tudo leva a crer que o desconforto não é apaziguado, ao invés disso, vai crescendo conforme a ação se desenvolve. Se a melodia teria a função de suavizar a ação, os gritos e sussurros dos personagens, bem como o barulho causado pelas armas, não permitem o enfraquecimento da tensão ou do choque.

O melhor exemplo da utilização de tal recurso em *Lady Vingança*, ocorre quando os pais das crianças assassinadas pelo Senhor Baek estão reunidos e sentados em um ambiente mal iluminado e imundo, aguardando o momento para o torturar. O som provocado pelas armas por si só já instauram o suspense sobre o futuro desse homem. Ao passo em que cada um deles vai aplicando sua tortura particular, uma melodia calma de uma valsa perpassa a sequência, inicialmente percebida em segundo plano em decorrência dos gritos altos e angustiantes e dolorosos vindos do senhor Baek. Não é mostrada nenhuma imagem de violência, ao invés disso, há a sugestão através do som.

Finalizado o massacre, a música tem seu volume aumentado, enquanto os torturadores limpam a sala onde aconteceu a execução, passam pano no chão, lavam e retiram todo o sangue que sujou o ambiente. Cada um faz a sua parte e todos contribuem para a eliminação das pistas que possam incriminá-los. Ao final, tiram uma foto do grupo todo reunido.

Em *Oldboy*, a utilização de tal estratégia é também demonstrada no clímax da obra, no já citado exemplo em que Lee Woo-jin revela a Oh Dae-su sobre seu plano de vingança e este, para se punir, corta a própria língua. O que podemos perceber é que existe nas situações citadas aquilo que a pesquisadora Claudia Gorbman (1987) chama de *contraponto*, aspecto responsável por demarcar os momentos em que a música executada no filme contradiz com a esfera denotativa da ação visual. Tal conceito advém dos cineastas e teóricos russos Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin e Grigori Aleksandrov (1987)⁶⁵, para quem o uso do som deveria se dar de modo não sincronizado com as imagens para, assim, seu uso ser considerado criativo.

Não há como oferecer um juízo de valor sobre a forma como as músicas foram inseridas nos filmes a ponto de afirmarmos se sua utilização se deu de modo interessante ou não. O que nos interessa, aqui, é notar o contraponto existente entre a música executada e a imagem mostrada, para averiguarmos o efeito de tal estratégia no *corpus* analisado.

A presença de música extradiegética, no caso de *Mr. Vingança*, é bastante reduzida. Ao invés de melodias harmoniosas como nos outros filmes, preza-se por algo mais gutural, estridente e dissonante. Sua aplicação ocorre apenas após a concretização das ações maléficas e não a priori - para causar suspense – ou durante a realização da violência, como é feito nas outras duas obras, mas sim depois que os atos são concretizados.

Nessa obra, especificamente, parece haver uma preocupação em instaurar um ambiente silencioso tal e qual percebe Ryu, graças a sua deficiência. Por isso, dá-se ênfase aos sons diegéticos emanados das situações as quais os personagens estão circunscritos. Nos momentos em que a violência se faz presente ouve-se apenas o som concernente ao ambiente. Na cena em que Ryu assassina os traficantes de órgãos, música utilizada corresponde àquela produzida por um rádio localizado na cena. O que intensifica o terror corresponde à representação hiper-realista do barulho provocado pelos golpes proferidos pelo protagonista, como as pancadas com um taco de baseball sobre a cabeça de um dos bandidos ou quando atinge a artéria do outro traficante e é possível ver e ouvir o sangue que dele escorre.

A função desempenhada pela música durante as cenas e sequências de violência demarca uma distinção da *trilogia da vingança* em relação aos filmes tomados como *corpus* de referência. Enquanto há um uso intenso da música barroca em *Oldboy* e em *Lady Vingança*, o mesmo não acontece em *The Host*, *Red Shoes*, *The Yellow Sea*, *The Chaser*,

⁶⁵ Os autores escreveram, em 1928, um manifesto a respeito do cinema sonoro. Nele, discutem algumas formas de utilização do som nos filmes, qual seria o modo mais adequado, além de dissertarem sobre a relação entre tal elemento e a montagem. C.f. EISENSTEIN, Serguei; PUDOVKIN, Vsevolod; ALEXANDROV, Grigori. Declaração sobre o futuro do cinema sonoro. In: EISENSTEIN, Serguei. A forma do filme. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

Once Upon a Time in Seoul, *Whispering Corridors*, *I saw the devil* e *Bloody Tie*, que investem em opções consoantes com as ações desenvolvidas em cena. Assim, as sequências de violência, perseguição, torturas e assassinatos, por exemplo, são demarcadas por músicas que ajudam a denotar certo tom de suspense ou situar a gravidade dos eventos.

A exceção fica por conta de *A bittersweet life*, especificamente na última sequência, onde o protagonista do filme é brutalmente assassinado pelo seu ex-chefe a partir de uma troca de tiros na qual várias balas perfuram seu corpo. Nos seus minutos finais de vida, ele relembra de uma árvore que havia na casa de sua avó. Nesse instante, o concerto *Estudo Op. 10, n.º 2 - "Chromatique"*, do compositor romântico Frédéric Chopin, emerge para acompanhar as reflexões do personagem sobre os rumos amorais que sua vida levou. Parece haver um tipo de arrependimento e ele passa a pensar como tudo seria diferente, caso não fosse um bandido e tivesse se casado com a namorada de seu ex-chefe.

O que se pode notar através das considerações tecidas a respeito do uso do som nos filmes analisados, é que existe uma tentativa de demarcar certos tipos de cenas nos filmes a partir do uso da trilha sonora, especialmente da música. Ao trabalhar nesse sentido, pode-se perceber a utilização de estratégias de excesso, nas quais a reiteração e a repetição de certos elementos da trilha sonora acabam conduzindo o espectador para um espetáculo sentimental, engajando-o a sentir suspense, mal-estar e a se compadecer em determinados momentos.

4.3 VISUALIDADE EXCESSIVA: A *MISE-EN-SCÈNE* E A CONSTRUÇÃO DO DISCURSO FÍLMICO

Para que as narrativas da trilogia criem uma atmosfera excessiva responsável por engajar o espectador emocionalmente, existe também um investimento cuidadoso das obras na composição da *mise-en-scène*, termo utilizado pelo pesquisador David Bordwell (2008) para se referir ao cenário, iluminação, figurino, o posicionamento da câmera, a maquiagem e atuação dos atores dentro do quadro. Assim, “a tendência do diretor de *mise-en-scène* é minimizar o papel da montagem, criando significado e emoção principalmente por meio do que acontece dentro de cada plano” (BORDWELL, 2008, p 33).

No âmbito da discussão sobre tal questão, dentro da perspectiva do excesso, Mariana Baltar (2007) argumenta que os elementos que a compõem têm a função, na maioria das vezes, de presentificar e sumarizar estados emocionais em momentos chave na trajetória dos personagens e do filme. Tendo essas considerações em mente, argumentamos que a utilização dos recursos concernentes a tal escopo permite, sobretudo, a inserção do apreciador no universo pessimista e violento onde os protagonistas estão inscritos. Nesse sentido, além de vislumbrarmos as relações entre excesso e produção de engajamentos emocionais é necessário também nos preocupar em investigar esse elemento mediante seu apelo estético, tal como nos mostra Thompson.

Um material marcante que merece destaque é o cenário, já que é o responsável por demarcar os lugares onde se desdobram a maioria das ações dos protagonistas. Os locais apresentados nos filmes, apesar de fechados e pequenos, recebem atenção constante da câmera e são mostrados através do uso de panorâmicas e plano gerais, que exploram os detalhes, os objetos e os móveis ali presentes. Também é possível perceber, nos ambientes dos três filmes, a presença de papéis de parede semelhantes, caracterizados por desenhos geométricos parecidos, cores fortes e texturas análogas. Assim, tudo leva a crer que quando a cena dá destaque à exploração desses espaços, não quer apenas situar o lugar onde as pessoas estão localizadas, mas também oferecer um espetáculo visual para servir ao jogo perceptivo.

Vale ressaltar que nas casas dos personagens, embora o uso do papel de parede se faça presente para denotar certo apuro estético, os locais visualizados são caóticos, pequenos, bagunçados e, em alguns momentos, escuros e sombrios. Em *Lady Vingança*, Geun-ja mora em uma quitinete bem apertada; a casa de Ryu, em *Mr. Vingança*, é cheia de objetos amontoados e possui um único cômodo, assim como em *Oldboy*, cujo espaço onde Mi-do mora e hospeda Oh Dae-su é também organizado conforme os demais exemplos.

Os cenários, portanto, revelam um pouco sobre a condição econômica dos protagonistas que, ao contrário de seus antagonistas, não são tão providos de boas condições financeiras. Pelo figurino e pela casa em que vivem, tanto Lee Woo-jin, como Park Dong-jin, por exemplo, são homens milionários. Em menos intensidade, temos o senhor Baek que, apesar de não ser rico como os demais, vive melhor que Geun-ja.



Figura 11: Casa de Ryu



Figura 12: Papeis de parede em Oldboy



Figura 13: Casa de Geun-ja

Entretanto, esses mesmos lugares, em alguns momentos, também são enquadrados de modo a enfatizar apenas a beleza dos papéis de parede, deixando de lado os objetos que denotam o aspecto bagunçado dos cenários. Entre os espaços apresentados nas obras, aquele que recebe maior atenção corresponde ao quarto da protagonista de *Lady Vingança*, cujas cores variam entre o preto e alguns tons avermelhados. Em diversas cenas, ele é enquadrado de modos diferentes, possibilitando a visualização da protagonista nos momentos em que ela planeja alguns de seus objetivos, especialmente os vingativos. É possível vê-la rezando pela alma da criança morta pelo senhor Baek, orando para conseguir vingar-se de seu malfeitor e elaborando planos para encontrar a filha desaparecida.

Em *Mr. Vingança*, situações tensas também se desenrolam em cenários que possuem um visual acurado, transportando a fábula para um ambiente marcado pela ironia. Quando a irmã de Ryu grita de dor, por exemplo, alguns de seus vizinhos acham que a personagem está envolvida em uma relação sexual. A sequência é construída mediante um *travelling* que perpassa um cômodo a outro: primeiro vemos quatro jovens encostados em uma parede azulada, se masturbando enquanto ouvem alguns gemidos; em seguida, a câmera se desloca para a sala de Ryu, onde sua irmã agoniza, se contorce, bate no chão e sofre com sua patologia.

Um exemplo marcante de tal aspecto, em *Oldboy*, refere-se ao momento em que Oh Dae-su e Mi-do encontram, no quarto de motel onde estão hospedados, uma caixa de presente com uma mão decepada dentro. O plano geral explora os objetos do espaço, a cor avermelhada do cômodo, ao mesmo tempo em que dá ênfase ao desenvolvimento da ação. O

cenário, aparentemente organizado de forma coesa, localiza uma situação tensa e aterrorizante, a ponto de fazer Mi-do desmaiar.



Figura 15: Oh Dae-su e Mi-do no Motel

De acordo com Jinhee Choi (2010), a elaboração da *mise-en-scène* no cinema sul-coreano contemporâneo foi adquirindo um caráter sofisticado ao longo dos anos, a partir de diversas experimentações. Inclusive, ela destaca os trabalhos de Park Chan-wook, Bong Joon-ho e Kim Ji-woon como preocupados na construção de cenas que valorizam os aspectos visuais do cenário, a composição do quadro, etc. Certamente existem outros, mas, em sua pesquisa, a autora cita apenas esses três ao falar a respeito do cinema *extremo* do país. Choi também chama a atenção para a presença de um diretor de arte responsável por auxiliar na concepção visual dos universos fílmicos de tais cineastas, a saber, Ryu Seong-hee⁶⁶.

Ryu trabalhou com Park Chan-wook na *trilogia da vingança* e em alguns filmes de Kim, como *I saw the Devil* e *A bittersweet life*. O que se pode notar de semelhante em tais obras é justamente a utilização de papéis de parede que se impõe em cena, conforme pontuamos anteriormente. Embora os desenhos presentes nos trabalhos de Park sejam diferentes daqueles utilizados nas narrativas de Kim, ainda assim é possível perceber uma comunhão estética entre ambos.

⁶⁶ Vale ressaltar que não estamos interessados em investigar um regime autoral a partir da constatação de uma parceria. Mas, levar em conta tal aspecto, nos ajuda a compreender algumas semelhanças entre as obras do corpus e outros filmes circunscritos no cinema contemporâneo sul-coreano.

Nos demais filmes do *corpus* comparativo, a concepção da cenografia se dá de forma diversa. Em *The Yellow Sea*, *The Man From Nowhere*, *Bloody Tie*, *A dirty carnival* e em *The Chaser*, as histórias se passam em submundos do crime ou da ilegalidade, geralmente à noite, sendo que os cenários e a iluminação assumem tons mais escuros. Os ambientes onde ocorrem as ações são discretos, sem a presença de objetos, móveis ou cores fortes. Já em *Whispering Corridors* e em *Red Shoes*, por se passarem em colégios internos para garotas, há uma grande exploração dos corredores das instituições de ensino, que horas aparecem bem iluminados e em outros momentos sem luz. Eles são largos e compridos e não são dotados de detalhes perceptíveis. Por fim, em *The host*, grande parte do cenário onde se localiza os personagens humanos, se concentra ao redor de um rio no centro de Seoul. A locação é externa e filmada durante o dia, opondo-se à escuridão dos esgotos e bueiros que servem de moradia para o monstro.

Voltando à *trilogia*, conforme a narrativa avança, a cenografia harmoniosa também dá espaço a cenários e ambientes mais sombrios, onde a tensão é potencializada através da ação que se desenvolve em tais espaços. Em *Lady Vingança*, quando Geun-ja captura o senhor Baek e o leva para uma escola abandonada no meio do nada, os planos abertos fazem questão de ressaltar a decadência do lugar, cheio de móveis quebrados, sujo e meio escuro. É nesse espaço que ocorre o momento chave da narrativa: a vingança dos pais cujos filhos foram assassinados pelo algoz. No caso de *Mr. Vingança*, o cenário onde ele se vinga dos traficantes de órgãos também segue a mesma estratégia: é feio, caótico e a fotografia sugere um tom mais escuro que as demais cenas do filme. Conforme Ryu vai atingindo seus opositores de forma violenta, o chão começa a receber uma tonalidade avermelhada graças ao sangue das vítimas.

Já em *Oldboy*, quando o protagonista encontra a localização exata do prédio onde foi enclausurado por quinze anos, depara-se com um rapaz que lê um *mangá*, sentado em uma cadeira. A iluminação do espaço é meio escura e com um tom esverdeado. As paredes, cheias de fios e canos, demonstram que se trata de um lugar sórdido, algo que também vai caracterizar todos os demais espaços localizados no prédio.

Todos esses elementos contribuem para a construção de um ambiente sombrio, perigoso e inóspito. Entretanto, contrapondo-se a tais características do cenário, é possível perceber uma estratégia do filme responsável por *desdramatizar* a ação da sequência desenvolvida em um espaço com tais características. Isso ocorre quando Dae-su aponta um martelo em direção à cabeça de um homem, a imagem congela e uma linha gráfica se desloca da ponta da ferramenta à testa da vítima. Não é mostrado o desenvolvimento da ação, por isso não há como ter certeza a respeito do futuro desse personagem, mas pressupõe-se que algo ruim lhe aconteceria.



Figura 16: O tracejado e o martelo

No exemplo citado, tudo leva a crer que há uma *desnaturalização* da cena apresentada, responsável por romper o envolvimento do espectador com o drama. Tal consideração se relaciona diretamente com a proposição do dramaturgo Bertolt Brecht (2005)⁶⁷ a respeito da *desdramatização* da cena, um aspecto que permite a inserção de elementos capazes de provocar uma quebra no valor emocional de uma determinada sequência, gerando certo distanciamento e impossibilitando uma adesão a tal situação.

Outro exemplo que se relaciona com tal estratégia diz respeito ao momento em que Dae-su se depara com um corredor que segue as mesmas características do ambiente

⁶⁷ Os pressupostos de Brecht relacionam-se às considerações que o autor faz a respeito de seu teatro épico, cujo objetivo objetivo didático e político prioriza o distanciamento do público com o drama encenado para constantemente provocar-lhes à reflexão de questões relacionadas à sociedade. C.f. BRECHT, Bertolt. Estudos sobre teatro. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

anteriormente descrito. Lá, os capangas de um homem que o protagonista acabara de agredir o esperam para um acerto de contas. Ele parte para o ataque e a câmera acompanha sua movimentação pelo espaço enquanto luta com dezenas de homens. A cena adquire um tom farsesco⁶⁸, primeiro porque se mostra inverossímil graças à quantidade de pessoas que o protagonista derrota sozinho, em segundo lugar porque a encenação é exagerada, as lutas são mal coreografadas, os bandidos são desengonçados e, para acentuar ainda mais o caráter absurdo, Dae-su briga com todos com uma faca enfiada nas costas.

Apesar dos outros filmes da *trilogia* não dialogarem com o farsesco, a *performance* dos protagonistas também é enfatizada, mas para outros finalidades, que não a da *desdramatização*. Ao invés disso, há uma grande ênfase nas emoções sofridas pelos protagonistas, enquadradas excessivamente em primeiro plano para facilitar o conhecimento acerca dos dramas individuais de cada personagem. Tal recurso parece estar a serviço de uma estratégia concebida para provocar a comoção do espectador. Vejamos alguns exemplos:

Em *Mr. Vingança*, Ryu é apresentado sempre com um olhar perdido, como se não compreendesse muitas das coisas que acontecem ao seu redor, principalmente pelo fato de ser surdo-mudo. É meio abobalhado e atrapalhado, características que lhe oferecem um ar de inocência. Já em *Lady Vingança*, Lee Gaun-ja é mostrada com um semblante triste, por vezes seus olhos estão cheios de lágrimas e, em outros momentos, é possível vê-la olhando para o céu como se estivesse em busca de algum tipo de redenção ou perdão divino para os seus pecados. A personagem é construída como uma mulher sofredora, que foi afastada da filha e teve que assumir um crime que não cometeu. Sua feição passa a imagem de uma mulher ressentida e amargurada e a câmera faz questão de enfatizar isso durante toda a trama, especialmente a partir do uso de planos próximos ao seu rosto.

No caso de *Oldboy*, a forma como Oh Dae-su se insere em cena – para além do caráter farsesco - oferece ao personagem uma característica violenta e feroz. Logo quando sai do cárcere privado, por exemplo, se depara com um suicida prestes a se jogar do topo de um edifício e põe-se a “farejá-lo” como uma besta, em seguida rouba os óculos de uma mulher que encontra no elevador, briga com um grupo de jovens, no restaurante onde conhece Mi-do

⁶⁸ A farsa é um gênero teatral, cujas principais características são: exagero, inverossimilhança, caricaturização, tramas de rápida resolução, uso do humor verbal, insinuações sexuais, pouco ou nenhum desenvolvimento psicológico dos personagens, despreocupação com as unidades de tempo e de espaço, entre outros. Seu objetivo é o divertimento, mas, a ridicularização e a zombaria muitas vezes têm a intenção de criticar os costumes e os modelos da sociedade. As situações da farsa normalmente são bastante improváveis e absurdas, além disso, os personagens assumem uma representação caricata do cotidiano popular. C.f. MACEDO, José Rivair. *Riso, Cultura e Sociedade na Idade Média*. Porto Alegre, São Paulo: Ed. UFRGS e Editora Unesp, 2000. C.f. PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

come um polvo vivo e os tentáculos do animal começam a se mexer sobre sua face, algo que permite enfatizar uma expressão e atitude monstruosas a partir da exploração do nojo.

Além disso, Dae-su é mostrado com o cabelo despenteado, maltratado, seu rosto possui rugas, ele não é um “herói” atraente, nem passa a impressão de um protagonista inatingível. O mesmo não acontece com seu antagonista: Lee Woo-jin é apresentado como um homem bem arrumado, bonito, jovem, cabelo bem penteado, terno alinhado, sempre sorridente, fala pausadamente e seu tom de voz é bem mais agradável que o tom gutural de Dae-su.

Vale ressaltar que a caracterização dos protagonistas também demarca um excesso estético devido à construção visual de cada um deles, destacando-os dos demais personagens a partir do modo como se arrumam. Ryu, por exemplo, tem o cabelo verde, Oh Dae-su possui os cabelos bagunçados e permanece com eles assim durante grande parte da trama. O figurino de Geun-ja, é composto por uma maquiagem que chamam a atenção para a sua presença em cena.

Essa diferenciação estética exagerada dos protagonistas parece ser algo característico do universo de Park, pois, no *corpus* comparativo foram encontrados poucos exemplos que fazem uso de tal estratégia. Além disso, existe uma estratégia menos aparente e mais sutil. Nos filmes *Whispering Corridors* e *Red Shoes*, as estudantes dos colégios, portanto, as vítimas dos fantasmas que assombram as instituições, possuem um figurino padrão: uma farda escolar composta por saias azuladas e camisas brancas. Em *I saw the devil*, o personagem principal e seu antagonista são claramente demarcados, sendo o primeiro um rapaz bem vestido, com roupas bem alinhadas, cabelo arrumando, enquanto o segundo é o inverso disso tudo.

Nos demais filmes, não existem tantas distinções. Em *Bittersweet life* e em *A dirty Carnival*, protagonistas e vilões se vestem de modo parecido, sempre com um terno preto alinhado, conforme ocorre, por convenção, nos filmes sobre gângsteres. Em *The yellow sea*, *The chaser* e em *The man from nowhere*, por se localizarem em submundos onde o sentido de moralidade é pouco conhecido, os figurinos são escuros, exploram muito couro e não há uma separação muito clara entre “heróis” e “vilões” via vestimentas, adereços e maquiagem.

Na *trilogia da vingança*, outra característica importante no âmbito da *mise-en-scène* diz respeito ao ritmo da narrativa que, em alguns momentos, oferece um caráter contemplativo às obras. O modo meticuloso com o qual são compostos os quadros, assim como sua duração, enaltece a desenvoltura da composição das cenas, permitindo, na maioria das vezes, o desenvolvimento das ações em um mesmo plano.

Em *Mr. Vingança*, a duração dos planos gerais permite a visualização do desenvolvimento das ações e se articula estrategicamente para convocar sentimentos de tensão em relação ao futuro do protagonista. Um momento bastante representativo corresponde à uma cena que ocorre logo após Park Dong-jin capturar Ryu. Uma câmera parada mostra o protagonista desacordado e seu antagonista põe-se a espanca-lo. A situação põe o espectador como observador da ação, acompanhado todos os movimentos realizados pelos personagens o que confere um ar realista, uma vez que não há cortes aqui.

Em *Lady vingança*, o primeiro encontro entre Geun-ja e sua filha é também enquadrado através de um plano geral que localiza as duas personagens em um mesmo espaço, uma em frente a outra. O cenário onde a ação se desenvolve é em uma área externa, em uma paisagem composta por matos e árvores secas. Lá, elas trocam o primeiro contato após treze anos separadas, surge um estranhamento, mas é a partir daqui que começa a exploração da trama sobre a relação entre mãe e filha.

Conforme vimos ao longo da análise, fica claro que o excesso também está diretamente ligado a uma exacerbação da cena e à utilização de estratégias de reiteração e repetição que promovem, de um lado, o engajamento do espectador às causas dos protagonistas e, do outro, suscita determinadas emoções mediante aquilo que é apresentado ao apreciador. Assim, a encenação, cada objeto do cenário e do figurino, da luz e dos cortes e movimentos da câmera são organizados para a criação de espetáculos sentimentais e sensoriais, localizados em um universo marcado pela violência, pessimismo e vingança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta pesquisa, houve a intenção de investigar de que forma é construído e concebido o universo fílmico do cineasta sul-coreano Park Chan-wook, partindo do pressuposto de que sua obra dialoga com um determinado contexto cinematográfico, no qual a exploração exacerbada da violência converte-se em um aspecto marcante no trabalho de diversos cineastas asiáticos contemporâneos. Indo especificamente até a realidade da Coreia do Sul, é possível notar a presença de narrativas com essa característica, especialmente a partir do final dos anos de 1990, período que demarca a consolidação de um país democrático e o reestabelecimento da indústria cinematográfica local.

Tomando tais aspectos contextuais como relevantes, a pesquisa se estruturou, primeiramente, na tentativa de situar os modos como Park e sua obra se inserem em uma determinada realidade para, a partir daí, procurar identificar quais são os elementos que conformam os traços estilísticos de seus filmes. Assim, tomando a *trilogia da vingança* como *corpus* analítico, esta dissertação procurou examinar como as produções do diretor se articulam a partir de uma retórica do excesso, presente no modo como ele concebe seu universo fílmico de forma particular e mediante a construção de cenas que evocam o exagero como valor indispensável.

É claro que tal programa não se manifesta exclusivamente no trabalho de Park, por isso, para identificar quais são as características que distinguem sua obra em seu campo de atuação, adotamos um *corpus* comparativo composto por dez filmes sul-coreanos, dirigidos por diversos realizadores. Ao longo da análise, pudemos comprovar que: 1) existem semelhanças entre os objetos artísticos, denotando certo alinhamento entre eles em alguns aspectos, como a representação da violência e a utilização de anti-heróis nas fábulas e; 2) também notamos a presença de programas poéticos distintos, especialmente no que diz respeito ao uso da música, à focalização do sentimentalismo e ao modo como os personagens principais são construídos e postos em cena.

Essas questões serão discutidas ao longo desta conclusão, dando destaque às especificidades que conformam a *trilogia da vingança*, analisada nesta dissertação à luz do que vem a ser o excesso cinematográfico, conceito apropriado por nós a partir de duas abordagens principais:

- 1) A primeira delas o compreende como algo responsável por articular cenas e sequências, cujo intuito não é necessariamente contribuir para o desenvolvimento causal da narrativa. Ao invés disso, o excesso se converte em um procedimento estilístico baseado na construção de situações tidas como desnecessárias e até mesmo gratuitas, devido ao seu conteúdo⁶⁹ e que, por isso, são capazes de oferecer ao apreciador um tipo de regime fílmico que o engaja (segundo Mariana Baltar (2012) e Linda Williams (2003), através de um regime sensório-sentimental).
- 2) Já a segunda perspectiva, por sua vez, considera o excesso um elemento estético disposto nos filmes com o objetivo de chamar a atenção do apreciador para a materialidade dos elementos estéticos. Aqui, a construção do cenário, a utilização da fotografia, o uso da música, do figurino, a encenação dos atores, dentre outros aspectos, estão a serviço de um regime pautado na concretização de um espetáculo visual e sonoro, marcado pela grandiloquência e pelo exagero das representações.

Para investigar essas duas abordagens, esta pesquisa teve como apoio os preceitos desenvolvidos sobre uma poética aplicada ao cinema, especialmente a partir das considerações desenvolvidas pela *poética do filme* e pelo método analítico proveniente do *neoformalismo*. Ambos compreendem a obra cinematográfica como um material expressivo, dotado de estratégias que se articulam para conformar sentidos e planejar efeitos. Assim, tomando tais referenciais teóricos, buscamos identificar como se constrói o excesso para, em seguida, averiguar como a partilha de elementos comuns aos filmes possibilita a construção de uma obra coerente, capaz de apresentar um modo particular e específico de conduzir um determinado universo fílmico.

Para ajudar a resolver nosso problema de investigação, a saber, quais são os efeitos programados pelas obras pautadas pelo excesso, recorreremos às teorias cognitivistas sobre a emoção. Isso porque, durante as discussões sobre o conceito de excesso, diversos autores apontaram para um tipo de afetação que acomete o espectador. Linda Williams e Mariana Baltar, por exemplo, falam sobre a presença de um efeito sensório-sentimental, já Kristin Thompson, chamando em causa a noção de objeto obtuso de Roland Barthes, afirma que o excesso é capaz de tocar o apreciador, conduzindo-o para outro tipo de regime capaz de

⁶⁹ Basta lembrar dos exemplos oferecidos por Linda Williams (2003) a respeito dos *gêneros do corpo* (a pornografia, o melodrama e o horror), cuja estruturação se dá a partir do exagero na representação de certas situações: como cenas de sexo, violência e de emoção.

distrai-lo das peripécias narrativas. Entretanto, as autoras mencionadas não se concentram muito no desenvolvimento de premissas que possibilitem a compreensão do modo como os filmes se estruturam e se articulam estrategicamente para afetar os apreciadores.

A abordagem cognitivista surge, portanto, para nos auxiliar nesse sentido. Por meio das premissas desenvolvidas por Noël Carroll (1999, 2003, 2005) - autor responsável por oferecer algumas reflexões de grande valia para este trabalho - é possível pensar a emoção como algo surgido mediante a informação organizada no material fílmico, especialmente através da forma como os aspectos da técnica e da linguagem cinematográficas são dispostos e organizados. Além disso, Carroll também salienta sobre a necessidade de pensar o componente emocional como capaz de motivar a emergência de respostas sensoriais, levando o espectador a ter algum tipo de ação ou resposta física quando sofre sentimentos.

Entretanto, como não nos propusemos a realizar uma pesquisa empírica para averiguar quais são, de fato, os engajamentos sensório-sentimentais causados pela articulação dos filmes, optamos apenas por observar como a obra se programa para solicitar do espectador hipotético uma reação emocional, sem haver a preocupação de dimensionar as possíveis respostas físicas causadas durante a apreciação. Assim, em nosso trabalho, foi possível identificar a presença de efeitos sentimentais vinculados ao mal-estar, ao suspense e ao compadecimento, todos eles provocados em situações diversas e em diferentes momentos dos filmes.

É preciso salientar também que durante a análise ficou comprovado que os filmes do *corpus*, apesar de compartilharem a mostraçãõ hiperbólica da violência, temas semelhantes, como vingança e as questões familiares mal resolvidas, possuem programas distintos de organização do excesso em suas narrativas. Em *Mr. Vingança*, por exemplo, a utilização da música para demarcar momentos dramáticos é pouco utilizada, algo que não acontece em *Oldboy* e *Lady Vingança*. Já o suspense, aspecto marcante na trama de *Oldboy* e responsável por organizar uma trama programada para instaurar a apreensão e a expectativa, tem mais ressonância neste filme que nos demais. Por sua vez, a exploração do drama familiar é tratado com mais detalhes e espaço de tempo em *Lady Vingança*, do que nos outros.

Assim, podemos concluir que existem diversos modos de construção do excesso nos filmes da *trilogia da vingança* e que os tipos de recursos cinemáticos e estratégias utilizadas para programar efeitos sentimentais são dos mais variados, embora existam algumas semelhanças. Nas obras do *corpus*, ficou claro que o som, os aspectos plásticos, a fotografia, os cenários, a encenação, os mecanismos de construção dos personagens, os enquadramentos,

dentre outros elementos, trabalham a serviço da criação de cenas espetaculares, porém cada obra possui algumas singularidades que não estão presentes nos demais filmes.

No que diz respeito ao excesso enquanto elemento narrativo, percebemos que ele se materializa, principalmente, a partir da *reiteração e repetição* de determinadas estratégias, cuja função exercida no discurso fílmico é sempre a mesma. Tomando como exemplo algumas sequências de *Lady Vingança*, especificamente aquelas em que há a exploração da relação mal resolvida ente Lee Geun-ja e sua filha (Jane), é possível notar que quatro delas são embaladas pela presença de uma música de ninar catalã.

Toda vez que ambas se encontram, o recurso musical emerge e os planos próximos focalizam o drama das personagens, enquadrando seus rostos tristes e melancólicos. Nessas situações, a encenação de Geun-ja recebe especial atenção, pois, geralmente ela chora, sussurra palavras, suas feições personificam seu sofrimento interno e a personagem é posta em primeiro plano para que se possa visualizar seu arrependimento. Esses aspectos são repetidos durante o filme para exercer duas funções: 1) reiterar a dor de uma mãe que tenta reaver o amor de uma filha, 2) programar efeitos vinculados ao compadecimento.

Em *Oldboy* e em *Lady Vingança* também ficou constatado que a presença da música funciona como uma estratégia de excesso recorrente nas duas obras. Em diversos momentos dos filmes, diferentes temas musicais são inseridos para demarcar tipos específicos de cenas e sequências, assim como, para enfatizar estados emocionais dos protagonistas, antagonistas e personagens secundários. Quando ocorre um ato violento, por exemplo, emergem acordes barrocos para caracterizar uma determinada situação na qual se explora a agressão, a tortura e a dor alheia. Inclusive, a repetição do mesmo tema em outros lugares das obras funciona como uma estratégia de antecipação.

Em *Mr. Vingança*, a utilização da música para demarcar certas situações e estados emocionais se dá de forma bastante tímida e em pouquíssimos momentos. Diferentemente das duas outras obras analisadas, tal recurso não segue uma lógica bem demarcada de aparição. Uma explicação possível para isso pode se relacionar ao fato de que o compositor desse filme não é o mesmo de *Oldboy* e *Lady Vingança*. Entretanto, isso não significa que há o comprometimento da materialização do excesso narrativo. Independentemente do uso de tal recurso sonoro, existem outros mecanismos organizados no filme, como a presença de enquadramentos que mostram explicitamente as feridas das vítimas, com o propósito de programar emoções semelhantes às dos demais filmes, ou seja, aqueles vinculados ao mal-estar e à repulsa.

É preciso destacar também o papel da *obviedade* como um aspecto excessivo relevante. Nos filmes analisados seu objetivo é demarcar a função de cada personagem, suas motivações e questões morais, de modo a possibilitar a identificação imediata dos protagonistas injustiçados e os “vilões” que merecem ser odiados. Na *Trilogia da vingança*, Ryu, Oh Dae-su e Lee Geun-ja são construídos sem qualquer tipo de sutileza. As informações de que são pessoas bondosas e injustiçadas – nos primeiros minutos dos filmes – são repetidas à exaustão na tentativa de angariar e reforçar a simpatia do apreciador. Acreditamos que isso ocorre para evitar o enfraquecimento de tal sentimento no momento em que esses personagens assumem comportamentos violentos e vingativos.

A *obviedade* também se manifesta ao comparar Geun-ja a uma santa católica, ou ainda a partir de situações que denotam os sacrifícios dos protagonistas para ajudar o seu próximo, seja um familiar ou um desconhecido, como no exemplo da doação de rim, que ocorre em *Lady Vingança* e em *Mr. Vingança*.

Outro aspecto relevante que se sobressaiu nas análises foi a presença do excesso enquanto estratégia estética. Nesse caso, ele surge com a função de chamar a atenção do espectador (modelo) sobre os materiais que compõem as obras, como por exemplo, o figurino dos atores, os cenários, além de enquadramentos construídos para prezar por certo apuro visual nas obras. A utilização desses recursos mostra-se bastante importante, pois é capaz de revelar muita coisa sobre as características estilísticas que guiam a construção das obras de Park Chan-wook, como por exemplo, o modo como elabora a cenografia, constrói personagens, utiliza a escala de planos, ilumina suas cenas, dentre outras coisas.

Também é possível notar recorrências de estilo que ajudam a perceber um diálogo entre as obras, a exemplo da repetição de papéis de parede com desenhos geométricos em diversos cenários, uma preferência por planos gerais capazes de contemplar os espaços, a utilização de músicas barrocas e valsas em alguns filmes, a presença de sangue, a opção por uma fotografia que varia entre o sombrio e o colorido, dentre outras coisas.

A violência também se converte em um aspecto fundamental para compreender a concepção do universo fílmico da *trilogia da vingança*. Ela é apresentada de forma gráfica, hiperbólica, às vezes inverossímil, além de dialogar com aspectos da estética *trash*⁷⁰, como no exemplo em que um homem é atingido por uma chave de fenda no pescoço e seu sangue

⁷⁰ Para Maykka Castellano (2011), um produto pode ser considerado *trash* por seu amadorismo ou pelo fato de ser considerado “horrível”, o que passa por um julgamento estético. Normalmente, tornam-se engraçados por causa de uma peculiaridade, amiúde associada à má qualidade técnica ou à discrepância das normas do “bom gosto”. Já Jeffrey Sconce (1995), na tentativa de ser mais específico, classifica o *trash* como uma forma específica de leitura de determinadas produções audiovisuais, uma outra sensibilidade estética e subcultural, que valoriza todo tipo de “lixo”.

começa a jorrar a metros de distância, ou quando membros são decepados e é possível ver uma mão esfaçada no chão, ou um personagem que corta a própria língua. Assim, apesar desses filmes se articularem ao redor de uma violência estilizada, ainda assim, os momentos brutais e sádicos são construídos e programados para prever efeitos vinculados ao mal-estar e à repulsa.

Mediante as considerações tecidas até agora, podemos constatar que nos filmes do *corpus*, os elementos plásticos “encenados de forma exagerada”, a exploração de momentos violentos e a apresentação do drama de cada personagem convergem para uma retórica do excesso. Acreditamos que grande parte dos materiais estilísticos e da linguagem cinematográfica, assim como o desenvolvimento das peripécias dos personagens, a temática da violência e dos problemas familiares mal resolvidos são utilizados para inscrever as narrativas em tal regime.

Apesar de o *corpus* de referência também dialogar com estratégias de excesso, vimos que o modo como Park concebe sua obra se dá de modo particular - se comparada com o trabalho de outros cineastas que integram o mesmo campo. Isso fica evidente na manipulação dos recursos cinemáticos e narrativos, como o uso da música barroca, a obviedade com a qual constrói seus personagens, a forma como a cena torna-se exagerada, mediante a inserção de elementos plásticos, como os papéis de parede do qual falamos anteriormente, a utilização da escala de planos, dentre outras coisas.

Além disso, o excesso, ao atuar por meio de um conjunto de estratégias para instaurar na narrativa um tipo de regime que não se pauta apenas no desenvolvimento causal dos acontecimentos, acaba dando espaço a filmes estruturados para solicitar engajamentos emocionais no público. Também percebemos que o excesso não é apenas um elemento que serve unicamente para o jogo perceptivo, mas algo que se constrói e se articula na própria narrativa. No nosso caso específico, como Park Chan-wook trabalha com temáticas que envolvem vingança, violência e dramas familiares, a concepção de um ambiente exageradamente pessimista e sanguinário serve para localizar o espectador no universo ficcional onde os protagonistas estão inseridos. Logo, a utilização da brutalidade, por exemplo, funciona como um recurso relevante para reiterar tais informações sobre o filme, além de demarcar uma característica estilística própria do diretor.

No que diz respeito às pesquisas sobre o excesso, esta dissertação contribuiu de forma significativa ao articular tal conceito com a perspectiva cognitiva para investigar como os efeitos são produzidos. Até então, os trabalhos consultados para a elaboração desta dissertação sempre comentaram a respeito de um efeito sensório-sentimental, entretanto,

poucos autores, de fato, se preocuparam em investigar como é possível prevê-los nas obras para engajar o espectador. Linda Williams chega a falar que esse engajamento se dá devido ao modo como um corpo feminino é representado para o bel prazer de um olhar masculino heterossexual. Entretanto, acreditamos que tal posicionamento é limitador e não é capaz de observar a produção de efeitos a partir do modo como os elementos fílmicos se organizam.

Este trabalho não tem a intenção de esgotar as investigações sobre *a Trilogia da Vingança*, tampouco sobre a obra de Park Chan-wook, pois escolhemos não estudar cada filme separadamente, o que sem dúvida limitou a quantidade de elementos a serem considerados. O exame a respeito da construção excessivo é apenas um dos olhares possíveis e sabemos que esta escolha suprimiu a realização de uma análise mais detalhada ou vinculada a outros pontos de vista teóricos.

De qualquer forma, esta pesquisa oferece algumas contribuições para o estudo da obra de Park, uma vez que nosso intuito foi também auxiliar na elaboração do conhecimento sobre a cinematografia popular sul-coreana, dando atenção aos seus mecanismos de constituição e produção. Assim, as ferramentas metodológicas e o arcabouço teórico desenvolvidos nesta dissertação, ao auxiliarem na análise das obras enquanto objetos expressivos, possibilitaram a abordagem de uma cinematografia nacional pouco explorada nos estudos acadêmicos brasileiros.

REFERÊNCIAS

A BITTERSWEET life (Dalkomhan insaeng). Direção: Kim Ji-woon. Coréia do Sul: CJ Enterteinment, som, cor, 120 min, 1 DVD.

A DIRTY Carnival (Biyeolhan geori). Direção: Yu Ha. Coréia do Sul: Sidus Pictures, 2005, som, cor, 141 min, 1 DVD.

ALTMAN, Rick. **Los géneros cinematográficos**. Barcelona, Buenos Aires e México: Paidós, 2000.

ARISTÓTELES. **Arte Poética**. 1ª Edição. São Paulo: Martin Claret, 2007.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do Filme**. Lisboa: Texto e Grafia, 2010.

_____. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papyrus, 2003.

BALTAR, Mariana. **Realidade lacrimosa**: diálogos entre o universo do documentário e a imaginação melodramática. Tese (Doutorado), Universidade Federal Fluminense, Curso de Pós-Graduação em Comunicação, 2007.

_____. **Tessituras do Excesso**: Notas iniciais sobre o conceito e suas implicações a partir de Procedimento Operacional Padrão. Juiz de Fora: Compós, 2012.

BARRETO, Rodrigo. Do contexto produtivo às obras: autoria, campo e estilos dos videoclipes. In: SERAFIM, José Francisco. **Autor e Autoria no cinema e na televisão**. Salvador: Ed. Edufba, 2009, p. 171 – 200.

BARTHES, Roland. O terceiro sentido. In: **O óbvio e o obtuso**: ensaios críticos III. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990. p. 45-61.

BERRY, CHRIS. All at sea? National history and historiology in Seoul's Protest and Phantom, the submarine. In SHIN, Chi Yun e STRINGER, Julian (orgs.). **New Korean Cinema**. New York: New York University Press, 2005, p. 144 - 157.

BLOODY Tie (Sasaeng Gyeoldan). Direção: Ho-Choi, Coreia do Sul: MK pictures, 2007, som, cor, 1 DVD.

BROOKS, P. **The melodramatic imagination**: Balzac, Henry James, melodrama, and themode of excess. New Haven: Yale University Press, 1995.

BORDWELL, David. **Figuras Traçadas na Luz: A Encenação no Cinema**. São Paulo: Papyrus Editora, 2008.

_____. Historical Poetics of Cinema. In: PALMER, Barton R (org.). **The Cinematic Text: Methods and Approaches**. New York: AMS, 1989, p. 369 – 398.

_____. **La narración en el cine del ficción**. Buenos Aires e México: Paidós, 1996.

_____. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional**. São Paulo: SENAC, v.2, 2005. p. 277-301.

_____. **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies**. Berkeley: Princeton: University of California Press, 2006.

BOURDIEU, Pierre. **A Economia das Trocas Simbólicas**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

_____. **As regras da arte: Gênese e estrutura do campo literário**. 2.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

BRECHT, Bertolt. **Estudos sobre teatro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

BYEONGCHEOL, Kim. Production and Consumption of Contemporary Korean Cinema. In **Korean Journal**. Volume 46, Número 01, 2006, p. 08 – 35.

CAGLE, Robert L. The Good, the Bad, and the South Korean: Violence, Morality, and the South Korean Extreme Film. In CHOI, Jinhee; MARCIANO, Mitsuyo-Wada. **Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema**. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2010, p. 123-144.

CHARNEY, Leo. Historical Excess: Johnny Guitar's Containment. In **Cinema Journal**. Volume 29, número 04, 1990, p. 23 – 34.

CHION, Michel. **Audiovisão**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

Chklovsk, V. A arte como procedimento. In: **Teoria da Literatura – Formalistas Russos**. (org.) Dionísio de Azevedo Toledo. Porto Alegre: Ed. Globo, 1978. págs.168-195.

CHOI, Jinhee. **The south Korean film renaissance: local hitmakers, global provocateurs**. Middletown: Wesleyan University Press, 2010.

CARROLL, Noël. **A Filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas, Papirus, 1999.

_____. Film Emotion and Genre. In CARROLL, Noël. **Engaging the Moving Image**. Londres: Yale University Press, 2003, p 59 – 87.

_____. Sobre os laços que nos unem: personagens, emoção e ficções populares. In **Diacrítica**. Nº 19, Portugal: 2005, p. 285 – 314.

_____. The Paradox of Suspense. In VORDERER, P; WULFF, Hans J; FRIEDRICHSEN; Mike (eds.). **Suspense: Conceptualizations, theoretical analyses and empirical explorations**. Mahwah NJ: Erlbaum, 1996, p. 71-92.

CHUNG, Sung-ill. Four Variations on Korean Genre Films: Tears, screams, violence and laughter. In MEE-HYUN, Kim. **Korean Cinema: from origins to renaissance**. Seoul: Communications Books for the Korean Cinema Council, 2006, p. 1-14.

DE BAECQUE, Antoine: **Cinefilia**: invenção de um olhar, história de uma cultura, 1944 - 1968. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

ECO, Umberto. **Lector in Fabula: A cooperação interpretativa nos textos narrativos**. São Paulo: Perspectiva, 1986.

_____. **Seis passeios nos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EIKHENBAUM, B. A teoria do método formal. In: **Teoria da Literatura – Formalistas Russos**. (org.) Dionísio de Azevedo Toledo. Porto Alegre: Ed. Globo, 1978. p. 03-38.

EISENSTEIN, Serguei; PUDOVKIN, Vsevolod; ALEXANDROV, Grigori. Declaração sobre o futuro do cinema sonoro. In: EISENSTEIN, Serguei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

FRIEND (Chingoo). Direção: Kwak Kyung-taek. Coreia do Sul: Cinline 2, 2001, som, cor, 113 min.

GALVÃO, Emília Maria da Conceição Valente. **Cena e sentimento**: um estudo sobre estratégias de produção de efeitos emocionais no cinema. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.

GETEWARD, Frances. Waiting to Exhale: The Colonial Experience and the Trouble with My Own Breathing. In GATEWARD, Frances K (org.). **Seoul Searching: Culture and Identity in Contemporary Korean Cinema**. Albany: State University of New York Press, 2007, p. 191 – 218.

GOMES, Wilson. Estratégias de produção de encanto: O alcance contemporâneo da Poética de Aristóteles. **Textos de Cultura e Comunicação**, Salvador, v.35, p.99-125, 2004a.

_____. La poética Del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. **Significação: Revista brasileira de semiótica**, Curitiba, v.21, p.85-106, 2004b.

_____. Princípios de poética (com ênfase na poética do cinema). In: PEREIRA, M.; GOMES, R.; FIGUEIREDO, V (Orgs.). **Comunicação, representação e práticas sociais**. Rio de Janeiro: PUC: 2004. p.93-125, 2004c.

GORBMAN, Cláudia. **Unheard Melodies: Narrative Film Music**. Bloomington: Indiana University Press, 1987.

GUIMARÃES, Samuel Pinheiro (Org.). **Coreia**: visões brasileiras. Brasília: IPRI, 2002.

GUNNING, Tom. The cinema of attractions: early film, its spectator and the avant-garde. In STRAUVEN, Wanda. (org). **Cinema of attractions reloaded**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, p. 381 – 387.

HAYWARD, Susan. **Cinema Studies: the key Concepts**. Londres e Nova York: Routledge, 2001.

HEATH, Stephen. Film and System: Terms of Analysis - Part I. In **Screen**, Volume 16, número 01, 1975, p 07 – 78.

_____. Film and System: Terms of Analysis - Part I. In **Screen**, Volume 16, número 02, 1975, p. 91 – 114.

HOWARD, Chris. Contemporary South Korean Cinema: ‘National Conjunction’ and ‘Diversity’. In HUNT, Leon; LEUNG, Wing-Fai(orgs.). **East Asian Cinemas: Exploring Transnational Connections on Film**. Londres: I.B. Tauris, 2008, p. 88 – 102.

HUNT, Leon. Asiaphilia, Asianisation and the Gatekeeper Auteur: Quentin Tarantino and Luc Besson. In HUNT, Leon; LEUNG, Wing-fai (Ed.). **East Asian Films: Exploring Transnational Connections on Film**. *New York: Editora* I.B.Tauris, 2008, p. 220 – 236.

I'M Cyborg, but that's ok (Ssaibogeujiman). Direção: Park Chan-wook. Coreia do Sul: CJ Entertainment, 2006, som, cor, 105 min, 1 DVD.

I SAW the devil (Akmareul boatda). Direção: Kim Jee-woon. Coreia do Sul: Showbox, 2010, som, cor, 141 min, 1 DVD.

JEON, Joseph Jonghyun. Residual Selves: Trauma and Forgetting in Park Chan-wook's Oldboy. In: **Positions: East Asia cultures critique**. Volume 17, número 3, 2009, p. 713-40.

JOINT Security Area. (Gongdong gyeongbi guyeok JSA). Direção: Park Chan-wook. Coreia do Sul: Europa, 2000, som, cor, 119 min, 1 DVD.

JUDGEMENT (Simpan). Direção: Park Chan-wook, Coreia do Sul: Studio Box, 1999, som, p&b, 26 min, 1 DVD.

Kim, Kyu Hyun. Horror as critique in Tell me something and Sympathy for Mr. Vengeance. In SHIN, Chi Yun e STRINGER, Julian (orgs.). **New Korean Cinema**. New York: New York University Press, 2005, p. 79-93.

_____. **The Remasculinization of Korean Cinema**. Durham: Duke University Press, 2004.

_____. **Virtual Hallyu: Korean Cinema of the Global Era**. Durham: Duke University Press, 2011.

KIM, Mee hyun (orgs.). **Korean Cinema: From Origins to Renaissance**. Seoul: Communications Books for the Korean Film Council, 2006.

KIM, Se-young. **A Sociohistorical Contextual Analysis of the Use of Violence in Park Chan-wook's Vengeance Trilogy**. Tese (Master of Arts (MA), Ohio University). Ohio, 2010.

_____. “Cine-mania” or Cinephilia: Film Festivals and the Identity question. In SHIN, Chi Yun e STRINGER, Julian (orgs.). **New Korean Cinema**. New York: New York University Press, 2005, p. 95-105.

KIM, Suk-Young. Crossing the Border to the “Other” Side: Dynamics of interection between North and South Korean in *Spy Li Cheol-jin* and *Joint Security Area*. In GATEWARD, Frances K (org.). **Seoul Searching: Culture and Identity in Contemporary Korean Cinema**. Albany: State University of New York Press, 2007, p. 219 – 242.

LEE, Hyangjin. **Contemporary Korean Cinema: Culture, Identity and Politics**. Londres: Manchester University Press, 2000.

_____. Chunhyang: marketing an old tradition in New Korean Cinema. In SHIN, Chi Yun e STRINGER, Julian (orgs.). **New Korean Cinema**. New York: New York University Press, 2005, p. 63-78.

_____. South korea: film on the global stage. In CIECKO, Anne Tereska (Org.). **Contemporary Asian Cinema**. Oxford: Oxford International Press, 2006, p. 182-190.

LEE, NIKKI F. Y. Salute to Mr Vengeance!: The Making of a Transnational Auteur Park Chan-wook In HUNT, Leon; LEUNG, Wing-fai (Ed.). **East Asian Films: Exploring Transnational Connections on Film**. *New York: Editora I.B.Tauris*, 2008, p. 203-219.

LIM, Youn-hui. **Park Chan-wook: Savior of violence**. Seoul: Korean Film Council, 2005.

MACEDO, José Rivair. **Riso, Cultura e Sociedade na Idade Média**. Porto Alegre, São Paulo: Ed. UFRGS e Editora Unesp, 2000.

MCHUGH, Kathleen; ABELMANN, Nancy , eds., South Korean **Golden Age Melodrama: Gender, Genre, and National Cinema** (Detroit: Wayne State University Press, 2005.

MEE-HYUN, Kim. **Korean Cinema: from origins to renaissance**. Seoul: Communications Books for the Korean Cinema Council, 2006.

MELEIRO, Alessandra (orgs.). **Cinema no mundo: Ásia**. São Paulo: Escrituras Editora, 2007.

MEMENTO Mori (Yeogo goedam). Direção: Tae-Yong Kim, Kyu-Dong Min. Coreia do Sul, 1999, som, cor, 112 min.

MOINE, Raphaële. **Cinema Genre**. Malden: Blackwell Publishing, 2008.

MY SASSY girl (Yeopgijeogin Geunyeo). Direção: Kwak Jae-yong. Coreia do Sul: Cj Entertainment, 2001, som, cor, 123 min, 1 DVD.

MY WIFE is a gangster. (Jopog Manura). Direção: Cho Jin-gyu. Coreia do Sul: Cj Entertainment, 2001, som, cor, 107 min, 1 DVD.

OLIVEIRA JÚNIOR, Luis Carlos. De volta para o futuro: a nova era do cinema coreano in BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando (org.). **Cinema mundial contemporâneo**. São Paulo: Ed. Papiros, 2008, p. 321-326.

PAQUET, Darcy. **New Korean Cinema: Breaking the Waves**. Londres: Wallflower, 2010.

_____. The Korean film industry: 1992 to the present. In SHIN, Chi Yun e STRINGER, Julian (orgs.). **New Korean Cinema**. New York: New York University Press, 2005, p. 32-50.

PAREYSON, Luigi. **Os Problemas da Estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

RED Shoes (Hangul). Direção: Kim Yong-gyun. Coreia do Sul: Cine Box, 2005, som, cor, 103 min, 1 DVD.

ROBINSON, Michael. Contemporary cultural production in South Korea: Vanishing meta-narratives of nation. In SHIN, Chi Yun e STRINGER, Julian (orgs.). **New Korean Cinema**. New York: New York University Press, 2005, p. 15-31.

ROSS, Miriam. Cinema sul-coreano: relação com os mercados internacionais. In MELEIRO, Alessandra (Org.). **Cinema no Mundo: Ásia**. São Paulo: Escrituras Editora, 2007, p. 25-48.

SCONCE, Jeffrey. Trashing' the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style. In: **Screen**. V. 36. 1995. p. 371-393.

SEDE de Sangue (Thirst). Direção: Park Chan-wook. Coreia do Sul: Europa, 2010, som, cor, 133 min, 1 DVD.

SEO, Hyunk-suk. That unobscure object of desire and horror: on some uncanny things in recent Korean horror films. In CHOI, Jinhee; MARCIANO, Mitsuyo-Wada. **Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema**. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2010, p. 163-178.

SEOPYEONJE (idem). Direção: Im Koan-taek. Coreia do Sul: Cine Qua Non Films, 1993, som, cor, 112 min. 1 DVD.

SHIN, Jeeyeoung. Globalisation and New Korean Cinema. In SHIN, Chi Yun e STRINGER, Julian (orgs.). **New Korean Cinema**. New York: New York University Press, 2005, p. 51-62.

SHIRI (idem). Direção: Kang Je-kyu. Coreia do Sul: Columbia TriStar, 1999, som, cor, 158 min, DVD.

SMITH, Greg M. **Film Structure and the Emotion System**. New York: Cambridge University Press, 2003.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2006.

STRINGER, Julian. Putting Korean cinema in its place: Genre classifications and the contexts of reception. In SHIN, Chi Yun e STRINGER, Julian (Orgs.). **New Korean Cinema**. New York: New York University Press, 2005, p. 95-105.

TAN, Ed. **Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 1996.

THE CHASER (Hugyeogja). Direção: Na Hong-jin. Coreia do Sul: Bidangil pictures, 2008, som, cor, 124 min, 1 DVD.

THE HOST (Gwoemul). Direção: de Bong Joon-ho, Coreia do Sul: Europa, 2006, som, cor, 119 min, 1 DVD.

THE MAN From Nowhere (Ajeossi). Direção: Lee Jeong-beom. Coreia do Sul: United Pictures, 2010, som, cor, 119 min, 1 DVD.

THE MOON is... the sun's dream (Dal-eun...haega kkuneun kkum). Direção: Park Chan-wook. Coreia do Sul: M & R Film, 1992, som, cor, 103 min.

THE YELLOW Sea (Hwanghae). Direção: Na Hong-jin. Coreia do Sul: Showbox, 2010, som, cor, 157 min, 1 DVD.

THOMPSON. Kristin. **Análisis fílmico neoforalista como método de ruptura de la armadura de cristal**. Princeton: Princeton University Press, 1988.

_____. The Concept of *Cinematic Excess*. **Cine-Tracts**. Número 02, Montreal, 1977, p. 54-63.

THREE...extremes (Sam gang yi). Direção: Fruit Chan, Park Chan-wook, Takashi Miike. China/Coreia do Sul/Japão: Five Faces Film, 2004, som, cor, 118 min. DVD.

THREESOME (Saminjo). Direção: Park Chan-wook. Coreia do Sul: Cine 2000, 1997, som, cor, 100 min.

TOMACHEVSKY, B. Temática. In: **Teoria da Literatura – Formalistas Russos**. (org.) Dionísio de Azevedo Toledo. Porto Alegre: Ed. Globo, 1973. págs.168-195.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

WHITE, David Manning. “O Gatekeeper: Uma análise de caso na seleção de notícias”. In: TRAQUINA, N. **Jornalismo: questões, estórias e “estórias”**. Lisboa: Editora Veja, 1993, p. 61-73.

WILLIAMS, Linda. Film Bodies: gender, genre and excess. In GRANT, Keith Barry. **Film Genre Reader III**. Austin: University of Texas Press, 2003, p. 141-159.

WOLF, Mauro. **Teorias da Comunicação**. Lisboa: Editorial Presença, 2003.

APÊNDICE - Ficha técnica do *corpus*

	Sympathy for Mr. Vengeance <i>Boksuneun Nauri Geot</i>	Oldboy Idem	Sympathy for Lady Vengeance <i>Chinjeolhan Geumja-si</i>
Direção	Park Chan-Wook	Park Chan-Wook	Park Chan-Wook
País	Coréia do Sul	Coréia do Sul	Coréia do Sul
Duração	129 minutos	120 minutos	112 minutos
Ano	2002	2003	2005
Roteiro	Park Chan-wook , Lee Jae-sun, Lee Mu-yeong, Lee Yong-jong	Park Chan-wook , Lim Chun-hyeong , Garon Tsuchiya, Hwang Jo-yun, Lim Joon-hyung , Nobuaki Minegishi	Park Chan-wook, Jeong Seo-Gyeong
Elenco	Lee Dae-yeon, Jeong Gyu-su, Jeong Jae-yeong, Kim Se-dong, Lee Ju-bong GiKan-hie, Ryoo Seung-wan , Ryu Seung-beom, Shin Ha-kyun, Song Kang-ho, Du-na Bae, Bo-bae Han, Oh Kwang-rok, Lim Ji-Eun.	Ji Dae-han, Yi Yong, Oo Il-han, Oh Dal-su, Yu Ji-tae, Lee Dae-yeon, Lee Seung-jin, Oh Kwang-rok, Ahn Yeon-suk, Byeong-ok, Oh Tae-kyung, Kim Su-hyeon, Kang Hye-jeong, Yun Jin-seo, Park Myeong-shin, Lee Seung-Shin, Chi Dae-han Choi Min-sik	Kwon Yea-young, Su-hee Go, Hye-jeong Kang, Kim Bu-seon, Lee Seung-Shin, Lee Yeong-ae, Lim Su-gyeong, Ra Mi-ran , Seo Yeong-ju, Song Kang-ho, Tony Barry, Nam Il-woo , Oh Dal-su, Oh Kwang-rok, Ryoo Seung-wan, Shin Ha-kyun, Lee Dae-yeon, Kim Shi-hoo, Yu Ji-tae, Anne Cordiner, Choi Min-sik, Kim Byeong-ok, Yun Jin-seo.
Produção	Jae-sun Lee, Jin-gyu Lim	Kim Dong-jo, Im Seung-yong,	Park Dong-ho, Lee Tae-hun, Cho Young-wuk
Música	Pae Hyun-jin	Jo Yeong-wook	Jo Yeong-wook
Edição	Kim Sang-bum	Kim Sang-bum	Kim Sang-bum

Figurino	Shin Seoung-hee	Cho Sung-kyung	Cho Sung-kyung
Maquiagem	Song Jong-hee	Song Jong-hee	Song Jong-hee
Direção de Arte	Ryu Seong-hee	Ryu Seong-hee	Ryu Seong-hee
Fotografia	Lee Moo-young	Chung Seo-kyung	Chung Seo-kyung

ANEXO - Paralelo 38: O trauma histórico como temática narrativa

Com uma história desenvolvida à mercê da dominação japonesa, dos episódios envolvendo a guerra civil, da conseqüente fragmentação da península em regiões independentes e a emergência de uma ditadura militar, a Coreia do Sul teve suas liberdades democráticas suprimidas em decorrência de um Estado injusto, corrupto, economicamente instável e dependente de outros países, sobretudo dos Estados Unidos.

Pesquisadores sul-coreanos, como Dal Yong-jin (2005) e Hiangjin Lee (2000, 2006), acreditam que o sucesso de bilheteria de diversos filmes produzidos no país deve-se ao ressurgimento de um sentimento nacionalista por parte da população local, especialmente após a crise de 1996, quando o país quebrou, empresas faliram, houve desvalorização da moeda e as taxas de desemprego atingiram índices alarmantes. Nessa época, a economia coreana caiu da 11^a colocação do ranking das 46 economias mais promissoras do mundo e foi parar na 30^a posição.

Durante esse período, houveram algumas manifestações promovidas por agentes sociais, a exemplo de Ongs e sindicatos; sendo que uma das mais conhecidas e representativas da época, a *Boycott Hollywood Film*, curiosamente, relacionava-se às políticas sobre o audiovisual. A campanha desencadeou-se graças às negociações entre o governo coreano e os Estados Unidos acerca do Tratado Bilateral de investimento. O país ocidental queria que o governo coreano abolisse a política de cota de tela, criada nos anos de 1960 com a função de restringir a entrada de filmes hollywoodianos nas salas de exibição, em troca de apoio econômico.

De acordo com o pesquisador Shim Kwang-Hyun (2000), a população sul-coreana, os investidores do cinema, as produtoras, diretores e demais pessoas ligadas ao audiovisual sentiram-se ameaçadas pela imposição estadunidense e realizaram uma greve que durou 60 dias. Tal movimento é apontado pelo autor como um fenômeno social também bastante importante para o renascimento do cinema sul-coreano, pois deu início a um sentimento nacionalista no país, já que as pessoas começaram, após anos de dominação e colonização, a criarem uma identidade nacional, a sentirem-se representadas através do cinema, que passou a tratar dos anseios contemporâneos e a apresentar narrativas marcantes da história recente e traumática da Coreia do Sul.

Os primeiros filmes coreanos surgidos a partir da estruturação industrial têm em suas tramas aspectos que giram ao redor do *Paralelo 38*, linha imaginária que divide a

península coreana. *Joint Security Area*, de Park Chan-Wook, por exemplo, se passa durante a Guerra da Coreia e se desenvolve a partir da investigação do assassinato de dois soldados do norte. O ocorrido desencadeia uma situação tênue entre as duas regiões da península, já que o acusado do crime é o Sargento Oh, um militar do sul.

No decorrer da narrativa, os investigadores descobrem a existência de um plano para encobrir a verdade: existia uma relação improvável de amizade entre os soldados envolvidos nas mortes. Antes do ocorrido, toda noite eles se encontravam para jogar conversa fora, compartilhar segredos, dividir angústias. Tudo era feito às escondidas, pois, oficialmente os rapazes estavam em guerra. O crime aconteceu acidentalmente quando um oficial do norte descobriu as visitas secretas e ameaçou de morte Lee Soo-hyeok, um soldado do sul. Inicia-se então um tiroteio e acidentalmente alguns são mortos. A fim de evitar uma tensão maior entre as regiões inimigas, os envolvidos decidem criar uma mentira.

Como *Joint Security Area*, outros filmes focaram-se em aspectos relacionados à separação das Coreias, entre eles estão *Shiri*, de Kang Je-gyu e *Silmido* (idem, 2004), de Kang Woo-Suk. Essas produções foram sucessos de bilheteria no país e juntas venderam aproximadamente 40 milhões de ingressos. A ferida foi exposta, o que antes era velado foi explicitado. A onipresença de filmes históricos nesse primeiro momento é expressiva e tenta reconstruir o passado, demonstrando que o cinema tornou-se central para a conservação da memória nacional. De acordo com Oliveira Júnior, a introdução da vida política em tom de folhetim - no espaço doméstico - remete no íntimo dos espectadores a experiência coletiva.

Outro exemplo que expõe a memória coletiva e histórica da Coreia do Sul está presente no filme *The Brotherhood of War* (*Taegukigi*, 2004), de Kang Je-Gyu. O foco aqui continua a ser a separação da península em Norte e Sul e a política atribulada da região, contexto onde se desenvolve a história de dois irmãos: Jin-tae e Jin-seok, que vão juntos para a guerra, após uma campanha de recrutamento forçado. As cenas do campo de batalha exploram a violência e a utilização de uma câmera tremida e uma montagem com cortes rápidos. Jin-tae não sabe a diferença entre o regime democrático e o comunismo, luta apenas de forma bestial e agressiva. Sua consciência é confusa e ele não compreende a razão pela qual luta, muito menos o porquê da separação do país. O que o diretor se propõe a mostrar na obra é a ignorância da guerra, a divisão não consentida pela população e a violência desmedida de uma guerra que matou mais de 3 milhões de pessoas nos entre os anos de 1950 e 1953.

De acordo com Michael Robinson (2005), em seu trabalho acerca das narrativas no cinema sul-coreano, os aspectos históricos traumáticos são recorrentes na maioria das

produções contemporâneas, embora os temas relacionados ao assunto e suas diversas imbricações sejam tratados, às vezes, sem qualquer conotação política, mas como planos de fundo para o desenvolvimento de enredos. Na acepção de Robinson, em *Joint Security Area*, *Shiri*, *Silmido* e *The Brotherhood of War* o espaço e o tempo da ação obedecem muito mais a critérios dramaturgicos que a uma motivação política. Segundo o autor, dá-se ao espectador a permissão de ver o passado sem remorso ou dor, uma vez que não há exaltação do momento político, mas o foco em personagens.

O cinema sul-coreano reflete justamente os traumas sofridos ao longo dos anos, mesmo que não tenha como aspecto dramaturgico os acontecimentos históricos, mas os ecos que deste derivam. Os filmes de Park Chan-Wook dialogam com as situações decorrentes desses traumas. Tanto em *Oldboy*, como em *I'm cyborg, but that's ok*, os respectivos protagonistas, Oh Dae-su e Young-goon, tal como a sociedade sul-coreana, estiveram nas situações mais extremas do confinamento em relação ao mundo. O primeiro ficou durante quinze anos preso em um cativeiro sem saber o motivo, já o segundo foi internada em um hospício por acreditar que era um robô. Os personagens de Park, com exceção de Sang Hyu-hu, foram aprisionados por forças mais poderosas que eles. O enclausuramento foi forçado e não consentido. Provocou transformações em suas vidas, modificando de alguma maneira suas personalidades.

Para a pesquisadora Jinhee Choi (2010), em *The South Korea film Renaissance*, o senso de vitimização é algo recorrente na maioria das produções do país. A partir da análise de filmes realizados no final dos anos de 1990 e início dos anos 2000, a autora identificou que as temáticas do *Novo Cinema Coreano* giram ao redor dessa consciência fraturada, seja diretamente, como nos longas históricos, ou indiretamente, por exemplo, em filmes de horror como no caso de *The Host* (Gwoemul, 2006), de Bong Joon-ho. A película faz referência a presença militar dos Estados Unidos na Coreia do Sul, cuja emissão de substâncias tóxicas que dão origem a um monstro no lago Han, são creditadas à base do país ocidental instalada na Coreia.

Mais do que se atentar a uma interpretação fincada no modo como os traumas históricos influenciam a cinematografia coreana e como as produções recentes criam alegorias relacionadas a este passado e à sociedade contemporânea fraturada, Choi considera que os aspectos associados às mudanças políticas cumprem apenas um papel formal na obra fílmica. Portanto, são temas recorrentes e passíveis de serem analisados juntamente aos outros elementos que também constituem o filme.

Entretanto, é importante lembrar que apesar de muitas das obras sul-coreanas estarem vinculadas fortemente a questões locais, remeterem-se à memória coletiva de um país, ou às questões políticas e cotidianas da contemporaneidade, não significa que os filmes não sejam capazes de dialogar com outras realidades e capacidades de fruição estética. Ao contrário da crença de um cinema puro, estritamente nacional, Sung Kim Kyung (2008) nos fala que a cinematografia coreana está em constante diálogo com as demais nacionalidades e realidades, principalmente por receber influência do cinema hollywoodiano.

Historicamente, assim como em diversos outros países, os filmes estadunidenses tiveram grande inserção na região, educaram os olhares dos espectadores e construíram modelos de qualidade técnica (sobretudo). Para Sung, os filmes sul-coreanos conseguem construir histórias vinculadas ao local, mas que conseguem ser globais sobretudo graças ao uso de gêneros cinematográficos compartilhados coletivamente. Sendo assim, tais obras são capazes de dialogar com outros públicos, com o mercado, promovem novos tipos de afetos, identificações emocionais e reapropriação de bens simbólicos.