ENTRELUGAR

"A VINGANÇA É UM PRATO QUE SE COME FRIO": A CONSTRUÇÃO DA PAISAGEM CINEMÁTICA EM TARANTINO

"REVENGE IS A DISH BEST SERVED COLD": THE CONSTRUCTION OF CINEMATIC LANDSCAPE IN TARANTINO

"LA VENGANZA ES UN PLATO QUE SE COME FRIO": LA CONSTRUCCIÓN DEL PAISAJE CINEMATICO EN TARANTINO

Karina Eugenia Fioravante
Universidade Estadual de Ponta Grossa
karina_frr@hotmail.com

Almir Nabozny
Universidade Estadual de Ponta Grossa a
lmirnabozny@yahoo.com.br

Resumo: O objetivo desta reflexão é discutir a construção da paisagem cinemática nos filmes *Kill Bill vol. 01* e *Kill Bill vol. 02* do cineasta norte-americano Quentin Tarantino. Primeiramente, são discutidas as especificidades das paisagens cinemáticas no contexto da Geografia. Por conseguinte, utiliza-se como recurso metodológico elementos próprios da técnica cinematográfica tais como enquadramentos, planos, ângulos, movimentos de câmera, cor e iluminação. Deste modo, chegou-se a conclusão de que os cenários e paisagens que compõe os filmes são criados a partir de práticas diferenciadas que conferem aos filmes paisagens que evidenciam elementos de pertencimento e não pertencimento, de coerência e estranhamento, de linearidade e subversão, de harmonia e incômodo, dentre outras possíveis impressões.

Palavras-Chave: Geografia e Cinema, Paisagem Cinemática, Linguagem Cinematográfica, Subjetividades, Quentin Tarantino

Abstract: The objetive of this reflection is to discuss the construction of the cinematic landscape in Quentin Tarantino movies *Kill Bill vol. 01* and *Kill Bill vol. 02*. Firstly it is

discussied of the specifities of the cinematic landscapes in the geographical context. In a second moment, it is used as methodological resource particular elements of the cinematographic technic such as frames, planes, angles, camera movements, colors and lightning and it was reached the conclusion that the scenaries and landscape that compose the movies are created through differenciated practices whose give the movies landscapes that points to elements of belonging and non-belonging, coherence and estrangement, linearity and subversion, as well as, harmony and discomfort.
Keywords: Geography and Cinema, cinematic landscape, cinematographic language, subjectivities, Quentin Tarantino

Resumen: El objetivo de esta reflexión es discutir la construcción del paisaje cinemático en las películas Kill Bill vol. 01 y Kill Bill vol. 02 del cineasta norteamericano Quentin Tarantino. En primer lugar, se discute la especificidad de los paisajes cinemáticos en el contexto de la Geografía. En un segundo momento, se utiliza como recurso metodológico elementos propios de la técnica cinematográfica como marcos, planos, ángulos, movimientos de cámara, color e iluminación y se llegó a la conclusión de que los escenarios y paisajes que componen las películas se crean a partir de prácticas diferenciadas que confieren a las películas paisajes que evidencian elementos de pertenencia y no pertenencia, de coherencia y extrañamiento, de linealidad y subversión, así como de armonía e incomodidad.
Palabras-claves: Geografía y cine; paisaje cinemático; lenguaje cinematográfico, subjetividades, Quentin Tarantino

PRIMEIRAS PALAVRAS

A relação desenvolvida entre a Geografia e as imagens em movimento do Cinema tem tradição recente entretanto, múltiplos caminhos de análise já foram e vêm sendo desenvolvidos pelos geógrafos engajados com a temática. O uso do Cinema enquanto elemento pedagógico para ensino de Geografia, as mensagens políticas que podem ser construídas pelos filmes, as problemáticas relacionadas às indústrias criativas e culturais, bem como, as representações subjetivas que os filmes trazem são temáticas abordadas pelos geógrafos engajados com a temática (FIORAVANTE, 2016).

O objetivo dessa reflexão é discutir a construção da paisagem cinemática tomando como referencial as produções de um cineasta particular: Quentin Tarantino. Para tanto, foram eleitos como de interesse os longa-metragens: *Kill Bill: volume 1*[1] (2003) e *Kill Bill: volume II*[2] (2004). Os filmes são sequenciais, ou seja, contam com a mesma estrutura narrativa e foram divididos, de acordo com Tarantino, apenas pela conveniência de minutagem. Somam aproximadamente 4 horas no total e são construídos a partir da ideia de capítulos.

Em linhas gerais, os filmes contemplam a busca de Beatrix Kiddo (Uma Thurman) por vingança contra Bill (David Carradine). Após acordar de um coma de quatro anos, resultado de um ataque violento de Bill e seu grupo de assassinos no dia de seu casamento, Beatrix dá início a sua vendeta. Seu objetivo final é recuperar sua filha sequestrada por Bill. Os dois filmes contaram com orçamento de aproximadamente 60 milhões de dólares e apresentaram um retorno de bilheteria de mais de 300 milhões de dólares. Sendo assim, acabaram por se transformar em sessão obrigatória para todos os apaixonados não somente pela criatividade de Tarantino mas, também, pelo Cinema.

Ressalta-se que é importante atentar para o fato de que não considera-se, nesse texto, qualquer reflexão proveniente da ideia de autorismo cinemático. Ou seja, em nenhum momento almeja-se a construção de uma explicação última que possa revelar a intencionalidade específica de Quentin Tarantino. Por certo, os filmes representam seu processo criativo e cinematográfico, entretanto, não objetiva-se apontar associações fechadas e seladas sobre a obra filmográfica do cineasta citado.

O QUE É, AFINAL, A PAISAGEM CINEMATOGRÁFICA?

Quando pensa-se o conceito de paisagem no contexto da ciência geográfica a pluralidade de abordagens, de reflexões, de discussões e de discordâncias é evidente. O conceito, caro a determinadas correntes da disciplina e obliterado por outras, apresenta-se em surpreendente movimento de adaptações, afirmações, desconstruções e reconstruções. Por certo, não é objetivo nessa reflexão realizar um grande apanhado que busque evidenciar todas as abordagens já utilizadas do conceito de paisagens. Tais

[1] Título original: Kill Bill: vol. 1, 2003, direção de Quentin Tarantino, 111 min.
[2] Título original: Kill Bill: vol. 2, 2004, direção de Quentin Tarantino, 137 min.

releituras existem e são abundantes. O foco aqui encontra-se na discussão de um tipo particular de paisagem: aquela criada pelas imagens em movimento do Cinema.

Mas, o que é, afinal, a paisagem cinemática? Em linhas gerais, a paisagem cinemática é construída a partir da criação de imagens em movimento. Ou seja, são frutos do trabalho de cineastas, os quais, a partir da utilização de determinados elementos técnicos, dão forma e subjetividade aos espaços particulares que são escolhidos e contemplados no momento de filmagem de um filme. Lukinbeal (2005) afirma que a paisagem é o elemento básico para formação dos espaços cinemáticos, uma vez que ela confere significado aos eventos cinemáticos e posiciona as narrativas em uma escala e contexto histórico particular. De fato, Cinema e paisagem dividem um problema similar já que são, de um lado, formas de representação ou modos estruturados de visão e, de outro, são arenas que contém práticas e simbolizações.

Paisagens cinemáticas são criadas a partir dos locais onde as filmagens ocorrem e, nesse sentido, elas estão conectadas com determinadas práticas cinematográficas. Essas práticas estão correlacionadas diretamente com a ideia de função já que a ambivalência existente entre a forma do local e sua função são negadas pelos pesquisadores que utilizam a concepção em suas reflexões. É interessante comentar que a idéia de forma está na base do conceito de paisagem geográfica e ela é, da mesma maneira, elemento basilar nas reflexões que contemplam as imagens em movimento[3].

Ao longo do desenvolvimento da relação entre a Geografia e o Cinema, os geógrafos atravessam abordagens diferenciadas da paisagem a partir de alguns elementos. O conceito de paisagem cinemática comporta e problematiza ideias, tais como: espaço, lugar, espetáculo, metáfora, meio e função (LUKINBEAL, 2005).

Deste modo, a *paisagem como espaço* está diretamente correlacionada com a construção de representações genéricas do local da narrativa. Pode ser definida enquanto uma área a partir da qual a trama de um filme ocorre. Ela é constantemente transformada em espaço de ação na medida em que descentraliza a importância imediata da locação. De acordo com Lukinbeal (2002), esse tipo de paisagem pode ser considerada enquanto a *mise-en-scène* propriamente dita. Os principais exemplos

[3] Para tanto observar: FIORAVANTE, 2015; FIORAVANTE, 2016.

relacionados a esse tipo de abordagem são cenas nas quais se observa a utilização do *close-up* em algum personagem acompanhado de um plano de fundo desfocado. Também observa-se a remoção da paisagem a partir do foco em um objeto específico ou mesmo, em linhas do horizonte com movimento relativamente rápido da câmera.

A concepção da *paisagem como lugar* está diretamente relacionada com a ideia de "sentido de lugar", referindo-se a locação onde a narrativa supostamente se desenvolve. Neste sentido, a noção de realismo geográfico é central e, nesses casos, as locações são utilizadas para fundamentar a narrativa ficcional e encaixá-la nas características sociais, histórias e físicas necessárias. O realismo geográfico ao qual é feito referência nesse momento é o mesmo discutido por Lukinbeal (2002), ou seja, a prática estética de conectar um produto ficcional a uma locação adequada que proporciona sensação de coerência narrativa à audiência.

De acordo com Nietschmann (1993) existem quatro formas através das quais os filmes criam esse "sentido de lugar". Em primeiro lugar, a narrativa se desenvolve de tal forma a possibilitar que os espectadores percebam e compreendam as várias escalas geográficas que estão percorridas ao longo da produção. Fazendo isso, a audiência nunca fica deslocada ou perdida no espaço da narrativa.

A segunda forma está relacionada com a capacidade de alguns filmes de perpassar apenas representações icônicas dos locais. A partir da utilização de outros símbolos, tais produções conseguem tornar visíveis as complexidades e cotidiano do local de forma mais densa. Isso permite, por consequência, a criação de uma identificação que resulta na maior inteligibilidade e reconhecimento do lugar.

A terceira e quarta forma de criação do sentido do lugar se relaciona com a própria ideia de que a paisagem pode ser tratada enquanto atriz coadjuvante na narrativa e não somente pano de fundo. Ou seja, o lugar escolhido para desenvolvimento da história é tão importante quanto as ações e eventos dos personagens. É uma relação de pertencimento que implica na concepção de que tal narrativa não poderia ter ocorridaoem outro lugar.

Higson (1987) afirma que, em alguns casos, a paisagem de um filme pode ser simplesmente um espetáculo, ou seja, bela e que é visualmente agradável. Ao combinar um grande número de elementos, essas paisagens podem ser algo fascinante, construídas para satisfazer o prazer voyeurístico da audiência. Elas também resultam,

obviamente, de narrativas que por questões de coerência exigem a criação de uma *paisagem espetáculo*.

Seja devido a sua beleza ou em razão da curiosidade e interesse que despertam, essas paisagens fantásticas têm em sua base constitutiva a criação de um forte apelo visual na audiência. As ideias de escopofilia e topofilia combinam-se de forma satisfazer quando essas paisagens são retratadas na tela (TUAN, 1980; ROSE, 2001). Exemplos clássicos são encontrados, geralmente, em um gênero cinematográfico específico: filmes de fantasia. A paisagem espetáculo traz consigo, além de reflexões estéticas, discussões acerca das relações de poder e, assim, os geógrafos concentram-se na investigação do que é considerado belo, quem olha e sobre o que, especificamente, olha-se.

Para compreender a *paisagem metáfora* (LUKINBEAL, 2005) é importante considerar que a imagem que é apresentada na tela possuiu algumas características gerais. Primeiramente, pode-se apontar que a imagem desenvolve uma relação dialética com o espectador a partir da criação de um complexo afetivo-intelectual. Isso significa que, por mais que o cineasta seja responsável pela criação de grande parte dos significados os quais a imagem em movimento transmite, parte dessa significação é feita a partir do contato destas com a audiência. De outro modo, é possível afirmar que tudo que é mostrado na tela possuiu um significado e seu sentido torna-se ainda mais profundo no momento em que torna-se visível e em contato com os espectadores. Essas significações que são criadas surgem na Teoria do Cinema a partir da ideia de metáforas, uma das principais ferramentas a partir das quais o cineasta confere simbolização ao filme.

As paisagens cinemáticas podem ser criadas para apoiar e/ou retratar a condição mental de um personagem. A partir da manipulação espacial é possível construir uma paisagem que seja capaz de demonstrar características sociais, bem como, reforçar aspectos subjetivos do personagem para o espectador (ESCHER, 2006). A paisagem metáfora é capaz de criar um vínculo entre o personagem e o local no qual a narrativa se desenvolve já que significados e ideologias são incorporados à paisagem (DURGNANT, 1965). Desta maneira, as metáforas cinemáticas também podem ser consideradas enquanto dispositivos retóricos ou tropos literários. Um exemplo clássico é a tristeza de determinada personagem ser representada por uma paisagem chuvosa,

bem como, a utilização de uma paisagem desértica para representar a localização de infortúnios ou demonstrar conflito mental e insegurança.

A *paisagem como trabalho e função* é herdeira, principalmente, das proposições de Mitchell (2000). Segundo o autor, a noção de paisagem é duplamente um trabalho - produto da atividade humana que é capaz de prender sonhos, desejos e injustiças do sistema social - e uma função - algo que atua enquanto agente social no desenvolvimento de um local. Neste sentido, a reflexão de Kirsch (2002) sobre o filme *Pulp Fiction - Tempos de Violência*[4] (1994) se remete a uma paisagem que trabalha para impedir a construção de um ponto espacial fixo e estável. O cineasta continuamente busca desconectar emoções e violência a partir de um mundo em constante movimento no qual a paisagem parece não ter nenhuma relevância. Segundo o autor,

> Os espaços de *Pulp Fiction* não são objetos da tradicional análise geográfica. Como o mundo que passa e é pouco visível pelas janelas do carro de Jules e Vincent, ele é um filme virtualmente sem paisagens. Quase não existe tempo em *Pulp Fiction* para o tradicional e para visões bem ordenadas da perspectiva geográfica que servem para atribuir sentido ao lugar ou fixar um quadro referencial de moral a partir da composição de cenas visuais relativamente estéticas[5]. (KIRSCH, 2002, p. 33)

Nessa concepção, a paisagem apresenta uma função explícita durante a narrativa e auxilia o cineasta a criar representações instáveis como no caso do filme *Pulp Fiction* ou como símbolo pós-moderno que desorienta e desconstrói os personagens a partir de suas vivências em inúmeras localidades ao longo da narrativa, como observado por Jameson (1992) em sua reflexão sobre o filme *Pesadelo Perfumado*[6] (1979).

Por fim, observamos a *paisagem como meio* (LUKINBEAL, 2005), uma das formas mais simples de diálogo entre a Geografia e o Cinema na medida em que

[4] Título original: Pulp Fiction, direção de Quentin Tarantino.
[5] Do original: "The spaces of Pulp Fiction are not the stuff of tradicional geographical analyses. Like the world scrolling by but rarely visible outside Jules and Vincent's car window, it is a film virtually without landscapes. There is almost no time in Pulp Fiction to the tradicional, well-ordered views of the landscape perspective that serve to set meaning in place or fix a moral frame of reference through the composition of relatively static visual scenes."
[6] Título original: The Perfumed Nightmare.

considera-se da paisagem enquanto o meio a partir do qual as ações se desenvolvem. Isso não implica que são meros planos de fundo, mas sim, são concebidas enquanto o meio que possibilita a visualização de determinadas formas e práticas sociais.

É imprescindível compreender que cada uma dessas construções teóricas da paisagem cinemática possui suas próprias características que as diferenciam das demais concepções, entretanto, isso não significa que uma paisagem concebida enquanto lugar também não pode ser abordada enquanto uma paisagem metáfora ou espetáculo. Cada uma dessas noções de paisagem está contida dentro da outra e sua forma de abordagem depende, antes de tudo, da intenção de pesquisa do geógrafo.

A ANÁLISE DA PAISAGEM CINEMÁTICA A PARTIR DOS ELEMENTOS TÉCNICOS DO CINEMA: ENQUADRAMENTOS, CORES E ILUMINAÇÃO COMO POSSIBILIDADE DE DIÁLOGO COM A GEOGRAFIA

Como se constroem as paisagens no Cinema? Quais elementos específicos da chamada linguagem cinematográfica permitem uma análise geográfica da paisagem de um filme? É possível desenvolver uma forma de pensar geograficamente tendo como base a linguagem cinematográfica? Como? São esses os questionamentos que guiam a reflexão que seguimos.

Conforme afirmou-se anteriormente, os pesquisadores engajados com a análise de filmes na Geografia acabaram por desenvolver algumas possibilidades metodológicas que, a primeira vista, pareceram as mais adequadas para problematização e execução de suas indagações. A semiótica, a intertextualidade, a análise de conteúdo e a iconografia são concordância quase que unânime entre os geógrafos que trabalham com imagens em geral (FIORAVANTE, 2016).

Nesse texto busca-se a construção de outro caminho que contemple elementos que são essenciais para a criação de um filme e que, possivelmente devido ao estranhamento teórico, forma pouco abordados pela Geografia. A intenção é analisar geograficamente os filmes utilizando os componentes mais básicos de um filme: sua linguagem técnica. Entende-se por linguagem técnica os processos utilizados pelos cineastas para dar vida a imagem cinematográfica, como: enquadramento, cores, iluminação, vestuário, efeitos sonoros e visuais.

Para aqueles que estão, mesmo que levemente, familiarizados com a bibliografia da Teoria do Cinema, esses são termos correntes e extremamente importantes. De fato, sem essas técnicas é impossível a criação de um filme. Por certo, existe a liberdade do cineasta e esses elementos são utilizados de forma diferenciada, entretanto, todos encontram-se presentes nas produções. Na mesma medida, esses elementos governam e ditam todas as etapas da produção fílmica e, devido a isso, são minuciosamente planejados e executados. Isso significa que nada é deixado ao acaso durante a produção de um filme, ao contrário. Tudo e absolutamente tudo que é apresentado ao espectador é resultado de um árduo processo decisório.

Na Geografia, é comum o desenvolvimento da ideia, errônea, de que ao olhar para um filme, o geógrafo deve manter-se atento apenas ao uso de enquadramentos particulares os quais, quando observados e catalogados minuciosamente, revelam uma composição específica que pode, então, ser analisada geograficamente. Ao realizar esse exercício, os pesquisadores estão sujeitos ao cometimento de dois graves pecados. O primeiro deles e, possivelmente o mais curioso, é a simplificação de problemáticas de pesquisas que, quando amarradas a tal concepção, tornam-se rasas e com pouco apelo explicativo e metodológico. Mais que isso, revelam um desprezo e ampla desconsideração para com uma ampla bagagem teórica já desenvolvida e que tem como ambição a desconstrução de tal posicionamento acrítico.

O erro da simplificação extrema leva a desconsideração de outros elementos que são, sim, especialmente geográficos quando busca-se pensar a construção de uma paisagem cinematográfica. Pensemos a partir da linguagem cinematográfica por um instante. Do que é composto um filme? No nível mais simples, afirmamos: um filme é composto por uma quantidade específica de imagens. Por certo, filmes são compostos por imagens que, quando observadas em conjunto, compõem uma estrutura imagética e narrativa. As imagens, capturadas pela câmera, podem ser de cenários naturais ou construídos. Em primeiro momento, isso parece ser suficiente.

Entretanto, para os geógrafos que se dedicam ao estudo do Cinema, é necessário cavar mais fundo e buscar apoio nos manuais e textos específicos da Teoria do Cinema. Com eles, o leque de possibilidades expande-se consideravelmente e a resposta para a pergunta acima ganha notável complexidade. A imagem que vemos projetada na tela do cinema é composta por elementos materiais e imateriais. Ela é o

resultado de um longo processo de decisão que envolve especificidades de enquadramentos, de ângulos, de cores, de iluminação, de fotografia, de figurinos, de diálogos, de trilha sonora e de profundidade. O que, para muitos, é tomado como dado, decorre de um meticuloso trabalho que tem como missão trazer sugestões próprias e intencionais.

Alguns esclarecimentos são necessários para prosseguirmos. Para os geógrafos, pouco íntimos com as discussões da Teoria do Cinema, as noções as quais faz-se referência nesse texto e, mais que isso, toma-se como base para a análise proposta na próxima seção dessa reflexão, podem soar estranhas, pouco convencionais e até mesmo confusas. Sendo assim, é importante clarejar o que compreende-se, no contexto de nossa discussão, as ideias de enquadramento, cor e iluminação. Como já afirmou-se anteriormente, são elementos técnicos da linguagem cinematográfica, ou seja, são ferramentas por meio das quais os filmes são criados e finalizados.

Enquadramento é, possivelmente, a noção mais importante da linguagem cinematográfica. Em termos gerais, enquadramentos elucidam o processo de decisão do que será contemplado no momento de filmagem e do que não será. A imagem que vemos na tela resulta, sempre, de um enquadramento particular. É imprescindível reforçar que essa escolha não é, jamais, inocente. Ela é intencional e essa intencionalidade precisa ser analisada de maneira crítica já que confere significados particulares. O enquadramento depende de três elementos específicos: os movimentos de câmera, os planos e os ângulos. O quadro a seguir busca evidenciar e especificar os elementos técnicos de enquadramento que guiam a proposição metodológica adotada.

Quadro 1 - Técnica cinematográfica - Enquadramentos

Elementos	Subdivisões	Caracterização
Plano	Plano Aberto	Câmera distante do objeto- ambientação
	Plano Americano	Enquadramento do joelho para cima
	Primeiro Plano	Enquadramento do peito para cima
	Plano Detalhe	Enquadramento fechado focando em detalhes
Ângulos	Normal	Câmera ao nível dos olhos
	Plongé	Câmera de cima para baixo
	Contra-Plongé	Câmera de baixo para cima
Movimento de Câmera	Panorâmica	Deslocamento da câmera durante o qual o ângulo entre o eixo ótico e a trajetória do deslocamento permanece constante
	Travelling	Rotação da câmera ao redor do seu eixo vertical ou horizontal (transversal) sem deslocamento
	Trajetória	Mistura do *travelling* e do panorâmica com o uso de grua.

Fonte: Organização própria, 2019

Os enquadramentos são capazes de conferir uma composição geográfica da paisagem cinemática de um filme. É inquestionável que a associação mais urgente que pode ser feita se relaciona com a posição na qual o cineasta direciona sua câmera e, com isso, o olhar do espectador. Entretanto, não deve-se parar por aí. Tanto quanto os enquadramentos, os ângulos, a iluminação e as paletas de cores utilizados em um filme também são capazes de ser englobados em uma análise que busca construir uma forma de pensar especialmente geográfica.

Esses elementos são essenciais para o desenvolvimento do ritmo do filme, ou seja, sem a utilização e incorporação desses elementos em abordagens, corre-se o risco de perder de vista a característica mais enriquecedora dos filmes, o movimento. Em outras palavras, focando à atenção e considerando apenas a ideia de enquadramento

como geográfica, ou seja, como passível de análise pela Geografia, somos tentados a desenvolver problemáticas estáticas e que deixam escapar o fato de que o Cinema não se constitui apenas a partir de uma única linguagem mas que, sim, é multiplicidade.

Quando pensamos a paisagem cinemática e, mais especificamente, sua construção, estamos considerando quais os enquadramentos, quais os ângulos, quais os planos, quais as cores e qual iluminação (QUADRO 02) foram utilizados pelo cineasta, bem como, qual o resultado e qual a significação que esse conjunto comporta.

Quadro 2 - Técnica cinematográfica - Cor e Iluminação

Elementos	Subdivisões	Caracterização
Iluminação	Interior	Iluminação criada por equipamentos em ambientes fechados
	Exterior	Luz natural das filmagens em ambientes externos
Cor	Preto e Branco	Valores morais da narrativa
	Quentes e Frias	Implicações psicológicas e dramáticas da narrativa

Fonte: Organização própria, 2019

É equivocado adotar uma postura que valorize uma técnica em particular como especialmente geográfica, descartando as demais sob uma premissa de teor geográfico baixo ou inexistente. Ao contrário, a perspectiva defendida aqui é a de que todos os elementos técnicos por meio dos quais um filme é construído são geográficos.

Cinema é velocidade, é mobilidade. Seus espaços, paisagens, lugares e cenários - compostos por elementos técnicos, materiais e subjetivos - não são fixos, mesmos e inertes. São dinâmicos e tal dinamismo só pode ser apreendido levando-se em conta todos os elementos explorados pelos cineastas para construção de seus produtos. Para a Geografia, os elementos da técnica abrem uma possibilidade metodológica que ainda permanece pouco explorada. É nessa premissa que assenta-se a análise dos longa-metragens do cineasta Quentin Tarantino nesta reflexão.

A opção por Tarantino foi guiada pela vontade de analisar um cineasta que é reconhecido por práticas cinematográficas que beiram a subversão e, em alguns momentos, a completa obliteração da linearidade que comumente esperamos quando assistimos a um filme. O desprezo pela linearidade que fazemos referência aqui não deve ser confundido com as problemáticas e discussões que resultam da pós-modernidade e do pós estruturalismo no Cinema. Ao contrário, quando afirmamos que o cineasta traz ao espectador um filme com características de descontinuidade, estamos fazendo referência ao uso específico que Tarantino faz da técnica cinematográfica.

AS PAISAGENS DE *KILL BILL*: FANTASIA, SUBVERSÃO E INCOERÊNCIA

Quando começou a filmar *Kill Bill: volume 1*, Tarantino afirmou que o filme é uma homenagem aos gêneros cinematográficos que, como cineasta, mais aprecia: filmes Kung Fu, as vinganças do *Western* e o Chambara Japonês se misturam em uma narrativa fantástica, espetacular e metafórica que oferece um enorme leque de cenários e paisagens. Tarantino locou *Kill Bill: volume I* e *Kill Bill: volume II* nos Estados Unidos, no Japão, na China, em Hong Kong e no México. Ao longo das mais de 4 horas de filme[7], seguimos a jornada de Beatrix por um conjunto de paisagens que referenciam tais locações na mesma medida em que são mistificadas, subvertidas em cenários fantasiosos e metafóricos.

A noção de linearidade temporal da narrativa é desconstruída por Tarantino. Composto por capítulos, os dois filmes foram montados com recursos de *flash-backs* e sobreposição de temporalidades. A partir da utilização de uma estética que beira o exagerado, letreiros e por vezes sensações incômodas, as paisagens são, em um primeiro momento, especialmente descontextualizadas com a performance dos personagens. Um esclarecimento prévio faz-se necessário. É importante manter atenção para o fato de que quando evoca-se a ideia de paisagem não busca-se nenhuma correlação apenas com a ideia de paisagem natural ou mesmo de ambientes externos como cidades. Nessa reflexão, a noção de paisagem cinemática comporta, da mesma maneira, os cenários internos, sejam eles de pequena ou grande escala.

[7] Minutagem contemplando Kill Bill: volume 1 e Kill Bill: volume 2.

A primeira sequência de *Kill Bill: volume 01* é construída inteiramente com o uso de *close-up* ou primeiríssimo plano. A câmera está estática no rosto de uma mulher extremamente machucada. Filmada em tons de cinza, a sequência prossegue com o caminhar de um homem, um breve diálogo e um disparo. Ao espectador surgem inúmeras perguntas: o que está acontecendo? Quem é essa mulher? onde os personagens estão? Tarantino prontamente responde as duas primeiras perguntas. A última, extremamente importante para construção de uma reflexão espacial do filme, prossegue sem retorno.

O uso das cores, ou melhor colocando, da falta delas, do som dos passos do homem que se aproxima e, principalmente, do *close-up* cria uma atmosfera de sufocamento, de incômodo persistente e alienação espacial. Colocando de outra maneira, não é importante para o espectador ter consciência do local onde o evento ocorreu. Nesse momento, a construção de uma paisagem de contextualização espacial é dispensável. Esse fato pode ser banal, entretanto, quando olhamos para a Teoria do Cinema, a escolha de Tarantino chega mesmo a subverter a lógica das discussões da grande maioria dos manuais de Cinema na medida em que afirmam que o espaço (e por que não a paisagem) são elementos essenciais e insubstituíveis para a audiência compreender o ritmo-narrativa do filme.

Como afirmou Lukinbeal (2003), na grande maioria dos casos, cineastas fazem uso de panorâmicas para criar uma sensação de contextualização ao espectador. Essas tomadas tem como objetivo último apresentar a audiência o local no qual a narrativa irá se desenvolver. Caracterizadas principalmente pela grande abrangência da câmera, não é raro o uso de ícones materiais para facilitar o reconhecimento espacial. De fato, a paisagem cinemática tem o potencial de conferir significado na medida em que posiciona as narrativas em espaços particulares.

Observando-se os filmes de Tarantino, é possível concluir que o cineasta raramente faz uso desse tipo de técnica consagrada no Cinema. Ao contrário, em *Kill Bill: volume 01*, o cineasta apresenta uma postura de quase negação da ideia de paisagem enquanto uma possibilidade para criação de referência espacial. Esse referencial é feito, quando é feito, por meio de letreiros. Tarantino utiliza a paisagem de maneira diferenciada: é uma paisagem incoerente, subvertida e que, principalmente, parece não comportar as ações dos personagens.

Em inúmeros momentos dos filmes, a paisagem não se relaciona diretamente com a personagem principal, mas sim, tem correlação com sua interpretação subjetiva e metafórica dos outros personagens. Isso significa que as paisagens cinemáticas criadas por Tarantino não tem como foco principal a construção de um cenário coerente para sua personagem principal, ao contrário, o objetivo é o de utilizar uma paisagem incoerente para demonstrar e solidificar a condição de *outsider* da personagem. De fato, não é relevante para a narrativa uma paisagem que componha a personagem central. Esse fato se concretiza com a falta de informações sobre experiências e percursos espaciais percorridos no passado por Beatrix.

Tarantino cria paisagens que incorporam e agem como um horizonte representativo para os outros personagens coadjuvantes. No momento em que Beatrix acessa essas paisagens cinemáticas por meio de sua mobilidade, toma forma um processo de subversão estético, ou seja, ela desconstrói paisagens que foram criadas tendo por base a representação de outros personagens. O cineasta utiliza, por vezes, cores específicas para elucidar o deslocamento de Beatrix, seu não-pertencimento a determinadas paisagens. As paletas amareladas que revelam cores quentes contrastam com paisagens compostas por colorações azuladas e frias.

A primeira sequência do filme demonstra que nada é fixo nas paisagens de Kill Bill. Tudo é dinâmico e passível de desconstrução imediata, seja a partir da própria ação dos personagens, seja pela utilização de elementos técnicos e narrativos específicos. Os efeitos sonoros utilizados pelo cineasta, por exemplo, garantem uma sensibilidade aguçada nas sequências dominadas pela violência. A paisagem torna-se sonora e a materialidade é esquecida brevemente pelo espectador. Enquanto audiência, perdemos rapidamente a consciência de que Beatrix está na casa de uma mãe que espera a chegada da filha e focamos na paisagem sonora, nos sons exorbitantes e insistentes que representam e dão ênfase a todo cenário de violência que se compõe.

São, em suma, paisagens fantásticas pelas quais a personagem central se move. O cenário que o cineasta criou para o enfrentamento entre Beatrix e O-Ren Ishii possuiu um horizonte de fantasia, de encantamento e pureza (FIGURA 02). A sequência é quase inteiramente filmada com uso de planos abertos utilizados para evidenciar fortemente o não-pertencimento da personagem central. O oposto também é verdadeiro

na medida em que percebe-se a harmonia existente entre O-Ren com suas paisagem natural.

A neve que cai confere um efeito dramático refinado à narrativa, bem como, a utilização da cor branca em uma clássica vestimenta nipônica atinge a meta de construção de uma paisagem absolutamente concordante com uma das personagens. A paisagem incorpora a personagem na mesma medida em que é incorporada por ela.

Figura 1 - Paisagem Fantástica e Subjetiva em Kill Bill



Fonte: Kill Bill vol. 01

A paisagem também é paradoxal em relação à atuação da personagem forasteira que, em busca de vingança, quebra a ordem natural e esperada do cenário. Na figura 1 é possível notar que Beatrix se destaca. Iluminada com cores fortes, ela cria um incômodo na paisagem. No primeiro momento em que adentra o cenário, a câmera encontra-se em suas costas enquadrada em plano americano.[8]

O-Ren encontra-se no cenário, por mais que não seja vista a partir desse ângulo particular. Sua corporalidade é escondida por Beatrix que, quando entra no cenário, posiciona-se diretamente a sua frente. Aqui, mais uma referência explícita ao *western*. O cineasta coloca as duas personagens em clássica posição de enfrentamento. A genialidade de Tarantino revela-se na construção de cenário pacífico - pacificidade

[8] Esse plano foi criado pelos cineastas dos filmes *westerns* como um recurso que permitia aos espectadores um ponto de visualização.

esta levemente ironizada quando da-se conta da presença de uma fonte de bambu a qual tranquilamente mantêm seu ritmo em meio ao confronto travado pelas duas personagens - que comporta a vingança sangrenta de Beatrix.

O contrário se passa quando Tarantino usa a paleta de cores preto e branco. Nessas sequências, assistimos os eventos a partir do ponto de vista específico de Beatrix. Valores morais e psicológicos são criados e refletidos nas paisagens (FIGURA 2). Ela encontra-se vestida de noiva, codinome pelo qual é conhecida durante aproximadamente 240 minutos de ambos os filmes. Sua localização, informada por meio de letreiros, é um pequena cidade no interior do Texas. A paisagem cria uma ideia clara de simplicidade, candura e despretensão. Não é possível conceber ou imaginar o futuro dramático da personagem. Ela incorpora-se em totalidade a sobriedade da paisagem.

Figura 2- Linearidade e construção da paisagem subjetiva em Kill Bill



Fonte: Kill Bill vol. 02

Tarantino utiliza, em ambos os filmes, paletas de cores extremamente diferenciadas. Na maioria das vezes, durante a produção de um filme, os responsáveis acordam em quais paletas deverão ser preponderantes nos filmes e essa lógica linear tem seguimento ao longo da filmagem e edição final do produto imagético. Em *Kill Bill*,

o cineasta faz uso de diversas cores e tonalidades que criam uma sensação de contraste, pertencimento e não pertencimento, conveniência e estranhamento, harmonia e incômodo.

As paisagens concordantes com a personagem central são apresentadas apenas em sequências nas quais o foco central da narrativa é sua vingança direta contra Bill, objetivo último de sua jornada no filme. A figura que segue (FIGURA 3) representa a sequência na qual Beatrix dirige-se ao estabelecimento de Hattori Hanzo para pedir-lhe que lhe conceda uma *katana*. A tradicional espada, associada na cultura japonesa com a moralidade impecável e o orgulho do guerreiro samurai, acrescentam a personagem de Beatrix uma imperante sensibilidade de justiça. O cenário criado por Tarantino parece obscurecer a personagem que, em certa medida, torna-se a arma, elemento de destaque quando observa-se o uso de cores, o enquadramento em primeiro plano e a iluminação privilegiada.

Figura 3 - A incorporação de Beatrix na paisagem



Fonte: Kill Bill vol. 01

A arma confere a personagem central um ar de perigo adicional, de destreza e especialidade. Também é um elemento icônico que materializa sua condição de mãe interrompida e audaz vigilante. O objeto associa-se fortemente a personagem. Na maior

parte das sequências, é objeto de estranhamento na mesma medida que lembra constantemente a narrativa do filme: a vingança.

Por fim, é importante trazer algumas reflexões acerca das construções das paisagens urbanas em Kill Bill. Como discutiu-se anteriormente, as paisagens urbanas, geralmente filmadas fazendo uso de planos gerais ou planos muito abertos, funcionam como elementos de contextualização espacial, conferindo sentido de lugar. São poucas as sequências nas quais Tarantino abre a lente da câmera para contemplação de ambientes tipicamente urbanos.

As paisagens que vemos enquanto a câmera segue Beatrix em um avião e em uma moto são genéricas. O espectador adquire consciência de que ela encontra-se na cidade de Tóquio por meio da sequência prévia, uma animação em estética *anime* que fornece informações sobre o passado da personagem que será confrontada em seguida. Tarantino não foca sua câmera em nenhum ícone material e reconhecível da arquitetura da cidade. Ao contrário, a lente da câmera encontra-se apenas por alguns segundos em planos abertos, clássicos para representação de paisagens.

Levemente desfocada da paisagem urbana, a câmera cria uma impressão de pano de fundo para a personagem que se desloca por ruas movimentadas. Aqui, a paisagem não é nada mais que um meio que permite uma funcionalidade específica requerida pela narrativa: a mobilidade espacial. A paisagem cinemática não compõe a personagem, é neutra e, nesse momento, não acrescenta nenhum significado imperante a narrativa do filme.

Não existe nenhuma associação direta com a paisagem que Tarantino cria com o significado das ações da personagem que transita por ela. Nesse sentido, é possível considerar a inexistência de um sentido de lugar. Durante algumas sequências, a paisagem urbana, especificamente, é comum. É um mero plano de fundo pelo qual a personagem se move, acompanha o ritmo do filme.

A construção da paisagem de Tarantino é subversiva, ela não é, majoritariamente construída levando em consideração elementos subjetivos da personagem principal. Beatrix é apresentada e se move por paisagens que não a comportam essencialmente, mas sim, subversivamente já que ela invade e desconstrói paisagens na medida em que se desloca.

PALAVRAS FINAIS

A relação que a Geografia desenvolve com as imagens em movimento do Cinema é plural. Os múltiplos caminhos levam a criação de problemáticas inéditas que encantam pelo refinamento e pela demonstração da vontade dos pesquisadores de aprofundar reflexões, procedimentos metodológicos e teóricos. A partir da análise dos filmes Kill Bill vol. 01 e Kill Bill vol. 02 foi possível percorrer trilhas ainda pouco exploradas e trazer argumentos novos e originais.

O cineasta responsável pela criação de ambos os filmes, Quentin Tarantino, possuiu uma longa e impressionante lista de produções cinematográficas. De fato, não é incomum a audiência ser dirigida a assistir um filme que contem a assinatura do diretor. A busca por vingança, ambientes fantásticos e sombrios, temáticas subversivas e práticas que beiram o estranho combinadas com litros de sangue falso são algumas das características cinematográficas do diretor norte-americano.

Em *Kill Bill vol. 01 e Kill Bill vol. 02*, Tarantino foi capaz de criar paisagens extremamente interessantes. Fazendo uso da linguagem cinematográfica de maneira inteligente, ele construiu a partir da criação de seu cenário material, um horizonte no qual é possível identificar paisagens coerentes e incoerentes com o caminho percorrido por seus personagens. Ao longo de ambos os filmes, somos transportados para um mundo criado a partir de cores e sons que parecerem tender ao exagero, bem como, transitamos por paisagens que são subvertidas, desconstruídas e reconstruídas a partir da estrutura e da linearidade da narrativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DURGNANT, R. Movie Eye. In: **Architectural Review**, n. 137, 1965.

ESCHER, Anton. The geography of cinema: a cinematic world. In: **Erdkunde**, v. 60, n. 04, 2006.

HIGSON, Andrew. The landscape of television. In: **Landscape Research**, n. 12, v. 03, 1987.

JAMESON, Fredric. **The geopolitic aesthetics: cinema and space in the world system**. New York: Bloomington, 1992.

KIRSCH, Scott. Spectacular violence, hyper geography, and the question of alienation in Pulp Fiction. In: CRESWELL, Tim; DIXON, Deborah. **Engaging film: geographies of mobility and identity**. Maryland: Rowan and Littlefield Publishers, 2002.

LUKINBEAL, Chris. Teaching historical geographies of American film production. In: **Journal of Geography**, v. 101, n. 06, 2002.

_____. The rise of regional film production centers in North America. In: **GeoJournal**, v. 59, n. 04, 2003.

_____. Cinematic landscapes. In: **Journal of Cultural Geography**, v. 23, n. 01, 2005.

MITCHELL, Don. **Cultural Geography: a critical introduction**. Oxford: Blackwell Publishers, 2000.

NIETSCHMANN, Bernard. Authentic, State, and Virtual Geography in film. In: **Wide Angle**, n. 15, v. 04, 1993.

Recebido para publicação em outubro de 2018

Aceito para publicação em julho de 2019