

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade

**SUPLÍCIOS E JOGOS MORTAIS: ENTRELAÇAMENTOS DA
MEMÓRIA, DO CORPO E DA NORMA POR MEIO DO
DISPOSITIVO CINEMATOGRAFICO**

Ciro Renan Oliveira Prates

Vitória da Conquista
Dezembro de 2013

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade

**SUPLÍCIOS E JOGOS MORTAIS: ENTRELAÇAMENTOS DA
MEMÓRIA, DO CORPO E DA NORMA POR MEIO DO
DISPOSITIVO CINEMATOGRAFICO**

Ciro Renan Oliveira Prates

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Mestre Em Memória: Linguagem e Sociedade.

Área de Concentração: Multidisciplinaridade da Memória.

Linha de Pesquisa: Memória, Discursos e Narrativas.

Orientador: Prof. Dr. Nilton Milanez

Vitória da Conquista
Dezembro de 2013

Prates, Ciro Renan Oliveira

P8873s Suplícios e Jogos Mortais: entrelaçamentos da memória, do corpo e da norma por meio do dispositivo cinematográfico; orientador Nilton Milanez - - Vitória da Conquista, 2013.

102 f.

Dissertação (mestrado em Memória: Linguagem e Sociedade). - Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, 2013.

1. Suplício. 2. Jogos Mortais. 3. Memória. 4. Corpo 5. Norma. I. MILANEZ, Nilton. II. Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. III. Suplícios e Jogos Mortais: entrelaçamentos da memória, do corpo e da norma por meio do dispositivo cinematográfico.

Título em inglês: Tortures and Saw: interlacements of memory, body and norm through cinematographic device.

Palavras-chaves em inglês: Torture; Saw; Memory; Body; Norm.

Área de concentração: Multidisciplinaridade da Memória.

Titulação: Mestre em Memória: Linguagem e Sociedade.

Banca Examinadora: Prof. Dr. Nilton Milanez (orientador), Profa. Dra. Edvania Gomes da Silva (titular), Profa. Dra. Marisa Martins Gama-Khalil (membro titular), Profa. Dra. Maria da Conceição Fonseca-Silva (suplente), Profa. Dra. Ivânia dos Santos Neves (suplente).

Data da Defesa: 3 de dezembro de 2013.

Programa de Pós-Graduação: Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade.



Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Nilton Milanez (UESB)
(Orientador)

Prof. Dra. Edvania Gomes da Silva (UESB)

Prof. Dra. Marisa Martins Gama-Khalil (UFU)

Suplentes

Prof. Dra. Maria da Conceição Fonseca-Silva (UESB)

Prof. Dra. Ivânia dos Santos Neves (UFPA)

Vitória da Conquista, 3 de dezembro de 2013:

Resultado:

Aprovado

Aos meus pais, com amor.

AGRADECIMENTOS

Ao final deste trabalho, quero expressar os meus sinceros agradecimentos a todos os que, de alguma forma, contribuíram diretamente para a sua realização.

Ao Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade e 'a Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia.

À Capes, pela bolsa de mestrado.

A Nilton Milanez, meu orientador, porque foi ele quem mais me incentivou a trilhar novos caminhos e, principalmente, a caminhar com minhas próprias pernas. Obrigado, Nilton.

Às três mulheres as quais, tamanha sua importância para mim nessa jornada, eu considero como fadas madrinhas. A primeira delas é Marisa Martins Gama-Khalil, quem primeiro nos abraçou fora da Bahia, fazendo com que todos os lugares estranhos se tornassem espécies de heterotopias do lar, aconchegantes como o próprio lar. A segunda fada é Maria da Conceição Fonseca-Silva, por compartilhar comigo da mesma paixão por Foucault e por ter me encantado com o seu profundo conhecimento. A terceira fada, cujo nome é Edvania Gomes da Silva, não é a menos importante, ao contrário, pois foi ela que, nos momentos de incerteza, quando os caminhos se me apresentavam duvidosos e sombrios, me guiou com sua luz. Obrigado, gentis fadas, eu as guardarei comigo até o fim.

Meus agradecimentos também são para aqueles que me suportaram durante esse período relativamente curto, porém, absolutamente intenso. Agradeço a Ceres pelo amor declarado e não declarado, planejado ou não, que fez valer cada segundo do tempo “perdido” com a pesquisa. Agradeço a Victor pela energia com a qual nos alegrou mesmo nos momentos em que a tristeza mais profunda teve de enfrentar. Do mesmo modo, agradeço a Talita pela amizade, sobriedade e pelos inestimáveis conselhos.

Estendo, por fim, meus agradecimentos a todos aqueles por quem tenho grande carinho e que acompanham o meu desenvolvimento na pesquisa; e, não podendo me referir a cada um em particular, farei um singelo agradecimento a Lucilene, Tyrone, Ane, Ceci, Alessandra, Grunge, Aliúd, Bianca, Priscila, Paulo, Mirtes, Alex, Nanda, Analyz, Marcos Túlio, Thays, Jana, Jaci, Jamille, dentre outros. Amigos, obrigado por tudo.

[...] *no fundo, vocês deveriam me dizer: “O senhor não se ocupou desta coisa que não lhe concerne tanto e que o senhor não conhece bem”. E eu lhes responderei: “Se uma ou duas coisas (abordagem ou método) que acreditei poder utilizar na psiquiatria, na penalidade, na história natural puderem lhes servir, fico muito contente com isso. Se vocês forem obrigados a buscar outras, ou transformar meus instrumentos, mostrem-no para mim, porque eu poderei, eu também, tirar proveito disso”.*

(Michel Foucault – Ditos e Escritos III)

RESUMO

Este trabalho é voltado para a linha de pesquisa em *Memória, Discursos e Narrativas* e desdobra discussões a respeito da memória, do corpo e do audiovisual em entrelaçamento com os trabalhos de Foucault e de Nietzsche. Nele, estudamos o funcionamento de um determinado mecanismo de poder – o suplício, da forma como esse ritual foi descrito por Foucault – e a sua presença nos filmes da série *Jogos Mortais*. Discutimos a respeito da extensão do suplício para esses filmes e sobre sua relação com a memória e com o corpo a partir dos postulados de Nietzsche. Mostramos a relação entre os suplícios praticados na Europa durante os séculos XVII e XVIII e os jogos perpetrados pelo *Jigsaw*. Em seguida, fazemos uma análise do corpo múltiplo do *Jigsaw* tomando como base o trabalho de Kantorowicz acerca dos dois corpos do rei. A partir de Kantorowicz e de Foucault, demonstramos que o termo *Jigsaw* não se refere a um único indivíduo, mas sim a um posicionamento que é oposto ao do transgressor, delimitado pela contradição entre o monstro de cima e o monstro de baixo. Apresentamos, também, uma discussão sobre as tecnologias de poder e sobre a dispersão da norma por meio do dispositivo cinematográfico: mostramos que as imagens de violência suscitadas pelos suplícios dos corpos atuam sobre o sujeito espectador no nível da disciplina e da regulação da população. Por fim, iniciamos uma reflexão de como esse espaço dos jogos mortais se configura como sendo uma espécie de heterotopia de desvio crônica na qual nós, enquanto sujeitos, somos obrigados a entrar, quer seja pela coerção exterior a nós ou por meio de uma coerção interna, através da memorização de esquemas que devem ser seguidos.

PALAVRAS-CHAVE

Suplício. Jogos Mortais. Memória. Corpo. Norma.

ABSTRACT

This work is focused on the line of research in Memory, Discourse and Narrative, unfolding in discussions about memory, body and audio-visual in a interlacement with the works of Foucault and Nietzsche. We studied, in this, the operation of a particular mechanism of power - the torture, in the way this ritual was described by Foucault - and his presence in the film series Saw. We discussed about the extent of the punishment in these films and about the relationship with memory and body from the postulates of Nietzsche. We showed the relationship between the tortures practiced in Europe during the seventeenth and eighteenth centuries and games perpetrated by Jigsaw. Then we analyze the multiple body of Jigsaw taking as basis the work of Kantorowicz about the two bodies of the king. From Kantorowicz and Foucault, we demonstrated that the term jigsaw does not refer to a single individual, but to a position that is opposite to the transgressor, delimited by the contradiction between the monster from below and the monster from above. We also present, a discussion of the power technologies and the dispersion of the norm through the cinematographic device: we show that the images of violence raised by the tortures of the bodies act upon the subject viewer in the level of discipline and the regulation of population. Finally, we initiate a reflection of how the space in saw is configured as a chronic heterotopia of deviation in which we, as subjects, are obliged to enter, either by outside coercion or through an inner coercion, by a memorization of schemes that must be followed.

KEYWORDS

Torture. Saw. Memory. Body. Norm.

SUMÁRIO

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS	10
2 IMAGENS DE VIOLÊNCIA: A RELAÇÃO ENTRE HISTÓRIA, MEMÓRIA E CORPO	13
2.1 DISPOSITIVO CINEMATOGRAFICO	14
2.2 FOUCAULT, A HISTÓRIA E A MEMÓRIA	16
2.2.1 A ideia de uma memória discursiva	19
2.2.2 Impossibilidade de uma memória discursiva em Foucault.....	22
2.2.3 Por uma crônica da memória: memória coletiva.....	24
2.3 FIXAÇÃO DA HISTÓRIA NO CORPO PELA MEMÓRIA	25
2.4 SUPLÍCIOS DO REI.....	29
2.5 INSCRIÇÃO NA MEMÓRIA PELO SUBLIME	32
2.6 RETORNO DOS SUPLÍCIOS PELO CINEMA	33
3 O PROLONGAMENTO DOS SUPLÍCIOS: DO CORPO DUPLO DO REI AO CORPO MÚLTIPLO DO <i>JIGSAW</i>	36
3.1 PROCEDIMENTOS DE TORTURA.....	43
3.2 ARMADILHAS.....	46
3.3 O MONSTRO DE CIMA E O MONSTRO DE BAIXO	48
3.4 CORPO MÁXIMO E CORPO MÍNIMO.....	50
3.5 MÁXIMO CORPO DO JIGSAW	54
4 SOCIEDADE NORMALIZADORA E JOGOS MORTAIS	64
4.1 A QUESTÃO DAS RELAÇÕES DE PODER E DO SUJEITO	68
4.2 VONTADE DE VERDADE E DISPERSÃO DA NORMA NAS SENTENÇAS DO JIGSAW.....	70
4.3 UMA HETEROTOPIA DE DESVIO CRÔNICA: OS JOGOS MORTAIS.....	89
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	97
REFERÊNCIAS	101

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

No início de *A Ordem do Discurso*, Foucault nos diz que, no momento de falar, gostaria de perceber que uma voz sem nome o precedia há muito tempo, gostaria de ter, atrás de si, uma voz que dissesse: “[...] É preciso continuar, eu não posso continuar, é preciso continuar [...]” (FOUCAULT, 2011a, p. 6). A partir desse desejo de não ter de começar, mas sim de dar continuidade ao que já vinha sendo dito, Foucault nos revela não somente os perigos de se tomar a palavra como também a necessidade que temos de tomá-la. Ao inserir-se nessa ordem do discurso, agora, é ele próprio quem nos diz para continuar, porque queremos caminhar com ele, entrar também nessa ordem discursiva, tomar a palavra e, como ele, nos arriscar.

Nesse caminho, outras vozes se somarão à minha, vindas de muitas direções. Tantas que é impossível referenciá-las todas, cabendo-me apenas dizer de quem são as mais próximas. Por esse motivo, ao longo dos três capítulos que compõem esta dissertação, não me sentirei à vontade para escrever na primeira pessoa do singular, visto que, comigo, falam muitos outros. Utilizarei a primeira pessoa do plural para, assim, marcar linguisticamente essas outras presenças. Nas considerações iniciais e também nas finais, contudo, em decorrência do caráter mais pessoal que pretendo dar a elas, mantereí na primeira pessoa mesmo.

O início desse ato de tomar a palavra, como bem disse Foucault (2011a), exige de nós certa solenidade, é sempre cerimonioso, ritualístico: há um esquema a ser seguido, normas a serem cumpridas. A mim compete seguir os procedimentos, fazer as vezes do anfitrião do texto, apresentá-lo; e, para tal, devo refazer alguns passos, mostrar como foi que cheguei até aqui. Serei breve.

Em boa medida, eu poderia dizer que essa pesquisa se deve ao fato de eu ter cursado Comunicação na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB. A dificuldade para sobreviver como jornalista me levou a morar na França, onde eu sonhava com a carreira de escritor e com a boemia. Lá, a vida nos canteiros de obras e nas pias dos restaurantes frustrou os meus planos. Depois que retornei para o Brasil, um ano mais tarde, decidi cursar Letras – dar aulas de português era, de muitas maneiras, alimentar a fome do escritor.

O curso de Letras foi extremamente importante para mim. Eu, que tinha enorme apreço pelas regras das gramáticas prescritivas, por sua tradição e rigor, me deparei com grandes mestres dos estudos da língua, que me foram apresentados por professores

maravilhosos. As gramáticas normativas se tornaram, para mim, apenas um pequenino elemento desse imenso universo da linguagem, dos signos e de seus variados sistemas. Encontrava-me, nesse momento, cercado pelas pessoas mais brilhantes com as quais tive o prazer de conversar.

Assim que estabeleci contato com o trabalho de pesquisa do professor Nilton Milanez, cuja investigação se volta para o audiovisual e para os elementos de horror, não tive dúvidas de que este seria o caminho o qual eu deveria seguir. Minha familiaridade com narrativas fantásticas e com o domínio do horror possui raízes muito antigas. Desde cedo, tenho interesse por tais temas. Minha coleção de fábulas abrange praticamente todo o trabalho de Esopo, La Fontaine e Italo Calvino, e se estende por minha coleção de contos, com todos os contos traduzidos de Charles Perrault, dos irmãos Grimm e de Hans Christian Andersen, além, claro, de toda obra de Edgar Allan Poe.

Foi então que comecei a ler os trabalhos de Foucault. Essas leituras mudaram a minha compreensão das coisas e, conseqüentemente, minha vida. Para descrever o que Foucault significa para mim, retomo as palavras dele mesmo em relação a Nietzsche, “[...] Eu o li apaixonadamente e rompi com minha vida, abandonei o emprego no hospital psiquiátrico, deixei a França: tinha o sentimento de ter sido capturado. Através de Nietzsche, tinha me tornado estranho a todas essas coisas” (FOUCAULT, 2009c, p. 290). De igual modo, Foucault foi uma revelação para mim, uma revelação devastadora.

Deixei o curso de Letras, após dois anos de pesquisa com o professor Milanez, e tomei a decisão de tentar a seleção do mestrado. Minha proximidade com o jornalismo fez com que eu apresentasse um anteprojeto propondo uma análise de programas policiais exibidos na TV – eu queria discutir a respeito da sobreposição do comportamento criminoso e do monstro humano –, contudo, esse projeto também teve de ser interrompido depois que entrei no mestrado. Acabei optando por um *corpus* mais adequado às discussões que vínhamos desenvolvendo no *Laboratório de Estudos do Discurso e do Corpo – Labedisco*. Dessa forma, decidi analisar uma de minhas séries de horror predileta: *Jogos Mortais*. Eu já tinha visto todos os seus filmes; mas, até aquele momento, não o tinha feito com o olhar de analista, isto é, munido de teoria e métodos para fazer qualquer análise científica.

Antes de iniciar a análise dos sete filmes *Jogos Mortais*, eu acompanhava um grande número de investigações que estavam sendo realizadas por outros pesquisadores no referido laboratório com as quais eu tinha grande interesse em contribuir de algum modo. Refiro-me aos trabalhos sobre a virilização, o fantástico, o estranho, a materialidade fílmica, dentre outros. Nesse primeiro momento, também nasceu a ideia de investigar algo semelhante aos

suplícios funcionando nesses filmes, ideia que, desde o primeiro momento, tomou toda a minha atenção. Após dois anos de intenso trabalho, apresento agora o resultado desta pesquisa.

2 IMAGENS DE VIOLÊNCIA: A RELAÇÃO ENTRE HISTÓRIA, MEMÓRIA E CORPO

*Nemo me impune lacessit*¹.

Este trabalho é fruto dos desdobramentos de pesquisas que vêm sendo realizadas no interior do quadro de discussões relacionadas ao *Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade* da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB, aos projetos de pesquisa *Materialidades do Corpo e do Horror* e *Análise do Discurso e Corpo: os diálogos entre Nietzsche e Foucault* e ao projeto de extensão *Análise do discurso: discurso fílmico, corpo e horror*. Esses projetos são coordenados pelo Prof. Dr. Nilton Milanez e são desenvolvidos no *Laboratório de Estudos do Discurso e do Corpo – Labedisco*, também vinculado à UESB.

Voltado para a linha de pesquisa em *Memória, Discursos e Narrativas*, nosso estudo toma como base o tema *Memória e corpo no audiovisual* – projeto temático de pesquisa que descreve, problematiza e analisa a materialidade audiovisual, procurando mostrar, por meio desta, os funcionamentos discursivos da memória e do corpo. No que diz respeito ao projeto *Materialidades do corpo e do horror*, propomo-nos também a discutir o domínio do horror a partir da noção de monstrosidade apresentada por Foucault em seu curso no *Collège de France* em 1975. Nossas reflexões voltam-se, ainda, para os lugares que o corpo pode ocupar no entrelaçamento das obras de Nietzsche e de Foucault dentro da teoria do discurso, visando compreender a presença dos trabalhos nietzschianos nos estudos foucaultianos.

Interior a esse quadro de discussões, nesse trabalho, especificamente, investigamos a presença de um determinado mecanismo de poder, o suplício – da forma como ele foi descrito por Foucault (2011d), em sua obra *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*, na qual o pensador francês define os princípios essenciais que caracterizam este ritual –, no cinema. Não podendo, no entanto, fazer uma investigação que abrangesse todo o cinema, fizemos uma escolha metodológica, selecionando um *corpus* com o qual tivéssemos a possibilidade de observar um mecanismo de poder funcionando com base nos mesmos princípios do suplício.

Definimos, como *corpus*, a série de filmes conhecida, no Brasil, como *Jogos Mortais*, franquia considerada de terror com a maior bilheteria de todos os tempos, tendo arrecadado mais de 873 milhões de dólares, e que é reconhecida mundialmente pela grande quantidade de

¹ Frase em latim retirada do conto “O barril de amontillado”, de Edgar Allan Poe, cuja tradução é: “Ninguém me ofende impunemente”.

cenas exibindo atrocidades físicas. Nossa proposta de trabalho parte de dois questionamentos. O suplício, enquanto mecanismo de poder, não encontrando mais espaço na lei, conforme Foucault (2011d), poderia se estender ao cinema? Que implicações decorreriam dessa mudança de suporte?

Dessa forma, discutimos a hipótese de que o cinema pode ser um dos palcos contemporâneos de exibição dos suplícios, da forma como eles são descritos por Foucault (2011d), isto é, pensamos os *Jogos Mortais* como sendo uma espécie de extensão desses espetáculos que ocorriam nas praças públicas europeias. Mais ainda, fazemos algumas reflexões acerca dessa hipótese e seus funcionamentos discursivos em entrelaçamento com o corpo e com a memória.

O referencial teórico metodológico que utilizamos para desenvolvermos tal investigação tem, como eixo central, as reflexões de Foucault, especialmente as que ele apresentou em *A arqueologia do saber*. Uma análise fundamentada em Foucault nos possibilita pensar o suporte fílmico e sua relação com o sujeito, em outras palavras, discutir a relação entre as modalidades de ação cinematográficas sobre as ações de um sujeito. Outros autores, evidentemente, são utilizados de acordo com as exigências teóricas impostas pelos objetos pesquisados.

No diálogo com Nietzsche (2009), por exemplo, retomando o que este diz acerca da memória, na *Genealogia da Moral*, podemos seguir mais adiante em nossos questionamentos, visto que ele explica de que maneira os suplícios participam do processo de constituição da memória. A discussão acerca da relação entre memória e imagens de violência apresentada por Nietzsche (2009) possibilita um desdobramento em nossa proposta de trabalho: sendo os filmes da série *Jogos Mortais* uma extensão dos suplícios, refletimos acerca da construção de uma memória que se inscreve no corpo e que serve de suporte para a constituição do sujeito.

2.1 DISPOSITIVO CINEMATOGRAFICO

O primeiro passo de nossa investigação consiste em delimitar bem nosso percurso de análise. Para tanto, acreditamos ser necessário retomar algumas discussões de Foucault que servem de base para este trabalho. Começaremos pelo conceito de dispositivo, que está no cerne das reflexões de Foucault. Como ele mesmo definiu, trata-se de um conjunto heterogêneo que constitui uma rede entre “[...] discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos,

proposições filosóficas, morais, filantrópicas” (FOUCAULT, 2012e, p. 364). Essa rede se apresenta como um jogo, com mudanças de posição e modificação de funções, mas que tem uma função estratégica determinante. Inscrito em um jogo de poder, o dispositivo está sempre ligado a configurações de saber que não somente nascem a partir dele, mas que também o condicionam. Assim, dispositivo, para Foucault, é: “[...] estratégias de relações de força sustentando tipos de saber e sendo sustentadas por eles [...]” (FOUCAULT, 2012e, p. 367). Em *Vigiar e punir: nascimento da prisão*, o filósofo francês descreve um modelo de dispositivo:

Esse espaço fechado, recortado, vigiado em todos os seus pontos, onde os indivíduos estão inseridos num lugar fixo, onde os menores movimentos são controlados, onde todos os acontecimentos são registrados, onde um trabalho ininterrupto de escrita liga o centro e a periferia, onde o poder é exercido sem divisão, segundo uma figura hierárquica contínua, onde cada indivíduo é constantemente localizado, examinado e distribuído entre os vivos, os doentes e os mortos – isso tudo constitui um modelo compacto do dispositivo disciplinar [...] (FOUCAULT, 2011d, p. 187-188).

Com base nesta definição, podemos iniciar nossas reflexões a respeito do dispositivo cinematográfico. Ele corresponde a uma rede altamente complexa que articula discursos, estúdios de gravação, produtores, distribuidores, atores, diretores, técnicos, câmeras, mídias de gravação, cartazes, premiações, comentaristas, sistemas de classificação, salas de exibição, *trailers*, propagandas, filmes, espectadores etc. Trata-se, enfim, do dispositivo estratégico que permite escolher, dentre todas as formulações cinematográficas possíveis, aquelas que podem ou não serem mostradas. Esse dispositivo age diretamente sobre o sujeito espectador, estabelecendo formas de agir dentro e fora das salas de exibição. Retomando o que disse Courtine (2009b) acerca do cinema:

[...] A produção e a distribuição em massa das mercadorias culturais, a urbanização dos públicos, a sistematização das tecnologias de fabricação das imagens determinam as expectativas, padronizam os modos de recepção, homogeneízam as respostas emocionais: a ‘fábrica de sonhos’ inventa o espectador moderno (COURTINE, 2009b, p. 323).

O dispositivo cinematográfico atua sobre o sujeito reafirmando saberes e, ao mesmo tempo, sendo reafirmado por esses. Nosso trabalho, então, é mostrar se esse dispositivo se utiliza do suplício como mecanismo de poder, no caso específico dos filmes *Jogos Mortais*, determinando que saberes estão envolvidos nesse jogo de estratégias de relações de forças. Nosso estudo não abarca, no entanto, toda a rede que compõe o dispositivo cinematográfico.

Fazemos um recorte, centrando-nos no filme propriamente dito, em sinopses que circulam em capas de DVDs de lançamento, bem como nas respectivas imagens dessas capas. A materialidade verbal e a não verbal presentes nesses filmes são apresentadas em encadeamentos, e sua configuração interna constitui um espaço heterotópico marcado por posicionamentos opostos e complementares. Nossa proposta é, pois, discutir esse espaço heterotópico, focalizando o corpo enquanto parte essencial, bem como superfície de inscrição da história e da memória.

2.2 FOUCAULT, A HISTÓRIA E A MEMÓRIA

Para os nossos objetivos, é importante fazer uma discussão a respeito da história e da memória a partir de Foucault para, em um segundo momento, podermos analisar a série *Jogos Mortais*. Nesse percurso inicial, mostramos a relação que Foucault estabeleceu com a história e iniciamos algumas discussões acerca da presença da memória em seus trabalhos. Logo de início, um fato nos chama bastante atenção. Ao pesquisarmos em dois livros que se propõem a listar os principais conceitos trabalhados por Foucault – o *Vocabulário de Foucault: um percurso pelos seus temas, conceitos e autores*, de Edgardo Castro (2009), e *Michel Foucault: conceitos essenciais*, de Judith Revel (2005) –, não encontramos, em nenhum deles, o conceito de memória. Diante dessa constatação, nosso primeiro objetivo passa a ser o de encontrar, também, um caminho possível para relacionar os postulados estabelecidos pelo filósofo francês com a questão da memória.

Logo na introdução de *A Arqueologia do Saber*, Foucault (2012a) discute acerca da pesquisa histórica, descrevendo desdobramentos de profundas mudanças no pensamento historiográfico. Inicialmente, o autor relembra o período em que os historiadores procuravam meios de demonstrar equilíbrios estáveis de grandes períodos, demonstrar as continuidades seculares. Em seguida, ele fala sobre uma mudança de perspectiva que permitiu que tais pesquisadores pudessem atentar para as rupturas. Não interessava mais se perguntar que tipo de ligação haveria entre acontecimentos díspares ou como seria possível estabelecer uma sequência necessária entre eles, nem se perguntar que continuidades os atravessam. Essas questões, afirma, foram substituídas por interrogações de outro tipo:

[...] Que estratos é preciso isolar uns dos outros? Que tipos de séries instaurar? Que critérios de periodização adotar para cada uma delas? Que sistema de relações (hierarquia, dominância, escalonamento, determinação unívoca, causalidade circular) pode ser descrito entre uma e outra? Que

séries de séries podem ser estabelecidas? E em que quadro, de cronologia ampla, podem ser determinadas sequências distintas de acontecimentos? (FOUCAULT, 2012a, p. 4).

Um passo importante nesse processo, consoante Foucault (2012a), foi a crítica do documento. Ela possibilitou enxergar “[...] uma massa de elementos que devem ser isolados, agrupados, tornados pertinentes, inter-relacionados, organizados em conjuntos [...]” (FOUCAULT, 2012a, p. 8). Em relação a isso, Jacques Le Goff (2003) explica que, para a escola positivista da história, o documento era tido como o fundamento do fato histórico em si mesmo, ainda que resultasse da escolha, de uma decisão do historiador. Ele era colocado em oposição ao monumento. Le Goff descreve o lento processo de ruptura dessa divisão, quando os documentos passaram, então, a ser compreendidos como produto das sociedades que os fabricou.

Retornando a Foucault (2012a), este nos diz que a história tradicional era utilizada para memorizar os monumentos, transformando-os em documentos, e que, concomitante à crítica aos documentos, ocorreram grandes alterações no pensamento historiográfico. Inicialmente, houve a multiplicação das rupturas e o aparecimento dos períodos longos. Agora, o problema não seria mais estabelecer relações de causalidade, mas constituir séries: “[...] definir para cada uma seus elementos, fixar-lhes os limites, descobrir o tipo de relações que lhe é específico, formular-lhes a lei e, além disso, descrever as relações entre as diferentes séries, para constituir, assim, séries de séries, ou ‘quadros’ [...]” (FOUCAULT, 2012a, p. 9). Passa-se a ser possível descrever séries diferentes e com limites amplos – sejam elas constituídas de acontecimentos raros ou repetitivos – ainda que elas se sobreponham e se cruzem sem que haja necessidade de reduzi-las a um esquema linear.

Foucault (2012a) destaca também o fato de que, nas disciplinas históricas, a noção de descontinuidade adquire importância. Segundo ele, a história, em sua forma clássica, tinha o descontínuo como o dado e o impensável; por isso, ele deveria ser contornado e apagado para que a continuidade dos acontecimentos pudesse aparecer. A descontinuidade, contudo, acabou se tornando um dos elementos fundamentais da análise histórica na atualidade. Nesse momento, Foucault (2012a) esclarece que ela desempenha um triplo papel. Ela representa uma operação deliberada do historiador e é o resultado de sua descrição, visto que o historiador “[...] se dispõe a descobrir os limites de um processo, o ponto de inflexão de uma curva, a inversão de um movimento regulador, os limites de uma oscilação, o limiar de um funcionamento, o instante de funcionamento irregular de uma causalidade circular [...]” (FOUCAULT, 2012a, p. 11). Por fim, conclui, ela é o conceito que o trabalho do historiador

não deixa de especificar, tomando uma forma e uma função específica de acordo com o domínio e o nível em que é delimitada.

A ideia de descontinuidade representa o colapso do projeto de história global. Conforme Foucault (2012a), esse projeto buscava reconstituir a forma de conjunto de uma civilização, o princípio de uma sociedade e o significado comum a todos os fenômenos de um período. A esse projeto, Foucault (2012a) propõe um projeto de história geral, cuja finalidade seria determinar que formas de relações podem ser legitimamente descritas entre diferentes séries. Não somente séries, mas séries de séries.

Em seu texto *Michel Foucault Explica Seu Último Livro*², Foucault (2008a) esclarece que o termo arqueologia está relacionado ao que ele chama de arquivo, à descrição desse arquivo. Para este autor, arquivo é o conjunto dos discursos efetivamente pronunciados. Ainda que a palavra remeta à ideia de começo, ele argumenta que não se trata de uma busca pela origem primeira. Longe disso, o filósofo diz que o que ele procura são os começos relativos – instaurações e transformações. Foucault também explica que, mesmo que a palavra arqueologia remeta a escavações, seu objetivo não é trazer à tona relações secretas, escondidas por trás das coisas. O que ele tenta definir são relações que estão na superfície dos discursos, tomando o discurso em sua existência manifesta, enquanto práticas que obedecem a regras. Com esse projeto teórico, Maria da Conceição Fonseca-Silva (2007b) diz que Foucault se propôs a descrever epistemes, mas que isso não tornou esse filósofo um epistemólogo, visto que o seu objeto não é a ciência.

A *arqueologia do saber*, segundo Fonseca-Silva (2007b), sistematiza teoricamente os três trabalhos que Foucault (2007; 2011c; 2012c) produziu nos anos anteriores: *História da loucura: na Idade Clássica* em 1961; *O nascimento da clínica* em 1963; e *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas* em 1966. Ao falar sobre suas pesquisas, Foucault (2008a) diz que, em cada um desses momentos, tentou analisar as práticas discursivas e seu regime de existência, mostrando o sistema regular que possibilitou que descobertas, invenções, mudanças de perspectivas e subversões teóricas pudessem ocorrer. Por exemplo, em *As Palavras e as Coisas*, Foucault (2008a) afirma que o seu objetivo foi analisar os próprios discursos, ou seja, “[...] essas práticas discursivas que são intermediárias entre as práticas e as coisas. Essas práticas discursivas a partir das quais se pode definir o que são as coisas e situar o uso das palavras [...]” (FOUCAULT, 2008a, p. 149). Em outras

² O título deste texto se refere à publicação de *A Arqueologia do Saber* em 1969.

palavras, Foucault buscou mostrar que, em um discurso dado, havia regras de formação dos objetos, regras de formação dos conceitos e regras de formação das teorias.

[...] São essas regras postas em ação por uma prática discursiva em um momento dado que explicam que tal coisa seja vista (ou omitida); que ela seja enfocada sob tal aspecto e analisada em tal nível; que tal palavra seja empregada com tal significação em um tal tipo de frase [...] (FOUCAULT, 2008a, p. 150).

A respeito da arqueologia foucaultiana, encontramos em Fonseca-Silva (2007b) a síntese de alguns conceitos essenciais postulados pelo autor. O primeiro deles é o conceito de acontecimento. Para ela, o que Foucault define como sendo acontecimento é a irrupção de uma singularidade no lugar e no momento de sua produção. E essa singularidade, que irrompe na forma de um acontecimento, é o que poderíamos chamar, conforme Foucault (2012a), de enunciado.

O conceito de enunciado proposto por Foucault (2012a) está estreitamente relacionado à ideia de discurso. Se a arqueologia a qual o filósofo se propôs a fazer é a descrição do que ele chamou de arquivo – sendo o arquivo o conjunto dos discursos –, a definição de enunciado é chave para a compreensão de seu trabalho, visto que os discursos são, para ele, conjuntos de enunciados.

2.2.1 A ideia de uma memória discursiva

O projeto teórico de Michel Foucault, como ressalta Cleudemar Alves Fernandes (2012), não se limita a um campo específico do saber, muito menos a uma disciplina determinada. Foucault desenvolveu ferramentas teóricas, a partir de um conjunto de problematizações históricas – centrando-se principalmente nas relações de poder e no sujeito –, que são utilizadas por diversos pesquisadores nas mais variadas áreas do conhecimento. Seu trabalho, desde então, tem servido de aporte teórico para o desenvolvimento de disciplinas como, por exemplo, a Análise do Discurso de linha francesa. E é justamente no interior dessa disciplina que nasce a ideia de uma memória discursiva.

Para que possamos compreender tal conceito, no entanto, é preciso, antes, apreender o que Foucault (2012a) chama de enunciado, diferenciá-lo de todos os seus sentidos outros, na medida em que esse termo perpassa diversas áreas do conhecimento, para chegarmos à discussão de memória discursiva desenvolvida no interior da Análise do Discurso.

De acordo com o filósofo francês, o enunciado é o que faz com que existam conjuntos de signos e o que permite que suas regras de construção e suas formas de sucessão se atualizem. Sendo bastante sucinta, Fonseca-Silva (2007b) explica o enunciado foucaultiano como uma função de existência.

Nesse mesmo sentido, Fernandes (2012) diz que, tomado como função enunciativa, esse enunciado foucaultiano implica em mostrar o exercício dessa função, suas condições de produção, suas regras de controle e o campo em que se realiza. Tudo isso faz parte do que Foucault (2012a) descreveu como sendo o referencial do enunciado, seu correlato – conjunto de domínios em que objetos e relações podem aparecer e ser assinalados. Os enunciados, explica, estão relacionados a um referencial que não é constituído de coisas, mas de leis de possibilidade, de regras de existência.

[...] O referencial do enunciado forma o lugar, a condição, o campo de emergência, a instância de diferenciação dos indivíduos ou dos objetos, dos estados de coisas e das relações que são postas em jogo pelo próprio enunciado; define as possibilidades de aparecimento e de delimitação do que dá à frase seu sentido, à proposição seu valor de verdade [...] (FOUCAULT, 2012a, p. 110-111).

A descrição do nível enunciativo deve ser feita, de acordo com Foucault, pela análise das relações entre o enunciado e os espaços de diferenciação por ele estabelecidos.

Outra característica do enunciado, conforme Foucault (2012a), é que ele “[...] mantém com um sujeito uma relação determinada que se deve isolar, sobretudo, das relações com as quais poderia ser confundida, e cuja natureza é preciso especificar” (FOUCAULT, 2012a, p. 111). Fonseca-Silva (2007b) descreve esse sujeito foucaultiano como uma posição que pode ser ocupada, sob certas condições, por diferentes indivíduos. Em uma série de enunciados, um mesmo indivíduo pode, aliás, ocupar alternadamente diferentes posições e assumir o papel de diferentes sujeitos.

A terceira característica da função enunciativa, de acordo com Foucault (2012a), está relacionada a um domínio associado sem o qual ele não pode se exercer. Para que seja um enunciado, diz, é preciso que este esteja relacionado a um campo adjacente. “[...] Não há enunciado que não suponha outros; não há nenhum que não tenha, em torno de si, um campo de coexistências, efeitos de série e de sucessão, uma distribuição de funções e de papéis [...]” (FOUCAULT, 2012a, p. 121). Não há, dessa forma, enunciado isolado, sem margens povoadas de outros enunciados.

Por último, o enunciado deve ter uma existência material, ele precisa de um suporte material para se inscrever em um lugar e em um tempo. Mas essa materialidade “[...] não é definida pelo espaço ocupado ou pela data da formulação, mas por um *status* de coisa ou de objeto, jamais definitivo, mas modificável, relativo e sempre suscetível de ser novamente posto em questão [...]” (FOUCAULT, 2012a, p. 125). Trata-se, assim, de um regime de materialidade que define possibilidades de reinscrição e de transcrição, sendo mais da ordem da instituição do que da localização espacial ou temporal.

[...] O enunciado, ao mesmo tempo que surge em sua materialidade, aparece com um *status*, entra em redes, se coloca em campos de utilização, se oferece a transferências e a modificações possíveis, se integra em operações e em estratégias onde sua identidade se mantém ou se apaga [...] (FOUCAULT, 2012a, p. 128).

O enunciado foucaultiano não pode, como explica Fonseca-Silva (2007b), ser confundido com a enunciação, pois esta, ao contrário daquele, tem sua individualidade e sua singularidade situadas no espaço e no tempo, não podendo ser jamais repetida.

Courtine (2009a) retoma alguns desses conceitos desenvolvidos por Foucault, em especial, o de campo associado, e desloca-os, introduzindo-os nas discussões que já vinham sendo desenvolvidas no interior da Análise do Discurso de linha francesa. E Fonseca-Silva (2007b) esclarece que, ao propor uma releitura de Foucault a partir das reflexões de Pêcheux, Courtine redireciona a teoria do discurso.

Dos deslocamentos propostos por Courtine (2009a), nasce um conceito amplamente utilizado pelos pesquisadores da Análise do Discurso, qual seja: o de memória discursiva. Tal conceito, “[...] diz respeito à existência histórica do enunciado no interior de práticas discursivas regradas por aparelhos ideológicos [...]” (COURTINE, 2009a, p. 106). O autor explica que essa noção parte da ideia de domínio associado apresentada por Foucault como sendo uma das características do enunciado.

[...] Essa noção nos parece subjacente à análise das FD que a *Arqueologia do saber* efetua: toda formulação apresenta em seu “domínio associado” outras formulações que ela repete, refuta, transforma, denega..., isto é, em relação às quais ela produz efeitos de memória específicos; mas toda formulação mantém igualmente com formulações com as quais coexiste (seu “campo de antecipação”) relações cuja análise inscreve necessariamente a questão da duração e da pluralidade dos tempos históricos no interior dos problemas que a utilização do conceito de FD levanta [...] (COURTINE, 2009a, p. 104).

O conceito de memória discursiva, para Courtine (2009a), articularia a Análise do Discurso com os desdobramentos que ocorriam no campo da história naquele momento, especialmente no que diz respeito às pesquisas acerca da multiplicidade dos tempos, em especial, à ideia de longa duração.

2.2.2 Impossibilidade de uma memória discursiva em Foucault

Em seu texto *Nietzsche, a Genealogia, a História*, Foucault (2008b) trata da pesquisa genealógica que propôs, afirmando que ela não se opõe à história, mas ao “[...] desdobramento metaistórico das significações ideais e das indefinidas teleologias. Opõe-se à busca da ‘origem’” (NIETZSCHE, 2008b, p. 261). Para o autor, o genealogista deve escutar a história não para descobrir seu segredo essencial, sem data; mas para compreender que, por trás das coisas, não há uma metafísica que determina sua essência. Se há essência, diz, ela foi construída a partir de figuras, estranhas entre si, peça por peça. Ao invés de uma identidade de origem preservada, esse confronto estaria no começo histórico das coisas.

A genealogia detém-se na meticulosidade e no acaso dos começos para demonstrar a infinidade dos acontecimentos perdidos, esquecidos. Ela não propõe um recuo no tempo que, supostamente, revelaria uma continuidade. Como afirma Foucault (2008b), “[...] sua tarefa não é mostrar que o passado está ainda ali, bem vivo no presente, animando-o ainda em segredo, após ter imposto a todos os obstáculos de percurso uma forma esboçada desde o início [...]” (Foucault, 2008b, p. 265). Ela deve mostrar o jogo casual das dominações que possibilita tal ou tal emergência. Precisa compreender que o sentido das coisas não está determinado desde o início por uma potência antecipadora, que não há uma continuidade ininterrupta para sua proveniência. Esta é formada no jogo casual das dominações, um jogo de violências sem fim que instala regras diferentes de dominação em dominação. E são essas regras, especificamente, que possibilitam que uma dominação possa se sobrepor à outra, provocando as emergências.

As diferentes emergências que podem ser destacadas pelo genealogista, consoante Foucault (2008b), contudo, não representam uma continuidade. São, diz, efeitos de substituições, reposições, deslocamentos e inversões sistemáticas. O autor esclarece que, se a interpretação fosse focalizar uma significação oculta na origem, caberia à metafísica interpretar o devir da humanidade. Ele defende, entretanto, que a interpretação é apoderar-se, pela violência, [...] de um sistema de regras que não tem em si a significação essencial e impor-lhe uma direção, dobrá-lo a uma nova vontade, fazê-lo encontrar em um outro jogo e

submetê-lo a novas regras [...]” (FOUCAULT, 2008b, p. 270). Assim, o devir da humanidade, diz, deve ser compreendido como sendo uma série de interpretações, e a genealogia, sua história.

Dessa forma, trata-se de fazer da história “[...] um uso que a liberte para sempre do modelo, simultaneamente metafísico e antropológico, da memória. Trata-se de fazer da história uma contramemória e de desdobrar, conseqüentemente, uma forma totalmente diferente do tempo [...]” (FOUCAULT, 2008b, p. 277). O verdadeiro sentido histórico, o qual Foucault (2008b) defende, deve ser reconhecer que vivemos sem referências ou coordenadas originárias, numa infinidade de acontecimentos perdidos.

Ao falar do fim da história-memória, Pierre Nora (1993), um dos representantes da Nova História – movimento historiográfico com o qual Foucault demonstra afinidade – traz algumas definições de memória e de história que nos parecem bastante interessantes e que corroboram as ideias de Foucault. Em seu texto *Entre memória e história: a problemática dos lugares*, Nora (1993) fala sobre o processo historiográfico que culminou no fim de uma história positivista, criadora de um passado sem lacunas e sem falhas, nos moldes de uma espécie de memória coletiva.

Nora (1993) não apenas estabelece uma diferença entre memória e história, mais que isso, ele afirma que se trata de duas coisas absolutamente opostas. Em relação à memória, ele diz que ela é um fenômeno sempre atual, enquanto que a história é uma representação do passado. Para ele, a memória é o que liga o passado diretamente ao presente. A memória, então, é a continuidade. Nela, não há distância, ou seja, não há consciência de historicidade, havendo uma perpétua identificação com o passado. De outro modo, a história é descontínua. Ela é a intermediária entre o passado e o presente, e é sempre atravessada pela consciência da distância e da mudança.

Vale salientar que Courtine (2009a) não situa a noção de memória discursiva no interior das discussões propostas por Foucault. Ele a concebe em um outro espaço teórico, o da Análise do Discurso, a partir de deslocamentos. Como vimos, a ideia de uma memória discursiva perpassando os acontecimentos não pode ser associada à noção de discurso foucaultiano, pois ameaça a concepção de descontinuidade, reintroduzindo, no seio da discussão, a ideia de essência e de identidade de origem preservada. Na medida em que cabe ao historiador isolar os estratos uns dos outros, instaurar as séries, adotar critérios de periodização para cada uma delas, descrever seu sistema de relações, estabelecer séries de séries e determinar sequências distintas de acontecimentos em quadros de cronologia ampla, a interpretação se dá pelo historiador. É ele que, ao apoderar-se de um sistema de regras sem

significação essencial impondo-lhe uma direção, determina seu sentido. Por isso, não se trata de memória, mas de história.

2.2.3 Por uma crônica da memória: memória coletiva

Ainda que o conceito de memória não conste no *Vocabulário de Foucault: um percurso pelos seus temas, conceitos e autores*, de Edgardo Castro (2009), e nem no livro *Michel Foucault: conceitos essenciais*, de Judith Revel (2005), Foucault faz uso do termo em muitos de seus trabalhos. Em uma entrevista concedida ao jornal *Libération*, em 22 de janeiro de 1973, publicada nos *Ditos e Escritos VI*, Foucault (2010d) fala a respeito da criação de uma crônica da memória operária.

Nessa entrevista, Foucault defende que há experiências fundamentais na cabeça dos operários. Experiências relacionadas a grandes conflitos vivenciados pelos indivíduos dessa classe. Contudo, ele explica que os jornais, os livros, os sindicatos retêm somente o que lhes convêm e que seria interessante agrupar todas essas lembranças para contá-las, transformando-as em instrumento de luta.

Poderíamos conceber uma espécie de folhetim coletivo. Diríamos: atualmente, há tal tema importante; por exemplo, as cadências operárias. Pediríamos a um certo número de operários para contarem suas lembranças, suas experiências, para enviarem o que pudessem saber. Construiríamos, assim, um folhetim com a ajuda dos operários, dos correspondentes, com a ajuda de todas as pessoas que enviassem informações. Publicaríamos, assim, um certo número de documentos, em que uns seriam muito antigos e outros bem recentes. O folhetim poderia sair uma ou duas vezes por semana. Ele progrediria até o momento que o filão se esgotasse. Passaríamos a um outro tema. O que não impediria que, se um acontecimento importante ocorresse, juntássemos a esse folhetim os documentos referentes a esse acontecimento novo, um movimento de agitação camponesa, por exemplo (FOUCAULT, 2010d, p. 81).

Ao propor a criação de uma espécie de crônica da memória operária, Foucault (2010d) evidencia o quanto considera a memória importante para os movimentos de resistência. Em seu recorte de pesquisa, no entanto, ele não tomou como objeto uma discussão acerca das memórias dos grupos. Assim, precisaríamos recorrer a outros autores para poder discutir sua proposta a respeito de uma memória operária. Para tanto, poderíamos promover um retorno às reflexões de Halbwachs (2003), autor que também se interessou pela classe operária e desenvolveu o conceito de memória coletiva. Em relação a este autor, Fonseca-Silva (2007a) esclarece que Halbwachs formulou os fundamentos de sua teoria sobre a memória coletiva ao

centrar seus estudos na ideia de quadros sociais. Para ele, todas as lembranças estariam inseridas no interior de grupos.

Não seria possível, a partir de Halbwachs (2003), reunir em um único painel as memórias coletivas. Ao fazer isso conseguiríamos reter somente um esquema cronológico e espacial dos eventos passados. Nesse caso, diz Halbwachs: “[...] não se trata mais de revivê-los em sua realidade, mas de recolocá-los nos contextos em que a história dispõe os acontecimentos, contextos esses que permanecem exteriores aos grupos, e defini-los cotejando uns com os outros [...]” (HALBWACHS, 2003, p. 1007). Assim, mais uma vez, retornamos à discussão a respeito da diferença entre memória e história.

Memória e história, para Halbwachs (2003), distinguem-se em dois aspectos. Em primeiro lugar, a memória é uma corrente de pensamento contínuo, que retém do passado somente aquilo que ainda está vivo e que permanece na consciência do grupo que a mantém. Sua duração não ultrapassa os limites desse grupo. Segundo ele, quando um período não interessa mais ao período seguinte, não se trata de um mesmo grupo que esquece uma parte de seu passado. O que há, diz, é a sucessão de dois grupos distintos. Em segundo lugar, enquanto, na concepção de Halbwachs (2003), existe apenas uma história, há muitas memórias coletivas. Não há uma memória universal. Toda memória coletiva, afirma, está limitada a um grupo específico, restrito a um espaço e a um tempo determinado.

2.3 FIXAÇÃO DA HISTÓRIA NO CORPO PELA MEMÓRIA

Para mostrar a relação entre a história, a memória e o corpo, devemos ainda retomar o que Foucault (2010b) compreende por moral. Ele a concebe em três aspectos. Primeiramente, como código moral, isto é, um conjunto de valores e regras de ação prescritas aos indivíduos e aos grupos por meio de aparelhos como a família e a escola. Em relação a esses valores e regras, o autor diz que eles podem se apresentar de forma clara, constituindo uma doutrina ou um ensinamento, mas também podem ser passados de maneira difusa, formando um jogo complexo que possibilita compromissos e escapatórias. Em segundo lugar, Foucault (2010b) define moral como sendo o comportamento dos indivíduos em relação a esse código: “[...] designa-se, assim, a maneira pela qual eles se submetem mais ou menos completamente a um princípio de conduta; pela qual eles obedecem ou resistem a uma interdição ou a uma prescrição; pela qual eles respeitam ou negligenciam um conjunto de valores [...]” (FOUCAULT, 2010b, p. 33-34). Finalmente, Foucault (2010b) compreende que há um terceiro aspecto da moral e que este diz respeito à forma pela qual é necessário conduzir-se.

Para ele, existem diferentes maneiras de se conduzir moralmente com base em um determinado código de ação, ou seja, de se constituir a si mesmo como sujeito moral.

Acerca desse último aspecto, Foucault (2010b) explica que há alguns pontos que devem ser considerados. Um deles está relacionado ao que ele chamou de determinação da substância ética, ou melhor, “[...] a maneira pela qual o indivíduo deve constituir tal parte dele mesmo como matéria principal de sua conduta moral [...]” (FOUCAULT, 2010b, p. 34). Dessa forma, diz, o essencial de uma dada prática pode variar, podendo ser o estrito respeito às interdições e obrigações nos atos que se realiza ou a vigilância e a luta constante contra os impulsos de transgressão. Essas diferenças têm a ver com os modos de sujeição: a “[...] maneira pela qual o indivíduo estabelece sua relação com essa regra e se reconhece como ligado à obrigação de pô-la em prática [...]” (FOUCAULT, 2010b, p. 35). No tocante aos modos de sujeição, Foucault completa:

[...] Pode-se, por exemplo, praticar a fidelidade conjugal e se submeter ao preceito que a impõe por reconhecer-se como parte do grupo social que a aceita, e que a proclama abertamente, e que dela conserva o hábito silencioso; porém, pode-se também praticá-la por considerar-se herdeiro de uma tradição espiritual a qual se tem a responsabilidade de preservar ou de fazer reviver; como também se pode exercer essa fidelidade respondendo a um apelo, propondo-se como exemplo ou buscando dar à vida pessoal uma forma que corresponda a critérios de esplendor, beleza, nobreza ou perfeição (FOUCAULT, 2010b, p. 35).

Em seguida, o autor chama a atenção para um outro ponto, para as diferentes formas de elaboração do trabalho ético que se efetua sobre si mesmo. Foucault (2010b) esclarece que este trabalho não se refere somente à conformidade de um comportamento a uma determinada regra, mas também à tentativa de transformar a si mesmo em sujeito moral de sua própria conduta. E, por fim, Foucault (2010b) apresenta um último ponto a ser considerado na discussão sobre as diferentes formas pelas quais é necessário conduzir-se. Esse ponto tem a ver com o que ele chama de teleologia do sujeito moral. Uma ação não pode ser considerada moral em si mesma. Para tanto, explica, ela precisa ser compreendida no interior do conjunto de uma conduta, como um elemento dessa conduta. Toda prática moral insere-se na constituição de uma conduta, orientada para os seus valores e regras, e constitui um modo de ser próprio do sujeito moral.

[...] Em suma, para ser dita “moral” uma ação não deve se reduzir a um ato ou a uma série de atos conformes a uma regra, lei ou valor. É verdade que toda ação moral comporta uma relação ao real em que se efetua, e uma

relação ao código a que se refere; mas ela implica também uma certa relação a si; essa relação não é simplesmente “consciência de si”, mas constituição de si enquanto “sujeito moral”, na qual o indivíduo circunscreve a parte dele mesmo que constitui o objeto dessa prática moral, define sua posição em relação ao preceito que respeita, estabelece para si um certo modo de ser que valerá como realização moral dele mesmo; e, para tal, age sobre si mesmo, procura conhecer-se. Não existe ação moral particular que não se refira à unidade de uma conduta moral; nem conduta moral que não implique a constituição de si mesmo como sujeito moral sem “modos de subjetivação”, sem uma “ascética” ou sem “práticas de si” que as apoiem” (FOUCAULT, 2010b, p. 37).

Desse modo, para Foucault (2010b), a ação moral não pode ser compreendida sem se ter em consideração as diferentes formas de atividades sobre si. E, em relação a essa constituição de si como sujeito moral da forma como foi descrita por Foucault (2010b), o que queremos mostrar é a função da memória. Ao falar da austeridade sexual, por exemplo, Foucault (2010b) afirma que ela pode ser praticada “[...] por meio de um longo trabalho de aprendizagem, de memorização, de assimilação de um conjunto sistemático de preceitos e através de um controle regular da conduta [...]” (FOUCAULT, 2010b, p. 36). Vemos que, assim como Nietzsche (2009), Foucault reconhece a importância da memória no que diz respeito ao cuidado de si.

Em suas reflexões sobre Nietzsche e a genealogia, Foucault (2008b) trata de uma herança da proveniência. Essa herança, diz, é um conjunto de falhas, de fissuras e de estratos heterogêneos que a tornam instável. E ela recai sobre o corpo, porque é ele “[...] que sustenta, em sua vida e sua morte, em sua força e fraqueza, a sanção de qualquer verdade e de qualquer erro, tal como ele sustenta também, e inversamente, a proveniência [...]” (FOUCAULT, 2008b, p. 267). No corpo, encontra-se a marca dos acontecimentos passados.

O corpo: superfície de inscrição dos acontecimentos (enquanto a linguagem os marcam e as ideias os dissolvem), lugar de dissociação do Eu (ao qual ele tenta atribuir a ilusão de uma unidade substancial), volume em perpétua pulverização. A genealogia, como análise da proveniência, está, portanto, na articulação do corpo com a história. Ela deve mostrar o corpo inteiramente marcado pela história, e a história arruinando o corpo (FOUCAULT, 2008b, p. 267).

A história se inscreve no corpo, mas não somente ela. Em Nietzsche (2009), encontramos um segundo papel para o corpo: como lugar de inscrição da memória. Para o filósofo alemão, o esquecimento é uma força ativa que impede que aquilo que vivenciamos ou experimentamos permaneça em nossa consciência. Ele preserva a ordem psíquica, possibilitando que haja lugar para o novo. Contudo, diz, mesmo que o esquecimento seja uma

força benigna para o homem, este “[...] desenvolveu em si uma faculdade oposta, uma memória, com cujo auxílio o esquecimento é suspenso em determinados casos [...]” (NIETZSCHE, 2009, p. 43-44). A memória é o que nos torna capazes de manter promessas.

[...] nos casos em que se deve prometer: não sendo um simples não-mais-poder-livrar-se da impressão uma vez recebida, não a simples indigestão da palavra uma vez empenhada, da qual não conseguimos dar conta, mas sim um ativo não-mais-querer-livrar-se, um prosseguir-querendo o já querido, uma verdadeira memória da vontade: de modo que entre o primitivo “quero”, “farei”, e a verdadeira descarga da vontade, seu ato, todo um mundo de novas e estranhas coisas, circunstâncias, mesmo atos de vontade, pode ser resolutamente interposto, sem que assim se rompa esta longa cadeia do querer [...] (NIETZSCHE, 2009, p. 44).

Esta, segundo ele, seria a condição para a constituição de um ser de consciência, capaz de governar a si e, conseqüentemente, aqueles que são incapazes de tal. Esse homem torna-se o que Nietzsche chamou de indivíduo soberano, resultado de um longo processo de constituição de uma moralidade do costume. Ele é soberano porque é capaz de guiar sua vontade, de fazer promessas e mantê-las. Mas a questão que Nietzsche se coloca é: “[...] Como fazer no bicho-homem uma memória? Como gravar algo indelével nessa inteligência voltada para o instante, meio obtusa, meio leviana, nessa encarnação do esquecimento? [...]” (NIETZSCHE, 2009, p. 46). Para ele, a resposta pode ser encontrada em um antigo axioma: “[...] Grava-se a fogo, para que fique na memória: apenas o que não cessa de causar dor fica na memória [...]” (NIETZSCHE, 2009, p. 46). Dessa forma, ele explica que a dor é o mais poderoso auxiliar da mnemônica.

[...] Pode-se mesmo dizer que em toda parte onde, na vida de um homem e de um povo, existem ainda solenidade, gravidade, segredo, cores sombrias, persiste algo do terror com que outrora se prometia, se empenhava a palavra, se jurava: é o passado, o mais distante, duro, profundo passado, que nos alcança e que refluí dentro de nós, quando nos tornamos “sérios”. Jamais deixou de haver sangue, martírio e sacrifício, quando o homem sentiu a necessidade de criar em si uma memória; os mais horrendos sacrifícios e penhores (entre eles o sacrifício dos primogênitos), as mais repugnantes mutilações (as castrações, por exemplo), os mais cruéis rituais de todos os cultos religiosos (todas as religiões são, no seu nível mais profundo, sistemas de crueldades) [...] (NIETZSCHE, 2009, p. 46).

Quanto pior de memória, diz Nietzsche (2009), mais terríveis são os aspectos dos costumes da humanidade. Sobre este tema, ele explica que a dureza das leis é uma medida do esforço para vencer o esquecimento e manter as exigências elementares do convívio social. O

autor utiliza o exemplo dos alemães para demonstrar esse aspecto. Para alcançar um determinado *status* de razão, o filósofo nos lembra que foi preciso um sem número de crueldades previstas em lei. Segundo ele, foi com a ajuda das imagens dessas crueldades e de seus procedimentos que se tornou possível o estabelecimento de uma memória.

[...] Esses alemães souberam adquirir uma memória com os meios mais terríveis, para sujeitar seus instintos básicos plebeus e a brutal grosseria destes: pense-se nos velhos castigos alemães, como o apedrejamento (– a lenda já fazia cair a pedra do moinho sobre a cabeça do culpado), a roda (a mais característica invenção, a especialidade do gênio alemão no reino dos castigos!), o empalamento, o dilaceramento ou pisoteamento por cavalos (o “esquartejamento”), a fervura do criminoso em óleo ou vinho (ainda nos séculos XIV e XV), o popular esfolamento (“corte de tiras”), a excisão da carne do peito; e também a prática de cobrir o malfeitor de mel e deixa-lo às moscas sob o sol ardente [...] (NIETZSCHE, 2009, p. 47).

Todos esses procedimentos estabelecem uma memória com a qual o homem se torna capaz de manter os pactos sociais. De acordo com Fonseca-Silva (2007a), no sentido de Nietzsche, muitos dos instintos do homem sofreram censura para que o corpo pudesse se tornar memorioso e dócil. A memória, então, se inscreve no corpo e se dá a ver por meio de práticas relacionadas a uma dada conduta, orientadas por um código específico, constituindo um determinado sujeito moral a partir de mecanismos como o suplício, ou seja, a memória como suporte para as regras de constituição do sujeito moral. Em outras palavras, podemos dizer que, se o corpo é superfície de inscrição dos acontecimentos, atravessado por poderes e saberes constituídos historicamente, é pela memória que a história se fixa nele. Esses poderes e saberes tomam como suporte a memória que, por sua vez, é mantida por grupos vivos, nos moldes do que nos disse Halbwachs (2003). As formas de se conduzir e de conduzir os outros implicam também em tradições, tradições que estão relacionadas à duração dos grupos. Por tudo isso, a memória é um elemento que pode ser associado à constituição dos sujeitos, como uma espécie de procedimento interno de controle do corpo.

Cabe-nos, agora, mostrar quais são os poderes e os saberes que se materializam nos filmes *Jogos Mortais* e que atravessam nossos corpos, fixando-se nele pela memória; cabe, ainda, mostrar como eles funcionam e se reafirmam por meio desse dispositivo cinematográfico.

2.4 SUPLÍCIOS DO REI

Em a *História da Sexualidade I*, Foucault (2011b) nos diz que um dos privilégios do poder soberano é o direito de vida e de morte. Esse direito, antes absoluto, com o passar do tempo, adquire formas atenuadas. Do período clássico até meados do século XIX, o soberano só poderia evocar seu direito de decidir sobre a vida ou a morte de seus súditos, caso seu próprio corpo fosse ameaçado, como uma espécie de resposta. Se porventura fosse ameaçado por inimigos externos, explica Foucault, o soberano poderia, legitimamente, expor a vida de seus súditos numa guerra. Mas, se um dos seus se levantasse contra ele, infringindo suas leis, então, o soberano poderia agir diretamente sobre o corpo do infrator para castigá-lo. Esse castigo físico assumiu feições diversas, transformando-se, por fim, em ritual, o suplício. Um suplício, da forma como é descrito por Foucault (2011d), é a execução ritualizada, teatralizada de uma sentença que visa não uma justa medida com o crime, mas uma revanche do soberano contra o criminoso, uma vingança pela superação absoluta do crime por meio da atrocidade excessiva.

Há, em cada suplício, o choque entre duas grandes forças, ambas extremamente poderosas e completamente antagônicas, mas que, apesar disso, relacionam-se profundamente uma à outra: o conflito entre a lei limite e sua transgressão máxima, o confronto entre o rei e o regicida. Esse embate entre lei e transgressão assume o corpo do supliciado como arena e inscreve-se nele através da atrocidade, enquanto o público é tomado pelo terror diante da manifestação do poder incomensurável do soberano, fazendo com que a cena trágica do desmembramento alcance o sublime.

O suplício, descreve Foucault (2011d), dispõe de mecanismos e segue operações reguladas, previstas por lei. Trata-se, pois, de um ritual, uma sentença a ser cumprida de forma solene. Essa solenidade, explica, deve obedecer a três critérios. Primeiro, o suplício deve causar o sofrimento por meio de um castigo direcionado para o corpo da vítima, esse castigo tem de adequar a gravidade do crime à pessoa do criminoso, fazendo-os correlacionarem entre si por meio de uma determinada quantidade de atrocidade, ou seja, o suplício quantifica o sofrimento levando em consideração crime e criminoso. Foucault (2011d) chama a atenção para a semelhança entre o suplício e a descrição poética de Dante Alighieri a respeito dos castigos infernais, em que há um castigo determinado para cada tipo de pecado. Os exemplos trazidos por Foucault (2011d) são os mais variados, eles demonstram esse princípio do suplício. Um filho que mata o pai, por exemplo, tem uma pena diferenciada de um servo que rouba seu senhor. Em segundo lugar, o suplício deve ser marcante, dito de outra forma, a vítima deve, ao final, ser lembrada pelo seu crime. Quer seja pela sua exposição durante a cena pública ou pelas cicatrizes deixadas, o corpo supliciado deve ser

sempre associado à sua transgressão. Por último, argumenta Foucault (2011d), o suplício deve ostentar o poder do soberano sobre sua vítima. Essa ostentação se dá fundamentalmente pelo excesso da violência praticada. Não há uma equivalência entre o crime e a pena, pois o objetivo não é uma simples remição dos pecados, mas uma demonstração cabal do poder insuperável do rei.

Durante a cerimônia de punição, o público se vê diante de um combate. De um lado, a transgressão, o crime, a sua monstruosidade na forma de um único corpo, o do criminoso; do outro, a lei, manifesta em diferentes lugares, pois Foucault (2011d) descreve que, durante o ritual da pena, diversos indivíduos cumprem diferentes funções, quer seja de juiz, sargento de polícia ou de executor. No fim, entretanto, o suplício assume sua forma mais simplificada: a de um duelo entre o criminoso e seu carrasco perante o público. No caso de um regicida, esse duelo torna-se ainda mais evidente, já que a violência máxima contra o poder soberano exige deste o máximo de sua violência contra o corpo do criminoso, procurando estender o seu sofrimento ao infinito. Nesse momento de enfrentamento, em que a verdade do crime deve ser revelada, o carrasco materializa o poder soberano, fazendo incidir, sobre o corpo de seu rival, sua ira. O público, estarrecido com tamanha violência, encontra-se perante dois monstros.

Essas características, de acordo com Foucault (2011d), fazem do suplício um instrumento jurídico-político, e seu objetivo é, pois, tornar evidente os limites sociais, é transmitir aos seus espectadores o conhecimento da lei. Todo suplício narra uma história, sendo que todas elas têm um eixo comum: uma ordem que foi rompida e que precisa ser restaurada. O criminoso representa o rompimento com o pacto social, e o suplício é a forma pela qual esse pacto é novamente reestabelecido. Em seu texto *Prefácio à Transgressão*, Michel Foucault (2009b) explica que a transgressão é um gesto relativo ao limite, em que o jogo dos limites e da transgressão transpõe e não cessa de recomeçar a transpor uma linha que, atrás de si, fecha-se imediatamente, retornando sempre para o lugar do intransponível. Como em toda fábula, a narrativa do suplício também traz uma lição moral, lição esta que é revestida pelo terror.

Essa função política do suplício será preservada mesmo após o fim desse ritual nas praças públicas. A lembrança do cadafalso permanecerá na memória coletiva materializada em outros lugares, como na literatura e, mais recentemente, no cinema. O crepúsculo dos ritos supliciantes se dará ao mesmo tempo em que, segundo Foucault (2011d), o poder deixa de exercer seu direito sobre a morte e passa a investir sobre a vida da população, dito de outra forma, o suplício sai de cena na medida em que o poder soberano dá lugar ao chamado

biopoder. A morte, nesse instante, passa a ser o maior tabu de nossa sociedade, porque os corpos precisam se manter sãos e domesticados para que possam ser produtivos.

2.5 INSCRIÇÃO NA MEMÓRIA PELO SUBLIME

Em sua obra, *A philosophical inquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful*, Edmund Burke (2007) explica que tudo o que é produzido em qualquer forma para excitar nossas ideias de dor e de perigo, em outras palavras, tudo aquilo que é terrível ou trata de objetos terríveis ou opera de um modo análogo ao terror é uma fonte do sublime. O sublime é, afirma, o fruto da mais forte emoção que a mente é capaz de sentir, e o terror, por sua vez, é o princípio governante do sublime. Segundo diz, as ideias de dor, doença e morte preenchem nossas mentes com emoções fortes de terror, despertando as paixões mais poderosas. Dessa forma, é possível falar de uma pedagogia da lei pelo sublime, falar do terror como um instrumento pedagógico a serviço do soberano, manifesto na forma de suplício, dito com outras palavras, a cena pública do castigo físico imprime, por meio de sensações poderosas, a lei na mente dos expectadores.

A teoria de Edmund Burke (2007) acerca do sublime nos permite discutir a função do suplício, seu caráter pedagógico, a partir das relações entre crime e punição e entre o terror provocado pelo suplício e a reafirmação do poder do rei. Segundo afirma, é impossível que olhemos com desprezo um objeto que nos pareça perigoso. Longe de ser insignificante, este objeto, argumenta, exerce sobre nós um poderoso fascínio – uma admiração que não é provocada por suas dimensões, mas pela ideia de terror que é capaz de suscitar. Esse sentimento diante de tal objeto é denominado por Burke (2007) como sendo o sublime; e, conforme descreve, a nossa mente é tão completamente preenchida por ele que não pode se entreter com qualquer outro. Para esse autor, nenhuma outra paixão rouba tão eficazmente nossa capacidade de agir ou de raciocinar como o medo. Certos tormentos, defende, são muito maiores em seu efeito sobre o corpo e a mente do que quaisquer prazeres que alguém poderia sugerir; assim, nenhum prazer valeria a pena ao preço dos suplícios sofridos por um regicida. E, se é pela atrocidade que o poder soberano se comunica com o corpo do criminoso, é pelo sublime que ele se comunica com os espectadores do suplício, o que, sem dúvida, explica o caráter jurídico-político deste ritual. A cerimônia do castigo físico está direcionada menos para o criminoso do que para o público que a assiste, funcionando como um instrumento político.

Retomando o que disse Foucault (2009b) sobre a transgressão, o suplício entra nesse jogo relativo ao limite, como parte de um eterno processo de retorno à norma, em que a exibição da punição do criminoso representa tal retorno. E o suplício se constitui como um instrumento jurídico-político pelo qual os limites sociais se dão a ver a seus espectadores, transmitindo-lhes o conhecimento da lei. Em síntese, todo suplício narra uma história, sendo que todas elas têm um eixo comum: uma ordem que foi rompida e que precisa ser restaurada. O criminoso representa, consoante Foucault (2010c), o rompimento com o pacto social, e o suplício é a forma pela qual esse pacto é novamente reestabelecido.

[...] nessa cena de terror o papel do povo é ambíguo. Ele é chamado como espectador: é convocado para assistir às exposições, às confissões públicas; os pelourinhos, as forcas e os cadafalsos são erguidos em praças públicas ou à beira dos caminhos; os cadáveres dos supliciados muitas vezes são colocados bem em evidência perto do local de seus crimes. As pessoas não só têm que saber, mas também ver com seus próprios olhos. Porque é necessário que tenham medo; mas também porque devem ser testemunhas e garantias da punição, e porque até certo ponto devem tomar parte nela [...] (FOUCAULT, 2011d, p. 57).

A morte é o maior tabu de nossa sociedade, e sua simples representação na tela do cinema possui força suficiente para suscitar, por meio do terror que nos causa, as impressões mais poderosas. O suplício, como veremos, deixou as praças, mas ocupou as salas de cinema, preservando sua função política, a sua força pedagógica foi preservada mesmo após esse prolongamento. Dessa maneira, o jogo mortal representado no cinema é capaz de nos provocar o sublime, despertando intensamente nossas paixões ao mesmo tempo em que reafirma a força dessa nova forma de poder voltada para a disciplinarização dos corpos e para a regulação da população. A história faz do sublime uma ferramenta poderosa e, por meio dele, se inscreve no corpo pela memória.

2.6 RETORNO DOS SUPLÍCIOS PELO CINEMA

O desaparecimento dos suplícios, segundo Foucault (2011d), se deu de forma lenta e pouco uniforme até meados do século XIX. Os espetáculos punitivos, encenados em praça pública, não encontraram mais suporte na lei e, por isso, foram sendo substituídos por mecanismos de coerção mais adequados ao gerenciamento dos corpos e de suas capacidades produtivas. Os suplícios, no entanto, não desapareceram por completo, afirma, passando a serem representados em outros suportes, como na literatura de folhetim.

A pergunta que nos fazemos é se essa transposição se deu também para o cinema – no caso específico dos *Jogos Mortais* –, se essa materialidade fílmica serve de suporte para a punição ritualizada, teatralizada na forma de suplício; e, claro, comprovada essa hipótese, cabe-nos iniciar uma reflexão acerca das implicações que essa mudança de suporte suscita.

Um fenômeno semelhante a este o qual nos propusemos a observar teria ocorrido com os espetáculos de exibição do corpo anormal. Conforme Jean-Jacques Courtine (2009), em seu texto *O corpo anormal: história e antropologia culturais da deformidade*, esses espetáculos, também chamados de *freak shows*, teriam legado seus modos de apresentação do corpo anormal para o cinema hollywoodiano. Ele afirma que o parque de diversões é o berço do cinema, que *Hollywood* se apropriou dos truques desses parques, prolongando e aperfeiçoando sua arte de ilusões visuais, transformando-os em seus próprios artifícios.

Courtine (2009) descreve o lento e gradual processo de aperfeiçoamento dos modos de exibição da anomalia corporal que culminaram no *American Museum* – o centro de lazer idealizado por Phineas Taylor Barnum, fundado em 1841 e que seria uma espécie de teatro da monstruosidade humana – até chegar ao seu total esgotamento na cena pública e, como já dissemos, até ser estendido para o cinema. Cabe-nos dizer, aqui, que os parques de diversões podem, sim, ser um dos berços do cinema, mas que não são o único. O cinema, como tentaremos mostrar a seguir, também pode ser herdeiro dos espetáculos de suplício.

O corpo está no centro de nossa investigação, porque é para ele, sobre ele e a partir dele que o cinema manifesta sua mágica, conforme nos diz Antoine de Baecque, crítico de cinema e historiador. O cinema, de acordo com ele, se utiliza de corpos para contar histórias e, para isso, os torna doentes, monstruosos, amáveis e sedutores. Dessa forma, a tarefa do cinema é “[...] registrar, com o auxílio de uma câmera, corpos que se relacionam em um espaço [...]” (2009, p. 481). Nesse sentido, devemos nos perguntar, então: que história está sendo contada a partir dos corpos desmembrados de *Jogos Mortais*? E, se o corpo está no centro dessa discussão, é sobre ele que o nosso olhar deve se voltar ao analisarmos essas materialidades fílmicas.

Nosso foco, entretanto, não está limitado ao corpo em seu aspecto biológico ou anatômico, como diz Milanez (2011b). Devemos compreendê-lo como uma construção que se dá em meio a redes de poder e de saber que o delimitam e o atravessam, tomando-o em sua dimensão histórica. Para tanto, precisamos concebê-lo numa perspectiva discursiva, a partir dos postulados que Michel Foucault (2012a) estabeleceu em sua *A Arqueologia do Saber*. O corpo será, então, pensado como uma materialidade na qual os discursos se inscrevem; e, por isso, devemos seguir os mesmos passos de Foucault (2012a), quando este fala a respeito da

formação das modalidades enunciativas, para alcançarmos o nível dos enunciados, momento em que poderemos discutir as posições de sujeito observadas ao longo dos filmes da série *Jogos Mortais*.

Diante da natureza dispersa dos discursos, nosso trabalho é procurar as leis de enunciação nos filmes. Iremos mostrar que encadeamento há entre seus elementos internos, pensar por que estes e não outros em seu lugar, como nos ensina Foucault (2012a). Será preciso apontar que relações pode haver entre as formulações presentes nesses filmes e diferentes estratos de acontecimentos. Nesse sentido, nossa análise se baseia na observação das regularidades e das repetições que constituem uma espécie de malha discursiva referente ao conflito das estratégias, levando em conta os diferentes lugares e posicionamentos dos sujeitos em questão. A análise, da maneira como ela está sendo pensada aqui, passa pela descrição de formulações significantes que trazem consigo um mesmo regime de materialidade. Assim, é preciso que definamos, antes, um programa de leitura para tais formulações.

Nosso programa de leitura abrange elementos técnicos, imagéticos e linguísticos, mas se volta principalmente para a dimensão ficcional. Em um primeiro momento, partiremos das descrições feitas por Foucault (2011d) a respeito do suplício, procurando encontrar pontos em comum entre este e os jogos mortais representados cinematograficamente. Tendo exposto as eventuais proximidades entre esses dois procedimentos, cabe-nos discutir, em seguida, os lugares e os posicionamentos dos sujeitos que se apresentam ao longo dos sete filmes da série *Jogos Mortais*, a partir dos lugares e posicionamentos dos sujeitos que compunham o ritual supliciante da forma como Foucault (2011d) o descreveu, quer seja para apontar aspectos comuns, quer seja para apontar aspectos diferentes. Em outras palavras, a constituição discursiva do suplício servirá para um estudo sobre a constituição discursiva dos jogos propostos pelo *Jigsaw*. Nesse sentido, no segundo capítulo, faremos uma discussão sobre o corpo do rei e sobre o corpo do *Jigsaw*.

Em um segundo momento, no terceiro capítulo, retomaremos o conceito foucaultiano de enunciado para, com base nos postulados de Foucault (2012a) a respeito de sua descrição, fazermos uma análise das sentenças do *Jigsaw* e, em seguida, desdobrar essa investigação em um estudo da configuração espacial dos jogos mortais. Por meio dessa análise, poderemos iniciar algumas discussões acerca dos procedimentos de controle que dão contornos às falas do *Jigsaw* e das relações de poder que estabelecem um campo de interdições, de exclusões ou de ações possíveis para os sujeitos.

3 O PROLONGAMENTO DOS SUPLÍCIOS: DO CORPO DUPLO DO REI AO CORPO MÚLTIPLO DO JIGSAW

[...] *O monarca sábio e prudente
Enxerga a utilidade que tem toda gente.
Governar bem é mais que sorte:
é o dom de usar e distinguir o ponto forte*³.

Se levarmos em conta apenas o nível narrativo, a série *Jogos Mortais* pode ser resumida de forma bem simples. Ela conta a história de um assassino serial que trama complexas armadilhas para submeter suas vítimas ao que ele chama de jogos. Seu objetivo, contudo, não é assassiná-las, mas ensinar-lhes o valor da vida. Por isso, ele as escolhe segundo um código moral inicialmente obscuro o qual vai sendo revelado ao longo dos sete filmes. Esse assassino, conhecido como *Jigsaw* – cujo sentido do nome nos remete tanto à palavra enigma quanto a uma espécie de serra –, projeta lugares e mecanismos que, ao serem acionados, iniciam uma sequência de eventos que, salvo raras exceções, desmembram os corpos dessas pessoas acusadas por ele de não estarem aproveitando suas vidas. No nível da narrativa, o *Jigsaw* é o *John Kramer*, personagem representado pelo ator Tobin Bell, pois é ele quem concebe os ‘jogos’. No entanto, a análise a qual nos dispusemos nos impele a transpor esse nível narrativo. Faz-se necessário retomar os postulados de Michel Foucault (2011d) a respeito dos suplícios, procurando encontrar pontos em comum entre estes e os ‘jogos mortais’ representados cinematograficamente.

A proximidade entre os jogos mortais exibidos no cinema e o ritual do suplício descrito por Foucault (2011d), como veremos a seguir, é bastante grande. Por meio de um sem número de estratégias cinematográficas, as sequências dos planos reproduzem um ritual fundamentado nos mesmos princípios que Foucault julga essenciais ao suplício. Este dispõe de mecanismos e segue operações reguladas, previstas por lei. Trata-se, pois, de um ritual, uma sentença a ser cumprida de forma solene. Essa solenidade, explica, deve obedecer a três critérios.

Antes, porém, de explicar quais são esses critérios, devemos mostrar que os jogos mortais perpetrados pelo *Jigsaw* se constituem como um ritual, seguindo operações igualmente reguladas, reveladas aos espectadores no decorrer da narrativa. Assim, apesar de todas as especificidades encontradas nas cenas em que os demais

³ Trecho da fábula *O leão preparando-se para a guerra* (LA FONTAINE, 2003).

personagens são vitimados pelo *Jigsaw*, encontramos uma regularidade comum que as perpassa. Em síntese, poderíamos descrever esse ritual da seguinte forma: primeiramente, a vítima desperta em um lugar estranho; o *Jigsaw* entra em cena, apresenta sua acusação e dá sua sentença, explicando que a punição será uma espécie de jogo no qual, para que ela possa sobreviver, terá de seguir todas as regras e sofrer uma determinada quantidade de castigo físico; logo em seguida, o jogo começa. Ao final, caso a vítima tenha obtido sucesso, ela ganha o direito de continuar vivendo.

Há regras específicas para cada jogo, impondo desafios diferentes em cada situação. A vítima precisa aceitar essas condições para vencer. A vitória significa, então, um modo de agir adequado às regras impostas. E toda transgressão a essas regras suscita uma punição por parte do *Jigsaw*. Em *Jogos Mortais I*, por exemplo, o personagem *Adam Stanheight*, interpretado por Leigh Whannell, é eletrocutado ao fingir sua própria morte quando tenta escapar do jogo.

O suplício, conforme Foucault (2011d) não deve ser confundido com os extremos de uma raiva sem lei, mas como um sistema de práticas reguladas nos mínimos detalhes. E mesmo essa meticulosidade foi transposta para os jogos mortais. Como dissemos, seus eventos seguem uma espécie de roteiro, e o controle do tempo é um fator importante nesse processo. Nos filmes, o rigor desse controle é evidenciado por planos em que são mostrados relógios e cronômetros. Em muitos dos jogos, os relógios são substituídos por outras formas de marcação do tempo. Em *Jogos Mortais II*, por exemplo, as vítimas são envenenadas com uma substância que as mataria em cerca de duas horas. À medida que o tempo avança, os personagens sofrem com os efeitos desse veneno. Nesse caso, é o próprio corpo que marca o tempo. Quanto mais se aproxima do fim das duas horas, ele demonstra uma reação cada vez mais intensa, reproduzindo uma escala de agonia que vai aumentando gradativamente.

Em *Jogos Mortais III*, esse mesmo procedimento de marcação do tempo se repete; contudo, de maneiras bem diversas. Nele, o casal *Jeff Reinhart* e *Lynn Denlon*, interpretados por Angus Macfadyen e Bahar Soomekh, respectivamente, são forçados a fazer parte dos jogos. *Jeff* é obrigado a tomar uma decisão e tem de agir antes que outras pessoas sejam assassinadas. Suas ações são limitadas pelo tempo de vida que resta aos demais indivíduos capturados pelo *Jigsaw*, isto é, enquanto vítima, *Jeff* precisa salvar as demais. Já *Lynn*, sua esposa, é controlada pelo tempo de vida que resta ao *John Kramer*, que, no nível narrativo, é o próprio *Jigsaw*.

Assim como o tempo, o espaço também é meticulosamente controlado nos jogos mortais. Em cada situação, ele é configurado de um modo tal que seja parte do jogo, que faça com que as pessoas envolvidas sejam obrigadas a aceitar as regras que lhes são impostas. O espaço do jogo é, então, um instrumento de controle dos corpos das vítimas tanto quanto o tempo. O *Jigsaw* se utiliza de ambos para restringir as ações dos condenados.

Nos sete filmes, os jogos acontecem em ambientes fechados. Muitos de seus cenários se parecem com fábricas, o que nos faz retomar o que Foucault diz acerca desse espaço e sua relação com o dispositivo disciplinar. Para Foucault (2011d), edifícios, como o da prisão, o da fábrica e o da escola, são organizados para manter uma relação de poder. Em outras palavras, esses lugares são construídos para servirem como um modo de ação sobre os sujeitos, para agirem sobre suas ações, tornando-os mais dóceis, mais adestrados, otimizando, assim, a sua capacidade produtiva. De igual modo, o espaço do suplício em forma de jogo mortal age sobre o sujeito, fazendo-o participar do jogo.

Em *Jogos Mortais I*, há uma cena em que os detetives *David Tapp* e *Steven Sing*, personagens interpretados pelos atores Danny Glover e Ken Leung, respectivamente, encontram um dos esconderijos do *Jigsaw* e descobrem uma maquete feita por este. Trata-se de uma pequena miniatura que reproduz, com bastante exatidão, o cenário de um dos jogos idealizados pelo *Jigsaw* – um banheiro em más condições com um corpo estendido no chão e duas pessoas presas a correntes –, como podemos ver na Figura 1.



Figura 1: Maquete (*Jogos Mortais*, 2004).

Essa maquete demonstra que os jogos, assim como os suplícios, não são um ato de violência impensada, mas que, ao contrário, constituem-se como rituais, a partir de práticas reguladas, previstas, projetadas.

Faz-se necessário mostrar ainda que o ritual do jogo mortal segue os mesmos princípios que Foucault (2011d) afirma serem essenciais para que uma pena possa ser considerada como suplício. O primeiro deles diz respeito à atrocidade. O suplício deve ser uma pena atroz, quer dizer, deve provocar uma certa quantidade de sofrimento por meio do castigo físico. E, ao longo da referida série, a atrocidade está presente em todas as cenas em que os acusados são submetidos aos jogos. Há, em cada filme da franquia, uma variedade assustadoramente grande de procedimentos atrozos – os jogos quase nunca se repetem. E, por meio de estratégias cinematográficas, eles reconstroem um ritual que, não obstante a infinidade de modos de execução, reproduz a antiga arte de quantificar o sofrimento do período clássico. O corpo é, a todo instante, dissecado diante das câmeras. Assistimos, assim, a pés serem serrados, mãos queimadas por ácido, olhos perfurados com bisturis, costelas arrancadas e maxilares partidos por máquinas da morte.

Tal como nos rituais punitivos de outrora, deve haver correlação entre o crime praticado e a pena imposta. Como menciona Foucault (2011d), em relação à antiga jurisprudência acerca do suplício, ela vai além da técnica, tratando-se, pois, de uma poética do sofrimento. "[...] O suplício faz correlacionar o tipo de ferimento físico, a qualidade, a intensidade, o tempo dos sofrimentos com a gravidade do crime, a pessoa do criminoso, o nível social de suas vítimas [...]" (FOUCAULT, 2011d, p. 36). Concordando com Foucault, Alain Corbin, em seu texto *Dores, sofrimentos e misérias do corpo*, defende que os tormentos do suplício “[...] constituem uma sábia ‘gramática da dor corporal’, modulada segundo a gravidade do crime [...]” (CORBIN, 2008, p. 284). Em relação a isso, no primeiro filme da série, para exemplificar, vemos o médico *Lawrence Gordon*, interpretado por Cary Elwes, ter sua perna amputada por ele mesmo (Figura 2) por meio de uma serra, isto é, o médico se transformou em seu próprio paciente, tendo de serrar seu próprio membro. Nesse mesmo sentido, em *Jogos Mortais II*, a viciada em drogas, *Amanda Young*, foi atirada num poço de seringas (Figura 3) para tentar encontrar a substância que a salvaria. Já no quarto filme, o advogado *Art Blank*, interpretado pelo ator Justin Louis, é acusado de defender criminosos e tem sua boca costurada (Figura 4).



Figura 2: *Dr. Gordon* serrando o pé. Fonte: (Jogos Mortais, 2004).



Figura 3: *Amanda* no poço de seringas. Fonte: (Jogos Mortais II, 2005).



Figura 4: o advogado *Art Blank* com a boca costurada. Fonte: (Jogos Mortais IV, 2007).

No terceiro filme da série, por sua vez, a mulher que assistiu a um acidente de trânsito, mas que se omitiu de testemunhar, *Danica Scott*, que é interpretada por Debra Lynne McCabe, teve seu corpo congelado numa câmara de resfriamento. Nesse mesmo filme, a médica *Lynn Denlon*, acusada de negligenciar sua família, tem de executar uma operação cirúrgica cujo fracasso custaria não somente a vida de seu paciente, mas a sua também. Observamos, assim, os jogos correlacionarem crime e criminoso da mesma forma que os suplícios, estabelecendo cálculos de sofrimento para cada tipo de crime. Em relação a esse tema, Foucault (2011d) retoma uma associação entre o ritual do suplício e a poesia de Dante Alighieri contida na *Divina Comédia*, onde o poeta descreve as penas infernais divididas conforme os crimes praticados em vida. Para cada pecado, haveria uma sentença:

[...] Há um código jurídico da dor; a pena, quando é supliciante, não se abate sobre o corpo ao acaso ou em bloco; ela é calculada de acordo com regras detalhadas: número de golpes de açoite, localização do ferrete em brasa, tempo de agonia na fogueira ou na roda (o tribunal decide se é o caso de estrangular o paciente imediatamente, em vez de deixá-lo morrer, e ao fim de quanto tempo esse gesto de piedade deve intervir), tipo de mutilação a impor (mão decepada, lábios ou língua furados). Todos esses diversos elementos multiplicam as penas e se

combinam de acordo com os tribunais e com os crimes: 'A poesia de Dante posta em leis', dizia Rossi: um longo saber físico-penal, em todo caso [...] (FOUCAULT, 2011, p. 36).

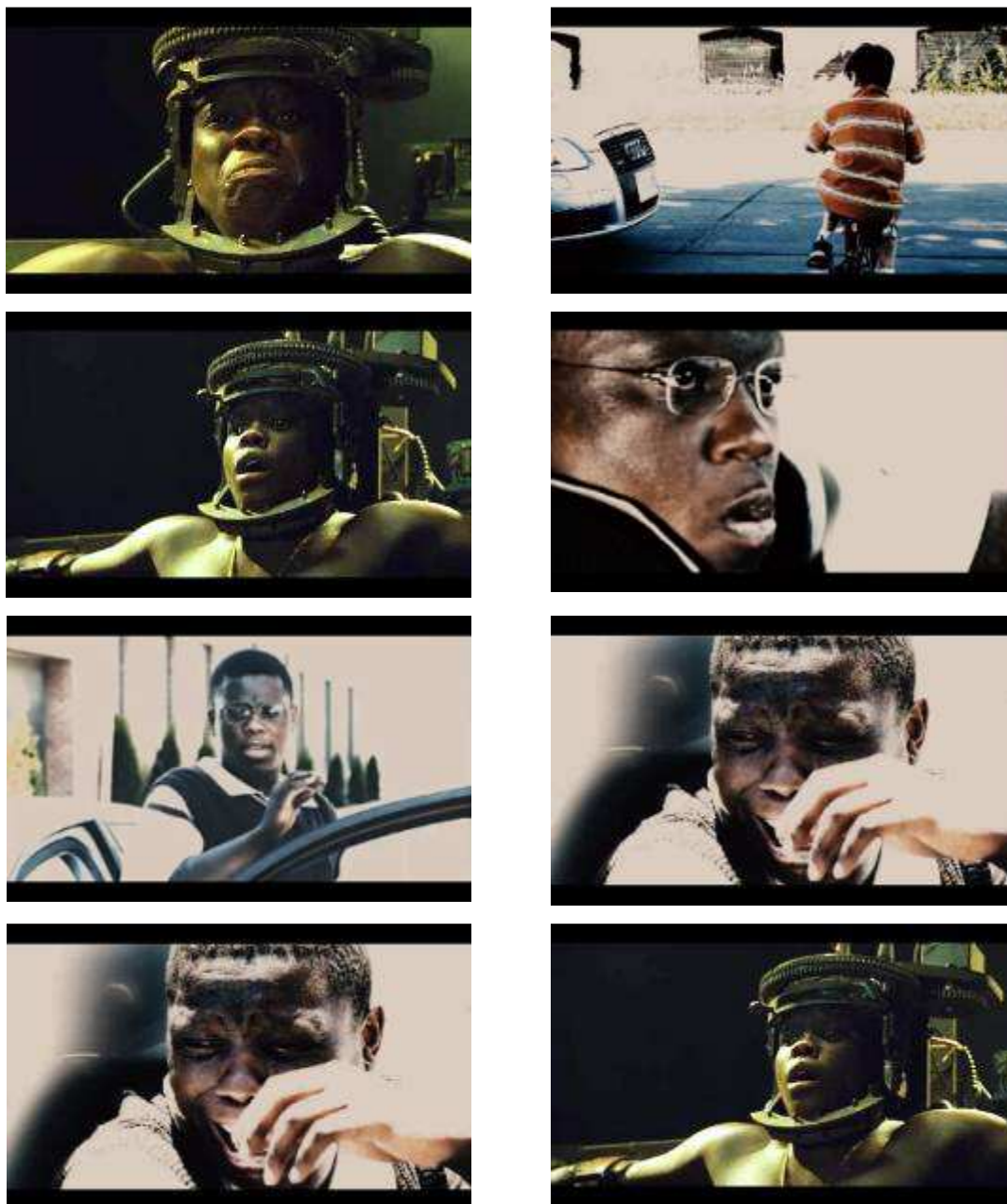
O segundo princípio do suplício presente nos jogos mortais está relacionado às marcas deixadas pelo *Jigsaw* em suas vítimas. Elas devem ter a imagem de seus corpos associadas à ideia de seus crimes, como nos diz Foucault (2011d). Na maioria das vezes, os jogos promovidos por ele terminam em morte, mesmo que o seu objetivo declarado seja a salvação. Nas palavras do próprio *Jigsaw*, os participantes precisam pagar um preço em sangue para conseguirem escapar vivos. Dessa forma, mesmo que consigam sobreviver, eles são marcados para sempre, dito de outra forma, a lembrança de seus crimes está inevitavelmente associada às marcas que exibe em seu corpo. Um exemplo disso é o que acontece com o médico *Lawrence Gordon*, que teve a sua perna amputada em *Jogos Mortais I*, e se apresenta mancando em seu retorno no último filme da franquia.

A associação entre crime e criminoso se dá, então, a partir de regularidades como as que Courtine (2009) descreve acerca da exibição do corpo anormal no século XIX. Nesse período, havia o espetáculo e o comércio dos monstros, práticas que, segundo afirma, influenciaram a indústria da diversão de massa na América do Norte e na Europa. Esse teatro da monstruosidade, conforme nos conta esse historiador, caracterizou-se pela convenção de determinadas operações de apresentação: montagens visuais complexas e dispositivos cênicos rigorosos. Courtine denominou essas estratégias de modos de apresentação, considerando-as como um “[...] conjunto padronizado de técnicas, de estratégias e de estilos, dos quais os empresários de espetáculos se serviam para construir monstros” (COURTINE, 2009, p. 269). De igual modo, em *Jogos Mortais*, observamos alguns modos de apresentação dos indivíduos acusados de terem praticado algum crime. Uma das formas utilizadas para sobrepor a imagem do criminoso à ideia de seus crimes na referida série é a seguinte: no momento em que o *Jigsaw* faz as acusações, o rosto do acusado é mostrado em *close*⁴. O plano em *close* de seu rosto é intercalado pelas imagens de seus crimes, através de um procedimento técnico conhecido como *flashback*⁵. Em *Jogos Mortais III*, um procedimento semelhante é utilizado no jogo em que o estudante de medicina *Timothy*

⁴ Plano em que a câmera mostra o rosto bem de perto.

⁵ O flashback, de acordo com o “Dicionário teórico e crítico do cinema”, de Jacques Aumont e Michel Marie (2009), é caracterizado pela sucessão de uma sequência por outra que relata acontecimentos anteriores.

Young, personagem interpretado pelo ator Mpho Koaho, é crucificado e desmembrado por ter atropelado uma criança enquanto dirigia alcoolizado.



Sequência 1: cena do atropelamento. Fonte: (Jogos Mortais III, 2006, Tempo: 01:22:35 – 01:23:07).

O terceiro e último princípio ao qual os jogos mortais estão submetidos diz respeito ao excesso das violências praticadas contra os indivíduos sentenciados. Os suplícios não se equivalem aos crimes cometidos. Seu objetivo, explica Foucault (2011d), não é encontrar uma justa medida entre o crime praticado e o castigo imposto; longe disso, sua meta é reconstituir a verdade do crime, trazê-lo à cena pública e superá-

lo inquestionavelmente. É preciso reafirmar o poder daquele que pune. Da mesma forma, os jogos perpetrados pelo *Jigsaw* impõem castigos extremamente atroz. Em *Jogos Mortais II*, podemos observar o personagem *Obi*, interpretado por Tim Burd e acusado de ser mentiroso e traidor, ser queimado vivo numa espécie de forno industrial. Já no terceiro filme da série, vemos o personagem *Troy*, que é interpretado por J. LaRose, ser destroçado depois de ser acusado pelo *Jigsaw* de não ter aproveitado sua vida. O excesso de violência é, pois, um traço característico dos jogos mortais. A atrocidade excessiva manifesta o poder do *Jigsaw* sobre suas vítimas, assim como o faz com o poder soberano.

3.1 PROCEDIMENTOS DE TORTURA

As semelhanças entre os jogos do *Jigsaw* e os suplícios praticados na Europa até o século XIX também dizem respeito aos seus procedimentos. Durante grande parte do período clássico, como descreve Foucault (2011d), na maioria dos países europeus, todo o processo criminal permanecia secreto até o momento da aplicação da sentença. Algo semelhante pode ser constatado nos filmes da série *Jogos Mortais*. O condenado não tem qualquer noção do que está se passando com ele até o momento em que o *Jigsaw* se apresenta. A estratégia cinematográfica mais frequentemente utilizada para produzir esse efeito de surpresa é mostrar os personagens submetidos aos jogos despertando. Há, ainda, uma relação entre o despertar da vítima e a iluminação do ambiente em que ela se encontra. Muitas vezes escuro, assim que a vítima desperta, o campo recebe iluminação. Aos poucos, o olhar da câmera vai descortinando o cenário, até a apresentação do *Jigsaw*, quando este anuncia o início da liturgia punitiva, revelando as acusações.

Logo em seguida, vemos a sequência da primeira cena de *Jogos Mortais* (Sequência 2), na qual o fotógrafo e detetive particular *Adam Stanheight* desperta em uma banheira. No início da cena, observamos, por meio de um grande *close*⁶, um rosto cujos olhos se abrem. Nesse primeiro momento, é quase impossível identificar quem está sendo focalizado, visto que há pouquíssima claridade. Em um outro plano, continuando a cena, muda-se o enquadramento, passando-se para um plano médio⁷, momento em que podemos ver esse alguém sair de uma banheira. Depois, numa contra-

⁶ Plano em que o rosto do ator preenche quase todo o enquadramento.

⁷ Plano em que o corpo do ator e uma parte do ambiente são mostrados.

plongée⁸, luzes se acendem; e, no momento seguinte, o foco retorna para aquele corpo até então desconhecido colocando-o em um primeiro plano⁹. Ao final, podemos identificar o ator Leigh Whannell, cujo rosto é mostrado em *close*.



Sequência 2: *Adam* desperta. Fonte: (Jogos Mortais, 2004, tempo: 00:01:03 – 00:02:21).

Esse ato de despertar e de trazer à luz coincide, no suplício, com a tomada de consciência, por parte do acusado, de que se iniciou um julgamento no qual ele está envolvido. Podemos, de outra maneira, dizer que é nesse instante em que seu corpo entra em cena, como parte desse julgamento. Em relação a isso, Foucault (2011d) diz

⁸ Enquadramento em que a câmera é direcionada para cima.

⁹ Plano que enquadra o ator da cintura para cima.

que o “[...] corpo mostrado, passeado, exposto, supliciado, deve ser como o suporte público de um processo que ficara, até então, na sombra; nele, sobre ele, o ato de justiça deve-se tornar legível para todos [...]” (FOUCAULT, 2011d, p. 44). Assim, a imagem emprestada ao personagem pelo ator cumpre sua função. E é nesse momento que seu corpo entra nesse jogo de produção da verdade do crime – uma verdade que vai sendo construída ainda ao longo do cumprimento da sentença.

Outro procedimento importante nesse processo e que, mais uma vez, aproxima os jogos mortais dos suplícios é o procedimento da confissão. Esta desempenha um papel decisivo no decorrer do suplício. Segundo Foucault (2011d), ela transforma, por meio de sua proclamação, o supliciado numa espécie de arauto de sua própria condenação.

No decorrer da série *Jogos Mortais*, podemos observar esse procedimento da confissão ser reproduzido de diversas formas. Há momentos em que os personagens a fazem verbalmente, mas há outros em que há uma espécie de reconstituição do crime através de uma estratégia cinematográfica presente em todos os filmes da série: o já referido *flashback*. Assim que o *Jigsaw* faz sua acusação, a cena do suplício na forma de jogo passa a ser intercalada com cenas em que o personagem acusado é mostrado praticando os referidos crimes. Por meio de cortes em que são apresentados *flashbacks*, planos ou sequências que, no nível narrativo, se referem a eventos do passado, vai-se recuperando ou acrescentando informações da narrativa, isto é, vai-se construindo a verdade daquele crime. A confissão, quer seja verbal ou em forma de *flashbacks*, sobrepõe crime e criminoso, associando a imagem do personagem – a imagem do ator emprestada ao personagem – à imagem de seus crimes.

O despertar para o jogo e a confissão das vítimas são inerentes ao ritual do suplício tanto quanto os procedimentos e instrumentos de tortura utilizados. Durante os filmes, o *Jigsaw* se utiliza de mecanismos projetados por ele mesmo, os quais chama de armadilhas. Apesar das diferenças de funcionamento, essas máquinas se parecem em muito com os instrumentos usados na Europa até poucos séculos atrás. A tecnologia presente nessas armadilhas serve para o mesmo fim: provocar o castigo físico.

3.2 ARMADILHAS

A relação de armadilhas é bastante longa. Ao todo, foram criadas cinquenta delas, sendo que duas dessas são reutilizadas em outros dois jogos. Em *Jogos Mortais I*, por exemplo, vemos que a personagem *Amanda Young* consegue se livrar de um objeto, a *Jaw Trap* (Figura 5), muito similar a uma máscara da infâmia ou *scold's bridle* (Figura 6), aparelho de tortura que prendia a boca de mulheres acusadas de mexerico. O instrumento projetado pelo *Jigsaw*, no entanto, vai além de uma simples *scold's bridle*, funcionando também como uma espécie de armadilha de ursos invertida, quer dizer, ao invés de se fechar, prendendo seu alvo, ela se abre destroçando a cabeça da vítima.



Figura 5: *Amanda* com a *Jaw Trap*. Fonte: (Jogos Mortais, 2004).



Figura 6: *Scold's Bridle*. Fonte: (The Big Book of Pain, 2011).

Outro exemplo da semelhança entre os instrumentos que são utilizados ao longo da série e os aparelhos de tortura usados nos suplícios descritos por Foucault (2011d) é a *death mask* (Figura 7), com a qual o *Jigsaw* pune o informante *Michael* em *Jogos Mortais II*. Ela se parece com o instrumento (Figura 8) utilizado por *Phillipe*, personagem interpretado por Leonardo DiCaprio em *The man in the iron mask* (1998), que, por sua vez, remonta ao uso de instrumentos semelhantes na França durante o período clássico (Figura 9).



Figura 7: *Death Mask*. Fonte: (Jogos Mortais II, 2005).



Figura 8: Homem com a máscara de ferro. Fonte: (The man in the iron mask, 1998).



Figura 9: Máscara de ferro. Fonte: (The Big Book of Pain, 2011).

Em *Jogos Mortais III* (2006), vemos um instrumento (Figura 10), a *Angel Trap*, utilizado para arrancar parte da pele e esviscerar a detetive *Allison Karry*, personagem que é interpretada pela atriz Dina Meyer. Esse instrumento remete-nos tanto ao uso das tenazes pelos carrascos, que as utilizavam também para arrancar a pele de suas vítimas, quanto às mesas de esvisceramento, onde eles retiravam as vísceras de pessoas vivas.



Figura 10: *Allison Karry* sendo esviscerada. Fonte: (Jogos Mortais III, 2006).



Figura 11: Uso de tenazes. Fonte: (The Big Book of Pain, 2011).

Ainda em *Jogos Mortais III*, há um mecanismo que crucifica e mutila os membros do personagem *Timothy Young*. Esse aparelho (figuras 12, 13 e 14), a *Rack Trap*, além de submeter o indivíduo à tortura da crucificação, possui um funcionamento semelhante ao da roda, utilizada para mutilar e destroçar os membros dos suplicados. Em seguida, podemos ver imagens que mostram *Timothy* crucificado, com suas mãos e pés perfurados.



Figura 12: Crucificação.
Fonte: (Jogos Mortais III, 2006).



Figura 13: Mão perfurada.
Fonte: (Jogos Mortais III, 2006).



Figura 14: Pé perfurado.
Fonte: (Jogos Mortais III, 2006).

Seria necessário descrever o funcionamento das cinquenta armadilhas para mostrar exaustivamente as semelhanças entre elas e os instrumentos de tortura utilizados nos suplícios. Acreditamos, contudo, que os exemplos acima mencionados são suficientes para demonstrar que os jogos mortais perpetrados pelo *Jigsaw* seguem princípios e se utilizam de procedimentos e de instrumentos os quais lhes caracterizam como suplícios. Os jogos mortais são suplícios. Essa conclusão, todavia, não esgota a discussão, ao contrário, ela suscita uma série de reflexões.

3.3 O MONSTRO DE CIMA E O MONSTRO DE BAIXO

Em nossos estudos acerca do horror, duas categorias foucaultianas são de extrema importância: os conceitos de monstro e de monstrosidade. Foucault (2010c) fala sobre elas em seu curso no Collège de France em 1975, na aula de 22 de janeiro e nas que a sucederam. E, para compreendermos a natureza do suplício e a sua relação com o poder, é certo que precisamos retomar essas duas categorias, pois o próprio Foucault (2010c) ensina-nos que o monstro é o *princípio de inteligibilidade* pelo qual podemos começar a pensar a respeito do comportamento criminoso. Ele nos propõe a seguinte questão: “[...] qual o fundo de monstrosidade que existe por trás das pequenas anomalias, dos pequenos desvios, das pequenas irregularidades [...]” (FOUCAULT, 2010c, p. 48)? Para este filósofo, as ideias de monstro e de monstrosidade estão sobrepostas a toda e qualquer ideia de transgressão. Ao se dispor a fazer uma verdadeira arqueologia da anomalia, isto é, da forma como esta se configurou no século XIX, Foucault (2010c) nos mostra que o indivíduo a ser corrigido, o anormal e o desviante

sexual trazem consigo a história dos monstros, são como expressões pálidas, banalizadas desses seres teratológicos no domínio das práticas jurídicas e em seus intrincamentos com o corpo.

Na *Aula de 22 Janeiro de 1975*, Foucault (2010c) discute acerca de três domínios de objeto que, segundo afirma, constituíram historicamente o domínio da anomalia: o monstro humano, o indivíduo a ser corrigido e a criança masturbadora. “[...] Esses três elementos são, no fundo, três figuras ou, se vocês quiserem, três círculos, dentro dos quais, pouco a pouco, o problema da anomalia vai se colocar” (FOUCAULT, 2010c, p. 47). No século XVIII, eles ainda se encontravam isolados; mas, no século seguinte, o domínio da anomalia vai se constituir por meio da sobreposição desses elementos.

O primeiro desses objetos a ser discutido, pois, por Foucault (2010c) é o monstro humano. A definição de monstro, partindo das concepções do autor, está fundamentalmente enraizada em uma noção jurídica, na qual o monstro é compreendido como sendo uma transgressão de determinadas leis naturais, uma violação extrema da norma da natureza. Trata-se, como afirma, de um domínio jurídico-biológico, em que o monstro é concebido como um ser cosmológico e anticosmológico, cujo corpo anormal representa em si essa transgressão, que poderia ser um misto de duas espécies, de dois indivíduos, de dois sexos, enfim.

[...] O contexto de referência do monstro humano é a lei, é claro. A noção de monstro é essencialmente uma noção jurídica – jurídica, claro, no sentido lato do termo, pois o que define o monstro é o fato de que ele constitui, em sua existência mesma e em sua forma, não apenas uma violação das leis da sociedade, mas uma violação das leis da natureza [...] (FOUCAULT, 2010c, p. 48).

O monstro humano é a forma mais extrema de oposição à norma e, por isso mesmo, Foucault (2010c) entende que ele serve como o princípio de inteligibilidade pelo qual podemos compreender o que há de monstruoso nas pequenas anomalias, nos mais insignificantes desvios de conduta. Foucault (2010c) defende que, assim como o discurso médico se apropria da morte para falar da vida, o discurso jurídico se apropria do monstro para falar da lei.

No século XVIII, a figura do monstro humano encontrava-se separada das figuras do indivíduo a ser corrigido e da criança masturbadora, contudo, explica Foucault (2010c), já no século XIX, essas três figuras começam a se entrelaçar. Quando

a figura do monstro humano e a do desviante sexual começam a se comunicar, surge a figura do monstro sexual. “[...] Vocês encontram o tema recíproco de que a masturbação é capaz de provocar não apenas as piores doenças, mas também as piores deformidades do corpo e, por fim, as piores monstruosidades do comportamento [...]” (FOUCAULT, 2010c, p. 52). Havia, prossegue, um estatuto criminal da monstruosidade em meados do século XVIII, enquanto esta pertencia ao domínio da alteração somática e natural, como transgressão de leis naturais e jurídicas.

Era a monstruosidade em si que era criminosa, e a jurisprudência, relata Foucault (2010c), eliminava o máximo possível as consequências penais dessa monstruosidade. Com o passar do tempo, no entanto, Foucault (2010c) nos diz que a monstruosidade passou para o domínio moral, o da natureza monstruosa da criminalidade. “[...] A figura do criminoso monstruoso, a figura do monstro moral, vai bruscamente aparecer, e com uma exuberância vivíssima, no fim do século XVIII e no início do século XIX [...]” (FOUCAULT, 2010c, p. 64). Ele esclarece que é, a partir desse momento, que a figura do monstro moral eclode na literatura, em temas políticos e no meio judiciário e médico. Milanez (2011a), por sua vez, explica essa peculiaridade do monstro dizendo que ele passa a materializar a transgressão de leis naturais como também a transgressão de normas de uma dada produção histórica. Para esse analista do discurso, a monstruosidade representa uma forma de resistência a limites sociais.

3.4 CORPO MÁXIMO E CORPO MÍNIMO

O monstro, dessa forma, passa de um domínio jurídico-biológico, enquanto transgressão da natureza, para um domínio jurídico-político, como desvio de conduta, ou seja, a ideia de monstruosidade do corpo fica sobreposta à ideia de monstruosidade do comportamento. Trata-se do aparecimento da figura do monstro moral, cujo primeiro, afirma Foucault (2010c), é justamente o monstro político, o déspota, aquele que se coloca acima da lei, isto é, o próprio rei. O segundo, continua o referido autor, surge imediatamente em oposição ao primeiro, como o revoltado, aquele que se coloca abaixo da lei, cuja expressão máxima se traduz na figura do regicida.

A oposição entre o déspota e o revoltado, entre o monstro de cima e o monstro de baixo, entre o rei e o regicida não poderia se manifestar de forma mais intensa e espetacular do que no ato mesmo do suplício. A transgressão perpetrada pelo criminoso

não deve ser compreendida apenas como uma ofensa contra as leis do estado, mas, conforme Foucault (2011d), o crime é um ataque direto ao corpo do rei.

É importante, antes de mais nada, nos aprofundarmos nesse tema a respeito do corpo do rei para compreendermos alguns aspectos de nossa pesquisa. De acordo com o trabalho do historiador alemão Ernst H. Kantorowicz (1998), a compreensão que temos de rei passou por inúmeras transformações, e sua definição está alicerçada em um sem número de teorias do direito, quer sejam de caráter teológico ou político. Todas essas teorias contribuem para a compreensão do que Foucault (2011b) chama de poder soberano; e, nelas, destacamos alguns aspectos que acreditamos serem essenciais. Apesar de o trabalho de Kantorowicz (1998) mostrar a evolução das teorias acerca do rei ao longo do tempo, nos atemos a esses aspectos para compor uma espécie de quadro do rei.

Na Alta Idade Média, o rei está centrado em Cristo, é considerado humano por natureza e divino pela graça. Ele está ligado ao altar pela sua consagração enquanto rei e não somente como pessoa. Representa a imagem de Cristo e, em seguida, a imagem mesma de deus até que sua imagem esteja centrada na lei. É, portanto, primeiramente concebido como o mediador entre o céu e a terra; e, em segundo momento, tomado como lei viva.

Kantorowicz (1998) explica que o rei, embora esteja livre das amarras da lei, é seu servo, isto é, ele não está autorizado a cometer crimes. O rei, diz, deve “[...] venerar a Lei e a Equidade por amor à própria justiça e não por temor de punição [...]” (KANTOROWICZ, 1998, p. 76). Como *persona publica*, o rei é o ministro da utilidade pública e deve agir em benefício do bem comum, por isso, não tem culpa quando derrama sangue. A força de sua vontade se justifica justamente no fato de que esta não representa uma vontade pessoal, privada, mas o interesse comum. Porque é servo da equidade, a vontade do rei tem força de lei. O rei é, então, senhor e servo da lei.

O rei não é um ser humano no sentido comum. O trabalho de Kantorowicz (1998) mostra que o rei é a própria perfeição, desde que seja rei e não déspota. Ele está acima da lei, porque é o fim de toda lei; mas é, ao mesmo tempo, a justiça que, em si mesma, está sujeita à lei. Dessa forma, não é o rei, mas a justiça que reina através de um rei que é o instrumento da justiça. Retomando as palavras de Egídio, Kantorowicz (1998) nos esclarece que o rei é uma espécie de lei animada, enquanto que a lei é uma espécie de rei inanimado – conforme o princípio da *lex animata*.

Aos poucos, o rei deixa de ser deus pela graça para se tornar essa imagem viva da justiça.

[...] A nova dualidade do Príncipe baseava-se em uma filosofia jurídica que, na verdade, era entremeada pelo pensamento teológico; era baseada na deusa da *religio iuris*. No entanto, o campo de tensão não era mais determinado pela polaridade entre ‘natureza humana e Graça Divina’; dirigia-se rumo a uma polaridade formulada juridicamente como ‘Lei da Natureza e leis do homem’, ou para a polaridade entre ‘Natureza e homem’ e, um pouco mais tarde, para a de ‘Razão e sociedade’, onde a Graça não ocupava mais um lugar perceptível” (KANTOROWICZ, 1998, p. 98-99).

O soberano, afirma Kantorowicz (1998), como justiça viva ou lei animada, compartilhava da dualidade inerente a todos os universais. O soberano reflete esse aspecto duplo da justiça, humano e divino. Ele é imortal porque é a substância de uma ideia imortal. Assim, o historiador alemão explica que um novo padrão de natureza mista do soberano emergiu da própria lei, tendo a justiça como modelo de deidade e o rei como sua encarnação, seu pontífice máximo.

O autor retoma as palavras do papa Bonifácio VIII, em relação à doutrina corporativa da Igreja, com a seguinte citação: “Instados pela fé somos obrigados a crer em uma única santa Igreja, Católica e também Apostólica [...], sem a qual não há salvação nem remissão dos pecados [...], que representa um único corpo místico, cuja cabeça é Cristo e a Cabeça de Cristo é Deus” (BONIFÁCIO VIII apud KANTAROWICZ, 1998, p. 126). A sociedade cristã, constituída por todos os fiéis, sejam eles passados, futuros ou presentes, de acordo com Kantorowicz (1998), está na base da compreensão da Igreja do que vem a ser o corpo místico de Cristo.

Ao mesmo tempo em que situa a Igreja como um corpo político, como um organismo político e legal, o termo *corpus mysticum* vincula o edifício do organismo visível da Igreja à esfera litúrgica de um momento anterior, glorificando a gigantesca administração legal e econômica mantida pela Igreja durante o século XII. Nesse mesmo século, quando a Igreja se consolidou como o corpo místico de Cristo, Kantorowicz (1998) explica que ocorreu a proclamação do ‘santo Império’. Esses dois acontecimentos, consoante o referido historiador, indicam “[...] a atividade de impulsos e ambições efetivamente inter-relacionados mediante os quais aconteceu de o *corpus mysticum* espiritual e o *sacrum imperium* secular surgirem simultaneamente – por volta da metade do século XII” (KANTOROWICZ, 1998, p. 128). E, ainda que a expressão

corpus mysticum, como designação da corporação eclesiológica, seja, nesse período, encontrada apenas esporadicamente, de acordo com Kantorowicz (1998), foi então que teólogos e canonistas passaram a distinguir entre os ‘dois Corpos do Senhor’: a hóstia, o *corpus verum* individual no altar, e a Igreja, o *corpus mysticum* coletivo. O historiador diz ainda que essa ideia de ‘Dois Corpos do Senhor’ – natural e místico, pessoal e corporativo, individual e coletivo – é o precedente exato da ideia dos ‘dois Corpos do Rei’.

Enquanto a elevada ideia da Igreja como *corpus mysticum cuius caput Christus* era inflada de conteúdos seculares, corporativos e também legais, o Estado secular – partindo, por assim dizer, do extremo oposto – empenhava-se em sua própria exaltação e glorificação quase religiosa. O conceito nobre do *corpus mysticum*, após haver perdido grande parte de seu significado transcendental e ter sido politizado e, em muitos aspectos, secularizado pela própria Igreja, foi uma presa fácil do mundo do pensamento dos estadistas, juristas e acadêmicos que estavam desenvolvendo novas ideologias para os Estados territoriais e seculares nascentes [...] (KANTOROWICZ, 1998, p. 133).

O corpo do rei compreende todo o Estado, por isso, Foucault (2011d) retoma o trabalho de Kantorowicz (1998) e também o chama de “corpo duplo”. O corpo de que fala não se refere somente ao elemento transitório, a carne, mas também à sua extensão política. Para ele, esse corpo é constituído por todos os saberes e poderes que relacionam a pessoa do rei com o lugar que ele ocupa e com as funções que exerce – o indivíduo rei e sua dimensão institucional e discursiva. No extremo oposto a esse corpo duplo real, está o corpo do condenado, marcado por essa oposição.

[...] Ele também tem o seu estatuto jurídico; reclama seu cerimonial e impõe todo um discurso teórico, não para fundamentar o “mais poder” que afeta a pessoa do soberano, mas para codificar o “menos poder” que marca os que são submetidos a uma punição. Na região mais sombria do campo político, o condenado desenha a figura simétrica e invertida do rei [...] (FOUCAULT, 2011d, p. 31).

Porque representa esse menos poder, Foucault (2011d, p. 31) o chama de “mínimo corpo do condenado”. É mínimo na medida em que, contra ele, se volta todo o poder soberano e é mínimo porque seu corpo, materializando seu crime, pode ser reduzido a cinzas. Desse modo, é o embate entre o monstro de cima e o monstro de baixo, daquele que está acima da lei contra aquele que está abaixo, do máximo corpo do

rei contra o mínimo corpo do condenado. E a população que assiste a esse conflito, conta-nos Foucault (2011d), ora pende para um lado, hostilizando ainda mais o criminoso, ora pende para o outro, voltando-se contra a pessoa do executor.

[...] nessa cena de terror o papel do povo é ambíguo. Ele é chamado como espectador: é convocado para assistir às exposições, às confissões públicas; os pelourinhos, as forcas e os cadafalsos são erguidos em praças públicas ou à beira dos caminhos; os cadáveres dos supliciados muitas vezes são colocados bem em evidência perto do local de seus crimes. As pessoas não só têm que saber, mas também ver com seus próprios olhos. Porque é necessário que tenham medo; mas também porque devem ser testemunhas e garantias da punição, e porque até certo ponto devem tomar parte nela [...] (FOUCAULT, 2011d, p. 57).

O público do suplício, como parte do *corpus mysticum* do rei, se vê obrigado a voltar-se contra o criminoso, a incorporar-se ao corpo do rei, em sua dimensão institucional e discursiva; contudo, inversamente, ao pender para o lado do criminoso, o público pode voltar-se contra o rei, integrando-se ao corpo do condenado, quer dizer, compartilhar com ele a mesma posição, colocando-se abaixo da lei.

3.5 MÁXIMO CORPO DO JIGSAW

Nos rituais supliciantes de outrora, como vimos, ocorre o confronto entre o rei e o criminoso. Toda transgressão, retomando Foucault (2011d), é compreendida como uma violação ao corpo duplo do rei, isto é, uma agressão às suas leis e ao corpo físico dele. A oposição contra esse corpo duplo marca os limites do condenado, que é reduzido a um grau mínimo, restando-lhe apenas o seu corpo sobreposto à ideia de sua periculosidade; por isso, Foucault o denomina de mínimo corpo. O corpo e o crime o qual ele representa são dizimados pelo poder real, que se reafirma desse modo.

Nos jogos mortais, encontramos um confronto semelhante. Há o confronto entre o *Jigsaw* e aqueles os quais ele submete ao suplício. No nível narrativo, como vimos, o *Jigsaw* é o *John Kramer*, personagem que toma sua imagem emprestada do ator Tobim Bell. Na trama, inicialmente, o *John* é o único responsável pelos jogos. Isso fica bastante explícito nas sinopses dos três primeiros filmes da franquia:

Filme	Sinopse
Jogos Mortais	Jogos Mortais nos leva à mente psicótica de um gênio criminoso, que cria cenários diabólicos para levar suas vítimas a compreenderem o valor da vida. O assassino Jigsaw (Enigma) é assim chamado por causa de uma cicatriz em forma de quebra-cabeças que ele deixa na pele de suas vítimas, obrigando suas presas a cometerem atos intoleráveis e agonizantes para se salvarem. O Tenente Tapp (Danny Glover) é escalado para conduzir a investigação e rastrear o assassino. Os caminhos evasivos de JIGSAW levam Tapp a criar uma obsessão enlouquecida, vendo-se totalmente envolvido por estes JOGOS MORTAIS.
Jogos Mortais II	Olá, Mathews, eu quero jogar um jogo'... O Assassino Jigsaw está de volta. O brilhante e mentalmente perturbado que fez o diabo de suas vítimas em Jogos Mortais, agora está de volta para mais um round de jogos horripilantes de vida ou morte. Quando uma nova vítima de assassinato é descoberta, com todos os sinais de que fora morta por Jigsaw, o detetive Eri Mathews (donnie Wahlberg) inicia uma investigação completa e consegue prender o Jigsaw com pouco esforço. Mas ser pego é apenas mais uma parte de seu nefasto plano. Mais oito vítimas dele estão lutando por suas vidas neste momento – e agora é hora do detetive Mathews juntar-se ao jogo.
Jogos Mortais III	Entre gritos de desespero e situações aterrorizantes, nada pode superar Jogos Mortais 3, o mais intenso e perturbador capítulo dessa série de terror psicológico. O fantoche que fica por trás desse cruel e intrincado jogo que apavorou a comunidade e enganou a polícia, mais uma vez escapou ileso. Enquanto os detetives fazem de tudo para localizá-lo, duas vítimas estão prestes a se tornar peças desse macabro tabuleiro de xadrez. Prepare-se para ranger os dentes nessa história apavorante. É diversão garantida! Estrelando Tobin Bell e Shawnee Smith (Jogos Mortais I e II).

A partir dessas três sinopses, é possível dizer que a imagem do *Jigsaw* se resumiria à imagem do ator Tobin Bell:



Figura 15: Tobin Bell interpretando *John Kramer*. Fonte (Jogos Mortais II, 2005).

Essa afirmação, no entanto, não seria absolutamente exata, visto que, ao longo desses três filmes, o *Jigsaw* não se apresenta sempre da mesma maneira. No primeiro

filme, por exemplo, ele se comunica com suas vítimas por meio de fitas cassete. Os supliciados podem somente ouvir o áudio dessas fitas. A voz, contudo, não é a do ator Tobim Bell, ao menos, não a sua voz natural. Pouco a pouco, vamos percebendo que a imagem do ator Tobim Bell não é o único suporte material para o *Jigsaw*. É o mesmo *Jigsaw*, porém materializado de formas diferentes.

Outros suportes também são associados ao nome *Jigsaw*. Abaixo, apresentamos dois:



Figura 16: Boneco Billy. Fonte: (Jogos Mortais, 2004).



Figura 17: Máscara de porco. Fonte: (Jogos Mortais, 2004).

O *Jigsaw*, muitas vezes, entra em contato com suas vítimas através do fantoche (Figura 16) cujo nome não é explicitado ao longo dos sete filmes, mas que foi apelidado nos bastidores como *Boneco Billy*. A voz associada ao fantoche é sempre a mesma das fitas cassete. Outras vezes, no entanto, o *Jigsaw* é caracterizado por uma máscara de porco com cabelos pretos e longos (Figura 17).

No nível narrativo, podemos dizer que todos esses elementos convergem para a imagem do *John Kramer*, isto é, para a imagem do ator Tobim Bell. Em outras palavras, cada um desses elementos, no nível da narrativa, se soma à imagem do *John Kramer*, sintetizado nas feições do Tobim Bell, ou o representa em sua ausência, funcionando como o *Jigsaw*. A narrativa fixa o *Jigsaw* e tudo o que o representa, como as fitas, o fantoche e a máscara de porco, ao *John Kramer*, mesmo que, em alguns momentos, a relação entre esses elementos seja deslocada.

Em um determinado momento do primeiro filme da série, as duas vítimas do *Jigsaw*, *Dr. Gordon* e *Adam*, acreditam terem descoberto a identidade do homem que os prendeu. Após verificar a imagem de um rosto em uma foto encontrada em sua carteira, o *Dr. Gordon* afirma que o *Jigsaw* é *Zep Hindle*, personagem interpretado por Michael

Emerson. Dessa forma, durante praticamente todo o filme, *Zep* ocupa o lugar do *John Kramer*. Para o *Dr. Gordon* e para *Adam*, ele é o *Jigsaw*.

No mesmo filme ainda, em *Jogos Mortais*, algo diferente ocorre. O detetive *David Tapp*, interpretado pelo ator Danny Glover, suspeita de que o *Jigsaw* seja, na verdade, o próprio *Dr. Gordon*. O detetive, que investiga outros crimes praticados pelo *Jigsaw*, encontra um objeto que pertence ao *Dr. Gordon* na cena de um deles; e, desde então, tem a convicção de que é o médico que está por trás dos jogos.

Ao final de *Jogos Mortais*, todavia, todos esses equívocos são desfeitos. A trama se desenrola, e o *Jigsaw* expõe a sua verdadeira face, a face do *John Kramer*, a face do Tobim Bell. A narrativa insiste em nos dizer: “o *Jigsaw* é o *John Kramer* que, por sua vez, é o Tobim Bell”. Acontece que, em *Jogos Mortais III*, algo diferente perpassa a narrativa, o *John Kramer* morre; e, diferentemente do que se poderia imaginar, a franquia continua, mas o personagem não é ressuscitado. A sinopse de *Jogos Mortais IV* diz:

Filme	Sinopse
Jogos Mortais IV	Quando a polícia pensou que o quebra-cabeça doentio e psicótico de tortura e morte havia terminado, descobre que os jogos estavam apenas começando! Com a ajuda de dois pesquisadores do FBI, o detetive Hofman e o comandante da Swat Rigg começam a analisar as provas repulsivas que ficaram no local do mais recente jogo mortal. Rigg, considerado um modelo de oficial, é misteriosamente abduzido para o seu inferno interior, repleto de armadilhas sangrentas e terríveis jogos psicológicos. Agora ele só tem 90 minutos para salvar o amigo e a si mesmo deste labirinto aterrorizante com as mais geniais e complexas armadilhas e máquinas assassinas. O mais aterrorizante filme da série, com mais tortura, mais gritos, mais pavor e muito mais sangue do que nunca.

O *John Kramer* morreu, mas os jogos estão apenas começando é o que diz. Esse acontecimento, decisivo no nível narrativo, nos força a repensar a relação do nome *Jigsaw* com o personagem interpretado por Tobim Bell. Como os jogos podem estar apenas começando se o responsável por eles está morto? Após a morte de *John Kramer*, ocorrida no terceiro filme da série, mais quatro outros são lançados. Vejamos o que diz as sinopses do quinto e do sexto filme para pensarmos de que maneira a morte do *John Kramer* interfere na trama:

Filme	Sinopse
Jogos Mortais V	O fantoche pode estar morto, mas o seu horripilante legado de armadilhas doentias e vinganças asquerosas está prestes a ganhar vida novamente. O Detetive Hoffman acabou enlouquecendo ao seguir os passos ensanguentados do fantoche. Com o agente Strahm na sua cola, Hoffman dá início a sua própria série de criativos e aterrorizantes ‘testes’ para um novo grupo de vítimas não tão inocentes assim. Agora, impensáveis novas torturas se tornarão realidade. Revelações surpreendentes virão à tona. E com reviravoltas geniais e desafios de tirar sangue, um pedaço fresquinho desse quebra-cabeça vai se encaixar na trama.
Jogos Mortais VI	O legado diabólico de Jigsaw continua após sua morte neste impressionante suspense em Jogos Mortais VI. Com a morte do agente especial Strahm, o detetive Hoffman é o herdeiro incontestável dos horrores vistos nas carnificinas do louco sádico. Quando o FBI cega perto de indentificá-lo, Hoffman é forçado a desencadear um inimaginável jogo cruel que juntará as sangrentas peças do quebra-cabeça de Jigsaw. Recheado de armadilhas mortais e máquinas assassinas ainda mais ardilosas e aterrorizantes, e estrelado por Tobin Bell, Costas Mandylor, Shawnee Smith e Betsy Russel, Jogos Mortais VI irá causar mais sustos e horror do que nunca.

Essas sinopses mostram que o detetive *Mark Hoffman*, que é interpretado pelo ator Costas Mandylor, segue os mesmos passos do *Jigsaw*, sendo seu herdeiro incontestável. Dessa maneira, a narrativa aponta uma importante mudança. O *Jigsaw* ainda é o *John Kramer*, mas este tem um herdeiro, alguém que segue seus passos, que ocupa o lugar deixado vago com a sua morte. O detetive, ao seguir os passos do *John Kramer*, sobrepõe-se a ele, recebe dele o seu legado, torna-se, enfim, uma extensão do *Jigsaw*. Agora, o termo *Jigsaw* se refere a dois indivíduos distintos: de um lado, o velho *John*; do outro, o detetive *Hoffman*.

A sinopse do último filme, *Jogos Mortais: o final*, revela ainda um aspecto mais interessante para a nossa análise. Vejamos:

Jogos Mortais: o final	As armadilhas ganham uma nova dimensão neste último capítulo da franquia de terror de maior sucesso dos últimos tempos. Bobby (Sean Patrick Flanery), um perito de auto-ajuda e também sobrevivente, se reúne a um grupo de vítimas que busca superar o trauma e as sequelas dos jogos de Jigsaw. Entretanto, os seus segredos e mentiras irão desencadear uma nova onda de terror e medo revelando todo o legado deixado por Jigsaw.
------------------------	---

Agora as armadilhas adquirem uma nova dimensão e todo o legado deixado pelo *Jigsaw* é revelado. Na trama, ao final do último filme da série, o detetive *Hoffman* é capturado por vários mascarados utilizando a mesma máscara de porco que o *Jigsaw*. Um deles retira sua máscara, é o *Dr. Gordon*. Uma série de *flashbacks* mostra de que maneira ele participou dos demais jogos depois de ter sido vítima no primeiro. Os demais indivíduos não são revelados. Dessa maneira, o termo *Jigsaw* continua a se dirigir ao personagem *John Kramer*, contudo, ele é estendido a inúmeros outros personagens, mostrados ou não, que, de algum modo, fazem parte do jogo.

O rei nunca morre. No que diz respeito à realeza, Kantorowicz (1998) afirma que o problema da continuidade, inicialmente garantida por Cristo, e depois pela lei, passa a ser garantida pela ideia do *corpus mysticum* do reino. Assim como o *corpus mysticum* da Igreja, o *corpus mysticum* do reino nunca morre, é eterno. “[...] Uma vez que a ideia de uma comunidade política dotada de um caráter ‘místico’ havia sido articulada pela Igreja, o Estado secular quase foi obrigado a seguir a orientação – a responder pelo estabelecimento de um antítipo [...]” (KANTOROWICZ, 1998, p. 146). O historiador explica que, a compreensão do povo como uma *universitas* ‘que nunca morre’, fez com que se chegasse a uma ideia de perpetuidade tanto da totalidade do corpo político como de cada um de seus membros constituintes. O trabalho de Kantorowicz (1998) mostra que existia também uma preocupação em torno do que se poderia chamar de ‘cabeça’ desse corpo. De acordo com ele, a perpetuidade isolada da cabeça foi tema de grande relevância, porque ela, a cabeça, é tomada como parte fundamental do corpo e a sua ausência poderia tornar a corporação incompleta ou incapaz de agir. Vemos essa mesma preocupação em torno da continuidade ao longo dos filmes da série. Ela pode ser observada a partir de imagens relacionadas aos filmes:

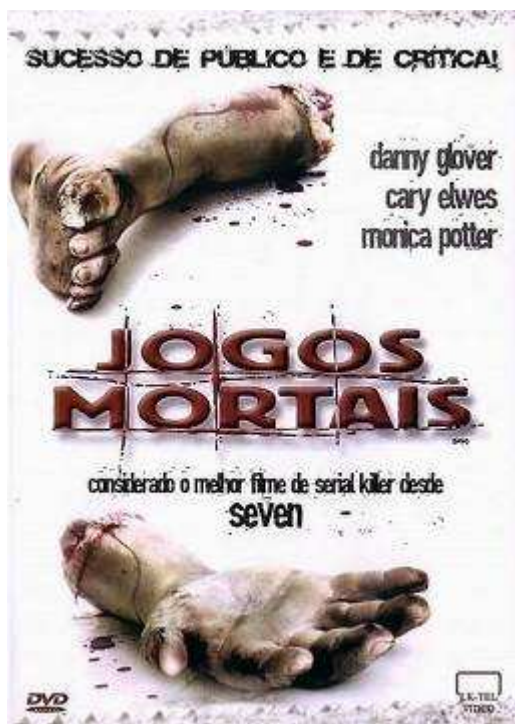


Figura 18: Capa de DVD. Fonte: (Jogos Mortais, 2004).



Figura 19: Capa de DVD. Fonte: (Jogos Mortais II, 2005).



Figura 20: Capa de DVD. Fonte: (Jogos Mortais III, 2006).



Figura 21: Capa de DVD. Fonte: (Jogos Mortais IV, 2007).

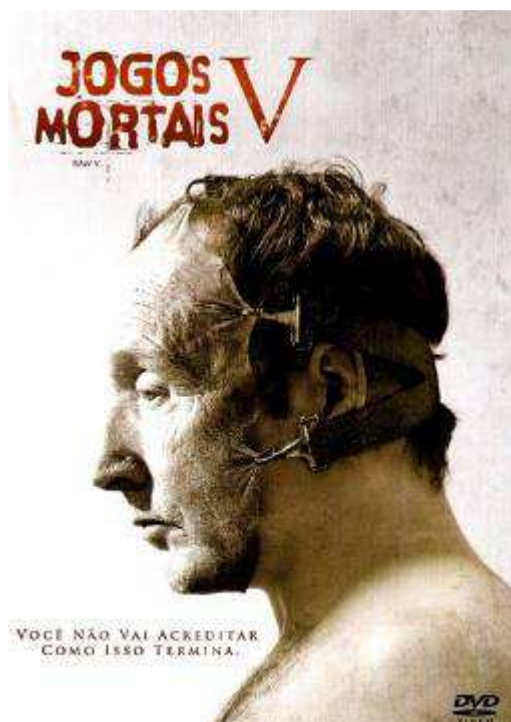


Figura 22: Capa de DVD. Fonte: (Jogos Mortais V, 2008).



Figura 23: Capa de DVD. Fonte: (Jogos Mortais: o final, 2010).

Nas capas dos DVDs dos três primeiros filmes, constatamos que a imagem de *John Kramer*, isto é, que a imagem do ator Tobim Bell não aparece. Nesses três filmes, como dissemos anteriormente, *John* ainda está vivo. Ele morre ao final do terceiro filme da franquia. E o que vemos é a sua cabeça aparecer em três das capas seguintes, em *Jogos Mortais IV*, *V* e *VII*. A exceção é a capa de *Jogos Mortais VI*, em que também aparece uma imagem com uma cabeça, mas não a do *John Kramer*, como vemos a seguir:

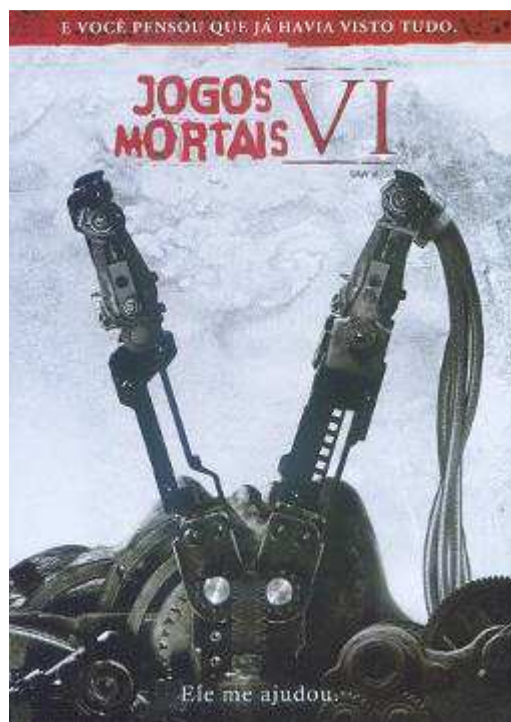


Figura 24: Capa de DVD. Fonte: (Jogos Mortais VI, 2009).

A imagem da cabeça do *John Kramer*, de qualquer maneira, não deixa de estar sempre o associando ao *Jigsaw*. Mas, mesmo nas imagens acima, encontramos indícios de que essa associação está sendo cada vez mais compartilhada. Na capa de *Jogos Mortais V* (Figura 22), vemos que não se trata exatamente da cabeça do *John Kramer*, mas de alguém que utilizou o seu rosto como máscara. Alusão direta ao detetive *Hoffman*, que, nesse momento da trama, segue os passos do *Jigsaw* e se torna seu herdeiro incontestável. Na capa de *Jogos Mortais: o final*, contudo, a imagem da cabeça de *John Kramer* aparece se fragmentando. Na narrativa, como já dissemos, o verdadeiro legado do *Jigsaw* é revelado, muitos são os que seguem seus passos, portanto, muitos são os seus herdeiros incontestáveis.

O termo *Jigsaw*, ao final, vai se estendendo a outros indivíduos, não se referindo mais a nenhum em específico. Dessa maneira, o *Jigsaw* se constitui enquanto um lugar que pode ser ocupado por indivíduos diferentes sob certas condições. Retomando o que nos diz Kantorowicz (1998) e Foucault (2011d) acerca do rei, há o que poderíamos chamar de corpo duplo do *Jigsaw*, delimitado pela oposição aos corpos de seus condenados. Esse corpo duplo do *Jigsaw* compreende seu elemento material e toda a extensão do poder que ele manifesta; dito com outras palavras, o *Jigsaw*, indo além do nível narrativo, não se reduz ao velho *John Kramer*, de quem ele toma emprestado a imagem e a voz do ator Tobin Bell.

O *Jigsaw*, assim como o rei, é o poder que submete todos à força de sua lei, ele é esse poder manifesto de diferentes maneiras. Sendo assim, tudo aquilo que materializa esse poder constitui o seu corpo. Mesmo no nível narrativo, o *Jigsaw* já se apresenta enquanto função, e o próprio *John Kramer* treina suas vítimas para que estas possam tomar seu lugar. E esse aspecto fica mais claro quando ele morre, mas, não obstante, os jogos continuam.

Muitos são os personagens que, enquanto vítimas do *Jigsaw*, são forçados a assumir seu lugar nos jogos. *Amanda Young*, após ser supliciada em *Jogos Mortais*, retorna em *Jogos Mortais II* e em *Jogos Mortais III* como assistente do *John Kramer*. Além dela, a senhora *Jill Tuck*, personagem interpretada pela atriz Betsy Russell e que, na trama é esposa de *John Kramer*, e o próprio detetive *Hoffman* foram escolhidos por ele para ocuparem seu lugar após a sua morte.

Ao longo dos filmes, os personagens mudam de posição constantemente. Em um dado momento, são vítimas do *Jigsaw*; noutra, são como que extensão do seu corpo. O mesmo ocorre nos suplícios. A cerimônia do castigo físico, como vimos, não se volta somente contra o criminoso, mas também se dirige para o público, funcionando como um instrumento político. O máximo corpo do rei, no mesmo instante em que se volta contra o mínimo corpo do condenado, exerce seu poder sobre um terceiro corpo, o público que ora pende para um lado, ora pende para o outro.

4 SOCIEDADE DE NORMALIZAÇÃO E JOGOS MORTAIS

[...] *eu mato, e eu faço viver; eu firo, e eu saro, e ninguém há que escape da minha mão*¹⁰.

Encontramo-nos em uma sociedade de normalização, em que o poder tem de "[...] qualificar, medir, avaliar, hierarquizar, mais do que se manifestar em seu fausto mortífero; não tem que traçar a linha que separa os súditos obedientes dos inimigos do soberano, opera distribuições em torno da norma [...]" (FOUCAULT, 2011b, p. 157). Nesse modelo de sociedade, o suplício não desaparece por completo, mas é tolhido da cena pública como prática inaceitável. A que podemos, então, creditar a permanência do suplício no cinema a partir do enorme sucesso de *Jogos Mortais*? Que espécie de poder manifesta sua existência e se reafirma nos corpos supliciados nesses filmes? O crepúsculo dos suplícios na cena jurídica dá lugar à sua aurora no cinema – um processo que se deu de forma lenta e pouco uniforme. Partindo dessa constatação, podemos iniciar uma reflexão acerca da relação entre as tecnologias de poder e os jogos mortais. O objetivo é verificar que espécie de poder está sendo reafirmado por tais mecanismos.

À medida que o poder investe sobre o governo da vida, a morte passa a habitar a periferia de nossa sociedade e, conforme Foucault (2010a), ela passa a ser o seu maior tabu. Esse fenômeno, explica, é consequência da estruturação de um poder fundamentado no controle da vida, no gerenciamento dos corpos, o qual ele (2011b) chama de biopoder. Mas, se a morte é proibida, então, como explicar a sua presença cinematográfica constante e, principalmente, como explicar a sua espetacularização na forma de suplício? Tendo compreendido a relação entre o suplício e o poder soberano – visto que, como pudemos concluir, esses jogos são suplícios, isto é, seguem os mesmos princípios que Foucault (2011d) julga essenciais aos suplícios –, podemos pensar acerca dos jogos mortais e de sua relação com as tecnologias de poder em funcionamento na sociedade. Assim, deparamo-nos com uma importante questão: que poder os suplícios na forma de jogos mortais manifestam? Seria a manifestação de um poder soberano fundamentado no direito sobre a vida e a morte de seus súditos?

Em relação ao poder soberano sobre a vida e sobre a morte, Foucault (2010a) afirma que ele só pode ser exercido de uma forma desequilibrada, tendendo sempre para

¹⁰ Deuteronômio 32:39.

o lado da morte. O direito desse poder sobre a vida só se exerce na medida em que o soberano pode matar; por isso, Foucault (2010a) o define como sendo um direito de espada. O desequilíbrio está justamente no fato de que não se trata de fazer morrer ou de fazer viver, nem de deixar viver ou de deixar morrer, mas de fazer morrer ou de deixar viver.

O direito político do século XIX, no entanto, passou por grandes transformações, dentre as quais, Foucault (2010a) destaca uma profunda mudança nesse direito de espada exercido pelo soberano, o de fazer morrer ou de deixar viver. Surge um direito novo que, de acordo com ele, não apaga o primeiro, mas o inverte, transformando-o em um direito de fazer viver e de deixar morrer. Foucault (2010a) discute acerca dessa mudança centrando-se nas tecnologias de poder.

Surgem, nos séculos XVII e XVIII, técnicas de poder individualizantes direcionadas para o corpo. Foucault (2010a) descreve essas técnicas como procedimentos pelos quais se pode distribuir os corpos individuais, organizando-os, separando-os, alinhando-os, mantendo-os permanentemente sob vigilância. Elas servem para aumentar sua força útil por meio do exercício, do treinamento. “[...] Eram igualmente técnicas de racionalização e de economia estrita de um poder que devia se exercer, da maneira menos onerosa possível, mediante todo um sistema de vigilância, de hierarquias, de inspeções, de escriturações, de relatórios [...]” (FOUCAULT, 2010a, p. 203). São as disciplinas.

A partir da segunda metade do século XVIII, Foucault (2010a) diz que começa a se desenvolver uma nova tecnologia de poder, uma tecnologia de poder que não substitui a primeira, ao contrário, integra-se a ela, modificando-a parcialmente e utilizando-a. Essa nova tecnologia de poder se dirige não ao corpo individual, do homem enquanto indivíduo, é de outro nível, toma como suporte a coletividade, a multiplicidade dos homens. Foucault (2010a) a chama de biopolítica.

[...] a disciplina tenta reger a multiplicidade dos homens na medida em que essa multiplicidade pode e deve redundar em corpos individuais que devem ser vigiados, treinados, utilizados, eventualmente punidos. E, depois, a nova tecnologia que se instala se dirige à multiplicidade dos homens, não na medida em que eles se resumem em corpos, mas na medida em que ela forma, ao contrário, uma massa global, afetada por processos de conjunto que são próprios da vida, que são processos como o nascimento, a morte, a produção, a doença etc. Logo, depois de uma primeira tomada de poder sobre o corpo que se fez consoante o modo da individualização, temos uma segunda tomada de poder que, por sua vez, não é individualizante mas que é massificante, se vocês

quiserem, que se faz em direção não do homem-corpo, mas do homem-espécie. Depois da anatomopolítica do corpo humano, instaurada no decorrer do século XVIII, vemos aparecer, no fim do mesmo século, algo que já não é uma anatomopolítica do corpo humano, mas que eu chamaria de uma ‘biopolítica’ da espécie humana (FOUCAULT, 2010a, p. 204).

Essa nova tecnologia de poder, o biopoder, consoante Foucault (2010a) se ocupa de processos de natalidade, de mortalidade, de longevidade, de questões econômicas e políticas. Enquanto as disciplinas têm como foco o indivíduo e o seu corpo, o indivíduo-corpo, essa outra tecnologia de poder, a biopolítica, se dirige ao que Foucault (2010a) chama de corpo múltiplo, de um corpo com inúmeras cabeças: a população. “[...] A biopolítica lida com a população, e a população como problema político, como problema a um só tempo científico e político, como problema biológico e como problema de poder, acho que aparece nesse momento” (FOUCAULT, 2010a, p. 206). De acordo com o referido autor, a biopolítica se ocupa dos acontecimentos aleatórios que tomam como suporte uma população.

Os mecanismos disciplinares, para Foucault (2010a), funcionam no nível do detalhe, tomam como suporte o corpo individual, maximizam suas forças para extraí-las enquanto que o biopoder, diferentemente, atua por meio de mecanismos globais, tem em foco estados globais de equilíbrio, de regularidade, toma como objeto processos biológicos do homem enquanto espécie para assegurar sua regulamentação.

[...] Nos mecanismos implantados pela biopolítica, vai se tratar sobretudo, é claro, de previsões, de estimativas estatísticas, de medições globais; vai se tratar, igualmente, não de modificar tal fenômeno em especial, não tanto tal indivíduo, na medida em que é indivíduo, mas, essencialmente, de intervir no nível daquilo que são as determinações desses fenômenos gerais, desses fenômenos no que eles têm de global. Vai ser preciso modificar, baixar a morbidade; vai ser preciso encompridar a vida; vai ser preciso estimular a natalidade. E trata-se sobretudo de estabelecer mecanismos reguladores que, nessa população global com seu campo aleatório, vão poder fixar um equilíbrio, manter uma média, estabelecer uma espécie de homeostase, assegurar compensações; em suma, de instalar mecanismos de providência em torno desse aleatório que é inerente a uma população de seres vivos, de otimizar, se vocês preferirem, um estado de vida [...] (FOUCAULT, 2010a, p. 207).

Trata-se, como Foucault (2010a) mesmo diz, de uma espécie de estatização do biológico, uma tomada de poder sobre o homem enquanto ser vivo. Estamos, diz, em um poder que assumiu tanto o controle do corpo quanto da vida, em outras palavras,

estamos diante de um poder que se incumbiu da vida em geral, compreendendo desde o corpo individual até o nível da população. E o elemento que circula entre as tecnologias disciplinares e regulamentadoras é a norma. Para Foucault (2010a), a norma se aplica da mesma forma e a um só tempo a um corpo individual que é objeto de disciplina e a uma população que é objeto de uma regulamentação. Estamos, assim, situados em uma sociedade de normalização, a qual Foucault (2010a) define da seguinte maneira:

[...] A sociedade de normalização é uma sociedade em que se cruzam, conforme uma articulação ortogonal, a norma da disciplina e a norma da regulamentação. Dizer que o poder, no século XIX, tomou posse da vida, dizer pelo menos que o poder, no século XIX, incumbiu-se da vida, é dizer que ele conseguiu cobrir toda a superfície que se estende do orgânico ao biológico, do corpo à população, mediante o jogo duplo das tecnologias de disciplina, de uma parte, e das tecnologias de regulamentação, de outra (FOUCAULT, 2010a, p. 212-213).

Por meio de disciplinas e de controles reguladores da população, esse poder normalizador passou a investir sobre os corpos, enquanto máquinas, para, consoante Foucault (2010a), adestrá-los, ampliando suas aptidões e usufruindo de suas forças. O direito sobre a vida e sobre a morte só o interessa enquanto instrumento para assegurar a vida, ou seja, deve ser exigido quando o corpo social ou seu modo de vida forem ameaçados.

A grande ritualização pública da morte vai, dessa maneira, se apagando aos poucos, nos conta Foucault (2010a). A morte, diz, deixa de ser uma cerimônia grandiosa, que envolvia quase toda a sociedade, para se tornar a coisa mais privada, o maior tabu de nossa sociedade. E a explicação para esse acontecimento está, de acordo com Foucault (2010a), na transformação das tecnologias de poder. A morte é o limite de um poder que, cada vez mais, intervém para fazer viver. Não podendo dar conta da morte, explica Foucault (2010a), ele atua sobre a mortalidade, na maneira de se viver. O biopoder só terá domínio sobre ela de uma maneira geral, global, estatística, só pode aumentar a vida, tentar controlar seus acidentes, eventualidades ou deficiências.

Diferentemente do que ocorre no direito de soberania, no qual a morte é um elemento extremamente importante, segundo Foucault (2010a, p. 208), “[...] a morte vai ser, ao contrário, o momento em que o indivíduo escapa a qualquer poder, volta a si mesmo e se ensimesma, de certo modo, em sua parte mais privada. O poder já não conhece a morte. No sentido estrito, o poder deixa a morte de lado”. A morte, completa,

é o que escapa a esse poder, é o que fica do lado de fora, que adentra no domínio privado, o mais privado possível.

As penas capitais devem ser compreendidas, então, como uma espécie de contradição, na medida em que interessa mais a essa nova forma de poder assegurar a vida do que decretar a morte. Dessa maneira, gradualmente, o suplício vai perdendo espaço na lei para as penas voltadas para a perda de bens ou de direitos. Por fim, ele é excluído completamente da cena jurídica, sendo, no entanto, estendido para o cinema.

Os suplícios do cinema, quer dizer, os suplícios na forma de jogos mortais são a manifestação desse poder sobre o corpo e sobre a população, e o *Jigsaw* é, portanto, a encarnação desse poder normalizador na medida em que ele ocupa o lugar que, antes, seria ocupado pelo soberano. Os suplícios cinematográficos, não encontrando mais espaço na lei, encontraram no cinema o lugar ideal onde o espetáculo da morte pode ser representado através de um sem número de estratégias fílmicas. Seus princípios são preservados e, principalmente, sua função é cumprida.

4.1 A QUESTÃO DAS RELAÇÕES DE PODER E DO SUJEITO

Acerca do seu percurso teórico, Foucault (2013) explica que se propôs a estudar os diferentes modos pelos quais nos tornamos sujeitos. O primeiro deles diz respeito à investigação que tenta atingir o *status* de ciência. O segundo modo tem relação com o que ele chamou de práticas divisoras, em que o sujeito é dividido em relação aos outros, como, por exemplo, o louco e são, o doente e o sadio. Por fim, ele estudou o modo pelo qual os homens aprendem a se reconhecer como sujeitos. Não foi, portanto, o poder o tema central de sua pesquisa, mas o sujeito. No entanto, foi preciso que ele se detivesse numa discussão sobre o poder justamente para compreender a constituição do sujeito a partir dessas relações.

Como ponto de partida, Foucault (2013) centrou sua pesquisa nas formas de resistência contra as diferentes formas de poder. Desse modo, ele acredita que devemos investigar o que ocorre no domínio da insanidade para descobrirmos o que significa a sanidade e devemos olhar para o que ocorre no campo da ilegalidade para descobrirmos o que é a legalidade. Assim, ele defende que devemos investigar as formas de resistência e as tentativas de separação destas relações para compreender o que são as relações de poder.

No que diz respeito a essas formas de resistência, Foucault (2013) esclarece que as lutas contra a sujeição, contra as formas de subjetivação e submissão têm se tornado cada vez mais importantes. Esse fato está relacionado, segundo o referido autor, ao desenvolvimento do Estado, que seria uma forma de poder tanto individualizante quanto totalizadora.

O Estado é “[...] a matriz moderna da individualização ou uma nova forma do poder pastoral [...]” (FOUCAULT, 2013, p. 281). Segundo Foucault (2013), ele está relacionado a uma tecnologia de poder gerada no interior da Igreja: o poder pastoral. Essa tecnologia de poder teria como objetivo final, diz, assegurar a salvação individual no outro mundo. Tratava-se de uma forma de poder que cuidava não apenas da comunidade, mas também de cada indivíduo em particular. O Estado representa um reforço da administração desse poder de tipo pastoral, que passa a exercê-lo por meio de seus aparelhos – instituições públicas ou privadas. Com ele, explica Foucault (2013), houve uma multiplicação de seus objetivos e de seus agentes com o propósito de desenvolver um saber concernente à população e um outro referente ao indivíduo. Assim, o filósofo esclarece que o Estado, diferentemente do poder pastoral, busca assegurar a salvação dos indivíduos neste mundo, preocupando-se com a saúde, o bem-estar, o padrão de vida da população etc.

Olhar para as resistências fez com que Foucault (2013) compreendesse as especificidades dessas relações de poder. Para ele, o que caracteriza esse poder é que ele coloca em jogo relações entre indivíduos ou entre grupos. “O exercício do poder não é simplesmente uma relação entre ‘parceiros’ individuais ou coletivos; é um modo de ação de uns sobre outros [...]” (FOUCAULT, 2013, p. 287). O poder, para Foucault (2013), só existe em ato. Ele é o efeito de um consentimento e pode se apoiar na violência, mas o que o define é um modo de ação que não age direta e imediatamente sobre os outros, mas sobre suas ações.

[...] Uma relação de violência age sobre um corpo, sobre as coisas: ela força, dobra, quebra, destrói; ela fecha todas as possibilidades; não tem, portanto, junto de si, outro polo senão o da passividade; e, se encontra uma resistência, a única escolha é tentar reduzi-la. Uma relação de poder, ao contrário, se articula sobre dois elementos que lhe são indispensáveis para ser exatamente uma relação de poder: que "o outro" (aquele sobre o qual ela se exerce) seja reconhecido e mantido até o fim como o sujeito de ação; e que se abra, diante da relação de poder, todo um campo de respostas, reações, efeitos, invenções possíveis (FOUCAULT, 2013, p. 287-288).

O exercício do poder, consoante Foucault (2013), consiste, então, na condução de condutas. O poder, continua, só se exerce sobre “[...] sujeitos individuais ou coletivos que têm diante de si um campo de possibilidades em que diversas condutas, diversas reações e diversos modos de comportamento podem acontecer [...]” (FOUCAULT, 2013, p. 289). De forma bem resumida, trata-se de uma ação sobre ações possíveis, eventuais, supostas.

Esse modo de ação, ainda conforme Foucault (2013), se dá por meio de estratégias. As estratégias são os meios utilizados para fazer funcionar um dispositivo de poder, isto é, os mecanismos operados nas relações de poder e que se constituem enquanto modos de ação sobre a ação dos outros. Em oposição às estratégias de poder, estão as estratégias de confronto, que, em última análise, tendem a se transformar em relações de poder.

Por meio da análise do conflito dessas estratégias, é possível mostrar o jogo entre as relações de poder, cujo foco é delimitar um campo de ação para o sujeito; e, acima de tudo, é possível discutir a constituição dos sujeitos, visto que nos tornamos sujeitos na medida em que fazemos parte de uma relação de poder. Desse modo, compreender por que Foucault se propôs a analisar as relações de poder é compreender que tais relações são inerentes à questão do sujeito, e é com base nessa compreensão que nos propomos a fazer as análises a seguir.

4.2 VONTADE DE VERDADE E DISPERSÃO DA NORMA NAS SENTENÇAS DO JIGSAW

A história, atualmente, se interessa mais pelas mudanças e pelos acontecimentos do que pelo tempo ou pelo passado, explica Foucault (2008c). Há algum tempo, ele diz, a história tradicional considerava o acontecimento como algo conhecido, visível e identificável. O trabalho do historiador era investigar suas causas e buscar o seu sentido, mas, conforme Foucault (2008c), aos poucos, começou-se a praticar uma história na qual acontecimentos e conjuntos de acontecimentos são o tema central. Ele chama essa forma de investigação de história serial.

[...] O historiador [...] não interpreta mais o documento para apreender por trás dele uma espécie de realidade social ou espiritual que nele se esconderia; seu trabalho consiste em manipular e tratar uma série de documentos homogêneos concernindo a um objeto particular e a uma época determinada, e são as relações internas e externas desse *corpus*

de documentos que constituem o resultado do trabalho do historiador [...] (FOUCAULT, 2008c, p. 291).

Essa forma de investigação, de acordo com Foucault (2008c), permite fazer aparecer diferentes estratos de acontecimentos. Alguns desses acontecimentos, esclarece, podem ser mais facilmente observados, pois são visíveis e imediatamente constatados inclusive por seus contemporâneos. Mas há acontecimentos que são de outra ordem, não imediatamente visíveis, que Foucault (2008c) descreve como sendo difusos e atmosféricos, mas como de extrema importância para a história do mundo.

Um exemplo desse tipo de acontecimento, segundo Foucault (2008c), é o estudo do crescimento populacional. O autor chama atenção para o fato de que a curva demográfica da Europa era quase estável durante o século XVIII, mas que, ao fim desse mesmo século, teve início um crescimento abrupto que atravessou todo o século XIX. Para ele, trata-se de um acontecimento que não possui a mesma visibilidade das revoluções de 1848 ocorridas na Europa, mas foi o que tornou possível, em parte, o desenvolvimento industrial europeu. Foucault também destaca uma pesquisa sobre os modos de alimentação das populações europeias no século XIX. Esse estudo mostrou que houve um aumento também abrupto na quantidade de proteínas absorvidas por essas populações. Para Foucault (2008c), esse é um acontecimento extremamente importante para a história do consumo, da saúde e da longevidade. “[...] Aumento brusco da quantidade de proteínas ingeridas por uma população é, de certo modo, muito mais significativo do que uma mudança de Constituição e do que a passagem de uma monarquia à república, por exemplo [...]” (FOUCAULT, 2008c, p. 292). Tais acontecimentos, consoante Foucault (2008c), não poderiam ser investigados pelos métodos da história clássica ou tradicional, eles somente podem ser estudados pela análise serial.

A história, na compreensão de Foucault (2008c, p. 293), se constitui como um emaranhado de descontinuidades sobrepostas; e, em seu interior, há diferentes tipos de durações. Há ciclos curtos que podem ser facilmente isolados e, abaixo deles, extratos mais importantes que só podem ser constatados por meio da constituição de quadros de cronologia mais ampla. “[...] A história não é, portanto, uma duração; é uma multiplicidade de tempos que se emaranham e se envolvem uns nos outros. É preciso, portanto, substituir a velha noção de tempo pela noção de duração múltipla [...]”

(FOUCAULT, 2008c, p. 293). Cada uma dessas durações múltiplas é, diz, portadora de um certo tipo de acontecimentos.

Os acontecimentos se configuram como rupturas, mudanças de posicionamento e, como dissemos no primeiro capítulo, enunciados. Assim, nessa etapa de nosso trabalho, devemos retomar o conceito foucaultiano de enunciado, apresentado também no primeiro capítulo, para, em seguida, iniciarmos uma discussão a respeito da vontade de verdade e da dispersão da norma a partir das sentenças pronunciadas pelo *Jigsaw* ao longo dos sete filmes da série *Jogos Mortais*. Essas sentenças se referem à fala do *Jigsaw* direcionada aos condenados antes do início de cada jogo mortal, quando ele faz as acusações e impõe o castigo. Elas foram transcritas tomando como base as imagens dos textos que aparecem como legenda para as respectivas cenas.

Em relação à descrição do enunciado, Foucault (2012a) explica que não se trata de descrever tudo o que foi dito e, portanto, nossa análise não pretende ser exaustiva. Ela deve corresponder a um nível de descrição específico, que tem em vista uma relação com um domínio de objetos, com um jogo de posições possíveis para um sujeito, que toma um elemento em um campo de coexistência e com uma materialidade repetível da forma como Foucault (2012a) a propõe. Dessa maneira, a descrição dos enunciados se dirige às condições de existência de diferentes conjuntos significantes:

[...] ela [a descrição] não tenta contornar as performances verbais para descobrir, atrás delas, ou sob sua superfície aparente, um elemento oculto, um sentido secreto que nelas se esconde, ou que através delas aparece sem dizê-lo; e, entretanto, o enunciado não é imediatamente visível; não se apresenta de forma tão manifesta quanto uma estrutura gramatical ou lógica (mesmo se esta não estiver inteiramente clara, mesmo se for muito difícil de elucidar) [...] (FOUCAULT, 2012a, p. 133).

Apesar de não ser imediatamente visível, Foucault (2012a) esclarece que o enunciado se dá a ver a partir de coisas ditas, de frases que foram efetivamente pronunciadas e de elementos significantes que foram traçados ou articulados e, por isso, é que ele é, de um só tempo, “[...] não visível e não oculto” (FOUCAULT, 2012a, p. 133). Assim, nossa análise se refere a formulações verbais e não-verbais, mas tendo como foco sua lei de existência. E são essas leis que, conforme Foucault (2012a), constituem o referencial do enunciado, formam seu campo de emergência e definem as possibilidades de aparecimento e de delimitação dos objetos.

Em nossa análise, agrupamos sentenças do *Jigsaw* que se referem a diferentes domínios de objetos, procurando apontar formulações que dizem respeito a diferentes estratos de acontecimentos. Iremos mostrar, dessa forma, que tais formulações, apesar de aparecem dispersamente, pertencem a quadros maiores, exteriores aos filmes, e que elas estão submetidas ao mesmo regime de materialidade que estes, ou seja, que fazem parte de um complexo jogo de estratégias de relações de forças. Esse jogo, que também toma como suporte o audiovisual, integra a rede que compõe o dispositivo cinematográfico. Como dissemos, o dispositivo cinematográfico atua sobre o sujeito espectador, reafirmando saberes e sendo reafirmado por eles, funcionando como um instrumento da vontade de verdade ou de resistência a ela. E o suplício, como veremos, pode ser um mecanismo de poder pelo qual se exercem tais relações de poder. Por meio dele, os sujeitos são colocados diante de um campo de interdições, de exclusões ou de ações possíveis. No suplício, encontramos-nos diante da transgressão e do limite. Cabe-nos, agora, mostrar como esses limites se dão a ver também a partir das acusações feitas pelo *Jigsaw*.

Nossa análise tem início com a sentença proferida pelo *Jigsaw* contra o *Dr. Gordon*, na qual ele diz:

Dr. Gordon, esse é o seu despertador. Todos os dias, em seu trabalho, deu às pessoas a notícia de que iriam morrer. Agora, você será a causa da morte. Sua meta nesse jogo é matar Adam. Você tem até as dezoito horas para fazer isso. Há um homem na sala com você. Quando o seu sangue está completamente envenenado, sua única saída é se matar. Existem maneiras de vencer esse jogo. Ignore tudo ao seu redor e lembre-se: o "X" marca o lugar do tesouro. Se você não matar Adam até às 18:00h, Alison e Diana morrerão, Dr. Gordon. E eu o deixarei nessa sala para apodrecer. Que o jogo comece¹¹.

No nível narrativo, o *Dr. Gordon* foi o médico que diagnosticou o câncer em *John Kramer*, declarando-o como sendo doente terminal. Desse momento em diante, *John* descobre um imenso amor pela vida e, em consequência disso, decide ensinar aos outros a importância de apreciá-la. A primeira lição aplicada por ele foi justamente no médico que o atendeu com desprezo. A pena, como podemos constatar na sentença,

¹¹ Jogos Mortais (tempo 00:11:02-00:12:05).

envolve um terceiro personagem, o *Adam*. Este é acusado de ter vivido nas sombras, assistindo às pessoas aproveitarem suas vidas ao passo que desperdiçava a sua própria.

A emergência desse tema, o do bom aproveitamento da vida, reveste todo o nível narrativo. A cada momento, um novo personagem é submetido aos jogos e esse tópico vai se constituindo com novas nuances. Ele não se apresenta de forma isolada, mas enredado a uma série de outros saberes que vão se entrecruzando. Em *Jogos Mortais III*, por exemplo, uma médica também é submetida ao jogo mortal. Durante a conversa que tem com o velho *John Kramer*, a *Dra. Denlon* ouve a seguinte frase:

Só mesmo um médico usaria um tom tão frio e clínico para dizer que sou um homem morto¹².

Mais uma vez, trata-se de um médico e, novamente, reafirma a ideia de que os médicos têm desprezo pela vida de seus pacientes. Nessas duas sentenças, podemos apontar uma regularidade. Ambas pertencem a um domínio que diz respeito a uma mesma posição de sujeito, a do médico, e podem ser colocadas em série com outras formulações significantes dispersas na sociedade quotidianamente para formar quadros mais amplos acerca desse mesmo enunciado. Acontece que, em nossa análise, apenas fazemos uma espécie de sobrevoo pelas enunciações do *Jigsaw*, procurando mostrar que elas materializam leis de funcionamento que se referem a estratos distintos de acontecimentos que, de alguma forma, se tocam, constituindo uma espécie de malha discursiva.

Durante a sentença contra a *Dra. Denlon*, o *Jigsaw* diz o seguinte:

A morte é uma festa-surpresa. A menos, é claro, que já se esteja morto por dentro. A menos que você seja o tipo de pessoa que engole antidepressivos para esconder a dor, que dá as costas ao marido e negligencia a filha, que tem todo tipo de vantagem na vida, mas escolhe não progredir¹³.

Dessa forma, ao mesmo tempo em que encontramos uma formulação que se refere aos médicos, o tema da valorização da vida é retomado. Não somente ele. Assim como a *Dra. Denlon*, o *Dr. Gordon* também é acusado de negligenciar sua família – ambos têm casos extraconjugais. Ao mencionar isso, o *Jigsaw* sobrepõe uma série de transgressões, transgressões que não dizem respeito a apenas um posicionamento, mas a

¹² *Jogos Mortais III* (tempo 00:24:50-00:24:56).

¹³ *Jogos Mortais III* (tempo 00:25:56-00:26:22).

vários. Ao punir a *Dra. Denlon* e o *Dr. Gordon*, ele os pune enquanto maus médicos, mas também enquanto maus cônjuges e maus pais. Muitas das transgressões pelas quais os personagens, ao longo de toda a série, são punidos, são justamente colocadas em relação a um dado posicionamento: médico, advogado, policial, fotógrafo, juiz, empresário, estudante, marido, esposa, pai, mãe, filho etc. E, como um mesmo indivíduo pode ocupar vários desses lugares ao mesmo tempo, as sentenças dirigidas para um mesmo personagem, às vezes, dizem respeito a diferentes sistemas de normas.

Na sentença proferida pelo *Jigsaw* contra *Morgan*, personagem interpretada por Janet Land, podemos observar a reafirmação de normas em relação à mulher, à mulher enquanto esposa:

O corpo humano é um organismo fascinante. Pode suportar a mais fatal das feridas e, ainda assim, se recuperar milagrosamente. Mas você sabe muito bem de tudo isso. Quantos ossos quebrados você teve nas mãos do seu marido? Quantas feridas superficiais têm sofrido? Com o tempo, os machucados se curaram, mas sua dor não. Hoje eu te capacito a tomar o controle da sua vida. Pode se desconectar de uma coisa que trouxe a você e aos outros tanto sofrimento? Com o tempo, suas feridas irão cicatrizar. As dele, entretanto, não irão. Remova os nós que os ligam ou sangue até a morte por inatividade. A decisão é sua¹⁴.

No filme, *Morgan* precisa arrancar barras de ferro que atravessam seu corpo e o de seu marido ao mesmo tempo. A relação entre o casamento de *Morgan*, marcado pela violência praticada pelo seu companheiro, e as barras de ferro que atravessam seus corpos se dá mesmo no nível narrativo. O *Jigsaw*, por meio do suplício, força *Morgan* a se livrar do marido, arrancando as barras que o fazem sangrar até a morte. Em relação a esse ponto, faz-se necessário explicar a relação entre a vontade de verdade e o suplício.

Foucault (2011a) explica que a produção do discurso é controlada, selecionada, organizada e redistribuída por um certo número de procedimentos, que não se pode dizer tudo em qualquer lugar a qualquer momento. Ele separa esses procedimentos em externos e internos. Dentre os procedimentos externos, temos a interdição, a exclusão e a vontade de verdade. Esta última diz respeito à construção histórica da verdade, ou seja, como aquilo que prevalece no jogo de estratégias para determinar o verdadeiro.

[...] essa vontade de verdade, como os outros sistemas de exclusão, apoia-se sobre um suporte institucional: é ao mesmo tempo reforçada

¹⁴ Jogos Mortais IV (tempo 00:57:01-00:57:56).

e reconduzida por todo um compacto conjunto de práticas como a pedagogia, é claro, como o sistema dos livros, da edição, das bibliotecas, como as sociedades de sábios outrora, os laboratórios hoje. Mas ela é também reconduzida, mais profundamente sem dúvida, pelo modo como o saber é aplicado em uma sociedade, como é valorizado, distribuído, repartido e de certo modo atribuído [...] (FOUCAULT, 2011a, p. 17).

Essa construção não salta aos olhos, não se mostra facilmente, Foucault (2011a) a descreve como “[...] prodigiosa maquinaria destinada a excluir todos aqueles que, ponto por ponto, em nossa história, procuraram contornar essa vontade de verdade e recolocá-la em questão contra a verdade [...]” (FOUCAULT, 2011a, p. 20). E é essa vontade de verdade que torna legítimo ou não o suplício.

No que diz respeito ao suplício de *Morgan*, a condenação do *Jigsaw* tem como objetivo punir-lhe por ela se manter presa a um estado de dominação. Quando Foucault fala sobre poder, ele se refere a relações de poder. Para ele, o poder está presente em todas as relações humanas em que um procura dirigir a conduta do outro, quer sejam relações amorosas, institucionais ou econômicas. Essas relações não são fixas, ao contrário, são móveis, reversíveis e instáveis, como Foucault (2012b) diz. E, para que seja uma relação de poder, é necessário que haja sempre possibilidade de resistência, uma certa margem de liberdade dos dois lados. “[...] Se um dos dois estiver completamente à disposição do outro e se tornar sua coisa, um objeto sobre o qual ele possa exercer uma violência infinita e ilimitada, não haverá relações de poder [...]” (FOUCAULT, 2012b, p. 270). Uma relação de poder, consoante Foucault (2012b), implica em uma possibilidade de fuga ou de inversão, quer seja por subterfúgios, conflito de estratégias ou mesmo por meio da violência. Contudo, Foucault (2012b) ressalta que há relações de poder que assumem formas mais estáveis, permanentemente assimétricas, em que a margem de liberdade é bastante reduzida:

[...] Para tomar um exemplo, sem dúvida muito esquemático, na estrutura conjugal tradicional da sociedade dos séculos XVIII e XIX, não se pode dizer que só havia o poder do homem; a mulher podia fazer uma porção de coisas: enganá-lo, surrupiar-lhe o dinheiro, recusar-se sexualmente. Ela se mantinha, entretanto, em um estado de dominação, já que tudo isso não passava finalmente de um certo número de astúcias que jamais chegavam a inverter a situação [...] (FOUCAULT, 2012b, p. 271).

Um processo histórico de lutas e conflitos fez com que essa estrutura conjugal se modificasse em grande parte dos países, aumentando significativamente a margem de liberdade das mulheres. Nesses países, o casamento deixou de ser um estado de dominação para se tornar apenas relações de poder. Para darmos um exemplo mais próximo, um ano antes do lançamento de *Jogos Mortais IV*, no Brasil, entrou em vigor a lei nº 11.340, de 7 de agosto de 2006, a chamada Lei Maria da Penha, responsável pela criminalização da violência contra a mulher, prevendo punição para os agressores.

Em 2008, iniciou-se uma campanha em escala global com o título: *Una-se pelo fim da violência contra as mulheres*. A campanha foi lançada pelo Secretário-Geral das Nações Unidas Ban Ki-moon com a finalidade de prevenir e eliminar a violência contra as mulheres e meninas em todas as partes do mundo. Seus cinco objetivos são: adotar e fazer cumprir leis nacionais para combater e punir todas as formas de violência contra mulheres e meninas; adotar e implementar planos de ação nacionais multissetoriais; fortalecer a coleta de dados sobre a propagação da violência contra mulheres e meninas; aumentar a consciência pública e a mobilização social; erradicar a violência sexual em conflitos.

Todo esse processo representa uma mudança na vontade de verdade. Assim, a vontade de verdade não se constitui como uma construção terminada e fixada de uma vez por todas, ela é o resultado do jogo do conflito das estratégias em um tempo e espaço delimitado. Resultado sempre suscetível aos acontecimentos, às rupturas, às inversões de posição, às emergências dos enunciados, enfim, ao permanente conflito das estratégias.

Do século XIX para cá, o lugar do sujeito mulher se modificou. A norma da sociedade, traduzida nas palavras do *Jigsaw*, é que a mulher, agora, deve resistir a esse estado de dominação ou será punida por isso. Os suplícios praticados pelo *Jigsaw* funcionam como um mecanismo de poder que reafirma tal vontade de verdade, e o dispositivo cinematográfico é apenas um meio para a dispersão de tal norma.

Nas sentenças do *Jigsaw*, também podemos analisar o funcionamento da vontade de verdade em relação ao uso de drogas. Esse tema aparece em muitas outras acusações além das proferidas contra a *Dra. Denlon*.

Eis seu primeiro teste. Sua saúde e passado sujo têm te trazido sucesso. Mas não podemos dizer o mesmo de seus oponentes. Com apenas 52 anos, este homem continua fumando apesar de ter histórico de pressão alta e doenças cardíacas. Isso mostra que ele dá pouco

valor à vida. Seu jogo vai se concentrar em um elemento simples, o ar. Depois que o jogo começar, toda vez que respirar, os pesos em torno de seu peito serão empurrados e esmagarão o seu corpo. A única saída é o fracasso dos outros. Por isso, pergunto, quem vai sobreviver? Viva ou morra, William. Faça a sua escolha¹⁵.

Nessa sentença, o *Jigsaw* fala para *William*, personagem interpretado por Peter Outerbridge e que trabalha numa empresa de planos de saúde, mas a acusação recai sobre um outro personagem, interpretado por Gerry Mendicino e identificado apenas como ‘zelador’. Nela, verificamos a materialização da interdição do tabagismo, mais ainda, podemos ver uma associação entre tabagismo, pressão alta e doenças cardíacas. O zelador é supliciado porque, além de fumar, possui um histórico de pressão alta e de doenças cardíacas.

Em relação ao cigarro, há algumas décadas, as empresas podiam estimular o tabagismo em todos os meios de comunicação com uma grande margem de liberdade. O consumo de tabaco podia ser associado a tudo o que tivesse um valor positivo, sucesso, bem-estar, *glamour*, saúde etc. Aos poucos, foi se constituindo um acontecimento ao longo do século XX que implicou numa inversão na vontade de verdade. O tabagismo foi sendo tomado como uma ameaça à saúde da população. Ações governamentais e não-governamentais contra o fumo se intensificaram pelo mundo todo, visando a diminuição do impacto social, ambiental, sanitário e econômico gerado pela produção, consumo e exposição à fumaça do tabaco¹⁶.

Essa inversão na vontade de verdade pode ser constatada a partir de uma série de lugares em que esse conflito de estratégias se materializou. É possível observá-la nas inúmeras pesquisas científicas publicadas ao longo de todo o século XX, relacionando o fumo a incontáveis problemas de saúde, como também no histórico das leis referentes às propagandas de cigarro e, claro, podemos observar essa inversão nessas mesmas propagandas.

Em meados da década de 1980, 32,4% dos brasileiros acima de 15 anos consumiam cigarros ou outros produtos derivados do tabaco segundo dados do INCA – Instituto Nacional de Câncer. De lá para cá, o combate ao tabagismo fez com que esse número caísse pela metade. O dia 29 de agosto foi escolhido para celebrar essa luta no Brasil.

¹⁵ Jogos Mortais VI (tempo 00:28:21-00:29:16).

¹⁶ Informações do site www.inca.gov.br.

[...] o Dia Nacional de Combate ao Fumo tem como objetivo reforçar as ações nacionais de sensibilização e mobilização da população brasileira para os danos sociais, políticos, econômicos e ambientais causados pelo tabaco. Criado em 1986, pela Lei Federal 7.488, foi a primeira legislação em âmbito federal relacionada à regulamentação do tabagismo no Brasil. Estava inaugurada, de forma ainda tímida, toda uma normatização voltada para o controle do tabagismo como problema de saúde coletiva¹⁷.

Até 1988, quando começaram a valer restrições à propaganda de tabaco no Brasil, você ainda poderia encontrar formulações significantes como as da Figura 25, propaganda da companhia de cigarros Hollywood publicada na revista *Veja* em abril de 1983, em que o cigarro é associado à prática de esportes radicais.

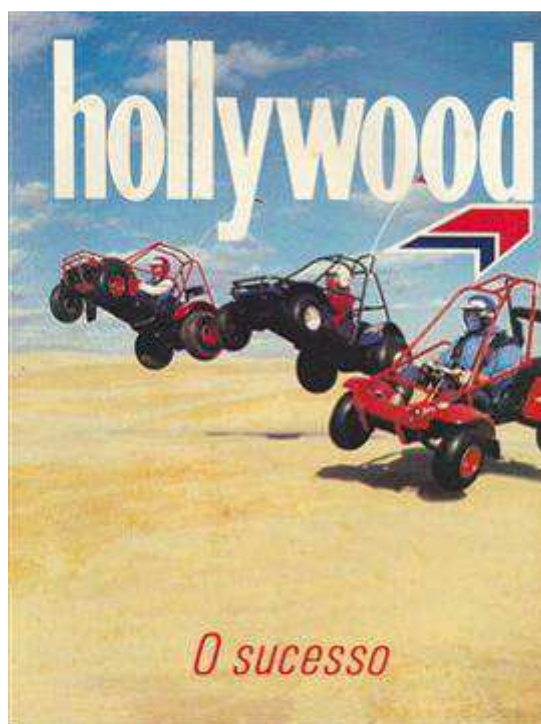


Figura 25: Propaganda de cigarro. Fonte: (propagandaemrevista.com.br, 13/09/2013).

A partir de 1988, começou a valer a Portaria nº. 490/88, que impôs a inclusão de uma advertência em todas as propagandas de cigarro: "O Ministério da Saúde adverte: fumar é prejudicial à saúde". Com isso, essas propagandas passaram a materializar o conflito de estratégias a favor e contra o uso de cigarros ao mesmo tempo, como uma espécie de campo de batalha das estratégias. Ao passo que estimulavam o tabagismo, associando-o à boa forma física, as propagandas desaconselhavam seu uso, associando-o a problemas de saúde. Até 1996, as formulações imagéticas das propagandas de

¹⁷ Texto retirado do site www.inca.gov.br, acesso em 07/09/2013.

cigarro nas revistas brasileiras funcionaram mais ou menos como na Figura 26, também uma propaganda da Hollywood, publicada na revista *Veja* em setembro de 1993.

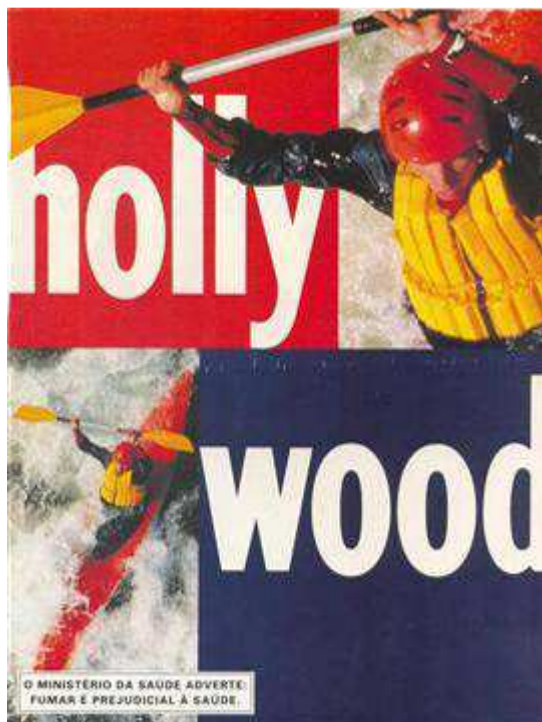


Figura 26: Propaganda de cigarro com advertência do Ministério da Saúde. Fonte: (propagandaemrevista.com.br, 13/09/2013).

A partir de 1996, a Lei Federal 9.294/96 estabeleceu diversas restrições quanto à propaganda, tais como: não sugerir o consumo exagerado ou irresponsável; não induzir o consumo, relacionando-o ao bem-estar ou à saúde; não associá-lo a celebrações cívicas ou religiosas; não associá-lo a ideias ou imagens de êxito na sexualidade; não relacionar o uso do produto à prática de atividades esportivas etc¹⁸. Dessa maneira, o regime de interdições imposto pela vontade de verdade foi diminuindo a margem de liberdade das propagandas até que, em 2000, a Lei Federal 10.167/00 determinasse que as propagandas de cigarro ficassem restritas à parte interna dos locais de venda, limitadas basicamente a pôsteres, painéis ou cartazes¹⁹.

A vontade de verdade se impõe de tal maneira que, no *site* da companhia Souza Cruz, maior empresa brasileira desse gênero, encontramos o seguinte pronunciamento a respeito da relação entre o fumo e a saúde:

¹⁸ Informações do site www.souzacruz.com.br.

¹⁹ Informações do site www.souzacruz.com.br.

Reconhecemos que o consumo de nossos produtos envolve riscos à saúde. Por sermos uma empresa responsável, não temos poupado esforços para o desenvolvimento de produtos que possam representar potencial menor de risco aos consumidores e estamos comprometidos a trabalhar com todos os setores interessados nessa tarefa²⁰.

Essa mudança na vontade de verdade em relação ao tabagismo faz com que surjam formulações como as da Figura 27, propaganda antitabaco produzida pelo Ministério da Saúde e veiculada nacionalmente com os seguintes dizeres: “O uso deste produto causa morte por doenças do coração”.

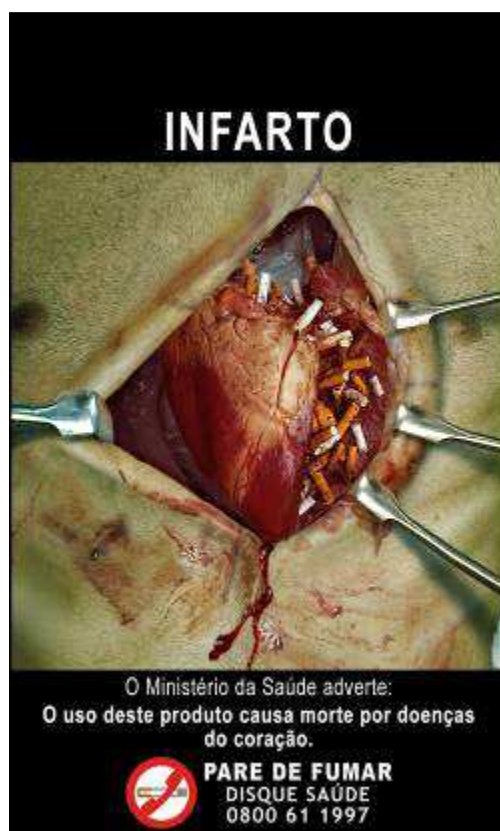


Figura 27: Propaganda antifumo. Fonte: (g1.globo.com, 19/09/2013)

As palavras do *Jigsaw* contra o zelador são, assim, atravessadas por um acontecimento que se deu em escala global. Elas podem ser colocadas em série com outras sentenças proferidas de igual forma contra dependentes químicos. Abaixo, vemos o que o *Jigsaw* diz para *Cecil*, personagem interpretado por Billy Otis:

Eu quero jogar um jogo. Sua vida é uma mentira, Cecil. Agora vem o momento da verdade. Como um adepto das drogas e um ladrão, você

²⁰ Texto do site www.souzacruz.com.br.

têm se aproveitado da bondade dos outros pra abastecer o seu vício. Hoje estamos revelando a feiura que leva dentro de você. Agora com o intuito de permanecer vivo temos que igualar o seu rosto com a feiura da sua alma. Apenas incline-se pra frente ao encontro das facas. Pressione o suficiente e libertará o mecanismo dos braços e das pernas que te prendem. Mas pressione com força. E você estará livre. Ou pode sentar sem fazer nada e sangrar pelo chão. Viva ou morra, Cecil. Faça sua escolha²¹.

Cecil é acusado pelo uso de drogas e por ser ladrão, isto é, além de cometer crimes contra a saúde de seu próprio corpo, ele inflige danos à saúde financeira dos outros. Podemos observar, nessa mesma acusação, a sobreposição da ideia de monstruosidade do corpo e da ideia de desvio de comportamento materializada verbalmente: “Hoje estamos revelando a feiura que leva dentro de você”. No decorrer dos sete filmes, assim como *Cecil*, muitos outros personagens são supliciados por algum motivo financeiro, quer seja por não aproveitarem bem seu próprio dinheiro ou por causarem prejuízos a terceiros.

Em *Jogos Mortais VI*, os personagens *Aaron* e *Eddie*, interpretados por Elle Downs e Marty Moreau respectivamente, escutam essa sentença:

Olá. Quero jogar um jogo. Os dispositivos em suas cabeças são simbólicos para as algemas que puseram nos outros. Vocês faziam empréstimos aos outros, sabendo de suas limitações financeiras, vocês se apoderavam dos bens, mais do que poderiam algum dia pagar. Vocês são predadores, mas hoje se tornaram presas. E cortarão quanta carne precisarem. Esse é o único caminho para a liberdade. No entanto, só um de vocês pode passar. E as ferramentas são para o sacrifício final. O sacrifício da carne. Diante de vocês estão os instrumentos necessários. O relógio está contando. Irá de 60 segundos até zero. Aquele que entregar mais carne se libertará das correntes. Quem oferecer menos terá um parafuso cravado no crânio. Quem oferecerá mais carne para salvar sua vida? A escolha é sua²².

A sentença é explícita em relação aos motivos do *Jigsaw* – tanto *Aaron* quanto *Eddie* são acusados de se apoderar dos bens das pessoas por meio de empréstimos –, mas as leis que possibilitaram que fosse esse o objeto da sentença e não outro em seu lugar só poderão ser mostradas com clareza na medida em que dispusermos tais acusações em série. As acusações que dizem respeito a questões econômicas constituem parte importante desse quadro.

²¹ Jogos Mortais IV (tempo 01:14:18-01:15:19).

²² Jogos Mortais VI (tempo 00:02:07-00:03:17).

Olá, bem-vindos. Desde o nascimento, lhes foram dadas mais vantagens que aos demais. Mas, por decisões morais pobres, vocês usaram essas vantagens para, egoistamente, beneficiar apenas vocês próprios em detrimento dos outros. Bem, hoje essa forma peculiar de pensar será posta à prova. Hoje, cinco se tornarão um, com o objetivo comum de sobreviver. Vocês estão todos conectados. Um cabo corre através dos seus colares. Ele pode ser tão apertado que vocês serão decapitados pelas lâminas. A única forma de remover o colar é com as chaves nas caixas de vidro nos pedestais à sua frente. No entanto, se um de vocês se mover para alcançar a chave o timer de 60 segundos se iniciará para todos. Escolhendo como reagir à essa situação, seus instintos lhes dirão para fazer uma coisa, mas eu imploro para que façam o oposto. Que os jogos comecem²³.

Nessa sentença, o *Jigsaw* aplica o suplício em um grupo de indivíduos. Todos são ricos, mas o *Jigsaw* os acusa de terem se utilizado dessa riqueza apenas para si mesmos. E, para sobreviver, agora devem aprender a agir em grupo: “[...] cinco se tornarão um, com o objetivo comum de sobreviver. Vocês estão todos conectados [...]”. Novamente, as palavras do *Jigsaw* materializam uma preocupação econômica; dessa vez, relacionada ao mau uso dos recursos. Essa preocupação econômica pode ser relacionada a um movimento em escala global em nome de um desenvolvimento econômico sustentável. Para darmos um exemplo de outras materializações desse acontecimento, o ano de lançamento desse filme, *Jogos Mortais V*, foi em 2008, mesmo ano em que a Europa enfrentava uma de suas maiores crises financeiras. Países como Alemanha, Áustria, França e Itália anunciaram pacotes de ajuda aos bancos no valor de mais de um trilhão de euros. Essa crise suscitou muitas críticas à ideia de autorregulação do mercado financeiro. O discurso do então presidente Luiz Inácio Lula da Silva durante a abertura do G20 financeiro – evento que reuniu presidentes de bancos centrais e ministros de finanças dos países desenvolvidos e dos principais países emergentes em São Paulo no dia 8 de novembro de 2008 – materializa essa preocupação:

[...] A crise nasceu nas economias avançadas. Ela é consequência da crença cega na capacidade de autorregulação dos mercados e, em grande medida, na falta de controle sobre as atividades de agentes financeiros. Por muitos anos especuladores tiveram lucros excessivos, investindo o dinheiro que não tinham em negócios mirabolantes. Todos estamos pagando por essa aventura. Esse sistema ruiu como um castelo de cartas e com ele veio abaixo a fé dogmática no princípio da não intervenção do Estado na economia. Muitos dos que antes

²³ *Jogos Mortais V* (tempo 00:23:27-00:24:27).

abominavam um maior papel do Estado na economia passaram a pedir desesperadamente sua ajuda [...] (LULA, 2008)²⁴.

Além da fala do presidente Lula, poderíamos apontar uma série de outras formulações nesse mesmo sentido que foram veiculadas na época pelos diversos meios de comunicação. Assim, mais uma vez, as sentenças proferidas pelo *Jigsaw* estão de acordo com a vontade de verdade da época em que os filmes foram lançados; dessa vez, sua acusação manifesta uma preocupação em relação aos riscos do mau uso dos recursos financeiros. Mas, quando a colocamos em série, junto com as demais, podemos ver que a questão financeira se sobrepõe às outras. A sentença contra *William* é bastante interessante, porque nos permite mostrar essas relações com maior clareza:

Olá, William. Provavelmente esteve pensando quando nos veríamos de novo. Hoje é o dia. Durante anos, sua fórmula decidiu o destino de outros. Mas os benefícios de um doente foram rejeitados injustamente. No entanto, esta fórmula não foi levada em conta: O homem tem desejo de viver. Uma vez encarada a morte, quem deve viver e quem vai viver são coisas completamente diferentes. Hoje, seu passado será colocado em julgamento. Há quatro pulseiras em seus braços e pernas, e quatro testes que precisa completar. Se não, essas pulseiras vão detonar. Olhe de perto. Tem 60 minutos para terminar os testes e evitar esse destino, começando agora. Não estará sozinho neste jogo. Bem como os pacientes perderam as famílias, se não chegar ao final antes do cronômetro zerar, nunca mais verá a sua família²⁵.

No nível narrativo, o *William* é um executivo que está no comando de uma grande empresa de plano de saúde. Ele é responsável por levar a cabo uma política de só estender a cobertura do plano de saúde àqueles que tivessem chances estatísticas maiores de sobreviver, negando assistência aos demais. Essa política, ao mesmo tempo em que elevou os lucros da empresa, teria sido responsável por muitas mortes. Aqui, a regularidade da questão econômica relacionada à saúde e à família se mantém.

Aos poucos, vamos constatando que as sentenças do *Jigsaw* se referem, sim, a diferentes posições de sujeito, como já dissemos: o médico, o empresário, o advogado, a mulher, o marido, a esposa, o pai, a mãe. Todos são punidos por cometerem alguma infração referente à norma que deve ser seguida por tais segundo a vontade de verdade. Mas há um acontecimento que, ao que parece, estabelece pontos de contato entre a

²⁴ Discurso publicado na íntegra pelo jornal Estadão. Fonte: <http://www.estadao.com.br/noticias/economia,leia-a-integra-do-discurso-de-lula-na-abertura-do-g-20,274637,0.htm>. Acesso em 13/07/2013.

²⁵ Jogos Mortais VI (tempo 00:26:41-00:27:54):

norma que deve ser seguida por todos eles, um acontecimento de um estrato bem mais rarefeito, que recobre todos os outros e que está ligado a uma preocupação com a vida. Esse acontecimento está relacionado, como veremos, ao surgimento de uma política de controle da população, como Foucault (2010a) a descreveu: a biopolítica. Os suplícios do *Jigsaw*, ao mesmo tempo em que servem como mecanismo disciplinar, entrando em rede com dispositivos como o cinematográfico, também atuam como instrumento do biopoder, assegurando uma norma de gerenciamento da vida.

Retomando as palavras de Foucault (2010a) acerca do nascimento da biopolítica, podemos dizer que o poder, que tinha como base o esquema organizador da soberania, se tornou incapaz de reger o corpo econômico e político de uma sociedade em pleno processo de explosão demográfica e de industrialização. Muitas coisas escapavam ao controle dessa mecânica de poder. “[...] Foi para recuperar o detalhe que se deu uma primeira acomodação: acomodação dos mecanismos de poder sobre o corpo individual, com vigilância e treinamento – isso foi a disciplina [...]” (FOUCAULT, 2010a, 210). Como resultado dessa primeira acomodação, nascem instituições como a escola, o hospital, o quartel, a oficina etc. E, no final do século XVIII, se dá, consoante Foucault (2010a), a acomodação sobre os fenômenos de população. Acomodação que, segundo ele, foi muito mais difícil na medida em que implicou na criação de órgãos complexos de coordenação e de centralização.

[...] Temos portanto, desde o século XVIII (ou em todo caso desde o fim do século XVIII), duas tecnologias de poder que são introduzidas com certa defasagem cronológica e que são sobrepostas. Uma técnica que é, pois, disciplinar: é centrada no corpo, produz efeitos individualizantes, manipula o corpo como foco de forças que é preciso tornar úteis e dóceis ao mesmo tempo. E, de outro lado, temos uma tecnologia que, por sua vez, é centrada não no corpo, mas na vida; uma tecnologia que agrupa os efeitos de massas próprios de uma população, que procura controlar a série de eventos fortuitos que podem ocorrer numa massa viva; uma tecnologia que procura controlar (eventualmente modificar) a probabilidade desses eventos, em todo caso em compensar seus efeitos. É uma tecnologia que visa portanto não o treinamento individual, mas, pelo equilíbrio global, algo como uma homeóstase: a segurança do conjunto em relação aos seus perigos internos. Logo, uma tecnologia de treinamento oposta a, ou distinta de, uma tecnologia de previdência; uma tecnologia disciplinar que se distingue de uma tecnologia previdenciária ou regulamentadora; uma tecnologia que é mesmo, em ambos os casos, tecnologia do corpo, mas, num caso, trata-se de uma tecnologia em que o corpo é individualizado como organismo dotado de capacidades e, no outro, de uma tecnologia em que os corpos são recolocados nos processos biológicos de conjunto (FOUCAULT, 2010a, p. 209-210).

Para ilustrar o que Foucault (2010a) diz acerca do nascimento da biopolítica, apresentamos dados estatísticos da Fundação Gapminder – empreendimento sem fins lucrativos, comprometido com uma política de desenvolvimento global sustentável que envolve mais de 180 países – que ilustram a relação entre desenvolvimento econômico e expectativa de vida. Seus gráficos (Figura 28 e Figura 29) mostram que, do início do século XIX para cá, a expectativa de vida da população mundial aumentou abruptamente associada com o desenvolvimento econômico.

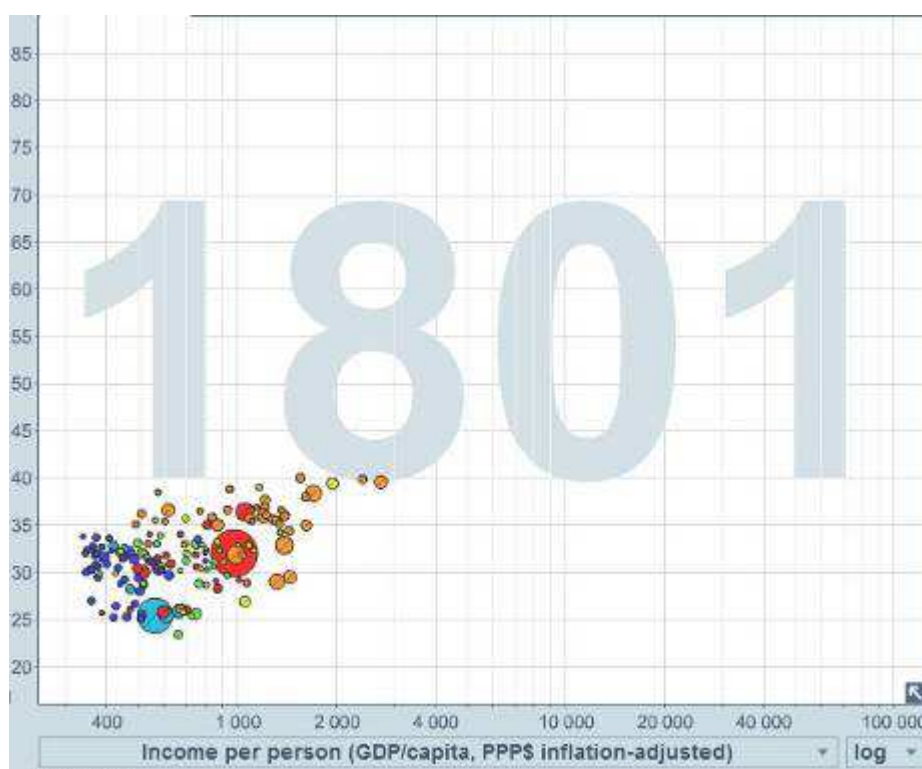


Figura 28²⁶: Expectativa de vida em 1801. Fonte: (www.gapminder.org, 21/09/2013).

²⁶ Nesses gráficos, cada cor compreende uma determinada região. Amarelo: América; azul escuro: África subsaariana; verde: Norte da África e Oriente Médio; azul claro: Sudoeste da Ásia; vermelho: sudeste da Ásia e Oceania; e laranja: Europa e Ásia Central.

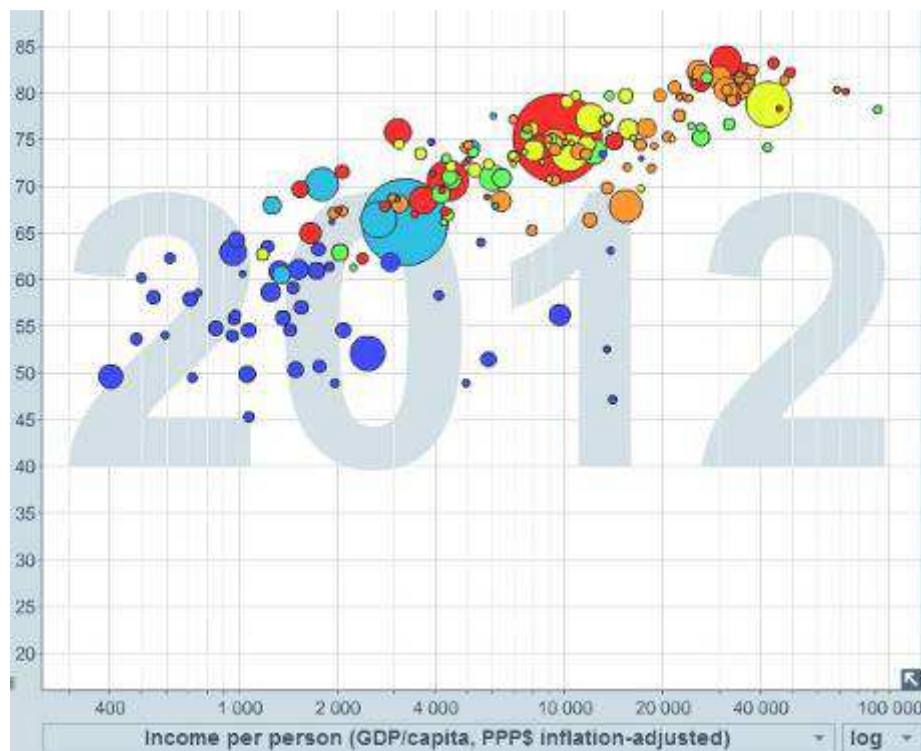


Figura 29: Expectativa de vida em 2012. Fonte: (www.gapminder.org, 21/09/2013).

Os dois gráficos mostram, no eixo vertical, a expectativa de vida e, no horizontal, a renda per capita de cada país em 1801 e 2012 respectivamente. A biopolítica, de acordo com Foucault (2010a), se interessa justamente por fenômenos coletivos, que só se apresentam por seus efeitos econômicos e políticos. São fenômenos de série que, segundo ele, devem ser considerados em um limite de tempo relativamente longo, isto é, como acontecimentos aleatórios que se desenvolvem essencialmente na duração.

Um fato importante e que nos ajuda a compreender todas essas regularidades enquanto parte de um acontecimento que vem se dando em escala global foi a Cúpula do Milênio, evento ocorrido no ano 2000, na sede das Nações Unidas, em Nova Iorque, e que contou com a presença de representantes de 189 países. A proposta do evento foi discutir o destino comum da humanidade. Ao final, foram estabelecidas algumas metas para 2015: erradicar a extrema pobreza e a fome; atingir o ensino básico universal; promover a igualdade entre os sexos e a autonomia das mulheres; reduzir a mortalidade na infância; melhorar a saúde materna; combater o HIV/aids, a malária e outras

doenças; garantir a sustentabilidade ambiental; estabelecer uma parceria mundial para o desenvolvimento²⁷.

O interesse pelo problema da população, de acordo com Foucault (2012e), suscita uma mudança na arte de governo, que era pensada com base no modelo da família, em que a economia era compreendida como gestão da família. O autor afirma que a família deixa de ser modelo de governo para se tornar um elemento no interior da população, um elemento de fundamental importância.

[...] De fato, se a estatística tinha até então funcionado no interior do quadro administrativo da soberania, ela vai revelar pouco a pouco que a população tem uma regularidade própria: número de mortos, de doentes, regularidade de acidentes etc.; que a população tem características próprias e que seus fenômenos são irreduzíveis aos da família: as grandes epidemias, a mortalidade endêmica, a espiral do trabalho e da riqueza etc.; finalmente que por seus deslocamentos, de sua atividade, a população produz efeitos econômicos específicos. Permitindo quantificar os fenômenos próprios à população, revela uma especificidade irreduzível ao pequeno quadro familiar [...] (FOUCAULT, 2012e, p. 424).

Para Foucault (2012e), a família passa para um plano secundário em relação à população, como um elemento interno à população. Um elemento de extrema importância, diz, na medida em que, “[...] quando se quiser obter alguma coisa da população – quanto aos comportamentos sexuais, à demografia, ao consumo etc. – é pela família que se deverá passar [...]” (FOUCAULT, 2012e, p. 424-425). Dessa forma, de modelo, a família se torna instrumento para o governo da população.

[...] Esse deslocamento da família do nível de modelo para o nível de instrumentalização me parece absolutamente fundamental, e é a partir da metade do século XVIII que a família aparece nessa dimensão instrumental em relação à população, como demonstram as campanhas contra a mortalidade, as campanhas relativas ao casamento, as campanhas de vacinação etc. Portanto, aquilo que permite à população desbloquear a arte de governar é o fato de ela eliminar o modelo da família (FOUCAULT, 2012e, p. 425).

No que diz respeito à governamentalidade, Foucault (2012e) explica que a lei não é o instrumento principal do governo, mas sim as táticas. Trata-se de fazer com que certos objetivos sejam alcançados por diversos meios. Diferentemente da soberania,

²⁷ Informações do site www.unicef.org. Fonte: http://www.unicef.org/brazil/pt/resources_9540.htm. Acesso em 19/09/2013.

cuja finalidade é ela mesma e cujos instrumentos têm a forma de lei, a finalidade do governo, conforme Foucault (2012e), está nas coisas – na perfeição e na intensificação dos processos que ele dirige. O objetivo final do governo, consoante Foucault (2012e), é melhorar a sorte da população, promover o aumento da riqueza, da duração de vida e da saúde dentre outras coisas. Para tanto, ele deve agir diretamente sobre a população, através de campanhas, ou indiretamente, por meio de técnicas que “[...] permitirão aumentar, sem que as pessoas se deem conta, a taxa de natalidade ou dirigir para uma determinada região ou uma determinada atividade os fluxos de população [...]” (FOUCAULT, 2012e, p. 425). E é nesse sentido que compreendemos ação dos jogos mortais do *Jigsaw* por meio do dispositivo cinematográfico.

Acreditamos que os jogos mortais do *Jigsaw* funcionam como um mecanismo de poder que se torna instrumento de uma sociedade de normalização. Sua exibição reafirma normas estabelecidas pela vontade de verdade – normas que determinam o controle dos indivíduos, enquanto sujeitos, estabelecendo um campo de ações possíveis para o gerenciamento de suas condutas, e normas que determinam o controle da população, enquanto gerenciamento da vida, fazendo da família um instrumento de governo. Assim como o rei é a personificação da lei, a lei viva, o *Jigsaw* é a personificação da norma, a norma viva. E o seu corpo múltiplo entra em contradição com o corpo dos supliciados, fazendo dos jogos mortais um espaço absolutamente heterotópico.

4.3 UMA HETEROTOPIA DE DESVIO CRÔNICA: OS JOGOS MORTAIS

O panoptismo, consoante Foucault (2012d), é uma invenção tecnológica cara para o Estado. Através desse modelo arquitetural, o filósofo pôde problematizar acerca de um conjunto de mecanismos relacionados a todo um feixe de procedimentos dos quais o poder se serve. Ele defende que, se quisermos compreender, de fato, os mecanismos de poder em sua complexidade, não podemos nos limitar à análise dos aparelhos de Estado. Devemos, segundo o referido autor, atentar para o fato de que estes se apoiam em pequenos panoptismos regionais e dispersos.

Nesse mesmo sentido, argumentamos que, para que possamos apreender a complexidade inerente aos mecanismos de poder, também devemos levar em conta, em nossa análise, os pequenos suplícios regionais e dispersos. Nosso foco, claro, está voltado para os suplícios presentes no cinema, especificamente, nos filmes da série

Jogos Mortais. Um estudo que considere as questões espaciais, de acordo com Marisa Gama-Khalil (2009, p. 64) “[...] poderá contemplar com eficácia as relações sociais envolvidas, relações que engendram os poderes que interpelam o indivíduo e definem o seu lugar de sujeito”. Por isso mesmo, retomaremos as reflexões de Foucault (2009a) acerca do espaço para estendermos essa discussão aos suplícios.

Ao apresentar suas ideias sobre o espaço, Foucault (2009a) aborda a concepção estruturalista. Para ele, vivemos numa época em que há um esforço para estabelecer um conjunto de relações entre elementos dispersos no tempo, fazendo-os aparecer lado a lado, justapostos, pondo-os em oposição. Nesse momento, a questão do posicionamento se tornou central na discussão espacial. O posicionamento, de acordo com Foucault (2009a), se define pelas relações de vizinhança entre pontos ou elementos: “[...] formalmente, podemos descrevê-las como séries, organogramas, grades” (FOUCAULT, 2009a, p. 412). O espaço deve, assim, ser compreendido sob a forma de relações de posicionamentos.

O espaço no qual vivemos, pelo qual somos atraídos para fora de nós mesmos, no qual decorre precisamente a erosão de nossa vida, de nosso tempo, de nossa história, esse espaço que nos corrói e nos sulca é também em si mesmo um espaço heterogêneo. Dito de outra forma, não vivemos em uma espécie de vazio, no interior do qual se poderiam situar os indivíduos e as coisas. Não vivemos no interior de um vazio que se encheria de cores com diferentes reflexos, vivemos no interior de um conjunto de relações que definem posicionamentos irredutíveis uns aos outros e absolutamente impossíveis de ser sobrepostos (FOUCAULT, 2009a, p. 414).

Os espaços constituídos de posicionamentos são divididos, por Foucault (2009a), em utopias e heterotopias. As utopias são espaços sem lugar real, representando o aperfeiçoamento da sociedade ou, ao contrário, sua inversão; já as heterotopias podem ser encontradas em qualquer cultura, sendo espécies de utopias efetivamente realizadas. De acordo com Foucault (2009a), esses espaços heterotópicos têm como característica justapor posicionamentos em si próprios incompatíveis em um mesmo lugar real.

Há, igualmente, e isso provavelmente em qualquer cultura, em qualquer civilização, lugares reais, lugares efetivos, lugares que são delineados na própria instituição da sociedade, e que são espécies de contrapositionamentos, espécies de utopias efetivamente realizadas nas quais os posicionamentos reais, todos os outros posicionamentos reais que se podem encontrar no interior da cultura estão ao mesmo tempo representados, contestados e invertidos, espécies de lugares que

estão fora de todos os lugares, embora eles sejam efetivamente localizáveis. Esses lugares, por serem absolutamente diferentes de todos os posicionamentos que eles refletem e dos quais eles falam, eu os chamarei, em oposição às utopias, de heterotopias [...]” (FOUCAULT, 2009a, p. 415).

Assim como as heterotopias, o suplício é constituído por posicionamentos irreduzíveis entre eles e que são impossíveis de serem sobrepostos, contrapondo, em um único lugar real, vários espaços. Nos suplícios, como vimos, ocorre o enfrentamento entre o rei e o criminoso, entre aquele que está acima da lei e aquele que está abaixo dela, oposição entre o monstro de cima e o monstro de baixo. Ele é utópico na medida em que parte de uma concepção ideal, com regras de funcionamento ideais; mas, ao passo que é efetivamente realizado, ele se transforma automaticamente em um espaço heterotópico. A maquete que apresentamos no segundo capítulo (Figura 1), é um indício desse caráter utópico dos jogos mortais. Na narrativa, aquela maquete representa a concepção de um jogo mortal tal como ele deveria funcionar, isto é, segundo aquele modelo. Isso está diretamente relacionado ao fato de os jogos se constituírem enquanto um ritual calculado nos mínimos detalhes. Na medida em que, enquanto utopia, esse espaço é efetivamente realizado, ele deixa de ser utópico para se tornar heterotópico.

No interior das heterotopias, há aquelas que Foucault (2009a) denominou como heterotopias de desvio, isto é, espaços onde se encontram indivíduos cujo comportamento foge às normas. Com base nisso, podemos dizer que tanto os suplícios como os jogos do *Jigsaw* se encaixam na categoria de heterotopia de desvio, na medida em que, neles, se encontram os monstros de baixo, aqueles que transgrediram a lei e a norma respectivamente.

Ainda em relação às heterotopias, Foucault (2009a) esclarece que, no curso de sua história, elas podem funcionar de forma muito diferente: “[...] de fato, cada heterotopia tem um funcionamento preciso e determinado no interior da sociedade, e a mesma heterotopia pode, segundo a sincronia da cultura na qual ela se encontra, ter um funcionamento ou um outro” (FOUCAULT, 2009a, p. 417). Como vimos, os suplícios serviam para punir os criminosos que se colocavam abaixo da lei. Sua punição era a reafirmação do poder do rei. Com o surgimento de novas tecnologias de poder, em especial, com o nascimento da biopolítica, esse espaço heterotópico do suplício, como pudemos averiguar, se modificou em *Jogos Mortais*. Nesses filmes, o espaço do suplício serve não mais para manifestar o poder do rei, cujo suporte é a lei, mas sim o poder do *Jigsaw*, cuja expressão é a norma. Os jogos do *Jigsaw* servem para estender o

domínio da norma, não o da lei. Dessa forma, ainda que obedecem aos mesmos princípios que Foucault (2011d) diz serem essenciais ao suplício, os jogos mortais se configuram como espaços heterotópicos com um funcionamento preciso e em conformidade com a sincronia da cultura na qual estamos inseridos, servindo de instrumento para a vontade de verdade.

As heterotopias, ainda de acordo com Foucault (2009a), estão ligadas a recortes no tempo; e, em referência a essas rupturas, ele afirma que elas dão para o que se poderia chamar de heterocronias. Em relação a esse aspecto temporal, os suplícios se encaixam na categoria que Foucault (2009a) denominou de heterotopia crônica, funcionando de forma semelhante à das feiras que ocorrem nas periferias das cidades.

Diante dessas heterotopias, que estão ligadas à acumulação do tempo, há as heterotopias que estão ligadas, pelo contrário, ao tempo no que ele tem de mais fútil, de mais passageiro, de mais precário, e isso sob a forma de festa. São heterotopias não mais eternizadas, mas absolutamente crônicas. Assim são as feiras, esses maravilhosos locais vazios na periferia das cidades, que se povoam, uma ou duas vezes por ano, de barracas, mostruários, objetos heteróclitos, lutadores, mulheres-sepentes, videntes [...] (FOUCAULT, 2009a, p. 419).

Da mesma forma que as feiras, os espetáculos dos suplícios não ocorriam todos os dias e também tinham a forma de festa. Seu espaço era montado e durava somente um breve período, enquanto o ritual era cumprido. Após o castigo físico, esse espaço era desfeito para ser refeito em outro momento. Nesse mesmo sentido, os jogos mortais possuem um funcionamento semelhante: formam um espaço heterotópico, com montagem e ritual próprios, que, ao terminar, se desfaz para ser refeito noutro momento e lugar. Assim como os suplícios, os jogos mortais só existem em ato, enquanto ritual.

Uma característica das heterotopias, de acordo com Foucault (2009a), é que não se pode entrar em um espaço heterotópico sem se submeter a ritos e a purificações ou sem ser obrigado a tal. As heterotopias, diz, possuem “[...] um sistema de abertura e fechamento que, simultaneamente, as isola e as torna penetráveis [...] (FOUCAULT, 2009a, p. 420). Dessa forma, só é possível ocupar um posicionamento em um dado espaço heterotópico, quando há obrigação ou permissão, depois que se cumpriu um certo número de gestos. O mesmo podemos dizer acerca do suplício, enquanto mecanismo de poder que só existe em ato, enquanto ritual, cada posicionamento no suplício só pode ser ocupado por meio de práticas, por indivíduos que atendam a certas condições.

O supliciado é chamado a ocupar seu lugar a partir do momento em que transgredir a lei, ou seja, ele é forçado a ocupar esse lugar. Desse modo, para o condenado, o suplício funciona de forma semelhante à prisão ou à caserna, por meio da coerção. De outro modo, entra no espaço heterotópico do suplício aquele que suplicia ou que, assistindo à cena do suplício, toma partido de um dos dois lados. Assim, em *Jogos Mortais*, podemos retomar o exemplo da maquete para discutir a respeito do sistema de abertura e de fechamento dos jogos.

Conforme a imagem da maquete (Figura 1), vemos três bonecos dispostos num banheiro. Dois deles estão acorrentados em lados opostos, enquanto que o terceiro está deitado no meio do banheiro. Trata-se de uma representação do jogo que o *Jigsaw* montou para três indivíduos. Os dois personagens acorrentados são *Dr. Gordon*, o médico, e *Adam*, o fotógrafo. Ambos são levados contra sua vontade para esse lugar, ou melhor, esses dois personagens representam indivíduos que foram forçados a assumir um determinado posicionamento. Esse aspecto mais passivo de certos posicionamentos é discutido por Foucault (2012b), ocasião em que ele fala sobre como nos tornamos sujeitos por meio da coerção de certos dispositivos, como é o caso das prisões. Nesse mesmo texto, *A ética de si como prática da liberdade*, Foucault (2012b) também discute sobre um sujeito mais ativo, que, por meio de certas práticas, assume um dado posicionamento. Essas práticas de si, diz, são esquemas propostos, sugeridos ou impostos ao indivíduo por sua cultura, sociedade ou grupo e não algo que ele inventa. É justamente aí, nesse entrecruzamento do indivíduo com o grupo, com a sociedade e com a história, que podemos pensar a memória, como suporte para esses esquemas. A memória é o procedimento interno de controle do corpo, a coerção que age por dentro, sustentando e sendo sustentada pelas coerções e limites que vêm de fora do corpo, fixando a norma nele. A memória, compreendida dessa forma, é um dos elementos responsáveis por esse traço mais ativo na constituição do sujeito.

Nos filmes da série *Jogos Mortais*, vemos um complexo jogo de troca de posicionamentos, alternando certa passividade com certa atividade. Ainda seguindo o exemplo do primeiro filme, quando o assistimos pela primeira vez, temos a certeza de que, naquele banheiro, estamos diante de três vítimas do jogo do *Jigsaw*. O médico (Figura 30), o fotógrafo (Figura 31) e o homem caído no meio do banheiro (Figura 33). Este homem caído está deitado sobre uma enorme poça de sangue. Em uma de suas mãos, há uma arma. O *Dr. Gordon* e *Adam* descobrem que estão sendo vigiados por alguém por meio de uma câmera escondida atrás de um dos espelhos desse banheiro.

Pouco tempo depois, o *Dr. Gordon* reconhece o rosto de um dos funcionários do hospital em uma foto encontrada em sua carteira. Tudo leva a crer que esse funcionário, *Zep Hindle* (Figura 32), é o *Jigsaw*. Nos momentos finais do filme, esses quatro personagens se encontram no mesmo espaço real, o banheiro; contudo, num período relativamente curto, ocorrem muitas trocas de posicionamento.



Figura 30: *Dr. Gordon* aponta revólver para *Adam*. Fonte: (Jogos Mortais, 2004).



Figura 31: *Adam* pede para não ser morto. Fonte: (Jogos Mortais, 2004).



Figura 32: *Zep* aponta arma para o *Dr. Gordon*. Fonte: (Jogos Mortais, 2004).



Figura 33: *John Kramer* se levanta. Fonte: (Jogos Mortais, 2004).

O *Dr. Gordon* tinha até as 18:00h para matar *Adam* ou a sua mulher e a sua filha seriam assassinadas pelo *Jigsaw*. Quem iria matá-las seria *Zep*, logo, na narrativa, até então, *Zep* era o *Jigsaw*. Ao ver que o seu prazo havia chegado ao fim, o *Dr. Gordon* serra sua própria perna, que estava acorrentada, para pegar a arma que se encontrava na mão do homem morto, caído no meio do banheiro. Como vimos, no suplício, estamos diante de dois posicionamentos: de um lado, o rei; do outro, o criminoso. No jogo mortal, a mesma coisa acontece: ora um personagem está no lugar da vítima do *Jigsaw*, ora assume o seu lugar, fazendo do outro sua própria vítima. Dessa forma, o *Dr. Gordon* atira em *Adam*, dizendo que precisa seguir as regras. Em seguida, entra *Zep*, que, por seu turno, prepara-se para atirar no *Dr. Gordon*. O médico pergunta por que *Zep* vai

atirar já que ele havia matado *Adam*. E *Zep* responde dizendo que o prazo teria terminado antes disso e que era preciso cumprir as regras. De repente, *Adam*, que parecia estar morto, consegue matar *Zep*. Enquanto o *Dr. Gordon* sai para procurar ajuda, *Adam* vasculha os bolsos de *Zep*, encontrando um gravador. Com ele, *Adam* – e todo o público do filme – descobre que *Zep* era apenas mais uma vítima do *Jigsaw*. Nesse momento, o homem que estava deitado no meio do banheiro se levanta e revela seu rosto, o rosto do Tobin Bell, o rosto do *John Kramer*, que, no nível narrativo, é o *Jigsaw*.

Ao longo de toda a série, veremos esse tipo de jogo de inversão de posicionamento. Enquanto vítimas do *Jigsaw*, os personagens são forçados a ocupar seu lugar. Em *Jogos Mortais IV*, por exemplo, o *Jigsaw* vai submeter o oficial da *Swat*, *Daniel Rigg*, a um jogo mortal em que este tem que ver o que o *Jigsaw* vê, tem que sentir o que o *Jigsaw* sente e, finalmente, tem que salvar como o *Jigsaw* salva. É dessa maneira que, mesmo após a sua morte, o *Jigsaw* continua agindo, esse é o seu verdadeiro legado. Sendo a norma viva, ele se configura como um posicionamento que deve ser assumido pelos sujeitos.

Ao mesmo tempo em que pune os transgressores, o *Jigsaw* atua sobre eles, fazendo-os integrar o seu corpo múltiplo. Em outras palavras, o espetáculo dos jogos mortais se inscreve na memória dos que de alguma forma participam dele, quer sejam espectadores ou supliciados. A exibição dos jogos suscita uma memorização dos esquemas de práticas que tornam o sujeito capaz de agir como o próprio *Jigsaw*, tornando-o capaz de assumir seu lugar e, por seu turno, de estender os jogos a outras pessoas. Dessa maneira, o ritual se perpetua.

Indo um pouco mais adiante, podemos dizer que o poder se vale do modelo panóptico fazendo-o funcionar com mecanismos como o suplício. O panóptico permite vigiar sem ser visto, seu princípio consiste em suscitar um estado de vigilância permanente, produzir um efeito de controle ininterrupto, que tende ao incorpóreo:

[...] Quem está submetido a um campo de visibilidade, e sabe disso, retoma por sua conta as limitações do poder; fá-las funcionar espontaneamente sobre si mesmo; inscreve em si a relação de poder na qual ele desempenha simultaneamente os dois papéis; torna-se o princípio de sua própria sujeição [...] (FOUCAULT, 2011d, p. 192).

Essa inscrição em si, em nossa compreensão, assim como ocorre com os suplícios, se dá por meio da memória. É por meio da memória que o panóptico fixa no

corpo seus efeitos. Sendo assim, quem tem conhecimento de que está submetido a um campo de visibilidade também sabe que, ao cometer uma transgressão, pode muito bem ser submetido ao suplício. A memória, dessa forma, se configura como um instrumento extremamente importante para a normalização. E, mais ainda, não é de se admirar que o dispositivo cinematográfico faça uso desse mecanismo como ocorre nos filmes da série *Jogos Mortais*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final desse percurso, faz-se necessário fazer uma breve avaliação do caminho trilhado. Após escolher analisar a série de filmes conhecida como *Jogos Mortais*, não tinha qualquer ideia do que iria encontrar nela. Nesse primeiro momento, havia ainda uma infinidade de caminhos que poderiam ser seguidos, cada um deles exigindo teorias e metodologias próprias. Um desses caminhos, no entanto, pareceu-me, desde o início, mais interessante: a possibilidade de encontrar pontos de contato entre os jogos mortais praticados pelo *Jigsaw* e os suplícios descritos por Foucault (2011d). No primeiro capítulo, como vimos, defini alguns objetivos a partir da hipótese de que o cinema, assim como a literatura, poderia ser um dos palcos contemporâneos de exibição dos suplícios, da forma como estes foram definidos por Foucault (2011d). Evidentemente, não poderia falar do cinema como um todo, mostrar isso a partir de *Jogos Mortais* já seria um grande passo. Caso essa hipótese fosse comprovada, seria necessário, em seguida, desdobrar essa discussão, iniciar algumas reflexões a respeito de seus funcionamentos discursivos em entrelaçamento com o corpo e com a memória. O primeiro passo foi fazer uma discussão teórica para traçar os principais conceitos e posicionamentos que foram apresentados ao longo de toda a análise e definir etapas seguintes. Muitos dos trabalhos de Foucault foram centrais na pesquisa, mas não somente eles. À medida que fui avançando na investigação, fui forçado a recorrer a muitos outros autores.

No segundo capítulo, foi possível demonstrar que os jogos mortais praticados pelo *Jigsaw* obedeciam aos mesmos princípios inerentes aos suplícios descritos por Foucault (2011d), ambos possuindo procedimentos muito semelhantes, de modo que foi possível concluir que os jogos mortais são suplícios. Nesse mesmo capítulo, a leitura do trabalho desenvolvido por Kantorowicz (1998) foi essencial para a análise do corpo do *Jigsaw*. A partir de Kantorowicz e de Foucault, consegui mostrar que o termo *Jigsaw* não se refere a um único indivíduo, mas sim a um posicionamento que é oposto ao do transgressor, delimitado pela contradição entre o monstro de cima e o monstro de baixo.

No terceiro capítulo, pude avançar ainda mais nessa discussão a respeito do *Jigsaw* enquanto posicionamento. Para tanto, retomei algumas discussões de Foucault sobre as tecnologias de poder no intuito de mostrar de que maneira elas dizem respeito à constituição dos sujeitos. Apresentei reflexões sobre a soberania, a disciplina, a biopolítica até chegar à questão da norma para falar de uma sociedade de normalização.

Apontei, por meio de suas sentenças, como o *Jigsaw* se constitui como a materialização de diversas normas que são reafirmadas pelos jogos mortais que pratica. Ele manifesta relações de poder que não dizem respeito apenas a sujeitos, no nível da disciplinarização dos corpos, mas que se referem também à população, no que concerne à sua regulação. Por fim, mostrei como esse espaço dos jogos mortais se configura como sendo uma espécie de heterotopia de desvio crônica na qual nós, enquanto sujeitos, somos obrigados a entrar, quer seja pela coerção exterior a nós ou por meio de uma coerção interna, através da memorização de esquemas que devem ser seguidos – memorização que se dá a partir do dispositivo cinematográfico, isto é, por meio da exibição dos suplícios.

Os sete filmes da franquia *Jogos Mortais* se mostraram extremamente ricos de material relevante, dignos de uma discussão aprofundada ou, minimamente, razoável; e, por isso mesmo, chego ao final desse trabalho de pesquisa com a sensação embaraçosa de não ter preenchido todas as suas lacunas, de não ter conseguido dar conta de uma grande parte das perspectivas de análise que poderiam ter sido adotadas. Muitas das hipóteses iniciais – sim, havia muitas – foram abandonadas em detrimento de uma única linha de investigação.

A ideia de que poderíamos encontrar nesses filmes algo que funcionasse de modo semelhante ao suplício, da maneira como ele foi descrito por Foucault (2011d), enquanto um ritual que segue princípios bem definidos e que reafirma um determinado poder, foi se desdobrando em muitas etapas de pesquisa. Em cada evento do qual participei, abordei um aspecto diferente, aproveitando cada oportunidade para avançar nos estudos.

À medida que alguns obstáculos teóricos iam sendo superados, outros pareciam se consolidar como entraves. Nesse aspecto, posso afirmar com convicção que a paixão pelos temas discutidos e pelo referencial teórico mobilizado possibilitou inúmeras reviravoltas ao longo da pesquisa, que se transformou numa batalha. De todas as dificuldades que encontrei durante esse percurso, apenas uma delas permanece. Refiro-me ao aspecto artificial dos jogos mortais enquanto suplício.

Quando Courtine (2009) afirma que os espetáculos de exibição ao vivo do corpo anormal, os *freak shows*, são o berço do cinema, ele explica que o prolongamento desses espetáculos pelo cinema só foi possível com a instauração de múltiplos distanciamentos entre o espectador da deformidade humana e seu objeto. Courtine (2009) esclarece que, após a Segunda Guerra Mundial, o espectador desses *freak shows*

passou a reconhecer um semelhante sob a deformidade do corpo exibido – quer dizer, no momento em que se percebeu a monstruosidade como algo humano, seu espetáculo passou a ser um problema.

O filme *Freaks* (1932), de Tod Browning, é compreendido por Courtine (2009) como sendo o marco de um momento de transição, um limiar na genealogia das percepções da deformidade humana. Se, por um lado, afirma Courtine (2009), ele parece em sintonia com a mutação das sensibilidades que lhe é contemporânea, por outro, constrói um mundo visual de extremo realismo teratológico, saturando a tela de monstros. Assim, apesar de mostrar que a beleza física pode dissimular a feiura moral e que a deformidade do corpo pode abrigar sentimentos humanos, sua exibição foi amplamente condenada.

Courtine (2009) contrapõe este fracasso de Browning ao sucesso de público e de bilheteria do *King Kong*, lançado no ano seguinte, em 1933. A estrela principal deste filme também é um monstro; mas, em vez de um corpo humano real, dotado de esquisitice teratológica, trata-se de um “corpo-simulacro” (COURTINE, 2009, p. 324-325), representando um gorila gigantesco.

[...] Tudo se passa então como se os traços monstruosos, não sendo mais reconhecidos em seu enraizamento corporal e humano, se desdobrassem na esfera do espetáculo para aí adquirir uma existência autônoma: impulsionados pelo desenvolvimento das tecnologias cinematográficas, vão desenvolver-se nesse espaço como formas hiperbólicas, ao mesmo tempo que se vai enfraquecendo o reconhecimento da alteridade das monstruosidades humanas [...] (COURTINE, 2009, p. 325-326).

O sucesso de um frente ao fracasso do outro é, conforme Courtine (2009), o efeito de uma clivagem das percepções da deformidade humana. E, com a invenção desse corpo-simulacro, ele explica que os monstros se proliferaram no cinema. Para esse analista do discurso e historiador, retomando o que já dissemos, *Hollywood* se apropriou dos truques dos parques de exposições, prolongando e aperfeiçoando sua arte de ilusões visuais; e, por isso, ele afirma que o cinema fabrica seus monstros. De igual modo, acredito que os jogos mortais são uma espécie de suplício-simulacro, que são produzidos a partir do que Courtine (2009) chamou de arte de ilusões visuais, representados por meio de truques que estabelecem múltiplos distanciamentos entre o olhar do espectador e o ritual sangrento que se apresenta para ele.

A análise que foi realizada até aqui abrange alguns traços dessa simulação, sua materialização; mas, de modo mais profundo, aborda a narrativa e a dimensão ficcional. E, para dar conta desse aspecto artificial dos suplícios do *Jigsaw*, no entanto, seria necessário mais tempo de pesquisa, tempo que se mostrou absolutamente escasso. O próprio Courtine (2009) não se ocupou muito dessa questão do corpo-simulacro. Mas, reconhecendo que se trata de um ponto bastante importante e que suscitaria uma discussão extremamente relevante para o desenvolvimento de futuros trabalhos abrangendo o dispositivo cinematográfico, essa discussão deverá ser realizada durante a elaboração da tese que será desenvolvida nesse mesmo *Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade*. A continuidade dessa investigação no doutorado, acredito, minimiza os prejuízos causados por essa e outras lacunas não preenchidas nesse presente estudo.

Ter a compreensão dessas faltas não me permite, entretanto, ter qualquer ressentimento em relação ao caminho escolhido e percorrido, muito pelo contrário. Concluo essa etapa com a certeza de que o melhor possível foi feito e que as escolhas foram acertadas. A cada novo texto que era lido, toda a investigação era revista e modificada o quanto fosse necessário, sendo constantemente reatualizada. Muitos desses textos foram relidos dezenas de vezes, talvez, centenas. Dias e noites dedicados à apreensão da teoria, motivado por aqueles que, antes de mim, tiveram acesso aos mesmos textos e que tanto conhecimento sobre eles possuem.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
- BAECQUE, Antoine. Telas: o corpo no cinema. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges. **História do corpo: as mutações do olhar**. O século XX. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2008. v. 3, p. 481-507.
- BURKE, Edmund. **A philosophical inquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful**. The University of Adelaide. Disponível em: <<http://ebooks.adelaide.edu.au/b/burke/edmund/sublime/>>. Acesso em: 10/03/2013.
- CASTRO, Edgardo. **Vocabulário Foucault: um percurso pelos seus temas, conceitos e autores**. Belo Horizonte: Autêntica Ed., 2009.
- CORBIN, Alain. Dores, sofrimentos e misérias do corpo. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges. **História do corpo**. Da Revolução à Grande Guerra. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2008. v. 2, p. 267-343.
- COURTINE, Jean-Jacques. **Análise do discurso político: o discurso comunista endereçado aos cristãos**. São Carlos: Edufcar, 2009a.
- _____. O corpo anormal: história e antropologia culturais da deformidade. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges. **História do corpo: as mutações do olhar**. O século XX. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2009b. v. 3, p. 253-340.
- DONNELLY, Mark P.; DIEHL, Daniel. **The Big Book of Pain: Torture and Punishment Through History**. Stroud: History Press Limited, 2011.
- FERNANDES, Cleudemar Alves. **Discurso e sujeito em Michel Foucault**. São Paulo: Intermeios, 2012.
- FONSECA-SILVA, Maria da Conceição. Mídia e Lugares de Memória Discursiva. In: _____; POSSENTI, Sírio (Org.). **Mídia e Rede de Memória**. Vitória da Conquista: Edições Uesb, 2007a, p. 11-37.
- _____. **Poder-Saber-Ética nos Discursos do Cuidado de Si e da Sexualidade**. Vitória da Conquista: Edições Uesb, 2007b.
- FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012a.
- _____. **As palavras e as Coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- _____. A ética de si como prática da liberdade. In: MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Ditos e Escritos**. Ética, Sexualidade, Política. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012b, v. 3, p. 258-280.

- _____. **A Ordem do Discurso**. São Paulo: Loyola, 2011a.
- _____. Aula de 17 de março de 1976. In: _____. **Em defesa da sociedade**: curso no Collège de France (1975-1976). São Paulo: Martins Fontes, 2010a, p. 201-222.
- _____. A tortura é a razão. In: _____. **Ditos e escritos**. Segurança, Penalidade e Prisão. MOTTA, Manoel Barros da (Org.). Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012c. v. 8, p. 104-112.
- _____. **História da sexualidade 1**: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2011b.
- _____. **História da Sexualidade 2**: o uso dos prazeres. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2010b.
- _____. **História da Loucura**: na Idade Clássica. São Paulo: Perspectiva, 2012c.
- _____. Michel Foucault Explica Seu Último Livro. In: MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Ditos e Escritos**. Arqueologia das Ciências e História dos Sistemas de Pensamento. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008a, v. 2, p. 144-152.
- _____. **O Nascimento da Clínica**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011c.
- _____. **Os anormais**. São Paulo: Martins Fontes, 2010c.
- _____. O sujeito e o poder. In: DREYFUS, Hubert; RABINOW, Paul. **Michel Foucault**: uma trajetória filosófica – para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013, p. 273-295.
- _____. Outros Espaços. In: MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Ditos e Escritos**. Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009a, v. 3, p. 411-422.
- _____. Perguntas a Michel Foucault sobre Geografia. In: MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Ditos e Escritos**. Estratégia, Poder-Saber. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012d, v. 3, p. 172-185.
- _____. Por uma Crônica da Memória Operária. In: MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Ditos e Escritos**. Repensar a Política. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010d, v. 6, p. 80-81.
- _____. Prefácio à Transgressão. In: MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Ditos e Escritos**. Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009b, v. 3, p. 28-46.
- _____. Nietzsche, a Genealogia, a História. In: MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Ditos e Escritos**. Arqueologia das Ciências e História dos Sistemas de Pensamento. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008b, v. 2, p. 260-281.

_____. Sobre a História da Sexualidade. In: Roberto Machado (Org.). **Microfísica do Poder**: Michel Foucault. São Paulo: Graal, 2012f, p. 363-406.

_____. Verdade, Poder e Si Mesmo. In: MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Ditos e Escritos**. Ética, Sexualidade, Política. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009c, v. 5, p. 287-293.

_____. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Trad. Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 2011d.

GAMA-KHALIL, Marisa. Práticas de subjetivação nos espaços d'O conto da ilha desconhecida. In: MILANEZ, Nilton; SANTOS, Janaina de Jesus (Org.). **Análise do discurso**: sujeito, lugares e olhares. São Carlos: Claraluz, 2009, p. 63-74.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2003.

KANTOROWICZ, Ernst H. **Os dois corpos do rei**: um estudo sobre teologia política medieval. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

LA FONTAINE, Jean de. **Fábulas de La Fontaine**. Belo Horizonte: Itatiaia, 2003.

LE GOFF, Jacques. Documento/Monumento. In: **História e Memória**. Campinas: Ed. Unicamp: 2003, p. 525-541.

MILANEZ, Nilton. **Discurso e imagem em movimento**: o corpo horrorífico do vampiro no trailer. São Carlos: Claraluz, 2011a.

_____. O nó discursivo entre corpo e imagem. Intericonicidade e Brasilidade. In: TFOUNI, Leda Verdiani; CHIARETTI, Paula; MONTE-SERRAT, Dionéia Motta. (Org.). **A Análise do Discurso e suas Interfaces**. 1ed. São Carlos: Pedro & João, 2011b, v. 1, p. 147-.

NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da Moral**: uma polêmica. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. In: **Projeto História**. São Paulo, nº 10, p. 7-28, dez. 1993.

POE, Edgar Allan. O barril de amontillado. In: OSCAR, Mendes (Org.). **Edgar Allan Poe**. Ficção completa, poesia e ensaios. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1997, p. 365-371.

REVEL, Judith. **Michel Foucault**: conceitos essenciais. São Carlos: Claraluz, 2005.

Jogos Mortais. Direção: James Wan. Twisted Pictures. EUA: 2004. [DVD]. (103 minutos), colorido.

Jogos Mortais 2. Direção: Darren Lynn Bousman. Twisted Pictures. EUA: 2005. [DVD]. (93 minutos), colorido.

Jogos Mortais III. Direção: Darren Lynn Bousman. Twisted Pictures. EUA: 2006. [DVD]. (107 minutos), colorido.

Jogos Mortais IV. Direção: Darren Lynn Bousman. Twisted Pictures. EUA: 2007. [DVD]. (96 minutos), colorido.

Jogos Mortais V. Direção: David Hackl. Twisted Pictures. EUA: 2008. [DVD]. (92 minutos), colorido.

Jogos Mortais VI. Direção: Kevin Greutert. Twisted Pictures. EUA: 2009. [DVD]. (90 minutos), colorido.

Jogos Mortais: o final. Direção: Kevin Greutert. Twisted Pictures. EUA: 2010. [DVD]. (90 minutos), colorido.

The Man in the Iron Mask. Direção: Randall Wallace. United Artists. EUA: 1998. [DVD]. (132 minutos), colorido.