

A presença dos suplícios nos filmes da série *Jogos Mortais*

Ciro PRATES¹
Nilton MILANEZ²

Resumo

Este artigo é fruto de pesquisas acerca da materialidade fílmica e tem por objetivo iniciar uma análise, centrada nos postulados foucaultianos, da série de filmes de terror conhecida, no Brasil, como *Jogos Mortais*. Em nossa análise, demonstramos a relação entre o ritual do suplício, da forma como este foi descrito por Michel Foucault, e as cenas de violência exibidas nos cinemas pelos filmes da referida franquia. Este trabalho discute a extensão de um mecanismo de poder para o cinema e suas modalidades de ação sobre os sujeitos a partir do suporte audiovisual.

Palavras-chave: Jogos Mortais. Suplício. Poder. Cinema.

Abstract

This paper is the result of research on the filmic materiality and aims to start an analysis, focusing on Foucault postulates, the series of horror films known in Brazil as *Jogos Mortais* (Saw). In our analysis, we demonstrate the relationship between the ritual of torture, the way it was described by Michel Foucault, and the scenes of violence displayed by the films of that franchise in the cinema. This work discusses the extension of a mechanism of power for movies and their modes of action on the subject in the audiovisual support.

Keywords: Saw. Torture. Power. Movies.

Introdução

Este trabalho tem por objetivo fazer uma análise dos filmes da série de terror conhecida, no Brasil, como *Jogos Mortais* e parte da hipótese que existe uma relação

¹ Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade do PPGMLS, da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Integrante do Laboratório de Estudos do Discurso e do Corpo Labedisco. E-mail: ciroprates@hotmail.com

² Pós-doutor em Discurso, corpo e cinema na Sorbonne Nouvelle, Paris 3. Professor do Programa de Pós-Graduação em Memória, Linguagem e Sociedade da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). E-mail: niltonmilanez@gmail.com

entre eles e os suplícios realizados na Europa nos séculos XVI ao XIX. Em nossa pesquisa, utilizamo-nos dos postulados de Michel Foucault, em especial, de sua obra *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*, na qual o autor francês define os princípios essenciais que caracterizam este ritual.

Pretendemos mostrar que o cinema é um dos palcos contemporâneos de exibição dos suplícios, da forma como este foi descrito por Foucault (2011c), tomando o lugar das praças públicas européias. Mais ainda, queremos iniciar algumas reflexões sobre essa mudança e seus funcionamentos discursivos, visto que os suplícios de hoje não poderiam mais manifestar a invencibilidade de um poder soberano, cuja autoridade estaria fundamentada em um direito sobre a vida e a morte de seus súditos.

Uma análise centrada nas reflexões de Foucault nos possibilita discutir o suporte fílmico e sua relação com o sujeito, em outras palavras, pensar a relação entre as modalidades de ação cinematográficas sobre as ações de um sujeito, o que nos conduz a uma descrição da materialidade audiovisual.

1 O retorno dos suplícios pelo cinema

Em *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*, Foucault (2011c) explica que o ritual do suplício foi, aos poucos, deixando a cena pública e que seu desaparecimento 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 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 passagem se deu também para o cinema, se a materialidade fílmica serve de suporte para a punição ritualizada, teatralizada em 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 ao qual nos propusemos a observar teria ocorrido com os espetáculos de exibição do corpo anormal. Em seu texto *O corpo anormal: história e antropologia culturais da deformidade*, o Jean-Jacques 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. Para Courtine (2009), esses espetáculos, conhecidos como *freak shows*, teriam legado seus modos de apresentação do corpo anormal para o cinema hollywoodiano. Ele explica que o parque de diversões é o berço do cinema e que *Hollywood* se apropriou dos truques desses parques, prolongando e aperfeiçoando sua arte de ilusões visuais, transformando-os em seus próprios artifícios. Esse pensamento também é defendido por Antoine de Baecque (2009). Para este, os filmes funcionam como um prolongamento dos corpos extraordinários que eram exibidos nos circos, nos palcos e nos parques de exposição, mantendo-os sempre visíveis mesmo com o fim dos espetáculos ao vivo. Nosso objetivo, de igual modo, é verificar se o cinema também é herdeiro dos espetáculos de suplício.

1.1 As punições teatralizadas na forma de *Jogos Mortais*

A série de filmes que ficou conhecida, no Brasil, como *Jogos Mortais* entrou para a história do cinema como a franquia de terror com a maior bilheteria de todos os tempos, arrecadando mais de 873 milhões de dólares. Ao todo, são sete filmes longametragem. O primeiro deles foi lançado em 2004 com o título *Jogos Mortais*, cujo original em inglês é *Saw*. E os demais foram sendo lançados, ano após ano, até 2010, quando saiu o último título: *Jogos Mortais – O Final*.

Se levarmos em conta apenas o nível narrativo, a série 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 aproveitado 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 (2011c) 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 (2011c), 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, pois, evidenciar que os jogos mortais perpetrados pelo *Jigsaw* constituem-se 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 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, em que, 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 ao tentar escapar do jogo.

O suplício, conforme Foucault (2011c) 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 aproximado 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 (2011c), 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 com duas pessoas presas a correntes –, como podemos ver na Figura 1.



Figura 1

Essa maquete evidencia 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 (2011c) 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 atroz – 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 o filósofo francês, 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, 2011c, 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). 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



Figura 3



Figura 4

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 (2011c) 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:

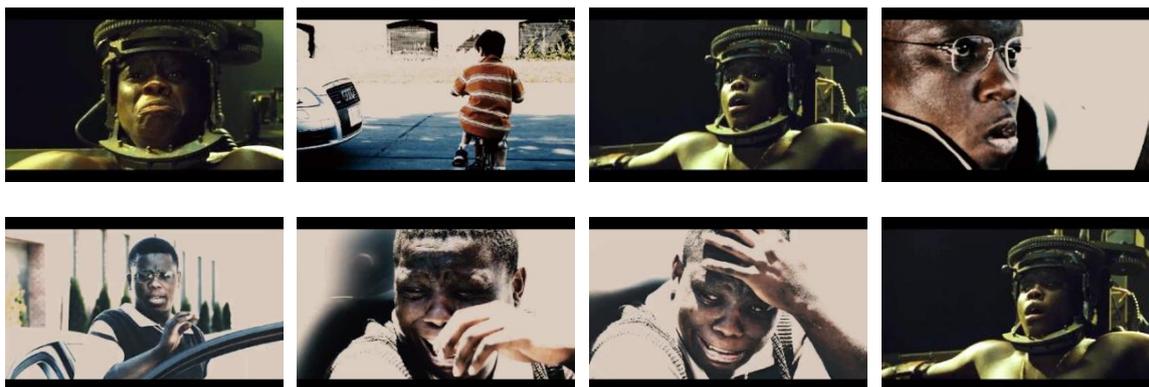
[...] Há um código jurídico da dor; a pena, quando é supliciante, não se abate sobre o corpo ao acaso ou em bloco; ela é calculada de acordo com regras detalhadas: número de golpes de açoite, localização do ferrete em brasa, tempo de agonia na fogueira ou na roda (o tribunal decide se é o caso de estrangular 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 (2011c). 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 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, nos *Jogos Mortais*, é a seguinte: no momento em que o *Jigsaw* faz as acusações, o rosto do acusado é mostrado em *close*. O plano em *close* de seu rosto é intercalado pelas imagens de seus crimes, através de um procedimento técnico conhecido como *flashback*. Em *Jogos Mortais III*, um procedimento semelhante é utilizado no jogo em que o estudante de medicina *Timothy Young*, personagem interpretado pelo ator Mpho Koaho, é crucificado e desmembrado depois de ser acusado pelo atropelamento de uma criança.



Sequência de figuras que mostram a intercalação do rosto do personagem *Timothy Young* com o crime praticado.

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 (2011c) 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

destruído 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.

1.2 Os 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 (2011c), 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 pelos diretores da franquia para produzir esse efeito de surpresa é mostrar os personagens que foram submetidos aos jogos despertando. Há, ainda, uma relação entre esse despertar da vítima e a iluminação do ambiente em que ela se encontra. Na maioria das vezes, somente quando os personagens capturados despertam é que o campo – espaço mostrado em cena – recebe iluminação. Lentamente, o olhar da câmera vai descortinando o cenário até a apresentação do *Jigsaw*, ocasião em que este anuncia o início da liturgia punitiva, revelando as acusações.

Logo em seguida, vemos a sequência da primeira cena de *Jogos Mortais I*, em que o fotógrafo e detetive particular *Adam Stanheight* desperta em uma banheira. No início da sequência, observamos, por meio de um plano em *close*, 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 médio, e podemos ver, mesmo com extrema dificuldade, alguém sair de uma banheira. Depois, numa *contra-plongée* – quando a câmera se posiciona abaixo do que está sendo mostrado –, luzes se acendem; e, no momento seguinte, o foco retorna para aquele corpo até então desconhecido a partir de um plano americano. Ao final, *close* mais uma vez em seu rosto, mostrando claramente a imagem do ator Leigh Whannell.



Sequência de figuras que mostram o personagem *Adam Stanheight* despertando numa banheira.

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 (2011c) diz 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, 2011c, 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 (2011c), 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 ele os 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.

1.3 As armadilhas

Ao longo dos sete filmes, são utilizadas aproximadamente cinquenta armadilhas diferentes para punir um grande número de indivíduos envolvidos na trama. 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 à ‘máscara da infâmia’ *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



Figura 6

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 (2011c) 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



Figura 8



Figura 9

Em *Jogos Mortais III* (2006), vemos um instrumento, a *Angel Trap* (Figura 10), utilizado para arrancar parte da pele e eviscerar 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 evisceramento, onde eles retiravam as vísceras de pessoas vivas conforme podemos visualizar na figura 11.



Figura 10



Figura 11

Ainda em *Jogos Mortais III*, há um mecanismo que crucifica e mutila os membros do personagem *Timothy Young*. Esse aparelho, 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 supliciados. Em seguida, podemos ver, nas figuras 7, 8 e 9, as mãos e os pés perfurados de *Timothy* crucificado.



Figura 7



Figura 8



Figura 9

Seria necessário descrever o funcionamento das cinquenta armadilhas para evidenciar 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, bem como 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.

2 A passagem para o cinema: a questão do poder

À medida que o poder investe sobre o governo da vida, a morte passa a habitar a periferia de nossa sociedade e, conforme Foucault (2011a), 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) o chama de bio-poder. 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? A resposta a essas questões, cremos, deve nos conduzir a uma maior reflexão a respeito dos suplícios e de sua relação com o poder.

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, adquiriu formas atenuadas, descreve. 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. Porventura fosse atacado por inimigos externos, explica o referido autor, o soberano poderia, de modo legítimo, dispor da vida de seus súditos, obrigando-os a defendê-lo numa batalha. Mas, se um dos seus se levantasse contra ele, infringindo suas leis, então, o soberano poderia agir diretamente sobre o corpo desse infrator para castigá-lo. Esse castigo físico, com o passar do tempo, transformou-se no ritual do suplício.

O crime, como esclarece Foucault, era um insulto ao rei, um ataque à sua pessoa; e, por isso mesmo, exigia uma resposta por parte deste, porque “[...] afinal de contas, não era tanto o castigo propriamente dito do culpado que se pretendia, não era tanto a expiação do crime, quanto a manifestação ritual do poder infinito de punir [...]” (FOUCAULT, 2010, p. 72). O suplício é, então, a materialização desse poder que se inscreve no corpo do condenado por meio da atrocidade, 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.

Tendo compreendido a relação entre o suplício e o poder, podemos pensar acerca dos jogos mortais e de sua relação com o poder, visto que, como pudemos concluir, esses jogos são suplícios, isto é, seguem os mesmos princípios que Foucault (2011c) julga essenciais aos suplícios. 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? A resposta para essa questão pode ser encontrada nas palavras do próprio *Jigsaw* quando este afirma que sua vontade não é tirar a vida dessas pessoas; mas, ao contrário, salvá-las, fazer com que elas a aproveitem da melhor maneira.

A partir do século XVII, segundo Foucault (1995), começou a se desenvolver uma forma de poder voltada para a vida, para o gerenciamento dos corpos, o qual ele chamou de bio-poder. Esse poder nasceu do aperfeiçoamento de uma tecnologia a qual o filósofo chama de poder pastoral – uma tecnologia engendrada no interior da Igreja. Essa forma de poder sobre o corpo surgiu em oposição ao poder soberano e, aos poucos, foi tomando seu lugar. Por meio de disciplinas e de controles reguladores da população, esclarece Foucault (2011b), esse poder passou a investir sobre os corpos, enquanto máquinas, para adestrá-los, ampliando suas aptidões e usufruindo de suas forças.

Este bio-poder, sem dúvida, foi elemento indispensável ao desenvolvimento do capitalismo, que só pôde ser garantido à custa da inserção controlada dos corpos no aparelho de produção e por meio de um ajustamento dos fenômenos de população aos processos econômicos. Mas o capitalismo exigiu mais do que isso; foi-lhe necessário o crescimento tanto de seu reforço quanto de sua utilizabilidade e sua docilidade; foram-lhe necessários métodos de poder capazes de majorar as forças, as aptidões, a vida em geral, sem por isto torná-las mais difíceis de sujeitar [...] (FOUCAULT, 2011b, p. 153).

A esse bio-poder, o direito sobre a morte só interessa enquanto instrumento para assegurar a vida, ou seja, deve ser exigido quando o corpo social ou seu modo de vida forem ameaçados. 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, transposto 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 o *Jigsaw* é, portanto, a encarnação desse poder 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.

3 A função suplício: a pedagogia 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 espectadores.

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 contra o criminoso do que para o público que a assiste, funcionando como um instrumento político.

Considerações finais

Em seu texto *Prefácio à Transgressão*, Foucault (2009) explica que a transgressão é um gesto relativo ao limite e que o jogo dos limites e da transgressão se dá da seguinte forma: a transgressão transpõe incessantemente uma linha que, atrás de si, fecha-se imediatamente, retornando sempre ao lugar do intransponível. Trata-se, pois, de um eterno processo de retorno à norma, em que a exibição da punição do criminoso representa tal processo. E o suplício é 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 (2010), o rompimento com o pacto social, e o suplício é a forma pela qual esse pacto é novamente restabelecido.

[...] 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, 2011c, 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 vimos, deixou as praças para ocupar as salas de cinema, mas a sua função política, a sua força pedagógica foi preservada mesmo após essa transição. O jogo mortal representado no cinema é capaz de nos provocar o sublime, despertando intensamente nossas paixões e, ao mesmo tempo, reafirmando a força dessa nova forma de poder voltada para a disciplinarização dos corpos.

Referências

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

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.

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. 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, 2009. 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.

FOUCAULT, Michel. *A Ordem do Discurso*. São Paulo: Loyola, 2011a.

_____. A tortura é a razão. In: _____. *Ditos e escritos: segurança, Penalidade e Prisão*. MOTTA, Manoel Barros da (Org.). Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012. v. 8, p. 104-112.

_____. *História da sexualidade I: A vontade de saber*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2011b.

_____. *Os anormais*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. 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, 1995, p. 231-249.

_____. Prefácio à Transgressão. In: MOTTA, Manoel Barros da (Org.). *Ditos e Escritos*. Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009, v. 3, p. 28-46.

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

Filmes

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

Jogos Mortais II. 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 VII: 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.