

---

## O CORPO DO JIGSAW: UM ESTUDO DISCURSIVO SOBRE O SUPLÍCIO EM JOGOS MORTAIS<sup>47</sup>

Ciro Prates<sup>48</sup>  
(UESB)

Nilton Milanez<sup>49</sup>  
(UESB)

### RESUMO

Este trabalho é fruto das discussões que vem sendo realizadas no **Laboratório de Estudos do Discurso e do Corpo – Labedisco**, no interior do projeto **Materialidades do corpo e do horror**. Nosso objetivo é a problematização do discurso sobre a morte, compreendendo o suplício dos corpos enquanto objeto discursivo presente nos sete filmes da série *Jogos Mortais*. Investigaremos, por tanto, o dispositivo filmico sob a perspectiva de materialidades que se repetem nos seus sete exemplares, apontando regularidades discursivas. Para isso, tomaremos, como arcabouço teórico-metodológico, os postulados de Michel Foucault dentro da Análise do Discurso.

**PALAVRAS-CHAVE:** Corpo, Discurso, Suplício.

### INTRODUÇÃO

---

<sup>47</sup> Trabalho vinculado ao projeto de pesquisa *Materialidades do Corpo e do Horror*, coordenado pelo Prof. Dr. Nilton Milanez.

<sup>48</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade da UESB com bolsa CAPES e pesquisador do Laboratório de Estudos do Discurso e do Corpo – Labedisco sob a orientação do Prof. Dr. Nilton Milanez.

<sup>49</sup> Professor Titular da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, campus de Vitória da Conquista, no Programa de Pós-Graduação em Memória, Linguagem e Sociedade e Programa de Pós-Graduação em Linguística. Coordenador do Laboratório de Estudos do Discurso e do Corpo/UESB, no qual desenvolve o Projeto de Pesquisa “Materialidades do corpo e do horror” e o Projeto de Extensão “Análise do discurso: discurso filmico, corpo e horror”.

---

A morte é o maior tabu de nossa sociedade, diria-nos Michel Foucault (2011a), mas, paradoxalmente a essa afirmação, assistimos, nas últimas três décadas, ao significativo aumento da produção e do sucesso de filmes que a espetacularizam. Esses filmes pertencem a um gênero que, convencionalmente, chamou-se de “horror”. Seguindo esse fluxo, em 2004, foi lançado o primeiro dos sete filmes da série *Jogos Mortais*, dirigido por James Wan, obra consagrada pelas atrocidades encenadas e exibidas mundialmente nos cinemas e que nos faz pensar em outra aparente contradição de nossa sociedade: o retorno dos suplícios como forma de punição para as transgressões. A emergência desses dois fenômenos na tela do cinema representa uma profunda relação entre ambos e a forma como a nossa sociedade está estruturada. A morte é um interdito na medida em que os corpos devem se manter sãos para que possam produzir sempre mais, em outras palavras, não se pode morrer. Esse, segundo Foucault (2011b), é um dos princípios de uma forma de poder fundamentada no governo da vida, no gerenciamento dos corpos – o bio-poder. Mas, se a morte é proibida, então, como explicar a sua presença cinematográfica cada vez mais constante e, principalmente, como explicar a sua espetacularização na forma de suplício? Antes de tudo, é preciso que deixemos clara a ligação entre o suplício e a morte. Em a *História da Sexualidade I*, Foucault (2011b) nos diz que o poder soberano está fundamentado no direito sobre a vida e a morte de seus súditos. 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 através do suplício. O suplício, conforme Foucault (2011c), nada mais é do que a manifestação do corpo real imprimindo sua existência no corpo do transgressor, estabelecendo os limites de sua lei. Sendo assim, trata-se do enfrentamento entre o “corpo duplo do rei” e o “mínimo corpo do condenado” diante do “corpo social”. O autor também afirma que o suplício possui um caráter jurídico-pedagógico, ou seja, o

---

suplício, ao passo que pune, também ensina. Dessa forma, podemos pensar que o retorno dos suplícios pelo cinema é uma forma possível de existência desse instrumento jurídico-pedagógico numa sociedade em que o poder soberano foi substituído pelo biopoder.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

Este artigo pretende discutir exatamente a respeito da emergência desses discursos sobre a morte, presentes em *Jogos Mortais*, e como o suplício do corpo os constitui. Para tanto, partiremos dos pressupostos teórico-metodológicos da Análise do Discurso, tomando como fundamento central os trabalhos desenvolvidos por Michel Foucault. Nosso primeiro passo é descrever e analisar o funcionamento das imagens em movimento em extratos de filmes da referida série, levando em consideração os encadeamentos, justaposições, associações e aglutinações deslocados para o estudo da materialidade imagética fílmica a partir de Foucault. Nesse sentido, investigamos o dispositivo fílmico sob a perspectiva de materialidades que se repetem nos seus sete exemplares, apontando regularidades discursivas que reforçam, basicamente, dois tipos de discursos: um, o discurso da soberania, da mesma forma como era regido pelos reis que tinham direito de vida e morte sobre seus súditos, como nos explica Foucault (2011b) no final de sua *História da Sexualidade I*; e dois, o suplício dos corpos como forma de punição e controle da população a partir do posição do soberano, sob a perspectiva foucaultiana (2011c) em *Vigiar e Punir*. Posto isso, perguntamo-nos: a) que materialidades cinematográficas são mobilizadas para a construção desses discursos?; b) quais posicionamentos os sujeitos assumem e que efeitos de sentidos suas formas de assujeitamento produzem?; c) qual a produção histórica em que se insere o discurso sobre o corpo supliciado e a soberania sobre o corpo do outro? Nosso olhar está, aqui, direcionado para o corpo, ou

---

melhor, para a forma como este é mostrado pelas imagens em movimento no cinema, pois que o nosso trabalho é descrever as estratégias cinematográficas de exibição do corpo e pensar discursivamente a produção de seus sentidos. Tal perspectiva nos leva a entender alguns dos fatores que propiciam a grande circulação e repetição do filme sequenciado, apontando-nos nada mais que nosso lugar no mundo de hoje como sujeitos historicamente orientados.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Em *Jogos Mortais*, encontramos uma forma ritual de punição corporal que, em muito, se assemelha ao ritual do suplício da maneira como este é descrito por Foucault (2011c) em *Vigiar e Punir*. O autor francês explica-nos o funcionamento desse instrumento jurídico-político, descrevendo todo o seu ritual e discutindo a relação entre transgressão e limite a partir dele. Para Foucault (2011c), trata-se de um confronto entre o “corpo duplo do rei” contra o “mínimo corpo do condenado”. Corpo duplo, porque se refere tanto ao corpo do indivíduo que, naquele momento, ocupa o lugar de rei quanto ao próprio Estado. Da mesma forma, encontramos, em *Jogos Mortais*, um lugar discursivo que também apresenta características semelhantes, partilhando dessa duplicidade corporal, e que chamaremos de *Jigsaw*. Ao passo que o rei representa o poder soberano, o *Jigsaw* corporifica o biopoder na medida em que materializa as práticas de coerção sobre o corpo inerentes a este poder. Nos filmes, o *Jigsaw* é quem submete os acusados de cometer desvios de conduta aos jogos mortais, portanto, ele representa esse poder que atua coercivamente sobre o corpo, isto é, sua disciplina e sua norma. Ao longo dos sete filmes, ele é apresentado de diferentes formas – enunciações diversas que compreendem uma mesma materialidade, um mesmo lugar discursivo. Primeiramente, o *Jigsaw* é encarnado pelo ator Tobin Bell, assumindo suas características físicas e, também, a

sua voz. Contudo, em outros momentos, o *Jigsaw* é mostrado como um boneco cujo nome não é enunciado na série, mas que nos é dado a conhecer pelas entrevistas e documentários acerca do filme: *Billy, o boneco*.



Tobin Bell



Billy, o boneco

Em ambos, observamos a regularidade das cores preta, vermelha e branca. Essas três cores estão profundamente associadas à ideia do horror, pois, dentre muitos outros sentidos, remetem-nos a três elementos que preenchem abundantemente o universo do horrorífico, a saber: as trevas, o sangue e os ossos. Na tradição das produções de horror, muitos são os personagens monstruosos que exibem tais cores. E, por meio do conceito de intericonicidade formulado por Courtine (2011), compreendemos a maneira pela qual essas cores nos remetem a outros personagens famosos do cinema, como o *Drácula*. Esse campo de associações está relacionado à teoria foucaultiana (2012) acerca do enunciado; por isso mesmo, o capuz negro, por vezes utilizado pelo *John Kramer*, personagem interpretado por Tobin Bell, alude diretamente à representação da morte e a personagens de outros filmes de horror, como o assassino do *Pânico*.



Drácula

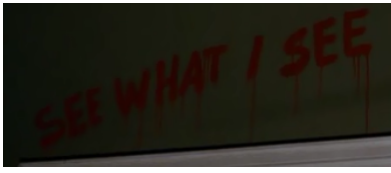


Morte

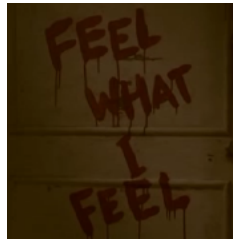


Pânico

Sem dúvida, o *Jigsaw* toma emprestada a imagem do ator Tobin Bell, ao qual está vinculado no nível narrativo, já que foi o *John Kramer* quem deu início aos jogos. Contudo, como afirmamos acima, não nos interessa falar do *Jigsaw* enquanto indivíduo, mas enquanto lugar discursivo. O corpo duplo do *Jigsaw* é, por vezes, sim, constituído pela imagem deste ator, mas não se limita a esta. Em diversas oportunidades, outros indivíduos ocupam este mesmo lugar, como o próprio boneco Billy. Em *Jogos Mortais IV*, por exemplo, vemos o policial *Daniel Rigg*, interpretado por Lyriq Bent, ser sentenciado pelo *Jigsaw* e, enquanto vítima, ter de agir como o próprio *Jigsaw*, submetendo outras pessoas aos mesmos jogos. A ideia de que outros indivíduos devem ocupar o lugar do *Jigsaw* fica completamente evidente quando o personagem *John Kramer* morre e outros personagens dão continuidade aos jogos. Ao longo dos sete filmes, somos todos – demais personagens da trama e espectadores – interpelados a nos subjetivar no lugar do *Jigsaw*. Também no quarto filme da série, há trechos em que aparecem imagens com frases atribuídas ao *Jigsaw*, dizendo: “see what I see”, “feel what I feel”, “save as I save”.



“See what I see”



“Feel what I feel”



“Save as I save”

Essas frases são uma ordem direta para que nos submetivemos no lugar do *Jigsaw*. A frase “save as I save” evidencia que o objetivo do suplício não é suprimir o corpo, mas sim adestrá-lo, trazendo-o para os limites da norma estabelecida por esse poder sobre a vida; porém, a forma como as frases foram caracterizadas, como se fossem escritas com sangue, deixam claro que há um preço a ser pago para que o corpo seja domesticado, e esse preço é o castigo físico. Assim, a todo momento, vemos a memória das penas físicas, especificamente do suplício, emergir ao longo de toda a série, atribuindo ao dispositivo fílmico de *Jogos Mortais* o mesmo potencial pedagógico daquele ritual.

## CONCLUSÕES

Devemos pensar no retorno dos suplícios pelo cinema como um acontecimento, a partir das condições de possibilidade que permitiram sua emergência, que se acomoda perfeitamente ao modelo de sociedade no qual estamos inseridos. Não se trata do antigo ritual de punição, no qual o poder soberano do rei se reafirmava reclamando seu direito de morte, mas de uma expressão da presença e da força de um biopoder que a todos tem a pretensão de regular e disciplinarizar. O suplício, em *Jogos Mortais*, é o ritual pelo qual a transgressão e o limite se reencontram, pois, como diria Foucault (2009), a transgressão se atira

---

sobre um mundo sem intromissão do não, e é por meio do suplício que o limite é restabelecido. “[...] a transgressão transpõe e não cessa de recommençar a transpor uma linha que, atrás dela, imediatamente se fecha de novo em um movimento de ténue memória, recuando então novamente para o horizonte do intransponível [...]” (FOUCAULT, 2009, p. 32).

## REFERÊNCIAS

- COURTINE, Jean-Jaques. Discursos e Imagens para uma Arqueologia do Imaginário. In: SARGENTINI, Vanice; PIOVEZANI, Carlos (Orgs.). **Discurso semiologia e história**. São Carlos, Claraluz, 2011.
- FOUCAULT, Michel. **A Ordem do Discurso**. Trad. Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Loyola, 2011a.
- \_\_\_\_\_. **Arqueologia do saber**. Trad. Luiz Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.
- \_\_\_\_\_. **História da sexualidade I: A vontade de saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2011b.
- \_\_\_\_\_. **Os anormais**. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Prefácio à Transgressão*. In: MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Ditos e Escritos**. v.III. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009, p. 28-46.
- \_\_\_\_\_. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Trad. Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 2011c.