

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
APLICADAS
CURSO DE JORNALISMO

Pablo Henrique Santos da Matta

**A Linguagem Intertextual de Quentin Tarantino: Referências Cinematográficas
na Narrativa de *Kill Bill Vol. 1 e 2***

Mariana

2026

Pablo Henrique Santos da Matta

**A Linguagem Intertextual de Quentin Tarantino: Referências Cinematográficas
na Narrativa de *Kill Bill Vol. 1 e 2***

Monografia apresentada ao curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Prof. Ana Carolina Lima Santos

Mariana
2026

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

M435l Matta, Pablo Henrique Santos Da.
A Linguagem Intertextual de Quentin Tarantino [manuscrito]:
Referências Cinematográficas na Narrativa de Kill Bill vol 1 e 2. / Pablo
Henrique Santos Da Matta. - 2026.
50 f.: il.: color..

Orientadora: Profa. Dra. Ana Carolina Lima Santos.
Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto.
Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Graduação em Jornalismo .

1. Tarantino, Quentin, 1963-. 2. Kill Bill (Filme). 3. Cinema. 4.
Intertextualidade. 5. Linguagem e cultura. I. Santos, Ana Carolina Lima. II.
Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU 791

Bibliotecário(a) Responsável: Essevalter De Sousa - Bibliotecário CRB6 1407



FOLHA DE APROVAÇÃO

Pablo Henrique Santos da Matta

A linguagem intertextual de Quentin Tarantino: referências cinematográficas na narrativa de *Kill Bill* vol. 1 e 2

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Jornalismo

Aprovada em 25 de fevereiro de 2026

Membros da banca

Dra. Ana Carolina Lima Santos - Orientadora (Universidade Federal de Ouro Preto)
Dr. Cláudio Rodrigues Coração (Universidade Federal de Ouro Preto)
Bel. Gracy Kelly Laport Coelho (Universidade Federal de Ouro Preto)

Ana Carolina Lima Santos, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 01/03/2026



Documento assinado eletronicamente por **Ana Carolina Lima Santos, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 01/03/2026, às 14:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1067429** e o código CRC **127D9331**.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por estar sempre ao meu lado me dando força e coragem para seguir em frente.

À minha família, meu pai Luís, minha mãe Silvana e meu irmão Ruan, por me amarem, me apoiarem e torcerem pelo meu sucesso sempre.

À minha orientadora, Ana Carolina, por me guiar, tirar todas as dúvidas, ter paciência e me apoiar durante todo o processo.

Aos meus amigos Jean, Mateus, João e Gustavo que sempre me animavam mesmo sem saber quando precisava em conversas sobre o futebol e o Galão da Massa e sobre o cinema e o mundo da cultura pop.

À minha amiga Vitória, maior parceira em grupos de trabalho durante o curso, seguindo o caminho ao mesmo passo que eu, sempre presente, apoiando e confiando.

Agradeço a mim mesmo, que quando criança moldei a minha paixão por cinema, consolidada na vida adulta ao assistir repetidas vezes os mesmos filmes, sem saber que um dia teria um TCC aprovado sobre a sétima arte.

RESUMO

Esta pesquisa busca compreender de que forma o diretor Quentin Tarantino integra a intertextualidade na narrativa de *Kill Bill Vol. 1 e 2*. Para isso são analisados elementos que compõem a linguagem cinematográfica desde as origens do cinema até os tempos atuais, passando pelo cinema clássico hollywoodiano e Nova Hollywood, entendidos como marcos importantes para o diretor. A seguir, entra-se no campo da intertextualidade cinematográfica, buscando seu significado e sua consolidação em ambos os movimentos. A partir daí é possível examinar como o filme em questão constrói sua história intertextualmente. Considera-se, na análise, como Tarantino integra a maior parte de suas referências na narrativa de forma orgânica e com propósito, criando um projeto que reafirma sua identidade enquanto diretor.

Palavras-chave: Linguagem cinematográfica; intertextualidade, Quentin Tarantino; *Kill Bill Vol. 1 e 2*.

ABSTRACT

This research seeks to understand how the director Quentin Tarantino integrates intertextuality into the narrative of *Kill Bill Vol. 1 and 2*. To this end, elements that comprise cinematic language from the origins of cinema to the present day are analyzed, encompassing classic cinema of Hollywood and New Hollywood. The research also delves into the field of cinematic intertextuality, exploring its meaning and consolidation in both movements. In that sense it is possible to analyze Tarantino's movie to understand how plot is constructed. We realize how the director integrates most of his references into the narrative organically and purposefully, creating a project that reaffirms his identity as a director.

Keywords: Cinematic language; Intertextuality; Quentin Tarantino; *Kill Bill Vol. 1 and 2*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Ângulo baixo usado para engrandecer o personagem em <i>Cidadão Kane</i>	11
Figura 2 - Uso do foco profundo em <i>Cidadão Kane</i>	11
Figura 3 - Vibrante mundo technicolor d’ <i>O Mágico de Oz</i>	12
Figura 4 - Uso de sombras e luzes em <i>A Marca de Fogo</i>	12
Figura 5 - Utilização da montagem reversa em <i>Demolição de um Muro</i>	13
Figura 6 - Diferentes tipos de cenários em <i>Ladrões de Bicicleta</i> , <i>A Roda</i> e <i>O Gabinete do D. Caligari</i>	14
Figura 7 - Efeitos sonoros criados para impacto dramático	15
Figura 8 - Uso do silêncio como ferramenta narrativa	15
Figura 9 - Clássica obra composta por três atos	17
Figura 10 - Uso da câmera subjetiva	19
Figura 11 - Uso de vapores e chuva para criação de atmosfera	19
Figura 12 - Herói com moral inabalável e Femme Fatale	20
Figura 13 - Intertextualidade de referência à iconografia cristã em <i>Metrópolis</i>	25
Figura 14 - Intertextualidade de referência à iconografia cristã em <i>Metrópolis</i>	25
Figura 15 - Intertextualidade de <i>O Encouraçado Potemkin</i> em <i>Os Intocáveis</i>	26
Figura 16 - Intertextualidade em <i>Sem Destino</i>	27
Figura 17 - Intertextualidade de <i>Star Wars: Uma Nova Esperança</i> à <i>Rastros de Ódio</i> ..	28
Figura 18 - Intertextualidade de <i>O Rei da Comédia</i> em <i>Coringa</i>	28
Figura 19 - Intertextualidade entre duas filmagens de <i>Scarface</i>	29
Figura 20 - Uso da violência estilizada em <i>Cães de Aluguel</i>	30
Figura 21 - Intertextualidade do cinema <i>noir</i> e dos <i>heist movies</i> em <i>Cães de Aluguel</i> ..	31
Figura 22 - Intertextualidade de <i>Cães de Aluguel</i> em <i>Pulp Fiction</i>	31
Figura 23 - Contraste do branco com o vermelho ao fundo em <i>Pulp Fiction</i>	32
Figura 24 - Figurino referenciando <i>western</i> clássico.	32
Figura 25 - Pôster remetendo aos <i>pulps</i>	32
Figura 26 - Uso de cores quentes em <i>Jackie Brown</i>	33
Figura 27 - Uso do Primeiríssimo plano em <i>Kill Bill</i>	34
Figura 28 - Ângulo da câmera ressalta vitória da protagonista	34
Figura 29 - Composição das sequências de ação	34
Figura 30 - Contraste de cores usado no início de <i>Kill Bill</i>	35

Figura 31 - Intertextualidade dos <i>flashbacks</i> de <i>A Morte Anda a Cavalo</i> em <i>Kill Bill</i>	35
Figura 32 - Uso do vermelho em <i>Kill Bill</i> , representando violência	35
Figura 33 - Uso do branco em <i>Kill Bill</i> , simbolizando pureza.....	36
Figura 34 - Utilização da iluminação em cena de combate de <i>Kill Bill</i>	36
Figura 35 - Uso do sol como parâmetro de iluminação em <i>Kill Bill</i>	37
Figura 36 - Cartelas em <i>Kill Bill</i> , referenciando o cinema de artes marciais e seriados	37
Figura 37 - Diferença no uso de ambientes em <i>Kill Bill</i>	38
Figura 38 - Contraste nos espaços de <i>Kill Bill</i>	38
Figura 39 - Intertextualidade de <i>Jogo da Morte</i> em <i>Kill Bill</i>	39
Figura 40 - Intertextualidade de <i>Rastros de Ódio</i> em <i>Kill Bill</i>	40
Figura 41 - Close-up com diferentes finalidades narrativas	41
Figura 42 - Inspiração para o confronto final em <i>Kill Bill</i>	41
Figura 43 - Uso do preto e branco referenciando <i>noir</i>	41
Figura 44 - Contraste entre luz e sombras	42
Figura 45 - Referência direta a <i>Era uma vez no Oeste</i>	43
Figura 46 - Referência ao <i>western</i> clássico	44
Figura 47 - Referência ao kung-fu.....	44
Figura 48 - Personagem inspirado no longa Carrascos de Shaolin.	44
Figura 49 - Citação a um personagem de quadrinhos	45
Figura 50 - Referência a personagem do longa de fukasaku.	45

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1. A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA	10
1.1 A linguagem cinematográfica no cinema clássico hollywoodiano	16
1.2 A linguagem cinematográfica na Nova Hollywood	17
1.3 Os gêneros do cinema clássico à Nova Hollywood	20
2. INTERTEXTUALIDADE CINEMATOGRAFICA.....	23
2.1 A intertextualidade no cinema clássico hollywoodiano.....	24
2.2 A intertextualidade na Nova Hollywood.....	27
3. O CINEMA DE TARANTINO.....	30
3.1 Linguagem em <i>Kill Bill</i>	33
3.2. Referências intertextuais em <i>Kill Bill</i>	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS.....	48

INTRODUÇÃO

Uma das coisas que mais me fascinam no cinema é a sua capacidade de criar novas formas de se fazer um filme, reinventando-o através do que já foi criado anteriormente. Um dos diretores que recorre ao elemento da intertextualidade cinematográfica, ou seja, se utiliza de elementos e formas consolidadas por outros diretores, é Quentin Tarantino. Sendo conhecedor do cinema, tendo visto filmes de vários gêneros diferentes ao longo de sua vida, ele faz uso dessas referências, mobilizando-a em suas produções. Talvez por isso hoje é considerado um dos melhores diretores em atividade.

Uma das maiores características de Tarantino é a sua utilização de elementos presentes em outros filmes de modo intencional e explícito. Ao assistir às obras de sua filmografia, percebemos que o diretor não esconde o seu desejo de referenciar constantemente obras ou momentos icônicos do cinema, criando a sua versão de algo tão conhecido pelo público. Há aqueles que digam que ele apenas copia e cola elementos de outros filmes, outros que ele trouxe uma forma de se fazer cinema não vista até então.

Seja como for, o diretor tem um estilo reconhecido que se tornou adjetivo: tarantinesco. Entre as características que definem tal adjetivo estão a violência estilizada com cenas brutais, mas coreografadas e visualmente impactantes, frequentemente com humor ou exagero; o diálogo longo e afiado, de conversas aparentemente banais, mas cheias de tensão, comichidades e referências culturais e a estrutura narrativa não linear, em histórias que são contadas fora de ordem cronológica.

Parte dessas ideias, Tarantino herda dos cineastas da Nova Hollywood, notadamente Martin Scorsese, Brian de Palma e Sam Peckinpah, aos quais se filia. Assim como seus antecessores, ele escreve e dirige seus próprios filmes, mantendo maior controle sobre o produto final, um princípio conquistado pelos realizadores dos anos 1970. Com isso, seu lugar é amplamente reconhecido como o de um autor singular e pós-moderno, cuja obra operou uma reconfiguração no cinema popular a partir da década de 1990.

O diretor nasceu no estado do Tennessee, nos Estados Unidos, mas foi na Califórnia, aos 16 anos, que iniciou seus estudos em atuação na James Best Theatre Company. “Tarantino trabalhou em uma locadora de vídeo na Califórnia antes de vender dois roteiros que se tornaram *True Romance* (1993) e *Assassinos por Natureza* (1994)” (Brittanica, 2025, on-line). O seu primeiro longa como diretor chamado *Cães de Aluguel*

teve a sua estreia em 1992 e conta a história das ações de um grupo de criminosos após um assalto fracassado em uma joalheria. Dois anos depois, ele se consolidou como um dos principais diretores com *Pulp Fiction: Tempo de Violência* (1994), que levou a Palma de Ouro em Cannes. “Em *Jackie Brown* (1997), ele adaptou um romance de Elmore Leonard sobre uma comissária de bordo envolvida em atividades criminosas” (Brittanica, 2025, on-line). A sua próxima produção *Kill Bill* (2003/2004) foi lançada no início da década seguinte em duas partes, se tornando um dos seus trabalhos mais intertextuais.

Considerando isso, a pesquisa parte para estudar como o diretor integra as referências tiradas de outras produções em sua narrativa em *Kill Bill* (2003/2004), que aqui analisaremos como um único filme dividido em dois volumes, já que é assim que o diretor o entende. A obra conta a história de vingança da ex-assassina conhecida como a Noiva, interpretada pela atriz Uma Thurman, após acordar de um coma de quatro anos. Seu objetivo principal é se vingar de Bill, interpretado por David Carradine, seu antigo amante e chefe, que tentou matá-la no dia do casamento. Para isso, ela terá que passar por dores físicas agonizantes, ao enfrentar a inescrupulosa gangue de Bill, o Esquadrão Assassino de Víboras Mortais.

Para dar conta da análise do filme, este trabalho está organizado em três capítulos. No primeiro, são discutidos os conceitos de linguagem cinematográfica e gêneros, focando no cinema clássico hollywoodiano e na Nova Hollywood. Centra-se em questões relativas ao modo como enquadramentos, angulações e movimentos de câmera, cor e iluminação, montagem, cenário e figurinos, entre outros elementos, criam possibilidades expressivas e narrativas. Também se aborda a evolução dos gêneros e suas influências.

O segundo capítulo, por sua vez, é sobre intertextualidade cinematográfica. A discussão se inicia de modo conceitual, tratando do que é intertextualidade e percorrendo sobre suas formas, implícita e explícita, de citação, alusão ou estilização. Na sequência, volta-se a expor especificamente o modo como ela se realiza no cinema, citando e exemplificando suas diferentes funções com um panorama do seu uso na história, de novo se concentrando no cinema clássico hollywoodiano e na Nova Hollywood.

O terceiro e último capítulo traz o foco para o cinema de Tarantino. Após apresentação da trajetória inicial do diretor, chega-se ao exame do objeto empírico propriamente dito, no qual é realizada a análise de cenas de *Kill Bill Vol. 1 e 2*, buscando entender como o diretor integra as referências na narrativa junto com suas características já conhecidas, de linguagem e gênero. Espera-se, com isso, entender de que maneira a

intertextualidade se constrói na obra de Tarantino, contribuindo para seu estilo enquanto diretor, problema de pesquisa central ao presente trabalho.

Nas considerações finais, um panorama de como o elemento intertextual se faz presente em *Kill Bill*, e como o diretor aperfeiçoou a sua forma de fazer cinema com suas marcas registradas, como o uso das referências, da violência e dos diálogos nos filmes produzidos a partir daí.

Todo esse percurso teórico-conceitual e analítico, construído ao longo da monografia, se baseia na minha experiência como cinéfilo, portanto, não estão ancoradas em uma ou outra obra singular, facilmente referenciável, pois são acumuladas como repertório pelo meu consumo de filmes e de produções textuais sobre filmes.

1. A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

O cinema teve uma das suas primeiras exposições públicas em 28 de dezembro de 1895. Em seus primeiros anos, entre o final do século XIX e o início do XX, ainda não tinha uma linguagem própria, isto é, um sistema específico de códigos visuais e sonoros ou um “alfabeto” de técnicas e conceitos capaz de produzir certos sentidos. “Os filmes eram feitos, com composições majoritariamente frontais, câmera distante da ação, e personagens com pouca densidade” (Ballerini, 2020, p.20).

Durante muito tempo a câmera foi mantida fixa, correspondendo ao ponto de vista do espectador da plateia, como em uma apresentação teatral. A produção do francês Georges Mèlies, famoso por *Viagem à Lua* (1902), é um excelente exemplo desse período. “Há ainda o seu curta metragem *O Homem com a Cabeça de Borracha* (1901), que foi estrelado por ele próprio, e que contava a história de um cientista que conecta um tubo na cabeça para inflá-la até explodir” (Ballerini, 2020, p. 19).

Aos poucos, uma linguagem propriamente cinematográfica foi sendo inventada. Um conjunto variado de ferramentas passaram a ser utilizadas pelos diretores como estratégia para se criar histórias com significado e provocar emoções no espectador, além de possibilitar e facilitar a interpretação do filme.

A linguagem cinematográfica trabalha de forma estruturada como toda comunicação, explora a subjetividade, o olhar do espectador e sua percepção. As imagens são organizadas para produzir um sentido, e estas imagens podem ser uma representação do real ou uma imagem imaginária, como vemos principalmente em filmes de ficção (Silva, 2016, on-line).

Nos Estados Unidos, o filme que deu o primeiro grande impulso estético, técnico e narrativo para o cinema de entretenimento foi *O Nascimento de uma Nação* (1915), de D.W. Griffith, que inaugurou os primeiros traços da linguagem hollywoodiana, tornando-se um enorme sucesso de bilheteria.

Ao longo dos anos, enquanto o cinema se firmava como linguagem, diferentes invenções e técnicas foram criadas, diversificando as possibilidades de criação de filmes. Alguns aspectos importantes nesse sentido são: enquadramento, angulações e movimentos de câmera.

Um filme importante na mobilização pioneira da câmera é *Cidadão Kane* (1941), dirigido por Orson Welles. O cineasta contou com técnicas como ângulos baixos para

engrandecer o personagem de Kane (figura 1). Outra técnica utilizada foi o uso do foco profundo, que mantém todos os elementos do quadro em foco (figura 2).

Figura 1. Ângulo baixo usado para engrandecer o personagem em *Cidadão Kane*.



Fonte: <https://www.postliteral.com.br/2021/08/resenha-cidadao-kane-citizen-kane-1941.html>.

Figura 2. Uso do foco profundo em *Cidadão Kane*.



Fonte: <https://thefilmguide1994.wordpress.com/2014/06/28/citizen-kane-orson-welles/>.

A fotografia cinematográfica também tem papel na identidade visual do cinema. O uso da cor e da iluminação em que a cena se passa se destacam. Embora houvesse filmes coloridos, boa parte da produção do cinema mudo foi feito em preto e branco. Com a introdução do uso do Technicolor em 1922, inicialmente com duas cores, houve uma mudança na forma de produção. “Sua popularidade começou a declinar em 1932, e a Technicolor a substituiu por um sistema de três cores que empregava os mesmos princípios básicos, mas incluía todas as três cores primárias” (Cook; Sklar, 2025, on-line).

A avançada tecnologia de câmeras e edição digital atual contribuiu para a forma como se utilizavam as cores, com diretores e coloristas podendo criar momentos de manipulação, atmosferas e sentimentos com muito mais facilidade e de forma mais eficiente. Uma produção importante nesse sentido é *O Mágico de Oz* (1939), de Victor Fleming, que usa as cores em tons vibrantes como um recurso narrativo (figura 3).

Figura 3. Vibrante mundo technicolor d'O Mágico de Oz.



Fonte: <https://pixflow.net/blog/how-the-wizard-of-oz-revolutionized-color-film-the-technicolor-legacy-explained/>.

A iluminação consiste em outro grande elemento que contribui na criação da expressividade da imagem. Quando os filmes eram feitos ao ar livre, a iluminação artificial era totalmente ignorada. Com a chegada de *A Marca de Fogo* (1915), de Cecil B. DeMille, a iluminação passou a representar efeitos psicológicos e dramáticos dos personagens (figura 4). Um exemplo dessa possibilidade do uso da iluminação é a chamada iluminação de Rembrandt ou chiaroscuro. “A Iluminação de Rembrandt é aquela que cria intencionalmente contrastes entre o claro e o escuro” (Van Sijll, 2017, p. 238).

Figura 4. Uso de sombras e luzes em *A Marca de Fogo*, que ressaltam a tensão e conflito.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=eYrJ0gBKCzM&t=463s>.

Outro aspecto da linguagem cinematográfico é a montagem. Com a ferramenta e com o avanço das técnicas de cinema, foi-se criando longas mais dinâmicos. No longa *Demolição de um Muro* (1896), de Louis Lumière, está um exemplo de uso da montagem. “Nele vemos um muro ser demolido e, em seguida, ser colocado de volta em pé pela

combinação de uma mesma sequência, porém reproduzida ao contrário” (figura 5) (A importância..., 2022, on-line).

Figura 5. Utilização da montagem reversa em *Demolição de um Muro*.



Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:D%C3%A9molition_d%27un_mur.

Entre as diferentes técnicas de montagem, temos a de estrutura não linear, na qual a ordem cronológica é quebrada na história. É o caso do longa *Cidadão Kane* (1941), dirigido por Orson Welles, que utiliza a ferramenta da narrativa não linear para contar a história do protagonista além do uso do foco profundo, “esta técnica que mantém todos os elementos do quadro em foco simboliza a complexidade da vida de Kane, e o intrincado emaranhado de eventos que moldaram seu caráter” (Oliveira, 2024, on-line).

Também influem na narrativa o cenário (ou seja, o local onde as cenas se desenrolam, podendo ser interior ou exterior, real ou criado em estúdio) e o figurino (isto é, as roupas e acessórios utilizados pelos personagens, que podem ser realistas, para-realistas e simbólicos). É de fundamental importância aprender a explorar o cenário, uma vez que ele está disponível em todos os planos de uma cena e pode ser utilizado pelos cineastas como ferramenta para intensificar um momento específico e apresentar ao espectador detalhes dos personagens. Exemplos de uso do cenário estão nos filmes *Ladrões de Bicicleta* (1948), *A Roda* (1923), *O Gabinete do Dr. Galigari* (1920), respectivamente. No primeiro o cenário é realista, no segundo é impressionista e no terceiro, expressionista (figura 6).

O figurino, que são os acessórios e roupas utilizados pelos personagens, podem ser realistas, para-realistas e simbólicos. No realista, busca-se a exatidão histórica, quando o figurinista busca uma reconstituição de uma época que será retratada no filme. “Já no para-realistas, a inspiração na moda da época, mas procede a uma estilização” (Martin 2005, p.76). “Na utilização do simbólico, a exatidão histórica não tem importância e que

o figurino tem como missão traduzir simbolicamente os caracteres, os tipos sociais ou os estados de alma” (Martin, 2005, p.77).

A decisão de incluir elementos do figurino no roteiro depende da sua importância dramática no filme. Para muitos diretores e roteiristas, é difícil representar para o espectador a transformação de um personagem sem recorrer ao uso do diálogo. Um dos meios de se fazer isso, é com a utilização do elemento do figurino, que pode ser introduzido no início do filme e, depois, revisitado ao longo da trama.

Figura 6. Diferentes tipos de cenários em *Ladrões de Bicicleta*, *A Roda* e *O Gabinete do D. Caligari*.



Fontes: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Cabinet_of_Dr._Caligari?utm_source=,
<https://www.imdb.com/pt/title/tt0040522/>, <https://scenebygreen.com/2021/11/03/la-roue-1923/>.

Já a trilha sonora representa todos os sons presentes na obra, desde a trilha musical a diálogos e está presente desde o início do cinema. Mesmo durante o período do cinema mudo, o uso dos sons contribuía muito para a imersão do espectador e sua interpretação da história. “Grandes produções convidavam orquestras inteiras para tocar durante suas sessões de cinema. Ao passo que, produções mais modestas, chamavam alguns músicos para tocarem canções ou criarem sons ao vivo” (O som..., 2022, on-line).

A trilha composta por orquestras está presente até os dias de hoje com composições consideradas icônicas e que atraem os espectadores a conhecerem franquias consagradas do cinema. Alguns exemplos são a trilha principal da franquia *Indiana Jones*

(1981-2023), a da franquia *Jurassic Park* (1993-2025), ambas do compositor John Williams, e da trilogia *De Volta para o Futuro* (1985-1990), criada por Alan Silvestri.

Alguns diretores mesclam a trilha composta por uma orquestra com canções já conhecidas como o próprio Alan Silvestri em *De Volta para o Futuro* com o uso da música *Johnny B. Goode*, no terceiro ato do filme, ou o próprio Quentin Tarantino em seu longa *Os Oito Odiados* (2015), que conta com canções do maestro Ennio Morricone e com *Now You're All Alone*, de David Hess.

Outros diretores se utilizam ainda mais da criatividade como o cineasta Edgar Wright em seu longa *Em Ritmo de Fuga* (2017), que faz uso da trilha diegética ao longo do filme, ou seja, o espectador e os personagens ouvem o mesmo som. Há ainda os que usam em excesso músicas não originais como o diretor James Gunn em sua trilogia *Os Guardiões da Galáxia* (2014-2023). Ou seja, de diferentes formas, a trilha sonora pode conduzir ou manipular as emoções do espectador tornando filmes ou cenas icônicos.

Figura 7. Efeitos sonoros criados para impacto dramático.



Fonte: <https://www.nerdologialalternativa.com.br/2022/06/nerdtop-5-momentos-marcantes-star-wars-imperio-contra-ataca.html>.

Figura 8. Uso do silêncio como ferramenta narrativa.



Fonte: <https://cinepop.com.br/um-lugar-silencioso-3-e-adiado-confira-a-nova-data-de-estreia-696320/>.

E, para além da música, ou melhor, em associação a ela, há também o uso do som, de forma mais ampla. Efeitos sonoros, por exemplo, também são mobilizados para moldar possibilidades de produção de sentido. “Assistir a um filme sem efeitos sonoros seria abrir mão de uma parte essencial da experiência cinematográfica” (Toledo, 2010, on-line). O silêncio, igualmente, cumpre papel nessa mobilização da linguagem cinematográfica.

Quanto aos efeitos sonoros, podemos citar a franquia *Star Wars* (1977-atualmente), que se utiliza dos efeitos para gerar sons no espaço, nas batalhas de naves e sabres de luz, entre outros (figura 7). Um exemplo da importância do silêncio na narrativa, por sua vez, está no longa *Um Lugar Silencioso* (2018), dirigido por John Krasinski, que conta a história de uma família que vive em um mundo pós-apocalíptico e que precisam permanecer em silêncio para não atrair criaturas que caçam suas presas por meio do barulho que elas produzem (figura 8).

1.1 A linguagem cinematográfica no cinema clássico hollywoodiano

Com os movimentos cinematográficos a noção de estilo foi sendo moldada. O cinema clássico hollywoodiano, que vai desde o início do cinema em 1895 até a década de 1950, tendo sua era de ouro entre 1930 e 1950, é exemplo disso. Nele, o formato de se contar história era bem definido e linear (exceto talvez o *noir*), com tramas bem estabelecidas.

Nessa época, a narrativa costumava se dar em três atos, composto, pela introdução, confronto ou desenvolvimento e conclusão. Esse formato se tornou um dos mais reconhecidos e utilizados até os dias de hoje, e dele surgiram obras consagradas pelos críticos e cinéfilos que se tornaram referências como *Casablanca* (1942), dirigido por Michael Curtiz (figura 9), ou o já citado *O Mágico de Oz* (1939), do diretor Victor Fleming.

Já a montagem, que antes se tratava predominantemente de juntar começo, meio e fim do filme, viu uma mudança com a ajuda do teórico russo Lev Kuleshov. “Kuleshov demonstrou que uma mesma imagem pode transmitir significados diferentes para o público a depender da imagem que a sucede ou antecede” (Torres, 2020, on-line). A partir do estudo de que imagens intercaladas com outras podem gerar diferentes sentidos e emoções no espectador, o uso da montagem no cinema se tornou elemento fundamental

com grande potencial criativo para os diretores. *Cidadão Kane* é, de novo, uma das referências nessa mudança da linguagem do cinema clássico hollywoodiano.

Figura 9. Clássica obra composta por três atos.



Fonte: <https://www.planocritico.com/critica-casablanca-1942/>.

De fato, é com a chegada de *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles, que a forma de se contar história começou a mudar no cinema. Trazendo um protagonista com muitas camadas, um aperfeiçoamento técnico na produção, uma narrativa não linear, uma modernização na linguagem cinematográfica e uma subversão de gêneros, o filme se tornou um modelo para vários cineastas a partir daí, influenciando também diretores do cinema moderno. “*Citizen Kane, 1941 (Cidadão Kane)* traz novas perspectivas ao cinema ao alinhar não só diálogo e personagem que é protagonista da história, mas também ao associar texto, tempo” (Leite, 2018, on-line).

Outro cineasta que possuía uma cinematografia que buscava formas diferentes de se contar história no período era Alfred Hitchcock, com filmes como *Rebeca: a mulher Inesquecível* (1940), que lhe rendeu o Oscar de melhor direção, e *Festim Diabólico* (1948), que traziam elementos de homoerotismo entre os personagens, em um período em que não se abordava temas como esse, e que se utilizam de técnicas como planos sequência e fotografia para criar momentos de tensão e favorecer os personagens quanto a composição de cada um.

1.2 A linguagem cinematográfica na Nova Hollywood

No fim da década de 1960 e início da década de 1970, o cinema da Nova Hollywood surgiu com diretores que estudaram a história do cinema, contando, portanto,

com um vasto conhecimento de linguagem. Iniciou-se com filmes como *Bonnie e Clyde* (1967), dirigido por Arthur Penn, e *A Primeira Noite de um Homem* (1967), do cineasta Mike Nichols. Outras produções importantes são *Sem Destino* (1969), de Dennis Hooper, *Dirty Harry* (1971), de Don Siegel, *O Poderoso Chefão* (1972), de Francis Ford Coppola, *Operação Dragão* (1973), de Robert Clouse, *Chinatown* (1974), de Roman Polanski, *Tubarão* (1975), de Steven Spielberg, e *Taxi Driver* (1976), de Martin Scorsese.

Esses filmes e outros dessa nova cinematografia passaram a rejeitar parte das convenções do sistema de estúdio clássico, adotando temas mais adultos, narrativas mais complexas e estilos visuais inovadores. Além disso, “em termos de produção, os filmes da Nova Hollywood representam uma rejeição decisiva do cinema tradicional. O antigo sistema de estúdios deu lugar à criatividade e experimentação dirigidas pelos próprios cineastas” (Payne; Gosner, 2025, on-line). “Com técnicas novas e recriadas, esses diretores aperfeiçoaram as estratégias narrativas tradicionais de Hollywood” (Matheus, 2023, on-line). Instituíram, com isso, um elemento autoral.

Outras características que compõem o movimento são: realismo, uso inovador de câmera (inclusive utilizando-as na mão), fotografia mais escura, novo formato de montagem com edição mais rápida. “A trilha sonora também se tornou um elemento importante dos filmes, com músicas pop e rock sendo usadas em vez de orquestras tradicionais” (Matheus, 2023, on-line).

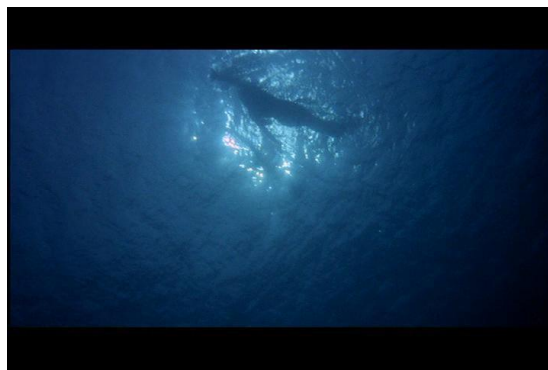
Boa parte dessas características já estão presentes nos primeiros filmes da Nova Hollywood. Em 1969, quando Dennis Hopper lançou *Sem Destino* (1969), sendo uma das primeiras influências desse movimento, estava evidente o modo como ele se utilizava de referências do passado e moldava o futuro do cinema ao abordar temas como preconceito, liberdade e o peso das nossas escolhas, além dos aspectos técnicos inovadores, como as diferentes transições de cenas, a trilha sonora e os planos escolhidos pelo diretor.

Outro filme importante foi *Dirty Harry* (1971), dirigido por Don Siegel. O filme aperfeiçoou a figura do policial do cinema *noir* ao abordar temas como a linha tênue entre certo e errado, as consequências das nossas escolhas ao agir fora das regras, moralidade e violência.

Em 1973, surgiu o longa *Operação Dragão* (1973), dirigido por Robert Clouse e estrelado por Bruce Lee, que ajudou a popularizar o gênero kung-fu, ao trazer um realismo da arte marcial para o cinema e influenciar cineastas em sequências de ação como o diretor Chad Stahelski com a franquia *John Wick*.

Em 1975, o longa *Tubarão*, de Steven Spielberg, considerado o primeiro blockbuster do cinema, se utilizou da câmera subjetiva, se tornando os olhos do peixe, só o mostrando em momentos chave do filme. O diretor precisou fazer uso da técnica visto os problemas de produção. Trata-se de um exemplo da criatividade de um dos diretores do movimento e do uso da linguagem como ferramenta de criação de tensão e suspense (figura 10).

Figura 10. Uso da câmera subjetiva.



Fonte: <https://cinemaedebate.com/2009/09/07/tubarao-1975/> .

Outro exemplo que reflete o estilo e como a linguagem é utilizada na Nova Hollywood está no longa *Taxi Driver* (1976) do diretor Martin Scorsese. O longa desde o início já coloca o espectador dentro da cabeça do protagonista, com o uso da montagem e visão subjetiva. Além disso, se utiliza de vapores e chuva para criar a sensação de quem assiste está diante de uma cidade suja e decadente (figura 11). O filme conta ainda com uma edição e mixagem de som precisa.

Figura 11. Uso de vapores e chuva para criação de atmosfera.



Fonte: <https://film-grab.com/2010/07/29/taxi-driver/>.

1.3 Os gêneros do cinema clássico à Nova Hollywood

Um conceito fundamental tanto para o cinema clássico hollywoodiano quanto para a Nova Hollywood é o de gênero. Trata-se do agrupamento de filmes em categorias, entre as quais pode-se citar terror, ação, ficção científica, faroeste, suspense, romance, comédia, aventura, musical, fantasia e drama. Assim como a noção de estilo, funciona, para o espectador, como modulador de expectativas. Filmes de um mesmo gênero mobilizam de formas semelhantes determinadas convenções da linguagem cinematográfica, compartilhando “padrões similares de trama, características temáticas parecidas, técnicas filmicas particulares e iconografia reconhecível” (Bordwell; Thompson, 2013, p. 527).

Alguns dos primeiros gêneros criados no cinema foram o terror, gênero que conta com várias modificações ao longo das décadas, com filmes que refletiam culturas e como a sociedade se moldava em sua época. Já na década de 1920, o *Gabinete do Dr Galigari* (1920), do diretor Robert Wiene, mostrou ao público o poder do gênero sendo a principal obra do expressionismo alemão. Na era de ouro que aconteceu nas décadas de 1930 a 1950, filmes como *Scarface* (1932), de Howard Hawks e *O Mágico de Oz* (1939), de Victor Fleming, foram destaques para os gêneros de gangsters e musicais, respectivamente, que ganhariam força a partir daí.

Já no gênero suspense, um dos consolidadores foi o cineasta Alfred Hitchcock, principalmente na década de 1950 e início de 1960. O diretor em sua filmografia conta com obras aclamadas pela crítica e pelo público, como os já mencionados *Rebeca*, *A Mulher Inesquecível* (1940) e *Festim Diabólico* (1948). Outros de seus filmes mais conhecidos são: *Disque M para Matar* (1954), *Janela Indiscreta* (1954), *Psicose* (1960) e *Os Pássaros* (1963).

Figura 12. Herói com moral inabalável e Femme Fatale.



Fonte: <https://leiturafilmica.com.br/fuga-do-passado/>.

Na década de 1940 até o final da década de 1950, o estilo noir (por alguns caracterizado como gênero) teve seu ápice nos Estados Unidos. Com filmes que refletiam a sua época, o noir passou a ser uma influência no cinema com seus elementos mais conhecidos, como o visual preto e branco e a iluminação com jogos de luz e sombras. “Essas zonas de penumbra funcionam como uma metáfora do universo social e moral degradado. A traição, o crime, o cinismo, o pessimismo, a fatalidade, a tragédia são temas e assuntos recorrentes nas histórias do policial *noir*” (Talamonte, 2017, p. 32). Era comum, nesse âmbito, histórias de detetive e *femmes fatales*. Além disso, o *noir* subvertia a figura clássica do personagem com moral inabalável presente no cinema hollywoodiano (figura 12).

Vale lembrar que o cinema *noir* teve ainda uma nova visão importante a partir dos anos 1970, com a reinvenção do estilo, o neo-*noir*. Filmes como *Chinatown* (1974), do cineasta Roman Polanski, já mencionado como importante expoente da Nova Hollywood, e *Ligadas pelo Desejo* (1996), de Lily e Lana Wachowski, estão entre as principais obras. “Algumas maneiras de distinguir filmes neo-*noir* dos demais são o uso de ângulos de câmera inclinados, a interação entre luz e sombra e, obviamente, enquadramentos desequilibrados” (Hellerman, 2024, on-line).

Nas décadas de 1970 e 1980, os filmes de possessão e slasher além do suspense ganharam destaque. O longa *Encurralado* (1972), um dos primeiros filmes dirigidos por Steven Spielberg, trouxe uma nova abordagem ao suspense e terror com uma trama que conta até com sequências de ação. A década conta ainda com obras como *O Exorcista* (1973), de William Friedkin, *A Profecia* (1976), do cineasta Richard Donner, e *Halloween* (1978), dirigido por John Carpenter, que popularizou o slasher.

O gênero do faroeste está presente no cinema desde os seus primórdios com o filme *O Grande Roubo do Trem* (1903), dirigido por Edwin S. Porter, que trouxe características que se tornaram populares até os dias de hoje no gênero, como os cowboys, as viagens a cavalo e os tiroteios.

Com o som e a evolução tecnológica dos anos 1930, passou a ser uma das maiores fontes de entretenimento para o público americano, especialmente durante a Grande Depressão. Estúdios como Warner Bros, Paramount e MGM produziram grandes quantidades de filmes de western, muitas vezes com enredos simples e focados em aventuras (Paixão, 2025, on-line).

Durante a década de 1960, o gênero perdeu popularidade, mas ainda assim gerou clássicos como *Era Uma Vez No Oeste* (1968), de Sergio Leone, e a *Trilogia dos Dólares* composta pelos filmes *Por Um Punhado de Dólares* (1964), *Por uns Dólares a Mais* (1965), e *Três Homens em Conflito* (1966), do mesmo diretor, além de *Sete Homens e um Destino* (1960), dirigido por John Sturges, tratando-se de uma refilmagem de *Os Sete Samurais* (1954), de Akira Kurosawa. “Com a chegada dos anos 1970, as mudanças sociais e culturais relegaram o western ao campo de cafona e menos interessante, marcando o declínio do western” (Paixão, 2025, on-line).

Quanto ao gênero samurai, há diversas obras que se destacam. Entre elas, várias pertencem ao diretor Akira Kurosawa, diretor popular do gênero, como *Yojimbo*, o *Guarda-Costas* (1961) e sua continuação, *Sanjuro* (1962). Outro filme influente no gênero é o longa *Harakiri* (1962), dirigido por Masaki Kobayashi. “Harakiri possui uma das cenas mais angustiantes do cinema chanbara,” (Gofferman, 2016, on-line). Mais recentemente, o gênero tem como destaque *Zatoichi* (2003), Takeshi Kitano, *O Último Samurai* (2003), dirigido por Edward Zwick, *13 Assassinos*, (2003), do cineasta Takashi Miike, e a série de filmes *Samurai X* (2012-2021), do diretor Keishi Ohtorno.

2. INTERTEXTUALIDADE CINEMATOGRAFICA

O termo intertextualidade surgiu e foi utilizado por Julia Kristeva em 1969 para explicar o que Mikhail Bakhtin, na década de 1920, entendia por dialogismo. “O termo é usado para designar as múltiplas maneiras pelas quais um texto literário é constituído por outros textos, por meio de suas alusões implícitas ou explícitas, citações, repetições e transformações das características formais e substantivas de textos anteriores” (Mambrol, 2016, on-line).

Inicialmente, a intertextualidade vira um foco de estudo no campo da literatura. Mas o fenômeno intertextual não se limita apenas a uma forma de arte, podendo ser utilizado também na música, pintura ou no cinema, o que amplia o campo de pesquisa em diferentes formas artísticas.

A intertextualidade pode, na prática, ser implícita sendo mais sutil na hora de evidenciar marcas ou explícita, quando há uma clara indicação do elemento referenciado. Além disso, os três processos que compõem o elemento intertextual são: a citação, a alusão e a estilização. Vale dizer que há uma imprecisão nessa categorização, considerando que a percepção da referência depende de uma série de elementos, sobretudo do repertório do espectador.

No caso da citação, há uma utilização de palavras de um outro autor como ocorre nesta pesquisa em alguns momentos. Já a alusão se trata de reproduzir algo já conhecido pelo público. “Por fim, a estilização é uma forma de reproduzir os elementos de um discurso já existente, como uma reprodução estilística do conteúdo formal ou textual, com o intuito de reestilizá-lo.” (Zani, 2003, p. 123).

Segundo a ideia de ansiedade da influência, criada pelo crítico literário americano Harold Bloom, para se ter uma única voz, um autor ou escritor precisa se apoiar em textos influentes ou em outras formas de arte existente. Sendo assim, ainda que haja traços de originalidade na obra do criador, ele sempre se apropria de outros projetos para o seu desenvolvimento. “Bloom defende também o modelo freudiano dos mecanismos de defesa para explicar estes desvios, considerando que as atitudes do poeta que modifica a obra de um antecessor, são ambivalentes, comparando tais atitudes com a relação edípica do filho para com o pai” (Espescht, 2012, on-line).

É possível, ainda, levar a ideia adiante, para outras formas de linguagens, entendendo que elas também podem ser intertextuais. No cinema, que é a que aqui

interessa, diversos diretores citam a influência de diretores anteriores, e a ansiedade da influência pode ser constatada em suas obras.

2.1 A intertextualidade no cinema clássico hollywoodiano

No cinema, a intertextualidade já estava presente desde o início da sétima arte, com o filme *Viagem à Lua* (1902), citado anteriormente. Uma das referências utilizadas pelo diretor George Méliès foram os livros do autor Jules Verne e H.G Wells.

Na década de 1930, o cinema abraçou obras consagradas da literatura, como o clássico *Frankenstein* (1931), de James Whale, e *M*, de Fritz Lang (1931). Vários diretores se utilizaram e reutilizaram de obras apenas conhecidas a obras consagradas, estabelecendo a intertextualidade como ferramenta na produção audiovisual. Nesse período, um filme que se utiliza do elemento da citação literária é o clássico *O Mágico de Oz* (1939), também já mencionado, que é baseado na obra lançada pelo escritor L. Frank Baum. No filme, há nomes, expressões e falas, como “não há lugar como o lar”, que são diretamente retiradas do livro.

Além disso, houve uma releitura da obra de Baum chamada *Maligna: A História Não Contada das Bruxas de Oz* (1995), de Gregory Maguire, que chamou a atenção dos mais jovens para a procura da obra original. O romance ainda deu origem a um musical extremamente popular, além de uma adaptação para o cinema lançada em 2024.

Mas nem só da literatura o cinema se aproveita em termos textuais. Durante os anos 1920, o cinema ainda não tinha muitas das convenções que viriam a ser utilizadas e transformadas com o passar do tempo, então os diretores usavam da criatividade para transmitir a sua visão para a tela. O elemento da intertextualidade nesse período era usado por movimentos cinematográficos, como o expressionismo alemão, com o simbolismo e o futurismo em filmes como *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, e “*O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene, que trouxe à tona uma nova forma de integrar – em certos pontos até exagerada – os efeitos de luz, os atores, os cenários os quais pintores procuraram explorar traços expressionistas e os demais elementos que o compõem” (Nisio, n.d, on-line). Muitos dos filmes desse período e da década seguinte demonstram a transformação na linguagem cinematográfica e suas ideologias, tendo o elemento intertextual como importante mecanismo de criação.

Na obra de Fritz Lang, o elemento da intertextualidade explícita está muito presente no filme através da citação ou visualização de textos bíblicos e mitológicos. Uma das cenas que demonstram o uso da intertextualidade explícita está no momento em que uma personagem prega para os trabalhadores (figura 13). Outra está no plano aberto em que vemos os trabalhadores em uma capela subterrânea que remete a uma iconografia cristã (figura 14). “*Metrópolis* é uma parábola moderna que mistura religião, terror, contos de fadas e ficção científica, meio século antes de Luke Skywalker empunhar um sabre de luz” (Mansell, 2020, on-line).

Figura 13. Intertextualidade de referência à iconografia cristã em *Metrópolis*.



Fonte: <https://theboar.org/2014/08/metropolis-possibilities/>.

Figura 14. Intertextualidade de referência à iconografia cristã em *Metrópolis*.



Fonte: <https://filmobsessive.com/film/film-analysis/sci-fi/metropolis-how-do-you-solve-a-problem-like-robot-maria/>.

Um exemplo de filme que se utiliza do elemento intertextual da alusão, lançado ainda nas primeiras décadas do cinema, é o clássico do cinema soviético *O Encouraçado Potemkin* (1925), dirigido por Sergei Eisenstein. A obra é baseada no motim de marinheiros russos contra seus superiores tirânicos a bordo do encouraçado Potemkin

durante a Revolução de 1905. Diferente da estrutura considerada mais comum no cinema atualmente de três atos, o filme se utiliza de cinco atos, utilizando a edição como uma das principais ferramentas. Com isso, o diretor experimenta novas técnicas de edição e montagem que se tornariam referenciadas até hoje. A sequência do ato 4 por exemplo, uma das mais famosas da história do cinema, chamada de a escadaria de Odessa, foi utilizada pelo diretor Brian de Palma, décadas depois, no filme *Os Intocáveis* (1987), em novo exemplo intertextual (figura 15).

Figura 15. Intertextualidade de *O Encouraçado Potemkin* em *Os Intocáveis*.



Fonte: <https://cinemaedebate.com/2010/03/25/os-intocaveis-1987/>,
<https://www.rua.ufscar.br/critica-o-encouracado-potemkin-1925-sergei-m-eisenstein/>.

A partir de 1930, várias convenções cinematográficas foram criadas e outras transformadas com um constante diálogo entre obras, gêneros e linguagens artísticas. A partir dos 1950, o cinema passou a olhar para si mesmo com obras que homenageavam Hollywood ou debatiam a transição do cinema mudo para o cinema falado e o impacto na forma de realização dos filmes. Alguns exemplos são *Cantando na Chuva* (1952), de Gene Kelly, e Stanley Donen, ou *Crepúsculo dos Deuses* (1950), de Billy Wilder. Paralelo a isso, há aqueles filmes que buscavam uma nova forma de reinterpretação do faroeste como *Rastros de Ódio* (1956), de John Ford. “O filme participa da história do cinema justamente como uma espécie de ponto de virada na ética do western, realizando uma profunda explanação da dubiedade relacionada à necessidade do herói, às culturas em conflito e à formação da ‘identidade’ norte-americana” (Inácio, 2009, p. 2).

Além disso, a intertextualidade foi usada no cinema clássico como ferramenta para crítica. É o que acontece em *Cantando na Chuva* (1952), que homenageia e parodia o cinema mudo. Desse modo, o cinema desses anos consolida-se como um espaço de influências e inovações a partir delas gerando uma intertextualidade entre as obras.

2.2 A intertextualidade na Nova Hollywood

Pode-se imaginar uma linha temporal da intertextualidade do cinema clássico para a Nova Hollywood já que diversos filmes desse movimento se utilizaram muito de elementos de obras prévias. Com o surgimento de diretores da Nova Hollywood e suas obras, notou-se semelhanças com filmes do cinema clássico seja pelo elemento implícito ou explícito. “David Bordwell e Kristin Thompson apontam características semelhantes em De Palma e Hitchcock, em que *Vestida Para Matar* (1980) seria uma evidente recriação de *Psicose* (1960)” (Alessandro, 2020, on-line).

Embora se perceba familiaridades entre obras da Nova Hollywood e do cinema clássico, diretores como Martin Scorsese, Brian de Palma, George Lucas e outros, se utilizam dessas semelhanças para criar suas próprias “fórmulas” de fazer cinema. Com isso, eles reinventam e ampliam as possibilidades para os diretores que viriam a ser conhecidos posteriormente como Quentin Tarantino.

Na obra já citada *Sem Destino* (1969), dirigido por Dennis Hooper, por exemplo, o elemento da intertextualidade implícita se faz presente na forma como o filme remete a referências do *western* e *road movie* (filmes de estrada), mas introduzindo a contracultura dos anos 1960 além de evocar gêneros. Uma cena clássica do filme que exemplifica é o momento em que os personagens estão em suas motocicletas Harley-Davidson com a bandeira dos Estados Unidos (figura 16). O diretor troca os cavalos pelas motos e evoca o western com o interior dos Estados Unidos.

Figura 16. Intertextualidade em *Sem Destino*.



Fonte: <https://www.theguardian.com/film/2019/jul/15/easy-rider-at-50-how-the-rebellious-road-movie-shook-up-the-system>.

Quanto à intertextualidade explícita, podemos citar o longa *Star Wars: Uma Nova Esperança* (1977), dirigido por George Lucas. O filme se baseou em diversas referências cinematográficas, muitas delas evidenciadas na obra explicitamente. Uma delas é a cena do personagem Luke Skywalker olhando para os dois sóis em Tatooine vislumbrando uma galáxia a ser explorada. A composição da cena assim como a mises-en-scène e o herói solitário remete aos clássicos faroestes de John Ford como *Rastros de Ódio* (1956), ou à Trilogia dos Dólares (*Por um Punhado de Dólares* – 1964, *Por uns Dólares a Mais* – 1965 e *Três Homens em Conflito* – 1966), dirigida por Sergio Leone (figura 17).

Figura 17. Intertextualidade de *Star Wars: Uma Nova Esperança* à *Rastros de Ódio*.



Fonte: https://revistaoeste.com/oestegeral/2025/05/25/o-filme-que-abalou-hollywood-e-criou-um-imperio/#google_vignette, <https://moviecrashcourse.com/2020/10/15/the-searchers-1956/>.

Figura 18. Intertextualidade de *O Rei da Comédia* em *Coringa*.



Fonte: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=946131462403908&set=pcb.946131602403894>.

No cinema atual, há diversas obras que se assemelham a outras de diretores da Nova Hollywood, que segue como grande influência. Um exemplo está no filme *Coringa* (2019), do diretor Todd Phillips, em que há diversas comparações quanto à história, fotografia e temas retratados com os longas *Taxi Driver* (1976) e *O Rei da Comédia* (1982), ambos do diretor Martin Scorsese (figura 18). O cineasta Todd Phillips, inclusive, deixa ainda mais evidente as inspirações ao trazer para compor o elenco do filme o ator

Robert de Niro, protagonista nos dois longas de Scorsese e que tem uma ponta em *Coringa*.

Há também *remakes* de filmes da era de ouro do cinema dirigidos por cineastas da Nova Hollywood como o próprio Brian de Palma. Um exemplo é *Scarface* (1983), estrelado por Al Pacino, trazendo uma nova visão e atualizando a história que conta a ascensão e queda do protagonista envolvido em um império do crime (figura 19). Enquanto o original de 1932, dirigido por Howard Hawks, se passava em Chicago durante a era de proibição do álcool, o longa de De Palma se passa em Miami, Flórida.

Figura 19. Intertextualidade entre duas filmagens de *Scarface*.



Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-900/fotos/detalhe/?cmediafile=18467419>
<https://mubi.com/pt/br/films/scarface>

Existem ainda cineastas contemporâneos que se utilizam de referências tanto de diretores do cinema clássico quanto do cinema da Nova Hollywood, como Denis Villeneuve, em seu longa *Duna* (2021), que além de ser influenciado pela obra *Lawrence da Arábia* (1962), foi também pela franquia *Star Wars* citada acima.

3. O CINEMA DE TARANTINO

Quentin Tarantino inicia sua carreira como diretor em 1992, após atuar em outras funções, como roteirista, produtor, diretor de fotografia e ator. Em *Cães de Aluguel* (1992), primeiro longa dirigido por ele, alguns aspectos do que aos poucos seria conhecido como tarantinesco começam a se delinear. Um deles é o uso da estrutura não linear, na qual usa elementos da linguagem cinematográfica para revelar aos poucos detalhes da história por meio de reconstruções de eventos conduzidas pelos diálogos carregados de subtexto. Além disso, a estrutura permite que o diretor desenvolva seus personagens sem seguir uma sequência tradicional.

Outro elemento muito recorrente nos filmes de Tarantino e que já se mostrava presente no filme de estreia é o uso da violência estilizada que aqui exerce o papel de provocar um impacto psicológico no espectador, deixando um espaço para a sua imaginação (figura 20). “Em termos de cinema independente americano, há antes de *Cães de Aluguel* e depois de *Cães de Aluguel*” (Beyl, 2021, on-line).

Figura 20. Uso da violência estilizada em *Cães de Aluguel*.



Fonte: <https://cinemaedebate.com/2011/01/09/caes-de-aluguel-1992/>.

Nesse filme, a intertextualidade também aparece como marca. Ela fica evidente na maneira como suas obras precisam dialogar com predecessores para criar um espaço criativo próprio. Em *Cães de Aluguel* (1992), o cineasta evoca em um único momento o cinema *noir*, com os personagens todos usando ternos pretos (figura 21), ao mesmo tempo que também remete aos filmes de assalto chamados *heist movies*. Isso, agregado à trilha sonora e ao uso da câmera lenta, faz com que ele crie algo novo composto por algo já existente. O diretor voltaria a utilizar o elemento do terno nos personagens interpretados por Samuel L. Jackson e John Travolta em *Pulp Fiction: Tempo de Violência* (1994), seu

filme seguinte, mas com uma função não apenas de referenciar gêneros e estilos e, sim, como elemento narrativo funcionando como uma espécie de proteção à identidade dos personagens (figura 22).

Figura 21. Intertextualidade do cinema *noir* e dos *heist movies* em *Cães de Aluguel*.



Fonte: <https://theasc.com/articles/flashback-reservoir-dogs>.

Figura 22. Intertextualidade de *Cães de Aluguel* em *Pulp Fiction*.



Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-10126/fotos/foto/>.

Em *Pulp Fiction: Tempo de Violência*, Tarantino entra de vez no olhar do público e da crítica, levando ainda mais longe as características de estilo introduzidas em *Cães de Aluguel* e se tornando referência em linguagem cinematográfica. No seu segundo longa, o diretor usa a estrutura não linear para contar a história em capítulos, fazendo com que o público participe mais ativamente ao ter que organizar os acontecimentos na sua mente.

Ele ainda utiliza seus diálogos, conhecidos pela boa escrita, para desenvolver os personagens e o faz com conversas aparentemente banais sobre temas como hambúrgueres ou massagem nos pés. “Isso, aliado ao uso de paisagens fantásticas e coloridas por Tarantino e às suas alusões [figura 23], proporciona ao público uma experiência de diferentes épocas” (Way, 2015, on-line). E não podia faltar o uso de

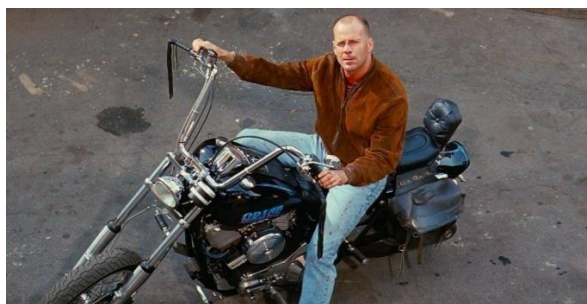
referências que aqui remetem aos filmes *noir*, *faroestes*, *blaxploitation*, quadrinhos e cultura pop.

Figura 23. Contraste do branco com o vermelho ao fundo em *Pulp Fiction*.



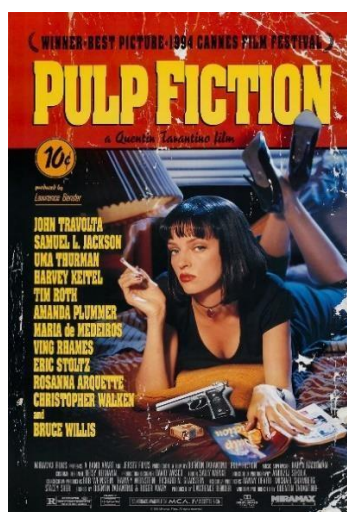
Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-10126/fotos/foto/>.

Figura 24. Figurino referenciando *western* clássico.



Fonte: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0110912/>.

Figura 25. Pôster remetendo aos *pulps*.



Fonte: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0110912/>.

Um exemplo de referência *western* introduzida pelo diretor no longa está no figurino do ator Bruce Willis. O personagem utiliza uma jaqueta marrom que remete aos clássicos *cowboys* do faroeste (figura 24). Já dos quadrinhos, podemos citar o icônico pôster do filme em que vemos a personagem Mia fumando, remetendo aos *pulps* vendidos nos anos 1930 e funcionando como uma capa de HQ (figura 25).

Em *Jackie Brown* (1997), seu terceiro longa, o diretor adota um ritmo mais contido e maduro para criar uma história de crime baseado no *blaxploitation*, contando com a atriz Pam Grier, ícone do gênero. No filme, a narrativa segue uma estrutura mais linear que em *Pulp Fiction*, mas com saltos temporais e mudanças de ponto de vista, com a repetição de eventos sob perspectivas diferentes dos personagens. Tarantino se afasta da estilização e se aproxima de algo mais humano, usando cores mais quentes (figura 26) e com o uso também de diálogos que exercem a função de aprofundar as relações. De sua carreira, esse talvez seja o filme mais comedido em relação ao uso da intertextualidade, sendo também menos conhecido pelo público.

Figura 26. Uso de cores quentes em *Jackie Brown*.



Fonte: <https://blogdojotace.com.br/2012/05/05/bd-resenha-jackie-brown-brasil/>.

3.1 Linguagem em *Kill Bill*

Em *Kill Bill Vol. 1 e 2*, para dar forma à saga da Noiva em busca de vingança contra o ex-amante e chefe Bill, Quentin Tarantino utiliza diversos recursos visuais e narrativos para construir um universo estilizado, carregado de referências cinematográficas e significados simbólicos.

Analisando, de forma ampla, a linguagem constituída no filme, é possível destacar o modo como, em termos de enquadramento, o diretor utiliza o primeiríssimo plano

(figura 27), que “mostra objetos e pessoas de uma maneira diferente daquela a que estamos habituados” (Van Sijll, 2017, p. 188). Já quanto à angulação, destacamos como ela pode ser usada para passar a ideia de poder, ameaça, instabilidade ou vulnerabilidade, contribuindo para a narrativa sem o uso da exposição por meio de diálogos. Em *Kill Bill*, um exemplo disso está na luta do ato final, em que a protagonista se impõe de costas para a câmera após a vitória sobre os Crazy 88 (figura 28). Quanto aos movimentos de câmera, o diretor utiliza *travelling*, *tilt*, panorâmicas, entre outros buscando, principalmente no volume 1, se afastar da realidade, criando um espetáculo visual com composições marcantes dos personagens e com sequências de ação compostas para mitificar ainda mais a história de vingança contada (figura 29).

Figura 27. Uso do Primeiríssimo plano em *Kill Bill*.



Fonte: <https://film-grab.com/2012/12/02/kill-bill-vol-1/>.

Figura 28. Ângulo da câmera ressalta vitória da protagonista.



Fonte: <https://cinefx.wordpress.com/2012/11/12/nao-chore-pelo-sangue-derramado/>.

Figura 29. Composição das sequências de ação.



Fonte: <https://film-grab.com/2012/12/02/kill-bill-vol-1/>.

Em relação a outros aspectos da fotografia, nota-se como o uso do preto e branco no filme é usado como referência pelo diretor, mas também como transição do presente para o passado. Em contraste, temos o uso das cores que remetem ao presente e que também ressalta a estilização utilizada ao longo do longa (figura 30). Exemplo disso está na sequência de luta entre a protagonista e os Crazy 88, em que “é mostrado um *close-up* dos olhos de Beatrix seguido por um *flashback* laranja amarelado do massacre. Essa cena é referência direta ao filme *A Morte Anda a Cavalo* (1967) de Giulio Petroni” (Melo, 2016, on-line) (figura 31).

Figura 30. Contraste de cores usado no início de *Kill Bill*.



Fonte: <https://canalclaquete.com.br/kill-bill-uma-analise-de-contrastes/>.

Figura 31. Intertextualidade dos *flashbacks* de *A Morte Anda a Cavalo* em *Kill Bill*.



Fonte: <https://designculture.com.br/relacao-entre-referencias-e-cores-no-filme-kill-bill-parte2/>.

Figura 32. Uso do vermelho em *Kill Bill*, representando violência.



Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-28541/fotos/foto/>.

Em *Kill Bill*, “as cores podem citar, de modo simultâneo, fotografia, figurino, atmosfera, momento cronológico, emoções, ações, pessoas” (Melo, 2016, on-line). E esse

uso, sobretudo das cores saturadas, cumpre funções simbólicas e estéticas. O vermelho, por exemplo, além de representar a violência, confere ao filme um tom de fábula, afastando-o do realismo e aproximando-o de uma linguagem mais expressiva (figura 32). Em contraste, o branco simboliza pureza: na luta final, ele sugere algo sagrado e justo, diferenciando-se da sequência anterior contra os Crazy 88 (figura 33). Já o preto e branco aparece para representar o momento que motiva a vingança da protagonista e serve também como referência ao cinema *noir*.

Figura 33. Uso do branco em *Kill Bill*, simbolizando pureza.



Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-28541/fotos/foto/>.

A iluminação artificial reforça o caráter estilizado e teatral do longa. Tarantino recorre a técnicas de iluminação que evocam o estilo Rembrandt para criar tensão e intensidade emocional (figura 34), destacando rostos e emoções com forte dramaticidade.

Figura 34. Utilização da iluminação em cena de combate de *Kill Bill*.



Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-28541/fotos/foto/>.

Figura 35. Uso do sol como parâmetro de iluminação em *Kill Bill*.

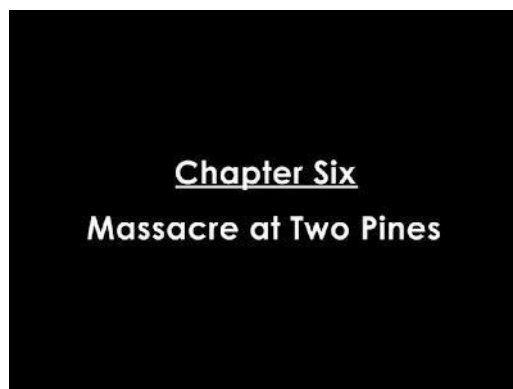


Fonte: <https://film-grab.com/2013/06/05/kill-bill-vol-2/>.

Além da iluminação artificial, temos também o sol como parâmetro de iluminação (figura 35). “Embora as variantes sejam infinitas e os climas criados com luz artificial em interiores tenham outras referências, direta ou indiretamente, o sol é a maior fonte de luz e por onde se baseia a estética de todas as outras fontes” (Melo, 2016, on-line).

A estrutura não linear permite que Tarantino faça saltos temporais, apresentando eventos fora da ordem cronológica para aprofundar as motivações dos personagens e manter o público engajado. As transições incluem *fades*, cortes secos, congelamentos de tela e tela dividida, remetendo aos filmes e programas de TV dos anos 70. O filme é dividido em capítulos, introduzidos por cartelas em tela preta com letras brancas, em referência ao cinema de artes marciais e seriados antigos, além de criar um ritmo episódico (figura 36).

Figura 36. Cartelas em *Kill Bill*, referenciando o cinema de artes marciais e seriados.



Fonte: <https://24fotogramasenmovimiento.blogspot.com/2010/03/kill-bill-vol-2.html>.

Figura 37. Diferença no uso de ambientes em *Kill Bill*.



Fonte: <https://designculture.com.br/relacao-entre-referencias-e-cores-no-filme-kill-bill-parte1/>,
https://www.imdb.com/pt/title/tt0266697/mediaindex/?ref_=mv?ref_=mv_sm

Os cenários carregam peso simbólico e ajudam a consolidar o estilo visual do diretor. No primeiro volume, muitos ambientes são construídos em estúdio, como o restaurante onde ocorre a luta com O-Ren Ishii (figura 37). Já no segundo, os espaços se tornam mais áridos e introspectivos, estabelecendo um contraste de tom e refletindo o peso emocional da narrativa. Além disso, as locações funcionam como homenagens: a cabana do Pai Mei remete aos filmes de kung-fu, enquanto as paisagens secas evocam os *westerns* clássicos (figura 38).

Figura 38. Contraste nos espaços de *Kill Bill*.



Fonte: https://killbill.fandom.com/wiki/Pai_Mei, <https://film-grab.com/2013/06/05/kill-bill-vol-2/>.

O figurino é um dos principais elementos visuais no longa, cumprindo funções dramáticas e estilísticas. Ele define a identidade dos personagens e reforça temas centrais como a vingança e a transformação. O icônico uniforme amarelo usado por Uma Thurman remete diretamente ao traje de Bruce Lee em *Jogo da Morte* (1978) (figura 39).

Figura 39. Intertextualidade de *Jogo da Morte* em *Kill Bill*.



Fonte: <https://designculture.com.br/relacao-entre-referencias-e-cores-no-filme-kill-bill-parte2/>.

Ao longo dos dois volumes, a protagonista muda de figurino, marcando suas diferentes fases e evolução, ao mesmo tempo em que homenageia obras consagradas do cinema. Tarantino utiliza roupas e acessórios como ferramentas de intertextualidade visual, atribuindo múltiplos significados e ressaltando que, naquele universo, o aspecto visual é tão importante quanto outros recursos narrativos.

O som também tem papel importante. No segundo volume, por se tratar de um filme mais introspectivo que o primeiro, mais centrado na história dos personagens do que necessariamente nas sequências de ação, Tarantino utiliza os elementos de som de forma mais reflexiva, com a trilha sonora dizendo mais em alguns momentos do que os diálogos, conduzindo para o lado emocional da trama.

Todos os aspectos aqui elencados colocam a história de vingança que se narra no filme no estado mítico, afastando-a da realidade. Temos ainda o uso de técnicas alternativas como o flashback em forma de anime que constroem o passado dos personagens adicionando novas camadas seja para a “heroína” do filme ou os vilões. Isso faz com que não seja apenas uma história de vingança isenta de aprofundamento, visto que o volume 2 é centrado mais nos personagens do que na ação, com uma narrativa mais emocional e introspectiva.

3.2. Referências intertextuais em *Kill Bill*

Como já dito, o diretor utiliza da linguagem cinematográfica e do seu conhecimento em cinema para homenagear e conduzir a trama em *Kill Bill Vol. 1 e 2*. Tanto que, para falar da linguagem do filme, foi impossível não antecipar elementos de

intertextualidade. De uma das produções antes citadas como mobilizada intertextualmente, *A morte anda a Cavalo* (1967) dirigido por Giulio Pretoni (figura 31), não é só o elemento do *close-up* que foi reutilizado por Tarantino, mas também a estrutura da história. Na trama do filme de Petroni, o protagonista presencia o assassinato de sua família e sai em busca de vingança passando por um treinamento antes da caçada aos responsáveis, o que aproxima ambos os roteiros. Outra referência diretamente ligada ao longa utilizado em *Kill Bill*, de modo específico no volume 2, está no uso explícito da música *The Demise of Barbara and the Return of Joe*, que também aparece nele.

Outro filme que é referenciado de forma significativa no segundo volume é *Rastros de Ódio* (1956), de John Ford, com o qual o diretor cria uma intertextualidade explícita construída pelo enquadramento, cenário e uso das cores, notável em uma cena específica (figura 40). Nela, especialmente em relação à cor, fica evidente a importância que essa indicação assume, já que “o clima pop que toma a maior parte do filme é substituído por tons terrosos e cores claras, pouco saturadas” (Melo, 2016, on-line).

Figura 40. Intertextualidade de *Rastros de Ódio* em *Kill Bill*.



Fonte: <https://designculture.com.br/relacao-entre-referencias-e-cores-no-filme-kill-bill-parte2/>.

Ainda no que diz respeito ao enquadramento, o uso do *close-up* no rosto ou olhos dos personagens em *Kill Bill Vol. 1 e 2* não só fazem passagem com o já citado *A morte Anda a Cavalo* (1967), mas também a um dos filmes preferidos de Tarantino, *Três Homens em Conflito* (1966), de Sergio Leone. No longa referenciado, o recurso é usado para aumentar o suspense com o alongamento o tempo e os cortes, enquanto em *Kill Bill* é utilizado para evidenciar o estado de concentração, raiva e foco da protagonista, que são reforçados com efeitos sonoros, como uma sirene (figura 41).

Figura 41. Close-up com diferentes finalidades narrativas.



Fonte: <https://filmstudies2270.wordpress.com/formal-language-of-film/formal-language-student-1/>,
<https://cinemarcocriticas.blogspot.com/2011/05/tres-homens-em-conflito.html>.

Figura 42. Inspiração para o confronto final em Kill Bill.



Fonte: <https://www.imdb.com/pt/title/tt0266697/>,
https://www.devotudoao cinema.com.br/2014/09/cine-samurai-lady-snowblood.html#goog_rewarded.

Quanto à fotografia, observamos que há uma recriação, através dela, de uma cena de mais um filme que serviu ao diretor como inspiração: *Lady Snowblood* (1973), dirigido por Toshiya Fugita (figura 42). Nota-se, ainda no que concerne a esse aspecto, que o diretor referência o estilo/gênero *noir* com uso do contraste e da contraluz, que dão ao filme aquele tom de mitificação aos personagens (figuras 43 e 44).

Figura 43. Uso do preto e branco referenciando *noir*.



Fonte: <https://film-grab.com/2012/12/02/kill-bill-vol-1/>.

Figura 44. Contraste entre luz e sombras.



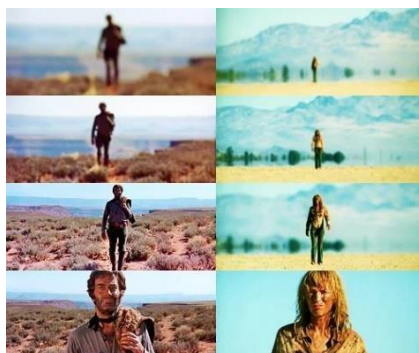
Fonte: <https://film-grab.com/2013/06/05/kill-bill-vol-2/>.

A intertextualidade com gêneros é, aliás, um ponto recorrente no filme, sobretudo ao faroeste e ao kung-fu. Do primeiro, busca mais que o figurino (figura 24) e as locações (figura 38). Um exemplo de utilização de recursos de linguagem normalmente ligados ao western vem do longa *Era uma vez no Oeste* (1968), também do diretor Sergio Leone. Por meio de enquadramentos, desfoques, cores e tons, Tarantino cria uma sensação no cinéfilo mais atento de “já vi isso antes”, mas em outro contexto (figura 45).

Outro exemplo, agora de referência implícita, evoca uma estratégia parecida com a utilizada pelo já citado *Sem Destino* (1969), do diretor Dennis Hooper, só que ao invés da troca de cavalos por motocicletas Harley-Davidson (figura 16), é por um carro. A protagonista utiliza um carro para atravessar cenários que fazem alusão ao deserto do filme de John Ford (figura 46).

Do kung-fu, além da locação (figura 38), há cenas específicas que merecem ser citadas. As cenas de treinamento são referências explícitas, remetendo a filmes como *A 36ª Câmara de Shaolin* (1978), dirigido por Lau Kar-Leung (figura 47). Também é evidente que a figura do Pai Mei se trata de uma referência aos filmes do gênero, especialmente ao longa *Carrascos de Shaolin* (1977), do mesmo diretor (figura 48).

Figura 45. Referência direta a *Era uma vez no Oeste*.



Fonte: <https://designculture.com.br/relacao-entre-referencias-e-cores-no-filme-kill-bill-parte2/>.

Figura 46. Referência ao western clássico.



Fonte: <https://film-grab.com/2013/06/05/kill-bill-vol-2/>, <https://film-grab.com/2013/05/02/the-searchers/>.

Figura 47. Referência ao kung-fu.



Fonte: <https://film-grab.com/2013/06/05/kill-bill-vol-2/>,
<https://thatfightscene.wordpress.com/2015/02/07/the-36th-chamber-of-shaolin-1978-the-longest-training-montage-you-could-ever-want/>.

Figura 48. Personagem inspirado no longa Carrascos de Shaolin.



Fonte: <https://battavernablog.blogspot.com/2015/06/quinta-tarantinesca-16-kill-bill-vol02.html>,
https://www.imdb.com/pt/title/tt0076168/?ref_=mv_close.

Referências menores, mas interessantes, aparecem em outros aspectos. Além da aproximação com *O Jogo da Morte* (1978), dirigido por Bruce Lee e Robert Clouse, com o figurino amarelo da protagonista (figura 39), ele também faz o mesmo com o personagem de quadrinhos Charlie Brown, de novo com a citação ao amarelo, mas não na roupa da protagonista e, sim, na de um monge que faz curta participação (figura 49). Embora menos significativa, dada ao diálogo de Tarantino com a cultura pop, essa observação deve ser destacada.

E não podemos deixar de citar a personagem Gogo, referência ao filme *Battle Royale* (2000), do diretor Kinji Fukasaku, interpretada pela atriz Chiaki Kuriyama, que funciona como principal ameaça da gangue de O-Ren Ishii (figura 50).

Figura 49. Citação a um personagem de quadrinhos.



Fonte: <https://designculture.com.br/relacao-entre-referencias-e-cores-no-filme-kill-bill-parte2/>.

Figura 50. Referência a personagem do longa de fukasaku.



Fonte: https://www.imdb.com/pt/title/tt0266308/?ref_=mv_close, <https://www.magazine-hd.com/apps/wp/quentin-tarantino-kill-bill-gogo-yubari/>.

Da mesma forma que o diretor homenageia outras obras por meio do figurino, uso dos cenários ou cores, ele também se utiliza do som para isso. Em Kill Bill, o uso de músicas e efeitos sonoros, que remetem ao western, filmes de kung fu, cinema B, entre outros, tem o papel de referenciar, mas também de manipular as emoções do espectador,

criando momentos de tensão e empolgação em sequências que depois de serem vistas pela primeira vez, se torna difícil desvencilhar o conjunto de trilha e cena construída pelo diretor.

Um exemplo de como a trilha contrasta e se relaciona com a cena está na luta final do volume 1, entre a protagonista e a antagonista. O diretor usa a música *Don't Let Me Be Misunderstood* (Santa Esmeralda), que se opõe ao cenário que sugere paz e calma que tínhamos visto ao estabelecer as personagens na ambientação para a luta. Ao mesmo tempo, a relação é construída com os movimentos coreografados da luta e com a trilha específica, que mitifica ainda mais a história, transformando a luta em uma dança; além de criar um momento de puro entretenimento para o espectador que aguardava o desfecho.

O uso de referências implícitas ou explícitas feitas por Tarantino, como em todos esses casos de intertextualidade analisados, contribuem para a narrativa seja para evidenciar o estado emocional dos personagens, como o uso das cores ou os close-ups, seja para avançar o arco dramático da protagonista, como o personagem Pai Mei que treina e possibilita sua eficiência em combates de vida ou morte ou em situações que a personagem relembra de uma técnica aprendida durante o treinamento que se torna fundamental para a sua sobrevivência, a exemplo da sequência no volume 2 em que é enterrada viva. Isso sem falar na técnica que decide o confronto final entre ela e Bill.

O uso das cores funciona como contraste entre pureza e paz e sangue e violência do branco e do vermelho, além de evocar filmes e ajudar na criação da psicologia dos personagens, como no amarelo. A fotografia, como um todo, é assim construída, transitando do jogo intertextual para a edificação de sentidos expressivos e narrativos. As referências ao *western* principalmente no volume 2 ajudam na mudança de tom e ritmo da narrativa que é mais cadenciada. A história sendo contada em capítulos faz com que a narrativa funcione como um videogame em que a cada nova parte a dificuldade aumente e os riscos se intensifiquem.

Tudo isso faz com que o diretor crie a sua própria história se beneficiando de elementos de outras obras na construção da narrativa, reatualizando elementos e, a partir daí, dando forma à sua própria forma de fazer cinema.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De seu primeiro filme *Cães de Aluguel* (1992) até o seu quarto filme *Kill Bill* (2003/2004), Tarantino evolui e contrasta entre diversos elementos da linguagem cinematográfica, como em relação ao minimalismo adotado de partida que, se no primeiro longa era mais presente, no seu quarto se torna o extremo oposto, com uso exagerado de cores, violência coreografada e referências que se tornam mais explícitas. Ou no que diz respeito aos diálogos que, no início do seu cinema, são mais longos e que, em *Kill Bill*, se tornam curtos e simbólicos, contribuindo com a mitologia criada. Com isso, o diretor vai do minimalismo ao extremismo estilístico, mantendo a sua marca conhecida com o uso da violência e referências, mas adaptando-as a narrativa de acordo com o tom ou o ritmo de cada longa.

Com o elemento da intertextualidade aparecendo em diversas ferramentas de linguagem nesse filme, como movimentação da câmera, close-ups, cores, iluminação, figurino, locação, efeitos sonoros e trilha, o diretor se consolida como autor referencial e experimenta novas formas a partir daí de desenvolver histórias. É relevante observar que o recurso intertextual não se vincula apenas a filmes específicos, também valendo para estilos/gêneros. Além disso, como defendido, esse dialogismo não é gratuito, vinculando-se expressivamente à estruturação narrativa.

Logo após *Kill Bill Vol. 1 e 2*, o cineasta produziu o longa *A Prova de Morte* (2007), que se caracteriza muito mais pelos diálogos do que pela ação ou violência que no longa vem em momentos pontuais criando uma sensação de choque no espectador.

O cineasta aperfeiçoou suas técnicas de fazer cinema e usou marcas registradas de sua filmografia para diferentes funções narrativas ou simbólicas nos filmes que se seguiram, como a violência sendo mobilizada para trazer o espectador de volta a realidade em *Django Livre* (2012) ou representando paranoia em *Os Oito Odiados* (2015), bem como nos diálogos em cenas longas de até 20 minutos de duração usados para criar tensão como em *Bastardos Inglórios* (2009).

O diretor faz a transição de uma história mítica em *Kill Bill* para o revisionismo histórico em *Bastardos Inglórios* (2009), *Django Livre* (2012) e *Era uma vez em Hollywood* (2019), ainda que seus personagens tenham alguma personalidade de quase lenda.

Tudo isso, contando ainda com as referências que ajudaram a moldar a sua filmografia desde seu primeiro longa *Cães de Aluguel* (1992). No seu último longa lançado até o momento, *Era uma Vez em Hollywood* (2019), o diretor homenageia o cinema desde a escolha dos personagens, alguns atores e atrizes reais, sendo uma delas a Sharon Tate, no filme interpretada por Margot Robbie, e o ator Bruce Lee, referenciado em *Kill Bill* e no filme interpretado por Mike Moh. Com isso, Tarantino segue reafirmando a sua influência de outras obras cinematográficas e o uso do elemento intertextual na construção de sua filmografia.

REFERÊNCIAS

A IMPORTÂNCIA da montagem no cinema. **Qu4rto Studio**, 29 jun. 2022. Disponível em: <https://www.qu4rtostudio.com.br/post/a-import%C3%A2ncia-da-montagem-no-cinema>. Acesso em: 07 fev. 2026.

ALESSANDRO, Rafael. O que foi a Nova Hollywood? **AVmakers**, 2020. Disponível em: <https://www.avmakers.com.br/blog/o-que-foi-a-nova-hollywood>. Acesso em: 07 fev. 2026.

BALLERINI, Franthiesco. **História do cinema mundial**. Summus Editorial, 2020.

BEYL, Cameron. Quentin Tarantino's Reservoir Dogs. **Indie Film Hustle**, 21 mar. 2021. Disponível em: https://indiefilmhustle.com/reservoir-dogs-quentin-tarantino/?utm_source=. Acesso em: 08 fev. 2026.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. São Paulo: Edusp, 2013.

COOK, David; SKLAR, Robert. Introduction of color. **Britannica**, 29 jan. 2025. Disponível em: <https://www.britannica.com/art/history-of-film/Introduction-of-color>. Acesso em: 07 fev. 2026.

ESPESCHIT, Gustavo. A ansiedade da influência de Harold Bloom. **Rascunhos e narrativas**, 19 abr. 2012. Disponível em: <https://rascunhosenarrativas.blogspot.com/2012/04/sobre-ansiedade-da-influencia.html>. Acesso em: 07 fev. 2026.

EDITORES DE BRITANNICA. Quentin Tarantino American director and screenwriter. **Britannica**. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Quentin-Tarantino>. Acesso em: 07 fev. 2026.

GOFFERMAN, Felipe. O melhor do Cinema Samurai. **Cinemascope**. Disponível em: <https://cinemascope.com.br/colunas/cinemundi/o-melhor-do-cinema-samurai/>. Acesso em: 07 fev. 2026.

HELLERMAN, Jason. What is Neo Noir? Definition and Essential Examples. **No film school**. Disponível em: <https://nofilmschool.com/neo-noir-meaning>. Acesso em: 07 fev. 2026.

INÁCIO, Ciro. A dessimbolização do faroeste. **Cadernos de Semiótica Aplicada**, v. 7, n.1, p. 1-13, jul. 2009. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/article/view/1771/1434>. Acesso em: 10 jan. 2026.

LEITE, João. A jornada da edição – a indústria do cinema e o período pós-clássico (parte 3). **AVmakers**, 2018. Disponível em: <https://www.avmakers.com.br/blog/a-jornada-da>

edicao-a-industria-do-cinema-e-o-periodo-pos-classico-parte-3. Acesso em: 07 fev. 2026.

MAMBROL, Nasrullah. Julia Kristeva: Intertextuality. **Literary Theory And Criticism**, 22 mar. 2016. Disponível em: <https://literariness.org/2016/03/22/julia-kristeva-intertextuality/>. Acesso em: 07 fev. 2026.

MANSELL, Matthew. Metropolis: how do you solve a problem like robot Maria? **Film Obsessive**, 2020. Disponível em: <https://filmobsessive.com/film/film-analysis/sci-fi/metropolis-how-do-you-solve-a-problem-like-robot-maria/>. Acesso em: 07 fev. 2026.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Editora Dinalivro, 2005.

MATHEUS, Sammyle. Nova Hollywood: O renascimento da indústria cinematográfica. **Feededigno**, 24 abr. 2023. Disponível em: <https://feededigno.com.br/filmes/nova-hollywood-o-renascimento-da-industria-cinematografica/>. Acesso em: 07 fev. 2026.

MELO, Leandro. Relação entre referências e cores no filme Kill Bill (parte 1). **Design Culture**, 2016. Disponível em: https://designculture.com.br/relacao-entre-referencias-e-cores-no-filme-kill-bill-parte1/?_gl=1*rtkcr8*_gcl_au*MjA3NTk4ODk3Ni4xNzY5NzkyMzA2. Acesso em: 08 fev. 2026.

MELO, Leandro. Relação entre referências e cores no filme Kill Bill (parte 2). **Design Culture**, 2016. Disponível em: https://designculture.com.br/relacao-entre-referencias-e-cores-no-filme-kill-bill-parte2/?_gl=1*1rja89l*_gcl_au*MjA3NTk4ODk3Ni4xNzY5NzkyMzA2. Acesso em: 08 fev. 2026.

NISIO, Paulo Fernando. Animação expressionista: análise das características do cinema expressionista alemão, presentes nas obras O Gabinete do Doutor Caligari e Vincent. Cercomp, n.d. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/fernandoNisio.pdf?utm_source=. Acesso em: 07 fev. 2026.

OLIVEIRA, Pedro. Filme “Cidadão Kane” marca legado do diretor Orson Welles. **Arte no Sul**, 6 set. 2024. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/artenosul/2024/09/06/filme-cidadao-kane-marca-legado-do-diretor-orson-welles/>. Acesso em: 07 fev. 2026.

O SOM invade as telas: a importância da trilha sonora no cinema. **Rock’n Bold**, 19 mar. 2022. Disponível em: <https://rocknbold.com/2022/03/a-trilha-sonora-no-cinema/>. Acesso em: 07 fev. 2026.

PAIXÃO, Ana Cláudia. A evolução do faroeste no cinema. **Medium**, 13 jan. 2025. Disponível em: <https://medium.com/@anaclaudiapaixao/a-evolu%C3%A7%C3%A3o-do-faroeste-no-cinema-ffa68af64e1c>. Acesso em: 07 fev. 2026.

PAYNE, Laura; GOSNER, Will. New Hollywood American film movement. **Britannica**, 8 set. 2025. Disponível em: https://www.britannica.com/art/New-Hollywood?utm_source=. Acesso em: 07 fev. 2026.

SILVA, Walison. Linguagem cinematográfica - conceitos básicos. **Medium**, 7 mar. 2016. Disponível em: <https://medium.com/@walisonfsilva/linguagem-cinematogr%C3%A1fica-conceitos-b%C3%A1sicos-5d559813ecdc>. Acesso em: 07 fev. 2026.

TALAMONTE, Maéve Cristina. A intertextualidade: publicidade audiovisual brasileira e o cinema noir. **Anais do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2017. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-2314-1.pdf>. Acesso em 10 fev. 2026.

TOLEDO, Carina. O som no cinema: criando emoções com efeitos sonoros. **Omelete**, 22 nov. 2010. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/o-som-no-cinema-criando-emocoes-com-efeitos-sonoros>. Acesso em: 07 fev. 2026.

TORRES, Rodrigo. **A linguagem cinematográfica**. Medium, 23 jun. 2020. Disponível em: <https://rodrigotorresouza.medium.com/a-linguagem-cinematogr%C3%A1fica-cc980648a89>. Acesso em: 07 fev. 2026.

VAN SIJLL, Jennifer. **Narrativa cinematográfica**: contando histórias com imagens em movimento. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

WAY, Joshua. Pulp Fiction genre analysis. **Writing Portfolio**, 11 mai. 2015. Disponível em: https://joshuajway.wordpress.com/2015/05/11/pulp-fiction-genre-analysis/?utm_source=. Acesso em: 08 fev. 2026.

ZANI, Ricardo. Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121–132, 2006. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/65>. Acesso em: 10 fev. 2026.