

GÂNGSTERES DE WALL STREET: UMA ANÁLISE DO JOGO DE AZAR EM FORCE OF EVIL, DE ABRAHAM POLONSKY

WALL STREET GANGSTERES: AN ANALYSIS OF THE GAMBLING IN FORCE OF
EVIL, BY ABRAHAM POLONSKY

Elder Koei Itikawa Tanaka¹⁶³

RESUMO: Esse artigo discute *Force of Evil* (Abraham Polonsky, 1948) sob a perspectiva do materialismo histórico com o objetivo de investigar, por meio da análise de cenas, o modo como o filme estabelece as relações entre o jogo de azar, os negócios legais e o crime organizado, além de apresentar um breve panorama do contexto histórico que envolve esses aspectos da narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo de azar; Crime organizado; Filme de gângster; Materialismo histórico; Abraham Polonsky.

ABSTRACT: This article discusses *Force of Evil* (Abraham Polonsky, 1948) from a historical materialist perspective in order to investigate through the analysis of some of its scenes how the film establishes relations between gambling, illegal business and organized crime, including a brief historical context regarding these aspects in the narrative.

KEYWORDS: gambling; organized crime; gangster film; historical materialism; Abraham Polonsky.

1. INTRODUÇÃO

¹⁶³ Doutor em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês pela Universidade de São Paulo - Brasil, com período de doutorado sanduíche (bolsa Capes/Fulbright) na University of Pennsylvania - Estados Unidos da América. Professor Adjunto da Universidade Federal do Oeste do Pará - Brasil. ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0002-3900-731X>. E-mail: elder.tanaka@gmail.com.

Entre os temas abordados pelo diretor norte-americano Abraham Polonsky em *Force of Evil* (1948), o jogo de azar ganha destaque por se tratar de um dos princípios estruturais da obra, uma vez que é por meio da loteria de Nova Iorque que o protagonista Joe Morse, interpretado por John Garfield, pretende fazer seu primeiro milhão de dólares. No filme, Joe é um advogado que trabalha em um escritório de Wall Street. Um de seus clientes, o gângster Ben Tucker (Roy Roberts), pretende, com o auxílio de Morse, fraudar os resultados da loteria a fim de criar um monopólio desse nicho de mercado na cidade. O sucesso no empreendimento de Tucker significa, contudo, o fracasso dos negócios de Leo Morse (Thomas Gomez), irmão de Joe, que gerencia uma pequena banca de apostas enquanto lida com sérios problemas de saúde. O advogado procura, então, conciliar os objetivos de Tucker – o que levaria Joe a conquistar seu primeiro milhão – ao mesmo tempo em que tenta salvar seu irmão da falência.

Ao longo da narrativa, o espectador conhece o passado de Ben Tucker com o contrabando de bebidas alcóolicas durante a Lei Seca na década de 1920 e a associação deste personagem com outros membros do crime organizado novaiorquino. Por conta da presença de um personagem como Tucker e de algumas cenas com sequestros e tiroteios, *Force of Evil* normalmente é classificado como um filme de gângster. De fato, considerando a iconografia desse gênero cinematográfico, tal classificação faz sentido porque a obra de Polonsky faz parte de uma tradição iniciada em 1912 com *The Musketeers of Pig Alley*, de D. W. Griffith, considerado o primeiro filme de gângster da história do cinema, cujo enredo é baseado em manchetes de jornais da época sobre um tiroteio nas ruas de Nova Iorque. (MUNBY, 1999, p. 24)

O que torna *Force of Evil* interessante, contudo, são as adaptações que o diretor promove à tradicional narrativa sobre crime organizado conhecida pelo público do cinema até aquele momento. Entre essas adaptações, dois deslocamentos são cruciais para que o filme ganhe destaque: em primeiro lugar,

o gângster de *Force of Evil* é deslocado a um papel secundário, a fim de que seu advogado assuma o protagonismo da trama; em segundo lugar, o jogo de azar, que antes aparecia nos filmes do gênero em segundo plano, como mera atividade de lazer e de entretenimento, é promovido a uma posição de destaque na narrativa. Além disso, Polonsky nos apresenta, por meio dos diálogos e da montagem de seu filme, uma associação estrutural dos negócios ilegais e do jogo de azar com Wall Street, o que gera no espectador uma reflexão sobre os limites da legalidade das operações na Bolsa de Valores de Nova Iorque. Diante desse cenário, o objetivo desse artigo é investigar, sob a perspectiva do materialismo histórico e por meio da análise de cenas do filme, o modo como *Force of Evil* estabelece as relações entre o jogo de azar, os negócios legais e o crime organizado, além de apresentar um panorama do contexto histórico que envolve esses aspectos da narrativa.

2. “SOMOS CREDORES NORMAIS”

Sobre a relação do mercado financeiro com o jogo, o crítico cultural alemão Walter Benjamin diz o seguinte em seu ensaio “Jogo e Prostituição”:

É impossível esperar que um burguês consiga um dia compreender o fenômeno da distribuição de riquezas. Pois, na medida em que a produção mecânica se desenvolve, a propriedade se torna despersonalizada e revestida com a forma coletiva, impessoal das sociedades anônimas, cujas cotas sociais terminam por girar no turbilhão da Bolsa... Alguns perdem essas cotas e outros as adquirem, e de uma forma tão semelhante à do jogo que as operações da Bolsa são chamadas de jogo. Todo o desenvolvimento econômico moderno tem a tendência a transformar a sociedade capitalista cada vez mais numa gigantesca casa de jogo internacional, onde os burgueses ganham e perdem capitais em consequência de acontecimentos que lhes permanecem desconhecidos. O ‘inescrutável’ exerce seu domínio na sociedade burguesa como num antro de jogo... Sucessos e fracassos oriundos de causas inesperadas, geralmente desconhecidas, e aparentemente dependentes do acaso, predis põem o burguês ao estado de ânimo do jogador... O capitalista, cuja fortuna está investida em valores da Bolsa, e que ignora as

causas das oscilações dos preços e dividendos desses títulos, é um jogador profissional. (LAFARGUE *apud* BENJAMIN, 1989, p. 247)

A historiadora Ann Fabian afirma que na loteria estão “as promessas do capitalismo sem os seus processos” (FABIAN, 1999, p. 124), ou seja, a possibilidade de o trabalhador mudar de classe social sem que ele precise vender sua força de trabalho. *Force of Evil* nos mostra, contudo, que essa mobilidade social pode ser planejada mesmo dentro dos jogos de azar, forçando o “acaso”, citado por Walter Benjamin, a trabalhar em benefício do criminoso. De acordo com Paul Buhle e Dave Wagner,

Joe Morse explica a misteriosa ciência de acumular fortuna por meio das pequenas esperanças coletivas de otários que apostam tendo chances ínfimas, e por um breve momento o espectador se pergunta o que, afinal de contas, aquilo tem a ver com Wall Street, onde a nomenclatura de procedimentos financeiros é muito mais refinada. No entanto, logo se percebe que o conflito entre aparência e realidade é justamente a questão: esses pequenos criminosos, incluindo Joe, podem ter graduação em Direito em instituições de elite, vestir chapéus de seda, fumar cachimbos, e ter escritórios “nas nuvens”, mas continuam sendo pequenos criminosos.¹⁶⁴ (BUHLE; WAGNER, 2001, p. 119)

Segundo o pesquisador Don Liddick, a loteria ilegal norte-americana (*numbers game*) mostrada em *Force of Evil* tem origem na década de 1920 e movimentava, ao fim da década de 1990, cerca de US\$ 500 milhões por ano só na cidade de Nova Iorque – por meio da narração de Joe na abertura de *Force of Evil*, sabemos que esse número girava em torno de US\$ 100 milhões por ano na época em que o filme foi produzido. Entre os fatores que explicam a popularidade do jogo estão os prêmios (650:1) maiores do que os das loterias federais (500:1), e o fato de que não é preciso declarar como renda os ganhos

¹⁶⁴ São de autoria própria todas as traduções de obras citadas que não possuem tradução oficial para o português

nessa loteria – se considerarmos que quem aposta nesse tipo de jogo já está infringindo a lei, sonegar impostos não seria um problema. Outra característica do *numbers game*, segundo Liddick, é que o jogo, depois de setenta anos sendo operado por organizações criminosas e oficiais públicos corruptos, faz parte da cultura urbana de muitas cidades dos EUA – como o filme nos mostra, a própria imprensa aproveita-se desse mercado ao divulgar o “número da sorte” do dia no jornal para, dessa maneira, aumentar sua circulação; além disso, os operadores do jogo são conhecidos historicamente por ajudarem as comunidades locais mais do que os próprios poderes públicos. Sendo assim, o apoio a esses empresários muitas vezes faz mais sentido ao apostador do que a cooperação com o governo, que pouco faz em nome de comunidades pobres. (LIDDICK, 1999, p. 1-2)

Mais adiante no filme, vemos uma passagem que explica ao espectador como o plano de Tucker funcionará. Na cena estão reunidos Joe, Tucker, Johnson (Tim Ryan, um dos capangas de Tucker), Bunty (Raymond Largay) e Taylor (Sid Tomack) no escritório do gângster. Joe repassa o plano com Taylor, que será responsável pela operação:

Joe: Tenho US\$ 25 mil para você brincar, *Two & Two*. É o suficiente?

Taylor: Eu te devolvo o troco.

Joe: [dirigindo-se a Johnson] Ele sabe exatamente o que fazer?

Johnson: Falei o dia todo, ele sabe de cor.

Joe: [dirigindo-se a Taylor] Que número queremos?

Taylor: 776. Não se preocupe, Sr. Morse. Vai dar 776. Primeiro, faço a última aposta na terceira corrida. Johnson já combinou tudo com os balconistas para me ajudar com isso. Segundo, aposto o suficiente para fazer os três últimos números do pagamento serem 7, 7 e 6. Terceiro, o troco dos \$25 mil que você me deu, eu devolvo para Johnson. Ou estarei em apuros com Johnson. Quarto, assim que aparecer o 776 no painel de apostas, eu confirmo no telefone do Sr. Morse: Bowling Green, 75432. Cinco, encontro Johnson em seu escritório amanhã às nove horas noite, e recebo o pagamento.

Johnson: [batendo no ombro de Taylor] E o juramento? O juramento!

Taylor: [falando rapidamente com a mão direita levantada] Juro pela minha morte e pela Bíblia que não vou contar a ninguém e esquecer como fiz isso, ou estarei em apuros com Johnson.

Joe: Ótimo. [rasga um pedaço de jornal com uma notícia mostrando os ganhos de diversas companhias naquela semana e entrega para Taylor] Me dê a soma disso.

Taylor: [pensa alguns segundos e diz] 784.324.

Joe: [anotando os números num papel] Pode repetir, por favor?

Taylor: 784.324. [Joe pega o pedaço de jornal de volta e começa a somar os números numa calculadora. Nesse instante, Bunty, um dos presentes à reunião pergunta a Tucker]

Bunty: Ben, eu estava pensando. Estão todos pisando em ovos na cidade. Gostaria de saber se a gente não pode ir mais devagar com as coisas por enquanto.

Joe: [enquanto opera a calculadora] Bunty, cuide da política que eu cuido dos negócios. É uma operação normal. 776 vai sair amanhã por que o Taylor vai cuidar disso. Amanhã à noite, todos os bancos estarão falidos. Nós entramos com o empréstimo do dinheiro a quem nos interessar e o resto que se dane. [pequena pausa] Somos credores normais.

Bunty: A cidade não está normal desde que Hall foi nomeado. [Joe termina os cálculos e vê que o resultado da soma bate com o que Taylor havia lhe dito]

Johnson: Ele ganha o charuto [entregando os números para Tucker]



Figura 1 – Joe repassa o plano com Taylor.

Segundo Liddick, os números ganhadores do *numbers game* eram retirados, até 1931, da Câmara de Compensação de Nova Iorque, que interrompeu a divulgação de números exatos assim que descobriu que eles eram utilizados com esse fim. Em seguida, os operadores passaram a utilizar valores das ações divulgados pela Bolsa de Valores de Nova Iorque, que passou a publicar valores aproximados ou arredondados. A partir desse momento, a indústria da loteria adotou diferentes métodos para determinar o número ganhador. No caso de *Force of Evil*, o método adotado é chamado *Brooklyn number*, que era

derivado do total de apostas do dia em uma determinada corrida de cavalos. Os três números à esquerda dos centavos formavam o número ganhador. Por exemplo, se \$548,227.50 fosse o total de apostas de um determinado dia, o número ganhador seria 227. (LIDDICK, 1999, p. 4)

Outros métodos surgiram com o passar do tempo, mas o total de apostas nas corridas de cavalos era o preferido dos apostadores porque era considerado um método “verdadeiramente aleatório e quase impossível de ser manipulado”. (LIDDICK, 1999, p. 5) O que a cena descrita acima demonstra é que Joe e Tucker, sabendo dessa dificuldade, executam o que qualquer companhia normalmente faz quando precisa de mão-de-obra especializada: contratam um *freelancer*. Taylor funciona como um funcionário terceirizado especialista em contas contratado pela *Tucker Enterprises Inc.* somente para manipular o total de apostas e concretizar o plano. Dessa maneira, “é uma operação normal”, como assinala Joe, e tanto o *mise en scène* como a atuação nos leva a acreditar nisso: a reunião ocorre na casa de Tucker e o diálogo é muito mais formal e relacionado aos negócios (fala-se em grandes somas de dinheiro, empréstimos, falências) do que nos filmes de gângster da década de 1930, em que as reuniões de criminosos normalmente ocorriam em esconderijos, nos fundos de um bar ou

de um clube, e os gângsteres se comunicavam de maneira extremamente informal, por meio de gírias. Se compararmos a cena de reunião em *Force of Evil* com aquelas que vimos em *Little Caesar*, por exemplo, fica evidente que no primeiro o crime organizado é tratado como norma, enquanto no segundo ele é retratado como desvio. Tal equivalência entre negócios legais e ilegais no enredo, bem como nos diálogos (“Somos credores normais”, de acordo com Joe) aparece reiteradamente ao longo de *Force of Evil*.

Um último aspecto importante é a distinção que o narrador-protagonista faz entre si próprio e os apostadores do jogo. Morse, no início do filme, chama-os de otários (“*suckers*”), uma vez que as chances de se ganhar no jogo eram ínfimas, e é justamente por meio das apostas desses otários e suas crenças em uma superstição¹⁶⁵ que ele pretende fazer seu primeiro milhão de dólares. No entanto, esse tratamento se torna problemático quando sabemos, mais adiante, que Joe tem raízes bem mais humildes que sua atual condição de advogado de um grande escritório em Wall Street. Em última análise, seu comportamento pode ser considerado uma das muitas traições presentes no filme – nesse caso específico, de classe. Polonsky problematiza ainda mais essa discussão ao estabelecer uma relação complexa entre Joe e seu irmão Leo. A descrição e a análise das cenas seguintes tratarão dessa questão.

3. TUCKER ENTERPRISES INC.

Depois de discutir com seu sócio Hobe Wheelock (Paul McVey) sobre sua relação com Tucker, Joe vai até a casa de seu cliente. A sequência na casa de Tucker se inicia com um plano americano dentro do escritório do gângster: a câmera mostra, em primeiro plano, a porta do cofre de Tucker à esquerda, onde é possível ler a inscrição “Tucker Enterprises Inc.”, enquanto Joe permanece à

¹⁶⁵ De acordo com o filme, há uma superstição de que o número 776 seja o “número da sorte” no feriado do dia 4 de julho – 1776 é o ano da Declaração de Independência dos Estados Unidos.

direita. Não é possível ver Tucker por inteiro em cena a princípio, somente uma mão que surge atrás da porta do cofre pegando o dinheiro que o advogado lhe entrega. (Figura 2) Enquanto recebe o dinheiro, Tucker pergunta quanto há ali. “Vinte e cinco mil, e há mais sessenta no cofre”, Joe diz. “Tem mais cinquenta mil aqui, é mais do que suficiente”, Tucker responde, enquanto se levanta. O gângster é alto, corpulento, e veste um terno de cor clara, lenço no bolso do paletó e gravata. Ele segue até sua cadeira, coloca seus óculos e começa a fazer anotações em um bloco de papel. Um grande relógio e um quadro decoram as paredes do escritório. Por meio da fala do gângster nessa cena, o espectador descobre que Joe pretende fazer o seu primeiro milhão de dólares ajudando Tucker a criar um monopólio da loteria ilegal em Nova Iorque. O dinheiro do cofre seria utilizado para comprar as doze maiores bancas de apostas da cidade, e uma menor – a de Leo Morse. O restante “pode quebrar e a organização pode tomar conta dos negócios”, segundo Tucker.

Por meio da composição dos planos, dos diálogos, e dos elementos da cena descrita acima, o espectador percebe que o gângster de *Force of Evil* não é o criminoso truculento de arma em punho que se esperaria de um filme desse gênero, mas, sim, um homem de negócios bem-sucedido. Além disso, ao esconder Tucker atrás da porta do cofre na primeira cena e mostrar somente sua mão pegando os maços de dinheiro, Polonsky cria uma metonímia não verbal, em que a mão do gângster representa o movimento monopolista do grande capital (no caso, a Tucker Enterprises Inc., como mostra a inscrição em letras garrafais no cofre), que se alimenta do pequeno capital (as pequenas bancas de apostas) e o destrói – Polonsky organizou seu roteiro a fim de concentrar seus esforços justamente nas consequências dessa destruição: a presença de gângsteres na banca de Leo, o endividamento dos banqueiros, a perseguição a Bauer, o grampo no telefone de Joe, e, finalmente, a morte de Leo.



Figura 2 – Joe entrega maços de dinheiro a Tucker.

A cena continua com Tucker perguntando a Joe se ele vai encontrar Leo. Temos, então, o seguinte diálogo:

Joe: Posso ser franco com você, Ben?

Tucker: [retira os óculos, fecha uma pasta com suas anotações e dirige-se ao cofre] Edna sempre me diz isso. Ela diz: “Vou ser franca, Ben”. E aí diz algo cruel e terrível sobre mim. [coloca a pasta dentro do cofre, que tem um busto de bronze apoiado sobre ele] Ou algo tolo sobre ela mesma. [sai do plano]

Joe: [corte para um plano americano que mostra Joe sentado sobre a mesa de Tucker, registrado entre o quadro e o relógio na parede] Eu serei tolo, Ben. Sou um advogado, seu advogadozinho esperto, e estou gerenciando esse monopólio de loterias para torná-lo legal, respeitável e muito rentável para você. E estou fazendo isso por dois motivos.

Tucker: [corte para Tucker colocando café em uma xícara] Qual o segundo motivo?

Joe: O primeiro é realmente dinheiro. [pausa; Joe caminha em direção a Tucker, a câmera acompanha o movimento e enquadra Joe, em pé, à direita, e Tucker, sentado, à esquerda] Mas o segundo motivo é meu irmão. Ele é um homem de 50 anos com problemas cardíacos. Quando 776 bater amanhã e destruir seu capital, vai acabar com a vida dele. Ele vai ter um susto e morrer. É uma vergonha ser velho e falido. Esse é o meu problema. Ele só vai entrar

no acordo se eu o forçar, e não posso forçá-lo a não ser que eu fale do 776.

Tucker: [inicia-se uma sequência de campo e contracampo] Você não vai falar nada.

Joe: É o único jeito, Ben.

Tucker: [levantando-se] É o único jeito de nos arruinar! [levantando a voz] Não!

Joe: Garanto que é seguro!

Tucker: Não! [corte para um plano americano dos dois personagens de frente um para o outro; Tucker diz em tom de ameaça] É melhor você nem ir ver seu irmão. Olha, Joe. Vamos esclarecer as coisas. Amanhã é 4 de julho, o único dia do ano quando há a superstição do número 776. Amanhã cada centavo de cada otário vai para o 776. Certo?

Joe: Certo.

Tucker: Daremos um jeito para esse número sair, e os banqueiros irão à falência, pois não têm como pagar as apostas. [há um corte e a câmera começa a acompanhar Joe e Tucker descendo as escadas da mansão do gângster; a cena é filmada em *plongée*] Eu não precisava ter investido todo esse dinheiro, eu poderia ter chamado meu ex-parceiro de cerveja Ficco e seus capangas de Chicago, e ter tomado as bancas. Como fiz com a bebida em [19]27. Mas você disse que não. Você é meu advogado esperto, não é?

Joe: Sim.

Tucker: Você disse que ia mexer com a opinião pública para fazer a lei passar, tornando a nossa loteria um negócio legal, como em Cuba e na Irlanda, e como as apostas em corridas são aqui. Qualquer ação violenta iria acabar com as nossas chances, e eu disse: “Tudo bem, Joe”. Certo?

Joe: Certo.

Tucker: Não tenho culpa se você tem problemas com seu irmão mais velho, Joe. Não posso arriscar duzentos mil dólares por motivos sentimentais. Não se preocupe com seu irmão, Joe. Ele não morrerá do coração se lembrar que tem um irmão rico. Parentes ricos são melhores do que médicos ou remédios.

Joe: OK, Ben, OK.

Tucker: Lembre-se, Joe: só você e eu sabemos do 776. Eu não preciso contar para ninguém. [corte para uma tomada em plano americano de Joe e Tucker]

Joe: [rispidamente, pegando o seu chapéu das mãos de Tucker] Não confia em mim?

Tucker: Claro que confio. Só quero que saiba o quanto estou preocupado. [Tucker abre a porte a Joe sai]

No âmbito da linguagem utilizada nessa cena, chama-nos a atenção a ironia (“E estou fazendo isso por dois motivos”. “Qual o segundo motivo?”) e o sarcasmo (“Ele não morrerá do coração se lembrar que tem um irmão rico. Parentes ricos são melhores do que médicos ou remédios”.) – recursos utilizados repetidas vezes ao longo do filme com o objetivo de despertar o espírito crítico do espectador. Por meio do diálogo descobrimos a origem da fortuna de Tucker: o contrabando de bebida alcoólica durante a Lei Seca, um tema recorrente em filmes de gângster empregado em *Force of Evil* como uma referência à brutalidade dos negócios de Tucker deixados no passado, a partir de um conselho de seu advogado – dessa forma, enquanto o *modus operandi* do gângster no passado consistia em usar força bruta para conseguir o que queria, hoje Tucker é o homem de negócios *per se*, que está na mais alta escala de poder, delega funções a seus subordinados e concentra todas as decisões. Finalmente, é nesse diálogo que se estabelece a aliança de classes entre o capitalista e o trabalhador de “colarinho branco” (*white collar worker*) em nome do “primeiro milhão de dólares” do advogado, ao mesmo tempo em que Joe apresenta o conflito central da trama: a contradição entre as demandas dos negócios de Tucker e o comprometimento de Joe com Leo.

No que diz respeito aos recursos visuais e cenográficos, podemos destacar dessa sequência a própria mansão de Tucker, cuja decoração, de acordo com Polonsky,

[...] sugere poder e autoridade. Desse modo, quando você resolve retratar essa história, que é, na verdade, uma análise destrutiva do sistema, a decoração oferece a tensão necessária para romper com a situação dada. (SHERMAN; RUBIN, 2013, p. 56)

Além de sugerirem “poder e autoridade”, a decoração da mansão de Tucker também implica na determinação de um conflito de classes, principalmente se levarmos em conta a visita de Joe à banca de Leo, que ocorre logo em seguida.

Outro ponto que merece destaque é a rima visual que essa cena estabelece com a sequência final, em que o protagonista desce ladeiras e escadas até chegar à margem do rio Hudson para encontrar o corpo de Leo. Joe e Tucker demoram-se na escada, fazem pausas, conversam, e o plano segue essa movimentação lenta sem interrupção. “Eles estão indo em direção ao inferno”, diz Polonsky, “mas no começo, parece que eles estão apenas descendo uma grande escada. Somente mais tarde você descobre para onde estão indo”. (SHERMAN; RUBIN, 2013, p. 56)

Por último, é preciso ressaltar o desajuste entre o acabamento estético do registro e o conteúdo do diálogo entre Joe e Tucker. Um dos recursos técnicos utilizados nessa cena é a longa duração do plano em *plongée* realçando o jogo de luz e sombra, que desenha retas e curvas nas paredes da mansão (Figura 3). Em entrevista ao crítico John Schultheiss, Polonsky revela como o tipo de luz que seria utilizada em *Force of Evil* foi tema de discussão entre ele e George Barnes, diretor de fotografia que já havia trabalhado com Alfred Hitchcock na década de 1940:

Fizemos um dia de testes de gravação para ter uma ideia do visual do filme. Ele [Barnes] fez tudo parecer bonito demais; não era esse aspecto que eu gostaria que tivesse. Não era desse jeito que estava escrito. Então ele me disse: “Apenas me diga o que você quer que eu consigo para você”. Eu não sabia o que dizer a ele. Então eu comprei um livro de pinturas de Edward Hopper. Quando eu mostrei a Barnes o livro de pinturas, ele respondeu: “Por que você não disse logo? – você quer uma única fonte de luz [*low key lighting*, tipo de iluminação que privilegia o contraste entre luz e sombra]. Nos dias seguintes, lá estava: Barnes conseguiu o efeito pictórico que eu queria com essa técnica de iluminação. O filme todo é baseado nesse conceito. (SCHULTHEISS, 1996, p. 131.)



Figura 3 – *Conference at night* (Edward Hopper, 1949) (esq.) e o jogo de luz e sombra na escada da mansão de Tucker (dir.)

Pode-se dizer que a iluminação nessa cena de *Force of Evil* ultrapassa a mera função de criar uma “atmosfera” sombria, comum à narrativa *noir*, e ganha um caráter narrativo ao interferir no significado da ação fílmica em questão, uma vez que o efeito estético alcançado, com luzes e sombras que se harmonizam com as linhas arquitetônicas do interior da mansão de Tucker, geram um contraponto ao desequilíbrio e ao caos que compõem o plano do gângster. O domínio da utilização do som na cena segue o mesmo princípio – “quando eles [Tucker e Joe] estão descendo a escada, suas vozes estão direto no microfone, mas as pessoas estão a uma distância de uma milha. Eu usei isso o tempo todo. Era o estilo do filme”. (SHERMAN; RUBIN, 2013, p. 56) O diálogo que é registrado, entretanto, trata sobre a investida monopolista agressiva do capital, e de como esta poderia causar a morte de Leo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das cenas de *Force of Evil* e dos recursos técnicos utilizados – como a iluminação e o som – nos dão indícios de experimentações executadas por Polonsky e sua equipe com o intuito de gerar uma tensão deliberada entre a forma do filme e seu conteúdo, especialmente no que diz respeito aos diálogos.

Tal tensão, embora não seja utilizada em todas as passagens, surge diversas vezes ao longo da narrativa – seja de maneira mais sutil, como no caso do som na cena da mansão de Tucker, seja de modo mais evidente, como o narrador-protagonista no início do filme. A recorrência dessas experimentações e a maneira como são utilizadas em *Force of Evil* nos leva a crer que o princípio organizador da obra é a *contraposição entre o controle estético e o descontrole do sistema*. Como resultado desse conflito, temos o envolvimento do espectador na produção de sentido dentro da obra – em outras palavras, o desajuste entre a sofisticação da forma e a barbárie social retratada pelo conteúdo do filme promove um distanciamento entre a percepção do protagonista e a do espectador, o que exige desse último uma recepção ativa, que questione o *status quo*.

Apesar dessa longa sequência de apresentação de Tucker, o gângster pouco aparece no decorrer do filme. Dessa forma, ao mesmo tempo em que enfatiza os efeitos do monopólio sobre os outros personagens, *Force of Evil* mantém o gângster como personagem periférico, impessoal e estático. Por ser apresentado como um homem de negócios em vez de um gângster rude e grosseiro, “falta-lhe o carisma que normalmente caracteriza o vilão de uma trama”. (BRINCKMANN, 1981, p. 368) Segundo Polonsky, a caracterização do gângster em *Force of Evil* é proposital, pois “quanto mais sombrio Tucker é, mais onipresente a sensação do que ele representa”. (SHERMAN; RUBIN, 2013, p. 58) Em outras palavras, por meio da caracterização do personagem e do modo como é utilizado no filme, o diretor enfatiza aos espectadores que o real antagonista não é Tucker, mas, sim, o sistema socioeconômico. Como consequência, o espectador pode refletir sobre os efeitos dessa “força do mal” no seu próprio cotidiano. Tal estratégia, entretanto, poderia ter um efeito reverso:

Como força antagônica em um enredo ficcional, o sistema poderia ser alienado de sua conexão com o real e tornar-se parte da ficção. Ele poderia fazer o papel tradicional do destino, do mal em geral, ou figurar uma sensação geral de inevitabilidade, descontrole ou obstrução. Em todos os casos, o impacto político do filme perderia força. (BRINCKMANN, 1981, p. 369)

Dentro desse raciocínio, seriam necessários elementos na narrativa que ancorassem o enredo no dia-a-dia do espectador, a fim de que lhe fosse possível reconhecer os conflitos apontados pelo filme e desenvolver uma consciência crítica. Segundo Brinckmann, há dois elementos em *Force of Evil* que cumprem esse papel: as locações externas em Nova Iorque, como em Wall Street ou no rio Hudson; e a loteria, com sua popularidade entre a classe trabalhadora. (SHERMAN; RUBIN, 2013, p. 58) Podemos adicionar a essa equação o vocabulário utilizado tanto nos diálogos, como na narração, pois fala-se reiteradamente em “corporações”, “investimentos”, “fusões”, “lucros”, “prejuízos”, “custos”, “negócios” – termos que permitem ao espectador estabelecer facilmente uma homologia estrutural entre o crime organizado e o mundo dos negócios fora da ficção – incluindo, como nos mostra Polonsky, não só o jogo de azar, mas também as transações comerciais em Wall Street.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. Jogo e Prostituição. In: _____. *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. 1ª. ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.

BRINCKMANN, Christine Noll. The Politics of Force of Evil: An Analysis of Abraham Polonsky's Preblacklist Film. In: *Prospects*. Vol. 6, October, 1981.

BUHLE, Paul; WAGNER, David. *A very dangerous citizen: Abraham Polonsky and the Hollywood Left*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2001.

FABIAN, Ann. *Card sharps and bucket shops: gambling in nineteenth-century America*. New York: Routledge, 1999.

FORÇA do Mal. Direção: Abraham Polonsky. Fortaleza: Classic Line, 2007. 1 DVD (78 min), NTSC, P&B. Título original: Force of Evil.

LIDDICK, Don. *The Mob's Daily Number: Organized Crime and the Numbers Gambling Industry*. Lanham: University Press of America, 1999.

MUNBY, Jonathan. *Public Enemies, Public Heroes – Screening the Gangster from Little Caesar to Touch of Evil*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

SCHULTHEISS, John. Annotations to the Screenplay. In: _____. *Force of Evil: The Critical Edition, by Abraham Polonsky*. Northridge: The Center for Telecommunication Studies California State University, 1996.

SHERMAN, Eric; Rubin, Martin. Interview with Abraham Polonsky. In: POLONSKY, Abraham. *Abraham Polonsky: interviews / edited by Andrew Dickos*. Jackson: University of Mississippi Press, 2013.

Recebido em 15/09/2019.

Aceito em 10/12/2019.