



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

FILIPE TAVARES FALCÃO MACIEL

A ACELERAÇÃO DO MEDO:
O fluxo narrativo dos *remakes* de filmes de horror do século XXI

Recife
2018

FILIPPE TAVARES FALCÃO MACIEL

A ACELERAÇÃO DO MEDO:

O fluxo narrativo dos *remakes* de filmes de horror do século XXI

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Comunicação.

Área de Concentração: Comunicação

Orientador: Profº. Dr. Rodrigo Octávio d'Azevedo Carreiro.

Recife

2018

FILIPPE TAVARES FALCÃO MACIEL

A ACELERAÇÃO DO MEDO:

O fluxo narrativo dos *remakes* de filmes de horror do século XXI

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Comunicação.

Aprovada em: 17/10/2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Rodrigo Octávio D’Azevedo Carreiro (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Cristina Teixeira Vieira de Melo (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Rogério Luiz Covaleski (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Cláudio Roberto de Araújo Bezerra (Examinador Externo)
Universidade Católica de Pernambuco

Prof. Dra. Laura Loguercio Cánepa (Examinadora Externa)
Universidade Anhembi Morumbi

AGRADECIMENTOS

Em primeiríssimo lugar quero agradecer ao meu orientador, Rodrigo Carreiro. Dizem que a relação do orientador com orientando em um doutorado é semelhante a um casamento. O nosso foi um conto de fadas com direito a final feliz. Rodrigo, muitíssimo obrigado.

Aproveito para agradecer aos professores do PPGCOM com especial menção para Cristina Teixeira, Eduardo Duarte, Nina Velasko, Rogério Covaleski e Thiago Soares. Deixo aqui meu agradecimento também para Laura Cánepa por sempre tecer críticas construtivas ao meu trabalho desde o comecinho do mestrado.

Agradecimento aos meus queridos alunos da Universidade Católica de Pernambuco e das Faculdades Integradas Barros Melo. Muitos de vocês se tornaram amigos queridos e espero ter contribuído ao menos um pouquinho na formação de vocês para serem bons e éticos profissionais.

O doutorado é uma luta principalmente quando se tem dois empregos. Não foi fácil chegar até aqui e quero agradecer ao apoio dos amigos doutorandos Carolina Cavalcanti (companheira!!!!), Nataly Queiroz (amore!!!!), Rodrigo Martins (sou seu fã e um dia vou ao Eu Acho É Pouco com você) e Tobias Queiroz (Valhalla nos espera!!!!). O processo foi muito mais agradável ao lado de vocês.

Agradeço também aos amigos do coração em especial Ana Clara Marinho, Carla Teixeira, Dulce Reis, Gustavo Bettini (Bettinão), Késia Souza, Jorge Talmon, Miva Filho (Mivudo), Raphael Guerra, Renata Victor, Olga Ferraz e aos Saudáveis. Dedico este trabalho aos meus pais e também para tia Lisete.

RESUMO

A produção de *remakes* sempre foi uma prática comum no sistema de produção cinematográfica. Dentro do gênero horror, tem sido constatado um expressivo aumento do número de refilmagens, no século XXI. Este fenômeno parece se apoiar no que David Bordwell chama de continuidade intensificada e no Gilles Lipovetsky e Jean Serroy tratam por hipercinema; a principal característica comum a esses filmes é o fluxo narrativo mais acelerado do que os títulos originais. Dentro deste cenário, as refilmagens atuais se destacam por apresentarem características estilísticas semelhantes, quase sempre como consequência dessa aceleração narrativa, características compartilhadas com títulos *mainstream* contemporâneos. O número expressivo de *remakes* de horror dos últimos anos torna estes elementos ainda mais perceptíveis dentro das obras. Esta tese procura identificar e analisar, de maneira precisa, o estilo das refilmagens de horror contemporâneas, a fim de compreender como acontece a aceleração do fluxo narrativo.

Palavras-chave: Horror. *Remake*. Aceleração do fluxo narrativo. Continuidade intensificada. Tendências estilísticas.

ABSTRACT

The production of movies remakes is a regular practice in the cinematographic production system. For the horror genre, there is a significant increase in the number of remakes in the 21st century. This phenomenon seems to rely on what David Bordwell calls as intensified continuity and on what Gilles Lipovetsky and Jean Serroy deal as hypercinema with the new films presenting a faster narrative flow in comparison with the original movies. Inside this scenario, the 21st century remakes stand out for their similar stylistic characteristics, as a consequence of the faster narrative flow, which are also found in contemporary mainstream titles. The expressive number of horror remakes of recent years makes these elements even more noticeable for our research. This thesis seeks to identify the stylistic characteristics of contemporary horror reenactments to understand how the acceleration of narrative flow occurs.

Keywords: Horror. Remake. Acceleration of narrative flow. Continuity intensified. Stylistic trends.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01-	<i>Star wars</i>	32
Figura 02-	<i>King Kong</i> , de 1930.....	69
Figura 03-	A ação da personagem Chris sendo erguida da cama e mostrada por três planos com duração de menos de 1s cada.....	77
Figura 04-	<i>Frankenstein</i> , de 1910.....	79
Figura 05-	Sequência de <i>A marca da maldade</i> (1).....	124
Figura 06-	Sequência de <i>A marca da maldade</i> (2).....	124
Figura 07-	Sequência de <i>A marca da maldade</i> (3).....	124
Figura 08-	Sequência de <i>A marca da maldade</i> (4).....	125
Figura 09-	Sequência de <i>A marca da maldade</i> (5).....	125
Figura 10-	Sequência de <i>A marca da maldade</i> (6).....	125
Figura 11-	Sequência de <i>A marca da maldade</i> (7).....	125
Figura 12-	Sequência de <i>A marca da maldade</i> (8).....	126
Figura 13-	Sequência de <i>A marca da maldade</i> (9).....	126
Figura 14-	Sequência de <i>A marca da maldade</i> (10).....	126
Figura 15-	Sequência de <i>A marca da maldade</i> (11).....	126
Figura 16-	Plano-sequência em <i>Antes da meia-noite</i>	129
Figura 17-	Caleb em plano <i>plongée</i>	132
Figura 18-	Disposição da mãe de Caleb.....	133
Figura 19-	Câmera se move acompanhando Katherine e assim tendo um estouro de luz através da janela.....	133
Figura 20-	Plano mostra familiares em torno de Caleb.....	134
Figura 21-	Acompanhamos o plano sem cortes, mas com movimentos de câmera que culminam com a morte de Caleb.....	135
Figura 22-	Sala de jantar de <i>O massacre da serra elétrica</i>	136
Figura 23-	<i>Alien – o oitavo passageiro</i>	137
Figura 24-	Sequência de <i>Velozes e furiosos 8</i> (1).....	149
Figura 25-	Sequência de <i>Velozes e furiosos 8</i> (2).....	150
Figura 26-	Sequência de <i>Velozes e furiosos 8</i> (3).....	150
Figura 27-	Sequência de <i>Velozes e furiosos 8</i> (4).....	150
Figura 28-	Sequência de <i>Velozes e furiosos 8</i> (5).....	150

Figura 29-	Sequência de <i>Velozes e furiosos</i> 8 (6).....	151
Figura 30-	Sequência de <i>Velozes e furiosos</i> 8 (7).....	151
Figura 31-	Sequência de <i>Velozes e furiosos</i> 8 (8).....	151
Figura 32-	Sequência de <i>Velozes e furiosos</i> 8 (9).....	151
Figura 33-	Sequência de <i>Velozes e furiosos</i> 8 (10).....	152
Figura 34-	Sequência de <i>Velozes e furiosos</i> 8 (11).....	152
Figura 35-	Sequência de <i>Velozes e furiosos</i> 8 (12).....	152
Figura 36-	Sequência de <i>Velozes e furiosos</i> 8 (13).....	152
Figura 37-	Sequência de <i>Velozes e furiosos</i> 8 (14).....	153
Figura 38-	Sequência de <i>Velozes e furiosos</i> 8 (15).....	153
Figura 39-	O andaime cai para a direita, a câmera faz um <i>travelling</i> para a esquerda e os carros seguem reto em um único plano em <i>Velozes e furiosos</i> 8..	154
Figura 40-	Sequência de <i>Sobrenatural</i> (1).....	157
Figura 41-	Sequência de <i>Sobrenatural</i> (2).....	157
Figura 42-	Sequência de <i>Sobrenatural</i> (3).....	157
Figura 43-	Sequência de <i>Sobrenatural</i> (4).....	158
Figura 44-	Sequência de <i>Sobrenatural</i> (5).....	158
Figura 45-	Sequência de <i>Sobrenatural</i> (6).....	158
Figura 46-	Sequência de <i>Sobrenatural</i> (7).....	158
Figura 47-	Sequência de <i>Sobrenatural</i> (8).....	159
Figura 48-	Sequência de <i>Sobrenatural</i> (9).....	159
Figura 49-	Sequência de <i>Sobrenatural</i> (10).....	159
Figura 50-	A famosa imagem de Carol Anne tocando a televisão foi recriada..	166
Figura 51-	Criatura demoníaca em tamanho real.....	167
Figura 52-	Diane surpreendida com os esqueletos que aparecem na piscina.....	168
Figura 53-	Cadáveres feitos em CGI.....	177
Figura 54-	Som no filme <i>Poltergeist</i> de 1982 e abaixo no filme de 2015.....	178
Figura 55-	Aumento brusco do som quando Madison se mostra uma criatura horrenda.....	179
Figura 56-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (1).....	183
Figura 57-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (2).....	184
Figura 58-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (3).....	184
Figura 59-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (4).....	184

Figura 60-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (5).....	184
Figura 61-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (6).....	185
Figura 62-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (7).....	185
Figura 63-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (8).....	185
Figura 64-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (9).....	185
Figura 65-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (10).....	186
Figura 66-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (11).....	186
Figura 67-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (12).....	186
Figura 68-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (13).....	186
Figura 69-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (14).....	187
Figura 70-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (15).....	187
Figura 71-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (16).....	187
Figura 72-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (17).....	187
Figura 73-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (18).....	188
Figura 74-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (19).....	188
Figura 75-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (20).....	188
Figura 76-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (21).....	188
Figura 77-	Primeira sequência de <i>Poltergeist</i> (22).....	189
Figura 78-	Segunda sequência de <i>Poltergeist</i> (1).....	190
Figura 79-	Segunda sequência de <i>Poltergeist</i> (2).....	190
Figura 80-	Segunda sequência de <i>Poltergeist</i> (3).....	190
Figura 81-	Segunda sequência de <i>Poltergeist</i> (4).....	191
Figura 82-	Segunda sequência de <i>Poltergeist</i> (5).....	191
Figura 83-	Segunda sequência de <i>Poltergeist</i> (6).....	191
Figura 84-	Segunda sequência de <i>Poltergeist</i> (7).....	191
Figura 85-	Segunda sequência de <i>Poltergeist</i> (8).....	192
Figura 86-	Plano que possui movimento de câmera.....	192
Figura 87-	Movimento de câmera semelhante ao presente no <i>found footage</i>	195
Figura 88-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (1).....	196
Figura 89-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (2).....	196
Figura 90-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (3).....	196
Figura 91-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (4).....	196
Figura 92-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (5).....	197

Figura 93-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (6).....	197
Figura 94-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (7).....	197
Figura 95-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (8).....	197
Figura 96-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (9).....	198
Figura 97-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (10).....	198
Figura 98-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (11).....	198
Figura 99-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (12).....	198
Figura 100-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (13).....	199
Figura 101-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (14).....	199
Figura 102-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (15).....	199
Figura 103-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (16).....	199
Figura 104-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (17).....	200
Figura 105-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (18).....	200
Figura 106-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (19).....	200
Figura 107-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (20).....	200
Figura 108-	Sequência do <i>remake</i> de <i>Poltergeist</i> (21).....	201
Figura 109-	Jason em <i>Sexta-feira 13 – Parte 2</i> , de 1981.....	208
Figura 110-	Som do filme <i>Sexta-feira 13</i> , 1980, e abaixo na refilmagem.....	212
Figura 111-	Amanda sensualizando diante de Ritchie.....	213
Figura 112-	Uma ação única dividida por quatro planos diferentes.....	218
Figura 113-	Câmera, plano e personagens em movimento.....	220
Figura 114-	Foco auxilia movimento dentro do plano com câmera estática.....	221
Figura 115-	Sequência de morte de Annie em <i>Sexta-feira 13</i> (1).....	224
Figura 116-	Sequência de morte de Annie em <i>Sexta-feira 13</i> (2).....	224
Figura 117-	Sequência de morte de Annie em <i>Sexta-feira 13</i> (3).....	225
Figura 118-	Sequência de morte de Annie em <i>Sexta-feira 13</i> (4).....	225
Figura 119-	Sequência de morte de Annie em <i>Sexta-feira 13</i> (5).....	225
Figura 120-	Sequência de morte de Annie em <i>Sexta-feira 13</i> (6).....	225
Figura 121-	Sequência de morte de Annie em <i>Sexta-feira 13</i> (7).....	226
Figura 122-	Sequência de morte de Marcie em <i>Sexta-feira 13</i> (1).....	227
Figura 123-	Sequência de morte de Marcie em <i>Sexta-feira 13</i> (2).....	227
Figura 124-	Sequência de morte de Marcie em <i>Sexta-feira 13</i> (3).....	227
Figura 125-	Sequência de morte de Marcie em <i>Sexta-feira 13</i> (4).....	228

Figura 126-	Sequência de morte de Marcie em <i>Sexta-feira 13</i> (5).....	228
Figura 127-	Sequência de morte de Marcie em <i>Sexta-feira 13</i> (6).....	228
Figura 128-	Sequência de morte de Marcie em <i>Sexta-feira 13</i> (7).....	228
Figura 129-	Sequência de morte de Marcie em <i>Sexta-feira 13</i> (8).....	229
Figura 130-	Sequência de morte de Marcie em <i>Sexta-feira 13</i> (9).....	229
Figura 131-	Sequência de morte de Wade no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (1).....	231
Figura 132-	Sequência de morte de Wade no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (2).....	231
Figura 133-	Sequência de morte de Wade no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (3).....	231
Figura 134-	Sequência de morte de Wade no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (4).....	231
Figura 135-	Sequência de morte de Wade no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (5).....	232
Figura 136-	Sequência de morte de Wade no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (6).....	232
Figura 137-	Sequência de morte de Wade no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (7).....	232
Figura 138-	Sequência de morte de Wade no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (8).....	232
Figura 139-	Sequência de morte de Wade no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (9).....	233
Figura 140-	Sequência de morte de Wade no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (10).....	233
Figura 141-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (1).....	234
Figura 142-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (2).....	234
Figura 143-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (3).....	235
Figura 144-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (4).....	235
Figura 145-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (5).....	235
Figura 146-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (6).....	236
Figura 147-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (7).....	236
Figura 148-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (8).....	236
Figura 149-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (9).....	237
Figura 150-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (10).....	237
Figura 151-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (11).....	237
Figura 152-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (12).....	238
Figura 153-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (13).....	238
Figura 154-	Sequência de morte de Chelsea no <i>remake</i> de <i>Sexta-feira 13</i> (14).....	238
Figura 155-	Zumbi mordendo mulher.....	244
Figura 156-	População se diverte na caça aos zumbis.....	247
Figura 157-	Zumbis corredores e velozes.....	251
Figura 158-	Primeira zumbi de <i>Madrugada dos mortos</i> já mostra comportamento	

	diferente do filme de Romero.....	252
Figura 159-	Anna foge do marido.....	253
Figura 160-	Anna olha a destruição no bairro no qual mora.....	255
Figura 161-	Destruição vai muito além do bairro de Anna.....	256
Figura 162-	Cabeça falsa explode em plano com duração de 1s.....	259
Figura 163-	Cama elástica disfarçada pela montagem com planos curtos.....	260
Figura 164-	Movimento de câmera e dos próprios zumbis correndo dentro do quadro.....	264
Figura 165-	Cena de ação feita com câmera estática e plano curto.....	265
Figura 166-	Mesma ação mostrada por planos diferentes e todos com as câmeras estáticas.....	265
Figura 167-	Câmeras estáticas e foco fechado para destacar ação.....	266
Figura 168-	Mudança brusca do foco entre personagens.....	267

LISTA DE TABELAS

Tabela 01-	ASL medido por período.....	31
Tabela 02-	Filmes com ASL maior do que 6,1s.....	106
Tabela 03-	Filmes com ASL menor do que 6s.....	111
Tabela 04-	Medições de ASL de filmes de horror e seus <i>remakes</i>	163
Tabela 05-	Medições de ASL de filmes e seus <i>remakes</i>	163
Tabela 06-	Pontos semelhantes entre a refilmagem de <i>Poltergeist – o fenômeno</i> , e o título original.....	173

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	17
2	GÊNERO E HORROR.....	21
2.1	O GÊNERO FÍLMICO.....	22
2.1.1	Processo de definição.....	26
2.1.2	Convenções.....	31
2.2	SUBGÊNEROS, CICLOS E DEMAIS CATEGORIAS.....	34
2.3	O FILME DE HORROR.....	39
2.3.1	A formação de uma identidade.....	44
2.3.2	Considerações.....	49
3	O <i>REMAKE</i>.....	51
3.1	APONTAMENTOS SOBRE O CONCEITO DE <i>REMAKE</i> CINEMATOGRAFICO.....	52
3.1.1	O <i>remake</i>	61
3.1.2	A motivação por trás do <i>remake</i>	67
3.2	OS <i>REMAKES</i> DE HORROR.....	78
3.2.1	Considerações.....	84
4	A ACELERAÇÃO DO FLUXO NARRATIVO.....	86
4.1	O FILME CADA VEZ MAIS “MODERNO”. A CONTINUIDADE INTENSIFICADA.....	88
4.1.1	Continuidade intensificada.....	92
4.2	O CINEMA E A INVENÇÃO DA VIDA MODERNA.....	100
4.3	O CINEMA MUDO E O IMPACTO DO SOM.....	104
4.3.1	Especificidades da década de 1920.....	105
4.4	VELOCIDADE ALÉM DO CORTE.....	122
4.4.1	Pôr em cena.....	131
4.5	CONSTRUINDO UM NOVO OLHAR NO SÉCULO XXI.....	138
4.6	O HIPERCINEMA.....	146
4.6.1	Uma nova imagem para o cinema.....	154
4.6.2	Considerações.....	161
5	ANÁLISE ENTRE OS FILMES.....	163
5.1	<i>POLTERGEIST</i> : ORIGINAL X <i>REMAKE</i>	164

5.1.1	O remake.....	173
5.1.2	Fluxo narrativo.....	182
5.2	<i>SEXTA-FEIRA 13: ORIGINAL X REMAKE.....</i>	202
5.2.1	Detalhando o filme de 2009.....	207
5.2.2	Fluxo narrativo.....	214
5.2.3	Representação de morte.....	223
5.3	<i>DESPERTAR DOS MORTOS X MADRUGADA DOS MORTOS.....</i>	239
5.3.1	Detalhando o filme de 2004.....	248
5.3.2	Fluxo narrativo.....	257
5.3.2	Considerações.....	268
6	CONCLUSÃO.....	269
	REFERÊNCIAS.....	273
	ANEXO A – <i>POLTERGEIST – O FENÔMENO</i>, 1982.....	280
	ANEXO B – <i>POLTERGEIST – O FENÔMENO</i>, 2015.....	317
	ANEXO C – <i>SEXTA-FEIRA 13</i>, 1980.....	351
	ANEXO D – <i>SEXTA-FEIRA 13</i>, 2009.....	373
	ANEXO E – <i>DESPERTAR DOS MORTOS</i>, 1978.....	432
	ANEXO F – <i>MADRUGADA DOS MORTOS</i>, 2004.....	540

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho surgiu como consequência da pesquisa de mestrado realizada por este autor. Sob o título *Fronteiras do Medo: Semelhanças Produtivas e Diferenças Culturais em Ringu e O Chamado*, o estudo trabalhou reenquadramentos temáticos entre o filme de horror¹ japonês *Ringu*, de 1998, e seu *remake*² norte-americano *O Chamado*, de 2002. Os resultados apresentados na dissertação responderam aos objetivos propostos para o mestrado, que resultou em livro homônimo lançado em 2015. No entanto, a pesquisa também gerou o surgimento de questões mais amplas ligadas ao crescente número de refilmagens no século XXI de produções canônicas de horror dos EUA.

É importante destacar que não é de hoje que o cinema produz *remakes*. Dentre os motivos para a realização de refilmagens, as melhorias técnicas que foram surgindo já nas primeiras décadas do século XX respondem como fatores para justificar novas versões de obras já conhecidas. Assim, não é novidade que o gênero horror tenha sido marcado por refilmagens no decorrer da sua história.

Durante a dissertação, foi constatado um expressivo aumento da quantidade de *remakes* de horror no século XXI. Apenas para termos um vislumbre rápido destes números, o banco de dados cinematográfico mais completo da atualidade, o *Internet Movie Database* (IMDb)³, aponta que cerca de seis refilmagens de horror foram produzidas nos anos 1980 e 19 no período de 1990. Tais números aumentaram substancialmente entre 2000 e 2009 com um total de 52 *remakes* de filmes de horror. Já entre 2010 e 2018, este número está em 59 refilmagens. Esta quantidade não é exata, mas serve de estimativa.

A realização de *remakes* se configura numa prática relativamente comum no sistema de produção cinematográfica em larga escala, como, por exemplo, no modelo produtivo de Hollywood. Inicialmente, a maioria destas refilmagens costuma ser produzida por dois motivos principais, embora existam outros. O primeiro é relacionado à ideia da refilmagem

¹ Aqui torna-se necessário apresentar a possível diferença entre os termos terror e horror para o cinema. Apesar de não existir uma concordância entre pesquisadores, críticos e até mesmo público, a ideia de terror responde como um sentimento de medo diante de algo que vai acontecer. Já o horror costuma ser compreendido como um sentimento que ocorre depois de algo assustador é visto, ouvido ou experimentado. Para este trabalho, vamos condicionar a utilização da palavra horror com exceção de quando reproduzirmos citações nas quais os autores se referem ao gênero como terror.

² Autores que pesquisam o tema como Verevis (2006), Forrest e Koos (2002) deixam claro que uma definição única e exata do que é um *remake* não é tarefa das mais simples. Por este motivo separamos o capítulo dois deste trabalho para aprofundar esta análise. Mas já podemos adiantar que vamos usar *remake* e refilmagem como sinônimos.

³ Disponível em: <https://www.imdb.com/search/keyword?keywords=horror-movie-remake&sort=moviemeter,asc&mode=detail&page=1&ref_=kw_nxt>. Acesso em 08 set. 2018.

ser um produto considerado de fácil reconhecimento para ser consumido pelo público enquanto o segundo pode ser compreendido como uma justificativa de modernizar o filme original justamente para este público atual ter interesse pelos novos títulos.

Este conceito de modernizar o produto audiovisual no século XXI parece dialogar inicialmente com a questão da aceleração do fluxo narrativo fílmico presente nos dias atuais. Tal questão tem ligação direta com o que David Bordwell (2006) chama de continuidade intensificada e Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (2009) chamam de hipercinema do século XXI. Trata-se do cinema que parece ter no excesso uma das suas definições. Naturalmente, estas características não surgem por acaso, mas por meio do próprio processo histórico do cinema. O modo de vida atual onde as pessoas estão acostumadas com rapidez e pluralidade de telas para consumo audiovisual também parece reverberar em parte da produção de obras audiovisuais.

Esta ideia de fluxo narrativo mais acelerado nas refilmagens, e no próprio cinema *mainstream*⁴ contemporâneo, costuma ser identificada inicialmente por meio de uma série de elementos estilísticos como cortes e planos⁵ cada vez mais curtos. Bordwell (2006), por exemplo, define que nas décadas de 30 e 60, o tempo médio do plano era de 8 e 11 segundos. Na década de 70, este tempo foi reduzido para entre 5 e 8 segundos. Como consequência, Bordwell afirma que hoje temos uma edição mais “rápida” do que qualquer época do cinema e isto torna o filme mais acelerado.

Esta característica vai ter um impacto direto na quantidade de planos de uma película, o que pode atuar justamente na “velocidade” do filme. Seguindo aferição feita para a realização deste trabalho, tomemos como exemplo o filme *Sexta-feira 13*, de 1980, com 95 minutos, e que possui 558 planos. O *remake*, de 2009, com 97 minutos, possui 1741 planos. Já o filme *A hora do pesadelo*, de 1984, com 91 minutos, possui 958 planos enquanto o *remake*, de 2010, com 95 minutos, possui 1719 planos. Ambas as refilmagens já trazem a utilização de planos mais curtos e estes parecem surgir como consequência de uma estética comumente encontrada em videogames, cliques musicais e campanhas publicitárias vinculadas na televisão. Além disso, os planos “rápidos” tornaram-se comum nos novos filmes exibidos

⁴ Filmes de alto poder de retorno financeiro nas bilheterias geralmente com atores e atrizes famosos e que pertencem a grandes estúdios com capital para bancar a divulgação internacional. As temáticas destas produções são de forte apelo comercial.

⁵ Plano é uma das palavras mais comuns e mais escorregadias do cinema. Além do plano definido por Aumont e Marie (2011) como o que está entre dois cortes, o plano também é o nome dado para o principal componente do enquadramento ao definir qual é a distância entre a câmera e o objeto que está sendo filmado. Podemos citar o plano aberto, o plano médio, o plano fechado como três principais formatos, embora existam diversos outros mais específicos.

tanto nas modernas salas multiplex assim como também em aparelhos de celular ou em outras mídias móveis.

No entanto, apesar da sua importância, aqui já pontuamos que existem outras questões capazes de auxiliar na identificação de aceleração do fluxo narrativo fílmico contemporâneo. Vamos investigar questões que incluem movimentos de câmera, utilização e variação de lentes, movimento dentro do quadro fílmico, *mise-en-scène*, questões sonoras, entre outras possibilidades. Aqui já podemos destacar através de um parêntese que estas leituras referentes ao fluxo narrativo fílmico não existem apenas nas refilmagens de horror do século XXI, mas em boa parte das produções *mainstream* contemporâneas atuando como tendências estilísticas.

Esta investigação se mostra necessária, uma vez que a maioria das refilmagens de horror dos últimos anos parece se encaixar nestas características comuns aos cinema *mainstream* contemporâneo. Ou seja, estamos diante de um fenômeno atual. Em função do expressivo número de títulos de horror do passado que ganharam novas versões nos últimos anos e do fato destes títulos possuírem características estilísticas semelhantes que dialogam com a aceleração do fluxo narrativo, podemos nos questionar se estamos diante de um filão de mercado dentro do gênero horror. A ideia de filão dialoga com questões mercadológicas.

Aqui apresentamos como objetivo de pesquisa identificar as características das refilmagens de horror contemporâneas por meio da aceleração do fluxo narrativo. A metodologia deste trabalho inclui revisão bibliográfica para definições de pontos de aceleração do fluxo narrativo e análise fílmica para coleta de dados.

Neste trabalho, escolhemos três filmes lançados no período de 1978 até 1982 e seus respectivos *remakes* para análise como estudos de caso. Os títulos escolhidos são: *Despertar dos mortos*, 1978; *Sexta-feira 13*, 1980; e *Poltergeist – o fenômeno*, 1982. No nosso recorte, *Despertar dos mortos* é um filme do subgênero zumbi, *Sexta-feira 13* responde como *slasher* e *Poltergeist – o fenômeno* é um título de casa assombrada. Vamos estudar este fenômeno como algo que atravessa uma rotulação temática para se formatar através de elementos de linguagem, neste caso a aceleração do fluxo narrativo.

Vamos dividir a nossa pesquisa em quatro capítulos. No primeiro, *Gêneros e horror*, iremos analisar o que podemos compreender como gênero fílmico com destaque para o cinema de horror. Dentro deste estudo, vamos compreender o processo de surgimento, transformação e sobrevivência de alguns gêneros. Também vamos destacar as questões de categorização através de subgêneros e ciclos.

O capítulo dois recebeu o título de *O remake* e será de grande importância para promovermos uma análise sobre o conceito da refilmagem cinematográfica e suas diversas possibilidades. Vamos destacar o que é um *remake*, quais as diferenças entre refilmagens e adaptações e trazer dados e exemplos não apenas referentes ao cinema de horror, mas ao fazer fílmico de maneira geral.

O capítulo três, *A aceleração do fluxo narrativo*, vai analisar a ideia do filme mais rápido. Trata-se de um capítulo de grande importância para esta pesquisa. Aqui vamos utilizar alguns dados defendidos por importantes pesquisadores como Bordwell, Kristin Thompson e Barry Salt, que já percorreram este caminho discutindo importantes questões. Vamos dar continuidade ao trabalho deles com uma análise sobre a velocidade indo além da prática da montagem, instituindo outras formas de medição e as questões da continuidade intensificada e do hipercinema no século XXI. Também será importante compreendermos como as mudanças fílmicas dialogam muitas vezes com o modo de vida das sociedades nas quais os filmes são produzidos e exibidos.

Acreditamos que estes três primeiros capítulos vão trazer dados capazes de permitir uma leitura comparativa dos filmes escolhidos para a nossa análise no capítulo quatro, no qual vamos discutir os filmes originais e suas refilmagens. Ao final, o trabalho mostrará a formação de uma tendência contemporânea que está acontecendo diante dos nossos olhos, em parte das produções fílmicas do gênero horror, e que dialoga com tendências estilísticas do cinema *mainstream*. A temática aqui proposta pode ir além de obras de horror e trazer importantes contribuições para a produção fílmica contemporânea. E como a prática da refilmagem está associada à própria história do cinema, nos parece necessário traçar um perfil atual que dialoga com este fenômeno em atividade.

2 GÊNERO E HORROR

Desde o seu surgimento que o cinema se encontra em um contínuo processo de evolução em diversas áreas, incluindo os gêneros fílmicos. Dentro de uma observação sobre este processo evolutivo, o cinema talvez tenha começado a trabalhar com noções de categorização mais cedo do que se imagina.

Podemos nos questionar, por exemplo, se a noção de categorização fílmica teria surgido de forma embrionária já com os primeiros curtas de ficção produzidos ainda no final do século XIX. Filmes como *O regador regado*, de 1895, dirigido pelos irmãos Lumière, com apenas 44s, mostra uma situação engraçada envolvendo um personagem que pisa na mangueira para atrapalhar um jardineiro e este acaba tomando um banho acidental. No ano seguinte, em 1896, George Méliès lançou um filme de 03 minutos chamado *A mansão do diabo* no qual um homem em um castelo antigo é atacado por Mefistófeles⁶ ajudado por um grupo de fantasmas.

É claro que não é possível afirmar que estes dois primeiros anos do cinema, ou mesmo estes dois filmes específicos, trabalhavam com a noção de gênero como aconteceria alguns anos depois. No entanto, através destas duas pequenas sinopses, já era possível perceber que estes curtas traziam, mesmo de forma embrionária, elementos que os direcionavam como filmes para rir e para assustar, respectivamente. Em outras palavras, as características básicas e rudimentares para produções de comédia e de horror.

A ideia de uma categorização fílmica nos parece então um caminho natural para o cinema no momento em que este passa, logo na primeira década do século XX, a ser visto tanto como uma forma de arte como também de entretenimento ao alcance popular. Mais importante, a ideia de divisão temática passou a auxiliar no consumo de produtos audiovisuais e segue este caminho até hoje. O público precisa destas formas de reconhecimento para escolher ou recusar os filmes que pretende ou não assistir.

De volta ao processo histórico do cinema, a própria evolução das sociedades, incluindo questões sociais, tecnológicas e culturais, deve ser levada em consideração para compreendermos parte das transformações que a sétima arte passou durante suas décadas. Ao explorarmos este pensamento, é possível destacar que os gêneros também podem sofrer alterações, evoluções e adaptações através dos anos. A consequência destas transformações é

⁶ Personagem satânico da Idade Média, uma das encarnações do diabo.

permitir que os gêneros continuem ativos e, mais importante, atrativos para o público. Vamos destacar inclusive como o cinema frenético atual faz parte deste processo evolutivo.

O estudo proposto neste primeiro capítulo tem como objetivo investigar o significado de gênero fílmico dentro de suas inúmeras possibilidades de definição e exemplos. Para isso, este capítulo será dividido em três subcapítulos. No primeiro, intitulado *O gênero fílmico*, serão demonstrados os primeiros passos desta prática classificatória no cinema até sua relação com a indústria, o público e a crítica.

Também é necessário compreender como os gêneros podem ser adaptados por meio das demandas dos estúdios e das necessidades do público para o surgimento de novos formatos e até de filões específicos.

O segundo subcapítulo se chama *Subgêneros, ciclos e demais categorias*. Nele será possível pensar na existência de grupos dentro dos próprios gêneros assim como apresentar as diferenças e exemplos destes. Aqui também vamos focar na evolução dos gêneros através das décadas sendo os mesmos apontados como categorias orgânicas e adaptáveis. Por fim, o subcapítulo 1.3 vai trazer o cinema de horror como exemplo de gênero. Aqui será o momento de destacar quais são suas formas de identificação, características e elementos comumente trabalhados na maioria das suas produções. Será igualmente importante destacar transformações e evoluções durante o seu processo histórico como forma de continuar atraindo públicos e, mais importante, expandindo esta audiência.

2.1 O GÊNERO FÍLMICO

Antes de pensarmos na importância ou na necessidade dos gêneros no cinema, torna-se necessário refletirmos como outras formas populares de arte e diversão do final do século XIX já traziam noções de categoria. Algumas até bem antes deste período. Assim, esta ideia de divisão categórica pode ser compreendida como um caminho quase natural para o cinema.

O teatro do chamado século de ouro da Grécia antiga, período entre 6 a.C. e 5 a.C., por exemplo, era comumente dividido em tragédia e comédia. No entanto, com o passar do tempo e evolução do teatro, outras categorias, ou tipos de peças e espetáculos, começaram a surgir em diferentes épocas e lugares. As novas categorias gradativamente passaram também a servir como formas de identificação e endereçamento para o público. Vamos lembrar que o teatro é apenas um exemplo de arte que possui divisões categóricas dentro de seus produtos.

Um dos maiores pesquisadores de gênero fílmico da atualidade, Rick Altman (2000),

defende que o surgimento e popularização de divisões temáticas no cinema invocava precedentes históricos como os chamados gêneros clássicos e a literatura teve grande importância neste processo. O autor reserva o primeiro capítulo do seu livro *Film/Genre* justamente para a questão da literatura. Para ele, muito do que é dito sobre o chamado gênero fílmico foi emprestado de uma longa tradição da literatura, porém, claro, com ajustes próprios da sétima arte. Ao dar continuidade a este raciocínio, de acordo com Buscombe (1970), a ideia de gênero é de caráter organizativo.

A noção de que existem diferentes formas de literatura, com diferentes técnicas e temas, foi primeiramente desenvolvida por Aristóteles. Na sua *Poética*, ele procurou separar o que chamava de poesia – e que nós simplesmente chamamos de literatura – em um número de categorias tais como tragédia, o épico, o lírico e assim por diante. O seu propósito era decidir quais eram as qualidades particulares de cada estilo distinto e o que se poderia esperar de cada um deles. (BUSCOMBE, 1970, p. 302).

Em outras palavras, as idéias de gênero na literatura tinham de certa forma a função de decidir quais eram as qualidades de cada estilo e o que se poderia esperar destas qualidades. Para Altman (2000), indiscutivelmente, Aristóteles teve importância ímpar por prover um modelo de pensamento de gênero. Sua contribuição se deu não apenas por destacar as ações de diferentes tipos de poesias, mas por reconhecer que determinados grupos de textos possuíam certas qualidades essenciais que eram similares. Estas características comuns eram capazes de produzir efeitos semelhantes em seus leitores.

Aristóteles viveu no século 3 a.C. e, com o passar dos séculos, suas idéias foram difundidas por boa parte da Europa. Aqui é importante destacar que os pensamentos dele não eram apenas divulgados, mas com o passar do tempo, e em alguns contextos, serviam como base para novas leituras e interpretações sobre temas específicos. Dentro desta realidade, as idéias de Aristóteles sobre literatura foram não apenas trabalhadas como também, de certa forma, expandidas por meio de novas formas de escritas.

A ideia de gênero na literatura foi um processo lento e que aconteceu durante séculos e séculos. E igualmente importante, assim como no teatro, estas mudanças na literatura destacavam a pluralidade de se pensar em divisões categóricas.

Os gêneros tiveram uma existência forte nas diversas artes desde essa época, mas sua definição sempre foi relativamente flutuante e variável. Por um lado, sempre se hesitou entre a definição pelo enredo (natureza morta, paisagem, em pintura; drama, comédia, em teatro), pelo estilo (é o caso dos gêneros musicais), pela escritura (é antes o caso dos gêneros literários, que

distinguem, por exemplo, o ensaio do romance). Por outro lado, os gêneros só tem existência se forem reconhecidos como tais pela crítica e pelo público. Eles são, portanto, plenamente históricos, aparecendo e desaparecendo segundo a evolução das próprias artes. (AUMONT; MARIE, 2001, p. 142).

Dentro desta análise, o processo de categorizar o texto literário era válido como forma de organização dos trabalhos produzidos. No entanto, o que nos parece ser muito claro é perceber como este processo não poderia ser simplesmente imutável como uma fórmula matemática exata fadada unicamente a repetição infinita. Podemos pensar então na flexibilidade como parte da evolução dos gêneros seja no teatro ou na literatura. Esta noção de flexibilidade já poderia ser compreendida como um presságio para a sétima arte.

No entanto, por meio da própria evolução do cinema, não demorou para que os estudos de gênero na sétima arte se separassem dos estudos da literatura tendo “desenvolvido suas próprias verdade, seus *modus operandi* e seus próprios objetos de estudos”⁷ (ALTMAN, 1990, p. 13).

Com o eventual avanço das produções fílmicas, que de simples curtas gravados com um único plano passaram em pouco mais de duas décadas para longas com diferentes enquadramentos de câmera e edições cada vez mais trabalhadas, as características que formavam os filmes se tornaram conhecidas das platéias. No entanto, apesar da semelhança narrativa de contar a história, nem todos os filmes eram iguais dentro das suas temáticas. Ou melhor, nem todos os títulos provocavam as mesmas reações e sensações no público. Uma pessoa, por exemplo, poderia já na primeira ou na segunda década do cinema ser fã de filmes de aventura e detestar películas de horror.

Aqui podemos destacar as ideias de Grant (1986) quando ele afirma que filmes de gênero são produções comerciais que, através da repetição e variação, contam histórias familiares, com personagens familiares e em situações familiares. O destaque na palavra familiar dialoga com a ideia de repetição para proporcionar uma facilidade ao público em reconhecer o produto. Porém, a variação dentro da noção de familiaridade também precisa ser destacada. Podemos compreender que caso aconteça apenas a repetição, ou seja, contar sempre a mesma história sem nenhuma variação, o público provavelmente não terá interesse em consumir sempre o mesmo filme. Assim, dentro do familiar, devem existir variações para continuar despertando o interesse do público dentro de seus tipos de filmes favoritos.

⁷ *As such, it has developed its own assumptions, its own modus operandi and its own objects of study.* (Tradução feita pelo autor). A partir deste momento, vamos utilizar nesta pesquisa os textos já traduzidos pelo autor. A exceção vai acontecer quando for relevante apresentar a versão original do texto em inglês.

Torna-se importante destacar que Grant (1986) chama nossa atenção para esta questão sendo ampliada dentro do cinema comercial. Para ser mais preciso, ele destaca o cinema feito por Hollywood. A escolha não acontece por acaso uma vez que, de acordo com Aumont e Marie (2004), os gêneros nunca foram tão claramente divididos como no período do cinema clássico do Hollywood. De acordo com Schaiz (1981), podemos compreender este cinema comercial através de uma identificação de elementos formais e narrativos em todos os seus produtos. Estes respondem como a existência de um roteiro formado por arquétipos específicos dentro de cada gênero, certos padrões de produções, estilos de edição, utilização da trilha sonora, entre outros. Aqui reforçamos o familiar com variações.

Ao trazermos o debate para os dias atuais, passamos a falar de obras não apenas com roteiros formados por arquétipos, mas também produções com capacidade de investimento para atingirem alto número de salas nos seus países de origem e igualmente conseguirem espaço em mercados internacionais. Até as datas de lançamentos são pensadas para estes títulos. Tudo para tentar garantir um alto lucro através da bilheteria. Estes filmes comerciais são conhecidos como *blockbusters*⁸.

O problema é que parece existir uma limitação criativa nos *blockbusters*, que muitas vezes são bastante padronizados justamente para serem facilmente reconhecidos. Para Schaiz (1981), quanto mais conhecemos filmes comerciais, mais limitados os mesmos se mostram. Ao mesmo tempo, o próprio público já parece tão acostumado com determinadas fórmulas que mexer nas mesmas poderia representar um ruído ao filme diante de sua plateia. Como imaginar, por exemplo, uma comédia romântica na qual o casal de protagonistas não vai terminar o filme juntos? Esta possibilidade até pode acontecer em alguns casos, mas não se trata de uma marca deste tipo de filme.

Assim, é inegável que o nosso conhecimento de cinema tem a produção que consumimos como pontos naturais de referência. Desta forma, Steve Neale (2000), que também pesquisa categorização fílmica, nos faz pensar que o gênero é coletivamente o que achamos ser. Tudo isto reforça a pluralidade da nossa compreensão de gênero.

Para o vasto sistema que existe em torno das produções cinematográficas, os gêneros representam as maneiras mais simples e diretas de caracterizar um filme. A ideia de identificações fílmicas também pode ser compreendida como uma necessidade da indústria

⁸ O termo pode ser traduzido como arrasa quarteirão. Trata-se de uma expressão para designar os filmes mais assistidos no cinema comercial. Tais produções geralmente são de grandes estúdios, costumam ser lançadas em datas como férias escolares ou o verão norte-americano e, como resultado de uma campanha de divulgação milionário, as bilheterias costumam ser igualmente altas.

que produz o filme em resposta a uma demanda do público que tem interesse em consumir determinado produto. Sobre esta questão, por exemplo, Bordwell e Thompson (2013) definem que cineastas, chefes da indústria, críticos e o próprio público contribuem para a formação de um senso comum de que determinados filmes remetem a outros filmes de maneira relevante. Esta afirmação condiz com um pensamento contemporâneo dentro de uma lógica de produção e consumo do cinema como entretenimento.

Antes de darmos prosseguimento ao tópico do gênero fílmico, talvez se torne necessário pensar na existência ou não de um marco inicial de determinado gênero na sétima arte. Acreditamos ser mais plausível reconhecer um caminho marcado pela soma de características semelhantes em filmes produzidos dentro de um período de tempo específico do que pensarmos apenas na ideia de nascimento de um gênero por meio do lançamento de um único filme.

Ainda dentro desta leitura, é importante destacar que não podemos estudar um gênero através de um único filme. Para Buscombe (1970), a soma de elementos de diversos filmes é que nos proporciona uma leitura mais completa.

2.1.1 Processo de definição

A dupla Bordwell e Thompson (2013) começa por definir que a palavra gênero tem origem francesa e significa qualidade ou tipo e está também relacionada com o termo *genus*, usado nas ciências biológicas para classificar grupos de plantas e animais. Esta definição costuma inclusive ser utilizada por outros pesquisadores, como o próprio Neale (2000). No entanto, ao ser associada ao cinema, a palavra naturalmente deve ter um recorte específico.

A noção de gênero na sétima arte categoriza um tipo de filme que possui características semelhantes dentro de determinados grupos de filmes. Altman (2000) utiliza uma metáfora para explicar que filmes pertencem a gêneros da mesma forma que pessoas pertencem a famílias. Aqui podemos pensar em uma espécie de DNA do gênero. Ou seja, uma maneira mais clara e direta, e de certa forma até primária, de reconhecimento.

Ao observarmos antigos catálogos de estúdios dos primeiros anos do século XX, chega a ser curioso perceber as tentativas de classificação dos filmes lançados por estas empresas. Neale (1990) utiliza como exemplo um catálogo de venda de filmes do ano de 1902

no qual os títulos eram distribuídos nas seguintes categorias⁹: *comedy views, sports and pastime views, military views, railroad views, scenic views, views of notable personages, miscellaneous views, trick pictures, marine views, children's picture, fire and patrol view, pan-american exposition views, vaudeville views e paradise pictures*.

Outro exemplo apresentado por Neale (1990) sobre esta fase inicial de classificação do cinema é encontrada no catálogo lançado em 1905 pela Kleine Optical Company. Neste, constam filmes das seguintes características¹⁰: *Story (historical, dramatic, narrative), comic, mysterious, scenic e personalities*. Podemos perceber como estas formas de divisões naturalmente passam a ter ligação com a noção de consumo do produto audiovisual. Este processo se tornaria mais sólido nos anos seguintes com destaque para a década de 1920.

Como já vimos, o cinema costuma utilizar a repetição de fórmulas na hora de conceber seus produtos. Aqui torna-se importante explicar esta noção de repetição visto que o significado da palavra pode implicar uma ideia sempre igual. A pesquisa do semiologista italiano Omar Calabrese (87) sobre o que ele chama de estética da repetição pode nos permitir uma leitura mais específica sobre repetições em produtos audiovisuais e suas eventuais reverberações para a questão do consumo. Em seus estudos, Calabrese utiliza telefilmes para exemplificar a ideia de repetição. Acreditamos que estes exemplos podem ser aplicados para o cinema.

Calabrese (1987) explica que, assim como a produção industrial, o que é consumido dentro do campo do audiovisual surge a partir de uma matriz única em um processo que ele denomina de estandarização. Desta forma, a repetitividade pode atuar como mecanismo estrutural de generalização de textos para serem consumidos por um público específico através da identificação. Dentro desta leitura, podemos destacar que a ideia de repetição, no caso do audiovisual, pode incluir os recursos semelhantes do próprio gênero, como enredos, personagens, cenários, entre outros.

No entanto, já destacamos anteriormente como, apesar de importante, a questão da repetição não pode ser o único elemento de destaque da produção fílmica, visto que, se assim o fosse, logo poderia fazer com que seu público perdesse interesse em consumir obras sempre iguais. Através desta leitura, Bordwell e Thompson (2013) explicam que uma das características do gênero responde pela promessa de algo novo baseado em algo familiar.

Ainda dentro deste recorte de repetição, podemos destacar como a indústria costuma

⁹ Vamos manter os títulos destas categorias em inglês, visto que algumas são bastante específicas.

¹⁰ Vamos manter também os detalhes deste catálogo em inglês

apostar nesta forma de identificação para naturalmente desenvolver seus produtos. Schaiz (1981) chama a nossa atenção para o fato de que produtores de cinema podem até não entender muito de arte, mas geralmente sabem o que vende e como sistematicamente produzir mais do mesmo. Ou seja, um filme que venha a fazer sucesso pode naturalmente provocar a produção de outros filmes semelhantes.

Seguindo a lógica de indústria cultural e de consumo, além da ideia proposta pela estética da repetição, é possível então coletar mais algumas pistas. Para Altman (2000), a indústria propõe e a audiência responde. Mais importante, os gêneros são feitos para uma resposta coletiva de uma audiência de massa.

As pessoas vão ver filmes de certos gêneros para encontrar narrativas que lhe pareçam familiares. A indústria passou não apenas a saber disso, mas a ter esta informação como forma de pensar suas produções. É necessário destacar como os gêneros trabalham com histórias, imagens, sons e até tipos de personagens e que é a partir destes pontos que surge o reconhecimento e, mais importante, a aceitação do produto por parte do público.

De volta a como podemos compreender o significado da palavra gênero, os próprios pesquisadores estudados até agora já apresentam leituras que não devem ser engessadas. “Normalmente, os cientistas conseguem classificar plantas e os animais em um único gênero com exatidão. Contudo, os gêneros fílmicos não têm essa precisão científica de classificação” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 499). Dentro deste pensamento, a dupla já deixa claro que o recorte de gênero dentro do campo fílmico se desenvolveu de maneira livre.

Este representa um primeiro pensamento importante para nos auxiliar na compreensão não apenas de como gêneros fílmicos surgem ou são descobertos, mas principalmente como alguns se adaptam com o passar dos anos para ganharem novos fãs e assim permanecerem atraindo públicos para os cinemas. No entanto, torna-se necessário pontuar que estas mudanças não alteram o que já apresentamos como DNA do gênero.

Buscombe (1970), por exemplo, nos lembra que alguns arquétipos existem em mais de um gênero. A própria figura do herói e sua jornada, tão comumente associadas aos títulos de aventura, estão presentes em filmes de outros gêneros, como no western, em dramas e no horror. Tanto que o próprio autor nos alerta para a dificuldade que muitas vezes temos em definir o que é um determinado gênero. Para ele, “se quisermos saber o que é um western, o ideal seria assistirmos a todos os westerns existentes” (BUSCOMBE, 1971, p. 306). Há uma certa impossibilidade neste processo até porque, se seguirmos este pensamento, precisaríamos, de acordo com o autor, assistir inclusive aos filmes que ainda não foram

produzidos e lançados.

Por este motivo, torna-se tão difícil limitar absolutamente todas as características exatas de um gênero. Dentro deste pensamento, uma leitura identificativa deve ser tratada de forma mais abrangente. Neale (1980) e Altman (2000), por exemplo, destacam a importância de deixarmos de lado uma tentativa de definição muito exata para trabalharmos em campos mais flexíveis. Para ambos, é possível identificar uma *impressão digital* do filme como uma forma rápida de classificação. Esta ideia pode, inclusive, ser percebida nos processos de divulgação do filme por meio do cartaz e do título da película.

Para Horton e McDougal (1998), este processo de trabalhar com o que nos é conhecido não é uma exclusividade do cinema. A dupla chama nossa atenção para como naturalmente nos identificamos diariamente com elementos que nos são comuns. Estas características reverberam para o consumo de produtos culturais e de entretenimento.

Acreditamos que possivelmente as pessoas decidem assistir filmes de determinado gênero para participarem de uma experiência familiar de consumo e entretenimento. Trata-se também de uma experiência estética. Com o passar dos anos, estas convenções acabam sendo conhecidas e reconhecidas pelo público. “Tal reconhecimento já é, por si só, um prazer estético” (BUSCOMBE, 1970, p.315).

Ao contrário das réplicas exatas produzidas por outras indústrias de consumo (vestuários, utensílios, carros), filmes de gênero não podem apenas ser semelhantes para funcionarem, eles devem também ser diferentes. Como Robert Warshow apontou, “variações são absolutamente necessárias para evitar que algo seja extinto”. Nós não queremos ver o mesmo filme sempre, apenas a mesma fórmula. (ALTMAN, 2000. p.21).

Seguindo estas ideias, temos aqui um importante ponto defendida por Altman (2000), que aponta que o gênero é considerado um processo dinâmico. Ao mesmo tempo, é importante destacar que não existe um caminho pronto ou único para a evolução do gênero. A indústria, através dos cineastas, precisa saber como trabalhar seus produtos em ordem de fazer com que as pessoas continuem tendo interesse por determinado tipo de filme. Dentro desta leitura, o cinema de gênero trabalha igualmente com muitos níveis de arquétipos, estereótipos e repetições e este leque de possibilidades parece bastante amplo.

Os gêneros mais amplos e maiores, como suspense, romance e comédia podem permanecer populares por décadas, mas uma comédia dos anos 1920 é, provavelmente, muito diferente de uma dos anos 1960, isso porque os

gêneros mudam com o tempo. Suas convenções são remodeladas e, pela combinação de convenções de gênero diferentes, os cineastas criam novas possibilidades com uma frequência surpreendente. (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p.504).

Até agora, trabalhamos com o familiar e a variação a ponto de manter o interesse do público na obra em questão. Desta forma, Altman (2000) nos faz pensar em um exemplo no qual o gênero pode ser visto como um trem. Este veículo é aparentemente livre para andar por onde quiser. Na verdade, esta liberdade de locomoção acontece dentro de alguns padrões que devem ser respeitados. Por exemplo, o trem pode andar por qualquer lugar desde que existam trilhos. Assim seria o gênero, livre para andar, mas dentro de áreas específicas. Ao acompanhar este pensamento, nos parece correto, no entanto, que novas ferrovias e estações possam ser criadas para expandir o trecho percorrido pelo veículo.

Aqui é importante abrir uma observação e repetir como o próprio cinema está em constante evolução e tais mudanças são perceptíveis nas formas de produzir um filme. E este processo não deve ser compreendido apenas como tecnológico. Aqui é importante citar Seel (2014) e suas ideias sobre a experiência estética. Para ele, as mudanças estéticas durante os anos acabam por gerar alterações nas possibilidades para apresentação e recepção. É possível pensar o ato de assistir ao filme como um fenômeno que produz uma experiência estética e esta pode variar dentro de vários fatores.

O cinema contemporâneo, por exemplo, é naturalmente comparado com filmes feitos em períodos passados. Através de uma leitura inicial, as produções *mainstream* atuais são consideradas mais “rápidas” do que obras lançadas nas décadas de 1980 ou de 1950. Um importante nome que vai trazer contribuições para este tópico é o de Barry Salt (2009). Esta ideia de “rapidez” responde através da duração do tempo dos planos nos filmes, embora já podemos alertar que esta não deva ser a única resposta para a aceleração do fluxo narrativo fílmico conforme vamos ver no avançar desta pesquisa. Neste caso o plano significa a ação de uma cena vista sem cortes. Já sequências respondem como conjuntos de planos que formam unidades narrativas e espaço-temporais. Em seus estudos, que incluem a análise de 5.400 filmes norte-americanos, Salt (2009) afirma que o tempo médio de duração do plano, medido através do *Average Shot Length*, mais conhecido por ASL (em português, Duração Média do

Plano)¹¹, começou a cair desde a década de 1950. Os números apresentados por Salt (2009) estão na tabela abaixo:

Tabela 01 - ASL medido por período.

Período	ASL
1946 e 1951	10,47 segundos
1952 e 1957	10,13 segundos
1958 e 1969	8,80 segundos
1970 e 1975	6,63 segundos
1976 e 1981	6,55 segundos
1982 e 1987	6,12 segundos
1988 e 1993	5,85 segundos
1994 e 1999	4,49 segundos

Ao acompanhar os estudos de Kellner (1995) sobre como o cinema pode trazer interessantes leituras metafóricas sobre a época e a geografia nas quais os filmes são produzidos, talvez possamos expandir esta investigação para a própria evolução das sociedades e o impacto destas mudanças para as formas de entretenimento. Vamos também destacar as ideias de Kellner no decorrer deste estudo.

2.1.2 Convenções

De volta ao conceito de gênero, Bordwell e Thompson (2013) definem alguns pontos que ajudam neste processo de reconhecimento do produto fílmico dentro de uma categoria. Estes respondem pelas convenções que os gêneros possuem. Uma primeira convenção é percebida através do próprio tema apresentado nas obras. De forma bastante direta, um filme de ficção científica, por exemplo, se vale de certa tecnologia que vai além do que pode a ciência contemporânea. Claro que dentro desta questão temática, uma série de leituras mais específicas pode e vai ser feita. Isto responde justamente pela pluralidade que um gênero tem.

Pegando como exemplo a própria ficção-científica, podemos elencar filmes que,

¹¹ Salt propõe contar a quantidade de planos de um filme e depois calcular o tempo médio destes. Salt defende que com o passar das décadas, o tempo de duração dos planos são cada vez mais curtos, o que torna os filmes mais “rápidos”. Este cálculo é feito através de um programa de computador chamado *Cinematics* disponível no endereço eletrônico www.cinematics.lv.

apesar de serem bastante antagônicos entre si, respondem como produções de ficção científica. *Star wars – a nova esperança*, de 1977, por exemplo, conta a história de um grupo de rebeldes no espaço que luta contra o império galáctico. Estrelado por Jane Fonda, *Barbarella*, de 1968, acompanha as aventuras de uma astronauta sensual que passa boa parte do filme seminua e que precisa resgatar um terráqueo que fugiu para o planeta Sogo. Do mesmo ano de 1968 foi lançado *O planeta dos macacos*. A película acompanha o astronauta Taylor (Charlton Heston) que após uma viagem espacial se encontra em um planeta semelhante à Terra, mas habitado por macacos que não apenas falam, mas vivem em sociedade e percebem em Taylor uma ameaça.

Não vamos imediatamente avançar nestas diferentes características existentes dentro do próprio gênero, visto que este assunto será debatido no próximo subcapítulo sobre ciclos e subgêneros. O interessante neste momento é perceber como a questão do gênero pode ser ampla. Até dentro do aspecto visual é possível perceber como se tratam de produções com características muito específicas e diferentes entre cada filme.

Figura 01 - Star Wars.



Fonte: reprodução de internet.

Um segundo ponto de convenções de acordo com Bordwell e Thompson (2013) responde por compreender como alguns gêneros são definidos pelo efeito emocional que procuram causar. Um dos maiores pesquisadores do horror no cinema, Noel Carroll (1999) define o gênero como um tipo de produção que precisa ter um monstro dentro da trama. No entanto, um monstro pode estar presente em películas de aventura ou até em títulos infantis. O

que faz um filme com monstro ser de horror é justamente a possibilidade de quem o assiste vir a sentir medo, nojo, repulsa além de outras sensações comuns a obras de horror e consequentemente exploradas pelo roteiro.

A dupla ainda aponta que, “como meio visual, o cinema também pode definir gêneros através da iconografia convencional” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p.503) sendo este um terceiro exemplo de convenção de gênero. Aqui temos um ponto muito importante de identificação e reconhecimento por meio de questões imagéticas visto que a ideia de iconografia para o cinema engloba as suas imagens carregadas de significados. Dentro deste pensamento, podemos incluir cenários, figurinos, maquiagem, tipos de iluminação, fotografia, objetos de cena, entre outras possibilidades imagéticas.

Este pensamento iconográfico dialoga com as idéias de Buscombe (1970) sobre o que ele chama de formas externas construídas por um certo número de convenções visuais. Desta forma, elementos do ponto de vista visual tornam-se objetos de conexões presentes na história.

Podemos pegar um filme cânone de um gênero específico e pensar como a questão iconográfica consegue ser trabalhada. Do horror, por exemplo, escolhemos como objeto de análise *O massacre da serra elétrica*, de 1974. No filme, é possível apontar alguns elementos iconográficos que são bastante comuns nas produções do gênero como cenas noturnas, a presença de um assassino mascarado e com uma motosserra, um cemitério, um casarão velho e aparentemente abandonado e mortes gráficas. O fã do gênero vai reconhecer estes elementos.

É importante apontar que todos estes elementos podem ser utilizados em filmes de outros gêneros. Nada impede, por exemplo, que uma comédia tenha uma sequência passada em um cemitério, como em *Porky's 2 – o dia seguinte*, de 1983 ou um assassino mascarados com uma motosserra, como em *Loucademia de polícia 4*, de 1988. É claro que nestes dois filmes, as situações envolvendo estas imagens iconográficos remetem a situações paródicas ao horror e assim funcionais dentro da comédia.

Para se ter uma noção sobre as inúmeras possibilidades das leituras iconográficas, até as fontes dos créditos iniciais e formas de apresentações destes já podem especificar qual o gênero. Os próprios títulos também possuem um importante papel nesta lógica de endereçamento. Dificilmente filmes com os títulos de *O massacre da serra elétrica* ou *A noite dos mortos vivos*, de 1968, responderiam como romances.

Até mesmo alguns atores e atrizes podem se tornar iconográficos. Bordwell e

Thompson (2013), por exemplo, destacam alguns exemplos através de Judy Garland para o musical, John Wayne para o western e Arnold Schwarzenegger para filmes de ação. Aqui torna-se interessante observar que não significa que Judy Garland ou Arnold Schwarzenegger nunca tenham feito filmes além de musicais ou de ação respectivamente. Como exemplo, após construir uma carreira sólida com títulos de ação como *Conan, o bárbaro*, de 1982; *Conan, o destruidor*, de 1984; *O exterminador do futuro*, de 1984; *O predador*, de 1987; e *Inferno vermelho*, de 1988, Schwarzenegger atuou na comédia *Irmãos gêmeos*, de 1988. No filme, o ator interpreta um educado cientista que morou a vida inteira em uma ilha. No leito de morte do seu pai, ele descobre que tem um irmão gêmeo, interpretado por Danny DeVito, que cresceu em um orfanato em Los Angeles e ignora a existência dele. Parte do roteiro cria situações cômicas justamente para utilizar a imagem construída por Schwarzenegger em seus filmes de ação e contrastar, de forma cômica e auto-paródica, com o seu personagem amável e delicado em *Irmãos gêmeos*.

2.2 SUBGÊNEROS, CICLOS E DEMAIS CATEGORIAS

Vamos trabalhar com filmes de horror de forma mais específica no subcapítulo 1.3, porém, para este momento inicial, podemos usar novamente a definição de Carroll (1999) quando ele afirma que o filme de horror responde por uma produção cuja trama traga a presença de um monstro que ameaça a vida de personagens humanos. Ao complexarmos esta questão, este vilão pode ser representado através de diversas possibilidades como uma criatura de outro planeta, um fantasma, um morto-vivo, um vampiro, entre uma infinidade de possibilidades que podem incluir até pessoas bonitas, elegantes e educadas.

Aqui é possível inclusive utilizar estes exemplos de vilões para demonstrar como o gênero horror pode ser variado dentro da proposta inicial que o define. Ao seguir este raciocínio, Neale (2000) chama a nossa atenção para a existência de grupos dentro dos próprios gêneros. Estes grupos respondem pelo nome de subgêneros. Desta forma, aqui podemos utilizar as diferentes possibilidades de vilões para pensar em subgrupos e perceber como alguns destes são de certa forma bastante antagônicos. No entanto, o tipo de vilão não é a única forma de pensar em exemplos de subgêneros.

Nogueira (2010) explica que subgêneros podem ser formados por níveis narrativos, temáticos, iconográficos, estilísticos, condições de produção, além de uma série de possibilidades. Assim, o subgênero pode ser visto como uma eleição de um conjunto mínimo

de características de um gênero ao mesmo tempo em que acontece também uma rejeição de outras características restantes. Desta forma, os subgêneros do horror podem até utilizar a figura do monstro como elemento principal de identificação, mas esta não pode ser sua única característica.

(...) Uma possível distinção entre gênero e subgênero poderá passar pela identificação de um vasto conjunto de características críticas profundamente marcadas para um gênero (ou seja: um gênero tende a ser universal e a incluir o maior número de obras), ao passo que um subgênero tenderá a assentar num conjunto limitado de características comuns aos filmes que os integram. (NOGUEIRA, 2010, p.44).

Sobre esta questão, Altman (2000) explica que os gêneros começaram a ser divididos em subcategorias, ou pequenas unidades dentro do próprio gênero, por volta da década de 1940. Antes deste período, as formas fílmicas eram muito mais idênticas. Altman ainda destaca que os subgêneros não atrapalham o gênero. Pelo contrário visto que estes podem ser responsáveis inclusive pela manutenção do gênero como um todo.

No cinema de horror, podemos destacar alguns exemplos de subgêneros, como as produções de casas assombradas, os *slashers*, películas de zumbis, fantasmas, vampiros, possessões, entre outros.

Curiosamente os nomes que são utilizados para definir estes subgrupos surgem, em alguns casos, depois que críticos escrevem sobre algum filme em questão. Estes nomes acabam sendo “descobertos” por outros críticos e até por fãs que passam a replicar o mesmo. Boutang (2013), por exemplo, explica que o nome *torture porn* surgiu após uma matéria publicada por David Edelstein na *New York Magazine* intitulada *Now playing at your local multiplex: torture porn: why has America gone nuts for blood, guts and sadism?*¹² Em alguns estudos, estes nomes são criados de forma pejorativa. Sobre a afirmação de Boutang, alguns textos sobre horror não classificam o *torture porn* como um subgênero, mas como um ciclo.

Na verdade, é bastante comum que subgêneros e ciclos sejam confundidos. O primeiro, como já vimos, responde como uma característica específica dentro do gênero, independentemente de quando é produzido. Já o ciclo parece ter na data de produção o seu grande aliado para permitir uma identificação mais clara. Neale (2000) exemplifica que ciclos respondem justamente por filmes feitos em um período de tempo limitado, geralmente com

¹² Publicado em 2005.

início e fim desta data. Os ciclos ocorrem quando um filme de sucesso produz uma erupção de imitações durante um tempo específico.

O fenomenal sucesso comercial de *Pânico* significou, inevitavelmente, a produção de sequências e outros filmes na esperança de serem beneficiados pelo sucesso do filme original e pudessem ser semelhantes a *Pânico*. Assim aparecendo rapidamente *Pânico 2* (1997), *Pânico 3* (2000), *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado* (1997), *Eu ainda sei o que vocês fizeram no verão passado* (1998), *Halloween H-20 – vinte anos depois* (1998), *Lenda urbana* (1998), [...] *Premonição* (2000) e *Premonição 2* (2003). (HUTCHINGS, 2004, p.212).

Como dito antes, pode haver certa confusão entre apontar se um filme faz parte de um subgênero, de um ciclo, de nenhum dos dois ou de ambos. No caso de *Pânico*, por exemplo, o filme acompanha um grupo de moças e rapazes. Estes personagens são perseguidos e mortos por um assassino misterioso e mascarado. Ao final do filme, vamos descobrir a identidade do assassino e suas motivações. Dentro desta leitura, a produção pode ser considerada um exemplo de *slasher*. No entanto, de acordo com a citação de Hutchings (2004) acima, *Pânico* foi responsável por uma série de outros filmes semelhantes feitos nos anos seguintes, o que o caracterizaria como iniciador de um ciclo.

O próprio Neale (2000) afirma que o *slasher* seria um ciclo e não um subgênero. Aqui pensamos que esta informação não é correta uma vez que a principal definição de ciclo, como já visto, responde pela questão do período limitado de produção do filme. No caso do *slasher*, o mesmo existe desde a década de 1970 e até hoje é possível encontrar exemplos deste tipo de produção. No entanto, indiscutivelmente, existem períodos nos quais alguns títulos se destacaram tornando, de certa forma, o subgênero com maior visibilidade tanto de público quanto de crítica. O subgênero também pode sofrer adequações com o passar dos anos justificando assim, por exemplo, que o *slasher* feito em 2015 tenha algumas características diferentes dos feitos nas décadas de 1970 e 1980.

Devemos também pontuar que vão existir filmes que trazem características de mais de um gênero. Para que a obra seja considerada híbrida, é necessário que a trama traga por igual elementos de dois gêneros, dificultando uma única classificação do filme. *Alien – o oitavo passageiro*, de 1979, por exemplo, traz a história de sete astronautas da espaçonave Nostromo. Após fazer um pouso forçado em um planeta distante, o grupo passa a ser perseguido por um monstro alienígena indestrutível. Trata-se de ficção científica ou de horror? Para Nathan (2011), em seu livro sobre *Alien*, o filme simplesmente representa a

fusão do horror com a ficção científica. Se pensarmos em uma definição de acordo com os padrões apresentados até o momento, vamos lembrar primeiramente que o filme de ficção se vale de certa tecnologia que vai além do que pode a ciência contemporânea. A ação de *Alien* se passa no futuro e seus personagens estão em uma nave espacial em missão de retorno para a Terra.

No entanto, em *Alien*, existe uma temática que remete aos filmes de horror não apenas pela presença do monstro, mas pela concepção deste e a ameaça que ele representa para os personagens. Este segundo ponto é compreendido como o efeito emocional capaz de despertar na audiência.

Por fim, o terceiro ponto é referente a iconografia. Neste filme não temos uma casa velha e abandonada. No entanto, os corredores da nave Nostromo são escuros e apertados. A própria aparência externa da nave é com pouca iluminação e de certa forma “feia”, contrastando com naves espaciais mais “bonitas” de filmes como *Star wars*. Vista de longe, na vastidão do espaço, a Nostromo mais parece um navio fantasma vagando à deriva.

Em outros casos, vão existir filmes que simplesmente não conseguem ou não devem ser classificados dentro de uma única categoria, mesmo uma híbrida. Insistir nesta possibilidade poderia ser compreendido como uma forma de limitar a proposta do filme. Bordwell e Thompson (2013) tomam como exemplo *Quero ser John Malkovich*, de 1999. Na trama, dirigida por Spike Jonze, o personagem interpretado por John Cusack consegue um emprego no andar sete e meio de um prédio e logo descobre um buraco na parede que permite a ele ver através dos olhos do ator John Malkovich, aqui interpretado por ele próprio. Seria um drama? Uma comédia? Uma fantasia? “(...) Os apresentadores de TV fizeram piadas com a equipe técnica e o elenco sobre quão impossível era descrever o filme, sugerindo que eles simplesmente não podiam classificá-lo em um gênero” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p.501).

Tanto o exemplo de *Quero ser John Malkovich* como o de *Alien – o oitavo passageiro* demonstram como a ideia de formatação de um produto audiovisual deve ser aberta para novas possibilidades dentro da questão de gênero. Estas novas possibilidades podem ser sutis e facilmente reconhecidas ou verdadeiras quebras dentro das características comuns do próprio gênero.

Até o momento, o gênero tem sido apontado como um elemento vivo e adaptável ao ambiente formado pela indústria, identificado pela crítica e referenciado pelo público. Dentro desta leitura, Bordwell e Thompson (2013) afirmam e nós concordamos que um gênero nunca

morre. Ele pode até ficar sem ser produzido por algum período, mas nada impede que um novo filme seja feito independentemente do tempo de hiato.

Ao mesmo tempo, não podemos deixar de lado a importância do público neste processo. “A visão de familiaridade com um gênero é o resultado de um processo acumulativo” (SCHAIZ, 1981, p. 11). Isto significa que quando pensamos em um gênero, dificilmente nosso pensamento remete a um único filme, mas sim a um conjunto de ações comuns aos principais representantes desta categoria. E que naturalmente somos capazes de fazer esta leitura graças ao nosso repertório.

Em seus estudos sobre gênero, Altman (2000) chama nossa atenção para a existência de gêneros substantivos e gêneros adjetivos. Para ele, “às vezes a mesma palavra pode aparecer como dois discursos diferentes” (2000, p.50). Basta pensar no exemplo do gênero musical. Este tipo de filme não data dos primeiros anos do cinema, até porque o som chegou na sétima arte no final da década de 1920. Os filmes mudos procuravam mascarar a falta de som utilizando trilhas que eram tocadas por pianistas ou previamente gravadas em discos enquanto a película era projetada.

O longa-metragem que permitiu ao público da época ouvir pela primeira vez sons sincronizados com as imagens foi o musical *O cantor de jazz*¹³, de 1927. A película era muda, porém com um acompanhamento musical e sete canções interpretadas pelo astro da época Al Jolson. Tratava-se de um filme cantado ou musicado, mas não falado. Mesmo assim, o impacto foi positivo. Foi então em 1928 que a primeira película totalmente falada foi produzida com o título de *Luzes de Nova York*¹⁴.

O som sincronizado passou a ser utilizado de forma cada vez mais frequente em diálogos e também através de inserção de trilhas sonoras e canções. Estas logo permitiram a inclusão de números musicais. Foi dentro deste contexto que filmes de gêneros estabelecidos começaram a adotar elementos musicais. Surgiram então alguns títulos de comédias com canções e algumas destas com coreografias. De acordo com a definição de Altman (2000), a comédia seria um gênero substantivo. Ou seja, o nome de identificação do próprio gênero.

Já a ideia de musical neste caso seria um adjetivo. Em outras palavras, algo que promovesse uma característica específica ao substantivo. Não era apenas uma comédia, mas uma comédia musical. Quanto mais o adjetivo fosse utilizado, maior seria a capacidade de

¹³ *O cantor de jazz* é um filme norte-americano de 1927 sobre um judeu que sonha em ganhar a vida como cantor de jazz.

¹⁴ Drama criminal sobre dois barbeiros de uma cidade pequena que vão para Nova York e se envolvem com traficantes de bebidas.

identificação do público. Até que, naturalmente, o adjetivo poderia passar a ser substantivo.

De volta ao exemplo do musical, este deixou de ser adjetivo quando uma quantidade expressiva de filmes passou a utilizar o musical como adjetivo. Desta forma, o público começou a responder positivamente e a indústria percebeu este interesse passando a produzir títulos nos quais a definição do musical era utilizada de forma mais ampla, inclusive com a aparição de subcategorias de filmes musicais: dramático, de aventura, comédia. Neste último exemplo, o musical passa a responder como substantivo e a comédia como adjetivo.

2.3 O FILME DE HORROR

Nos subcapítulos anteriores, o cinema de horror foi parcialmente introduzido através dos debates sobre gêneros fílmicos. No entanto, como o tema principal deste estudo remete aos *remakes* de filmes de horror no século XXI, torna-se importante, e de certa forma vital, trazermos um subcapítulo que possa nos auxiliar em uma maior compreensão do gênero, assim como destacar as suas características e o seu processo evolutivo. Aqui torna-se necessário destacarmos a pluralidade de filmes que existem dentro do amplo leque que público, crítica e indústria chamam de filmes de horror. Uma importante observação é que não necessariamente estes três grupos precisam sempre concordar entre eles.

Já vimos que uma característica muito importante para nos auxiliar em uma compreensão do gênero remete ao efeito que tais narrativas provocam em suas audiências. De acordo com Penner e Schneider (2009), o público sabe que se trata de uma representação, mas o efeito produzido pela obra consegue provocar sensações comuns ao gênero independentemente de qual seja este.

Ao mesmo tempo, compreender que o cinema de horror pode nos fazer pensar como, através de uma interpretação generalista, gostamos de sentir medo. Ou estamos acostumados com histórias que provocam medo. E isto parece responder como uma questão cultural. Desde a infância, escutamos histórias assustadoras para irmos para cama mais cedo ou sermos comportados. “Faz parte da natureza humana. Está cravada em nossos corações e em nossas mentes, é parte do DNA dos nossos ossos e sangue. É parte de quem somos e de quem nós fomos” (MARSHALL, 2009, p. 7).

Na vida adulta, tudo o que era considerado motivo de medo na infância já não representa mais nada a não ser uma lembrança perdida. E reconhecemos que o medo da violência urbana contemporânea não nos atrai por ser algo real. De acordo com Marshall

(2009), o cinema de horror pode justamente preencher este espaço vazio.

Antes de seguirmos, é importante pontuarmos que a ideia de medo como espetáculo não surgiu no cinema. Assim como aconteceu com outros gêneros, o horror deu seus primeiros passos em outras formas de representações artísticas. Algumas bastante antigas. Claro que o horror no cinema possui características próprias e o que vamos encontrar em antigos textos são, na sua maioria, elementos fantasiosos e enredos que lidam com o mundo não natural.

O horror como arte e entretenimento está conosco desde o começo. Desde a pintura nas cavernas de leões, tigres e ursos. O que são os últimos dias de Cristo se não um conto de horror? Um de carnificina, injustiça, brutalidade e, finalmente, vida após a morte. A Bíblia, o Alcorão, textos antigos da China e do Japão – todos possuem elementos do horror e do espiritual. Dos finais mais dolorosos e dos piores medos. Eles são para lembrar que um final muito real está sempre próximo. (PENNER; SCHNEIDER, 2012, p.9).

Podemos também expandir o debate para compreender o interesse do público por temas de horror. Qual o prazer que alguém pode ter ao ver um filme no qual um assassino psicopata persegue e mata com requintes de crueldade um grupo de jovens inocentes? Aqui vamos levantar as diferenças que Carroll (1990) destaca entre o que ele chama de horror artístico e horror da vida real. Não é incomum encontrar notícias verídicas publicadas em veículos de comunicação envolvendo assassinos, psicopatas ou não, que perseguiram e mataram com requintes de crueldade suas vítimas.

Dentro deste pensamento, o horror artístico responde justamente por produtos, como filmes, livros e pinturas, que por meio de suas narrativas ou representações podem despertar a ideia de medo e de outros sentimentos comuns ao gênero. No entanto, por mais envolvidos que possamos estar, sabemos que se trata de uma obra artística. Por serem produtos facilmente reconhecidos pelo seu público, parte da audiência já assiste aos filmes esperando por situações comuns ao gênero. No entanto, este mesmo público dificilmente vai ter a mesma reação ao assistir a um telejornal no qual está sendo noticiada uma chacina.

Aqui podemos abrir uma observação referente ao ponto de vista do público de modo de como acontece o interesse e consequente a recepção de obras audiovisuais na sétima arte. Aqui vamos utilizar as noções de horizonte de expectativa e de espaço de experiência defendidas pelo historiador Reinhart Koselleck (2006).

A experiência é o passado atual, aquele no qual acontecimentos foram incorporados e podem ser lembrados. Na experiência se fundem tanto a

elaboração racional quanto as formas inconscientes de comportamento. Que não estão mais, ou que não precisam mais estar presentes no conhecimento. Além disso, na experiência de cada um, transmitida por gerações e instituições, sempre está contida e é conservada uma experiência alheia. Neste sentido, também a história é desde sempre concebida como conhecimento de experiências alheias. (KOSELLECK, 2006, p. 301-310).

Dentro deste pensamento, podemos pontuar que a noção de experiência pode ser compreendida como uma construção natural e ligada a acontecimentos passados. Esta ideia de passado pode ser simplesmente de eventos ou experiências reais que ocorreram nas vidas das pessoas ou que já façam parte de uma rotina coletiva para assim permitir uma absorção natural de grupos sociais. Trata-se de uma forma de conhecimento adquirido principalmente por meio de questões culturais e sociais.

A produção cultural e a forma como a mesma é criada naturalmente pode ter nesta relação uma importante pista do seu processo de consumo. De maneira geral, este processo pode ser compreendido através do pensamento de que muitas das experiências culturais que hoje são comuns na rotina cotidiana tornaram-se conhecidas, ou reconhecidas, justamente por culturalmente fazerem parte da vida das pessoas.

Algumas pessoas podem não se lembrar do primeiro filme que assistiram, porém a ideia de cinema naturalmente foi sendo construída através de experiências pessoais geralmente desde os primeiros anos de vida até acontecimentos que historicamente chegam até nós. Dentro deste pensamento, uma pessoa que nunca assistiu a um filme na vida, muito provavelmente terá dificuldade em compreender do que estamos falando neste texto.

O mesmo pensamento de conhecimento e reconhecimento pode ser aplicado ao gênero. Mesmo que uma pessoa não goste de filmes de horror, ela poderá identificar e reconhecer alguns elementos deste tipo de filme. E mais uma vez podemos trazer a ideia de estética da repetição e das convenções de gênero para justificar as possibilidades de compreensão dentro da obra. O fã de horror, por exemplo, pode saber que é comum em determinado subgênero ter, por exemplo, um susto final mesmo depois do vilão ter sido aparentemente vencido. Ou que uma rua deserta no meio da noite não é o melhor caminho para o personagem escolher como atalho e que o assassino deve aparecer justamente neste cenário. É aqui que reside o horizonte de expectativa.

Também [a expectativa] é ao mesmo tempo ligada à pessoa e ao interpessoal, também a expectativa se realiza no hoje, é futuro presente, voltado para o ainda-não, para o não-experimento, para o que apenas pode ser previsto. Esperança e medo, desejo e vontade, a inquietude, mas também

a análise racional, a visão receptiva ou a curiosidade fazem parte da expectativa e a constituem. (KOSELLECK, 2006, p. 310).

De acordo com Falcão (2015), ao seguir este raciocínio, as narrativas podem ser orientadas através de pactos ou contratos. Estes precisam ser reconhecidos por meio dos espaços de experiências. No entanto, é extremamente importante permitir que a obra possa soar interessante dentro do horizonte de expectativa de uma lógica de fruição para o público. No caso do cinema de horror, naturalmente existem disposições que podemos considerar estáveis dentro deste pensamento de agenciamentos narrativos e consumir tais obras faz com que possamos imaginar que o fruidor possa operar em torno do horizonte de expectativas do gênero.

Podemos reconhecer a existência de um pacto discursivo que atua, por exemplo, dentro da noção de sentir medo e esta sensação dialoga com o gênero horror. Sentir este medo durante o filme, além de outras possibilidades como ter susto, agem como pressupostos do horizonte de expectativas destes filmes. A reação inclusive é física de modo a ficarmos tensos, atentos e em estado de alerta diante de uma produção de horror. Ainda sobre o espaço de experiência, Carroll (1990) chama a nossa atenção sobre o fã do horror no cinema que acaba por ter uma forte noção do que vai acontecer no filme. No entanto, isto não parece atrapalhar a vontade destes admiradores do horror em consumir mais películas.

Será que podemos pensar neste fã como sendo pouco exigente diante dos produtos consumidos por ele? Em alguns casos, o que seria considerado um problema para películas de romance ou aventura, como limitações orçamentárias ou roteiros fracos ou previsíveis, pode não ser tão criticado pelos fãs do horror. Para estes casos, os espaços de experiência podem soar como grandes atrativos em certos subgêneros nos quais o público parece querer repetir a experiência sentida. Rob Tapert, produtor de *Evil dead*, é bastante claro na sua definição sobre o gênero.

É a experiência da montanha-russa. Você assiste a milhares de filmes esperando aquele tipo que te põe numa montanha-russa de verdade, você não sabe onde está indo; faz a curva no último segundo – ou não faz a curva, bate a cabeça em uma parede feita de isopor. É a velocidade vertiginosa o que você procura. (...) O terror é um efeito de massa e é realmente melhor apreciado nos cinemas. (TAPERT apud WARREN, 2013, p.54).

Além das já vistas noções de subgêneros e ciclos, vamos abrir aqui um importante conceito que nos permite compreender a variedade de obras muitas vezes consideradas tão

antagônicas entre si. Vamos apresentar duas formas nas quais as tramas do gênero podem ser conduzidas. A primeira responde como sugerida e é reconhecida através de histórias muito mais de mistério e investigação. Nestes casos, o medo surge por meio de suspense sobre o vilão, seja um assassino ou fantasma, estar ou não no final daquele corredor escuro e silencioso. O monstro parece estar sempre à espreita e a violência acaba sendo muito mais sugerida do que mostrada.

Já a segunda forma responde como explícita. Esta costuma ser representada justamente por trazer para as telas cenas e sequências fortes, com destaque para violência de forma direta. Aqui é possível pensar nos mesmos exemplos do parágrafo anterior, porém, em excesso. Os vilões aparecerem mais como também matam mais personagens e estas mortes serão trabalhadas graficamente.

Apesar da existência de pontos convergentes, pensar em uma lista de definições de filmes de horror pode nos parecer um caminho sem fim. Acreditamos que tenha sido possível através deste trabalho, até o momento, destacar alguns dos pontos necessários que remetem ao gênero.

Aproveitamos este momento para destacar que parte das obras fílmicas de horror dialogam, mesmo que de forma metafórica, com acontecimentos culturais e práticas sociais. Em seu livro *Dança macabra*, de 1981, onde analisa o gênero, o escritor Stephen King defende que filmes de horror podem, através de temas sobrenaturais, refletirem medos políticos, econômicos e psicológicos das sociedades nas quais os títulos são produzidos.

Torna-se necessário que tal leitura possa ser vista como uma forma de nos ajudar a compreender os caminhos adotados pelo cinema de horror, ou ao menos por parte deste, durante o seu processo evolutivo. Outros pesquisadores da sétima arte compartilham este pensamento.

Os filmes de terror sempre lidaram com medos universais e primordiais (medo de morrer, de envelhecer, da decadência física, da violência, da sexualidade, etc). No entanto, os filmes de terror mais interessantes da nossa época (*O exorcista*, *O massacre da serra elétrica*, *Carrie – a estranha*, *Alien – o oitavo passageiro*, *O iluminado*, etc) apresentam, muitas vezes de forma simbólico-alegórica, medos universais, anseios e hostilidades profundas da sociedade americana contemporânea. (KELLNER, 1995, p.164).

Kellner (1995) vai além e nos lembra de exemplos da história do cinema de horror onde naturalmente as realidades daqueles períodos foram, de certa forma, absorvidas pela

sétima arte. Se seguirmos o pensamento do cinema como representação da vida, vai caber à produção fílmica de horror trabalhar e recodificar os medos.

Na crise da sociedade alemã, após a Primeira Guerra Mundial, por exemplo, houve uma proliferação de filmes de terror, e a primeira grande onda de filmes de terror americanos apareceu em meados da década de 1930. Depois da explosão da bomba atômica, com o aquecimento da Guerra Fria e a corrida armamentista dos anos 1950, surgiu outra onda de filmes de terror e ocultismo, com visões de animais e seres humanos mutantes ou de holocaustos apocalípticos. (KELLNER, 1995, p.165).

Julgamos então interessante compreender como as produções do gênero podem ser analisadas por meio de diferentes leituras dentro de suas narrativas e construções fílmicas até questões que envolvem aspectos cognitivos, de representações, sociopolíticos, culturais, de gênero, além de outras possibilidades.

2.3.1 A formação de uma identidade

De modo geral, a história do gênero horror no cinema é contada através de ciclos de produção e tendências históricas circunscritas ao espaço de alguns anos. Cronologicamente temos o expressionismo alemão na década de 1920, os monstros da Universal na década de 1930, filmes voltados para um horror psicológico como os de Val Lewton na década de 1940, monstros surgidos da ameaça atômica e da Guerra Fria nos anos 1950, as produções inglesas da Hammer na década de 1960, títulos com alto teor de violência nos anos 70 até a grande popularização dos *slashers* nas décadas de 1980 e 1990.

É claro que não é possível resumir a história do cinema de horror apenas no parágrafo acima. As minúcias deste percurso estão nos livros que contam a história do horror no cinema. Para uma leitura completa, podemos destacar publicações de pesquisadores como Carlos Clarens (1971), Peter Hutchings (2004), Colin Odell e Michelle Le Blanc (2007), Kim Newman (2011), Jonathan Penner e Steven Jay Schneider (2012), entre outros.

Torna-se necessário destacar aqui que não é objetivo deste trabalho revisar todos os passos desta história, mas sim reivindicar que no século XXI o ciclo produtivo que ocupa o lugar de destaque nesta análise cronológica é exatamente o *remake*. Ao analisarmos o século XXI de forma mais aprofundada, vão existir naturalmente outras categorias fílmicas dentro do gênero como o *torture porn*, o *found footage* e talvez o pós-horror.

O *torture porn* é um tipo de obra na qual existe uma violência gráfica quase semelhante a um filme pornográfico. Apesar de já existirem alguns títulos lançados em anos

anteriores, foi *O albergue*, 2005, que chamou atenção de público e crítica. O filme acompanha três amigos em férias no leste europeu e que são sequestrados por uma organização local que os vendem para serem torturados e mortos por milionários.

Como resultado, além da inevitável sequência, lançada em 2007, outros filmes semelhantes chegaram aos cinemas nos anos seguintes. No entanto, a quantidade de produção diminuiu e gradativamente tais filmes pararam de atrair uma grande quantidade de público para as salas de cinemas restringindo-se ao mercado de DVDs.

Ja estética *found footage* responde como um estilo de filme no qual a narrativa é construída para dar a impressão de que se trata de um material verídico filmado por equipamentos amadores, com destaque para imagens propositalmente tremidas e fora de foco. Traduzido livremente para o português como “filmagem encontrada”, este estilo não surgiu no século XXI, mas teve em *A bruxa de Blair*, 1999, um dos seus maiores sucessos. Alguns anos depois, com títulos como *Cloverfield – o monstro*, *REC* e *Atividade paranormal*, o *found footage* acabou se tornando bastante popular.

Carreiro (2013) afirma que embora não seja possível afirmar quantos filmes de *found footage* foram produzidos desde a consolidação do formato, é seguro que estamos falando um número superior a duas centenas, segundo dados obtidos em bancos de registro cinematográfico disponíveis na internet (Internet Movie Database, Box Office Mojo e Amazon, entre outros). No entanto, a segunda década do século XXI parece ver uma diminuição destes filmes mostrando talvez um esgotamento da fórmula.

Com relação ao pós-horror, a definição foi dada por Steve Rose, que é crítico de cinema do *The Guardian*, no artigo *How post-horror movies are taking over cinema*.¹⁵ No artigo, o jornalista destaca uma série de títulos recentes que estariam fugindo do que ele chama de clichês das convenções mais tradicionais do gênero para contar histórias capazes de provocar medo de forma mais séria e profunda. Para Rose, títulos como *Ao cair da noite*, *A bruxa*, *Boa noite, mamãe*, *Corrente do mal* e *Demônio de neon* se distanciam de sustos fáceis, de cenas apelativas, de representações explícitas de monstros ao mesmo tempo em que abordam questões mais profundas. Estas características são verdadeiras. O problema da definição pós-horror é que tais características não são inéditas para o cinema de horror.

Um dos exemplos considerados por Rose como carro chefe do pós-horror, *Ao cair da noite*, mostra pessoas trancadas em uma casa isolada diante de uma ameaça externa

¹⁵ Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2017/jul/06/post-horror-films-scary-movies-ghost-story-it-comes-at-night>>. Acesso em: 04 jan. 2018.

desconhecida e como consequência os personagens logo entraram em conflito chegando a matarem uns aos outros. De acordo com Rose trata-se de um enredo revolucionário, mas na verdadeira nada mais é do que o tipo de situação vista em *A noite dos mortos-vivos*, de 1968. A única diferença é que no filme de George Romero são os zumbis que fazem com que o grupo fique preso na casa enquanto em *Ao cair da noite* se trata de uma espécie de vírus de origem desconhecida.

A afirmação de pontuar estas produções contemporâneas como pós-horror demonstra, na nossa opinião, um total desconhecimento de Rose com relação ao próprio gênero. É verdade que os exemplos da matéria de Rose não usam de sustos fáceis ou cenas apelativas para provocar medo. E é justamente este o problema de categorizar os mesmos como pós-horror. Aqui podemos nos lembrar de títulos como *O bebê de Rosemary*, 1968, *Carrie – a estranha*, 1976 ou *O iluminado*, 1980. Tratam-se de filmes que fogem dos sustos fáceis, evitam clichês das convenções, não possuem vilões tradicionais e trazem temas profundos.

Atravessando esses ciclos do século XXI, alguns se mostraram muito rápidos, como o *torture-porn*, enquanto outros parecem apenas repetições de obras já produzidas anteriormente, como o pós-horror. Desta forma, a tendência duradora que tem perdurado e se destacado ao longo de todo esse período é o *remake* de horror. O segundo capítulo deste trabalho será justamente sobre refilmagens e terá grande importância para o nosso estudo.

Ao seguirmos com as nossas pontuações sobre o horror, vamos utilizar alguns parágrafos para debater a importância do som dentro do cinema de horror. Em seus estudos sobre esta temática, Hutchings (2004) divide a questão em três vertentes: voz, música (trilhas sonoras) e efeitos sonoros sendo esta terceira parte a que mais nos interessa.

Pensar nesta categoria dos efeitos sonoros significa destacar os sons que são produzidos e gravados para serem incluídos como parte da narrativa fílmica. Dentro desta vertente, podemos pontuar desde o som ambiente até barulhos que remetam à ideia de perigo como ruídos estranhos, portas e janelas que batem e provocam sustos. Vamos destacar o *startle effect*, que pode ser traduzido como efeito surpresa.

Aqui é importante pontuar que o efeito surpresa não é exclusividade do cinema de horror. No entanto, o gênero responde como o que mais utiliza a técnica. Hutchings (2004) explica que o *startle effect* não pode ser utilizado de forma aleatória ou insistente e apresenta o cenário ideal para a utilização do mesmo por meio de três características. A primeira é percebida pela necessidade da existência de um personagem em cena. O segundo ponto responde por sabermos que existe dentro da trama um vilão. Não precisamos ter visto este

personagem, mas sim sabermos que ele existe e que pode estar nos arredores. O terceiro ponto é percebido por meio de uma inesperada aparição desta ameaça dentro do espaço do personagem.

Destacamos que não necessariamente precisamos ter uma materialização do vilão em cena, mas sim algo que remeta a ele. A entrada do *startle effect* inesperado geralmente acontece com um efeito sonoro com volume alto após alguns segundos ou até minutos de elementos sonoros baixos. Esta inserção inesperada do som pode acontecer de duas formas. A primeira por meio de um barulho conhecido, como o bater de uma porta ou algum objeto que cai no chão. Este barulho costuma soar bem mais alto do que realmente seria. A segunda possibilidade acontece através do que chamamos de *stinger*, uma nota ou acorde musical executado em volume ou intensidade mais forte do que a melodia ouvida ou o som ambiente da cena.

Os elementos apresentados para a funcionalidade do efeito surpresa muitas vezes são reconfigurados por produtores para criar o aumento abrupto do som com a única finalidade de provocar gratuitamente cada vez mais sustos no público de forma repetida. Isto acontece porque o som alto naturalmente é capaz de afetar o corpo dentro de uma trama de horror exibida em uma sala com potentes caixas de som.

Na década de 1940, um filme chamado *Sangue de pantera* fez uma boa utilização do *startle effect*. Na trama, a mocinha Alice (Jane Randolph), passa a ser seguida durante a noite por Irena (Simone Simon), que pode se transformar em pantera. As duas caminham em cenas separadas até que passamos a escutar apenas os passos de Alice o que já deixa implícito que Irena se transformou em pantera. Alice para na calçada. De repente, um som alto semelhante ao rugido de um felino de grande porte assusta a protagonista. Ao mesmo tempo o som do animal é abafado pela chegada de um ônibus em cena salvando Alice. Aqui temos apenas o efeito surpresa, uma vez que tratam-se de dois sons, o rugido da pantera e o barulho do ônibus, que compem a cena.

Com relação ao *stinger*, podemos apresentar como exemplo a primeira cena na qual as criaturas surgem no filme *A vila*, 2004. A sequência acontece tarde da noite quando um morador do lugar está de vigília em uma torre. O personagem está sentado no chão da guarita e a noite está tranquila. De repente, ele escuta um discreto barulho vindo debaixo da torre. Temeroso, ele abre a porta que permite ver o terreno abaixo. A câmera está posicionada de modo a termos uma visão semelhante ao que o personagem está vendo. De repente uma criatura passa rapidamente provocando medo no personagem e consequentemente no público.

Esta ação acontece em uma sequência de silêncio que é bruscamente quebrada por uma nota musical em alto volume o que ajuda na construção do medo ou susto do público.

De volta ao horror no século XXI, torna-se necessário já pontuarmos algumas questões. Aqui já identificamos que *remakes* não são uma prática comum apenas do século XXI ou mesmo limitada ao gênero horror. Este tipo de produção faz parte da própria história do cinema visto que é possível encontrar casos de refilmagens ainda nos primeiros anos do cinema, ou seja, no final do século XIX.

No entanto, nossa leitura sobre a questão torna-se necessária uma vez que vamos perceber a quantidade de refilmagens no século XXI como bastante superior a de outras fases do cinema de horror. Através de dados apresentados pelo site *Internet Movie Data Base*¹⁶, é possível acompanhar o desenvolvimento de *remakes* de horror por períodos específicos. O site traz, por exemplo, um total de 143¹⁷ filmes classificados como *remakes* de obras de horror. Dividindo este número por ciclos de dez anos¹⁸, temos apenas um *remake* produzido na década de 1950, dois durante os anos 1960, três na década de 1970, seis nos anos 1980 e 19 no período de 1990. Tais números aumentaram substancialmente no século XXI já que entre 2000 e 2009 foram produzidos 52 *remakes* de filmes de horror. Entre 2010 e 2018, esta quantidade foi de 59 refilmagens.

Já o site *Box Office Mojo*¹⁹ apresenta uma lista menor²⁰ comparada com a ilustrada no *Internet Movie Data Base*, mas com resultados semelhantes. Dados presentes no *Box Office Mojo* destacam que de um total de 68 *remakes* de filmes de horror listados, apenas cinco refilmagens aconteceram nos anos 1980 e seis da década de 1990. Já entre 2000 e 2009, foram contabilizados 37 *remakes* enquanto entre 2010 e 2018 este número foi de 19. Quando comparados com refilmagens de outros gêneros, como de aventura ou de comédia, os filmes de horror também se destacam. Para *remakes* de aventura, o número apresentado pelo *Box Office Mojo* é de 26 enquanto para refilmagens de comédias, o total é de 47.

Ao continuar a nossa observação sobre estes dados, podemos perceber como os

¹⁶ Disponível em: <https://www.imdb.com/search/keyword?keywords=horror-movie-remake&sort=moviemeter,asc&mode=detail&page=1&ref_=kw_nxt>. Acesso em: 08 set. 2018.

¹⁷ Este número deve ser considerado aproximado uma vez que percebemos na própria lista certa dificuldade em apontar com exatidão quais filmes são refilmagens ou adaptações. No entanto, mesmo de forma não exata, os números apresentados trazem dados representativos quanto à quantidade de refilmagens de horror atual.

¹⁸ Os dados referentes ao período anterior de 1950 não estão claros, vistos que alguns dos filmes apontados na lista como *remakes* são na verdade adaptações.

¹⁹ Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=horrorremake.htm>>. Acesso em 08 set. 2018.

²⁰ Este número é categorizado pelo *Box Office Mojo* através dos filmes que tiveram uma maior bilheteria e são datados a partir do ano de 1982.

remakes de horror do século XXI incluem obras de diferentes subgêneros e ciclos como *A noite dos mortos-vivos*, *Sexta-feira 13*, *Halloween*, *Evil dead*, *Quadrilha de sádicos*, *O massacre da serra elétrica*, *A profecia*, *A hora do pesadelo*, *Carrie – a estranha*, entre tantos outros.

Para Eberwein (1998), a justificativa de regravar um filme está diretamente associada em contar uma mesma história, porém de forma mais “completa”, uma vez que as tramas originais seriam “simples” dentro de um contexto comparativo. Ao seguir este raciocínio, torna-se possível pensar um filme mais “completo” como sendo uma produção mais “moderna” ou “atualizada” para um público contemporâneo.

A ideia deste filme mais “moderno” ou “atualizado” pode inicialmente ser compreendida por meio dos dados já vistos aqui sobre aceleração do fluxo narrativo cada vez mais rápido medido pelos números de ASL apresentados por Salt. Esta questão é compartilhada por Bordwell (2006) quando ele define que, de modo geral, os filmes mais antigos, como das décadas de 1940 e 1950, costumam possuir planos mais longos, com durações que variam entre 8 e 11 segundos, o que totaliza uma quantidade média de planos por película. Ainda de acordo com Bordwell, com o avanço das décadas, o tempo de duração dos planos diminuiu. Nos anos 1980 este número é de 5 e 7 segundos. Já compreendemos que estes planos mais curtos acabam por tornar o filme mais “rápido” e, podemos pontuar, consequentemente mais “atualizado”. Bordwell chama a estética causada pela aceleração do fluxo narrativo de continuidade intensificada. Vamos aprofundar esta análise no capítulo três ao apontarmos outros pontos capazes de colaborarem com este processo de aceleração.

De modo geral, o estudo que costuma ser feito sobre *remakes* é comparativo analisando os títulos envolvidos. Para nós, esta é apenas a ponta do iceberg dentro desta investigação. As ideias de Bordwell (2006) e Salt (2009), por exemplo, possuem fundamento, mas não dialogam apenas com *remakes*, mas sim com a realização fílmica contemporânea destacando produções *mainstream*.

Estes tipos de análises comparativas, apesar de necessárias e importantes, nos parecem limitar a nossa pesquisa e domesticar o nosso olhar. Para expandir este estudo, nosso objetivo não pode ser apenas pontuar qual filme é mais “rápido” ou quantos planos existem. Devemos também entender quais motivos proporcionaram esta aceleração do fluxo narrativo e o que moldou o olhar do público para identificar e querer consumir títulos mais “rápidos”.

2.3.2 Considerações

Os dados apresentados neste primeiro capítulo apontam a definição de gênero como algo formado por meio de elementos familiares dentro de grupos específicos de filmes. Estes funcionam através de processos de reconhecimentos do público que passa a aceitar os códigos trabalhados pelos filmes. Os autores que pesquisam gênero definem que o público precisa reconhecer elementos familiares na película, o que acaba por moldar estes grupos dentro de uma lógica de produção e consumo. Esta familiaridade pode ser temática, narrativa e iconográfica, além de percorrer outras vertentes.

No entanto, a ideia de familiaridade não deve ser de repetição. Caso isso aconteça, o público pode perder o interesse nas obras. É dentro deste processo familiar, mas também inovador, que o gênero passa por mudanças. Estas alterações podem se dar em função de aspectos evolutivos naturais do cinema como também através de formas de endereçamento mais específicas. Aqui é possível citar, por exemplo, a importância dos subgêneros dentro deste processo. Estes servem para especificar questões temáticas variadas.

Estas demais leituras permitem que cada um dos gêneros fílmicos possa ter características próprias. No entanto, estas, apesar de possuírem algumas bases sólidas, podem igualmente passarem por variações flexíveis dentro dos elementos representativos de cada gênero, como, por exemplo, a forma como o tema é apresentado. Todo filme de horror, de maneira geral, vai ter a figura do monstro. Mas como este ser é desenvolvido pode variar de título para título de acordo com a época, tipo de filme, orçamento, subgênero, etc. Isto quer dizer que apesar de gêneros serem facilmente identificáveis por público e crítica, eles representam apenas a base inicial de escalas categóricas.

Para o próximo capítulo, vamos apresentar o tema do *remake* no cinema, o que podemos compreender como uma refilmagem e perceber quais são as suas definições apontadas por pesquisadores da área. Além disso, vamos apontar as diferenças entre *remake*, adaptação e *reboot*. O capítulo 2 também vai questionar o motivo das refilmagens serem produzidas além de apresentar esta temática dentro de um recorte de horror.

3 O REMAKE

A criação de *remakes* tem sido uma prática histórica e comum dentro do sistema de produção cinematográfica. Ao contrário do que muitos imaginam, a ideia de refazer uma obra já existente não dialoga apenas com a contemporaneidade, como apontam os altos números de *remakes* produzidos no século XXI, mas com a própria história do cinema. Os primeiros títulos que costumam ser pontuados como *remakes* datam da longínqua primeira década do cinema. Uma curiosidade sobre estas primeiras refilmagens responde pelo curto espaço de tempo entre original e refilmagem, como o caso de *O beijo no túnel*, cuja primeira versão foi lançada em novembro de 1899 enquanto o seu *remake* saiu em dezembro do mesmo ano.

A existência de pontos antagônicos por mais simples que sejam entre os títulos pode responder como uma primeira justificativa para a produção do *remake* de uma obra original. Ou seja, a nova versão precisa trazer alguma novidade ou diferença em comparação com o primeiro título.

De forma generalista, esta ideia de novidade pode ser reconhecida de duas formas. A primeira é de ordem técnica através da utilização de câmeras mais modernas, escolhas de ângulos mais próximos de uma nova tendência, fotografia e modos de edição distintos, entre outros. A segunda é de ordem narrativa como inclusões de elementos que dialoguem com fatores sociais, formas narrativas específicas por meio dos roteiros apresentados ou como diretores ou produtores querem recontar as histórias. As mudanças podem ser inclusive de todas estas vertentes juntas. Esta problematização representa a ponta do iceberg para compreender o que são e quais são as características das refilmagens. Tais pontos serão aprofundados no subcapítulo 2.1, *Apontamentos sobre o conceito de remake cinematográfico*, que vai analisar justamente as principais características das refilmagens e por quais motivos as mesmas costumam ser produzidas.

Ao mesmo tempo, não é possível dizer que todo filme que ganha uma nova versão é um *remake*, visto que existem diferentes aspectos que devem ser levados em consideração na hora desta classificação. Estas podem responder sim como *remakes*, mas também podem ser adaptações, *reboots* ou outras categorias. Dentro deste leque, este capítulo tem como objetivo iniciar uma discussão que possibilite estudar o fenômeno da repetição fílmica além de tentar categorizar, quando possível, o que é o *remake*.

Por se tratar de uma temática importante para este estudo, vamos dividir a leitura sobre

o *remake* de horror em um segundo subcapítulo, no qual iremos investigar de maneira geral o processo de refilmagens de obras do gênero durante a história do cinema.

3.1 APONTAMENTOS SOBRE O CONCEITO DE *REMAKE* CINEMATOGRAFICO

O recorte deste estudo é referente aos *remakes* contemporâneos de títulos de horror. No entanto, basta uma rápida leitura em alguns dos trabalhos mais importantes de Hollywood para percebermos como este tipo de produção engloba diferentes gêneros.

Vencedor de 11 Oscars e estrelado por Charlton Heston em 1959, *Ben-Hur* é uma refilmagem de um filme lançado em 1925²¹. *Cleópatra*, de 1963, é um dos filmes mais lembrados da carreira de Elizabeth Taylor. Mas a primeira obra a contar a história da lendária rainha do Egito foi lançada em 1917 e teve Theda Bara no papel principal. *O homem que sabia demais* foi dirigido em 1934 por Alfred Hitchcock, que também assinou o *remake* em 1956. *Onze homens e um segredo*, *Tarde mais para esquecer*, *Scarface*, *Cabo do medo*, *Professor alopado*, *O morro dos ventos uivantes*, *A fantástica fábrica de chocolate*, *Os sete magníficos*. Apesar de serem de gêneros e épocas diferentes, todos estes títulos têm em comum o fato de serem *remakes* ou adaptações e já pontuamos que ambos, o *remake* e a adaptação, não significam a mesma coisa.

Como ponto de partida, é necessário tentar entender o que podemos chamar de *remake*. Para o senso comum, a definição da palavra parece ser fácil; ela é constantemente associada à uma nova versão de um filme já existente. No entanto, esta definição responde como algo incompleto e até confuso.

Embora o cinema tenha repetido suas próprias narrativas e gêneros desde o começo, o *remake* fílmico tem recebido pouca atenção nos campos dos estudos cinematográficos. O que é o *remake* fílmico? Quais filmes são *remakes* de outros filmes? De que forma o *remake* fílmico difere de outros tipos de repetição como adaptação? Qual é a ligação entre *remakes* e outras formas comerciais como sequências, ciclos e séries? (...) Estas são perguntas que geralmente são feitas, mas deixando poucas respostas satisfatórias no campo dos estudos fílmicos. (VEREVIS, 2006, p. 1).

O que seria então necessário para “enquadrar” um filme como *remake*? Como exemplo, podemos citar a versão 2005 de *King Kong* como uma refilmagem da obra

²¹ *Ben-Hur* teve uma nova versão lançada em 2016.

homônima de 1932. Ao ser comparado com o título original, torna-se plausível perceber muitas semelhanças entre os dois filmes por meio principalmente dos roteiros. Para começo de análise, temos a presença dos mesmos personagens principais: a atriz e dançarina Ann Derow, o diretor Carl Denham e o escritor Jack Driscoll. Estes três não apenas existem nos dois filmes, como possuem características semelhantes.

A história acompanha o diretor Denham, que convida a atriz desconhecida Derow para ser a estrela do seu próximo filme, a ser gravado em uma ilha distante. Ao chegar ao local, que tem o nome de Ilha da Caveira, eles descobrem uma tribo que venera um gorila gigante, conhecido como Kong. Derow é sequestrada pelos habitantes do lugar e oferecida para a fera. Denham, Driscoll e um grupo de marinheiros vão resgatar a moça. Kong é então capturado para ser exibido como atração em Nova York. Na cidade grande, o gorila foge, sequestra Derow e sobe com ela no topo de um grande edifício, o que conduz ao final da trama quando aviões atiram e derrubam Kong.

O parágrafo acima pode ser aplicado tanto para o filme de 1932 quanto para o de 2005. Além das semelhanças no roteiro, ambas as ações se passam na década de 1930, o que também permite cenários e figurinos parecidos. Neste caso, nos parece claro e até obvio categorizar a versão 2005 como um *remake* do filme de 1932. Através de um olhar mais apurado, o *King Kong* do século XXI ainda traz algumas pistas que confirmam esta leitura. Nos créditos finais do filme, o roteiro é apresentado como assinado pelo trio Fran Walsh, Philippa Boyens e Peter Jackson. Logo em seguida somos informados que este roteiro é “baseado na história criada por Merian C. Cooper e Edgar Wallace”²², ambos responsáveis pelo filme de 1932. Vamos trabalhar posteriormente neste subcapítulo sobre como os créditos das refilmagens podem reforçar ligação com os títulos originais.

Mas o que acontece, por exemplo, quando não é possível encontrar tantas semelhanças entre a obra original e a refilmagem? Vamos tomar como exemplo justamente outro filme cujo título é *King Kong*. Desta vez, trata-se da versão lançada em 1976. Na trama, não temos os personagens do diretor, do escritor e da atriz²³ ou o enredo de gravar um filme em uma ilha desconhecida. O roteiro se passa nos dias atuais – neste caso, na década de 1970 –, e acompanha um navio de petróleo que acaba indo parar na ilha de Kong. No entanto, o gorila se apaixona pela mocinha, é capturado e posteriormente levado para a cidade grande. Neste

²² *Based on the story created by Merian C. Cooper and Edgar Wallace.* (Tradução feita pelo autor).

²³ A versão de 1976 de *King Kong* possui uma personagem chamada Dwan, que representa a mocinha da história, mas esta não é atriz e entra na trama ao ser resgatada pelo navio petroleiro. No entanto, Dwan será oferecida para Kong e posteriormente o gorila vai se apaixonar por ela.

caso, temos um *remake*?

E o que acontece quando pegamos outros filmes estrelados pelo gorila gigante, como o japonês *King Kong vs Godzilla*, de 1962? Seria um *remake* ou uma história totalmente independente *estrelada* pelo personagem Kong? E como classificar a versão norte-americana²⁴ de *King Kong vs Godzilla* que foi lançada em 1963? E o que podemos dizer de *King Kong Lives*, de 1986, que é uma sequência do filme de 1976. Tais tramas podem até ser baseadas na idéia concebida por Cooper e Wallace afinal todos os filmes utilizam o gorila gigante criado por eles, mas apenas este argumento não pode ser considerado válido para tratar todo novo filme *estrelado* por Kong como refilmagem. Antes de pensarmos em uma definição sobre o *remake*, vamos trazer alguns pontos que reforçam as diversas leituras possíveis na ação de produzir uma nova versão de um filme já existente. Em alguns casos, os realizadores negam terem feito um *remake*. E realmente alguns destes não fizeram.

Como exemplo de negação de *remake*, podemos pensar no diretor Ridley Scott quando ele lançou *Êxodo – deuses e reis*, 2014. O filme conta a história de Moisés e da sua luta pela libertação dos escravos judeus no Egito. A ação culmina com a abertura do mar vermelho para que os judeus possam fugir. Quando *Êxodo* foi lançado, Scott foi acusado por parte da crítica de ter feito um filme diferente, e inferior, a *Os dez mandamentos*, de 1956, que também traz a história de Moisés e a fuga dos judeus.

O que faz concluir que a obra [*Êxodo*] é apenas confeccionada pelo lucro da reciclagem – coisa no auge da voga por lá [Hollywood] – e por consequência o apresenta a um novo público preguiçoso demais para buscar referências. O que podemos tirar de *Êxodo* que realmente valha? A resposta: o design de cenas de ação e efeitos visuais. O que esperamos em um bom filme é todo o resto, e justamente aqui, *Êxodo* decepciona. Recriar a saga épica de Moisés não deixa de ser uma aposta ousada e arriscada. Em especial porque temos obras quintessências sobre o exato mesmo tema, vide *Os dez mandamentos* (1956), de Cecil B. DeMille, um dos maiores marcos do cinema de Hollywood – com seus gloriosos 220 minutos de projeção. (BAZARELLO, 2014).²⁵

Em entrevistas, Scott deixou claro que não fez um *remake* de *Os dez mandamentos*, mas sim uma interpretação própria do livro *Gênesis*, da *Bíblia*, que conta a história de Moisés.

²⁴ Durante as negociações para a realização da versão japonesa, o produtor John Beck destacou uma cláusula no contrato com a produtora Toho para que uma nova versão do filme fosse feita para os mercados não-asiáticos. Esta concepção incluía a contratação de novos roteiristas para retirar e alterar a ordem de várias sequências, além de gravar material inédito e com atores norte-americanos.

²⁵ Disponível em: <<http://http://cinepop.com.br/critica-exodo-deuses-e-reis-85826>>. Acesso em: 23 jun. 2015.

Desta forma, nos créditos de *Êxodo*, não existe corretamente nenhuma referência ao filme de DeMille. Neste caso, ainda é possível falar em *remake* ou mesmo insistir em comparações entre *Êxodo* com *Os dez mandamentos*?

O caso de *Êxodo – deuses e reis* não é isolado visto que é bastante comum encontrar filmes de diferentes épocas e gêneros que são baseados em livros, além de outras fontes como peças teatrais, contos folclóricos, entre outros. Vamos tomar como exemplo *Drácula*, de 1931. Para a realização da película, a Universal comprou os direitos da peça homônima encenada a partir de 1927. Nos créditos de abertura da película consta a informação “*Drácula de Bram Stoker. Da peça adaptada por Hamilton Diane e John L. Balderton*”²⁶. No entanto, a peça naturalmente responde como uma adaptação do livro de Bram Stoker, lançado em 1897.

Uma justificativa para o filme ser apontado nos créditos como baseado na peça pode responder pelo fato do romance ser epistolar utilizando cartas para narrar os acontecimentos. A peça de 1927 transformou estas cartas em uma narrativa linear entre os personagens e este texto foi praticamente replicado no filme de 1931. No entanto devemos destacar que os personagens e suas ações, além de cenários e período histórico são os mesmos no livro, na peça e no filme. Neste caso, os filmes que foram produzidos nos anos seguintes sobre o vampiro *Drácula* seriam novas adaptações do livro? Da peça? Refilmagens da película de 1931? Ou cada caso teria uma resposta?

Outro exemplo que pode gerar dúvidas sobre o que pode ser classificado ou não como *remake* acontece quando um estúdio decide reviver uma franquia criando um novo filme. Neste caso, podemos pensar na versão de Tim Burton lançada em 2001 de *O planeta dos macacos*. O filme original, de 1968, era baseado no livro de Pierre Boulle. A produtora *Twentieth-Century Fox* divulgou a versão de Burton como uma reimaginação do filme original. Em outras palavras, dando total liberdade para Burton contar a história do jeito que ele quisesse. Este formato da livre adaptação geralmente tem como finalidade “zerar” a história de uma franquia original. Aqui, temos um *reboot*, que acontece quando uma série é trazida de volta às origens para a história tomar um rumo completamente diferente e sem se basear nas ações vistas em um filme prévio específico.

Este tipo de leitura é muito comum em filmes de super-heróis. Como exemplo, não é possível dizer que o *Batman begins*, de Christopher Nolan, lançado em 2005, é um *remake* do *Batman*, de Tim Burton, de 1989. O *reboot* não precisa ter um longo intervalo entre as obras.

²⁶ *Dracula from Bram Stoker. From the play adapted by Hamilton Diane and John L. Balderton.* (Tradução feita pelo autor).

Basta pensar em *O espetacular homem-aranha*, de 2012, que reinicia a trilogia do *Homem-Aranha*, lançada entre 2002 e 2007, mas com novos atores e outro roteiro para recontar a história do personagem. Em 2017, um novo filme do homem-aranha foi lançado. Outro termo que deve ser explicado responde como *spin-off*. Este acontece quando um tema ou personagem de um produto audiovisual faz sucesso e ganha um filme ou série independente. Como exemplo, *Invocação do mal* foi lançado em 2013. O prólogo traz a dupla de investigadores paranormais Ed (Patrick Wilson) e Lorraine (Vera Farmiga) tratando do caso da boneca supostamente possuída por um espírito do mal chamada Annabelle. A “personagem” fez tanto sucesso que ganhou um filme solo em 2014.

Alguns destes exemplos utilizados até o momento já tornam válido o debate sobre a dificuldade em reconhecer um *remake*. Por este motivo, concordamos com Horton e McDougal (1998) quando eles afirmam que o estudo das chamadas refilmagens deve ir além da análise comparativa ponto a ponto entre os filmes. Apesar de este tipo de estudo se mostrar importante e até necessário em muitos casos para nos auxiliar em uma leitura comparativa entre o original e o *remake*, julgamos que este deve ser considerado como parte da análise e não representando a sua totalidade.

Aumont e Marie (2004) destacam que estudar um filme deve ser, antes de qualquer coisa, uma prática em aberto. A dupla chama a nossa atenção sobre como o estudo fílmico deve ser aberto a diversas influências, matrizes teóricas e princípios de pertinência. Estas três possibilidades devem ser tanto cinematográficas, como os já vistos roteiro, montagem, direção de fotografia e de arte; como também extracinematográficos através de representações de questões culturais e sociais.

Em seus estudos sobre *remakes* de horror no século XXI, Roche (2014) reconhece que precisamos sempre levar em consideração os textos, subtextos e contextos dos filmes analisados. Para Roche (2014), o texto responde como a própria história do filme, o subtexto pode ser compreendido como um tema ou significado implícito no enredo enquanto o contexto tenta justificar as ações da trama dentro de fenômenos culturais, sociais, políticos e ou econômicos. O contexto não é algo explícito e pode inclusive proporcionar diferentes leituras, mas terá importância nas camadas de interpretações possíveis de serem feitas dentro da trama. O questionamento que Roche nos faz é referente a como o subtexto, e principalmente o contexto, são tratados na hora que um filme em questão ganha uma refilmagem. “Primeiramente, os *remakes* também conseguem refletir ou ignoram as ansiedades e contextos?” (ROCHE, 2014, p. 21). Caso reflitam, como este processo acontece?

No entanto, o fato de não utilizar o mesmo contexto não significa que o novo filme será melhor ou pior do que o anterior. Usamos este questionamento de Roche para mais uma vez destacar que a análise ou compreensão de uma refilmagem não deve ser apenas de modo comparativo sobre o tempo de duração ou a quantidade de cenas semelhantes ou diferentes.

Sobre esta questão, King (1981) nos alerta para as pluralidades de interpretações dentro dos títulos analisados. Para ele, as leituras políticas, econômicas e culturais quase nunca são planejadas, mas ao acontecerem acabam por fazerem parte da estrutura fílmica. Além disso, King explica que o subtexto só funciona bem se não for intrusivo.

Ainda dentro da questão da análise fílmica e de como a mesma é abrangente, não podemos deixar de destacar como alguns títulos possuem características parecidas com outros filmes sem serem *remakes* destes. Vamos trazer aqui o pensamento de Gabbard (1998) quando ele afirma que algumas películas e até grupos de filmes possuem *templates*, que são compreendidos como características de determinados gêneros. Ao seguir este pensamento, algumas fórmulas narrativas são muito semelhantes ao ponto de parecerem a mesma história refeita diversas vezes, mas com algumas poucas variações. Esta lógica de produção está ligada com o que Calabrese (1987) chamou no nosso primeiro capítulo de estética da repetição e do processo de estandarização.

Ao pensarmos em filmes de horror, já vimos que existem elementos comuns para que a obra em questão seja endereçada como parte deste grupo. Os subgêneros acabam trazendo leituras ainda mais específicas. Podemos usar como exemplo uma produção do subgênero *slasher* que possui elementos facilmente reconhecidos pelo público. Vamos utilizar um exemplo sem denominar de qual obra estamos falando.

A trama se passa geralmente em uma pequena cidade do interior ou no subúrbio. Para ser mais exato, o cenário pode ser uma casa de campo ou em uma área isolada. Lá existe um grupo de adolescentes formados por tipos estereotipados como o atleta, a garota sexualmente ativa, o nerd, o brincalhão, a estudiosa e a virgem. Os pais destes jovens são figuras distantes e incapazes de estabelecerem relações próximas com eles. Surge então um assassino que provavelmente vai usar uma máscara. Este vilão começa a matar os personagens coadjuvantes até que sobra apenas a mocinha comportada e talvez o interesse amoroso dela. Sozinha ou acompanhada, esta *final girl*²⁷ consegue vencer o assassino. Mesmo que seja muito provável

²⁷ O termo *final girl* é comumente usado para as personagens protagonistas deste subgênero: a “mocinha” comportada, ou mesmo virgem, e às vezes bastante masculinizada, tem sempre o perfil de sobrevivente. Sean S. Cunningham, diretor de *Sexta-feira 13*, explica no documentário *Return to Crystal Lake: Making Friday the 13th* (2003), de Jeffrey Schwarz, de que existem algumas regras nos filmes *slashers* que já são comumente

que o mesmo volte em uma sequência.

O parágrafo acima pode ser aplicado a filmes como *Sexta-feira 13*, *O massacre*, *A hora do pesadelo*, *A noite das brincadeiras mortais*, *Acampamento sinistro*, *Chamas da morte*, além de tantos outros títulos semelhantes. Isto sem contar as sequências destas obras, que muitas vezes parecem verdadeiras refilmagens justamente pela utilização dos mesmos elementos comuns aos títulos originais. Podemos perceber aqui tanto o *template* quanto a estética da repetição e o processo de estandarização. Verevis (2006), por exemplo, classifica *Sexta-feira 13 - parte 2*, de 1981, como um *remake* virtual da parte 1.

Dentro desta questão, Dufour (apud ROCHE, 2014, p. 144) chama a nossa atenção, por exemplo, de como *Halloween*, de 1978, representa uma versão mais simples de *Psicose*, de 1960. Já o roteirista de *Sexta-feira 13*, de 1980, Victor Miller, cita justamente *Halloween* como sua principal fonte de inspiração. Naturalmente *Psicose* não foi o primeiro filme com um assassino psicopata do cinema. Mas ao pensarmos em convenções de gênero, torna-se comum procurarmos obras canônicas para serem consideradas pontos de referências. No entanto, *Sexta-feira 13* não é um *remake* de *Halloween*, que não é um *remake* de *Psicose*. Mas ao seguirmos com esta análise, Verevis defende que “cada *remake* é uma refilmagem de convenções do próprio gênero” (2006).

Psicose é tido como marco inicial dos componentes e das categorias do gênero *slasher*. Norman Bates (Anthony Perkins) é o assassino original, ‘o produto psicótico de uma família doente, mas ainda reconhecida como humana’; a mansão Bates é o lugar, ‘o terrível lugar que traz a história de uma mãe e seu filho trancados em um local doentio’; a faca é a arma preferida do assassino; Marion Crane (Janet Leigh) é a primeira vítima, ‘a bela e sexualmente ativa vítima’; e a irmã dela, Lila (Vera Miles) é a sobrevivente, a ‘final girl’ [...] De acordo com Clover, nenhuma destas informações genéricas é exclusiva de *Psicose*, ‘mas o surpreendente sucesso (notório e sua canonização) da forma trabalhada por Hitchcock (...) promoveu uma inundação de imitações e variações. (VEREVIS, 2006, p. 63).

Desta forma, ao trazermos novamente a ideia de gênero e sobre os elementos que tornam os filmes divididos em categorias, podemos pontuar que a maioria dos títulos pode trazer variações das mesmas histórias. Assim falar da falta de originalidade dos *remakes* parece sem fundamento quando as próprias obras originais não são tão originais assim.

funcionais. Como exemplo, Cunningham destaca o fato de matar as personagens femininas promíscuas, mas deixar a virgem sobreviver, em uma leitura que pode ser considerada sexista da figura da mulher tratada nestes produtos midiáticos.

A pesquisadora Hutcheon (2013) chama a nossa atenção para o que ela compreende como fenômeno geral da adaptação, que vai muito além da sétima arte ou da contemporaneidade. No prefácio do seu livro *Uma teoria da adaptação*, Hutcheon já deixa isso bastante claro.

Se você supõe que a adaptação pode ser compreendida considerando apenas filmes e romances, está enganado. Os vitorianos tinham o hábito de adaptar quase tudo – e para quase todas as direções possíveis; as histórias de poemas, romances, peças de teatro, óperas, quadros, música, danças e *tableaux vivants* eram constantemente adaptados de uma mídia para a outra, depois readaptados novamente. (HUTCHEON, 2013. p. 11).

Mesmo antes de entrar na questão cinematográfica, Hutcheon (2013) afirma que existem diferentes motivos por trás das adaptações e poucos são os casos que realmente o fazem apenas para recriar a obra original de maneira fiel. Dentro deste pensamento, a autora faz um alerta e se posiciona contra a ideia muitas vezes preconcebida de que adaptação responde apenas e simplesmente como um processo de repetição. “A adaptação é repetição, porém repetição sem replicação” (HUTCHEON, 2013, p. 28).

Assim já se torna necessário perceber em primeiro lugar que existe uma série de possibilidades no ato de adaptar uma obra já existente. No caso de um texto teatral de um período anterior ao qual não existia a possibilidade de registro em vídeo, o principal motivo de produzir uma nova adaptação era o de proporcionar ao público da época a oportunidade de assistir a um texto famoso. A próxima vez que a peça em questão entrar em cartaz, um ou dez anos depois, já responde como uma nova adaptação. Este exemplo da peça teatral reforça a impossibilidade de uma obra ser totalmente igual a sua versão anterior. Mesmo repetindo o texto, podem e vão existir diferenças no cenário, no figurino, na direção e com toda certeza no elenco.

Não por acaso Hutcheon (2013) nos convida a recorrer ao significado no dicionário da palavra *adaptar* como um processo capaz de ajustar, alterar e tornar adequado. Desta forma, podemos pontuar que os produtos adaptados podem mudar de maneira tanto sutil como radical em comparação com o trabalho original. O ato de adaptar vai naturalmente envolver um processo de (re)interpretar e também de (re)criar.

A adaptação também pode ser compreendida dentro do processo de recepção referente a como o público vai reagir diante do novo produto e as formas de ligações existentes ou não com demais obras que dialoguem com o texto apresentado. Aqui torna-se possível questionar

se é do interesse da nova produção destacar ou não estes elementos e qual será o direcionamento da adaptação. Tal prática pode ser facilmente percebida no momento em que a adaptação passa a ser vista como uma forma de intertextualidade. Aqui podemos pensar no processo envolvendo um livro que é adaptado como peça teatral ou ganha uma versão para o cinema. Ou um jogo de videogame que é adaptado como filme. Quais elementos devem ser mantidos? Quais serão modificados? O que funciona nas páginas do romance vai ter igual impacto na tela do cinema? Como transformar 400 páginas de um livro em um longa com duas horas de duração? Aqui entra a importância da relação que cada parcela do público possui com o texto original e de como o novo produto, através das decisões de seus realizadores, vai optar por chegar até estas pessoas e conseguir agradar também a um público que não possui referência da obra original.

Hutcheon (2013) nos alerta para o plágio, que deve ser compreendido como apropriação não declarada, assim como as sequências que oficialmente também não devem ser consideradas como adaptações.

O que exatamente é “reencenado” e “transformado”? Pela lei, ideias não podem ter seus direitos autorais garantidos; somente sua expressão pode ser defendida no tribunal, e nisso reside todo o problema. Conforme Kamilla Elliot sabiamente observou, a adaptação comete a heresia de mostrar que a forma (expressão) pode ser separada do conteúdo (ideias) – algo que as principais teorias estéticas e semióticas questionam ou negam, inclusive conforme formulado pela teoria jurídica. A forma muda com a adaptação (e assim evita-se o processo legal); o conteúdo persiste. (HUTCHEON, 2013, p. 32).

Ao chegar na contemporaneidade, a pesquisadora afirma, e nós concordamos, que as adaptações estão em todos os lugares: nas telas da televisão, nos palcos do musical e do teatro dramático, na internet, nos romances e quadrinhos, parques temáticos, jogos de videogame e claro, nas telas do cinema. Em sua pesquisa ela também cita Walter Benjamin quando ele afirmar que contar histórias é sempre a arte de repetir histórias. Arte que o cinema parece seguir a risca. “[...] De acordo com as estatísticas de 1992, 85% de todos os vencedores da categoria de melhor filme no Oscar são adaptações” (HUTCHEON, 2013, p. 24). Claro que adaptações e *remakes* não são sinônimas e o objetivo de parte desta pesquisa é explicitar estas diferenças.

3.1.1 O *remake*

De volta ao tema principal deste capítulo, Horton e McDougal (1998) classificam-no como uma forma de narrativa que tenta representar uma história fílmica prévia através de uma nova leitura. Em outras palavras, podemos inicialmente pensar em *remakes* como extruturas textuais retrabalhadas. Antes de avançarmos, vamos resolver o problema de taxonomia das palavras *remake* e adaptação.

Concordamos que um trabalho original pode ser adaptado tanto para a mesma plataforma quanto para outros formatos. Como exemplo, podemos pensar novamente em uma peça de teatro. Esta pode ganhar uma adaptação sempre que um grupo decidir encenar uma nova versão de um texto já existente. Ao mesmo tempo, este processo também é válido quando a adaptação acontece em diferentes plataformas. Neste caso, o texto teatral de *Romeu e Julieta* pode ser adaptado em formato de livro, de história em quadrinho, de ópera, de série para TV e, não menos comum, em formato de filme.

Já o termo *remake* dialoga igualmente com extruturas textuais que são retrabalhadas, mas associadas unicamente à sétima arte. Traduzido do inglês, *remake* significa refazer. A ideia de um filme já existente que é refeito. Não se encontra a mesma utilização da palavra para uma peça ou um livro. Uma peça ganha uma nova adaptação e não um *remake*.

Como vimos no começo deste capítulo, a ideia do que vem a ser um *remake* parece confundir parte do público e até da crítica. Ao pensarmos em *O morro dos ventos uivantes*, a versão lançada em 1998 não é um *remake* do filme homônimo de 1939. Por ser um trabalho cuja matriz é um texto literário, neste caso o romance de Emily Brontë, temos na obra de 1998 uma nova adaptação e não uma refilmagem do título de 1939. Vamos tentar clarear este caminho.

Concordamos então que o *remake* pode ser apontado quando um filme já existente, baseado em um roteiro original, ganha uma nova versão. Já a adaptação pode ser compreendida quando temos uma obra fílmica cuja origem vem de fora do mundo cinematográfico, como um livro ou um texto teatral. Neste caso, a aparente refilmagem será na verdade a segunda adaptação deste texto original.

Mesmo com estas classificações, torna-se bastante importante destacar como devemos tomar cuidado com a escolha das palavras para estas definições, uma vez que naturalmente vão existir casos especiais. Acreditamos que a excessão pode acontecer quando for explícito nos créditos do novo filme que o roteiro utilizado na nova versão é baseado não apenas no

livro ou na peça, mas também em um roteiro fílmico e possuir semelhanças com este. Assim, talvez seja possível pontuar a segunda obra como *remake*. Um exemplo do gênero horror responde como a produção *Horror em Amityville*, de 2005. Trata-se da segunda versão para o cinema do livro homônimo publicado por Jay Anson em 1977. Uma primeira adaptação foi feita em 1979 tendo gerado inclusive sequências. Pelo que foi visto até o momento, a versão de 2005 seria então uma nova adaptação do livro de 1977 e não um *remake* do filme de 1979. Mais uma observação detalhada nos créditos da película de 2005 traz a informação de que trata-se de uma obra “baseada no roteiro de Sandor Stern e baseada no livro de Jay Anson”²⁸. Stern é o roteirista da versão para o cinema de 1979 e Anson é o escritor do livro. Ao compararmos os títulos de 1979 e 2015 também percebemos pontos bastantes semelhantes entre os dois filmes.

Já a produção *O Chamado*, de 2002, é considerada um *remake* norte-americano da produção japonesa *Ringu*, de 1998. No entanto, o filme original é na verdade uma adaptação do livro homônimo escrito por Kôji Suzuki em 1991. Ao analisarmos os créditos da produção norte-americana, consta a informação de que o novo roteiro é assinado por Ehren Kruegs, mas “baseado no romance ‘O Chamado’, de Koji Suzuki e no filme ‘O Chamado’, do The Ring/The Spiral Grupo de Produção”²⁹. Além disso, os dois filmes também trazem muitas semelhanças entre os roteiros e que são diferentes do livro³⁰.

Tanto os créditos de *Horror em Amityville* como em *O Chamado* trazem a ligação direta com os filmes originais. Os novos títulos também mostram semelhanças narrativas entre as películas. Com estes dados, assumimos que os filmes em questão podem sim responder como refilmagens. De qualquer forma, aqui é importante lembrar que chegamos a esta conclusão não através de uma análise única, mas sim pela soma dos elementos investigados. Mais uma vez, esta análise apenas nos mostra como o estudo de categorizações de *remakes* não deve ser engessado.

Ao seguirmos na compreensão e características do *remake*, vamos trazer de volta Neale (2000) quando ele afirma que algumas refilmagens são baseadas em fontes facilmente reconhecidas. No entanto, Neale nos alerta que em certos casos apenas o título é o elemento de união entre o original e o novo filme. Qual seria então o momento em que similaridade se

²⁸ Based on screenplay by Sandor Stern and based on the book by Jay Anson. (Tradução feita pelo autor).

²⁹ Based on the novel ‘The Ring’, by Koji Suzuki and on the motion picture ‘The Ring’, by The Ring/The Spiral Production Group. (Tradução feita pelo autor).

³⁰ No livro, Sadako é hermafrodita e pode sair de qualquer objeto que possa refletir uma imagem, como um vidro. Em *Ringu*, Sadako é mulher e sai de televisões. Na refilmagem, Samara também é mostrada como mulher e sai apenas de televisões.

torna uma questão de influência? Vai existir sempre uma forma clara de identificar o *remake*?

Por ser um termo capaz de abraçar muitas possibilidades, alguns autores tentam apontar definições mais diretas para auxiliar na identificação de um filme ser uma refilmagem ou não. Eberwein (1998), por exemplo, tenta listar de forma bastante categórica catorze tipos de refilmagens. São eles: filmes mudos regravados com som, películas sonoras refeitas pelo mesmo diretor e no mesmo país, trabalhos feitos por um diretor que conscientemente copiou os elementos de outros diretores, produções estrangeiras regravadas nos Estados Unidos, títulos com muitos *remakes* durante o período de transição do cinema mudo para o sonoro, filmes refeitos para serem exibidos na televisão, refilmagens que mudam questões culturais dos originais, *remakes* que mudam o gênero do personagem principal, títulos que trocam a raça dos personagens, *remakes* nos quais o mesmo ator interpreta o mesmo personagem, refilmagens de uma sequência, *remakes* paródicos ou pornográficos, películas coloridas de filmes originais em preto e branco e um trabalho no qual o diretor nega ter feito um *remake*.

Pela complexidade do tema, esta lista nos parece engessada e com pouco espaço para argumentação sobre um filme específico fazer parte ou não de um grupo de *remakes*. Este tipo de leitura nos soa como uma fórmula matemática e a temática aqui investigada não se encaixa neste tipo de análise. Verevis (2006) reconhece a dificuldade em categorizar refilmagens ao afirmar que este tipo de produto pode ampliar, ignorar, subverter ou transformar a obra original. Em outras palavras, nem toda refilmagem será facilmente reconhecida simplesmente por ser parecida com a obra original. E o diretor pode ter liberdade para fazer as alterações que julgar necessárias dentro da sua intencionalidade como realizador.

De forma sutil ou brusca, já compreendemos que a refilmagem precisa trazer algo novo para uma história já conhecida. Ao mesmo tempo, independente da opção escolhida pelos novos produtores, o *remake* provavelmente vai ter algum tipo de ligação com o filme previamente feito. Neste caso, esta ligação pode acontecer em diferentes níveis e nem sempre será clara. Para Verevis (2006), é possível pensar em três tipos de *remakes*. O primeiro seria o direto³¹. Este responde como produções que procuram deixar mínimas as diferenças em comparação com os originais possuindo elementos sintáticos e semânticos muito parecidos. Aqui é importante destacar o que Verevis quer dizer com estes dois elementos. Os sintáticos são os próprios títulos, roteiros, estruturas narrativas e característica dos personagens. Já os semânticos são os nomes de personagens, cenários e ação temporal.

Como exemplo de *remake* direto, podemos citar *King Kong*, de 2005. Aqui torna-se

³¹ Verevis chama originalmente este de *close* ou *direct remake*.

necessário reforçar que o *remake* direto possui este nome pelas semelhanças entre os dois filmes, e não porque a refilmagem é uma cópia quase que totalmente idêntica ao original. Como exemplo de cópia, podemos apontar a versão dirigida por Gus Van Sant, em 1998, de *Psicose*, na qual ele decidiu refilmar a obra original de Alfred Hitchcock quadro por quadro, com os mesmos movimentos de câmera e fala por fala. Para Verevis (2006), este caso não representa um *remake*, mas sim uma réplica³².

Na segunda definição de Verevis (2006), existem os *remakes* disfarçados³³. Estes fazem poucas alterações nos elementos sintáticos, mas mudam principalmente os pontos semânticos como nomes de personagens, gênero ou raça, questões culturais e temporais. Aqui, podemos citar a produção *Aniversária macabro*, de 1972, como sendo um *remake* disfarçado de *A fonte da donzela*, lançado em 1961.

A fonte da donzela é um filme do diretor sueco Ingmar Bergman. A trama se passa na Suécia do século XIV e tem uma família de fazendeiros como personagens principais. Herr Töre (Max Von Sydow) e Märeta Töre (Birgitta Valberg) são os proprietários da fazenda e pedem para a filha Karin Töre (Birgitta Pettersson), uma adolescente de quinze anos, levar velas para a igreja da região. No caminho da igreja, Karin é estuprada e assassinada por dois pastores de cabras. Quando a noite chega, ironicamente, os criminosos vão pedir comida e abrigo para os pais de Karin, que estranham a filha não ter voltado ainda. Os assassinos, sem imaginar, tentam vender uma peça de roupa de Karin para Märeta. O casal vai arquitetar uma vingança que termina com a morte dos dois assassinos. *A fonte da donzela* é um filme de drama.

Aniversário macabro foi dirigido pelo norte-americano Wes Craven. A trama se passa em uma área rural dos Estados Unidos do começo da década de 1970. Um casal está a passeio com a filha e uma amiga desta. As jovens decidem caminhar pelo campo quando são perseguidas por criminosos que as estupram e matam. Ao anoitecer, os bandidos vão pedir ajuda e abrigo na casa de uma de suas vítimas, justamente no dia em que uma das garotas faria aniversário. Após descobrirem o que realmente aconteceu com a sua filha, os pais começam a planejar uma terrível vingança contra os seus assassinos. *Aniversário macabro* é do gênero horror.

³² Claro que dentro de uma leitura mais detalhada, é possível encontrar algumas diferenças que vão além do elenco e do novo filme ser colorido enquanto o clássico era em preto e branco. A versão de 1998, por exemplo, vai trazer mais sangue nas cenas de assassinatos, além da inclusão e até mudanças em alguns diálogos assim como alguns planos e movimentos de câmera que não existem no original.

³³ Verevis chama originalmente estes de *transformed* ou *disguised remakes*.

O filme de 1972 mantém alguns elementos sintáticos como a base do roteiro ao apresentar uma família cuja filha é estuprada e assassinada durante um passeio. Sem saber, os assassinos vão pedir abrigo na casa dos parentes da garota e os pais vão então arquitetar uma vingança contra eles. No entanto, praticamente todos os elementos semânticos são diferentes nos dois exemplos. Em *Aniversário macabro*, a ação se passa na década de 1970, temos uma família norte-americana classe média e a direção de Wes Craven traz elementos comuns ao gênero horror com cenas explícitas de violência. Já *A fonte da donzela* traz a ação para uma área rural sueca do século XIV. A família de protagonista é bastante religiosa e a direção de Bergman utiliza elementos comuns ao drama.

Uma curiosidade é que parece não existir por parte de Craven uma tentativa de aproximação com o texto original, visto que os títulos não são os mesmos³⁴. O roteiro do filme de Bergman foi assinado por Ulla Isaksson. Esta informação não consta nos créditos de *Aniversário macabro*, que traz o nome de Wes Craven como roteirista. No entanto, na ficha do filme no *Internet movie data base*³⁵, consta o nome de Isaksson como roteirista não creditado.

Ele (Craven) teve a idéia de refazer o filme de 1960 de Bergman, *A fonte da donzela*, como *Aniversário macabro*, em 1972 - três anos antes de Woody Allen, ter feito *Amor e morte*, uma espécie de pastiche baseado na obra de Bergman, entre outros grandes mestres europeus. Craven tirou de *A fonte da donzela* a ideia de pessoas prometendo vingança pela violação e assassinato de sua filha, mas em um estilo muito mais secularizado, ironizado e sensacionalista. (BRADSHAW, 2015).³⁶

Um terceiro formato proposto por Verevis (2006) responde como *não-remake*³⁷. Estes apresentam tantas diferenças nas questões semânticas e sintáticas entre original e a refilmagem que os exemplos desta categoria, mesmo alguns com os mesmos títulos, possuem mais em comum com os atributos narrativos do gênero ou do ciclo do qual fazem parte do que com a obra original. Verevis utiliza para exemplificar esta categoria os filmes *Onze homens e um segredo*, de 2001, e *Uma saída de mestre*, de 2003. Ambos são *remakes* de filmes que possuem os mesmos títulos lançados em 1960 e 1969 respectivamente. No entanto, Verevis

³⁴ O título original de *Aniversário macabro* é *The last house on the left*, que pode ser traduzido como *A última casa na esquerda*.

³⁵ Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0068833/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm>. Acesso em: 14 jun. 2016.

³⁶ Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/filmblog/2015/aug/31/wes-craven-the-mainstream-horror-maestro-inspired-by-ingmar-bergman>>. Acesso em: 14 jan. 2017.

³⁷ Verevis chama originalmente este de *non remake*.

nos alerta para o fato das novas produções dialogarem muito mais com características narrativas dos gêneros aos quais pertencem do que com os títulos originais. Para esta categoria, torna-se necessário pontuar o fato de muitos filmes trabalharem as suas tramas dentro de *templates*.

Além dos pontos destacados até o momento, acreditamos ser importante também investigar e procurar elementos que possam de alguma forma confirmar a relação existente entre original e refilmagem. Uma proposta para fortalecer esta definição que até o momento não foi apontada pelos autores estudados, mas que temos utilizado para aumentar a nossa coleta de dados, responde por investigar os créditos da refilmagem.

Vamos observar como alguns dos originais são apontados pelos *remakes* nos créditos. *Evil dead*, de 2013, por exemplo, traz a informação nos créditos finais que trata-se de um filme “baseado no filme *Evil Dead*, escrito por Sam Raimi”³⁸. Além de roteirista, Raimi é o diretor do título original, lançado em 1981. Ou seja, esta informação nos créditos já aponta a película de 2013 como claramente tendo relação com o original³⁹.

Outro filme cujo crédito traz uma leitura clara de ligação com o original é *Madrugada dos mortos*, de 2004. Logo no começo da trama, ainda nos créditos de abertura, consta a informação de que a produção é “baseada no roteiro de George Romero”⁴⁰. Além de diretor, Romero também é o roteirista da versão original⁴¹, lançada em 1978. Aqui existe uma segunda possibilidade de identificação visto que não é mencionado o título, mas sim o próprio roteiro e quem o escreveu.

Já os créditos de *Sexta-feira 13*, de 2009, por exemplo, trazem a informação de que trata-se de uma obra “baseada nos personagens criados por Victor Miller”⁴², roteirista do filme de 1980. Aqui já é possível perceber uma terceira leitura por se tratar de uma obra baseada nos personagens criados pelo roteirista.

No entanto, precisamos ter cuidado com esta leitura visto que o mesmo tipo de informação “baseado nos personagens criados por Victor Miller” está presente, por exemplo, nas sequências da franquia *Sexta-feira 13*. Devemos levar em consideração que continuações,

³⁸ *Based on the motion picture Evil dead, written by Sam Raimi.* (Tradução feita pelo autor).

³⁹ No entanto, uma curiosidade sobre a produção responde pelo *Evil dead* de 1981 ser na verdade uma adaptação feita por Raimi de um curta escrito e dirigido por ele próprio em 1978 chamado *Within the woods*. Trata-se de um projeto de baixíssimo orçamento feito entre amigos cujo roteiro foi expandido para a versão do longa lançada três anos depois. *Within the woods* pode ser visto como um produto tão amador que não chegou a ser mencionado em nenhuma parte dos créditos de *Evil dead*.

⁴⁰ *Based on George Romero screenplay.* (Tradução feita pelo autor).

⁴¹ A versão de 1978 de *Dawn of the Dead* teve o título no Brasil de *Despertar dos Mortos*.

⁴² *Based on characters created by Victor Miller.* (Tradução feita pelo autor).

assim como refilmagens, precisam obedecer aos direitos autorais das obras originais para existirem. Isto pode inclusive justificar o motivo das sequências trazerem estas informações em seus créditos e *Sexta-feira 13* não se trata de um caso isolado. *Aliens - o resgate*, de 1986, é a sequência de *Alien - o oitavo passageiro*. Nos créditos de abertura de *Aliens - o resgate* consta a informação que o filme é “baseado nos personagens criados por Dan O’Bannon e Ronald Shusett”⁴³, roteiristas do primeiro filme. A mesma informação também aparece nos créditos de *Alien 3*, de 1992, e *Alien – a ressurreição*, de 1997.

Até o momento, podemos reconhecer o filme como refilmagem muito por elementos como título e semelhanças narrativas da história. A análise dos créditos pode ser útil, mas deve ser utilizada ao lado de uma pesquisa mais completa e não de forma isolada para apontar se o filme é ou não uma refilmagem.

3.1.2 A motivação por trás do *remake*

Como já vimos, algumas das primeiras refilmagens foram feitas ainda no século XIX. É possível que parte destas surgiu na maioria das vezes porque as cópias originais lançadas anteriormente já estavam gastas ou não sobreviveram ao ainda primário sistema de transporte, armazenamento e processo contínuo de exibição. Mas acreditamos que muito mais importante do que a qualidade da cópia, um dos principais elementos que justificava a refilmagem de uma obra estava presente na própria evolução tecnológica da sétima arte. Cada ano das duas primeiras décadas do cinema, por exemplo, trouxe importantes mudanças técnicas que influenciavam na questão estética dos filmes produzidos no período.

Ao acompanharmos uma leitura desta época, basta pensar que inicialmente as primeiras produções traziam filmes gravados com um único plano, ou seja, sem variação de ângulo por meio de uma câmera posicionada na frente do cenário e, conseqüentemente, da ação. Não demorou muito para que uma segunda câmera fosse utilizada permitindo uma variação de planos no filme gerando assim os primeiros *multi-shot films*⁴⁴. Aqui a noção de plano é referente ao que enquadra a imagem como plano geral, médio e fechado.

Novas técnicas de iluminação, diferentes ângulos, movimentos de câmeras, cortes e efeitos de transições representaram parte das novidades tecnológicas das duas primeiras décadas do cinema. Vamos voltar a falar sobre este processo avolutivo no capítulo três, mas

⁴³ *Based on characters created by Dan O’Bannon and Ronald Shusett.* (Tradução feita pelo autor).

⁴⁴ Podemos traduzir a expressão como filmes com múltiplos planos.

aqui já percebemos que como consequência, estas inovações permitiam novas formas para que as histórias já conhecidas fossem contadas.

Dentro deste cenário, o filme *O beijo no túnel*, de 1899, visto no começo deste capítulo, representa bem estas mudanças técnicas que acabavam por gerar novas produções ainda no século XIX. A trama original, dirigida por G. A. Smith em novembro de 1899, utilizava a técnica conhecida como *phantom ride*⁴⁵. Já em dezembro de 1899, a companhia Bamforth fez uma nova versão do curta sem o *phantom ride* e acrescentou um plano geral mostrando o trem entrando no túnel. É possível pontual que esta refilmagem foi realizada em partes porque cineastas da época estavam explorando diferentes ângulos de câmera para contarem suas histórias, assim como já algumas tentativas de movimento de câmera.

Dentro desta realidade, importantes mudanças surgiram nos anos e décadas seguintes. Basta pensar no impacto para a sétima arte referente ao advento do som, que já vimos, começou em 1927, ou na produção de filmes coloridos a partir de 1935⁴⁶. Ao seguir este pensamento, podemos igualmente destacar o desenvolvimento e evolução de efeitos especiais cada vez mais modernos e realistas que igualmente impactaram na forma de produção e de consumo fílmico.

Ao trabalharmos novamente com o exemplo de *King Kong*, vimos como a versão de 2005 é muito parecida com a trama original. No entanto, o grande destaque da refilmagem responde pela utilização de efeitos especiais realistas, boa parte em CGI⁴⁷, e que não existiam em 1932. Em termos de comparação, basta pensar que o gorila da década de 1930 era feito por meio de um boneco em miniatura, moldado para ter sua imagem capturada pela câmera, e uma fantasia utilizada por um ator. Já a versão de 2005 traz um gorila digital.

⁴⁵ Quando a câmera era colocada na frente do trem, ou algum veículo que se locomovia em trilhos dando a ideia de que a imagem estava andando.

⁴⁶ O filme *Vaidade e beleza* foi lançado em 1935 e foi marcado por ser o primeiro longa-metragem realizado totalmente em cores. A trama mostrava uma ambiciosa jovem inglesa que consegue sobreviver durante anos após a derrota de Napoleão em Waterloo.

⁴⁷ Abreviação de Computer Generated Imagery.

Figura 02 - *King Kong*, de 1930.



Fonte: reprodução de internet.

Além da ideia de “modernizar” o filme, Forrest e Koos (2002) afirmam que a maioria dos *remakes* costuma ser produzida pelo fato do original ser um produto considerado *pre-sold*⁴⁸. Isto significa que os títulos das obras matrizes provavelmente já são conhecidos por um público geral, embora não necessariamente tais filmes tenham sido assistidos por estas plateias. Em pesquisa feita no ano 2000 pela produtora *New Line Cinema*, então detentora dos direitos de *O massacre da serra elétrica*, de 1974, um total de 90% do público considerado alvo de filmes de horror (homens entre 18 e 24 anos) conhecia o título, mas não tinha assistido a obra original. Em posse deste dado, a produtora decidiu realizar o *remake* no ano de 2003.

Outro elemento que costuma ser apontado como responsável pela produção de *remakes* está ligado ao fator cultural presente na obra original, e que muitas vezes é apagado ou ajustado em uma refilmagem quando esta é feita em outro país, ou outra época. Neste caso, não é apenas a língua que sofre alteração no *remake*.

Ao analisarmos o consumo cinematográfico, existem, naturalmente, ajustes e formatações para que os filmes possam ser atrativos para um público de maneira geral. Aqui podemos destacar questões como o próprio roteiro, comportamento e ações dos personagens, a existência e intensidade de discurso ideológico, estilo de montagem, entre outros elementos que muitas vezes são percebidos nos processos de estandarização e nos *templates* utilizados por parte dos filmes. Observar estas inclinações faz com que possamos pensar na conversão da cultura em mercadoria e o cinema pode ser incluído como parte desta ideia de produção cultural em massa para consumo.

⁴⁸ Podemos traduzir a expressão como facilmente vendável.

Vamos lembrar aqui que a Escola de Frankfurt engloba um grupo de pensadores e cientistas sociais alemães com destaque para Theodor Adorno, Max Horkheimer, Erich Fromm e Herbert Marcuse. Os dois primeiros foram responsáveis pela criação do termo indústria cultural como uma reação do capitalismo de tornar os bens culturais objetos de produção industrial. Tanto Adorno quanto Horkheimer destacam este processo como algo alienante por meio da conversão da cultura em mercadoria através da padronização como bens de consumo. É importante perceber que este pensamento da sétima arte como indústria – como tratamos aqui – não deve trazer a ideia de algo negativo ou alienante, mas refere-se à prática de consumo de produtos numa lógica de mercantilização.

Os produtos culturais, os filmes, os programas radiofônicos, as revistas ilustram a mesma racionalidade técnica, o mesmo esquema de organização e de planejamento administrativo que a fabricação de automóveis em série ou os projetos de urbanismo. [...] A civilização contemporânea confere a tudo um ar de semelhança. (MATTELART; MATTELART, 1995. p.77).

Dentro desta leitura, é possível colocar a própria noção de gênero como parte desta prática da indústria cultural direcionada para determinados públicos consumidores. Vamos então questionar se os *remakes* também podem ser considerados produtos da indústria cultural. Para nós, a resposta é positiva. De acordo com Verevis (2006), a refilmagem possui função para a indústria e o comércio. Ao revisitarmos o debate sobre gênero do primeiro capítulo, podemos lembrar que o mesmo é reconhecido, entre outros pontos, por trabalhar tanto com a ideia de continuidade e repetição como também pela necessidade de inovação. Tudo pensado para despertar o interesse das pessoas. Através dos dados que colecionamos até o momento, a prática do *remake* também parece coexistir entre estas duas vertentes: repetição e inovação para o consumo.

O *remake* é intrigante porque intensifica os conflitos críticos básicos entre a intertextualidade do significado cinematográfico e sua contextualidade, entre os usos da taxonomia no agrupamento dos filmes e o olhar renovado do texto individual, entre a intenção artística como gesto de originalidade e intenção artística como forma de mediação. É sugestivo que as várias versões de *Drácula*, digamos, incluindo a recente dirigida por Francis Coppola, flertam com a questão da fidelidade ao texto original. (HORTON; McDOUGAL, 1998, p. 333).

Aqui vamos lembrar que regravar um filme que já existe significa naturalmente retrabalhar também com elementos comuns do próprio gênero. Ou seja, cada *remake* pode

responder também como uma refilmagem de convenções do gênero ao qual pertence. Aproveitamos para destacar que trabalhar com a idéia de originalidade em gêneros que sempre existiram pode ser algo problemático. O que pode mudar é na verdade a forma como a história, ou parte dela, será contada narrativamente ou esteticamente destacando questões gerais ou específicas. No caso do horror, podemos pensar se o novo filme vai ter mais ou menos sangue, se vai trazer mortes explícitas ou *offscreen*⁴⁹, eventuais mudanças geográficas ou no comportamento de personagens como a mocinha que fica o filme em estado catatônico no original, mas que assume o controle da situação na refilmagem⁵⁰. Precisamos levar em consideração como estas escolhas vão ser de fundamental importância para que os filmes possam ser reconhecidos pelo público e direcionados para consumo.

A refilmagem recebe tratamento comum ao seu período de produção. Isto significa que a película refilmada deve de alguma forma se encaixar como qualquer outro título produzido e lançado, visto que o público-alvo não é necessariamente o de admiradores da obra original. Ou seja, podemos perceber como as características dos *remakes* acabam sendo muitas vezes aquelas utilizadas pelo cinema *mainstream* do período de maneira geral. Ao pegarmos como exemplo um título original e uma refilmagem lançados no mesmo período, muito provavelmente será possível que as características estéticas e até narrativas dos dois produtos respondam como semelhantes. Isto, claro, levando em consideração que ambos os filmes utilizados neste exemplo sejam do mesmo gênero e subgênero.

Vamos aqui lembrar que Forrest e Koos (2002) classificam a audiência do *remake* como sendo ampla e variada. Não por acaso visto que esta audiência inclui não apenas os fãs da obra original, mas também o público geral.

Sobre os cuidados que precisamos ter em como categorizar o *remake*, Leitch (apud Verevis, 2006, p. 13) afirma que por se tratar de uma obra cinematográfica já existente, a prática da refilmagem pode sim ser considerada como uma forma fílmica em especial. Verevis nos chama para a reflexão quando ele afirma que o *remake* possui tantas características particulares de leitura, produção e recepção que pode inclusive ser considerado como um gênero próprio dentro da sétima arte. Antes de seguirmos com esta investigação, já

⁴⁹ Quando a morte acontece fora de cena.

⁵⁰ Esta questão do comportamento dos personagens pode ser exemplificado no filme *A noite dos mortos vivos*, de 1968 e sua refilmagem lançada em 1990. Na versão original, a mocinha Barbra (Judith O'Dea), após testemunhar a morte do irmão, passa o restante do filme catatônica e sem nenhuma ação importante dentro da narrativa até que é morta pelos zumbis. A refilmagem traz novamente Barbra (Patricia Tallman) que igualmente perde o irmão no começo do filme e segue alguns minutos sem reação até que assume um papel de liderança propondo diversas ações para sobreviver sendo inclusive a única que termina o filme viva.

podemos adiantar que existem outros autores como Braudy (1998), Horton e McDougal (1998) que discordam desta possibilidade. Para estes pesquisadores, a prática da refilmagem deve ser vista apenas como uma forma de reinterpretação fílmica assim como adaptações e sequências.

"*Remake*" é um termo importado para a academia do jornalismo cinematográfico e do cinema. Ele traz consigo a taquigrafia atmosférica de reuniões de negócios e conferências de roteiro. Mas o "*remake*" é uma categoria interpretativa ou teórica útil? Se for útil, quais seriam as formas mais interessantes de aplicá-lo? Mais obviamente do que outras formas de arte, o *remake* - como seu parente próximo, a adaptação e a sequência - é uma espécie de interpretação. Em busca de sua natureza, praticamente todos os ensaios neste volume enfatizam questões de poder interpretativo e autoridade, legítimas (se você acha que funciona) e ilegítimas (se você acha que não). Dependendo das diferentes perspectivas desses críticos, o *remake* pode existir em qualquer lugar em um continuum intertextual de alusões em linhas específicas, cenas individuais e estilo de câmera para o padrão explícito de um filme inteiro em um exemplar anterior. (BRAUDY, In HORTON; McDOUGAL, 1998, p. 327).

Julgamos importante pontuar que a prática da refilmagem se destaca no século XXI em função da grande quantidade de filmes de sucesso do passado que foram refilmados, conforme já apontamos. Com um catálogo tão amplo e com mais de 100 anos de existência, refilmar obras do passado que fizeram sucesso parece ser quase uma garantia de lucro certo. Não por acaso, Horton e McDougal (1998) destacam que periodicamente Hollywood recicla os seus próprios catálogos.

Ao mesmo tempo, o século XXI também testemunhou novas formas de apresentar as tramas fílmicas. Podemos destacar, por exemplo, desde a montagem mais acelerada até narrativas mais fragmentadas por meio de introdução de subtramas ou tramas paralelas em maior número. Estes pontos, que podem influenciar a aceleração do fluxo narrativo fílmico, serão detalhados no próximo capítulo. No entanto já é possível compreender que o objetivo do *remake* é tornar o filme mais adaptado para tendências de épocas específicas.

Desta forma, também precisamos levar em consideração questões comerciais. Aqui podemos apontar a ideia de reciclagem de produtos já conhecidos para novos mercados. Mesmo não sendo possível apontar uma primeira refilmagem de sucesso no século XXI, podemos pensar em um conjunto dos primeiros *remakes* deste período e como estes deram sinal verde por meio das altas bilheterias para que outros filmes antigos pudessem ganhar suas versões modernas e atualizadas. Desta forma é possível pensar nestas refilmagens contemporâneas como um filão de mercado descoberto pela indústria.

A ideia de *filão* inicialmente pode se mostrar parecida com a de *ciclo*. No entanto, é importante destacar para o *filão* o forte aspecto mercadológico. A indústria produz, o público aceita e passa a consumir e isto é visto como sinal verde para produção de novos títulos com características semelhantes. Aqui não temos uma categoria como um gênero ou subgênero, mas uma padronização que segue questões mercadológicas e financeiras. Reforçamos a questão de repetição de motivos que podem ser narrativos, extruturais, visuais, estilísticos, sonoros, entre outros, de forma muito parecida com o que existe nas convenções de gênero, porém orientado especificamente para questões de ordem mercadológica. Esta ideia de *filão* vai ser de grande importância para compreendermos o atual fenômeno dos *remakes* de horror.

Todos estes elementos representam formas de perceber como a indústria fílmica atual trabalha com as questões de circulação e da reciclagem de seus produtos. E aqui a palavra reciclagem acaba sendo bem utilizada dentro desta questão.

Reciclar não significa copiar, mas sim transformar o material já utilizado em um novo produto. Ou seja, criar algo diferente, mas a partir de uma matriz original. Não por acaso já destacamos que o *remake* deve trazer diferenças em comparação com o original. Esta deve ser inclusive uma das principais características para evitar que o *remake* seja uma cópia. Dentro desta possibilidade, Horton e McDougal (1998) não exitam em classificar a refilmagem como uma forma de narrativa, uma vez que trata-se de uma maneira de re-representar narrativas prévias. Cabe aos produtores decidirem o grau destas mudanças levando sempre em vista que a ideia do novo filme é atingir a um novo mercado e que o diretor vai ter liberdade de utilizar diferentes formas para contar a nova versão.

De volta ao pensamento de Verevis (2006) da refilmagem ser um novo gênero, esta nos parece uma ideia equivocada principalmente se lembrarmos dos elementos necessários para que gêneros sejam formados. Porém, não podemos negar se tratar de um importante fenômeno cinematográfico contemporâneo e que funciona dentro de uma lógica de produção típica da indústria cultural.

Ao seguir a prática da produção cultural em massa, e de como os *remakes* de horror do século XXI aqui se encaixam, percebemos como a indústria lança uma quantidade expressiva de produtos semelhantes e existe um público consumidor para estes títulos. Mais uma vez podemos pensar na ideia destas refilmagens responderem como um *filão*.

Este número teve um destaque tão grande a ponto de a imprensa especializada ter percebido e destacado este fenômeno. Não por acaso, tornou-se comum ler textos publicados

em portais, revistas e jornais sobre lançamentos de refilmagens⁵¹ destacando justamente o fato destas serem refilmagens. Nas publicações parece também existir uma apropriação na forma de qualificar a película em questão comparativamente com as obras originais. Vamos lembrar que tais dados são meramente ilustrativos dentro nossa pesquisa. Como exemplo, em matéria publicada no portal de notícias UOL em 20 de maio de 2015⁵², com o título *Remake do clássico "Poltergeist" não supera impacto do filme original*, já é possível perceber uma forma de endereçamento do novo produto. Isto significa que antes de ser um filme de horror bom ou ruim, de casa assombrada ou outro subgênero, temos aqui um *remake*. E mesmo não fazendo parte do recorte deste trabalho apontar qual filme é melhor, as críticas parecem especializadas neste tipo de comparação. “Não que o filme, que estréia nesta quinta (21), seja realmente ruim — apenas não diz a que veio, uma vez que o primeiro, em sua época, fazia bem mais sentido. (OLIVEIRA, 2015). Em matéria publicada na revista Veja, no dia 06 de dezembro de 2013, com o título *Carrie – a estranha é quase um X-Men em remake*, fica bastante claro esta idéia de comparação.

Produzir o *remake* de um grande clássico do cinema não é tarefa fácil e nem sempre o resultado é animador. Em alguns casos, o novo longa se converte até num insulto à versão original, como é o caso da refilmagem de *Carrie – a estranha*. A história baseada na obra de Stephen King, que ganhou uma versão menor para a TV em 2002, foi dirigida originalmente — e com louvor — por Brian De Palma, em 1976. Na época, o cineasta — que também foi responsável por outros clássicos como *Os Intocáveis* (1987) e *Scarface* (1983) — não pôde contar com os inúmeros efeitos especiais disponíveis nos dias de hoje, no entanto sua versão é praticamente uma aula de cinema quando comparada à adaptação fraca e pouco empolgante de Kimberly Peirce, que estreia nesta sexta no país. (COSTA, 2013).⁵³

Em função deste número cada vez maior de refilmagens contemporâneas, também se tornou fácil encontrar matérias e resenhas não apenas sobre um título específico, mas sobre a quantidade de refilmagens de horror produzidas recentemente. O site adorocinema⁵⁴, por exemplo, trouxe em 19 de abril de 2013 a matéria *10 refilmagens de clássicos do terror*; já o

⁵¹ Estes exemplos de críticas dos *remakes* foram retirados de veículos de comunicação como portais, revistas e jornais. Aqui nos interessa acompanhar como estas críticas das refilmagens foram endereçadas ao leitor de maneira geral excluindo assim textos de revistas e publicações científicas que talvez não tenham um alcance tão amplo para o público geral de cinema.

⁵² Disponível em: <<http://cinema.uol.com.br/noticias/reuters/2015/05/20/remake-do-classico-poltergeist-nao-supera-impacto-do-filme-original.htm>>. Acesso em: 12 mar. 2017.

⁵³ Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/entretenimento/carrie-a-estranha-e-quase-um-x-men-em-remake/>>. Acesso em: 25 out. 2016.

⁵⁴ Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/materias-especiais/filmes/arquivo-100232/>>. Acesso em: 25 out. 2016.

site msn.com⁵⁵ publicou em 21 de maio de 2015 a lista *Confira 31 filmes de terror que tiveram remakes*; enquanto o site cineclick⁵⁶ destacou em 21 de agosto de 2016 a lista *Halloween: veja 15 dicas de remakes de terror para assistir dia 31*.

Esta utilização da palavra *remake* como forma de endereçamento pode ser compreendida através de três leituras. A primeira naturalmente responde como uma consequência direta pela quantidade de refilmagens produzidas, o que permite com que crítica e público possam fazer esta associação de modo a utilizar o vocábulo *remake* quase como uma forma de categorização. No caso do cinema de horror, é interessante observar como estas refilmagens são de subgêneros diferentes e antagônicos dentro da questão qualificativa. Ao mesmo tempo, podemos acreditar que este aumento de *remakes* permitiu que os novos filmes fossem tratados como pertencente a uma única categoria por meio de alguns fatores. Vamos investigar mais na frente a existência de semelhanças estéticas que podem impactar em fluxos narrativos mais acelerados nos *remakes* mesmo com os originais sendo de subgêneros diferentes.

Dentro desta leitura, ao nos deparamos com textos sobre as novas refilmagens, as mesmas parecem deixar seus subgêneros de lado como única forma de classificação prioritária e esta passa a responder também como *remake* dentro de mais uma maneira de identificação do produto fílmico. No caso da matéria da refilmagem de *Poltergeist*, não existe a definição no título de ser um filme de casa assombrada, mas sim um *remake*. Ou a matéria publicada sobre a nova versão de *Carrie – a estranha* na qual o título já deixa claro se tratar de uma refilmagem. Ou seja, destacar os *remakes* de filme de horror nos dias atuais se tornou praticamente uma forma de classificação até pela alta quantidade dos mesmos.

A segunda questão que nos parece necessária de ser debatida responde pela aparente semelhança estética presente nos novos filmes. Este debate será tratado e aprofundado nos capítulos três e quatro, no entanto já podemos perceber algumas questões que fazem com que as refilmagens dialoguem com a aceleração do fluxo narrativo. Vamos trazer como exemplo apenas ilustrativo para este momento duas produções de horror sendo uma refilmagem e a sua respectiva obra original.

Vimos na introdução deste trabalho que o filme *A hora do pesadelo*, de 1984, tem duração de 91 minutos e possui 958 planos, o que gera um ASL de 6s. Já o *remake*, de 2010,

⁵⁵ Disponível em: <<https://www.msn.com/pt-br/cinema/galeria/confira-31-filmes-de-terror-que-tiveram-remakes/ss-BBk4sTT#image=2>>. Acesso em: 17 out. 2016.

⁵⁶ Disponível em: <<https://www.cineclick.com.br/galerias/remakes-de-terror>>. Acesso em: 27 set. 2016.

dura 95 minutos, possui 1719 planos e ASL de 3s. A montagem é duplamente acelerada no filme mais recente.

Para aumentar a precisão da análise, escolhemos aqui uma sequência de cada filme para fazer uma leitura comparativa da quantidade de planos de modo a compreendermos melhor o fluxo narrativo entre os títulos. Por se tratar de uma película original e uma refilmagem, escolhemos uma ação narrativa que existe em ambas as versões.

No filme original, Tina (Amanda Wyss) está dormindo com o namorado Rod Lane (Nick Cori) quando tem um pesadelo com Freddy Krueger (Robert Englund). O conjunto de planos analisados começa no tempo fílmico de 17m05s, quando Tina passa a gritar “no mundo real” ao lado do namorado, como um reflexo do pesadelo que está tendo. Assustado, Rod se levanta da cama. De repente, Tina é atacada por um Freddy invisível que corta seu corpo com suas navalhas e começa a “arremessar” a jovem pelo quarto até finalmente matá-la diante de um Rod sem ação. Ao final, o corpo de Tina cai na cama. A última cena deste conjunto mostra Rod olhando incrédulo para o cadáver da namorada. A sequência em questão tem duração exata de 01m e possui um total de 29 planos. O tempo médio de duração dos planos é de cerca de 3 ou 4s, com excessão de quanto Tina é puxada do chão até o teto, cena esta com duração de 15s.

O *remake* possui uma sequência semelhante que começa no tempo fílmico de 29m25s. Trata-se da segunda morte no filme. A personagem se chama Chris (Katie Cassidy) e também está dormindo ao lado do namorado Jesse (Thomas Dekker) quando passa a ter um pesadelo. Como Tina, Chris está tendo um sonho e começa a gritar no “mundo real”, acordando o namorado, que fica assustado. Vamos analisar a sequência a partir deste momento. Após começar a gritar, a jovem parece não ter controle do seu próprio corpo, que treme violentamente. De repente, Chris é “arremessada” por Freddy (Jackie Earle Haley) pelo quarto. A jovem é jogada de forma agressiva contra as paredes e o teto. Jesse assiste a tudo e tenta salvar a namorada, mas a garota é arrastada de forma rápida e violenta. Ao final, Chris tem o corpo perfurado pelas lâminas do vilão e cai morta na cama. A última imagem desta sequência mostra Jesse tocando no rosto de Chris. A sequência do *remake* possui duração de 48s e é composta por um total de 42 planos – pouco mais de um segundo por plano.

Uma primeira leitura comparativa mostra como o *remake* trabalhou com uma quantidade bem maior de planos do que o original, embora o tempo de duração geral entre os filmes seja quase igual. A duração dos planos na refilmagem é muito mais curta, o que deixa o filme visualmente mais rápido já atuando no fluxo narrativo do produto. As sequências

escolhidas dos dois filmes também deixam claro esta forma visual veloz de contar a história. Um exemplo perceptível é o momento em que Tina é “puxada” pela parede e pelo teto por Freddy. No original, a ação é mostrada em um único plano com duração de 15s e com a câmera estática. No *remake*, a ação de Chris ser “levantada” da cama dura 02s e é mostrada através de três planos, cada um durando menos de 01s. Ou seja, a ação de erguer a mulher da cama possui cortes muito rápidos fragmentando o espaço fílmico e redirecionam radicalmente a percepção do espectador.

Um olhar mais atento, no entanto, também pode destacar a questão do movimento de câmera e do próprio som, muito mais alto na refilmagem, em comparação com o título original. A morte de Chris possui uma quantidade maior de planos em movimento por meio da própria câmera que se move. Estes pontos podem também ajudar a sequência em questão a ser vista como mais acelerada do que a presente no original.

Figura 03 - A ação da personagem Chris sendo erguida da cama e mostrada por três planos com duração de menos de 1s cada.



Fonte: reprodução de internet.

O terceiro fator é perceber que este tipo de construção, com cortes rápidos, movimentos de câmera quase frenéticos e som mais alto, não são casos isolados deste exemplo. Vamos perceber com os próximos *remakes* analisados, em especial no capítulo quatro, que este tipo de formatação responde como uma tendência atual das refilmagens. Mais uma vez destacamos aqui a ideia de que se trata de um modelo estilístico que se tornou comum nestas produções e em filmes *mainstream* atuais pontuando mais uma vez a noção de filão de mercado para os *remakes*. Este dado já se mostra uma prova bastante relevante para a nossa coleção.

3.2 OS REMAKES DE HORROR

Este trabalho já destacou que os *remakes* não representam um fenômeno da contemporaneidade e muito menos referentes apenas aos filmes de horror. No entanto, pelo recorte escolhido, torna-se necessário trazer neste subcapítulo uma análise de como o horror e a prática da refilmagem dialogam desde o começo do cinema. Como vimos no primeiro capítulo, os filmes de horror representam uma categoria fílmica que sempre esteve em produção desde os primeiros anos da sétima arte.

Antes de comermos este detalhamento, vamos lembrar que definimos no subcapítulo anterior que a prática do *remake* deve ser compreendida como o processo de refilmagem de uma obra cuja origem responde como sendo um outro filme baseado em um roteiro original. Vimos que com relação às películas cujas fontes de origem estão além do cinema, como em livros, neste caso geralmente teremos adaptações embora possam existir exceções. Em resumo, também destacamos como este tipo de categorização não é das mais fáceis e simples.

Para este subcapítulo, por compreendermos justamente como muitas vezes esta diferença entre *remakes* e adaptações pode ser tênue e depender de diversos fatores, vamos apresentar exemplos de refilmagens e adaptações. Aqui compreendemos como ambos trabalham naturalmente com a ideia de repetição e inovação dentro da sétima arte. Devemos destacar que não iremos cobrir esta questão de forma completa uma vez que nos parece impossível destacar todas as refilmagens e adaptações referentes a um gênero.

Vimos no primeiro capítulo como o curta francês *A mansão do diabo*, de 1896, nos pareça ser a obra mais antiga e preservada que traz elementos comuns ao gênero. E ao que tudo indica, este curta de Georges Méliès teria sido também o primeiro trabalho de horror a ganhar uma refilmagem. A mesma foi feita logo no ano seguinte, em 1897, pelo diretor inglês George Albert Smith com o título de *The haunted castle*. A versão inglesa conta praticamente a mesma história, porém é mais curta. Enquanto o filme de Méliès dura 03m, o de Smith tem apenas 01m de duração.

Geralmente as refilmagens dos primeiros anos do cinema trazem praticamente as mesmas histórias, porém apoiadas em novos recursos técnicos, assim como uma melhor direção de arte através de cenários, figurinos e maquiagem.

Alguns dos filmes da década de 1910 são lembrados hoje justamente como sendo as primeiras versões de títulos que seriam regravados anos depois e estas segundas ou terceiras refilmagens e adaptações fariam grande sucesso. Podemos destacar que a primeira versão de

O médico e o monstro foi lançada, em formato de curta, em 1908. Outro exemplo responde por *Frankenstein*, com direção de Thomas Edison e Charles Ogle no papel do monstro. A primeira versão do romance de Mary Shelly foi lançada em 1910 e com 14m de duração. Outro título do período responde por *O lobisomen*, lançado em 1913 e com 18m.

Destes três títulos, *O médico e o monstro*, baseado no romance publicado em 1886, responde como uma das tramas mais adaptadas durante as primeiras décadas do cinema. As versões seguintes surgiram em 1910, 1912, 1913⁵⁷, 1920⁵⁸ até a famosa produção lançada pela Paramount em 1931. O filme conta a história do médico Jekyll, que toma uma fórmula inventada por ele próprio e se transforma em um monstro perigoso e maléfico. A sequência da transformação do médico em monstro é um dos momentos mais aguardados na trama, o que justificava que cada novo filme utilizasse o que era considerado mais moderno em maquiagem, câmeras, iluminação e montagem para dar ao público versões cada vez mais assustadoras e impactantes.

Com o avanço cinematográfico, que na década de 1930 já trazia mudanças consideráveis na hora de se produzir um filme em comparação com o ano de 1910, fazer uma nova adaptação do livro de Mary Shelley soava como um caminho natural para a Universal. A escolha de um filme de horror não se deu por acaso visto que *Drácula*, lançado alguns meses antes, havia feito bastante sucesso.

Frankenstein chegou as salas de exibição em novembro de 1931. Ao compararmos o curta de 1910 com esta nova versão, podemos destacar, além do som e a extensão da trama para o tempo fílmico de 70m, o excelente trabalho do maquiador Jack Pierce foram, que decidiu por mudar o aspecto da criatura em comparação com o visual do curta de 1910.

Figura 04 - *Frankenstein*, de 1910.



Fonte: reprodução de internet.

⁵⁷ Duas versões em curta-metragem.

⁵⁸ Três versões sendo duas curtas e uma em formato de longa-metragem.

Os filmes da década de 1930 tiveram um grande avanço estético e narrativo se comparados com as produções mais antigas. O som igualmente passou a ter destaque sendo trabalhado além dos diálogos, mas também através da inserção sonora e utilização de trilhas. A edição era concebida para que estes elementos fossem utilizados para garantir um maior envolvimento diante da película. Além disso, as produções apostaram em cenários escuros e assustadores, como velhos castelos ou laboratórios. Todos estes elementos tinham como objetivo aumentar a possibilidade de imersão do público na obra.

A apresentação do laboratório (de Frankenstein) solidifica essa nossa percepção – um lugar inóspito, escuro, aparentando um velho castelo, estratégia certa da Universal, ao passo que o público já havia se deparado com Drácula anteriormente em um de seus filmes. O design de produção é invejável e mesmo hoje em dia permanece irretocável, nos fazendo verdadeiramente acreditar que estamos diante da pesquisa de um cientista maluco. A tensão, dessa forma, se estabelece de forma crescente no espectador e alcança o primeiro ponto alto na realização do experimento, que eleva o cadáver aos céus para ser atingido por um raio. (CORAL, 2016).⁵⁹

Podemos destacar então como estas versões de *Drácula* e *Frankenstein* se apoiaram no que era considerado moderno na época para tornar ambas as histórias atuais para o público da década de 1930, algo muito parecido com o que acontece com os *remakes* contemporâneos. Uma questão curiosa é que os dois filmes ganharam sequências. Estas indiscutivelmente trabalham com a idéia de repetição dentro de um universo narrativo previamente conhecido e já servia de presságio de como os dois monstros passariam a fazer parte de uma seleta galeria de vilões cinematográficos.

O final dos anos 1950 viu uma produtora inglesa refilmar alguns dos títulos mais importantes dos monstros da Universal. A empresa em questão se chama Hammer e foi inaugurada em 1934, porém a mesma começou a produzir obras de horror somente a partir de 1955. A primeira refilmagem veio em 1957, com o título de *A maldição de Frankenstein*. Com direção de Terence Fisher e com Peter Cushing no papel do inventor e Christopher Lee como a criatura, o filme trazia semelhanças e diferenças do filme de 1931, porém teve como destaques o fato de ser gravado em cores, ter mais violência e sensualidade.

Em uma ordem diferente do que aconteceu na década de 1930, foi graças ao sucesso de *A maldição de Frankenstein* que a Hammer obteve sinal verde para produzir *O vampiro da*

⁵⁹ Disponível em: <<http://www.planocritico.com/critica-frankenstein-1931/>>. Acesso em: 30 out. 2017.

*noite*⁶⁰, que responde como uma adaptação de *Drácula*. Em 1959, foi a vez de *A múmia* ganhar uma refilmagem também pela Hammer. Estes dois filmes também foram dirigidos por Fisher e estrelados por Cushing e Lee. A fórmula deu certo, permitindo o surgimento de um novo estilo fílmico adotado não apenas por estas refilmagens, mas pelos demais filmes do gênero da Hammer.

Nada poderia tê-los preparado para o sucesso do filme. Não havia nenhuma indicação de que o público britânico desfrutaria de uma nova onda de horror clássico, um gênero que se acreditava ter morrido décadas atrás. [...] Para *Drácula*, a Hammer manteve a equipe de *A maldição de Frankenstein* como o diretor, diretor de fotografia, designer de produção, roteirista, editor, compositor e muito do elenco, dando ao estúdio uma sensação de fábrica que iria reter até o final deste ciclo produtivo, nos anos 70. (MARRIOT, 2007. p. 51-52).

O fato destas histórias já serem de certa forma conhecidas pelo público em geral justificava as mudanças para atrair novas audiências. Vamos tomar como exemplo uma afirmação proferida pelo diretor Werner Herzog, destacada por Horton e McDougal (1998), sobre quando ele estava refilmando *Nosferatu*, em 1977. Na ocasião, Herzog afirmou que não estava refazendo o *Nosferatu* de 1922, mas sim trazendo-o de volta para uma nova audiência, o que justificava as mudanças do seu filme.

Compreendemos que muitos títulos são “trazidos de volta” através de novos elementos estéticos e narrativos para chegarem até uma audiência considerada contemporânea. Esta não teve oportunidade de ver o original na época de seu lançamento ou simplesmente não tem interesse em ver um filme de décadas passadas. Desta forma, pegando carona na afirmação de Herzog, podemos compreender como os filmes sobre *Drácula* ou *Frankenstein* da Hammer eram adaptados para funcionarem diante do público da época. Devemos abrir uma observação para destacar como os títulos da Hammer não são as únicas refilmagens ou adaptações das obras de Bram Stoker e Mary Shelley. De acordo com Horton e McDougal (1998), podemos pensar cada *Drácula* como uma reinterpretação dos anteriores, para funcionar no contexto de períodos históricos e questões culturais específicas.

O cinema de horror norte-americano entrou na década de 1980 com altíssima popularidade. Os variados trabalhos lançados nas décadas de 1960 e 1970 fortaleceram as produções *made in USA* com títulos que iam dos aclamados pela crítica como *O exorcista*, *Carrie – a estranha*, *O bebê de Rosemary* até produtos de baixo orçamento, mas que faziam

⁶⁰ O título original é apenas *Drácula*.

sucesso de público como *O massacre da serra elétrica*, *A noite dos mortos vivos*, *Quadrilha de sádicos*, entre tantos outros.

Naturalmente a década de 1980 foi também marcada pelo surgimento de títulos cujas tramas trabalhavam com roteiros muito parecidos como no caso dos *slashers*. Além do cinema, o período também é lembrado pela popularidade das locadoras de VHS, que enchiam as suas prateleiras com fitas de horror. Com um mercado altamente voltado para o consumo, os produtores perceberam o interesse de um público, não necessariamente exigente, em consumir cada vez mais. Desta forma, a ordem da época era produzir.

O cinema deste período já estava mais tecnicamente evoluído do que o da década de 1950. Além de câmeras mais modernas e montagem mais acelerada, um dos principais avanços e colaborações do período se deu pela forma de representar monstros e mortes dos personagens através não apenas de sangue, mas de processos cada vez mais realistas e perturbadores de maquiagem.

Ao pensar em todos estes elementos, a década de 1980 parecia ser o momento ideal para trazer de volta alguns filmes de sucesso do passado e apostar em tudo o que o período então atual tinha a oferecer para que as novas versões conseguissem se destacar diante de tantos títulos que chegavam ao mercado anualmente. Curiosamente alguns destes *remakes* de horror da década de 1980 eram de obras dos anos 1950.

O ano era 1982 quando *O enigma do outro mundo*, de John Carpenter, chegou aos cinemas. Trata-se de uma refilmagem de *O monstro do Ártico*, de 1951, que por sua vez é baseado em uma história de John Wood Campbell publicada na edição de agosto de 1938 na revista *Astounding Stories* com o título de *Who Goes There?* *O enigma do outro mundo* acompanha um grupo de pesquisadores em uma base localizada na Antártida que se depara com uma ameaça vinda do espaço. Ao ser levada para o laboratório, os pesquisadores descobrem que o alienígena tem a capacidade de absorver e imitar com perfeição outras formas de vida.

Apesar do filme de 1982 possuir uma leitura alegórica na qual a Guerra Fria é o exemplo mais facilmente reconhecido, um dos principais destaques da trama foi o excelente trabalho de maquiagem e efeitos especiais para dar vida ao organismo alienígena. O filme caminha entre o grotesco e a claustrofobia em uma estação de pesquisa no meio da Antártida e sem possibilidade real de fuga do lugar.

Maquiagem e efeitos especiais do mestre Rob Bottin tentou sempre ficar um passo à frente do público com as manifestações ultrajantes do seu trabalho em *O enigma do outro mundo*. Depois de 1979, com *Alien - o oitavo passageiro*, tornou-se de interessante para o monstro se transformar várias vezes e de várias maneiras ao longo de um único filme. (PENNER; SCHNEIDER, 2016. p. 77).

O canadense David Cronenberg dirigiu em 1986 *A mosca, remake* de *A mosca da cabeça branca*, de 1958, enquanto Chuck Russel dirigiu em 1988 *A bolha assassina, remake* do filme homônimo de 1958. Ambos os novos títulos trabalham fortemente com a questão visual. *A mosca*, por exemplo, teve na maquiagem de Chris Wallas o grande destaque ao permitir que o público pudesse acompanhar com o máximo de detalhes a transformação do cientista Seth Brundle (Jeff Goldblum) em um ser grotesco.

Claro que não podemos dizer que estes filmes se resumem apenas a sequências chocantes do ponto de vista visual. Os roteiros são bem trabalhados permitindo assim que nada soe gratuito, por mais nojento que aparente ser. Desta forma, Carpenter não poupou detalhes dos monstros em *O enigma do outro mundo*, assim como Cronenberg destacou com sua câmera cada parte da transformação do homem em inseto, desde a queda de orelhas e dentes até o vômito da mosca que é capaz de dissolver o alimento antes do mesmo ser ingerido.

Refazer *A mosca da cabeça branca* era um projeto antigo em Hollywood e ele passou por várias mãos até chegar à mesa de Cronenberg. O cineasta canadense já era um nome estabelecido no cinema fantástico e encontrou no projeto o próximo passo da sua obsessão com o físico, com a “carne” dos seus personagens. Nos seus filmes os espectadores já haviam visto deformidades físicas e psicológicas, mulheres dando a luz a bebês monstruosos, cabeças explodindo e, bem, o *Videodrome*... *A Mosca*, no entanto, representou também a culminação de todos os interesses de Cronenberg pelo horror físico e degradação mental graças a uma sacada, verdade seja dita, do roteirista original do projeto, Charles Pogue – e se o cientista não experimentasse uma transformação instantânea, como no filme dos anos 1950, mas sim uma mudança gradual? E pudesse presenciar a própria transformação, mantendo sua mente ativa até o último minuto? (PEREIRA, 2016).⁶¹

Com menos destaque do que os filmes de Carpenter e Cronenberg, está *A bolha assassina*. Aqui além da aparência do monstro, podemos igualmente analisar os estereótipos de personagens, cenários e figurinos visto que a ação de *A bolha assassina* acontece em um

⁶¹ Disponível em: <<http://www.cineset.com.br/mosca-david-cronenberg-e-o-horror-do-progressivo-da-morte/>>. Acesso em: 14 nov. 2016.

subúrbio norte-americano e com personagens semelhantes aos filmes de horror para adolescentes da época. A novidade também vem na forma como o vilão, neste caso, a bolha, é apresentado, de forma muito mais asquerosa do que a de 1958.

Por meio destes exemplos, independente da época, torna-se possível perceber como a questão da refilmagem dialoga com a necessidade de tornar um filme antigo com características da nova época na qual é produzido. Mesmo com o roteiro naturalmente sofrendo alterações para o novo público, a questão visual também responde como um grande atrativo na hora de recontar uma história levemente conhecida. Já o século XXI responde obviamente como nosso recorte principal e, por este motivo, vai continuar sendo apresentado ao longo desta pesquisa.

3.2.1 Considerações

O *remake* sempre fez parte da prática produtiva da sétima arte com os primeiros tendo surgido provavelmente como consequências das inovações técnicas e estilísticas já nos primeiros anos do cinema. Dentro da nossa pesquisa, compreendemos que a refilmagem precisa trazer algo de diferente para justificar a nova versão e assim evitar que o *remake* seja exatamente igual à película original. Além disso, cada novo filme deve funcionar como reinterpretação para fazer sucesso em diferentes épocas e culturas. Horton e McDougal (1998) definem que o segredo do *remake* de sucesso é justamente encontrar a perfeita combinação entre gênero e época. Desta forma, a refilmagem soa muito mais como algo orgânico dentro de cada caso, e não formatado através de uma lógica quase matemática. Ao seguir este pensamento, cada novo filme vai responder de forma única a uma eventual comparação com o original.

Para o avanço deste capítulo, também se mostrou necessário compreendermos as diferenças entre *remakes*, adaptações, *reebots* e *spin-offs*, embora igualmente percebemos como nem sempre é fácil apresentar uma característica única ou exata para o filme. Dentro desta análise, torna-se vital realizar um estudo mais avançado e particular para a identificação da refilmagem como tal.

Com relação aos *remakes* contemporâneos de horror, identificamos a existência de um grande número sendo feito. Quantidade esta justificada pelo sucesso de público independente da crítica ser positiva ou negativa. Estes novos títulos possuem características estéticas semelhantes que são replicadas inicialmente por meio de cortes mais rápidos, maior

quantidade de movimentos de câmera e questão sonora mais trabalhada. Em outras palavras, os elementos que formam a continuidade intensificada defendida por Bordwell. Este processo será mais investigado no capítulo quatro, mas aqui o fenômeno já se mostra como um filão de mercado como algo testado pelas produtoras e aprovado pelo público de modo a justificar que mais filmes com características semelhantes sejam produzidos.

Dentro desta investigação, vamos avançar no próximo capítulo com relação aos pontos considerados importantes para compreendermos o processo de aceleração do fluxo narrativo. Aqui já vislumbramos algumas possibilidades como a medição do ASL apresentada por Salt (2009). Esta será mantida como importante dentro da nossa análise, mas não será nossa única fonte de estudo visto que vamos começar a destacar igualmente outros pontos. A soma destes será fundamental para compreendermos o processo de aceleração do fluxo narrativo como resultado direto da soma de diferentes pontos capazes de serem identificados nas reilmagens.

4 A ACELERAÇÃO DO FLUXO NARRATIVO

Conforme vimos no capítulo anterior, uma das principais justificativas para refazer um filme está associada ao ato de contar uma mesma história de forma diferente. Aqui inicialmente já podemos levantar algumas hipóteses que podem dialogar com o processo histórico do cinema e desta forma já será possível pensar em duas linhas de interpretação que naturalmente vão dialogar com o processo evolutivo da sétima arte.

Em primeiro lugar existem avanços técnicos responsáveis por trazer melhorias ao processo de produção e filmagem. O segundo responde pelas próprias mudanças sociais, tecnológicas, comportamentais e culturais da sociedade e de como estas podem reverberar na forma de produção e consumo de produtos de entretenimento. Esta questão costuma ser percebida na forma como a narrativa fílmica é representada. Aqui podemos retomar o pensamento de Kellner (1995) quando ele defende como grupos de filmes podem dialogar com suas épocas e culturas de forma a permitir interpretações da sociedade em questão.

Vamos trabalhar estes dois pontos, embora possam existir outros, para justificar elementos que dialogam com o fluxo narrativo para gerar filmes mais lentos ou mais acelerados. Como tornar os filmes atrativos para o público do cinema do século XXI? Vamos investigar esta questão e o seu impacto no processo de aceleração dos filmes.

Traçaremos neste capítulo uma ampla investigação de como a ideia do filme mais “moderno” ou mais “atualizado” pode ser compreendida. Inicialmente, vamos trabalhar com os exemplos utilizados por Bordwell (2006) sobre a velocidade da montagem e o impacto desta na aceleração dos filmes. Vimos no capítulo um que com o avanço das décadas, o tempo de duração dos planos foi diminuindo. Estes planos mais curtos acabam por tornar o filme mais rápido e, podemos pontuar, consequentemente mais “moderno”.

Já vimos que a maior parte das pesquisas que costuma ser feita sobre *remakes* investe em análises comparativas entre os títulos envolvidos. Para nós, esta representa apenas a ponta do *iceberg* dentro deste tipo de investigação. Nesse ponto, vamos lembrar o que vimos no primeiro capítulo referente à pesquisa de Seel (2014) sobre experiências estéticas. Ao longo dos anos, as chamadas mudanças estilísticas vão gerar alterações nas possibilidades não apenas de apresentação, mas também de recepção dos filmes. Dentro desta leitura, o ato de assistir a filmes se encaixa como modo de experiência estética.

Vamos questionar aqui se um filme pode ser considerado mais rápido não apenas pela duração e quantidade de cortes, mas também através de outras variáveis narrativas e estéticas

como movimentos de câmera e até quantidade de diálogos. Questionaremos também se e como o contexto sociocultural pode impulsionar essas mudanças.

Este capítulo pretende levantar apontamentos gerais sobre o processo de aceleração na história do cinema. Para isto, vamos lembrar o que Salt (2009) chamou de *Average Shot Length*, ou ASL. Conforme foi explicado anteriormente, Salt propõe contar a quantidade de planos de um filme e depois calcular o tempo médio dos planos. Ele defende que, com o passar das décadas, o tempo de duração dos planos se tornou cada vez mais curto, o que tornaria os filmes mais velozes. Salt possui mais de 5.400 filmes analisados dos mais diferentes períodos. Ao mesmo tempo vamos destacar também a pesquisa feita por Bordwell (2012) sobre continuidade intensificada.

Torna-se necessário também destacar neste capítulo o que a dupla Lipovetsky e Serroy (2009) chama de hipercinema do século XXI e suas implicações. Este responde como uma nova retórica de um cinema ultramoderno que é visto na tela. Percebemos neste recorte como o cinema *blockbuster* atual trabalha com a estética do excesso.

Para Thompson (2004) em seu estudo sobre a estética do excesso, o próprio termo deve ser recortado antes de ser usado de modo que o mesmo pode gerar diferentes interpretações. Para ela, o excesso é compreendido por meio das articulações da narrativa, de modo a provocar reações sensoriais e sentimentais do público dentro de um jogo perceptivo. Thompson destaca a redundância presente em algumas categorias fílmicas e a repetição. Este último dispositivo nos faz pensar na questão da repetição como excesso por meio de inúmeras possibilidades. No caso do cinema *mainstream* do século XXI, por exemplo, existe uma série de tendências estilísticas que auxiliam na formação fílmica. Tudo é rápido, fragmentado e exagerado. O corte, a velocidade, o som, a quantidade de personagens, os movimentos de câmera, o som, os efeitos especiais, entre outros.

Um importante dado que julgamos necessário trabalhar aqui é ir além do que consideramos uma forma de leitura generalista, tão comumente associada ao estudo cinematográfico. O próprio Bordwell, ao lado de Thompson e Staiger (2005), nos alerta como é arriscado falar sobre Hollywood como possuindo um único estilo justamente por se tratar de um extenso negócio que inclui centenas de filmes e cineastas e que existe há mais de 100 anos. Torna-se plausível então destacar como vão existir filmes que não se encaixam em um perfil dominante ou generalista.

Por se tratar de um estudo complexo, devemos também ir além do fazer fílmico contemporâneo para pensar em como a vida nas grandes cidades foi transformada pelos

processos de industrialização e modernização que tiveram início no século XIX. Qual foi o impacto destas mudanças para a população em geral? O pesquisador Ben Singer (2004) afirma que a modernidade provocou um bombardeio de estímulos físicos e sensoriais nas cidades grandes no começo do século XX, sempre repletas de trânsito pesado, eletricidade, semáforos e fábricas. Esses ataques sensoriais foram marcados pela intensificação de estímulos que transformaram não apenas o modo de vida, mas a forma de buscar e consumir entretenimento.

Naturalmente por se tratar de *remakes* contemporâneos, torna-se também importante investigar o processo atual de modernização, ou pós-modernização, que impacta mudanças do modo de vida no século XXI.

4.1 O FILME CADA VEZ MAIS “MODERNO”. A CONTINUIDADE INTENSIFICADA

Com a necessidade de fazermos um recorte inicial para título de exemplo deste capítulo, vamos analisar aqui a morte do personagem Georgie nas duas adaptações existentes do livro *IT – A coisa*, de Stephen King. Ambas as versões, a primeira feita como série para televisão com dois capítulos e a segunda como filme, trazem um grupo de crianças⁶² enfrentando uma entidade sobrenatural conhecida como a coisa, mas que se apresenta como palhaço e responde pelo nome de Pennywise.

O primeiro ponto que queremos comparar diz respeito à quantidade de planos existentes nas sequências analisadas nos dois trabalhos. Vamos lembrar o plano neste caso como a ação de uma cena vista sem cortes. Já sequências respondem como conjuntos de planos que formam unidades narrativas e espaçotemporais. Na série para TV, Bill (Jonathan Brandis) faz um barquinho de papel para o seu irmão Georgie (Tonu Dakota), que vai brincar na chuva até que o barquinho cai dentro de um bueiro. Ao tentar pegar o brinquedo de volta, Georgie é surpreendido por Pennywise (Tim Curry). Após uma rápida conversa, o palhaço se prontifica a devolver o barco para Georgie, mas acaba atacando e matando o garoto. O ataque não é visto *onscreen*, mas fica subentendido. Vamos saber na sequência seguinte que o garoto morreu.

No filme de 2017, a ação é a mesma, porém muito mais gráfica mostrando Pennywise

⁶² Na série para TV, o primeiro capítulo se concentra nas crianças enquanto o segundo foca nos personagens já adultos. O filme de 2017 traz toda a ação apenas com as crianças. Um segundo filme, previsto para 2019, vai trabalhar com os personagens já adultos.

(Bill Skarsgard) mordendo o braço de Georgie (Jackson Robert Scott). Em um plano fechado, vemos o garoto gritando de dor sem o braço ao mesmo tempo em que tenta se arrastar para longe do bueiro, mas sendo logo puxado para dentro pelo palhaço.

A sequência da versão de 1990, com duração de 2m22s, possui 36 planos, o que gera ASL de 4s, enquanto a de 2017, com 3m44s, tem 89 planos e ASL de 2,5s. Esta observação inicial reforça a questão da nova versão ser mais rápida por meio do ASL, mesmo com um tempo de duração mais longo. No entanto, ao aprofundarmos a nossa leitura, podemos observar como a versão cinematográfica traz pelo menos outros dois elementos capazes de acelerar o fluxo narrativo.

O primeiro é referente ao movimento de câmera principalmente enquanto Georgie está correndo na chuva brincando com o barquinho. A versão televisiva apresenta planos abertos e fechados e alguns movimentos como *travellings*. Já no filme de 2017, além da quantidade maior de planos e destes serem mais curtos, destacamos a movimentação em praticamente todas as cenas. O filme trabalha bastante com *travellings* e com mais variações entre planos abertos e fechados, assim como utilização de câmera subjetiva, *plongée*, *contra-plongée*, *plongée* com rotação e câmera em grua. Também observamos um plano capaz de mostrar Georgie correndo em direção ao bueiro ao mesmo tempo em que a câmera executa um *travelling*. Além do próprio movimento hiperbólico e extravagante da câmera, também existe movimento do ator dentro do plano, o que provoca uma percepção de velocidade muito mais intensa no filme. Adicionado a estes pontos, o tempo de duração mais curto destes planos parece atuar diretamente em tornar o filme mais rápido dentro de uma leitura visual.

O segundo elemento é referente ao diálogo entre Pennywise e Georgie com a versão de 2017 sendo mais extensa do que a de 1990. No filme, os dois conversam por 02m45s enquanto na série o diálogo dura apenas 01m27s. Este tipo de medição pode fazer parecer com que o diálogo mais longo no filme atue de forma a tornar o fluxo narrativo mais lento quando na verdade pode acontecer o contrário. A fala entre os dois é bastante ritimada com muitos cortes agindo naturalmente na tensão no filme.

A partir deste exemplo, vamos evocar as ideias defendidas por Bordwell (2006), para quem, inicialmente a consequência da redução do tempo médio dos planos gera uma sensação de velocidade na percepção do espectador que vem sendo intensificada progressivamente. Esta vai representar uma variável essencial para explicar o fenômeno, embora o próprio Bordwell defenda em outros estudos demais elementos responsáveis por esta aceleração.

A redução do tempo médio dos planos é resultado do processo de montagem e edição no cinema. É claro que assim como o próprio cinema, a prática de montagem também passou por um longo e diversificado processo de evolução desde que os primeiros cortes foram feitos ainda em curtas do século XIX. A consequência da união de planos no audiovisual gera o movimento e comprimento das partes selecionadas para ditar o ritmo.

É importante destacar que para o audiovisual existe uma diferença entre movimento e velocidade deste movimento. Podemos compreender o movimento justamente como a forma de transição da história através da união dos seus planos. Já a velocidade do movimento responderia como a forma como este movimento é apresentado e o impacto deste para a forma como a história é narrada.

Aqui não será possível, e nem é elemento necessário a pesquisa, destacar a história da edição cinematográfica. O que nos interessa é perceber como o processo da montagem é responsável pela forma como o filme é apresentado. A questão da aceleração da edição nos leva a pensar na pesquisa desenvolvida por Salt (2009).

(...) Eu já comentei os aumentos na taxa de corte em termos de número de planos por filme, ou em termos de uma hora de projeção do filme. Embora outras pessoas tenham usado essas idéias de maneira rude antes de eu fazer alguns tipos de comparações entre os filmes, nenhuma dessas quantidades serve como medida muito conveniente ou precisa de analisar a forma como algum cineasta em particular decide dividir uma cena em um número menor ou maior. Em vez disso, apresentarei o conceito bastante óbvio do tamanho médio do plano (TMP). (SALT, 2009, p. 160).

Já vimos no final do capítulo um que a pesquisa de Salt (2009) traz o ASL de forma decrescente a partir da década de 1950, quando ele intensifica a sua análise. Ver tabela na página 27. Curiosamente Salt destaca a dificuldade de medir o ASL na época do cinema mudo. Para ele, o problema se dava pela diferença entre a velocidade de filmagem, uma vez que muitas vezes a câmera era movida manualmente, assim como a questão da projeção, que acabava por variar de uma sala de cinema para outra impedindo assim uma impressão verdadeira diante da velocidade do corte da obra.

Os dados de Salt são compartilhados por Bordwell (2006), que julga importante não apenas o número do ASL, mas destaca também a quantidade de planos por obra como elemento igualmente necessário dentro da análise. De acordo com Bordwell, entre 1930 e 1960, os longas tinham entre 300 e 700 planos com ASL de 8-11 segundos. Em meados do fim deste período, este ritmo pareceu aumentar. Já os anos 80 traziam ASL variando entre 5-7

segundos até títulos entre 3-4 segundos com obras que alcançavam facilmente a quantidade de 1.500 planos. Aqui vamos lembrar que estes números dialogam diretamente com o cinema norte-americano e tais dados se mostram relevantes uma vez que o recorte da nossa análise trabalha com *remakes* de horror feitos nos Estados Unidos.

É claro que tanto os números apresentados por Bordwell como os de Salt devem ser compreendidos como feitos de formas generalistas para representar determinado período e que estes dados podiam variar. Entre 1930 e 1960, de acordo com os números apresentados por Bordwell no parágrafo anterior, o ASL variava entre 8 e 11 segundos. Mas isto não impedia contagens bastante antagônicas como na aventura *O filho de Tarzan*, de 1936, que teve ASL de 3,6s enquanto o suspense *Anjo ou demônio*, de 1945, ficou com ASL de 33s.

As observações do parágrafo anterior podem nos posicionar também diante do próprio gênero como elemento motivador do fluxo narrativo. Inicialmente, entre as décadas de 1930 e 1980, e novamente de maneira generalista, Bordwell (2006) apontava que filmes de ação e de aventura costumavam ser mais rápidos. Já dramas, romances e comédias podiam ter planos mais longos. Se formos analisar a década de 1980, por exemplo, os títulos de ação possuíam ASL que podiam variar entre 3-5 segundos como *Caçadores da arca perdida*, 1981, com 4,1; *Mad Max 2 – a caçada continua*, 1981, 3,6; *48 horas*, 1982, 4,2; *Top Gun: ases indomáveis*, 1986, 4,2; e *Máquina mortífera*, 1987, 3,8.

Os títulos de ficção científica da década de 1980 também possuíam de maneira geral ASL relativamente curto, embora talvez o tipo de ficção científica possa apontar dados mais exatos para tal marcação. *Star wars – o retorno de jedi*, de 1983, tem ASL de 3,7 segundos; *O exterminador do futuro*, 1984, 3,3; *Aliens – o resgate*, 1986, 4,2; *Predador*, de 1987, 4; *Robocop – o policial do futuro*, de 1987, 3,7 e *O vingador do futuro*, de 1990, 3,7. Ao lembramos aqui das definições de Altman (2000) vistas no capítulo 2, todos estes filmes de ficção possuem gênero adjetivo de ação e aventura dentro do gênero substantivo de ficção científica. Isto pode influenciar o tipo de ASL principalmente quando analisamos filmes de ficção cujos adjetivos parecem ser pautados por outros gêneros. *Blade Runner*, de 1982, segue uma linha de investigação e possui ASL de 5,3 segundos; *Cocoon*, de 1985, uma ficção científica com elementos de drama, possui ASL de 5,9. Já *ET*, de 1982, e *O milagre veio do espaço*, de 1987, possuem características de um filme mais voltado para a família com ASL de 5,8 e 7,3 respectivamente.

Ainda na década de 1980, ao mudarmos de gênero para analisarmos filmes de romance, os números ASL parecem aumentar. *A lagoa azul*, 1980, possui ASL de 4,9

segundos; *Entre dois amores*, 1985, 5,1; *Sobre ontem a noite*, 1986, 8,2; *Harry e Sally*, 1989, 7,5 e *Turista accidental*, 1988, 8,9. Aqui também é possível perceber uma variação do ASL dentro do próprio gênero.

Estes dados dificilmente vão ser exatos uma vez que apesar de existirem tendências, nada impede que um filme de ficção ou de ação tenha ASL extremamente longo ou um romance possua ASL muito curto. Desta forma, também é importante perceber que dentro dos próprios gêneros os números não representam valores exatos impedindo tratar este ponto como determinante na hora de apontar se um filme é rápido ou lento. *O iluminado*, de 1980, tem ASL de 12s enquanto *Halloween 3*, de 1982, 5,9s. Tratam-se de dois filmes de horror completamente antagônicos. Além do gênero, vão existir variações através dos subgêneros, dos roteiros, da época de produção e dos estilos dos diretores, neste caso respectivamente Stanley Kubrick e Tommy Lee Wallace.

Desta forma, o processo de aceleração do fluxo fílmico inegavelmente se tornou tão evidente no século XXI que Bordwell afirma que “hoje, filmes são cortados muito mais rápido do que em qualquer outro período nos Estados Unidos.” (2006, p. 122). De maneira didática, vamos exemplificar que uma sequência tem duração de dois minutos para explicar a sua ação. Neste tempo, existem planos com duração média que variam entre 7 e 9 segundos. Agora vamos imaginar a medição de velocidade na refilmagem de uma segunda sequência, mas desta vez com planos com duração média entre 3 e 5 segundos. Isto vai diminuir o tempo total da sequência e os cortes mais curtos também vão ajudar a passar a impressão de filme mais rápido. Ou podemos ter um aumento da quantidade de planos, mesmo estes sendo mais curtos, como vimos no exemplo da morte de Georgie na versão fílmica de *IT*. Esta quantidade maior de planos pode auxiliar no fluxo narrativo da obra. Trata-se de um ponto de leitura, mas junto aos demais, pode inclusive não ser o principal.

4.1.1 Continuidade intensificada

Para Bordwell (2013), o número de narrativas possíveis é ilimitado, mas ele destaca inicialmente a do cinema clássico de Hollywood. Mesmo filmes de outros países podem seguir este estilo que destaca a segmentação do enredo. A chamada continuidade clássica é caracterizada pela compreensão por parte do espectador da história dentro da divisão da

narrativa em três atos⁶³, além de uma definição clara entre personagens principais e coadjuvantes, ação cronológica linear enquanto os movimentos e as falas tendem a ser de maneira harmoniosa com o próprio corte.

Diretores norte-americanos usaram essa síntese de técnicas de encenação, filmagem e montagem nos anos que se seguiram a 1917, e suas premissas se tornaram a base de uma linguagem fílmica internacional para o cinema de entretenimento, passando a ser codificado em manuais e currículos universitários nos anos 1950. (BORDWELL, 2006, p. 120).

Esse tipo de narrativa naturalmente tinha impacto tanto no modo de montagem como no de produção ditando inclusive a forma de filmagem dos títulos. Como exemplo de corte, basta destacar que os planos pareciam ser meticulosamente calculadas para que os pontos de começo e de final da cena funcionassem não apenas de maneira harmoniosa como também de forma equilibrada. Diálogos, por exemplo, não deveriam ser cortados enquanto os personagens estivessem falando assim como os movimentos de câmera deveriam ser finalizados antes do corte para a próxima cena. Tudo de modo a não prejudicar a continuidade espacial. Mas naturalmente o processo evolutivo do cinema iria trazer novas formas estilísticas de contar a história.

Bordwell assegura que a partir dos anos 1960 a estabilidade desse sistema (continuidade clássica) começou a ser abalada pela introdução de novas técnicas estilísticas e narrativas. Para ele, as novas técnicas não rompiam com as práticas estilísticas e narrativas anteriores, fazendo na verdade uma operação de natureza diferente. (CARREIRO, 2014, p. 30).

Em outras palavras, uma intensificação da narrativa clássica que passou a ser chamada de continuidade intensificada. Bordwell explica que “longe de rejeitar a continuidade tradicional em nome da fragmentação e da incoerência, o novo estilo aponta para uma intensificação das técnicas estabelecidas” (2006, p. 120). Em outras palavras, trata-se da continuidade clássica, porém amplificada. Bordwell detalha alguns pontos fundamentais da continuidade intensificada tanto de forma narrativa quanto referente à prática estilística.

Inicialmente, com relação a narrativa da continuidade intensificada, é possível perceber a divisão menos clara da narrativa nos três atos considerados tão representativos na continuidade clássica. Isto inclui abandonar uma ordem cronológica podendo a história ser

⁶³ Apresentação dos personagens e armação da história, confrontação diante do que os personagens precisam enfrentar e conclusão por meio da resolução do que foi proposto no primeiro ato.

repleta de elipses não necessariamente em ordem.

A fragmentação da história pode incluir um aumento do número de personagens e trazer uma quantidade maior de protagonistas. Neste caso, se tratam de filmes com núcleos de personagens, embora até tenhamos aqueles que se destacam dentro dos diferentes núcleos. No entanto, em alguns casos não é possível citar facilmente quem seria o personagem principal da história. Alguns exemplos que se encaixam neste perfil são os atuais filmes de super-heróis como as franquias *X-men*, *Os vingadores* e *Liga da justiça*. O filme *X-men: dias de um futuro esquecido*, de 2014, por exemplo, traz claramente os personagens de Wolverine, Mística, professor Xavier, Magneto e Fera como os principais da trama sem que seja possível apontar apenas um protagonista. Ao mesmo tempo, eles se encaixam em diferentes blocos narrativos repletos de coadjuvantes dentro da trama principal.

Além do roteiro e da disposição dos personagens, Bordwell (2006) destaca questões técnicas como igualmente importantes referentes à prática narrativa da continuidade intensificada.

Quatro estratégias de câmera e edição parecem centrais para o novo estilo: edição rápida, utilização de lentes de distâncias focais diferentes, dependência de ângulos fechados e movimentos de câmera abrangentes. A maioria dessas técnicas já havia sido observada anteriormente, muitas vezes por críticos irritados, mas nenhuma tem sido observada de perto e não conseguimos apreciar como elas trabalham juntas de modo a criar um conjunto coerente de escolhas artísticas. Além disso, apesar do progresso tecnológico em muitas frentes, as escolhas disponíveis para os cineastas surgem desde a era do estúdio. As estratégias que vou discutir estão se tornando dominantes de modo até a cada vez mais os cineastas não são encorajarem em explorar outras opções. (BORDWELL, 2006, p. 121).

Estes quatro pontos defendidos por Bordwell dialogam com a prática estilística presente na continuidade intensificada. O primeiro ponto, o da edição acelerada já foi abordado neste capítulo. Vamos seguir para o segundo que responde pelo uso de lentes de distâncias focais diferentes e que muitas vezes são usadas dentro da mesma cena.

As lentes utilizadas no audiovisual norte-americano nos primeiros anos do cinema possuíam uma distância focal de 50 mm. Quando os closes começaram a ser feitos, surgiram as lentes teleobjetivas que variavam de 100 a 500 mm. Para os planos mais abertos, usavam-se as lentes grande-angulares que normalmente iam de 25 – 30 mm. Geralmente os filmes faziam utilização destas lentes de maneira bastante categórica. Claro que com a própria evolução fílmica, outras lentes começaram a surgir sempre com a proposta de garantir uma

melhor forma da trama fílmica ser apresentada.

Novas lentes significavam novos produtos estilísticos. Desta forma, determinado cineasta poderia optar por gravar um filme apenas com grande-angulares ou realizar todo o filme com uma 50 mm. Já outros diretores começaram a mesclar a utilização de diferentes lentes como Orson Welles em seu *Cidadão Kane*, de 1941, e assim chamando atenção pela profundidade, closes e resignificação do próprio cenário dentro da tela.

A partir da década de 1960, explorar os extremos dos comprimentos das lentes dentro de um único filme tornou-se uma marca registrada da continuidade intensificada. Para *Bonnie e Clyde* (1967) Arthur Penn usou lentes de 9,8 mm a 400 mm. Vários diretores apreciaram as vantagens de lentes longas, mas também queriam manter a tradição da profundidade de campo da década de 1940. Então, Francis Ford Coppola, Brian De Palma e Steven Spielberg misturam livremente bigteleobjetivas com grande-angulares dentro das cenas. (BORDWELL, 2006, p. 127).

O impacto deste processo evolutivo das lentes dialoga na verdade com a própria pluralidade possível nos dias atuais para um realizador utilizar esta gama de maneira que parecer ideal para o seu projeto. Neste aspecto, os diretores podem ir de um extremo ao outro, seja utilizando apenas um único tipo de lente para um filme ou seguir por uma ampla variedade de opções. Mas claro, ao seguir este pensamento do cinema *mainstream* contemporâneo, na qual a questão visual é destacada de diversas formas, a utilização e variação de lentes teleobjetivas e grande-angulares vai ser de grande importância.

O terceiro elemento defendido por Bordwell (2006) como também responsável pela continuidade intensificada responde pela utilização cada vez mais frequente de diferentes planos, dentro da noção de enquadramento, para uma mesma sequência fílmica. Para ser mais exato, destacar os detalhes presentes nas cenas por meio de diferentes planos gerando mudanças de enquadramentos.

A noção de enquadramento vai depender do plano. Dentro da narrativa clássica, uma sequência fílmica costuma ser apresentada primeiro através de um plano geral para ambientar a ação. Posteriormente podemos seguir para um plano médio e, caso necessário, para um plano fechado. Com a continuidade intensificada, os cineastas vão utilizar mais variações de planos para apresentar suas sequências e como consequência mais corte entre os planos. Desta forma, a ação imaginada no começo deste parágrafo pode até começar com o plano geral, mas o mesmo vai ser bem mais rápido até para que outros planos possam ser utilizados e aqui será possível a variação de planos mais específicos como o conjunto, o americano, meio primeiro

plano, primeiríssimo plano, plano detalhe, entre outros. Estes planos podem estar em movimento e serem destacados por meio da montagem.

Em uma sequência com diálogos entre personagens, estes podem ser mostrados através de planos médios e fechados não apenas nos rostos dos atores, mas também em planos detalhes que podem remeter à ação. Em seus estudos, Bordwell (2006) utiliza as cenas iniciais do filme *Crown, o magnífico*, de 1966, e seu *remake Thomas Crown – a arte do crime*, de 1999, para exemplificar esta questão dos planos utilizados em uma sequência. Na primeira versão, a sequência dura 42 segundos e utiliza cinco planos, sendo a maioria de planos gerais.

Em comparação, a versão de John McTiernan de 1999 de *Crown* brinca com seus adversários e conosco. Um amplo plano geral mostra a sala de reuniões por apenas três segundos antes das cenas seguintes serem mostradas em planos mais fechados. Quatro planos médios de dois compradores alternam com grandes-angulares de *Crown* escaneando o documento antes de sua mão se mover para baixo para assinar. Ainda assim ele hesita, criando um falso suspense. Quando ele finalmente assina, mais corte para mostrar a alegria de seus rivais, seguido por sua explicação de que pagaram muito no valor de US\$ 30 milhões. Em um plano de reação, os seus sorrisos congelam. Quando *Crown* sai, a câmera desliza para a direita para mostrar o seu assistente, que sorri em um close fechado. Não apenas McTiernan usou dezessete planos no lugar de cinco (produzindo um ASL de 3,5 segundos), mas apresentou planos muito mais próximos, destacando as reações e ações dos personagens. (BORDWELL, 2006, p. 131-132).

Aqui naturalmente conseguimos perceber como esta variação de planos também acaba agindo diretamente na aceleração do fluxo narrativo dos filmes. E no caso acima destacado por Bordwell, por se tratar de um produto original e uma refilmagem, torna-se possível perceber como esta escolha estilística dos planos influencia em uma comparação do *remake* ser mais rapidamente cortado pela variação de planos do que o original. Aqui é importante destacar que não se trata do corte pelo corte, mas sim as escolhas estilísticas para justificar o corte.

Outro título que nos remete a esta questão é *Psicose*, de 1960, através da famosa e tão já analisada sequência do assassinato de Marion Crane (Janet Leigh) no chuveiro. Em seus estudos sobre a história do cinema e sobre a aceleração da montagem especificamente na década de 1960, Luiz Carlos Merten (2003) destaca que a sequência do chuveiro seria uma marca fundamental deste processo de aceleração da montagem podendo soar inclusive como uma espécie de precursor do videoclipe. O assassinato de Marion possui duração de 1m13s. Este tempo é referente ao momento em que o assassino entra no banheiro até quando Marion

cai morta. Aqui vamos excluir as cenas iniciais da personagem chegando ao banheiro, abrindo o chuveiro e se ensaboando assim como o longo plano no qual a câmera começa no olho de Marion já morta e se distancia a partir de um de *zoom-out* da câmera. Ainda sobre a morte de Marion Crane, precisamos destacar também como os planos foram meticulosamente pensados para explorar a ideia de movimento com destaque para o *plongée* e o *contra-plongée*. É importante pontuar que os planos são na maioria fechados. Além disso, o próprio corpo da personagem é “recortado” pelo enquadramento das câmeras com destaques para rosto, dorso, costas, pernas, além de closes cada vez mais fechados na faca e no rosto de Marion. Esta junção das imagens formadas por ângulos diferentes, sendo a maioria fechados, através de um processo de montagem com planos extremamente curtos geram uma sequência fílmica com fluxo narrativo bastante acelerado.

Este tempo de 1m13s é formado por 40 planos. Com exceção do primeiro, no qual vemos a sombra do assassino abrindo a porta, que possui duração de 16 segundos, e a cena de Marion dando seus últimos suspiros enquanto cai pela parede do banheiro, com duração de 19 segundos, os demais planos com Marion sendo esfaqueada são bem mais rápidos, alguns com duração de menos de um segundo. Os dois planos mais longos juntos somam 35 segundos, o que faz com que o restante da sequência tenha 38 segundos.

O ASL específico desta sequência de 1m13s é de 2,1 segundos. Trata-se de um tempo bastante reduzido para a época. Para se ter uma ideia de como a sequência do chuveiro é acelerada, basta comparar com o ASL geral do próprio filme que é de 6,4 segundos. É claro que existe uma questão narrativa por trás desta decisão visto que o assassinato de Marion não apenas não era esperado como é mostrado desta forma visual de modo a chocar o público. Merten afirma que aqueles 38 segundos de filmes “foram tanto ou até mais imitados, influenciaram cineastas de todo o mundo e, para o bem e para o mal, estão na origem de toda a estética MTV que produziu o videoclipe” (2003, p. 119).

É importante lembrar que durante a época de produção de *Psicose*, Hitchcock já havia percebido como o cinema estava passando por uma profunda fase de transição e a televisão possuía uma grande importância neste processo. Não por acaso ele estava envolvido antes de fazer *Psicose* com a sua série para televisão *Alfred Hitchcock presents...* O surgimento de um público de televisão gerou de certa forma uma mudança no consumo audiovisual. A TV trouxe produtos interrompidos por comerciais e naturalmente as pessoas podiam fazer outras coisas em suas casas enquanto assistiam aos programas.

Durante os anos 1960, o teórico da comunicação Marshall McLuhan se referiu a esses espectadores como pertencentes a uma geração de mentalidade visual. E observou que suas percepções não eram mais lineares, como as que se originam da leitura de um livro. Tornaram-se assimilações instantâneas da cena como um todo. Como consequência, o ritmo da montagem teve de ser acelerado. (MERTEN, 2003, p. 122).

Naturalmente a televisão passou a ter certa influência no cinema. Ao mesmo tempo, a cena do assassinato do chuveiro acabou por abrir a porta para cineastas que viriam a contribuir com a aceleração do fluxo narrativo fílmico como George Lucas, Steven Spielberg, William Friedkin e Brian de Palma. Nas palavras de Merten, “quando a morte de Marion Crane encontra o terror mais explícito de *O exorcista*, de William Friedkin, nos anos 1970, a (r)evolução se completa. O cinema nunca mais foi o mesmo” (2003, p. 122).

O quarto ponto da continuidade intensificada pode ser identificado por meio de longos movimentos de câmera. Bordwell (2006) vai destacar a questão do plano contínuo longo e de como o cinema passou a usar esta técnica para acompanhar personagens e também situações. Estes longos planos são os chamados planos-sequência.

Com o avanço do cinema, podemos perceber como a utilização destes longos planos já podiam ser utilizados através de duas vertentes estilísticas comuns na sétima arte. A primeira dialoga com a ideia de mobilidade visto que com o passar dos anos as câmeras passaram a se movimentar cada vez de maneira mais fácil para acompanhar a ação. A segunda questão lida com a ideia de autoria uma vez que alguns diretores tinham na utilização de longos planos sua marca registrada. Destaque aqui para nomes como Orson Welles, Stanley Kubrick, Samuel Fuller, entre outros.

E claro, vão existir variações destes planos. Seja feito com um *travelling*, com o *steadicam*, na mão ou em uma grua, é sempre bom lembrar como o resultado desta técnica também pode dialogar com o fluxo narrativo do filme. O plano-sequência pode conter elementos que nos transmitam a ideia de velocidade seja da própria câmera se movendo ou dentro do enquadramento por meio do que é visto em cena.

Por que tantos diretores presumem que a câmera deve se mover dentro dos planos? A explicação usual é que um enquadramento móvel, como o corte rápido, estimula a “energia” da cena. O movimento da câmera também separa os planos da imagem e cria um espaço pictórico mais volumoso. Por isso, Vilmos Zsigmond, um cineasta bastante influente da década de 1970, afirmou que a técnica “lhe dá a terceira dimensão, como é o caso dos filmes. Se você bloquear a câmera, é como ver tudo com apenas um olho. (BORDWELL, 2006, p. 137).

Aqui podemos imaginar uma sequência contínua que pode ter 13 minutos como a dirigida por Brian De Palma na abertura de *Olhos de serpente*. Trata-se de uma cena com ASL extremamente longo, o que passaria a ideia de um filme lento. No entanto, esta mesma cena possui uma série de movimentos mostrados dentro do quadro, além da própria câmera que se move, o que vai auxiliar na questão do fluxo narrativo da obra sem que o mesmo pareça ser lento.

Aqui fechamos os quatro pontos defendidos por Bordwell como responsáveis para a continuidade intensificada. No entanto, não nos parece correto avançar para um próximo subcapítulo sem a inclusão do que podemos pontuar como um quinto fator igualmente importante e que pode ser associado com a continuidade intensificada.

Vamos aqui pontuar o trabalho de Jeff Smith (2013) quando ele destaca como a questão do áudio também se tornou de grande importância, tanto na edição e mixagem dos sons nos filmes como igualmente nos sistemas de reprodução sonora, que incluem caixas de som cada vez mais potentes e calibradas capazes de envolver o público e provocar uma maior imersão no espaço fílmico. Isto dialoga com a lógica da continuidade intensifica e ao chegarmos ao século XXI, fica fácil perceber que os filmes não são apenas mais acelerados ou com mais movimentos visuais, eles também possuem som mais complexo e intenso.

Na verdade, a importância do áudio para o cinema surgiu claramente bem antes e já pode ser percebida com os primeiros filmes sonoros. Para Chion (1990), a junção do som com a imagem produz uma percepção completamente diferente do que com apenas cada um destes elementos separados. Como exemplo, podemos pensar nas próprias vozes dos atores para auxiliar na construção dos seus personagens, trabalhos de foley, desenho de som e na inserção de trilhas sonoras apenas para destacar algumas possibilidades. A cena do juramento de Scarlett O'Hara (Vivien Leigh) em *E o vento Levou*, de 1939, teria o mesmo impacto sem a imponente trilha sonora de Max Steiner?

Em seus estudos sobre a dimensão sonora no cinema, Rodriguez (2006) destaca como o áudio é capaz de atuar dentro da narrativa audiovisual. Para ela, podemos pensar claramente em três fatores. O primeiro é o fato do som transmitir sensações espaciais com grande precisão. Em seguida, o som também é capaz de conduzir a interpretação do conjunto audiovisual e por fim organizar narrativamente o fluxo do discurso audiovisual.

Estamos vendo como o cinema contemporâneo de Hollywood é definido por produções aceleradas e agitadas, tendo como objetivo estimular sensações táteis e

cinestésicas. Desta forma, o aspecto sonoro das produções contemporâneas tem relação direta com a questão visual, pois ambos exploram esta ideia de aceleração dentro do excesso cinematográfico. Assim, o excesso deve ser interpretado como uma forma de estilo, afetando dramaticamente o sentido e a percepção da narrativa. “O excesso permite uma nova forma de ver e ouvir o filme” (THOMPSON, 2004, p. 62).

Dentro desta leitura, o cinema contemporâneo de Hollywood costuma ter o som mais complexo e intenso justamente para estimular os sentidos. Basta pensarmos nas produções contemporâneas *mainstream* e como é possível perceber como o som pode passar a ter grande importância no fluxo narrativo gerando o que Smith (2013) chama de impacto estético e o som no cinema se moldou para fazer parte deste processo.

Dolby estéreo, estética de impacto que passou a ser associada a técnicas de continuidade intensificadas: volume aumentado, efeitos de baixa frequência, faixa de frequência expandida, espacialização do som, hiper detalhes do trabalho contemporâneo do foley e uso de efeitos sonoros não diegéticos como pontuação estilística. (SMITH, 2013, p. 338).

De volta a ideia geral de continuidade intensificada, vamos aqui destacar que não se faz necessário que os quatro elementos, ou os cinco ao incluirmos o som, sejam utilizados consecutivamente. O cineasta em questão pode fazer escolhas narrativas e estilísticas para a sua obra e estas vão atuar de forma conjunta na hora de destacar a questão da aceleração do fluxo narrativo da trama.

Vamos agora avançar nosso estudo deixando questões cinematográficas momentaneamente um pouco de lado para investigar tópicos além da sétima arte como elementos motivadores da aceleração fílmica.

4.2 O CINEMA E A INVENÇÃO DA VIDA MODERNA

Não restam dúvidas que os dados de Bordwell (2006) sobre a continuidade intensificada, assim como o trabalho desenvolvido por Salt (2009), ajudam bastante a compreender importantes dados no fazer fílmico contemporâneo.

No entanto, ao nos debruçarmos diante da investigação de um fluxo narrativo mais acelerado, torna-se necessário irmos além do processo natural de evolução da sétima arte. Ao acompanhar novamente os estudos de Kellner (1995) sobre como o cinema pode trazer interessantes leituras metafóricas sobre a época e a geografia onde os filmes são produzidos,

será importante expandir esta investigação para a própria evolução das sociedades e o impacto destas mudanças na sétima arte e para esta análise precisaremos voltar um pouco no tempo.

As transformações tecnológicas que surgiram no final do século XIX e pelo XX afora, por exemplo, geraram mudanças históricas nos países industrializados. Estas afetaram o modo de viver reverberando em diversas áreas incluindo também o processo de entretenimento. Em seus estudos sobre o século XXI, Nicolau Sevcenko (2001) nos convida a pensar sobre como a Revolução Científico-Tecnológica de 1870 e seus desdobramentos fizeram o século XX se tornar progressivamente mais acelerado, intenso, barulhento e dramático do que qualquer outra época anterior.

Com o processo de industrialização nas grandes cidades, a vida nestes centros urbanos, que passou a receber cada vez mais pessoas em busca de emprego, precisou ser ajustada ao tráfego, ao barulho, à eletricidade e ao som das máquinas nas diversas fábricas, que colocaram milhões de pessoas dentro de uma realidade mais rápida, caótica, fragmentada e desorientada.

[...] A aceleração dos ritmos do cotidiano, em consonância com a invasão dos implementos tecnológicos, e a ampliação do papel da visão como fonte de orientação e interpretação rápida dos fluxos e das criaturas, humanas e mecânicas [...] irão provocar uma profunda mudança na sensibilidade e nas formas de percepção sensorial das populações metropolitanas. (SEVCENKO, 2001. p. 64).

Acompanhando o pensamento de Sevcenko (2001), as pessoas não podiam mais ser lentas na forma de responder aos estímulos visuais e sonoros da sociedade industrial. É importante destacar que as grandes cidades sempre foram movimentadas, mas nunca tão intensas e barulhentas. O som de motores começava a se tornar o ruído mais frequente na rotina cotidiada do homem moderno no começo do século XX, uma época que incentivou mais que nunca a experiência sensorial do mundo.

Fortalecendo este pensamento, Singer (2004) completa que a modernidade⁶⁴ deve ser entendida como o surgimento de uma forma coletiva de hiperestímulo. Esta ideia de modernidade vem acompanhada por uma grande quantidade de mudanças tecnológicas e sociais que impactam na industrialização, urbanização e crescimento populacional rápidos.

⁶⁴ É difícil pontuar uma definição única e direta para o termo modernidade e nem é objetivo específico deste trabalho entrar nesta questão. Aqui vamos destacar que se trata de um período de tempo que teve forte influência em questões sociais, culturais e econômicas e que se fortaleceu com a Revolução Industrial, final do século XVIII e começo do século XIX, através da produção industrial em massa atuando nos processos de globalização e do fortalecimento do capitalismo.

Podemos pensar como este novo ambiente urbano trouxe choques físicos e perceptivos capazes de transformar a própria experiência estética. O ritmo de vida se tornou mais frenético, e isso provocou consequências em múltiplos níveis, incluindo a percepção audiovisual.

É interessante ressaltar, e Singer (2004) chama a atenção para isso, a importância dos choques nervosos na experiência oferecida pelos novos ambientes urbanos. Para ele, a modernidade veio acompanhada de perigos constantes, em fábricas e no trânsito, que marcavam estimulações frequentes e intensas, e que como consequência instigavam profundamente o sistema nervoso. Não estar atento a tantos estímulos poderia inclusive representar perigo ao sair de casa. A popularização dos automóveis, por exemplo, já deixava claro este novo modo de se comportar nas ruas. Era necessário olhar bem para todos os lados antes de atravessar as ruas. A invenção automobilística se tornou não apenas um novo meio de transporte, mas uma nova ameaça para pedestres desavisados. Por sorte, os veículos motorizados vinham com dois alertas sonoros para destacarem a sua presença no meio das ruas: o barulho dos motores e a própria buzina.

Tais mudanças na rotina diária de certa forma fizeram com que a vida nestes grandes centros urbanos não pudesse mais ser lenta. Em outras palavras, nosso comportamento foi naturalmente alterado com as mudanças da época, que passou a ser marcada pelo hiperestímulo e ataques sensoriais. E aqui torna-se importante lembrar como este processo inicial da Revolução Científico-Tecnológica de 1870 não foi um fenômeno isolado visto que o mundo não parou de ser cada vez mais rápido, barulhento e acelerado trazendo impactos desta nova forma de ser diretamente para a população.

Nossa forma de identificar (objetos e pessoas) é hoje mais rápida e direta. A aceleração dos ritmos do cotidiano e a ampliação do papel da visão como fonte de interpretação provocam mudanças na sensibilidade e nas formas de percepção sensorial das populações. (SEVCENKO, 2001, p. 64).

Pensar desta forma nos faz lembrar que a Revolução Científico-Tecnológica acabou por gerar uma cultura centrada nos estímulos com destaque para a visão e a audição. “A modernidade estimulava um tipo de renovação do nosso aparelho sensorial” (SINGER, 2004, p. 117). Desta forma, a ideia de modernidade também pode ser compreendida como um registro da experiência ou uma transformação da estrutura da experiência. Não por acaso o cinema encontrou seu lugar na nova forma de ser e pensar nas grandes cidades.

Com a revolução industrial, aconteceu também a revolução do entretenimento através da sociedade do espetáculo, que foi responsável por redefinir o padrão cultural das sociedades urbanas durante o século XX.

O início do cinema culminou com esta tendência de sensações vividas e intensas. Desde muito cedo, os filmes gravitaram em torno de uma “estética do espanto”, tanto em relação à forma quanto ao conteúdo. [...] A estética da excitação superficial e da estimulação, afirmou Kracauer, assemelhou-se ao tecido da experiência urbana e tecnológica. [...] O ritmo rápido do cinema e sua fragmentação audiovisual de alto impacto constituíram um paralelo aos choques e intensidades sensoriais da vida moderna. (SINGER, 2004. p. 114-115).

Aqui podemos destacar o chamado cinema de atrações, filmes centrados no espetáculo antes mesmo do surgimento da integração narrativa ou da formatação clássica dos gêneros. “Os filmes seriados do início da década de 1910 [...] aperfeiçoaram todas as formas de perigo físico e espetáculo sensacional em explosões, colisões, perseguições e resgates no último minuto” (SINGER, 2004, p. 115). Mesmo nesta primeira década, tratava-se de um cinema já agitado. Algo semelhante ao que a população encontrava no dia a dia.

Ao compararmos o próprio processo de evolução do cinema ainda neste período inicial, podemos destacar como uma tentativa natural de associar o ritmo da evolução das grandes cidades com um tipo de entretenimento intenso e sinestésico.

É interessante observar como o cinema surge na mesma época dos parques de diversões movidos a eletricidade. Nas palavras de Sevcenko (2001), o que encantava no começo do cinema eram os truques de corte e montagem. Já no caso dos parques, o que atraía eram os brinquedos que submetiam as pessoas a experiências sensoriais extremas, como as montanhas-russas e os trens fantasmas. Tanto o cinema como os parques faziam parte do dinamismo sensorial das grandes cidades. Ambos surgiram para proporcionar entretenimento para o maior número possível de pessoas e pelo preço mais barato. “O que se paga é o preço da vertigem, em ambos. E eles viciam” (SEVCENKO, 2001. p. 73).

Indiscutivelmente, a Revolução Científico-Tecnológica redefiniu o padrão cultural das sociedades urbanas no século XX, o que fez surgir naturalmente uma cultura mais centrada na visão, como aponta Jonathan Crary (2012). Os filmes eram a principal expressão da nova experiência metropolitana e é possível pensar que o cinema precisou evoluir para agradar a um público acostumado à experiência urbana. As inovações da época não eram apenas uma

consequência da sétima arte, mas das transformações da própria sociedade, que influenciavam o modo de vida das pessoas trazendo reverberações para diferentes áreas sociais e culturais.

4.3 O CINEMA MUDO E O IMPACTO DO SOM

De forma muitas vezes equivocada, costumamos associar a aceleração da montagem como um processo evolutivo do cinema sendo este unicamente de maneira crescente. O pensamento comum parece ser que quanto mais recente for o filme, mais curto deve ser o seu ASL. O motivo de seguirmos esta lógica pode ser compreendido porquê, de maneira generalista, já analisamos o número de ASL de décadas passadas e este realmente possui a tendência de ser maior, enquanto as “novas produções” têm ASL menor.

Julgamos necessário nos debruçar neste momento sobre a questão da velocidade do fluxo narrativo especificamente na década de 1920. O motivo desta análise tão específica pode ser justificado pelo fato talvez desconhecido por alguns que parte dos filmes da década de 1920 possuem ASL mais rápido do que a maioria das obras de décadas posteriores como as de 1950, 1960, 1970, 1980 e até 1990. Nossa investigação vai se aprofundar em como o fator som passou a ser um elemento narrativo presente em alguns filmes a partir de 1927 e como esta inclusão teve forte impacto no que aparenta ser uma diminuição de um fluxo narrativo que costumava ser mais rápido antes da presença do som.

Bordwell (2006) e Salt (2009), assim como pesquisadores do som no cinema, como Buhler, Neumeyer e Deemer (2010), já destacaram que esta questão do áudio nos dois ou três primeiros anos do cinema, ou seja, entre 1927 e 1929, era encontrada em filmes com planos bem mais longos em comparação a títulos de antes da chegada do som na década de 1920. Como exemplos preliminares, podemos destacar aqui alguns trabalhos mudos como o soviético *Mat*, de 1926, com ASL de 3,1; o norte-americano *Orphans of the storm*, de 1921, com ASL de 4,1; o tcheco *Vdavky nanyinky kulichovy*, de 1925, com ASL de 3,3 e o alemão *Berlin: die sinfonie der grosstadt*, de 1927, com ASL de 3,5. Ao mesmo tempo, também vão existir títulos mudos do mesmo período, e dos mesmos países, com ASLs longos como o norte-americano *The kid*, de 1921, com ASL de 8,3; o alemão *Orlacs hände*, de 1924, com ASL de 10,1; o finlandês *Nuori luotsi*, de 1927, com ASL de 9,3 e o tcheco *Bludné duse*, de 1926, com ASL de 7,9. Já vimos como estas variações podem ocorrer muitas vezes dentro de gêneros específicos e até de formas autorais de certos cineastas.

Ao olharmos um pouco mais de perto para este período, Bordwell, Thompson e Staiger (2005) apontam que já era possível reconhecer uma espécie de estética da montagem, ou mais precisamente a velocidade do corte, para identificar alguns resultados estéticos. Desta forma, tudo girava na forma na qual a história seria contada.

Em 1920, era recomendado a utilização de planos curtos para aumentar a excitação. A edição rítmica ainda está longe de ser claramente entendida teoricamente, mas certamente o tempo necessário para entender um novo plano depende em parte da expectativa. Parece que se o público estiver preparado e se o plano for graficamente compreensível, o público requer entre meio segundo e três segundos para se ajustar ao corte. (BORDWELL, THOMPSON, STAIGER, 2005, p. 48).

Aqui já podemos pontuar como certos diretores naturalmente tinham na ausência de diálogos um fator que impactava na forma da decisão narrativa do corte e do próprio filme como produto. Uma coisa era certa nos anos de 1927, 1928 e 1929: “Diálogo não seria cortado de forma tão rápida como na ação silenciosa” (BORDWELL, THOMPSON, STAIGER, 2005, p. 49). Se hoje é comum que o corte seja feito durante o diálogo, o mesmo não acontecia na época do surgimento do som. A chegada do cinema sonoro teve vários impactos na sétima arte e nem todos foram vistos imediatamente como positivos por determinados grupos.

4.3.1 Especificidades da década de 1920

Para esta pesquisa, mergulhamos no banco de dados do *Cinematics* para analisarmos todos os filmes marcados como da década de 1920. Este estudo foi feito individualmente com cada filme do período existente no *Cinematics* para levantamento de dados permitindo assim a criação de duas tabelas que estão presentes nas páginas seguintes. O objetivo deste estudo é expandir, através de uma pesquisa estatística, as informações já apresentadas por Bordwell (2006) e Salt (2009). É importante destacar que a lista que será encontrada aqui não necessariamente vai trazer conclusões precisas e ou definitivas. Os dados que serão apresentados nas próximas páginas vão apontar tendências uma vez que naturalmente existem outras variáveis. As questões já destacadas pelos autores é que antes do som, principalmente nos Estados Unidos, é possível perceber uma certa tendência acontecendo no fluxo narrativo e esta vai ser drasticamente mudada a partir da chegada do som. Vamos então estudar estas tendências por meio do isolamento de alguns critérios.

A data compreendida para esta pesquisa inclui os filmes que vão do ano de 1920 até 1929. Aqui vamos definir algumas escolhas de recorte feitas dentro deste período. Em primeiro lugar foram excluídos desta lista curtas-metragens e filmes de animação. Vamos aqui destacar que alguns filmes possuem mais de uma inclusão no *Cinematic*. Desta forma, para o nosso trabalho, consideramos apenas uma contagem para as obras que possuem mais de uma citação no *Cinematics*. As tabelas a seguir foram divididas em colunas.

Para esta pesquisa, criamos duas tabelas. A primeira traz os títulos⁶⁵ da década de 1920 com ASL maior do que 6,1 segundos. Já a segunda lista as produções com ASL menor do que 6 segundos. Este número foi escolhido por considerarmos que o filme com ASL abaixo de 6 pode, mesmo sabendo que vão existir outras variáveis, ser compreendido como possuindo fluxo narrativo moderado e até acelerado de acordo com o número específico de ASL.

As tabelas também trazem a quantidade total de filmes dividida por país. Esta apresentação se mostra necessária uma vez que a nacionalidade dos filmes acaba sendo um fator determinante na hora de compreender o fluxo narrativo dos títulos já que cada país pode possuir questões estéticas específicas de produção que podem reverberar no fluxo narrativo. Ao mesmo tempo, podemos destacar como a questão do som não surgiu de forma a contemplar todas as produções e todos os países ao mesmo tempo.

Tabela 02 - Filmes com ASL maior do que 6,1s.

Título original	País	Gênero⁶⁶	Som	Ano	ASL
1-The Cabinet Dr Caligari	Ale	Horror		1920	10,7
Der Muede Tod / Destiny	Ale	Fantasia		1921	6,6
Coeur Fidel	Fran	Romance		1923	6
Orochi	Jap	Ação		1925	6
Melodia dès herzens	Ale	Com/Mus	Sim	1929	11,1
Tenned legs	EUA	Com/Mus	Sim	1929	10,4
The Love parade	EUA	Com/Mus	Sim	1929	7,6
Glorifyng the american girl	EUA	Com/Mus	Sim	1929	12,5
Sunny side up	EUA	Com/Mus	Sim	1929	16,3

⁶⁵ O título foi mantido no idioma encontrado no *Cinematics*.

⁶⁶ Apesar de indicarmos um gênero principal por título na tabela, alguns filmes são classificados com mais de um gênero enquanto outros não possuem classificação o que justifica a opção da tabela deixada em branco.

10-The singing fool	EUA	Dra/Mus	Sim	1928	8,4
The general	EUA	Ação/Com	Sim	1926	7,2
Weary river	EUA	Dra/Rom	Sim	1929	8,5
Seven chances	EUA	Com/Rom		1925	7,7
Overcoat	URSS	Drama		1926	7,1
Osud tri srdci	Tchec	Drama		1929	7,7
Mysterious lady	EUA	Dra/Rom		1928	9,9
The city that never rests	EUA	Drama		1928	6,9
Nosferatu	Ale	Horror		1922	8,2
Anna-Liisa	Finl	Drama		1922	9,4
20-Muurmanim pakolaiset	Finl			1927	8
Koskenlaskijan morsian	Finl	Drama		1923	7,7
Nummisuutarid	Finl	Com/Dra		1923	7
Bludne duse	Tchec	Drama		1926	7,9
Babinsky	Tchec	Drama		1926	7,4
The great white silence	Reino U	Documentário		1924	11,7
The last of the Mohicans	EUA	Aventura		1920	6,2
Juno and the paycock	Reino U	Com/Dra	Sim	1929	25,6
Pohjalaisia	Finl	Drama		1925	6,4
Cerni myslivci	Tchec	Drama		1921	10,2
30-Sileny lekar	Tchec	Horror		1920	6,3
Adam a Eva	Tchec	Comédia		1922	7,3
Lonesome	EUA	Comédia	Sim	1928	6,2
Nanook of the North	EUA	Documentário		1922	11,6
Kreutzerova sonata	Tchec	Drama		1926	6,3
O velkou cenu	Tchec	Romance		1922	6,2
The Broadway melody	EUA	Dra/Mus	Sim	1929	13
Mekhanika golovnego mozga	URSS	Documentário		1926	6,4
Dejte se omladit	Tchec	Comédia		1922	8,5
40-Roztrzene foto	Tchec	Comédia		1921	6,8
Nezname matky	Tchec			1921	8,8

Karnevalovy pastel	Tchec			1921	7,7
Na vysoke strani	Tchec	Drama		1921	18
Saturday afternoon	EUA	Drama	Sim	1926	6,6
The wizard of Oz	EUA	Com/Fan		1925	6,8
Maldone	França	Drama		1928	6,8
La femme et le pantin	França	Drama		1928	8,3
Maman colibri	França			1929	8,7
Finis terrae	Drança	Drama		1929	6,3
50-Grossstadtshmetterling	Ale	Drama	Sim	1929	6,2
Meidan poikamme	Finl	Drama		1929	7,2
The three ages	EUA	Comédia		1923	6,6
Korkein voitto	Finl	Dra/Rom		1929	8,6
Faust	Ale	Dra/Hor		1926	7,3
Nana	França	Dra/Rom		1926	7,2
Das wandernde bild	Ale	Romance		1920	7,2
It's great life	EUA	Com/Mus	Sim	1929	13,8
Sally	EUA	Musical	Sim	1929	10,4
On with the show	EUA	Mus/Rom	Sim	1929	9,1
60-Korkarlen	Suécia	Fan/Hor		1921	6,8
Rakkauden kaikkivalta	Finl			1922	7,4
Nuori luotsi	Finl	Dra/Rom		1927	9,3
Elaman maantiella	Finl	Dra/Rom		1927	6,8
Ollin oppivuodit	Finl	Drama		1920	7,6
Hallelujah	EUA	Dra/Mus	Sim	1929	9,2
Blackmail	Reino U	Suspense	Sim	1929	11,1
The battle of Paris	EUA	Musical	Sim	1929	11,4
Vagabound lover	EUA	Com/Mus	Sim	1929	12,7
Lights of New York	EUA	Thr/Dra	Sim	1928	9,7
70-Studio murder mystery	EUA	Thr/Mis	Sim	1929	8,2
Cernu myslivci	Tchec	Drama		1921	10,4
Interference	EUA	Drama	Sim	1928	16,8
Dengerouu curves	EUA	Drama	Sim	1929	9,5

Charming sinners	EUA	Drama	Sim	1929	11,4
Pointed heels	EUA	Com/Mus	Sim	1929	13,7
Sachta pohrbenych ideji	Tchec	Drama		1921	7,7
Applause	EUA	Dra/Mus	Sim	1929	14,3
Say it with songs	EUA	Musical	Sim	1929	8,4
Cocoanuts	EUA	Com/Mus	Sim	1929	18,1
80-The fall of the romanov dynasty	USRR	Documentário		1927	7,1
Der rosenkavalier	Aus	Comédia		1925	7
The kid	EUA	Com/Dra		1921	8,3
Loulou: der buchse der pandora	Ale	Cri/Rom		1929	6,5
The Black watch	EUA	Dra/Ave	Sim	1929	16,1
Sunrise	EUA	Dra/Rom	Sim	1927	9,3
Cafe elektrik	Aus	Drama		1927	6,1
Eternal Love	EUA	Dra/Rom	Sim	1929	6,5
The fugitive futurist	Reino U	Comédia		1924	9,9
That certain thing	EUA	Com/Dra		1928	6,8
90-The haunted castle	Ale	Cri/Hor		1921	9
Spies	Ale	Rom/Thr		1928	6,7
La revue des revues	França	Drama		1927	8,1
Peau de peche	França	Drama		1928	6,9
Hindle wakes	Reino U	Dra/Rom		1927	8,2
The last laught	EUA	Drama		1924	10,8
The Love trap	EUA	Comédia	Sim	1929	7,9
Orlacs hand	Ale	Hor/Mis		1924	10,1
Show boat	EUA	Rom/Mus	Sim	1929	7,9
Happy days	EUA	Musical	Sim	1929	21,5
100-El sexto sentido	Espanha	Drama		1929	8,1
Les deux timides	França	Comédia		1928	7,2
Atlatic	Reino U	Drama	Sim	1929	17,2
Dynamite	EUA	Drama	Sim	1929	12,4

Their own desire	EUA	Com/Dra		1929	15,3
Our hospitality	EUA	Com/Rom		1923	6,8
The canary murder case	Ale	Cri/Dra	Sim	1929	10,3
Harmony heaven	Reino U	Musical	Sim	1929	10,5
L'homme Du large	França	Drama		1920	6,6
The drums of Love	EUA	Dra/Rom		1928	6,8
110-The sorrows of satan	EUA	Dra/Rom		1926	7
Die bergkatze	Ale	Com/Dra		1921	6,3
The great way	EUA	Drama		1927	8,1
Salute	EUA	Dra/Rom	Sim	1929	13,6
Zvenigora	USRR	Dra/Fan		1928	7,2
Steamboat Bill, Jr	EUA	Ave/Com		1928	7,1
Easy virtue	Reino U	Rom/Thr		1928	6,7
Laugh, clown, laugh	EUA	Dra		1928	6,7
Tire au flanc	França	Comédia		1928	6,3
New York nights	EUA	Cri/Dra	Sim	1929	10,4
120-Isn't life beautiful	EUA	Dra/Rom		1924	6,9
The White rose	EUA	Dra/Rom		1923	7,3
Das Schiff der verlorenen menschen	Ale/França	Dra/Thr		1929	8
Le mensonge de nina petrowna	Ale	Drama		1929	7,5
Abwege	Ale	Dra/Rom		1928	6,4
Rio Rita	EUA	Mus/Rom	Sim	1929	16,8
Our dancing daughter	EUA	Drama	Sim	1928	6,5
Interference	EUA	Drama	Sim	1928	16,3
Coquette	EUA	Dra/Rom	Sim	1929	13,9
Mexicali rose	EUA	Dra/Rom	Sim	1929	7,4
130-The last laugh	Ale	Drama		1924	11,4
Say it with songs	EUA	Musical	Sim	1929	8,8
The four feathers	EUA	Ave/Rom	Sim	1929	6,5
The desert song	EUA	Musical	Sim	1929	10

Charming sinners	EUA	Drama	Sim	1929	11,6
Asphalt	Ale	Drama		1929	7
The wild party	EUA	Com/Dra	Sim	1929	7,4
The lady lies	EUA	Drama	Sim	1929	10,1
The dance of life	EUA	Dra/Mus	Sim	1929	12
Picadilly	Reino U	Dra/Cri	Sim	1929	6,9
Bulldog Drummond	EUA	Dra/Mis	Sim	1929	8,4
The navigator	EUA	Ação/Com		1924	6,9
142-Frau im mond	Ale	Com/Dra		1929	8,1

Tabela 03 - Filmes com ASL menor do que 6s.

Título original	País	Gênero	Som	Ano	ASL
1-Master of the House	Din	Drama		1925	5,2
Metropolis	Ale	Fic/Fan		1927	5
Love	EUA	Dra/Rom		1927	4,8
Batalion	Tchec	Drama		1927	3,2
Mat	USRR	Drama		1926	3,1
Cook, Papa, Cock	EUA	Comédia		1928	4,4
Sally of the sawdust	EUA	Comédia		1925	4,5
The Passion of Joan of Arc	França	Drama		1928	3,2
Under two jags	EUA	Aventura		1923	5,5
10-Perdon, viejita	Argentina			1927	5,2
Battleship Potekim	USRR	Drama		1925	2,9
Shestaja chast'mira	USRR	Documentário		1926	4,5
Shagaj, Sovet!	USRR	Documentário		1926	4,2
Takovy jê zivot	Tchec	Drama		1929	4
The love nest	EUA	Dra/Rom		1923	5,6
Orphans of the storm	EUA	Dra/Rom		1921	4,1
Safety last	EUA	Comédia		1923	4,5
Page of madness	Japão	Horror		1926	4,5
Meren kasvojen edessa	Finl	Drama		1926	5,5

20-The gold rush	EUA	Aventura		1925	5,9
La roue	França	Drama		1926	1,2
Adjunkt vrba	Tchec	Drama		1929	4,1
Tha last attraction	USRR	Drama		1929	3,1
Erotikon	Tchec	Dra/Rom		1929	5,9
Krazna vyzvedacka	Tchec	Drama		1927	3,2
Snezenky	Tchec	Drama		1920	5,8
Neobychainye priklyucheniya mistera v bolshevikon	USRR	Comédia		1924	4,6
La glace a trois face	França	Dra/Rom		1927	6
Na letnim byte	Tchec	Comédia		1926	3,9
Z ceskych mlynu	Tchec	Comédia		1925	3,4
30-October	USRR	Drama		1928	2,3
Anicko, vrat se	Tchec	Comédia		1926	5,9
Tulak	Tchec			1925	4,8
Vdavky nanyinky kulichovy	Tchec	Comédia		1925	3,3
The vanishing American	EUA	Western		1925	4,4
Po zakonu	USRR	Drama		1926	4
Way down east	EUA	Dra/Rom		1920	3,9
Padenie dinastii romanovykh	USRR	Documentário		1927	5
Kriz u potoka	Tchec	Drama		1921	4,8
Otravene svetlo	Tchec	Drama		1921	4,9
40-Drvostep	Tchec	Comédia		1922	4,1
Nad propasti	Tchec	Drama		1921	5,7
Chytte ho	Tchec	Comédia		1924	4,5
Odplata	Tchec			1920	5,3
Zlatazena	Tchec	Drama		1920	5,5
Sest musketyru	Tchec	Comédia		1925	3,9
Mustalaishurmaaja	Finl	Dra/Rom		1929	5,8
Josef kajetan tyl	Tchec	Drama		1925	5,3
Jindra, hrabenka ostrovinova	Tchec			1924	3,3
Prichoziz temnot	Tchec	Fan/Hor		1921	5,6

50-Devce z hor	Tchec	Drama		1924	4,4
Zahadny pripad galginuv	Tchec	Aventura		1923	4,9
Za oponou smrti	Tchec	Drama		1923	5,4
Cobra	EUA	Dra/Rom		1925	6,6
Dama z baru	Tchec	Drama		1924	5,5
Carovne oci	Tchec	Drama		1923	3,9
Shankhaiskii dokument	USRR	Documentário		1928	5,1
Tulakovo srdce	Tchec			1922	5,5
Drvostep	Tchec	Comédia		1922	4,2
Komptoiristk	Tchec	Comédia		1922	5,8
60-Likerova princeznicka	Tchec	Comédia		1922	4,4
Stachka	USRR	Drama		1925	3,2
Kam s nim?	Tchec	Comédia		1922	3,5
Neznama kraska	Tchec	Comédia		1922	3,5
Zive mrtvoly	Tchec	Comédia		1921	5,7
Berlin: symphony of a great city	Ale	Documentário		1926	3,5
Kosile stastneho cloveka	Tchec			1921	4,1
La merveilleuse vie de Jeanne d'Arc	França	Drama		1929	4,8
Les nouveaux messieurs	França			1929	5,4
Le diable au coeur	França	Drama		1928	5,9
Potseluy meri pikford	USRR	Comédia		1927	5,2
70-Sprengbagger 1010	Ale			1929	3,9
Mutter krausens fahrt in gluckk	Ale	Drama		1929	4,1
Jenseits der strasse	Ale	Drama		1929	2,6
Gilli poprv v praze	Tchec	Comédia		1920	5,6
Why worry?	EUA	Ave/Com		1923	4,9
Storaye i novoye	USRR	Drama		1929	3,4
Tukkijoella	Finl	Drama		1928	5,1
The Wind	EUA	Dra/Wes		1928	4,9

Polyteekkarifilmi	Finl	Comédia		1924	5,4
The divine lady	EUA	Dra/Rom		1929	5,7
80-The first auto	EUA	Comédia	Sim	1928	5,2
Solapolulla	Finl			1921	5,8
The pagan	EUA	Drama		1929	5,4
Noidan kirot	Finl	Dra/Hor		1927	5
Jeddi commandeers sled	USRR	Drama		1924	3
The fall of the house of usher	França	Horror		1928	6
Tha jazz Singer	EUA	Musical	Sim	1927	5,3
Old San Francisco	EUA	Dra/Rom	Sim	1928	3,6
Melchiad koloman	Tchec	Ficção		1920	5,6
Provaz z obesence	Tchec			1927	5,9
90-Lace	USRR	Comédia		1928	3,6
Greed	EUA	Dra/Wes		1924	4,5
Old and new	USRR	Drama		1929	3,1
La fille de l'eau	França	Dra/Rom		1925	4,6
The crowd	EUA	Dra/Rom		1928	4,5
Habeas corpus	EUA	Comédia		1929	5,3
Underworld	EUA	Cri/Dra		1927	5,3
The last command	EUA	Dra/Rom		1928	6
Thief of Bagdad	EUA	Ave/Fan		1924	3,9
Way down east	EUA	Ave/Fan		1920	4,9
100-Moskva	USRR	Documentário		1927	3,6
The circus	EUA	Comédia		1928	5,1
The cameraman	EUA	Comédia		1928	6
Spite marriage	EUA	Comédia		1929	5,8
Dom na trubnoy	USRR	Comédia		1928	3,1
Little Annie Rooney	EUA	Dra/Com		1925	4,3
Vasha znakomaja	USRR	Dra		1927	4,6
Metropolis	EUA	Fantasia		1927	4,7
It	EUA	Comédia		1927	4,1
Seventh heaven	EUA	Dra/Rom		1927	5,9

110-Tagebuch verlorenen	einer	Ale	Drama		1929	4,5
The manxman		Reino U	Drama		1929	6
The ring		Reino U	Dra/Rom		1927	4,9
Die weisse Holle vom piz palu		Ale	Ação	Sim	1929	4,8
Die frau, nacht der man sich sehnt		Ale	Drama		1929	5,2
Maciste all'inferno		Ita	Ave/Dra		1925	4,4
Rotaie		Ita	Drama		1929	5,9
Kukla's millionami		USRR			1928	5,5
Serdtsa I dollar		USRR			1924	3,4
Ich kusse ihre hand, madame		Ale	Drama	Sim	1929	4,9
120-Downhill		Reino U	Ave/Thr		1927	5,4
The matinee idol		EUA	Comédia		1928	5,2
Krylia kholopa		USRR	Drama		1926	2,9
Napoleon-gas		USRR	Drama		1925	4,1
The shakedown		EUA	Drama	Sim	1929	5
Mum's the Word		EUA			1926	5
The docks of NY		EUA	Drama		1928	6
Cagliostro		Ale	Horror		1929	4,8
Queen Kelly		EUA	Drama		1929	5,7
Noah's ark		EUA	Drama	Sim	1928	4,4
130-3 bad men		EUA	Westers		1926	5,2
Two arabian knights		EUA	Comédia		1927	5,3
Uncle's Tom cabin		EUA	Drama		1927	4,7
Lonesome		EUA	Com/Rom	Sim	1928	6
The cat and the canary		EUA	Com/Hor		1927	4,6
The chaser		EUA	Comédia		1928	5,2
The student Prince in old Heidelberg		EUA	Dra/Rom		1928	6
The siren of the topics		França	Drama		1927	5,7

Doomsday	EUA	Dra/Rom		1928	4,7
140-The penalty	EUA	Cri/Dra		1920	5,3
Within our Gates	EUA	Drama		1920	5,5
The strong man	EUA	Comédia		1926	5,2
Grandma's boy	EUA	Comédia		1922	5,5
The marriage circle	EUA	Comédia		1924	5,6
Odinnadtsatyy	USRR	Drama		1928	4
Arsenal	Ale			1928	4,4
Der heilige Berg	Ale	Drama		1926	4,4
Tretia meshchanskaia	URSS	Drama		1927	5,1
El dorado	França	Drama		1921	5,7
150-End of St Petersburg	USRR	Drama		1927	2,5
Luch smerti	USRR	Ação		1925	3,6
Po zakonu	USRR	Drama		1926	4,1
Moran of the lady letty	EUA	Aventura		1922	5,6
Down to the sea in ships	EUA	Av/Dra		1922	5,6
Miss mend	USRR	Ave/Com		1926	3,8
Chelovek s kinoapparatom	USRR	Documentário		1929	2,6
The freshman	EUA	Comédia		1925	4,4
Safety last	EUA	Comédia		1923	4,9
Kino-eye	USRR	Documentário		1924	4
160-The farmer's wife	Reino U	Com/Dra		1928	5,4
The godless girl	EUA	Drama	Sim	1929	5,8
Alraune	Ale	Dra/Hor		1928	4,8
Champagne	Reino U	Comédia		1928	5,6
Speedy	EUA	Ave/Com		1928	4,4
Justice d'abord	França			1921	4,9
America	EUA	Drama		1924	4,8
Velikiy put	USRR			1927	5,2
One exciting night	EUA	Horror		1922	4,7
Häxan	Suécia	Horror		1922	5,5
170-Monte Cristo	França	Aventura		1929	5,9

Hunger in waldenburg	Ale			1929	3,2
Dans la nuit	França	Drama		1929	3,2
Hungarian rhapsody	Ale	Drama		1928	5,3
The iron house	EUA	Western		1924	5,8
West of zZanzibar	EUA	Dra/Mis		1928	4,2
My grandmotrher	URSS	Com/Dra		1929	3,7
La sourian madame Beudet	França	Drama		1922	3,2
The show	EUA	Cri/Dra		1927	4,7
Mutter krausens fahrt ins glück	Ale	Drama		1929	4,6
180-Le copitaine Fracasse	França	Aventura		1929	4,6
Phantom of the opera	EUA	Horror		1925	5,8
The iron mask	EUA	Aventura	Sim	1929	5
Our modern maidens	EUA	Drama		1929	5,9
184-Piz palu	Ale	Aventura	Sim	1929	4,9

O total de títulos da década de 1920 presentes no *Cinematics* e dentro do recorte aqui proposto é de 326 filmes. Destes, 184 possuem ASL menor do que 6, enquanto 142 possuem ASL maior do que 6,1. Este primeiro dado analítico já demonstra que mais da metade dos filmes investigados, 56% para sermos mais exato, possui ASL menor do que 6. Alguns destes são bem menores como os títulos *October*, com ASL de 2,3; *Way down east*, 3,9; *Dans la nuit*, 3,2; *Mukker krausens fahrt ins glück*, 4,6. Isto deixa bastante evidente o tipo de fluxo narrativo que costumava ser apresentado em parte das produções da época por meio de tendências numéricas.

Os outros 44% dos filmes recortados deste período possuem ASL maior do que 6,1. Alguns ultrapassando inclusive a casa dos dez segundos. Aqui podemos pensar a nacionalidade, a duração, se são mudos ou sonoros, quais os gêneros, entre outros fatores para esta variação do fluxo narrativo. Vamos agora contabilizar a quantidade total de filmes da década de 1920 dividida por país listada no *Cinematics*.

De acordo com a tabela, a produção norte-americana se destaca como a mais listada na década de 1920 com 127 títulos. A alta proliferação de produtos audiovisuais dos Estados Unidos se deu, além do próprio processo evolutivo da sétima arte no país, também como uma consequência da Primeira Guerra Mundial. O conflito retardou ou quase paralizou a produção

em outros países que antes da guerra possuíam filmes de destaque tanto em números como em questões estéticas.

Logo em seguida temos a Tchecoslováquia com 52 títulos sem representar necessariamente uma surpresa visto que a produção fílmica nas décadas de 1910 e 1920 era bastante significativa no antigo país, dividido desde 1990 em República Tcheca e Eslováquia. A década de 1920 viu no país uma produção sólida com vários títulos de diferentes gêneros lançados por ano e com distribuição em diversos vizinhos europeus. Em terceiro lugar temos a União Soviética com 39 títulos, que também já era uma forte referência neste período seguida de perto pela Alemanha, com 37, que igualmente possuía uma produção de destaque na década de 1920. Aqui é importante lembrar novamente que estes números não são absolutos. Os dados do *Cinematics* são alimentados por seus usuários e desta forma, é bastante provável que existam filmes da década de 1920 destes países analisados que não foram incluídos nesta lista, o que torna estas tabelas como tendências de dados e não dados absolutos. Desta forma, podemos tratar os 326 títulos destacados pelo *Cinematics* como tendências produtivas da época.

Vamos agora afunilar a questão da nacionalidade com o tempo médio de duração do plano. Assim vamos destacar o total de países com filmes que possuem ASL maior do que 6,1 e menor do que 6.

Ao analisarmos novamente as tabelas um e dois, percebemos que existem sete países que se destacam em ambas. Estes são Estados Unidos, Alemanha, União Soviética, Tchecoslováquia, Finlândia, França e Reino Unido. Destes, o destaque fica com os Estados Unidos que possui 69 filmes com ASL maior do que 6,1 e 58 com ASL menor do que 6. Os demais países alternam-se nas posições e alguns dados são bastante curiosos. No caso dos Estados Unidos, existe uma diferença de 11 filmes a mais para os títulos com fluxo narrativo mais lento. Isto na verdade pode ser compreendido quase como um empate técnico uma vez que já vimos como estes números não são exatos.

Diferente dos Estados Unidos, que compreendemos ter dados bastante próximos neste recorte, uma informação interessante fica com relação a União Soviética. Com um total de 39 títulos listados pelo *Cinematics*, vemos 35 que possuem ASL menor do que 6 e apenas quatro obras estão na categoria de ASL maior do que 6,1. Aqui podemos destacar *Mat*, 3,1; *Battleship Potemkin*, 2,9; *Shagaj, Sovet!*, 4,2; *October*, 2,3; *Po zakonu*, 4, entre outros. E todos estes filmes são anteriores a 1927. Historicamente sabemos como o cinema soviético se destacou durante a própria década de 1920 com a montagem feita pelos seus principais

cineastas.

Sergei Eisenstein foi provavelmente o principal nome da montagem soviética. Para ele, a questão do ritmo do filme podia ser orquestrada por meio da edição. Muito mais do que um cineasta, Eisenstein era um estudioso da arte cinematográfica e que trouxe importante colaboração para o ritmo na sétima arte por meio da utilização de planos curtos. Desta forma, torna-se plausível compreender o motivo da União Soviética se destacar na lista com países que possuem filmes com ASL menor do que 6 e ter pouca representatividade na lista dos títulos com ASL maior do que 6,1. Outro país que se destaca entre os com ASL menor do que 6 é a Tchecoslováquia.

Os demais países com destaque nesta lista como Alemanha, Finlândia, França e Reino Unido possuem números próximos podendo serem considerados, assim como no caso dos Estados Unidos, como em empates técnicos.

Vamos agora aprofundar ainda mais nossos dados para a divisão da questão do som. De acordo com as tabelas um e dois, podemos já trazer o total de 67 como número de filmes com som durante a década de 1920.

Na lista de países com produções com ASL menor do que 6 que possuem som, destacamos os Estados Unidos com 8, Alemanha com 3 e Itália com 1. Já com relação aos filmes com ASL maior do que 6 e que possuem som, os Estados Unidos trazem 46 títulos, o Reino Unido 5 e a Alemanha 4.

Em primeiro lugar, fica obvio a dominação norte-americana com filmes sonoros em um total de 56 títulos. Mais uma vez não temos aqui nenhuma grande surpresa. Em primeiro lugar existe o fato do cinema norte-americano ter sido o pioneiro na questão do som como já vimos antes. O sucesso dos primeiros títulos sonoros motivou a produção de outros filmes e logo a nova técnica foi além das fronteiras norte-americanas.

Neste caso a grande maioria dos filmes sonoros nos Estados Unidos são de produtos com ASL acima da marcação de 6,1 enquanto apenas oito títulos com som possuem fluxo narrativo menor do que 6 no país. Aqui destacamos que logo em seguida a aparição do som, surgiram algumas adaptações necessárias para a questão sonora na sétima arte. Hoje é extremamente fácil fazer a captura do som em um produto audiovisual assim como igualmente trabalhar com mixagem e desenho de som. Mas a realidade era completamente diferente no final da década de 1920.

De maneira geral, o som foi responsável por reformular muitos fundamentos da linguagem cinematográfica nos anos seguintes e uma das mudanças pode ser percebida

justamente através da montagem. Sem o som de diálogos, a montagem no cinema mudo podia se dar ao luxo de cortar a cena no momento que lhe parecesse mais favorável. Com os diálogos sonoros, o corte inicialmente precisaria ser em momentos específicos. Isto naturalmente impactou e atrasou a questão do fluxo narrativo de parte destes primeiros filmes sonoros e trouxe ajustes para os que foram feitos nos anos seguintes. Bordwell, Thompson e Staiger (2005) deixam claro como o tempo de duração do corte aumentou com o advento do som. O ASL entre os anos de 1929 e 1960 é pontuado entre a média de 10 e 11 segundos. Este número representa o dobro do período entre 1917 e 1928, que variava nas casas dos 4, 5 e 6 segundos.

Novamente, comparar a era silenciosa com o período sonoro revela diferenças na gama de escolhas paradigmáticas. Entre 1917 e 1928, o filme de Hollywood comum continha entre nove e dezoito seqüências (não incluindo a seqüência de créditos), com a tendência para que um filme tenha um pouco mais de seqüências antes de 1921 do que depois. No mesmo período, o segmento típico continha entre quarenta e noventa planos com duração de quatro a oito minutos. No período de 1928-1960, no entanto, as alternativas disponíveis mudaram. Um filme sonoro geralmente contém entre 14 e 35 seqüências. A seqüência sonora típica foi composta por doze e trinta planos e com duração de dois a cinco minutos. (BORDWELL, THOMPSON, STAIGER, 2005, p. 63).

Em outras palavras, a introdução do som trouxe à necessidade de ajustes estilísticos que resultavam de questões como a montagem e o movimento de câmera e cujo resultado era percebido na tela. Como já foi dito antes, haviam questões de ordens práticas que tornavam inviável editar o som antes de 1929. Uma vez gravado o som, seria este que apareceria no filme. Em um filme mudo, por exemplo, este corte poderia ir de um plano geral para um super close sem que a questão sonora fosse um problema. No cinema sonoro, a edição precisaria trabalhar igualmente com estes ajustes de som.

Bordwell, Thompson e Staiger (2005) citam como exemplo o filme mudo *O círculo do casamento*, de 1924, e seu *remake*, o filme sonoro *Uma hora contigo*, 1932. O trio deixa claro como a versão sonora possui menos movimento do que a versão sem som. Aqui a ideia de movimentação pode ser medida através do movimento de câmera e da utilização de planos. Como resultado, percebemos que a versão sonora é mais estática. “Embora ambas as cenas possuam quase o mesmo tempo de duração, a versão silenciosa possui mais planos.” (2005, p542). Não apenas mais cortes, mas cortes mais variados, o que naturalmente também dava a impressão de aceleração. Por estes dados, o ASL da versão muda é de 7 segundos, enquanto

no título sonoro é de 11.

Neste momento inicial do som, o corte acontecia preferencialmente apenas ao término da fala. A prática do foley ou da dublagem ainda iriam dar seus primeiros passos e para a década de 1920, a captação direta de som era o caminho mais comum. Ou seja, o estúdio precisava ser um lugar silencioso.

Tudo isso era necessário, uma vez que nos dois ou três primeiros anos do som no cinema não era possível praticamente fazer a edição posterior do que era gravado. Ou seja, se a voz de um ator fosse gravada em determinado momento e existisse naquela gravação um barulho provocado no estúdio e que fosse também captado, não seria possível, como é hoje, retirar este ruído. Mesmo nas primeiras tentativas de mixagem, que de forma muito primária respondiam por juntar duas fontes de áudio gravadas em momentos distintos, na verdade acabava-se por aumentr a fonte de barulho destas duas cenas. E este ruído não era eliminado como hoje é tão facilmente com programas de edição como o *ProTools*⁶⁷.

A justificativa para isso é que a câmera precisou ser colocada dentro de uma caixa de chumbo chamada “blimp”, pois produzia muito barulho. Buhler, Neumeyer e Deemer (2010) explicam que esta caixa de chumbo era tão pesada que dificultava os movimentos de câmera justificando assim muitos planos com a câmera estática. Além disso, como a edição de som era muito rudimentar, qualquer corte nos diálogos produzia estalos e quedas de intensidade da banda sonora. Tudo isso já estava resolvido por volta de 1934.

Diante desta realidade, existia uma necessidade, muito mais por questão de praticidade do que estilística, de gravar tudo de forma sem interrupções e com silêncio máximo no set. A própria movimentação da câmera que já era uma realidade no período foi bastante diminuída, visto que movimento de câmera como um *travelling* significava ruído no set. Isto muitas vezes obrigada os diretores a gravarem planos bastante longos e estáticos porquê até o corte do plano na edição podia provocar um ruído no final deste corte e este também não era eliminável.

Se ouvirmos cuidadosamente alguns dos filmes sonoros deste período, como *Amar não é pecado*, *O amoroso errante* e *O crime do estúdio*, todos de 1929, é possível perceber que as vezes, justamente na hora do corte de um plano para outro, escutamos uma espécie de *fade* no som. Não se trata de um *fade out*, uma vez que o som não desaparece por completo, mas existe uma diminuição audível no volume do som ambiente do plano que está terminando

⁶⁷ Sistema de áudio profissional que combina software e hardware. É muito utilizado no cinema, em produções televisivas e na indústria da música.

causando assim o efeito que chamamos de *exitdoor*, que é quando existe uma distorção perceptível na continuidade sonora. Por este motivo os diretores, produtores e montadores optavam por cortar o menos possível dentro de cenas para eliminar assim todos os ruídos que poderiam atrapalhar a obra através da percepção do som.

Constituindo um instrumento de exceção nos esquemas visuais dominantes do cinema clássico, a partir de 1928 o close-up passou a ser utilizado ainda menos, por uma razão técnica: a instituição do cinema com som sincronizado, fato ocorrido no ano anterior. Pelo menos até 1932 (SALT, 2009, p. 242), decupar qualquer cena em muitos planos multiplicava as dificuldades técnicas, devido às dificuldades logísticas de captação e edição dos sons diretos. Por isso, a maioria das cenas era filmada em estilo tableau, em composições visuais que focalizavam os atores de corpo inteiro, em planos gerais. Esses planos permitiam, muitas vezes, que cenas inteiras fossem filmadas em uma única tomada. Somente a partir de meados dos anos 1930 observou-se a tendência, tanto nos EUA quanto na Europa, de filmar os atores com a câmera cada vez mais próxima, variando os enquadramentos. (CARREIRO, 2014, p. 174).

As leituras aqui apresentadas não apenas confirmam o que Bordwell e Salt já debateram, mas acrescentam informações através do isolamento de critérios específicos. Aqui temos uma importante compreensão que reforça a ideia de que nenhum elemento pode ser considerado único na hora de destacar o fluxo narrativo de determinada obra.

4.4 VELOCIDADE ALÉM DO CORTE

O ano era 1958 quando Orson Welles lançou *A marca da maldade*. Estrelado por Charlton Heston, Janet Leigh e pelo próprio Welles, é considerado como um dos últimos filmes noir e uma grande trama de investigação policial. O roteiro acompanha Ramon Vargas (Heston), que é o chefe da policia mexicana durante a sua lua de mel com sua esposa Susan (Leigh). Vargas está investigando um duplo assassinato ocorrido na fronteira.

O tempo de duração da obra é de 95 minutos e seu ASL é de 8,9 segundos. Esta medição é considerada comum neste tipo de filme produzido no período em questão. Ao propormos uma leitura inicial por meio destes dados, podemos pontuar que trata-se de uma produção com fluxo narrativo moderado de acordo com gênero e nacionalidade. No entanto, o que mais nos interessa em *A marca da maldade* neste momento é a sua famosa cena inicial, feita em um plano-sequência com duração de 3m18s. Vamos aqui voltar a falar sobre longos planos.

O plano-sequência em questão mostra inicialmente através de um plano fechado uma bomba sendo segurada por um homem. Não vemos o rosto deste homem. Ainda no plano fechado, vemos que a mão do homem ativa a bomba para explodir em três minutos. De repente escutamos risos de uma mulher o que faz com que o homem que está segurando a bomba olhe para o seu lado esquerdo. Este movimento é acompanhado pela câmera que ao mudar de posição sai do plano fechado para um plano geral que mostra um casal caminhando por um corredor. O homem com a bomba vai para o lado esquerdo da tela enquanto o casal segue para o lado direito. O homem com a bomba está de costas e não vemos a sua identidade.

Após o casal sair completamente de cena, o homem corre segurando a bomba. Vemos a sua sombra passar pela parede destacando a ideia de pressa. A câmera segue o movimento para revelar que o homem com a bomba se aproxima de um carro, abre o porta-malas e coloca o explosivo no seu interior. Ao se afastar do carro, a câmera posicionada em uma grua faz um movimento panorâmico de *tilt* em *plongée* para filmar a ação do casal se aproximando e entrando no carro. O homem liga o carro e começa a dirigir por uma avenida principal.

Neste percurso, vamos ver o carro de forma mais próxima e mais distante. No tempo de 1m20s, quando o carro se afasta, a câmera, sempre em movimento, se aproxima de um casal caminhando na rua. Trata-se de Mark e Susan, que seguem felizes observando a rua bastante movimentada por outras pessoas. Eles, assim como o carro, estão se aproximando da fronteira do México com os Estados Unidos. Este percurso permite que a câmera alterne entre destacar o carro, em movimento ou parado no trânsito, para mostrar o casal que segue caminhando. O carro e o casal chegam ao mesmo tempo no posto da fronteira.

Mark e Susan são liberados primeiro. A câmera acompanha então o casal que está no carro e percebemos que a mulher, que está no banco do carona, fala que está escutando um tic-tac, mas nem o marido ou os policiais parecem se importar e o veículo acaba liberado. Após a saída de cena do carro, a câmera segue para reencontrarmos Mark e Susan, que estão caminhando na calçada e param para se beijar. De repente os dois são brutalmente interrompidos com uma explosão. O plano-sequência então corta para uma cena de um carro em chamas.

Seguem abaixo, na sequência de figuras 01⁶⁸, algumas imagens retiradas do começo deste plano-sequência como se estivéssemos dividindo o mesmo em planos individuais de

⁶⁸ Em alguns casos nesta pesquisa vamos trabalhar de forma mais detalhada com as imagens selecionadas como em *A marca da maldade*. Por este motivo, vamos creditar estes casos como sequência de figuras.

modo a perceber a variação dos planos dentro da ideia de movimento. Esta divisão aleatória vai ser composta pelo momento em que vemos a bomba, o casal seguindo para o lado direito, a sombra do homem correndo para o carro, a bomba sendo colocada no carro, o casal se aproximando do carro, o veículo saindo de onde estava estacionado, o carro seguindo por uma ruela para entrar na avenida principal, o carro sendo parado por um guarda de trânsito, o carro seguindo no trânsito, o casal Mark e Susan atravessam a rua e os dois em destaque em um plano médio.

Figura 05 – Sequência de *A marca da maldade* (1)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 06 – Sequência de *A marca da maldade* (2)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 07 – Sequência de *A marca da maldade* (3)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 08 – Sequência de *A marca da maldade* (4)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 09 – Sequência de *A marca da maldade* (5)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 10 – Sequência de *A marca da maldade* (6)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 11 – Sequência de *A marca da maldade* (7)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 12 – Sequência de *A marca da maldade* (8)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 13 – Sequência de *A marca da maldade* (9)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 14 – Sequência de *A marca da maldade* (10)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 15 – Sequência de *A marca da maldade* (11)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

O objetivo aqui é apenas ilustrar que todas as imagens acima são de um único e longo plano e como o movimento é trabalhado. A primeira possibilidade destaca a questão da própria câmera estar em movimento trazendo diferentes planos no desenrolar da sequência. Uma segunda leitura reflete o movimento dos personagens dentro do quadro fílmico durante o período em que estão em cena.

Se por acaso este plano-sequência de *A marca da maldade* fosse na verdade um curta-metragem de 3m18s, neste caso ele teria ASL de 3m18s, o que o tornaria, se fosse contado unicamente o número de planos, uma produção com fluxo narrativo extremamente lento. Mas como já apresentamos, existe um movimento de câmera – assim como movimentos de atores e figuras dentro do quadro – quase contínuo, o que influencia fortemente a percepção da velocidade narrativa.

Sobre a utilização do plano-sequência, pegamos carona inicialmente no que André Bazin (1991) defende como um cinema mais realista uma vez que a utilização de um plano com larga duração proporciona à película a noção temporal próxima da realidade e este recorte pode trazer diferentes formas de leitura de acordo com a intenção do cineasta.

Para André Bazin, a montagem retiraria a essência realista do cinema, fazendo do filme, assim, algo mais iconográfico, anti-documental. Neste caso, o plano-sequência em Bazin é também um paradoxo estilizado usado pelo autor da obra, que oscila entre a História real que faz parte da imagem gravada e ao mesmo tempo a ilustração atemporal da humanidade – uma imagem eterna, como também pontuada na história narrativa que ali está sendo gravada, seja em uma ficção ou em uma não ficção. Assim que se produziu um cinema moderno neo-realista italiano, e assim se viu o cinema após a teoria de autores como André Bazin, Siegfried Kracauer e Cesare Zavattini. (SOUZA DE ARAÚJO, 2011, p. 2).

A utilização do plano-sequência pode ser bastante variada. Um cineasta pode utilizar literalmente uma câmera estática filmando uma ação ou, como vimos no exemplo de *A marca da maldade*, esta câmera não vai ser fixa. Por estar em movimentom, torna-se então possível trabalhar com planos e ângulos, mas sem a necessidade do corte existir.

Podemos então destacar que o plano-sequência analisado possui variações de enquadramento que transformam um mesmo plano em fechado, médio, geral, entre outras possibilidades. A mudança de um quadro para outro por meio do enquadramento já estabelece diálogo com a questão do fluxo narrativo. Um exemplo muito pertinente é quando saímos da primeira cena na qual existe um plano fechado na bomba para logo em seguida termos um plano geral mostrando o casal caminhando. E destacamos novamente que dentro do quadro

também existe movimento por meio dos personagens e suas ações.

Se empiricamente pegarmos este plano-sequência e optarmos por continuar dividindo o mesmo em planos específicos, como já fizemos com o seu começo algumas páginas atrás, podemos chegar ao resultado que a sequência poderia ter cerca de 30 planos durante o teu tempo de duração de 3m18s. Caso fosse mantida esta quantidade de 30 planos, com o tempo de duração do plano-sequência de 3m18, teríamos então um ASL de 5,6 segundos para a sequência.

Seguindo com esta leitura, podemos trazer esta mesma interpretação para alguns filmes de horror estilo *found footage*. Um dos principais expoentes deste grupo fílmico responde pelo título de *REC*. Lançado em 2007, a película segue a jornalista Angela Vidal (Manuela Velasco) e seu operador de câmera Pablo (Pablo Rosso) em uma matéria durante uma noite acompanhando o Corpo de Bombeiros de Barcelona. Uma chamada de telefone leva o grupo para um pequeno edifício onde um misterioso vírus passa a infectar os moradores e fugir do local é impossível uma vez que o prédio foi isolado pela polícia.

Angela dá ordem específica a Pablo de que tudo precisa ser registrado. Utilizando esta premissa, a direção de Jaume Balagueró e Paco Plaza cria longas cenas em plano-sequência justificando o ASL do filme de 13,2. Este dado inicial poderia apontar a produção como de fluxo narrativo lento. No entanto, o que se vê na tela é um filme extremamente rápido majoritariamente graças ao frenético movimento de câmera e ações dentro do quadro.

Um destes longos planos acontece em um dos principais momentos do filme, quando Angela e alguns bombeiros encontram pela primeira vez um infectado. A ação é vista no tempo de 18m53s e segue até 21m40s. Ou seja, temos quase três minutos sem corte. Neste sequência, Pablo e Angela entram em um dos apartamentos. Inicialmente a ação é vista como lenta uma vez que Pablo caminha com cautela e com a câmera focando o final do corredor do apartamento de onde vem um estranho barulho. De repente uma mulher surge ferida o que faz com que Pablo passe a manusear freneticamente o aparelho.

Os bombeiros chegam até o apartamento e logo são surpreendidos com uma segunda mulher no final do corredor. De repente ela corre de forma a atacar os homens sendo baleada por um deles. Toda a ação é filmada de forma agitada com a câmera tremida e algumas vezes sem foco. Após ser abatida, a mulher permanece caída enquanto os homens atônicos discutem sobre o que acabou de acontecer. Os personagens saem do apartamento deixando Angela que permanece igualmente assustada sendo filmada por alguns segundos. Desta forma, mesmo sem corte, é possível dizer que a câmera não ficou parada por nenhum dos 165 segundos e

que parte deste tempo também foi com movimento dos personagens dentro do quadro.

Outro plano igualmente movimentado acontece entre 34m44s e 37m11s. Esta cena nada mais é do que uma discussão envolvendo todos os moradores do prédio sobre o que está acontecendo. Mais uma vez a câmera de Pablo é nervosa com movimentos bruscos e perdas de focos. E por apostar em uma prática realista, inclusive apresentando ruídos na captação das imagens, os diálogos também possuem grande importância neste processo uma vez que tentam ser o mais próximo da realidade. Em outras palavras, temos pessoas gritando, diálogos sobrepostos uns aos outros e personagens que falam de fora do quadro, mas suas vozes são escutadas.

A escolha estilística da utilização do movimento da câmera e da funcionalidade do plano-sequência vai variar de acordo com diferentes vertentes, sejam elas narrativas e estilísticas. Em *Antes da meia-noite*, de 2013, o casal Jesse (Ethan Hawke) e Celine (Julie Delpy) está dentro de um carro. Jesse está dirigindo e a câmera está posicionada na frente do carro de modo a enquadrar o casal como podemos ver na figura 05 abaixo. Existem dois planos-sequências de forma seguidas de modo a criarem uma única longa sequência. O primeiro plano sequência em questão dura 05m01s, sendo cortado por uma paisagem para termos o segundo plano-sequência com duração de 08m14s. Nestes dois planos, em uma duração total de 13m15s, a câmera mostra apenas o enquadramento ilustrado abaixo.

Figura 16 - Plano-sequência em *Antes da meia-noite*.



Fonte: DVD *Antes da meia-noite*, 2013.

É curioso observar alguns pontos deste plano-sequência de *Antes da meia-noite*. O primeiro é destacar que apesar da câmera estar parada e sem realizar movimentos, o carro não está parado, de maneira que o cenário por meio da paisagem está em constante movimento durante os dois planos. Outra curiosidade desta sequência é que pode auxiliar a questão do

fluxo narrativo é referente aos diálogos. Durante as duas sequências, Jesse e Celine estão conversando. Este diálogo às vezes é lento enquanto em outros momentos é acelerado com falas quase sobrepostas dos dois atores. Por causa do diálogo ininterrupto e da discreta mudança de cenário, não podemos dizer que o fluxo narrativo aqui é lento. No caso de *Antes da meia-noite*, serão as falas que vão dar a ideia de movimento dentro do fluxo narrativo.

Após os exemplos dos filmes *A marca da maldade*, *REC* e *Antes da meia-noite*, podemos destacar a ideia de Bordwell, Thompson e Staiger (2005) quando eles afirmam que devemos analisar como a ideia de velocidade pode ter ligação muito mais com o que é visto em cena do que através do corte. Para o trio, é possível ter um filme com um único plano e este título ser movimentado e rápido.

Um filme de um único plano, *Street Car Chivalry* (1903, Edison), por exemplo, mostra uma fileira de homens sentados em um transporte público. Eles se movem para acomodar uma bonita mulher, mas se recusam a fazer o mesmo por uma simples dona de casa até que ela reclama. Aqui temos vários eventos formando uma breve narrativa, mas ainda jogamos em um plano longo dentro de um único espaço; sem cortes, mudanças no espaço e no tempo, portanto, a continuidade ainda não é um fator. (BORDWELL, THOMPSON E STAIGER, 2015, p. 290).

Aplicando aqui algumas das ideias de Walter Murch (2004) sobre a interpretação dos filmes contemporâneos serem mais rápidos do que os de décadas passadas, os filmes ficaram visualmente mais rápidos através da edição, movimentos de câmera e até pela movimentação dos personagens dentro do quadro. No entanto, se voltarmos para as décadas de 1930 e 1940, Murch (2004) vai destacar a questão da velocidade narrativa através de outras possibilidades como nas chamadas comédias de guerra dos sexos. Este tipo de filme trazia histórias, geralmente com teor de comédia e romance, na qual o casal de protagonistas passava por situações geralmente provocadas um contra o outro e travavam verdadeiros duelos verbais. Títulos como *Jejum de amor* e *A levada da breca*, de 1940 e de 1938 respectivamente, são filmes cuja velocidade narrativa pode ser transmitida não através dos cortes ou do movimento da câmera, mas por meio dos diálogos. Algumas cenas mostravam os atores falando não apenas muito, mas muito rápido.

Ambos os títulos possuem planos longos e imagens paradas, mas os casais de protagonistas quase nunca param de falar inclusive com diálogos sobrepostos. Os atores deste tipo de filme parecem falar de forma tão acelerada que praticamente ficam sem fôlego em algumas cenas.

Esse raciocínio proposto por Murch chama a nossa atenção de que alguns filmes sempre foram rápidos, mas talvez isto acontecia dentro de fenômenos específicos em determinadas épocas. Nas décadas de 1930 e 1940, os filmes do estilo guerra dos sexos eram rápidos por meio da narrativa verbal. Tanto que o ASL de *Jejum de amor* é 14,4. Já *A Levada da breca* possui ASL de 9 segundos. A partir dos anos de 1960, parte das produções se tornou rápida através da narrativa visual. A questão da velocidade da narrativa é muito mais subjetiva do que podemos pensar.

4.4.1 Pôr em cena

Ao avançarmos, Bordwell e Thompson (2013) chamam a nossa atenção para este processo de análise ao comparar o cinema com outras artes. Para a dupla, analisar uma pintura, por exemplo, requer conhecimento das cores, da aparência, da composição. Podemos incluir aqui questões como período, o artista e o recorte geográfico. Dentro desta leitura, a dupla destaca a importância da *mise-en-scène* no processo de análise como mais um dos elementos responsáveis pelo estilo fílmico. Vamos então pontuar como a *mise-en-scène* pode auxiliar na questão do fluxo narrativo.

A *mise-en-scène* pode ser compreendida como a encenação necessária e essencial utilizada para a construção de um filme. O termo vem do francês e significa pôr em cena. Podemos pensar aqui em cenários, figurinos, iluminação até comportamento e ação dos personagens. A *mise-en-scène* possui o poder de agregar elementos ao filme. Ao pensar dentro deste recorte, o diretor busca criar significado e emoção através do que acontece no quadro fílmico de cada plano, seja um com duração de três segundos ou até um longo plano-sequência com duração de dez minutos.

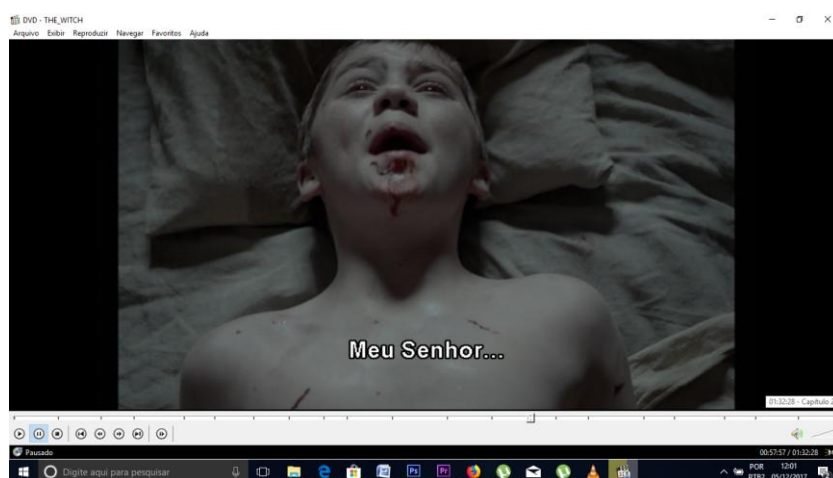
Vamos exemplificar a nossa análise apresentando a sequência da morte de Caleb no filme *A bruxa* para compreender a importância da *mise-en-scène* diante do produto audiovisual. Lançado em 2015, o filme se passa no final do século XVIII e acompanha uma família de ingleses que mora em uma colônia nos Estados Unidos. Por seguirem o protestantismo, eles são expulsos da colônia e vão viver no bosque. A família é composta pelo pai, William (Ralph Ineson); a mãe, Katherine (Kate Dickie), a filha mais velha, Thomasin (Anya Taylor-Joy); o filho, Caleb (Harvey Scrimshaw); os gêmeos, Mercy (Ellie Grainger) e Jonas (Lucas Dawson) e o recém-nascido Samuel (Axtun Henry Dube).

Na metade do filme acompanhamos Caleb procurando pelo irmão recém-nascido

desaparecido. O garoto, que tem idade aproximada de 12 anos, chega até uma casa no meio da floresta e encontra uma mulher. Após algumas horas desaparecido, Caleb chega em casa com sinais de fraquesa, desorientado e sem roupas. Ele passa alguns dias doente. A sequência que nos interessa começa no tempo fílmico de 56m46s. A família se reúne em torno de Caleb para desesperadamente rezar pela sua melhora. Aqui é utilizado o plano geral mostrando todos em torno de Caleb e planos fechados em personagens específicos. A câmera está quase sempre em movimento, embora estes sejam sutis. Aqui não vamos ter movimentos como *travellings* ou panorâmicos. Vamos ter ao final a utilização de *zoom-in* e *zoom-out*.

Ao começarem a rezar, os gêmeos dizem que não conseguem se lembrar de suas preces e começam a gritar como que tomados por agonia. De repente Caleb acorda e começa a dizer paravras aparentemente de teor religioso, mas sem um sentido específico assustando a todos os presentes. A câmera passa a mostra Caleb sempre em plano *plongée*, como é possível ver na figura 06 abaixo.

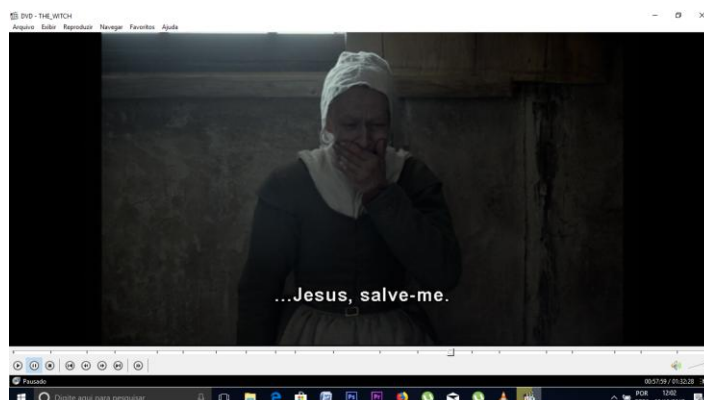
Figura 17 - Caleb em plano *plongée*.



Fonte: *Print Screen* da reprodução DVD *A bruxa*, 2015, no MPC-HC x64.

A sequência da agonia de Caleb é testemunhada pelos seus familiares, mostrados quase sempre em planos isolados e com a câmera com planos fechados e com movimentos suaves acompanhando estes personagens. Podemos ver esta disposição ilustrada por meio da mãe de Caleb na próxima página.

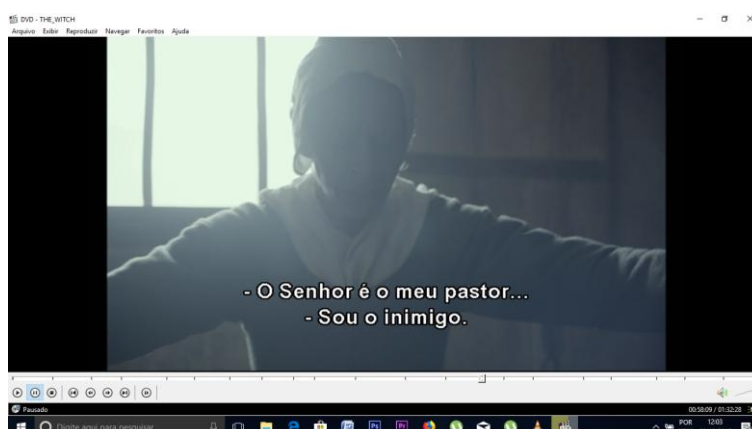
Figura 18 - Disposição da mãe de Caleb.



Fonte: *Print Screen* da reprodução DVD *A bruxa*, 2015, no MPC-HC x64.

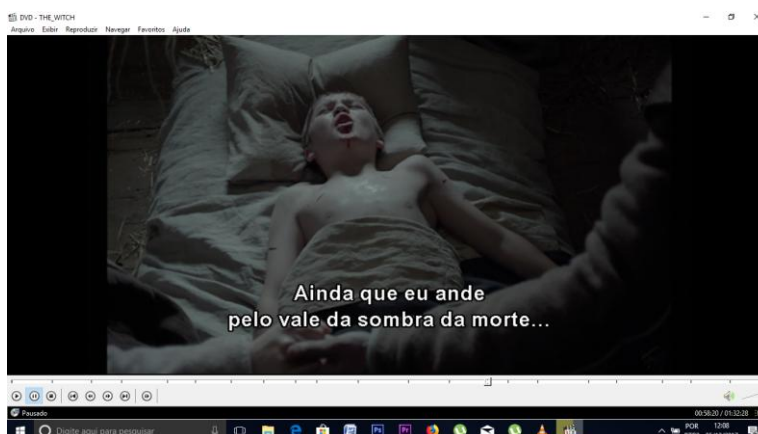
Após ficarem chocados com as revelações de Caleb, Katherine começa a oração em torno do garoto sendo acompanhada por William e Thomasin. Para começar a oração, Katherine se abaixa e a câmera a acompanha neste movimento passando a receber uma forte luz vinda da janela deixando a imagem espontaneamente quase estourada. Em seguida vemos um plano mais aberto mostrando Thomasin e William também participando da oração. Estes planos ficam claros nas figuras 08 e 09 abaixo:

Figura 19 - Câmera se move acompanhando Katherine e assim tendo um estouro de luz através da janela.



Fonte: *Print Screen* da reprodução DVD *A bruxa*, 2015, no MPC-HC x64.

Figura 20 - Plano mostra familiares em torno de Caleb.

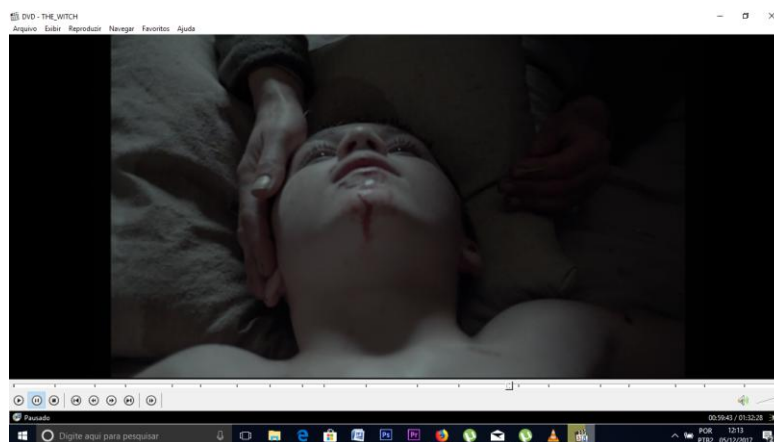


Fonte: *Print Screen* da reprodução DVD *A bruxa*, 2015, no MPC-HC x64.

A cena da morte de Caleb é mostrada em um único plano e ele está falando durante toda o plano. O mesmo já começa com um suave movimento de *zoom-in* em direção do garoto. A imagem permanece alguns segundos com Caleb em plano fechado. Logo começa o movimento inverso com um *zoom-out* para a câmera depois permanecer novamente mais alguns segundos parada. No entanto, ao fazer o movimento *zoom-out*, Caleb se levanta em direção a câmera quase que insistindo que o foco da ação fique nele. Aqui temos dois movimentos em uma única cena. O primeiro se dá na própria câmera por meio do zoom enquanto o segundo é percebido pelo mover do personagem dentro do quadro.

Se formos utilizar a questão dos diálogos acelerados vistos anteriormente, Caleb está falando apressadamente ao mesmo tempo em que seus pais e irmã estão rezando e os gêmeos gritando. Após o *zoom-out*, a câmera então faz um movimento *tilt* para se aproximar mais de Caleb, que se deita novamente. Por fim, a câmera encerra com mais um *zoom-in* até o rosto do garoto e permanece lá até o fim do plano quando ele morre e tem seu rosto tocado pela mão de Katherine. Toda esta cena possui duração de 01m21s.

Figura 21 - Acompanhamos o plano sem cortes, mas com movimentos de câmera que culminam com a morte de Caleb.



Fonte: *Print Screen* da reprodução DVD *A bruxa*, 2015, no MPC-HC x64.

É interessante observar que a sequência analisada de 56m46s até 59m55s possui 25 planos, em um total de 3m55s, o que gera um ASL de 9,4s. Porém, conforme vimos, esta sequência possui alguns elementos que podem fazer com que a mesma seja percebida como possuindo um fluxo narrativo acelerado. Para isto, vamos complexar a questão da importância da *mise-en-scène* neste processo.

O primeiro elemento é o cenário. O quarto no qual Caleb se encontra representa uma construção humilde. O colchão é feito com feno e praticamente não existem móveis que possam ser vistos. Esta escolha além de dialogar com a realidade dos personagens, que foram expulsos e partiram com poucos móveis, também permite que o olhar do público fique direto nos personagens. Este olhar é guiado pela câmera, que sempre acompanha o movimento dos personagens, por mais sutis que sejam visto que nenhum chega a mudar de lugar dentro do cômodo, mas apenas ficam movimentando-se por impaciência ou angústia diante do ocorrido.

O cinema de horror tem na questão do cenário um dos seus principais elementos de identificação. E naturalmente eles podem trazer uma pluralidade de possibilidades. A sala de jantar de *O massacre da serra elétrica*, 1974, é um exemplo completamente antagônico do sótão de *A bruxa* conforme podemos perceber na figura 11 abaixo. De aspecto sujo, a sala de jantar é poluída de informações. Além da mesa com comida, utensílios e partes de corpos, existem as cadeiras com os membros da família de canibais. Nas paredes destaque para um quebra-luz de um lado e um esqueleto do outro, além de quadros e partes de animais penduradas ou pregadas na parede. Para completar a “decoreação”, destaque para uma luminária feita com um rosto humano.

Figura 22 - Sala de jantar de *O massacre da serra elétrica*.



Fonte: Reprodução de internet.

O segundo elemento de extrema importância na *mise-en-scène* responde pela questão de figurino e maquiagem. Em *A bruxa*, por termos um filme de época, torna-se obrigatório a utilização de figurinos antigos. No entanto, para destacar a questão da pobreza e até da falta de recursos dos personagens, suas vestes possuem aparência de antigas e muitas vezes já gastas. Desta forma, tanto o figurino como a maquiagem ajuda a destacar a construção e de certa forma a própria posição dos personagens dentro da trama.

O terceiro ponto que vamos destacar aqui é referente à iluminação. A ideia de luz sempre esteve presente nas produções fílmicas, mas aqui torna-se necessário pontuar não apenas que uma cena seja iluminada, mas que a mesma possua uma iluminação que auxilia ao desenvolvimento da questão narrativa da trama.

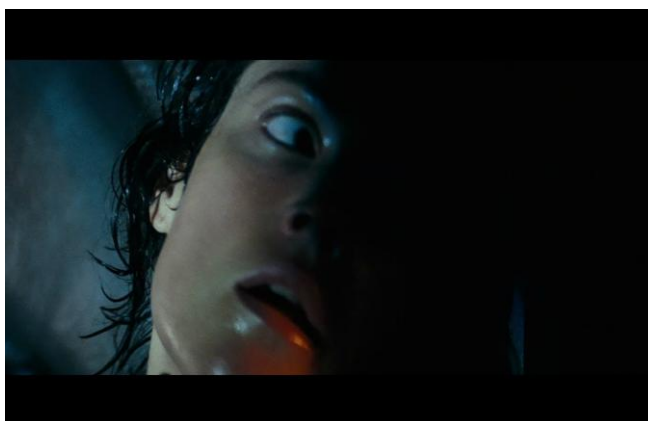
Na análise de *A bruxa*, a questão da iluminação é feita de caráter realista sem a necessidade de apresentar uma luz sobrenatural, como é comum em muitos títulos de horror. O destaque da sequência analisada em *A bruxa* no quesito iluminação é percebido quando Catherine se posiciona na frente da janela provocando uma espécie de estouro da luz atrás dela. Se estivéssemos falando de uma fotografia, provavelmente a mesma poderia ser criticada por este tipo de estouro. Mas por se tratar de um filme, aqui é natural perceber como esta iluminação específica é vista possuindo significado dentro da trama.

Na sequência em que acontece o estouro de luz, Catherine se ergue para puxar uma oração na tentativa de salvar o filho Caleb da bruxaria. Metaforicamente podemos associar este estouro de luz com a forte retomada da oração por parte da mulher.

Assim como os demais pontos referentes à *mise-en-scène*, este da iluminação também

é bastante plural em suas possibilidades podendo ser utilizado na sétima arte de diversas formas. Em *O sexto sentido*, 1999, uma luz inferior destaca a questão sobrenatural do garoto que vê pessoas mortas. Em *Alien – o oitavo passageiro*, 1979, a tenente Ripley (Sigourney Weaver) tem apenas metade do rosto iluminado em uma cena antes de embarcar no veículo de fuga podendo ser interpretada como o medo da personagem em seguir adiante. Já em *A família Addams 2*, 1993, a iluminação é utilizada para compor um dos personagens. Trata-se de Morticia Addams (Angelica Huston), que sempre que está em cena é vista com uma luz tênue em seu olhar, neste caso destacando o mesmo.

Figura 23: *Alien – o oitavo passageiro*.



Fonte: reprodução de internet.

O quarto ponto da *mise-en-scène* que merece atenção é referente à encenação, aqui por meio do movimento e da interpretação. Neste caso, a ideia de interpretação é compreendida como uma criação feita unicamente para ser filmada e por este motivo precisa funcionar dentro do quadro fílmico. Bordwell e Thompson (2013) destacam como a interpretação de um ator é composta por elementos visuais - como aparência, gestos, expressões faciais - e também questões sonoras como a voz e utilização da mesma. Naturalmente, estes elementos são guiados de acordo com o produto fílmico. Em outras palavras, a interpretação pode fazer parte do estilo do filme ou do grupo ao qual aquele filme pertence.

Em *A bruxa*, acompanhamos uma sequência na qual o desespero é visto no olhar e nos movimentos da mãe, a incredulidade no olhar da irmã que permanece estática diante da cena enquanto pai possui um olhar frio, como se não se permitesse sentir algo diante daquela cena. Para completar o quadro, temos o jovem Caleb se contorcendo e com olhar perdido para o

alto, sem fitar nenhum dos seus familiares. A motivação de cada um justifica os gestos e expressões.

Vistos estes quatro pontos do filme *A bruxa*, é possível destacar como estes elementos unidos ou isolados podem trazer dados sobre o fluxo narrativo de uma obra fílmica. Bordwell (2008) reforça que hoje o estilo de Hollywood é o do movimento e este pode ter diferentes origens.

4.5 CONSTRUINDO UM NOVO OLHAR NO SÉCULO XXI

O fluxo narrativo dos filmes do século XXI costuma ser tratado como extremamente rápido. Aqui parece existir uma necessidade de tornar os filmes mais rápidos para que o público contemporâneo tenha interesse em consumir os mesmos e o simples fato de estarmos no século XXI já parece ser um importante elemento motivador desta questão.

Antes de chegarmos ao século XXI, é importante observarmos duas décadas específicas. Os anos 1980 e 1990 foram importantes momentos de transformações por mostrarem, entre outros, novas linguagens audiovisuais, o surgimento de novas mídias, o espectador/consumidor que muda seus hábitos como consequência de uma cultura *pop* participativa e multimídia e a consolidação de um consumo audiovisual que cristaliza a tendência de produções cinematográficas mais sinestésicas.

Podemos compreender como as décadas de 1980 e 1990 foram importantes primeiramente para o surgimento de uma pluralidade imagética que modificou a questão da produção audiovisual. Este processo deixou de lado a exclusividade do cinema em exhibir filmes, algo que na verdade já não acontecia desde o surgimento da TV e que teve uma mudança ainda maior com a popularização dos aparelhos de vídeo-cassete.

Vamos aqui abrir um parêntese para compreender como alguns pesquisadores já deixavam claro que a questão da televisão e do próprio vídeo-cassete foram responsáveis pelas chamadas mortes do cinema. Sim, de acordo com estes estudiosos, o cinema já morreu algumas vezes.

A data da morte do cinema é 31 de setembro de 1983, quando o controle remoto espalhou-se pelas salas de estar. O cinema deve, de agora em diante, tornar-se uma arte interativa, multimeios: o videoartista Bill Viola vale dez vezes Martin Scorsese, Scorsese está fora da moda, faz os mesmos filmes que fazia D. W. Griffith no início do século passado. Trinta e cinco anos de cinema mudo desapareceram, ninguém mais o assiste, isso acontecerá da

mesma forma com o resto do cinema. Somos obrigados a confrontar esse novo meio de comunicação, um cinema interativo que fará com que a Guerra nas estrelas se pareça com uma sessão de leitura à luz de vela no século XVI. (GAUDREAULT; MARION, 2013, p. 35).

Gaudreault e Marion (2013) apresentam o que eles chamam de todas as mortes do cinema até o momento. A primeira teria sido na hora do seu nascimento quando os próprios irmãos Lumiere teriam dito que o cinema seria uma invenção sem futuro. A segunda aconteceu com a institucionalização de um modelo de narrativa em 1907 que deixava o que havia sido feito anteriormente como velho e ultrapassado. O terceiro fim ocorreu em 1910 com a morte do cinematógrafo. A quarta veio com o surgimento do cinema sonoro. A quinta foi justamente com a invenção da televisão enquanto a sexta aconteceu com o lançamento do aparelho de vídeo-cassete. A sétima veio então em 1983 com a invenção do controle remoto.

Naturalmente não compreendemos estes pontos como *mortes*, mas sim como acontecimentos de transformações que tiveram impacto na produção fílmica, mas não a ponto de ceifá-la. O próprio século XXI trouxe outras *mortes* como o surgimento do DVD, o Bluray e as tecnologias capazes de permitir que filmes sejam vistos em dispositivos móveis no caminho entre a casa e o trabalho. Todas estas *mortes* fazem com que o cinema se mostre praticamente como um Jason Voorhees, que mesmo morrendo no filme anterior, sempre volta para mais uma sequência.

Gomes de Mattos (2006), por exemplo, pontua a importância de anúncios de televisão e dos videoclipes do final do século XX para o que viria a ser a linguagem fílmica *mainstream* do século XXI. Estes exemplos acabaram por cristalizar a ideia de que as imagens e ações de um filme deveriam transmitir a sensação de movimento o tempo inteiro, de forma constante. Vamos lembrar que o tempo de duração de um anúncio publicitário transmitido na televisão nas décadas de 1980 e de 1990 era de cerca de 30 ou 45 segundos. Além de uma mensagem sobre o produto, algumas empresas passaram a investir em narrativas mais arrojadas e bem produzidas. Desta forma, algumas propagandas passaram a atrair o interesse não apenas pelo produto, mas pela maneira como o mesmo era anunciado. E esta forma inclui a produção de roteiros mais bem elaborados, utilização de cenários, contratação de atores e atrizes conhecidos e principalmente uma montagem bem realizada. Algumas destas propagandas podiam ser consideradas pequenos curtas-metragens e aqui podemos pensar em uma espécie de influência do próprio cinema, ou ao menos de narrativas audiovisuais surgidas e aprimoradas com o cinema e que depois foram naturalmente absorvidas por outras formas audiovisuais.

Já Soares (2013) explica que a MTV⁶⁹ serviu como alicerce das novidades visuais de um público jovem, típica da cultura *pop*, para programação e clipes. Para Soares, é necessário pensar a tecnologia das décadas de 1980 e 1990 como formas de linguagens e discursos que abraçam a estética do excesso. “As tecnologias, além de transmitirem, são determinadas da forma de agir e de pensar de uma cultura” (SOARES, 2013, p. 34). O produto de uma época torna-se circunscrito num contexto cultural. Aqui podemos pensar na internet e no impacto da mesma em atividades cotidianas, como assistir filmes.

Alguns dos clipes mais populares da década de 1980 e até de 1990 eram aqueles que investiam em produções detalhadas, algumas pegando também carona com elementos cinematográficos. Do clipe mais visto na história, *Thriller*, de Michael Jackson, dirigido por John Landis; ao mais polêmico, *Justify my love*, da Madonna, dirigido pelo fotógrafo Jean-Baptiste Mondino, e com referências explícitas ao filme *O porteiro da noite*, o videoclipe se tornou muito mais do que uma forma de divulgar a música de trabalho de um artista e sim uma forma audiovisual de contar histórias.

O público da MTV era formado por adolescentes e jovens na década de 1980, o que deixava claro que a produção destes trabalhos, principalmente de cantores *pop*, deveria dialogar com eles. Além de coreografias e danças, havia a necessidade de um ritmo que dialogasse com estes jovens, uma geração já nascida com a televisão e que passava algumas horas por dia justamente no canal de música.

O chegar ao século XXI testemunhou um avanço sem precedentes da tecnologia que não apenas mudou a forma de produzir, mas também de consumir filmes. Gaudreault e Marion (2013) poderiam inclusive pensar este processo como mais uma morte, talvez a mais forte do cinema. No entanto, vamos aqui continuar utilizando o termo transformação, embora esta atual realmente seja bastante forte. Antes de nos debruçarmos sobre o cinema, o século XXI costuma insistentemente ser tratado como o período da pós-modernidade. Aqui torna-se necessário fazer algumas observações com caráter de trazer segurança para o nosso texto antes de avançarmos.

Por se tratar de um momento atual, ou seja, um período em aberto, aqui já surge o primeiro problema em utilizar certas afirmações como verdades absolutas e o termo pós-modernidade nos parece uma destas. Trata-se de um conceito atual e complexo e que se aplica a diferentes áreas, como filosofia, artes, sociologia, possuindo diferentes significados para cada. Assim a pós-modernidade pode significar diferentes coisas para grupos e áreas.

⁶⁹ A MTV surgiu em 1º de agosto de 1981.

O problema do pós-modernismo – como suas características fundamentais devem ser descritas, ou mesmo se, em primeira instância, ele existe de fato, se o próprio conceito serve para alguma coisa, ou, ao contrário, é uma mistificação – é a um só tempo estético e político. É possível demonstrar que as várias posições possíveis do ponto de vista lógico sobre o assunto, em quaisquer termos que sejam apresentadas, sempre articulam visões da história nas quais o momento social que vivemos hoje é objeto ou de uma rejeição ou de uma ratificação, ambas essencialmente políticas. Na verdade, a própria premissa que torna o debate possível baseia-se em uma pressuposição estratégica inicial sobre nosso sistema social: dotar a cultura pós-moderna de qualquer originalidade histórica equivale a afirmar, implicitamente, que há uma diferença estrutural entre o que se chama, muitas vezes, de sociedade de consumo e momentos anteriores do capitalismo de que esta emergiu. (JAMESON, 1996, p. 80).

De forma geral, o prefixo pós costuma servir como algo contrário ao que vem escrito depois. Desta forma, a ideia de pós-modernidade pode ser compreendida inicialmente como uma reação à ideia de modernidade. Esta por sua vez, costuma ser caracterizada pela crença na ciência, razão e progresso tendo surgido no iluminismo, fortalecida com a revolução industrial e perdurado até meados do século XX. Este momento de ruptura, embora não possua uma data exata, parece surgir quando diferentes áreas começaram a se mostrar insatisfeitas com os valores defendidos pela ideia de modernidade.

Dentro deste contexto, que naturalmente não vamos aprofundar aqui, a ideia de pós-modernidade surge como uma nova opção contrária ao que havia sido tomado como verdade. Desta forma, o que talvez seja mais importante para a compreensão da pós-modernidade no nosso estudo nem seja uma definição correta ou exata, mas percebemos o fato de estarmos em um momento diferente de transformação social, filosófica, cultural e artística e como diversos pensadores já percebem esta nova realidade. Assim, até por não ser o objetivo deste trabalho, não vamos trazer uma definição exata da pós-modernidade, mas sim iremos compreender que existe uma transformação no século XXI e como algumas áreas já foram bastante atingidas.

Um dos principais elementos desta transformação é perceber não apenas como vivemos rodeados de tecnologia, mas as mudanças causadas pela mesma e seu impacto no modo de estar no mundo e consumir audiovisual nesta nova realidade. Uma leitura comum do século XXI é perceber como a internet permitiu que muitos produtos audiovisuais, antes endereçados apenas ao cinema e à televisão, ganhassem lugar no chamado ciberespaço. Além disso, o século XXI testemunhou o surgimento do Youtube, em 2005, e a popularização de aparelhos de captação de imagem e áudio de baixo custo e fácil manuseio.

Hoje as fronteiras do que é produzido audiovisualmente para a TV, para o cinema e para a internet se tornaram menos rígidas, quase indistinguíveis em alguns casos. Muitas vezes podemos estar assistindo a um filme que foi lançado originalmente no cinema, mas visto agora na tela de um celular; vendo uma série feita para TV esteticamente similar a um filme; consumindo um produto para internet, mas que poderia ser lançado no cinema ou acompanhando um título *mainstream* em uma sala multiplex com a película em questão no estilo *found footage* ao recriar uma imagem amadora.

Este último exemplo com relação ao *found footage* não surge por acaso e parece ter um diálogo bastante forte com este modo de produzir e consumir audiovisual no século XXI. Isto permite que as imagens sejam repletas de ruídos como tremores, perda de foco, imagens granuladas, entre outros. Vamos lembrar que apesar de existirem outros títulos anteriores, um dos grandes exponenciadores desta categoria fílmica foi *A bruxa de Blair*, em 1999. Na época, era comum ver pessoas reclamando desta estética caseira e acusando o produto de não ser um filme, mas algo muito mais parecido com um vídeo amador.

Alguns anos depois, com a popularização de dispositivos móveis que passaram a permitir gravações a preços mais acessíveis e a possibilidade de tornar este material público, a estética amadora e caseira não apenas deixou de incomodar como se tornou um dos formatos mais utilizados pelo gênero horror nos últimos anos.

A resignificação de filmes de família, o uso de vídeos disponíveis na Internet dentro de trabalhos audiovisuais, a popularidade de imagens amadoras, os fenômenos midiáticos nascidos de vídeos caseiros postados no YouTube, a forte e crescente tendência da aceitação de erros técnicos – até mesmo a preferência por imagens que contenham esses erros, como índices de um realismo nem sempre verdadeiro – e a espetacularização de imagens e sons da intimidade constituem temas que integram um debate mais amplo sobre novos regimes de visualidade que privilegiam imagens não profissionais. (CARREIRO, 2013, p. 227).

Outro ponto importante é pensar no avanço nos jogos de videogame nos últimos anos. Murray (2003) chama atenção sobre o poder imersivo do ciberespaço, que é obtido através de efeitos espetaculares como, no caso dos *games*, rápidas e vibrantes explosões e cenas de luta. Para ela, o espetáculo é usado para nos conduzir a um estado de excitação e vibração sinestésica. Naturalmente, o cinema incorporou essa influência, seja por meio de efeitos especiais realistas ou do movimento frenético do que é visto na tela.

No centro desta nova realidade, está o jovem consumidor do audiovisual contemporâneo, que é o principal público do cinema *mainstream*. A figura deste rapaz ou

moça ganhou destaque progressivo no consumo fílmico desde a década de 1950 quando o *drive-in* se tornou o principal espaço de exibição nos Estados Unidos, com a inauguração de mais de quatro mil telas de exibição somente naquela década. Martel (2010) define o *drive-in* como um fenômeno jovem. Para ele, além do ingresso barato, a qualidade dos filmes não interessava tanto, já que a maioria do público era formado por jovens que frequentavam estes espaços para se divertirem com amigos e namoradas. Desde então, o cinema norte-americano passou a apostar forte neste público jovem que queria muito mais entretenimento no cinema do que profundidade.

Vamos trazer de volta aqui a nossa ideia do cinema como metáfora de um parque de diversões: quanto mais frenético for o brinquedo, maior será a diversão. Neste caso, este público jovem atual parecia demandar um espetáculo audiovisual nas telas de cinema. Esta quase exigência não acontecia por acaso. O século XXI testemunhou as primeiras crianças que cresceram entre dispositivos móveis. A ideia de diversão logo cedo era associada ao toque em uma tela independente do lugar: casa, restaurante, escola, parque, carro. *Tablets* e telefones celulares se tornaram extensões dos corpos destes jovens assim como a forma mais comum delas consumirem produtos audiovisuais.

Esta nova forma de consumir audiovisual pode ter provocado uma mudança muito mais brusca do que a vista com a incorporação do controle remoto na década de 1980. Para esta, mesmo em casa, ainda era possível criar um ambiente que tentasse emular a sala de cinema ao apagar as luzes, fechar a janela e fazer pipoca. Assistir filmes em celulares ou dispositivos móveis representa na verdade uma saída total da quieta sala escura, seja ela real ou imulada, para novos espaços muito mais agitados do que as então movimentadas ruas do período da revolução industrial.

A produção *mainstream* se mostra acelerada de modo que o próprio público jovem é acostumado com esta velocidade. A velocidade não é mais inerente apenas ao filme, mas faz parte da vida cotidiana atual. A própria possibilidade de assistir ao filme dialoga diretamente com a velocidade com que podemos ter acesso a filmes. Se duas décadas atrás precisaríamos esperar que o filme fosse lançado no cinema ou chegasse na locadora, esta realidade não é a atual. Ao ouvirmos falar de um filme, independente do país, ano ou gênero, temos a chance de baixá-lo e assisti-lo em dez minutos.

Os grandes realizadores de filmes passaram a direcionar a maior parte das suas produções a esse público, naturalmente mais acostumado e até necessitado ao fluxo narrativo acelerado. No século XXI, isso significa que os filmes *mainstream* norte-americanos, de

maneira generalista, são feitos tendo como espectador ideal este jovem acostumado a consumir o audiovisual em múltiplas plataformas, frequentador assíduo de ambientes virtuais recheados de videocliques e *games*, e que espera encontrar nos filmes elementos da experiência estética que consome nessas plataformas.

Em outras palavras, temos no século XXI praticamente uma reordenação do espectador diante de produtos audiovisuais em circulação. A internet parece ter nos tornado impacientes e desacostumados a assistir calmamente o desenrolar de um filme na tela do cinema. Nos acostumamos (pela internet, pelas plataformas *online* de acesso a jogos, músicas e vídeos) a uma recepção fragmentada e veloz, muitas vezes acessando mais de uma janela de informações em simultâneo. É normal, para muitas pessoas, ler uma notícia numa janela, enquanto conversa pelo *WhatsApp* em outra e ao mesmo tempo ainda escuta uma música nos fones de ouvido. Tudo isso junto pode ser muito rápido – e não apenas queremos, mas nos acostumamos com esta rapidez. O cinema naturalmente incorporou tudo isso, e utiliza o excesso na produção de obras inéditas e *remakes*.

Por este motivo a dupla Lipovetsky e Serroy (2009) utiliza a expressão “nova era do cinema” para tratar da produção filmica do século XXI. E esta mudança inclui, claro, uma revolução na forma de consumo, afinal as sociedades modernas do século XX consumiam filmes em uma grande tela dentro de uma sala escura. A dupla nos convida a pensar agora em telas onipresentes e plurais através não mais do cinema, mas da publicidade, do videogame, do clipe, da web. Telas para auxiliar um consumo rápido. Telas para filmes de consumo *fast food*.

Assim o século XXI transformou a grande tela em telas fragmentadas, menores, móveis e que funcionam de acordo com a nossa vontade. E claro, este impacto não surge apenas no cinema. O videoclipe, os games, a publicidade. A própria MTV não é mais a mesma. Com a diminuição da audiência, muitos países que possuíam franquias da *Music Television* encerraram suas transmissões. A lógica jovem atual não acompanha ter que assistir a um canal de televisão para ver um clipe que vai passar em um horário que o canal vai estabelecer. Esta lógica funcionava nas décadas de 1980 e 1990 quando as sextas-feiras eram dias de estréias na MTV. Hoje, a *premiere* acontece online e o jovem pode rever o clipe quantas vezes quiser e na hora em que quiser.

Ao mesmo tempo o cinema reconhece esta nova realidade dentro do consumo do audiovisual. Não por acaso, as produtoras e os estúdios investem em filmes cada vez pensados para serem vistos nas grandes telas das salas de cinema. A informação parece ser redundante

visto que este deveria ser o objetivo dos estúdios desde sempre. Mas com esta nova forma fragmentada de consumo, os filmes passaram a investir cada vez mais em imagens extremamente bem produzidas e aceleradas para justificarem a ida ao cinema e a compra do ingresso. Aqui podemos destacar o renascimento do filme 3D que diferente dos anos 50 e 80, que geralmente jogava objetos em direção à tela, hoje trabalha muito mais com a ideia de profundidade de campo para tornar a experiência fílmica na tela de cinema ainda mais especial.

Com o 3D, a experiência fílmica pode ser redefinida. Além disto, as salas passaram a trabalhar com tratamento acústico que permite um desenho de som para todo o espaço, algo difícil de ser alcançado com dispositivos móveis ou mesmo na sala de casa. Tudo isso vem aliado a efeitos especiais, movimentos de câmera e ação frenética com planos super curtos e divulgado dentro de campanhas publicitárias que começam quase um ano antes do lançamento. Tudo com a justificativa de que o filme em questão deve ser visto no cinema para uma experiência mais completa.

A rede de cinema Cinemark, por exemplo, lançou em 2015 salas com poltronas especiais munidas de sensores que transmitem comandos para que os assentos simulem vibrações e trepidações. Tudo com a desculpa de tornar a experiência fílmica ainda mais vibrante. Claro que isto reflete no preço dos ingressos visto que salas especiais vão ter ingressos mais caros.

Ao destacarmos alguns títulos *mainstream* dos últimos anos, como *Os vingadores*, de 2012, com ASL de 2,8; *X-men – dias de um futuro esquecido*, 2014, 2,9; *Mad Max – estrada da fúria*, 2015, 2,6; entre outros, podemos perceber como estes dialogam com questões estéticas e narrativas ligadas com o público jovem consumidor vendendo a ideia de que a experiência fílmica será mais completa em uma sala de cinema.

Mad Max – estrada da fúria traz movimento de câmera em quase todos os planos do filme. Só isso já faria o filme possuir fluxo narrativo acelerado. Vamos agora destacar a questão da montagem com ASL de 2,6: a impressão que se tem ao ver o filme é estar diante de um longo videoclipe sem que a câmera ou mesmo a edição parem um instante sequer. Tudo é rápido e fragmentado. Assim como a vida no século XXI, as informações visuais e narrativas se atropelam no filme e por isso funcionam para o público contemporâneo.

Para reforçar o interesse das pessoas em ir ao cinema, o filme foi lançado em 3D e nas principais salas Imax e D-Box. Além disso, o desenho de som também foi um dos atrativos para justificar o público a sair de casa e ir até o cinema mais próximo. Não por acaso, o filme

levou seis prêmios da academia incluindo Oscar de melhor Mixagem de Som e Desenho de Som, assim como Edição, Direção de Arte, Maquiagem e Desenho de Produção. A experiência com *Mad Max – estrada da fúria* seria completa não apenas no cinema, mas na sala correta que oferecesse o filme em 3D e com sistema de som ideal. Nós nos acostumamos com filmes rápidos porque além da própria evolução fílmica que caminhou para este ponto, nossa vida se tornou muito rápida.

4.6 O HIPERCINEMA

Diante de tantas telas nas quais a velocidade do fluxo narrativo é constantemente emulada para um público jovem que nasceu acostumado com a rapidez e a informação fragmentada em telas, é natural compreender como o cinema *mainstream* passou a produzir seus filmes de modo a atingir este público contemporâneo ávido por velocidade. Ou como diria Freddy Krueger em *A Hora do Pesadelo 5*, de 1989, ao se referir a uma de suas vítimas, um jovem com “apetite para velocidade”⁷⁰.

Ao pensar nas refilmagens como produtos para serem consumidos pelo público acostumado com fluxos narrativos acelerados, nos parece altamente justificável as mudanças estéticas feitas nos exemplos anteriormente apresentados das mortes de Chris e de Georgie respectivamente nas novas versões de *A Hora do Pesadelo* e de *IT*. Tudo parece fazer parte de uma nova forma contemporânea de ser, ver e sentir.

De forma didática, Lipovetsky e Serroy (2009) chamam a nossa atenção para o hipercinema como uma resposta do próprio cinema diante do seu processo evolutivo, uma resposta que surge como consequência estilística da aceleração do ritmo da vida na sociedade atual. Aqui vamos lembrar que embora não tenhamos apresentado uma definição específica para a mesma, concordamos que estamos diante de uma nova etapa diferente do que se convenceu chamar de modernidade. Dentro deste caminho, o hipercinema seria a quarta idade do cinema. Esta ideia de ser um quarto momento de certa forma fortalece a noção de que o cinema sempre passou por importantes processos evolutivos. A primeira idade é a fase do cinema mudo que é conhecida como uma modernidade primitiva na qual o cinema como arte recém-nascida busca para si um estatuto e uma definição artística.

A segunda idade ficou conhecida como a modernidade clássica surgindo em 1930 e seguindo até 1950. Este período é marcado pela chamada era do ouro dos estúdios quando o

⁷⁰ *Need for speedy*. (Tradução feita pelo autor)

cinema é o principal divertimento dos americanos. A principal característica desta fase é perceber como os filmes seguem um sistema narrativo bastante claro, fluido e contínuo. Já a terceira idade aparece como uma espécie de quebra com relação ao segundo momento surgindo a partir de 1950, mas passando a ter destaque na década de 1970. Trata-se da modernidade modernista e emancipadora na qual a ordem principal era se libertar do modelo clássico da idade anterior de narrar histórias e teve grande força nos seus jovens e criativos diretores. Aqui é possível perceber os primeiros exemplos da continuidade intensificada. Aliás, pensar na continuidade intensificada significa pensar no próprio hipercinema e na estética do excesso.

O que Lipovetsky e Serroy chamam de hipercinema dialoga dentro de uma leitura estilística com a continuidade intensificada. No entanto, além de ser um fenômeno estilístico, o hipercinema também se mostra culturalístico. Isto inclui não apenas questões de produção, mas também de diferentes áreas como distribuição, reprodução, elementos culturais e até de crítica.

Apesar do hipercinema ser apontado como inerente ao século XXI, o mesmo começou a tomar forma ainda na década de 1980. Para Lipovetsky e Serroy (2009), a dinâmica da individualidade e da globalização que teve começo nos anos 80 subvertem a ordem do mundo de modo a gerar um eco à nova modernidade que se constrói, a qual a dupla chama de hipermodernidade. O cinema faz parte desta transformação. No entanto, os dois vão destacar que apesar de ser uma quarta idade do cinema, a do hipercinema, vai ter um impacto muito maior por atingir diferentes áreas enquanto as outras três fases pareciam agir em territórios mais isolados.

Não podemos deixar de lado que antes mesmo da chegada do século XXI já existiam nomes que faziam trabalhos estilísticos que se aproximavam muito do que hoje são tratados como elementos fundamentais do hipercinema. Sergei Eisenstein com sua montagem métrica e rítmica, Orson Wells com a profundidade de suas lentes, Sergio Leone com a utilização de super closes. A diferença do trabalho destes cineastas com o hipercinema é que agora temos todos estes elementos juntos e potencializados.

Não é a primeira vez, evidentemente, que o cinema é “revolucionário” em seus princípios. Pode-se mesmo dizer que sua história constantemente se escreveu através de uma série de transformações e questionamento. A invenção do cinema falado, a passagem do preto-e-branco para a cor, o advento da tela larga, (...) No entanto, mais ainda que em qualquer outro período de sua história, o cinema conhece uma mutação de fundo na medida

em que atinge todos os domínios, tanto a produção, como a difusão, tanto o consumo como a estética dos filmes. As mudanças são tais que autorizam a formular a hipótese do advento de um novo regime histórico do cinema, de uma nova galáxia-cinema. (LIPOVETSKY; SERROY, 2007, p.18).

Com o hipercinema, são todas as dimensões do universo cinematográfico que se transformam simultaneamente. A própria ideia de mudança também está associada ao novo comportamento do indivíduo consumidor de cinema. Não por acaso falamos de uma estética do excesso no hipercinema que parece surgir como uma consequência natural para um mundo no qual a cibercultura, o aparecimento de novas mídias e a mudança de comportamento do espectador transformaram os atos de produção e de consumo de produtos audiovisuais.

Com as novas tecnologias e o impacto das mesmas na vida cotidiana, torna-se possível falar destes novos modos de consumo. Aqui destacamos um hiperconsumidor que busca filmes cada vez mais sensacionalistas, com imagens mais aceleradas e sensoriais através de títulos que possam ser assistidos em qualquer tela, sejam as maiores das salas escuras, que ainda trazem uma experiência sensorial mais completa, até notebooks.

Falar do hipercinema, da hipermodernidade, do hiperconsumo e da própria continuidade intensificada é falar desta estética do excesso na sétima arte contemporânea. O excesso está nesta nova forma de produzir e consumir cinema seja através de roteiros cada vez mais fragmentados, cortes cada vez mais rápidos, câmeras em movimentos sutis e frenéticos, efeitos especiais e um som tão alto que provoca ondas sonoras que vibram e batem em nossos corpos. E além de tudo isto, temos o excesso de telas que possibilitam diferentes tipos de experiência diante do filme.

Um dos exemplos ilustrativos mais claros para esta questão do hipercinema e do excesso responde pela franquia de filmes norte-americanos *Velozes e furiosos*, iniciada em 2001 e com oito sequências no currículo até o momento. O filme acompanha o policial Brian O'Conner (Paul Walker), que se infiltra no mundo das corridas ilegais com o objetivo de prender um criminoso responsável por diversos roubos da caminhões. Este é o mote inicial, visto que O'Conner vai se apaixonar pelas corridas de carro e pela irmã do mais famoso corredor de rua de Los Angeles. Na verdade o enredo parece não ter tanta importância uma vez que os principais elementos cativantes para os fãs da franquia são as inúmeras sequências de corrida. O primeiro filme teve um alto faturamento partindo de um orçamento de US\$ 38 milhões para um lucro de US\$ 207.283.925 em todo o mundo, o que naturalmente significou sinal verde para as sequências.

O que nos interessa em *Velozes e furiosos*, seja no primeiro ou em qualquer das suas

sequências, é identificar os pontos vistos até o momento para justificar e compreender o fluxo narrativo acelerado e sua classificação como exemplo de hipercinema. Inicialmente, vimos que antes de tudo, o gênero, ou mesmo a categoria fílmica, pode ser importante na hora de ditar o fluxo narrativo de determinado produto. Aqui estamos falando de um filme de ação *mainstream* e que envolve corrida de carro, o que já pode justificar um fluxo extremamente acelerado.

Tomemos como exemplo a ação passada no centro de Nova York em *Velozes e furiosos 8*, lançado em 2017. A sequência que nos interessa possui duração de 5m30s e mostra o personagem Dom (Vin Diesel) em uma fuga contra cinco carros nas ruas da cidade. Inicialmente podemos destacar a montagem extremamente rápida com planos curtos com duração média de 01, 02 ou 03s. Em seguida pontuamos os frenéticos movimentos de câmera. Aqui vamos ter a utilização excessiva e rápida de panorâmicas e *travellings*. Também é possível perceber a utilização de *zoom-in* em algumas cenas. A produção também opta pela utilização de uma câmera tremida, como se estivesse sendo segurada por uma pessoa e aqui se aproximando de uma estética amadora. Em resumo, tudo o que é visto está em movimento, seja a câmera assim como os personagens e os próprios veículos.

Outra questão que destaca a velocidade é a constante mudança de planos nesta sequência passando várias vezes de um plano geral para um close e vice-versa. O filme ainda utiliza *plongées* e *contra-plongées*. A sequência é tão acelerada que antes mesmo da perseguição começar já é possível perceber enquanto os motores são aquecidos os pontos de corte, movimento de câmera e utilização de diferentes planos. Destacamos abaixo algumas destas variações ao mesmo tempo em que lembramos como todos os planos estão em movimento. Vamos detalhar este começo na sequência de figuras abaixo.

Figura 24 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (1)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 25 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (2)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 26 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (3)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 27 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (4)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 28 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (5)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 29 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (6)



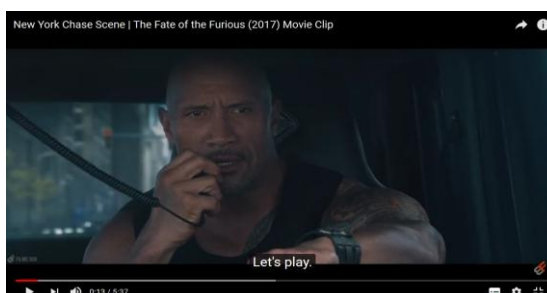
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 30 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (7)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 31 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (8)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 32 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (9)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 33 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (10)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 34 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (11)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 35 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (12)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 36 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (13)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 37 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (14)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 38 - Sequência de *Velozes e furiosos 8* (15)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Apenas neste momento que antecede a corrida temos a utilização de 15 planos dentro do tempo total de 25 segundos. Uma vez que a perseguição tem início, somos bombardeados com mais movimento incluindo destaques nas câmeras acompanhando as manobras radicais dos veículos. Ou seja, vamos ter tudo o que foi visto nos primeiros 25 segundos, mas de forma potencializada com mais *travellings*, panorâmicas e variações de ângulos e planos.

Uma cena em especial que chama a nossa atenção dentro da ideia de movimento mostra um plano geral de uma avenida na qual é possível ver um andaime com altura de cerca de dez andares caindo. A queda acontece para o lado direito da imagem enquanto a câmera aérea faz o movimento para o lado esquerdo ao mesmo tempo em que os carros seguem em alta velocidade na pista. Neste caso, temos três movimentos diferentes em uma única cena que possui duração de três segundos. A parte inicial da cena pode ser vista na figura 13 abaixo.

Figura 39 - O andaime cai para a direita, a câmera faz um *travelling* para a esquerda e os carros seguem reto na pista em um único plano em *Velozes e furiosos 8*.



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

No entanto devemos lembrar aqui que o hipercinema não deve ser compreendido apenas como o conjunto de imagens aceleradas. A questão do áudio também é de grande importância neste momento. Em *Velozes e furiosos*, com destaque para esta sequência analisada, tudo é orquestrado por uma vibrante trilha sonora e desenho de som permitindo todo um excesso de barulho de motores, pneus freando no asfalto e sons de batidas, além dos próprios personagens que se comunicam durante toda a sequência utilizando rádios.

4.6.1 Uma nova imagem para o cinema

Todos os elementos apontados até agora atuam como responsáveis por um processo de aceleração do fluxo narrativo e como exemplos de estética do excesso, do hipercinema e da continuidade intensificada. Além disso, vamos reforçar como a questão da exibição também pode ser potencializada por meio da melhor e maior tela, do 3D e de um bom sistema de som para este delírio audiovisual. Lipovetsky e Serroy (2009) apontam a dinâmica da hiperbolização, na qual se destaca a estética do excesso com sempre mais de tudo, a multiplicação dos planos, uma busca do sem-limite, a montagem cada vez mais acelerada e a saturação da faixa sonora.

Se cabe falar de hipercinema, é porque ele é o do nunca bastante e do nunca demais, do sempre mais de tudo: ritmo, sexo, violência, busca de todos os extremos. (...) Com certeza, nem a imagem-movimento nem a imagem-tempo, permitem explicar uma das grandes tendências do cinema contemporâneo. À taxonomia de Deleuze deve-se agora acrescentar uma categoria tanto crucial quanto necessária: a imagem-excesso. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 67).

Aqui podemos lembrar justamente da imagem-movimento e da imagem-tempo propostas por Deleuze. Na primeira, temos como ponto de análise a montagem no cinema clássico por meio de como os planos eram sequenciados para buscar uma sensação natural de movimento, embora diferente de uma ideia de realismo, mas sim de uma imagem próxima da divisão vista na narrativa clássica. Já a imagem-tempo destaca a montagem de um cinema mais moderno, mais formalista e fragmentado.

Um segundo tipo de imagem proposto por Lipovetsky e Serroy (2009) trabalha com modos de narrativa extremamente diversificados ao mesmo tempo em que se tratando de *blockbusters*, Hollywood tenta permanecer fiel por meio de *templates* e fórmulas. No entanto, a narrativa clássica precisa ser requentada por meio do excesso para soar interessante ao novo público. Ou seja, aqui a dupla apenas reforça a noção de continuidade intensificada. Temos aqui a imagem-multiplex.

A terceira leitura dialoga com a autorreferencialidade que apesar de sempre ter existido na sétima arte, surge agora de forma exagerada e quase banalizada dando destaque para a releitura, a paródia, a homenagem, a citação, a reciclagem e a reinterpretação como práticas recorrentes e que permitem ao público identificar este tipo de leitura. Em uma rápida observação, este ponto específico dialoga bastante não apenas com o *remake*, mas com a proliferação de referências dentro de gêneros e seus arquétipos e o fato do público identificar e reconhecer as mesmas. Temos aqui a chamada imagem-distância.

Estas três imagens, a excesso, a multiplex e distância, formam o hipercinema contemporâneo, embora aqui devemos deixar uma observação de que nem sempre será possível encontrar todos estes três tipos em abundância explícita. No entanto, o que podemos verificar como base para o hipercinema é como as megraproduções hollywoodianas naturalmente se baseiam em códigos dos gêneros clássicos que se renovam e atualmente esta renovação dialoga bastante com estímulos sensoriais. Aqui podemos destacar obras que trabalham isto de forma estridente, como em *Velozes e furiosos*, ou a utilização por meio de pontos mais específicos.

Tomemos como exemplo a produção *Sobrenatural*, de 2010. O filme acompanha o

drama de uma família que tem o espírito do filho mais velho “sequestrado” por uma entidade fantasmagórica. Para solucionar o problema, entra em cena a paranormal Elise (Lyn Shaye), com a dupla de assistentes Specks (Leigh Whannell) e Tucker (Angus Sampson). O filme se encaixa no subgênero de casas assombradas. *Sobrenatural* possui ASL de 3,9, o que já o coloca como um filme com fluxo rápido. Mas a principal característica estética da obra está no constante movimento de câmera, assim como uma dinâmica sonora muito radical alternando momentos de som baixo com outros de muito barulho dentro do que Smith (2013) nos apresentou no começo deste capítulo o que pontuamos como uma continuidade intensificada do som. Por fim, o filme traz a utilização de planos muitos fechados conforme vamos analisar em duas sequências específicas.

A primeira é justamente a abertura do filme que aqui é mostrada através de um plano-sequência com duração de um 01m25s. Este longo plano funciona como uma espécie de prólogo no qual poucas informações são mostradas de modo que o público vai compreender esta ação durante o desenrolar da trama principal. Antes mesmo de termos a primeira visualização do plano-sequência, somos surpreendidos por um som alto e incômodo de percussão ainda durante a exibição da logo da produtora *Alliance*. Este som alto e até de certa forma extridente será uma das características do filme durante o desenrolar da trama com destaque para as cenas que se propõem a provocarem medo.

O plano-sequência tem início já com a câmera em movimento trazendo para o centro da imagem o que aparenta ser um círculo. Logo percebemos se tratar de uma luminária de teto, no entanto a imagem está de cabeça para baixo. A câmera faz então um movimento de rotação de 180 graus para posicionar a luminária de forma correta. O movimento segue com um *tilt* para baixo que revela estarmos no quarto de um garoto de aproximadamente 12 anos que está dormindo na sua cama. A câmera *caminha* pelo quarto seguindo para outro cômodo no qual vemos através de um vidro a silueta de uma mulher. A visualização desta mulher é acompanhada novamente pelo som estridente, desta vez de violinos. A sensação é que este som capaz de causar estranhamento foi colocado propositalmente mais alto do que deveria justamente para destacar algo, neste caso alertar sonoramente o público para o perigo através da silueta da mulher. A sombra se mexe e é acompanhada pela câmera que revela no cômodo seguinte que a silueta é na verdade uma velha toda de preto segurando uma vela. Por fim a câmera faz um último movimento de *zoom-in* para a imagem escurecer em um *fade*.

Após o *fade*, temos o título do filme, *Insidious* no original, em grandes letras com fonte vermelha. No entanto, o grande destaque acaba sendo novamente a trilha sonora sendo

composta mais uma vez por violinos e sendo estes bem mais altos.

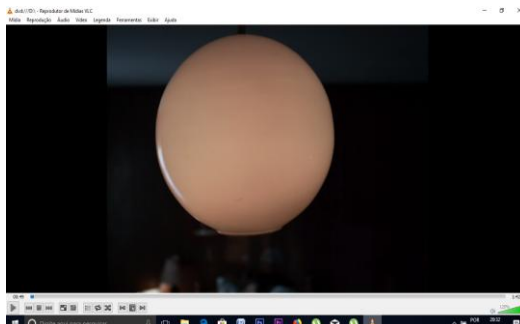
Aqui podemos destacar o plano sequência que está sempre em movimento, seja panorâmico, *travelling* e *zoom*. Vamos acompanhar a sequência de figuras que representa o prólogo de *Sobrenatural*.

Figura 40- Sequência de *Sobrenatural* (1)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 41- Sequência de *Sobrenatural* (2)



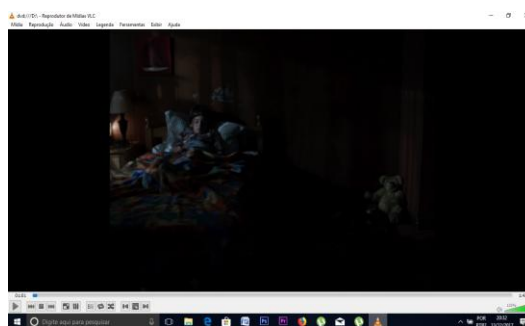
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 42- Sequência de *Sobrenatural* (3)



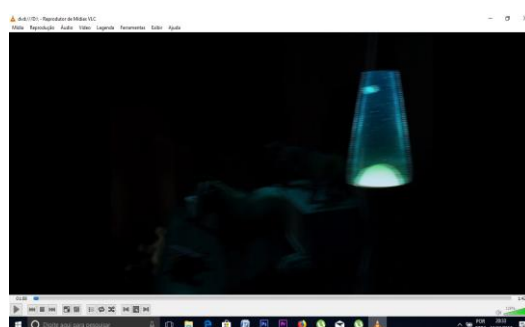
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 43- Sequência de *Sobrenatural* (4)



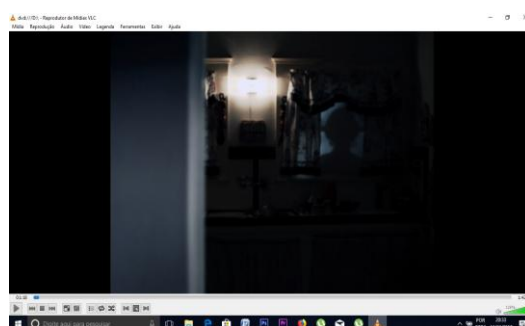
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 44- Sequência de *Sobrenatural* (5)



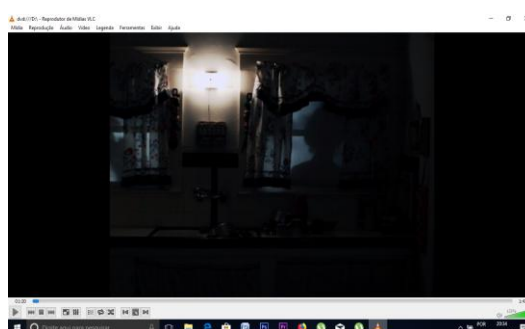
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 45- Sequência de *Sobrenatural* (6)

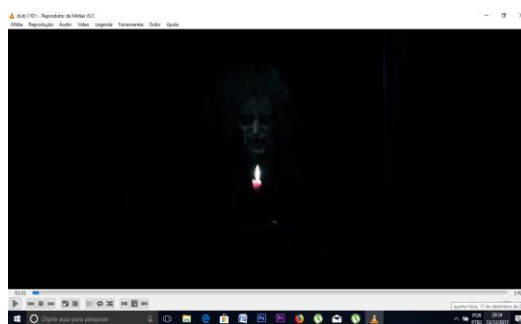


Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

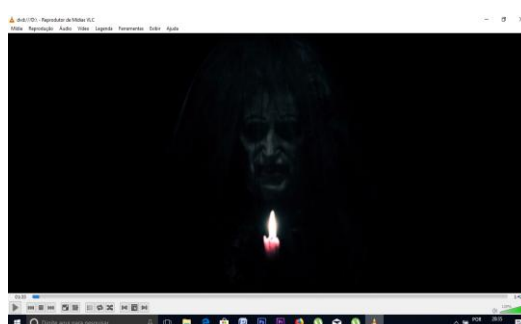
Figura 46- Sequência de *Sobrenatural* (7)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 47- Sequência de *Sobrenatural* (8)

Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 48- Sequência de *Sobrenatural* (9)

Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 49- Sequência de *Sobrenatural* (10)

Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

A segunda sequência analisada de *Sobrenatural* acontece quando Elise se prepara para entrar em contato com o espírito aprisionado do garoto. Antes do transe, Elise explica para os pais do menino tudo o que vai acontecer. Esta fala acontece no tempo fílmico de 01h00m39s até 01h01m23s. Ou seja, com duração de menos de um minuto. Durante toda esta sequência Elise está falando, porém ela pouco aparece em cena. Para sermos mais exatos, Elise aparece em cena por apenas 12 segundos, embora tenhamos a fala dela em quase toda a sequência com uma única e rápida exceção de quando Tucker faz um breve comentário sobre a fala dela.

A maior parte da narrativa mostra os seus ajudantes Tucker e Speck preparando os equipamentos. Desta forma, quase como uma videoreportagem para internet, na qual um entrevistado pode ter sua fala coberta por imagens de apoio, aqui temos justamente a fala de Elise sendo coberta quase que constantemente por imagens referentes ao que vai acontecer. Ela explica como vai ser o transe e o motivo de tantos aparelhos. Estas imagens de apoio mostram justamente os equipamentos sendo montados e ajustados. Estas cenas estão em constante movimento sendo geralmente panorâmicas, na maioria em planos fechados e com alguns *zooms* acelerados.

Além disto, algumas destas imagens de apoio ainda são aceleradas. Um exemplo é percebido quando Tucker vai colocar uma lâmpada em um aparelho e esta imagem é claramente acelerada na edição.

Estes dois casos do filme *Sobrenatural*, e com total destaque em *Velozes e furiosos*, nos fazem pensar no que Lipovetsky e Serroy (2009) chamam de cinesensações. Trata-se de uma orgia sensitiva e vertiginosa como a última palavra deste cinema atual. A diferença é que alguns títulos levam realmente isto ao extremo, enquanto outros, até por uma questão de gênero, optam por utilizar apenas alguns elementos. No caso de *Sobrenatural*, inicialmente não podemos dizer que utiliza toda a orquestra visual explícita de *Velozes e furiosos* até porque a *mise-en-scène* é diferente. Nos casos de *Sobrenatural* temos um quarto com um garoto dormindo e uma sala com personagens sentados e mexendo em aparelhos. Já em *Velozes e furiosos 8* acompanhamos a ação nas ruas da cidade de Nova York repletas de carros em alta velocidade e pedestres.

Porém, dentro desta nossa investigação, alguns elementos se mostram presentes por iguais em ambos os filmes. Dentro da ideia de planos e movimentos de câmera, parece não haver diferença entre a perseguição de carro na cidade e a explicação de Elise na sala. Ambos são rápidos e detalhados graças ao movimento de câmera quase constante, escolha dos planos e movimentos destes. E claro, destacamos a edição rápida em ambos os casos uma vez que a utilização de planos muito curtos é quase regra no atual cinema *mainstream* contemporâneo. Desta forma percebemos uma espécie de nervosismo na montagem com uma tentativa de mostrar uma multiplicidade de cenas quase que ao mesmo tempo. Não por acaso o diretor de *Sobrenatural*, James Wan, foi convidado para dirigir o sétimo filme de franquia *Velozes e furiosos*, em 2015.

Diante da continuidade intensificada e do hipercinema, seguimos para investigar novas formas capazes de tornarem um produto antigo apto para um público atual. Nesta leitura,

talvez possamos nos questionar caso filmes antigos fossem simplesmente relançados hoje se os mesmos conseguiriam dialogar com a geração hiper. Acreditamos que não, o que torna quase justificável a produção da nova adaptação com inúmeras mudanças narrativas e estéticas. Os *remakes* de horror naturalmente passam por este processo de ajuste para que possam soar convidativos para o público já acostumado com o excesso.

Por todos estes elementos e exemplos, podemos encerrar momentaneamente este capítulo. Momentaneamente visto que uma definição final nos parece ainda muito precoce até por estarmos analisando um processo contemporâneo. No entanto já é possível pontuar que a lógica do hipercinema, assim como a estética do excesso e da continuidade intensificada, surge e se fortalece como respostas para que o público jovem consumidor do século XXI permaneça interessado pela sétima arte.

Ao mesmo tempo, torna-se igualmente necessário perceber que o hipercinema possa sim ser visto como um processo de adaptação da sétima arte para uma realidade sensorial forjada pelos avanços tecnológicos. O cinema impôs ao público ou o público pediu ao cinema? Neste caso, talvez tenhamos aqui estas duas possibilidades caminhando uma ao lado da outra. Por fim, fecharemos com um pensamento de Lipovetsky e Serroy (2009, p. 300) de que não importa a época ou o formato, “ver um filme é saber que vão nos contar uma história e esperá-la, de certo modo, com um prazer infantil”. Queremos histórias e vamos vibrar com elas. Mas tanto o nosso interesse por mais histórias ou mesmo nossa capacidade de imersão nas mesmas vai depender das formas como estas histórias serão contadas.

4.6.2 Considerações

A partir dos dados analisados no decorrer deste capítulo, torna-se possível apontar algumas considerações sobre o tema investigado. De forma comparativa, a questão da montagem e da edição, assim como a medição do ASL, claro que dialogam e trazem dados referentes a este processo. No entanto, vimos claramente neste capítulo como estes não podem ser os únicos elementos capazes de apontar se um filme é rápido ou não. O estudo do capítulo três fortalece justamente esta ideia de que o fluxo narrativo fílmico precisa levar em consideração outros elementos além do corte.

Destacamos a importância da continuidade intensificada proposta, que já vimos serviu como elemento de ajuste na narrativa e em questões estéticas do cinema. Dentro da continuidade intensificada, apontamos elementos que provocaram mudanças na forma do

filme ser apresentado e isto naturalmente trouxe impacto na questão da velocidade.

Este capítulo também destacou a importância de movimentos de câmera, planos-sequências, a aceleração em diálogos e até a *mise-en-scène* como elementos capazes de acelerar o fluxo narrativo. Estes podem caminhar juntos ou separados. A questão do gênero ou mesmo de uma categoria fílmica em especial também pode trazer elementos específicos para acelerar ou não o fluxo narrativo de determinada obra.

Ao mesmo tempo, não podemos deixar de destacar como tais mudanças podem soar como consequência do modo como as novas tecnologias que surgiram no fim do século XX e se destacaram no começo do XXI moldaram o registro da experiência audiovisual nas grandes cidades. A própria ideia da estética do excesso, que vemos atualmente, surge também como consequência sociocultural lógica em um mundo no qual a cibercultura, o aparecimento de novas mídias e a mudança de comportamento do espectador têm transformado profundamente as instâncias de produção, recepção e consumo de produtos audiovisuais. Aqui o hipercinema se mostra como um importante endereçamento igualmente responsável pela aceleração fílmica visto que o excesso se tornou muito importante nestas produções.

Para avançarmos em nossa pesquisa, no capítulo quatro vamos analisar um recorte selecionado de obras originais e seus respectivos *remakes* de horror contemporâneos. Os títulos originais destes são de diferentes subgêneros. Vamos trabalhar tanto com o número de planos de cada filme como com as demais variáveis estudadas neste capítulo. Após a análise destes dados, acreditamos que será possível compreender mais minuciosamente o fenômeno das refilmagens terem aparentemente características narrativas e estéticas aparentemente tão semelhantes.

5 ANÁLISE ENTRE OS FILMES

Após a apresentação no capítulo anterior dos elementos capazes de pontuar a questão da aceleração do fluxo narrativo de um filme, vamos agora trazer exemplos de *remakes* de horror produzidos nos últimos anos para identificarmos tendências estilísticas nas novas obras em comparação com os títulos originais. Os filmes escolhidos são *Despertar dos mortos*, *Sexta-feira 13* e *Poltergeist – o fenômeno*. Tratam-se de produções de horror conhecidas, cada uma atuando como obra de referência de um subgênero específico.

Antes de nos aprofundarmos nos títulos escolhidos, vamos lembrar como os filmes atuais costumam ter ASL mais curto em comparação com o das obras originais. Segue abaixo e de modo ilustrativo uma tabela retirada do *Cinemetrics* com alguns títulos originais, suas refilmagens e respectivos ASLs.

Tabela 04 - Medições de ASL de filmes de horror e seus *remakes*.

Título	Ano	Duração	ASL
<i>Halloween</i>	1978	1h31m	9
<i>Halloween</i>	2007	1h49m	2,5
<i>Carrie – a estranha</i>	1976	1h38m	5,8
<i>Carrie – a estranha</i>	2003	1h40m	3,7
<i>Horror em Amytville</i>	1979	1h57m	5,5
<i>Horror em Amytville</i>	2005	1h30m	3,3

Logo abaixo vamos ter outra tabela bastante semelhante, mas desta vez trazendo títulos de diferentes gêneros.

Tabela 05 - Medições de ASL de filmes e seus *remakes*.

Título	Ano	Duração	ASL
<i>Karate Kid</i>	1984	2h06m	9,5
<i>Karate Kid</i>	2010	2h20m	3,1
<i>O planeta dos macacos</i>	1968	1h52m	6,3
<i>O planeta dos macacos</i>	2001	1h59m	2,7

<i>O grande Gatsby</i>	1974	2h24m	7,8
<i>O grande Gatsby</i>	2013	2h23m	2,6
<i>Onze homens e um segredo</i>	1960	2h07m	14,7
<i>Onze homens e um segredo</i>	2001	1h56m	5,8

Esta leitura nos permite reforçar que o processo de fluxo narrativo acelerado não é exclusivo das refilmagens contemporâneas de horror, mas das produções *mainstream* atuais. Vamos iniciar nossa leitura com o filme *Poltergeist – o fenômeno* e sua refilmagem.

5.1 *POLTERGEIST: ORIGINAL X REMAKE*

Poltergeist – o fenômeno é um filme norte-americano de 1982 dirigido pelo cineasta Tobe Hooper e produzido por Steven Spielberg, também responsável pelo argumento e roteiro. A trama costuma ser classificada como uma história de casa assombrada embora uma das personagens, a parapsicóloga Dra Lesh (Beatrice Straight), explica que o estranho fenômeno no filme é um *poltergeist*, que nas palavras dela é diferente de assombração. De acordo com a Dra Lesh, assombrações giram em torno de um lugar enquanto *poltergeist* está ligado a uma pessoa.

Dentro dos subgêneros do horror, o de casa assombradas é um dos mais comuns com produções de diferentes épocas, países e estilos. No ponto de vista narrativo, estas casas foram, geralmente no passado, cenários de assassinatos e atos de violência servindo no presente de moradia para fantasmas vingativos que possuem relação com o imóvel. Seja em um castelo do século XVIII, em uma casa no subúrbio ou até em um apartamento, a trama nos filmes deste subgênero costuma começar de forma lenta. É bastante comum este início ser marcado por manifestações sobrenaturais muito sutis como sons estranhos ou portas que se abrem ou fecham sozinhas. Geralmente um personagem específico até identifica que algo não está certo, mas este costuma ser ignorado pelos demais. Com o avanço da trama, estas manifestações podem se tornar mais constantes e fortes até o final no qual as assombrações se mostram com mais força e de modo mais explícito.

Tais filmes costumam criar uma atmosfera de mistério e suspense por lidarem com o sobrenatural. Aqui as manifestações podem ser concebidas por meio de sombras, luzes,

representações de pessoas falecidas, seres monstruosos e até exclusivamente por meio do som como em *Desafios do além*, de 1963. Trata-se de um tipo de filme cujo fluxo narrativo costuma ser mais lento, ou não tão acelerado, em comparação com outros subgêneros.

O filme *Poltergeist* acompanha o drama da família Freeling, que é formada pelo pai Steven (Graig T Nelson), a mãe Diane (JoBeth Williams) e os três filhos, a adolescente Dana (Dominique Dunne), o pré-adolescente Robbie (Oliver Robins) e a caçula de cinco anos Carol Anne (Heather O'Rouker). A ação se passa na cidade de Cuesta Verde. Após alguns acontecimentos estranhos, como móveis que se mexem sozinhos e talheres que aparecem entortados, Carol Anne é *sequestrada* por almas perdidas. Estes espíritos, que não estão em paz, utilizam um canal da televisão que não recebe sinal para se aproximarem da garota. Posteriormente a família vai estabelecer comunicação com Carol Anne justamente por meio da televisão fora do ar.

Mesmo que o filme não trate propriamente de uma assombração, vamos reconhecer que *Poltergeist – o fenômeno* possui diversos elementos de um filme considerado de casa assombrada como a noção de vilania ser representada por meio de atos orquestrados por espíritos. Aqui não existe um inimigo físico e a família precisa não apenas da ajuda da equipe da Dra Lesh, mas principalmente do auxílio de uma médium chamada Tangina (Zelda Rubinstein), que consegue se comunicar com *o outro lado* e assim guiar com sucesso Diane no resgate da filha.

No decorrer do filme, os Freelings descobrem que a casa na qual eles moram, e onde Carol Anne nasceu, foi construída em cima de um cemitério, cujas lápides teriam sido transferidas no ato da venda do terreno, mas alguns caixões ficaram no lugar.

Ao final, os Freelings estão para se mudarem da casa quando são surpreendidos pelos fantasmas ainda mais fortes para terem Carol Anne de volta. A família consegue fugir da casa pouco antes da mesma ser destruída pelos espíritos.

O filme fez bastante sucesso e até hoje, mais de 35 anos após o seu lançamento, continua como uma obra canônica do gênero e uma das de maiores destaques da década de 1980. *Poltergeist* teve duas sequências: a primeira, *Poltergeist 2 – o outro lado*, em 1986, e a segunda, *Poltergeist 3 – o capítulo final*, em 1988. Marcado pelo que a imprensa chamou de maldição *Poltergeist*, alguns atores dos filmes morreram após as filmagens. Dos casos, o de maior repercussão foi o falecimento da atriz mirim Heather O'Rouker em 1º de fevereiro de 1988 imediatamente após a filmagem principal do terceiro filme ter sido concluída. A causa da morte foi uma estenose congênita, um bloqueio intestinal que não foi identificado antes

pelos médicos.

O *remake* de *Poltergeist – o fenômeno* foi lançado em 2015 com direção de Gil Kenan e produção de Roy Lee, Sam Raimi e Rob Tapert. A trama do novo filme possui muitas semelhanças com a obra de 1982 como o núcleo familiar idêntico formado pelo pai, a mãe, a filha mais velha, o filho pré-adolescente e a caçula. No entanto, os personagens ganharam novos nomes. A filha caçula, que nesta versão se chama Madison (Kennedi Clements) também é *sequestrada* por espíritos e a família, com a ajuda de uma equipe paranormal, precisa lutar contra os fantasmas para resgatar a pequena.

Vamos agora aprofundar a nossa leitura detalhando algumas questões que consideramos importantes e necessárias para as duas obras de modo a compreendermos melhor sobre o fluxo narrativo de cada uma das produções. Inicialmente, ao observarmos por meio dos créditos como a obra de 1982 é pontuada na refilmagem, existe no *remake*, no tempo filmico de 01h31m05s, a informação que o novo filme é “baseado no filme de 1982 chamado “*Poltergeist*” roteirizado por Steven Spielberg, Michael Garin e Mark Victor, com história de Steven Spielberg”⁷¹.

Para continuarmos com a nossa coleção de provas, vamos destacar como o novo *Poltergeist* traz muitas semelhanças em comparação com a obra original. O próprio trailer do filme já deixava claro algumas destas características como a icônica imagem da garotinha com as mãos diante de um aparelho de televisão fora do ar. Trata-se de uma das principais referências do filme de 1982 servindo inclusive como imagem escolhida para ilustrar o cartaz da película. A diferença aparenta ser apenas temporal uma vez que a TV do filme de 1982 era naturalmente de tubo enquanto a do *remake* é de tela plana conforme podemos ver na figura abaixo.

Figura 50 - A famosa imagem de Carol Anne tocando a televisão foi recriada.



Fonte: reprodução de internet.

⁷¹ “Based on the 1982 motion Picture entitled “*Poltergeist*” screenplay by Steven Spielberg & Michael Grain & Mark Victor, story by Steven Spielberg”. (Tradução feita pelo autor).

O trailer da refilmagem destaca algumas das principais e mais conhecidas cenas do filme original de modo a deixar claro para o público que se trata não apenas de uma refilmagem, mas de uma obra aparentemente fiel ao produto original.

Diferente de boa parte das produções de horror dos anos 1980 que responde como títulos de baixo orçamento e com produtores e diretores relativamente desconhecidos, *Poltergeist – o fenômeno* teve um caminho de realização diferente. O filme foi produzido por um grande estúdio, a MGM e a Amblin, produtora de Spielberg. O orçamento foi de US\$ 10 milhões tendo faturado nos Estados Unidos US\$ 76 milhões e um total de US\$ 123 milhões incluindo mercados internacionais.

Aqui torna-se necessário abrir uma observação sobre o próprio processo de realização do filme, que teria sido dirigido muito mais por Spielberg do que por Tobe Hooper. Na página de trivialidade sobre o filme no *Internet movie data base*⁷², consta que Spielberg queria ter dirigido *Poltergeist*, mas por uma cláusula contratual com o estúdio, ele não poderia dirigir outro filme enquanto estivesse envolvido com *ET*, que acabou sendo a prioridade do cineasta. Além de ter escrito o roteiro e de ser o produtor, Spielberg estaria praticamente todos os dias acompanhando as filmagens.

Apesar de ser um filme de horror, *Poltergeist – o fenômeno* não possui nenhum personagem que é morto pelos fantasmas ou mesmo em decorrência das assombrações. Os efeitos especiais de *Poltergeist* são característicos do tipo de trabalho feito pela *Industrail Light & Magic* no começo da década de 1980 com a filmagem de maquetes ou props em miniaturas e a posterior inclusão da cena em tamanho real durante o processo de pós-produção assim como a sobreposição de imagens geradas por computadores em cima de cenários reais. Um exemplo bastante claro deste tipo de técnica em *Poltergeist* é a aparição de um monstro diante de Diane ao final do filme.

Figura 51 - Criatura demoníaca em tamanho real no estúdio.



Fonte: reprodução de internet.

⁷² Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0084516/trivia?ref_=tt_trv_trv>. Acesso em 20 jan. 2018.

O filme utiliza muitos efeitos mecânicos e de iluminação. Já os esqueletos vistos no filme sempre aparecem inanimados e sem atacarem ou perseguirem os vivos. Os esqueletos aparecem apenas ao final do filme em um primeiro momento quando Diane cai na piscina. Outra sequência na qual os esqueletos são vistos acontece quando Diane está tentando fugir da casa com Carol Anne e Robbie e alguns caixões surgem dos pisos dos cômodos.

Figura 52 - Diane surpreendida com os esqueletos que aparecem na piscina.



Fonte: reprodução de internet.

Uma curiosidade sobre os efeitos especiais é que o resgate de Carol Anne nunca é mostrado. Vemos Diane entrar no *outro lado*, mas não o que acontece no mundo espiritual. Após o desaparecimento de Diane, a ação se concentra nos personagens que estão na casa até o retorno dela com a filha. O roteiro é bastante bem escrito para que isto não soe como um problema ou atrapalhe o ritmo do filme. Na verdade o roteiro tira proveito desta situação para gerar tensão quanto ao que está acontecendo enquanto Diane está no *outro lado*. Uma das possíveis justificativas para o mundo dos mortos não ser mostrado seria as limitações técnicas que não conseguiriam produzir de maneira satisfatória esta sequência.

A questão sonora, seja através da inclusão da própria trilha sonora ou do trabalho de foley, é utilizada de maneira eficiente e sem exagero. O filme também praticamente não possui uso do *startle effect*.

De volta ao pensamento de Kellner (1995) sobre a possibilidade de filmes de horror trabalharem com medos que representam metáforas sociais e culturais, *Poltergeist – o fenômeno* consegue proporcionar algumas interessantes leituras sobre a América do começo da década de 1980. O próprio filme pode ser analisado como consequência de uma forte crise econômica nos Estados Unidos no período de produção e que gerou, entre outros problemas,

um alto índice de desemprego.

A combinação de cortes sociais, outras iniciativas orçamentárias e a taxação maciçamente regressiva produziu forte deslocamento da renda norte-americana para os estratos mais elevados. Entre 1983 e 1985, essa política reduziu em US\$ 20 bilhões as rendas familiares inferiores a US\$ 20.000 por ano, enquanto aumentou em US\$ 35 bilhões as superiores a US\$ 80.000. [...] No fim do primeiro mandato de Regan, a distribuição da renda americana estava mais desigual do que em qualquer período, desde 1947, primeiro ano em que o Census Bureau coligiu dados sobre o assunto. (FERGUSON; ROGERS, 1986, p. 130).

Para Kellner (1995), parte dos filmes deste período “expressa os anseios sociais da classe média e dos trabalhadores numa época de insegurança econômica nos Estados Unidos” (p. 163). No caso de *Poltergeist*, é possível traçar uma reflexão sobre o medo de regredir na escala social em uma época na qual o país enfrentava problemas econômicos. Além do alto desemprego, registrou-se também um aumento no número de hipotecas que não conseguiam ser pagas levando muitas famílias a perderem suas casas. Neste conjunto, *Poltergeist*, assim como outros filmes do período, “contêm alegorias que giram em torno da ansiedade de perder o emprego, a casa e a família” (KELLNER, 1995, p. 163).

Através da família Freeling, é possível perceber claramente os anseios da classe média norte-americana do começo da década de 1980. Em uma primeira leitura, os Freelings representam a família próspera perfeita. Steven tem um bom emprego sendo inclusive responsável por 42% das vendas da imobiliária na qual trabalha. O salário é suficiente não apenas para morar em uma bela casa, mas de possuir todos os bens desejados como eletrodomésticos que auxiliam a vida da esposa Diane. É justamente esta vida perfeita que parece ameaçado em *Poltergeist*.

O nome “Freeling” lembra a ideologia dominante de liberdade, e, dessa perspectiva, um “freeling” é um ser livre, membro de uma classe e de uma sociedade livres de preocupações e inquietações básicas, livre para celebrar e viver o sonho da classe média americana. [...] No entanto, *Poltergeist* trata das ameaças a liberdade e da perda da soberania da classe média de nossos dias. (KELLNER, 1995, p. 168).

Aqui torna-se possível primeiramente perceber uma série de pistas de como alguns elementos tão comumente associados à vida cotidiana são recodificados de modo a expor a ideia de desfragmentação. A TV, por exemplo, já não era mais o elemento de união e de lazer como era comumente tratada nas décadas de 1960 e 1970, período em que a maioria das casas

de classe média possuía apenas um aparelho por residência. Com a prosperidade econômica do final da década de 1970, as famílias passaram a ter dois ou até mais aparelhos por casa. Em *Poltergeist*, existe uma grande televisão na sala, uma no quarto de Steven e Diane e uma menor na cozinha.

O primeiro momento de tensão surge justamente quando a TV deixa de ter a função de lazer. A partir desta ruptura, os problemas dos Freelings estão apenas começando. A ideia de conforto do lar tem mais uma quebra e se desfaz com a chegada da Dra Lesh e seus assistentes que, apesar de virem ajudar, acabam por encher a sala com câmeras e equipamentos de monitoração. A concepção de lar aconchegante lentamente se desfaz.

O descontrole da estabilidade faz com que o núcleo familiar tente se fortalecer, mas acontece justamente o contrário. Com o sequestro de Carol Anne, os Freelings não contam com ajuda de amigos ou vizinhos. Aliás, as pessoas que moram na casa ao lado não apenas são distantes como aparecem somente quando as manifestações são tão grandes na casa dos Freelings que existe uma ameaça para a própria vizinhança. Dentro desta comunidade, a família se fecha em si. No entanto, o roteiro de Spielberg parece dialogar com o medo como algo ameaçador para a própria existência da família. A filha mais velha diz não aguentar mais e vai embora para a casa das amigas. Já Robbie é mandado para a casa da avó. Estas cenas de separação reforçam o medo da desintegração iminente da própria família. Ou no caso mais específico do filme, de ver a casa e tudo o que ela representa desmoronar.

Além destes elementos, em mais uma metáfora atual para o período, e de certa forma ainda contemporânea, é possível perceber que a fonte do mal surge do próprio homem e sua corrida gananciosa por mais poder e dinheiro. A ideia de vilania é apresentada por meio dos espíritos que querem Carol Anne. No entanto, em uma leitura mais cuidadosa, percebemos que parte da inquietação das almas se deu por uma ação do próprio homem. Neste caso, a imobiliária na qual Steven trabalha comprou o terreno do cemitério e, profanando a área, decidiu mover os mortos de lugar. Convenientemente levou apenas as lápides e deixou os esqueletos. Provavelmente seria mais caro e mais trabalhoso fazer a mudança dos corpos. Esta ação mostra do que a exploração imobiliária é capaz ao destruir o meio ambiente e até perturbar o equilíbrio da vida e dos mortos.

Assim como é possível fazer leituras sociais e políticas através dos fantasmas de *Poltergeist*, o roteiro também permite um interessante debate sobre questões de gênero. Não é novidade que a figura da mulher costuma ter destaque em produções de horror seja geralmente como vítimas ou heroínas. Aqui, as personagens femininas estão em posição de

destaque seja pelo conhecimento capaz de resolver problemas que os homens não conseguem ou pela coragem de enfrentar tais adversidades. O desequilíbrio econômico naturalmente ameaçou o chefe da casa, aqui representado por Steven. Desta forma, a mulher assume o comando.

Em uma primeira leitura de gênero, Steven começa o filme desempenhando seu papel de chefe da família. É ele o homem que paga as contas e que tem condições de mandar construir uma piscina no quintal para o lazer da esposa e dos filhos. Ele está no comando tanto da família como da casa e ele sabe disso.

Diane faz o papel da dona de casa que cuida dos filhos e por isso não trabalha. Uma realidade que começou a ser quebrada nos Estados Unidos na própria década de 1980. Com o crescimento do movimento feminista, que surgiu na década de 1960 e se fortaleceu nos anos 70, as mulheres começaram a trabalhar e a se libertarem economicamente dos maridos. Com o aparecimento dos eventos sobrenaturais, Steven, por inicialmente não saber o que fazer para solucionar os problemas, começa a se tornar um ser apático. Seguindo a metáfora da perda de controle, ele parece não fazer ideia de como agir diante do problema e chega inclusive a ficar distante em alguns momentos e até a atrapalhar em outros. Como exemplo, podemos citar a sequência na qual a Dra Lesh está na casa dos Freelings durante a madrugada. A parapsicóloga e Diane conversam sobre os estranhos mistérios como o que estão enfrentando enquanto Steven permanece sozinho e quieto no sofá.

Em outra sequência, Steven zomba ao conhecer Tangina. O homem não dá crédito que aquela mulher baixinha vá conseguir resolver os problemas sobrenaturais da casa. Problemas que ele é incapaz de resolver. Em um importante momento, Steven desobedece a uma ordem direta de Tangina quase trazendo consequências trágicas para a família. A sensação de fracasso está quase sempre presente na expressão de Steven. E mesmo ao final do filme, com a filha salva nos braços da mãe e a família unida, a casa foi destruída, Steven perdeu o emprego e eles estão desabrigados. Eles sobreviveram, mas o futuro é incerto⁷³. A câmera se afasta deixando aquela família entregue a própria sorte.

Vamos agora pontuar as personagens femininas de destaque do filme. A primeira é a Dra Lesh, responsável por levar segurança para os Freelings. Profissional da área, embora, segundo ela, não existam diplomas para esta atividade, trata-se de uma personagem vital para o equilíbrio familiar em um primeiro momento. Dra Lesh chega para fortalecer a família. Ela

⁷³ Em *Poltergeist 2*, a família Freeling mora com a mãe de Diane. Steven não conseguiu mais emprego e a seguradora não deu uma nova casa para eles morarem.

vai embora no dia seguinte, mas promete voltar e trazer ajuda.

A ajuda é justamente Tangina. Igualmente segura, ela vai ser responsável pelo plano de resgate de Carol Anne. E todos devem seguir as suas ordens. Em sua explicação sobre como proceder com o resgate, Tangina afirma que Carol Anne escutará apenas a voz da mãe dela, o que coloca Steven com uma sensação ainda maior de perda de controle diante da situação. Durante o resgate, ela dita ordens para todos, inclusive Steven. Ela também se comunica com os próprios espíritos tentando não apenas salvar a garota, mas garantir que aquelas almas em conflito encontrem o descanso eterno.

Diane representa o elo forte do filme. Será ela quem vai ao mundo dos espíritos resgatar a filha. Antes disso, ela se comunica com a garota pela TV muito mais do que Steven. No momento em que se sente ameaçada, o espírito de Carol Anne atravessa a alma de Diane, fazendo com que a mãe sinta a filha sobre ela. Mais importante, é Diane quem traz a filha de volta. Ao ser perseguida pelos espíritos, que se mostram para ela como uma figura horrenda, Diane grita e ordena para as entidades não tocarem nos filhos dela.

Por fim ainda podemos incluir a própria Carol Anne nesta lista de mulheres fortes. É ela quem possui uma força de vida extremamente forte capaz de gerar sua própria luz despertando assim o interesse das entidades nela. Com estas quatro personagens femininas e principalmente um chefe de família que passa a ser apático, Clover (1992), em seus estudos sobre mulheres no cinema de horror, coloca *Poltergeist* como uma representação de crise do patriarcado. Não é apenas o problema econômico ou a ameaça da perda do lar, mas as mulheres fortes que ameaçam o poder do pai.

Estes elementos dentro da análise cultural nos leva de forma direta ao pensamento de Hutcheon (2013) sobre adaptação transcultural. A ideia defendida por ela geralmente traz produtos de uma cultura, como um país, sendo adaptados por outra cultura. De acordo com Hutcheon, o processo de adaptação de uma cultura para a outra não é novidade visto que, por exemplo, os romanos adaptavam o teatro grego e com a chamada globalização cultural, estes trânsitos são cada vez mais comuns.

Ao utilizarmos este conceito de Hutcheon para *Poltergeist*, naturalmente estamos lidando com dois filmes norte-americanos. No entanto, o intervalo de 33 anos entre original e refilmagem pode ser responsável por mudanças narrativas e estéticas que dialogam com questões culturais existentes entre os dois períodos e que trazem reverberações diretas nos próprios roteiros. Dentro do nosso estudo, as mudanças que veremos na refilmagem propiciam com que a nova versão dialogue de forma mais direta com o público

contemporâneo. Desta forma a ideia de adaptação transcultural soa como uma forte razão para a realização de uma refilmagem.

5.1.1 O *remake*

Já vimos que a refilmagem de *Poltergeist* traz muitos pontos semelhantes com a obra original. Para termos uma quantidade exata destes elementos entre os dois filmes, vamos destacar os mesmos na tabela abaixo para coletarmos informações mais precisas.

Tabela 06 - Pontos semelhantes entre a refilmagem de *Poltergeist – o fenômeno*, e o título original.

01	A refilmagem começa apresentando a família Bowen.
02	A primeira cena mostra uma imagem desfocada que não sabemos o que é, muito parecida com a imagem da TV que abre o filme de 1982.
03	A formação da família Bowen é exatamente igual aos Freelings com o pai Eric (Sam Rockwell), a mãe Amy (Rosemarie DeWitt), a filha mais velha Kendra (Saxon Sharbino), o pré-adolescente Griffin (Kyle Carlett) e a pequena Madison (Kennedi Clements), de cinco anos.
04	Os Bowen moram em uma vizinhança semelhante a dos Freelings.
05	Após o prólogo, temos o título do filme.
06	Existe uma velha árvore ao lado da casa.
07	Em seu quarto, Madison se diverte ao segurar a porta do armário e seu cabelo sobe como em experimentos sobre eletricidade. Ela compartilha a descoberta com o irmão. Aqui, embora com personagens e ações diferentes, percebemos uma semelhança desta brincadeira com a sequência de Diane na cozinha mostrando para Steven que os objetos estão se mexendo sozinhos. O sobrenatural em ambos os casos parece lúdico.
08	O personagem de Carrigan Burke (Jared Harris) é uma versão masculina de Tangina.
09	Sequência com Eric e Amy sozinhos no quarto conversando sobre os filhos.
10	Griffin fica apavorado ao encontrar brinquedos antigos incluindo alguns palhaços.
11	Eric e Amy estão se preparando para transar.

12	Eric e Amy são interrompidos pelo filho assustado.
13	Eric segue para ver o quarto com o filho.
14	No quarto de Eric e Amy, Griffin está dormindo entre os pais, assim como Robbie e Carol Anne no primeiro filme.
15	Madison está conversando com a televisão no meio da noite.
16	Madison coloca a mão em cima da tela do aparelho.
17	Quando os pais chegam na sala, Madison olha séria e explica que eles estão aqui.
18	No café da manhã do dia seguinte, Madison percebe que os talheres estão entortados.
19	Kendra e Griffin brigam no café da manhã.
20	Amy pergunta para Madison de quem a filha estava falando na noite passada quando disse que eles estavam aqui.
21	Griffin deixa uma caixa de revista no corredor e em pouquíssimo tempo as mesmas se transformam em uma estrutura sólida impossível de ser feita. Aqui a referência é para as cadeiras da cozinha de Diane.
22	Anoitece e Eric e Amy saem para jantar com amigos. No jantar, eles descobrem que a casa na qual eles estão morando foi construída em cima de um antigo cemitério.
23	Ainda durante a conversa, outra pessoa na mesa diz que tudo o que as pessoas precisam fazer com a mudança do cemitério é dirigir dez minutos a mais para visitar os entes queridos. Esta frase foi dita pelo patrão de Steven.
24	Griffin é atacado pelo palhaço no meio da noite.
25	A árvore quebra o telhado de vidro perseguindo Griffin e tirando-o para fora de casa como aconteceu com Robbie.
26	Apesar de não ser sugada para o armário como aconteceu com Carol Anne no original, Madison é enganada pelos espíritos que a fazem entrar no armário.
27	Todos começam a procurar desesperados por Madison.
28	Assim como aconteceu com Robbie, é Griffin quem primeiro percebe Madison tentando se comunicar por meio da TV.
29	Griffin mostra a situação para a mãe que, exatamente igual a Diane, fica incrédula e toca na tela do aparelho.
30	A família vai até a universidade em busca de ajuda.

31	A ação se passa de forma muito semelhante ao filme de 1982 com Amy tentando explicar o que aconteceu. No original foi Steven quem foi na universidade.
32	Assim como a Dra Lesh, a Dra Brooke (Jane Adams) possui dois assistentes, Sophie (Susan Heyward) e Boyd (Nicholas Braun).
33	No original eram dois assistentes homens, um branco e um negro. Agora temos um homem e uma mulher embora o homem seja branco e a mulher negra.
34	Na casa dos Bowen, a equipe leva câmeras e aparelhos para fazerem testes.
35	Durante uma conversa, Boyd usa o exemplo do brinquedo que percorreu sozinho uma superfície em oito horas e que ele conseguiu gravar tudo com sua câmera.
36	A Dra Brooke explica a diferença entre assombração e <i>poltergeist</i> .
37	A Dra Brooke destaca ser algo que pode ir embora a qualquer momento.
38	Eric vai até a cozinha tomar uma dose de uísque. Ele parece se engasgar e de repente seu rosto começa a expelir vermes. Acompanhamos esta ação pelo reflexo dele da pia da cozinha. Aqui temos uma interessante alusão ao susto que Marty, um dos ajudantes da Dra Lesh, tem na cozinha dos Freelings.
39	Com todo o equipamento ajustado, a Dra Brooke pede para Amy chamar a filha.
40	Algumas das frases de Amy para entrar em contato com Madison são as mesmas usadas por Diane como “Nós sentimos tanto a sua falta”, “Você está conosco?” e “Você pode dizer olá para a mamãe”.
41	Madison responde e fala sobre a luz.
42	Madison fala que tem alguém ao lado dela.
43	Amy pergunta para a Dra Brooke quem está com a filha.
44	A Dra Brooke descobre que o armário é a porta de entrada para o mundo espiritual enquanto a saída é no teto da sala.
45	Carrigan Burke chega para o resgate de Madison.
46	Semelhante a conversa de Tangina com os Freelings, Carrigan reúne os Bowen para explicar a situação.
47	De acordo com Carrigan, os espíritos estão aprisionados porque mudaram apenas as lápides, mas os corpos foram deixados.
48	Carrigan continua afirmando que Madison possui uma força de vida extremamente forte.
49	Carrigan mostra a corda para o resgate.

50	A banheira é deixada cheia para quando Madison voltar.
51	Carrigan decide ir até o <i>outro lado</i> pegar a garota.
52	Amy fala que ela é quem precisa ir já que Madison não virá com um estranho.
53	Eric interrompe a esposa e os dois começam a discutir. Carrigan fala para eles brigarem depois. Griffin é quem vai ao <i>outro lado</i> . No original foi Diane quem entrou no mundo espiritual.
54	O médium manda todos descerem e esperarem o comando dele para puxarem.
55	A corda acaba se soltando sem que Eric consiga segura-la fazendo alusão a quando Steven soltou a corda no original.
56	Griffin encontra Madison e ambos conseguem sair.
57	Carrigan manda eles serem levados para a água imediatamente.
58	Na água Griffin e Madison acordam.
59	Tudo deu certo e aqui temos a ilusão de final feliz.
60	A família está no carro para ir embora. Kendra pede para Carrigan falar que a casa está limpa, como Tangina fez.
61	Antes de conseguirem ir embora, a família é puxada para dentro da casa, uma vez que os espíritos estão determinados a terem Madison de volta.
62	Madison começa a ser sugada para o armário, mas consegue se segurar na porta.
63	Amy consegue salvar a filha.
64	A casa começa a ser destruída.
65	A família consegue escapar, mas ainda em tempo de ver a casa ser totalmente destruída, de forma semelhante ao primeiro filme.

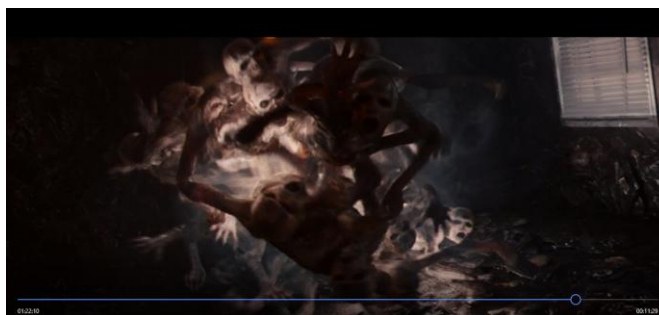
Nenhum dos envolvidos na produção original teve participação ou colaboração no *remake*. A direção ficou por conta do inglês Gil Kenan, de *A casa monstro* e *Cidade das sombras*. Diferente de Hooper, Kenan não era um nome forte e conhecido dentro do gênero horror. O mesmo não pode ser dito do produtor Sam Raimi, que dirigiu a trilogia *Evil dead*. Raimi é proprietário da *Ghost House Pictures*, produtora especializada em filmes de horror.

Vimos que existem 65 semelhanças com a obra de 1982. Isto deixa claro como o novo filme responde como um *remake* do tipo direto. A 20th Century Fox e a MGM apresentaram nos materiais de divulgação que o novo filme representa uma reimaginação contemporânea do clássico de 1982. Apesar de não termos o ano no qual a ação se passa, reconhecemos, por exemplo, que o aparelho de televisão é de tela plana, os personagens usam *tablets* e *iphones*,

Griffin ganha de presente um *drone* e a equipe que acompanha a Dra Brooke possui modernos computadores. Tudo isso dialoga com a noção de adaptação transcultural.

O orçamento foi de US\$ 35 milhões com o faturamento internacional de cerca de US\$ 83 milhões, sendo US\$ 47 milhões apenas nos Estados Unidos. Como no filme original, nenhum personagem é morto neste novo *Poltergeist*. Com relação aos cadáveres, eles aparecem mais em comparação com o original e todos são, sem exceção, feitos por CGI. O plano espiritual é mostrado repleto de mortos, todos em avançado estado de decomposição e sobrepostos uns aos outros. A forma dos cadáveres se moverem neste lugar é semelhante a como se eles estivessem dentro d'água. Ao final do filme, quando Madison está sendo sugada novamente para dentro do armário, é possível ver mais uma vez estes esqueletos digitais se amontoando um por cima do outro até se aproximarem da garota.

Figura 53 - Cadáveres feitos em CGI.



Fonte: *Print Screen* da reprodução no DVD de *Poltergeist – o fenômeno*, de 2015, no Windows Media Players.

A versão 2015 de *Poltergeist* teve três empresas responsáveis pelos efeitos especiais. A Soho VFX, a Shade VFX e a Framestore, todas estas com vastos currículos em filmes contemporâneos de ação e ficção. Com relação à questão sonora do filme, parece existir um excesso em comparação com a película original. Aqui temos tanto a questão da trilha sonora, assim como o uso de foley, efeitos sonoros e a utilização do *startle effect*.

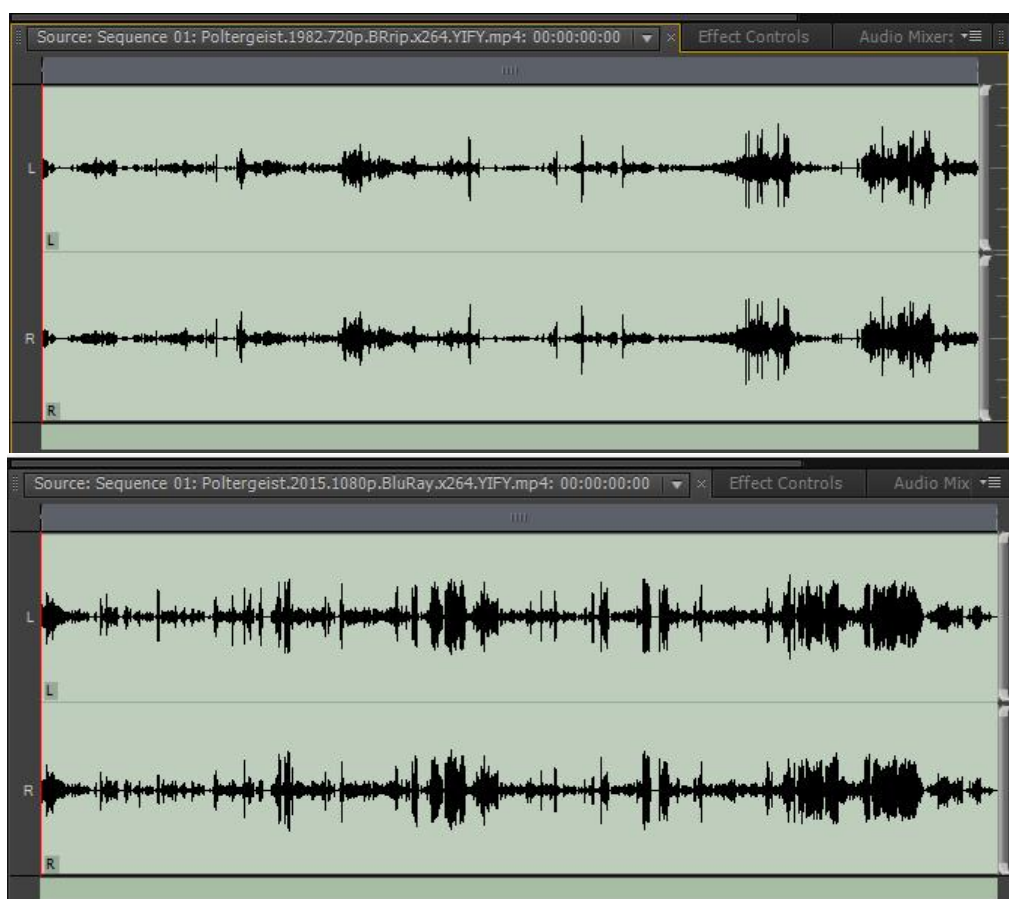
Ao lembrar o que Smith (2013) falou sobre o som na continuidade intensificada, justificamos desta forma o fato do novo *Poltergeist* ter mais dinâmica sonora. Isto significa ter mais silêncio⁷⁴ e mais barulho e uma distância maior entre os dois, além de mais espacialização do som, efeitos sonoros não-diegéticos e construção bem mais complexa de ruídos. Estes elementos sonoros juntos e em uma sala multiplex nos passam a sensação de

⁷⁴ Aqui não nos referimos a um silêncio total e absoluto, mas sim momentos com elementos sonoros por meio de um volume baixo, o que passa a sensação de silêncio.

aumento de som, dialogam com a produção contemporânea e também servem para trazer mais dinamismo ao filme de maneira geral.

Para que esta diferença fique clara, extraímos os áudios dos dois filmes a partir dos DVDs nacionais de ambos. Os áudios analisados nos próximos subcapítulos também foram extraídos dos DVDs nacionais. A extração foi analisada no programa de edição *Adobe Premiere* que nos permite uma leitura visual do som. Percebemos abaixo dois resultados que demonstram como o *remake* possui a questão sonora diferenciada em comparação com o título de 1982. Não significa apenas apontar que a refilmagem tem som mais alto, mas sim que a nova versão traz uma quantidade muito maior de eventos sonoros, desde foley mais complexo, efeitos sonoros e efeitos sonoros não-diegéticos, até uma dinâmica mais agressiva entre som alto e som baixo.

Figura 54 - Som no filme *Poltergeist* de 1982 e abaixo no filme de 2015.



Fonte: *Adobe Premiere*

Após percebemos como a refilmagem traz uma quantidade muito maior de picos de

volume explorando os extremos da escala de intensidade sonora de forma muito mais frequente do que o original, também julgamos necessário perceber como a questão do *startle effect* é trabalhada no novo filme. Praticamente ausente do título de 1982, este tipo de efeito sonoro utilizado para provocar susto é bastante percebido na versão de 2015. Um dos principais exemplos acontece no tempo fílmico de 01h05m14s quando Eric segue uma sombra achando tratar-se de Madison. A garota se esconde no armário e o pai passa a se aproximar dela lentamente. Aqui temos a ausência da trilha sonora no momento em que Eric chega perto da filha, que está abaixada e virada para a parede.

Quando Eric finalmente toca nas costas da filha, esta se vira repentinamente para revelar ser uma criatura horrenda. O ato da entidade se virar vem acompanhado por um forte aumento na trilha sonora. Este acaba por potencializar a possibilidade de susto muito mais pelo aumento repentino do som do que propriamente pela ação vista em cena. A figura abaixo, extraída também do *Adobe Premiere*, mostra como o som desta cena aumenta repentinamente no momento em que a entidade impostora se vira para assustar Eric. Para a imagem do *Adobe Premiere* abaixo, destacamos que na *waveform*, linha que mede o som, uma única linha significa silêncio enquanto uma linha grossa traz a ideia de barulho.

Figura 55 - Aumento brusco do som quando Madison se mostra uma criatura horrenda.



Fonte: *Adobe Premiere*.

As próximas refilmagens analisadas neste capítulo vão reforçar se estamos diante de um caso isolado ou se a soma destes dados responderá como tendências estilísticas gerais.

De forma mais discreta em comparação com o filme de 1982, o novo *Poltergeist* também oferece algumas possíveis leituras relacionadas a questões sociais e econômicas da América atual através da família Bowen. Se a primeira análise dos *Freelings* representava a prosperidade da classe média norte-americana da década de 1980 e os eventos sobrenaturais marcavam as consequências e ameaças de questões políticas e sociais da época para esta classe média, os Bowen parecem já começar o filme representando uma problemática existente nos EUA no começo do século XXI e que reverberou por alguns anos.

Eric começa o filme desempregado. O retrato desta realidade em 2015 pode ser visto como um reflexo de um país que enfrentou muito recentemente, especialmente entre os anos de 2006 e 2012, uma série de problemas econômicos que resultou em um alto índice de desemprego e de muitas famílias que perderam suas casas por não conseguirem pagar as hipotecas. Dois acontecimentos, um político e outro econômico, devem ser destacados como elementos motivadores desta crise. O primeiro tem ligação com a chamada guerra ao terror desencadeada pelos EUA contra países que eram considerados apoiadores de grupos terroristas após os atentados de 11 de setembro de 2001. O então presidente dos Estados Unidos, George W. Bush, com apoio de líderes de outros países, como a Inglaterra, recrutou milhares de soldados e investiu quantias exorbitantes para acabar com a ameaça terrorista.

A guerra ao terror aconteceu em um momento no qual o país estava a beira de enfrentar sua mais grave crise econômica depois da de 1929. O que aconteceu em 2008, de acordo com especialistas, foi o estouro de uma bolha imobiliária que começou a ser formada na década de 1990. Aqui, mais uma vez, temos a ameaça da perda do lar provocada por forças de grandes grupos econômicos responsáveis por uma crise nacional.

O aumento na demanda por imóveis — estimulado pelo acesso artificialmente facilitado aos financiamentos — gerou um inevitável e contínuo aumento nos preços dos imóveis. Este aumento contínuo, por sua vez, produziu o "inesperado" efeito de atrair especuladores para o mercado imobiliário. Tornou-se extremamente comum um indivíduo adquirir um empréstimo, comprar uma casa, fazer alguns aprimoramentos nesta casa e, apenas um ano depois, revendê-la a um preço muito maior, entregando a hipoteca para o novo comprador que, seis meses depois, faria a mesma coisa que seu antecessor. Ou seja, comprar um imóvel havia virado um investimento altamente rentável e de ganho certo. Um arranjo como este perdura enquanto os preços dos imóveis estiverem em ascensão. Se os preços começarem a cair, duas coisas ocorrerão: a revenda do imóvel passará a dar prejuízo e o valor da hipoteca será maior do que o valor do imóvel, o que impedirá qualquer tipo de renegociação com os bancos e deixará o mutuário com um patrimônio negativo. Em suma, todo o esquema especulativo virá abaixo. E não apenas isso: dar o calote e abandonar o imóvel passará a ser a opção mais racional (e, como veremos mais abaixo, foi isso o que ocorreu no final da década). (ROQUE, 2017).⁷⁵

Como consequência, o número de pessoas que perdeu suas casas se tornou cada vez maior. Somente em 2013 e 2014 foi que a situação melhorou, embora a economia norte-americana, neste período, ainda estivesse longe de uma total recuperação. Além disso, o país seguia mergulhado em dívidas de financiamento para a guerra ao terror. Um conflito, que por

⁷⁵ Disponível em: <<http://www.mises.org.br/Article.aspx?id=1696>>. Acesso em 06 jan. 2018.

sinal, se mostrava cada vez mais prejudicial para o país, que não via um resultado concreto dos soldados espalhados pelo oriente médio.

Este é o cenário econômico em que vive a família Bowen. Apesar de não sabermos se Eric foi soldado no Iraque ou Afeganistão, ele está desempregado. Eric representa a tentativa de reconstrução e a compra da casa ilustra simbolicamente este processo. No entanto, a família enfrenta problemas financeiros. Eles questionam o valor da casa. A corretora naturalmente destaca o ótimo preço explicando que o proprietário precisa vender. Em uma situação pós-crise, o ato de conseguir vender um imóvel é igualmente importante ao de se poder comprar.

De forma simbólica, a compra da nova casa representa uma melhoria de vida. Uma segurança a mais para a família. Se os Bowen foram vítimas da bolha imobiliária, nunca fica claro. Mas ao pensarmos na nova família e seus problemas como recorte de uma geração, talvez seja possível fazer esta leitura. Ou seja, os fantasmas surgem novamente como uma ameaça a perda do lar em um momento em que a estabilidade parece retornar ao convívio da família.

Assim como fizemos no filme de 1982, torna-se necessário analisar as questões de gênero no *remake*. Vamos lembrar que no primeiro filme existe um destaque para a participação da mulher relegando ao homem uma posição mais passiva. No novo filme parece existir uma mudança nesta leitura. Em primeiro lugar, Amy não é uma personagem tão forte quanto Diane. Em determinado momento da trama ela afirma que não vai conseguir caso o marido não diga que eles vão conseguir. De forma comparativa, no *remake*, cabe ao irmão Griffin entrar no *outro lado* para salvar Madison.

Além de Amy ser esta personagem mais frágil e que depende claramente do marido, as demais mulheres ao redor dela aparentam ser igualmente fracas. A Dra Brooke, por exemplo, está muito distante da força e serenidade da Dra Lesh que tanto ajudou Diane. Brooke se mostra muito mais como uma investigadora esquisita e insegura precisando recorrer ao ex-marido.

E claro, é mais do que representativo para esta questão a mudança de gênero entre Tangina e Carrigan. O que tornava a personagem de Zelda Rubinstein tão interessante era a sua baixa estatura, voz infantilizada e o fato de ser gordinha. E era justamente esta mulher fora dos padrões de beleza e de força quem iria resolver os problemas e salvar Carol Anne ou pelo menos coordenar o resgate. As características de Tangina, uma personagem que também esteve presente nas duas sequências, de certa forma tornaram difícil o processo de

substituição por uma nova atriz. Desta forma, a possível solução encontrada pelos produtores parece ter sido justamente a mudança de gênero como forma de diminuir as comparações. O estranho foi que Tangina foi a única personagem do eixo central a passar por esta mudança, o que consequentemente diminuiu o poder das mulheres no *remake*.

5.1.2 Fluxo narrativo

Vamos agora apresentar e analisar dados referentes ao fluxo narrativo de ambos os filmes. Começaremos com a questão que parece ser a mais lembrada quando se fala de maneira generalista sobre aceleração do fluxo narrativo fílmico: a montagem.

O *Poltergeist* de 1982 possui tempo de duração de 1h54m minutos. Para aferição desta pesquisa, contamos um total de 1051 planos, número que gera um ASL de 6.4s. Esta medição já indica um fluxo narrativo mediano, nem rápido e nem acelerado. Mais importante, este representa um número normal para o período. Nos dados de Salt (2009) vistos anteriormente, o ASL médio entre os anos de 1982 e 1987 é de 6,12s.

Dos seus 1051 planos, reconhecemos 433 como com a câmera em movimento enquanto 618 são estáticos⁷⁶. Estas 433 cenas em movimento acontecem principalmente através de panorâmicas e *travellings*. Um exemplo claro acontece logo no prólogo no qual em um único plano com 1m10s de duração a câmera começa mostrando a imagem da televisão para depois se afastar em um *travelling* capaz de revelar o cenário, a sala de estar, e apresentar o primeiro personagem, Steven. Ainda no mesmo plano, a câmera realiza um movimento panorâmico para acompanhar o cachorro se movendo em cena. Aqui devemos fazer uma importante observação de que existe a ideia de movimento, mas não necessariamente este precisa ser rápido.

A duração de alguns destes planos longos e em movimento varia entre 45s, 01m e até 01m30s apresentando de maneira geral ações corriqueiras dos personagens. Como exemplo, podemos destacar uma das cenas que faz parte de uma sequencia na qual Steven e Diane estão conversando no quarto. Uma cena específica, no tempo de 14m28s, possui um movimento de câmera lento em *travelling* que acontece diante da cama enquanto o casal conversa. Durante o *travelling*, que possui duração de 01m23s, a câmera também faz dois discretos movimentos panorâmicos.

Além destes exemplos, a câmera costuma acompanhar o movimento dos personagens

⁷⁶ A tabela que mostra esta medição está incluída ao final do trabalho nos anexos.

ou de ações. Ainda no prólogo, temos Carol Anne descendo a escada da sala e esta cena é vista com a câmera seguindo a garota. Já no tempo 47m44s a câmera segue as mãos da Dra Lesh pegarem uma xícara que esta na mesa e levarem até a boca. Movimentos como estes são comuns no filme.

É possível perceber também, embora em quantidade bem menor, movimentos de objetiva, em outras palavras, a utilização do zoom da câmera como no tempo filmico de 17m55s, quando a câmera se aproxima de Robbie deitado e olhando assustado para a árvore. Ou quando Tangina está explicando sobre a besta para os Freelings no tempo 01h22m26s.

Apesar dos exemplos acima, o filme possui oficialmente mais planos estáticos do que em movimento. Porém, isto não significa que o filme seja visualmente lento por este motivo. Na verdade o fluxo narrativo de *Poltergeist* demonstra ser até mais acelerado do que a quantidade de planos estáticos existentes ou medição de ASL poderia significar. As leituras de velocidade podem ser identificadas nos planos estáticos por meio da ação dentro do quadro ser em movimento ou do trabalho da *mise-en-scène*.

Aqui podemos destacar a sequência que tem início no tempo 23m21s e segue até 25m15s, quando Carol Anne, que está dormindo com os pais, se acorda e vai até o aparelho de televisão que está ligado. A sequência possui 01m54s e é formada por 23 planos dos quais apenas um, o primeiro quando vemos Carol Anne se levantar da cama, é mostrado pela câmera em movimento. Vamos analisar a sequência abaixo com os 22 planos estáticos. Após se levantar, Carol Anne olha para a televisão e sai da cama até ficar próxima do aparelho. A garota passa alguns segundos olhando para a televisão até que percebe alguns pontos brilhantes na superfície da tela. Surge então uma mão fantasmagórica que tenta tocar a menina. Alguns pontos de luzes começam a planar dentro do quarto até que uma espécie de raio sai do aparelho em direção à parede, o que faz com que todo o quarto trema acordando assim Steven, Diane e Robbie. Todos assustados olham para Carol Anne. Segue abaixo uma sequência de figuras deste trecho do filme.

Figura 56- Primeira sequência de *Poltergeist* (1)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 57- Primeira sequência de *Poltergeist* (2)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 58- Primeira sequência de *Poltergeist* (3)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 59- Primeira sequência de *Poltergeist* (4)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 60- Primeira sequência de *Poltergeist* (5)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 61- Primeira sequência de *Poltergeist* (6)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 62- Primeira sequência de *Poltergeist* (7)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 63- Primeira sequência de *Poltergeist* (8)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 64- Primeira sequência de *Poltergeist* (9)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 65- Primeira sequência de *Poltergeist* (10)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 66- Primeira sequência de *Poltergeist* (11)



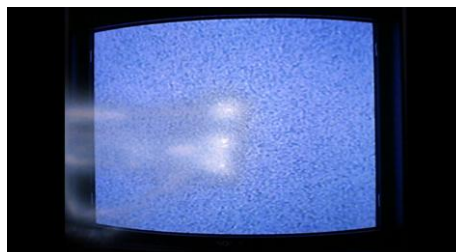
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 67- Primeira sequência de *Poltergeist* (12)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 68- Primeira sequência de *Poltergeist* (13)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 69- Primeira sequência de *Poltergeist* (14)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 70- Primeira sequência de *Poltergeist* (15)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 71- Primeira sequência de *Poltergeist* (16)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 72- Primeira sequência de *Poltergeist* (17)



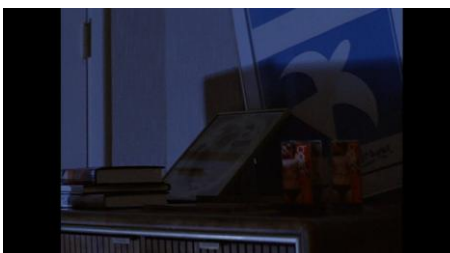
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 73- Primeira sequência de *Poltergeist* (18)



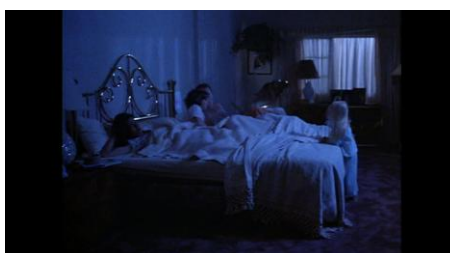
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 74- Primeira sequência de *Poltergeist* (19)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 75- Primeira sequência de *Poltergeist* (20)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 76- Primeira sequência de *Poltergeist* (21)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 77- Primeira sequência de *Poltergeist* (22)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Vamos pontuar questões que dialogam com a ideia de movimento nesta sequência. Em primeiro lugar, podemos destacar a questão da iluminação. Para representar a televisão ligada e apenas com imagem estática, a direção de fotografia deixou todo o quarto com o efeito de luz piscando como reflexo da claridade vinda da TV, o que já traz movimento para as cenas. Além disso, alguns dos personagens, físicos ou espirituais, também ajudam nesta questão de velocidade. Carol Anne, por exemplo, se levanta e sai engatinhando com a câmera posicionada na frente da cama. Já a mão fantasmagórica salta da tela fazendo um movimento brusco em direção à Carol. Como o ângulo escolhido nos coloca como se estivéssemos atrás da garota, que está de frente para a TV, a mão de certa forma salta em nossa direção. Esta ação é destacada por um aumento repentino na trilha sonora na hora do susto. Não é um *startle effect* visto que o momento que antecede a ação não está em silêncio. No entanto, existe um aumento repentino da trilha conhecido como *crescendo*⁷⁷ de modo a provocar uma maior tensão em quem assiste ao filme.

Esta leitura do áudio inclusive também pode auxiliar na questão do fluxo narrativo visto que, por exemplo, a trilha sonora vai se adequar à emoção passada durante o filme. Nesta sequência, a mesma surge de forma discreta, enquanto Carol Anne sai da cama e fica olhado para a TV. Mas quando temos a primeira ocorrência sobrenatural, a trilha logo muda e se torna mais dinâmica permitindo que o público possa perceber a mudança na intensidade dramática da obra.

Por fim, o próprio quarto começa a tremer e para isso temos planos abertos, mostrando todo o ambiente e planos fechados destacando móveis e até a própria família que acorda obviamente assustada. Assim, por meio das escolhas estilísticas, esta sequência nos mostra como é possível ter uma série de planos estáticos, mas que estes conseguem trazer juntos a ideia de movimento atuando no fluxo narrativo da obra.

⁷⁷ Do italiano, significa música.

Além destes pontos, a utilização de cortes com duração de alguns poucos segundos vai ser mais um elemento agregador da noção de velocidade dentro deste somatório. Podemos aprofundar a questão na sequência que vai de 01h47m00s até 01h47m11s. Trata-se do clímax do filme quando Diane, Robbie e Carol Anne tentam fugir da casa e são impedidos por esqueletos que começam a aparecer pela casa. Antes desta sequência, já vimos Diane ser perseguida por forças sobrenaturais para depois cair em uma piscina repleta de esqueletos, Robbie quase morrer nas mãos do seu palhaço de brinquedo e o armário voltar a sugar as crianças. Diane e os filhos estão desesperados para conseguirem deixar a casa. Esta sequência de 11s é formada por oito planos, ilustrados abaixo.

Figura 78- Segunda sequência de *Poltergeist* (1)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 79- Segunda sequência de *Poltergeist* (2)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 80- Segunda sequência de *Poltergeist* (3)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 81- Segunda sequência de *Poltergeist* (4)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 82- Segunda sequência de *Poltergeist* (5)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 83- Segunda sequência de *Poltergeist* (6)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 84- Segunda sequência de *Poltergeist* (7)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 85- Segunda sequência de *Poltergeist* (8)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Dos planos acima, apenas três estão em movimento. Tratam-se das figuras destacadas abaixo e mesmo assim os dois primeiros são de movimentos discretos com a câmera apenas se ajustando para acompanhar a ação. A terceira imagem, na qual vemos Diane e Carol Anne seria a única a ter movimentação mais brusca uma vez que o plano fechado começa em Robbie e se move para enquadrar Diane.

Figura 86 - Plano possui movimento de câmera.



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Dentro da sequência, a sensação de movimento nos cinco planos estáticos pode ser percebida em primeiro lugar por estarmos dentro de um contexto de medo e da sensação de urgência para aqueles personagens saírem da casa o quanto antes. Desta forma, o corte entre os planos é muito rápido, alguns com duração de 02s, auxiliando assim nesta ideia de urgência. Além disso, existem objetos em movimento dentro dos planos como a porta sendo aberta por Robbie, caixões que emergem do chão e móveis que se mexem sozinhos. No plano em que Robbie está gritando, a câmera está parada, mas a escada atrás dele está se mexendo sozinha. Todos os planos são também iluminados de modo a termos variações bruscas entre muito claro e pouca iluminação gerando assim mais um elemento capaz de tornar o que é visto em cena como acelerado.

Isto claro vai variar bastante dentro do filme ao depender do tipo de reação que se

pretende passar com cada sequência. A ação entre o tempo fílmico de 55m44s e 59m50s acompanha um diálogo entre Dra Lesh, Diane e Robbie composto por planos fechados nos personagens, tempos de cerca de 30s em cada personagem enquanto eles falam, câmera parada e *mise-en-scène* sem elementos configurativos de aceleração fílmica.

Por estes pontos analisados, tendo em vista o nosso estudo no capítulo três, podemos destacar que o fluxo narrativo do *Poltergeist* de 1982 varia entre moderado e acelerado. A ideia de moderado está presente na medição do ASL e da existência de termos mais planos com câmera parada do que em movimento. No entanto, a ideia de um fluxo acelerado dialoga justamente pelos elementos que formam estes planos reforçando a ideia de velocidade nos mesmos. Aqui podemos destacar a questão da *mise-en-scène*, do movimento existente dentro do quadro fílmico, da trilha sonora e da montagem quando esta opta por tornar o tempo de duração dos planos mais curtos.

Vamos agora trazer dados sobre o fluxo narrativo da refilmagem de 2015 em comparação com o filme de 1982 ao mesmo tempo em que tentamos compreender os elementos motivadores das mudanças ocorridas. Em primeiro lugar, vamos lembrar que o filme original possui duração de 1h54m, com 1051 planos e um ASL 6.4s. Já o *remake* tem duração de 1h33m, com 942 planos e ASL de 5.5s.

Vamos perceber que a montagem aqui é bastante acelerada no que diz respeito a utilização de planos cada vez mais curtos. Inicialmente a medição de ASL pontua o *remake* como mais acelerado.

O que devemos levar sequencialmente em consideração é perceber como as ideias sobre a aceleração do fluxo narrativo existentes no *remake* e a inclusão dos pontos aqui observados podem acontecer como reflexo da tentativa de modernizar o novo produto para o público contemporâneo dentro de questões comuns no cinema atual. Aqui mais uma vez reforçamos a idéia de adaptação transcultural.

Já que estamos falando de velocidade mais rápida, podemos destacar que dos 942 planos, 685 são em movimento. Ou seja, quase 75% do filme é com a câmera em movimento. No caso da refilmagem, parte do fluxo narrativo acelerado já é alcançado simplesmente pelas câmeras que estão quase sempre se movendo.

Existe, por exemplo, um uso muito perceptível e de certa forma esperado de câmeras que se aproximam e se afastam dos seus objetos e acompanham personagens seja quando estes caminham ou simplesmente se movem realizando alguma ação. Desta forma, é comum termos panorâmicas e *travellings* nos personagens e até em objetos e cenários como cômodos,

a casa e até a vizinhança. No entanto, enquanto no primeiro filme estes movimentos eram sutis, aqui os mesmos são bem mais acelerados e alguns até bruscos como vamos explorar nas próximas páginas.

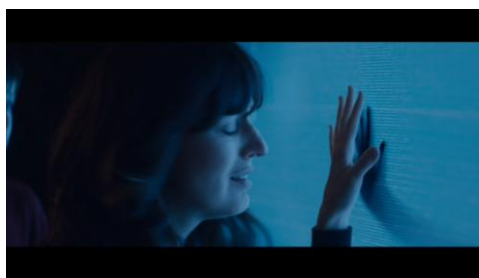
De forma comparativa, existe também a utilização de zooms em quantidade maior do que no primeiro *Poltergeist*. A refilmagem utiliza esta técnica tanto de forma lenta como também acelerada. No tempo filmico de 36m10s, por exemplo, acompanhamos um *zoom-out* da janela mostrando a árvore para depois termos um *zoom-in* em Griffin deitado.

Um dos destaques dentro da questão do movimento na refilmagem, e que não acontecia nas produções da década de 1980, é percebido de forma discreta em alguns casos quando um personagem, por exemplo, está parado em cena, em uma conversa ou mesmo fazendo alguma ação que não exija movimento de locomoção como ler um livro ou olhar para a televisão. Nestes casos, é possível perceber que a câmera se movimenta, embora esta ação não acontece por meio de um *travelling* ou mover panorâmico, mas semelhante a como se alguém estivesse segurando a câmera e lhe faltasse estabilidade. Trata-se de um movimento sutil e que pode inclusive passar despercebido.

Um exemplo é visto no tempo de 46m31s, quando Amy está tocando a tela da televisão. Trata-se de um plano fechado enquadrando a personagem e parte da tela do aparelho. Com um olhar atento percebemos que a atriz está praticamente parada mexendo levemente o rosto. Temos então este sutil, porém perceptível movimento da imagem. Capturamos quatro frames deste plano em questão ilustrado abaixo. Percebemos que no começo do plano é possível ver Griffin e não temos a borda da televisão no enquadramento. Com o movimento descrito acima, Griffin acaba sendo cortado e torna-se possível ver a base lateral do aparelho.

Este tipo de movimento, que também acontece em outros trechos do filme, pode ser compreendido como uma consequência natural da popularização dos filmes estilo *found footage* e da popularização de vídeos amadores cada vez mais comuns e aceitáveis em produções audiovisuais.

Figura 87 - Movimento de câmera semelhante ao presente no *found footage*.

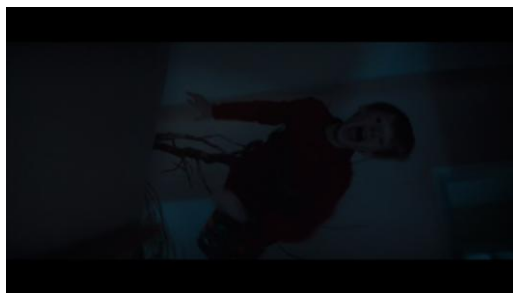


Fonte: *Print Screen* da reprodução DVD *Poltergeist – o fenômeno*, de 2015, no Windows Media Player.

Por meio destes dados analisados, em comparação com o original, os movimentos de câmera no novo *Poltergeist* são muito mais rápidos, perceptivos e elaborados. Aqui podemos adicionar inclusive a utilização de planos longos com câmeras em movimento. Comparativamente, vimos anteriormente que o primeiro filme possui alguns planos longos com discretos movimentos de câmera. No *remake*, estes são bem mais acelerados e perceptivos. Vamos analisar um exemplo que demonstra esta aceleração por meio do movimento da câmera dentro de um único plano.

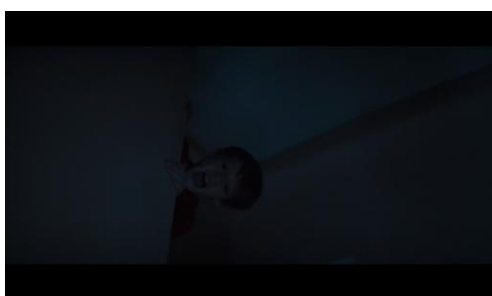
O nosso exemplo analisado acontece no tempo de 40m43s até 41m07s e mostra Griffin sendo atacado pela árvore e puxado pela mesma para fora da casa. Nesta cena, ilustrada abaixo no conjunto de figuras 06, Griffin está no corredor indo pedir ajuda para a sua irmã Kendra quando é segurado pelos galhos. Sem corte, a câmera acompanha o garoto ser arrastado a uma grande velocidade pela árvore. Griffin inclusive chega a sair do enquadramento por alguns segundos como se a velocidade da árvore fosse tão rápida que nem a própria câmera conseguisse alcançar a ação. Do corredor, Griffin é puxado através da escada que o leva até o sótão para depois ser retirado da casa por meio do teto solar quebrado. Naturalmente aqui todo o plano já representa uma pluralidade de movimentos e aqui podemos nos lembrar do plano-sequência defendido por Bordwell como parte deste fazer fílmico com fluxo acelerado e parte da continuidade intensificada.

Figura 88- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (1)



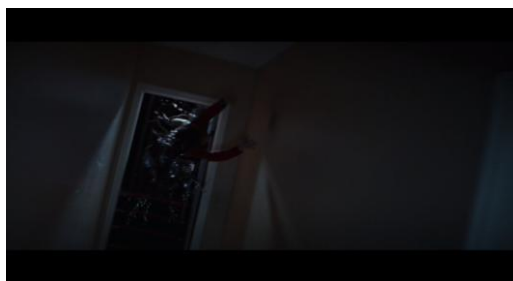
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 89- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (2)



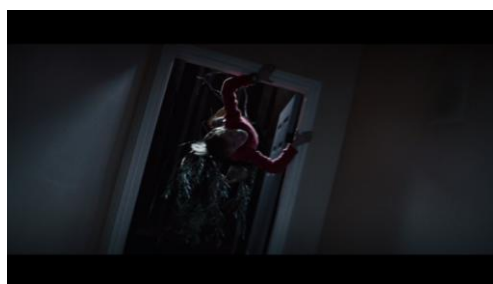
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 90- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (3)



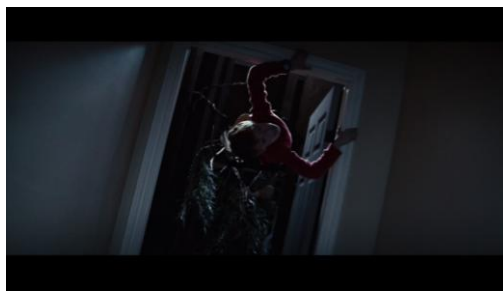
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 91- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (4)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 92- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (5)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 93- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (6)



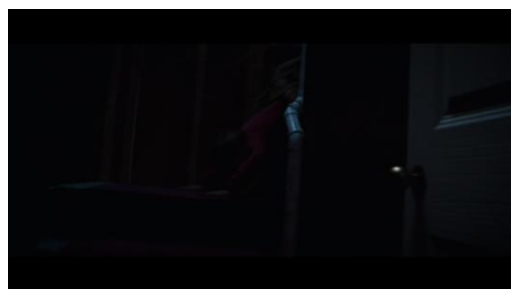
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 94- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (7)



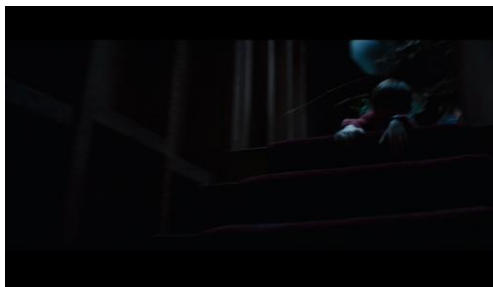
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 95- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (8)



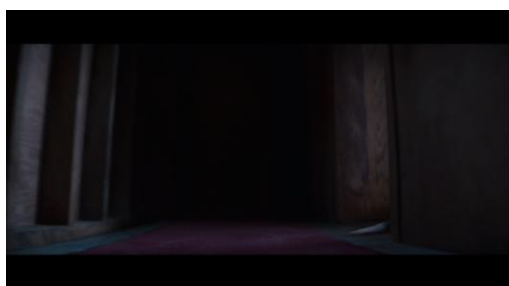
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 96- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (9)



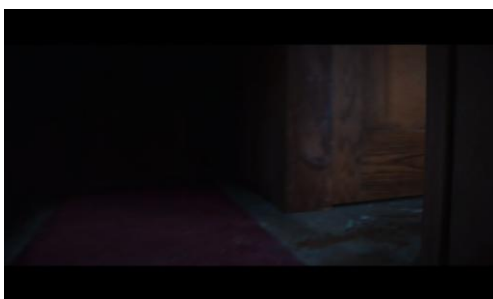
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 97- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (10)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 98- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (11)



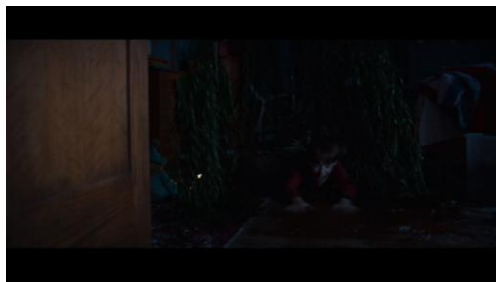
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 99- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (12)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 100- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (13)



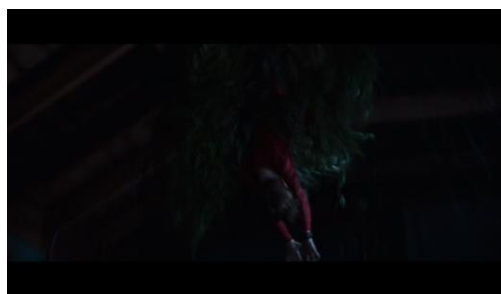
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 101- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (14)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 102- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (15)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 103- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (16)



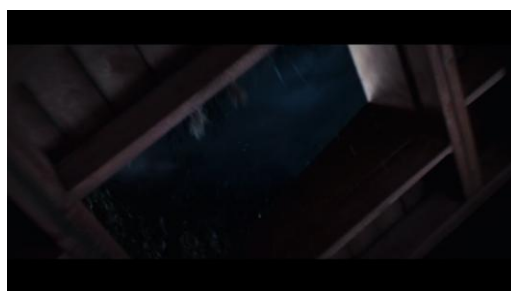
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 104- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (17)



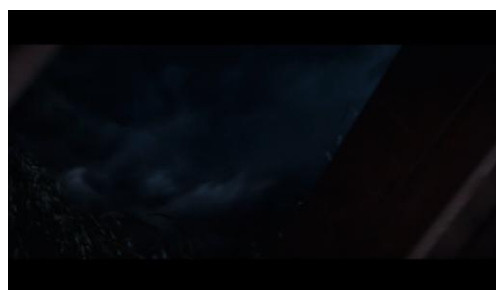
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 105- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (18)



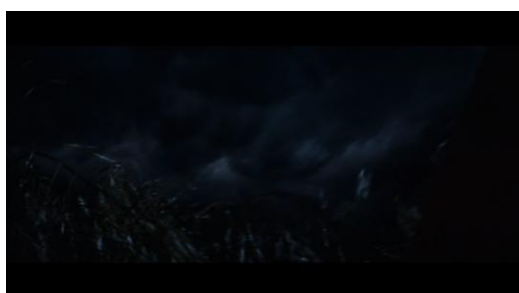
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 106- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (19)



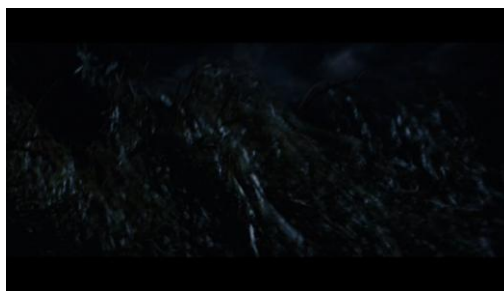
Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 107- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (20)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 108- Sequência do *remake* de *Poltergeist* (21)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Este tipo de movimento está no filme por dois possíveis motivos. O primeiro se dá por ser um tipo de linguagem comum e utilizada pelo cinema *mainstream* contemporâneo. O público se acostumou com esta liberdade que permite que a câmera se desloque sem limitações. O segundo motivo pode responder pelo simples fato de que hoje é possível fazer este tipo de movimento. Para a nossa coleção de provas, nos parece comum a utilização destes movimentos de câmera, visto que este tipo de linguagem faz parte do *template* visual das produções atuais exibidas em salas multiplex.

Ainda sobre esta questão, vimos na apresentação dos dois filmes que existem 65 pontos do original que o *remake* reproduz de alguma forma. Podemos destacar que não existe uma grande surpresa ou mudança no enredo do novo filme. Percebemos apenas uma atualização de natureza técnica e narrativa de modo a enquadrar a trama para uma nova linguagem movida pelo excesso e fluxo mais acelerado.

Outro ponto que chamou a nossa atenção foi através da medição da quantidade de diálogos nos dois filmes. Neste caso, por meio do banco de dados de roteiros de filmes e séries de TV Springfield! Springfield!⁷⁸, foi possível comparar os dois produtos. No título de 1982⁷⁹, existe um total de 6.286 palavras, enquanto no de 2015⁸⁰, temos 7.029 palavras⁸¹.

Ao dividirmos o número de palavras pelo tempo de duração do filme, o original vai ter o uma média de 55 palavras por minuto enquanto a refilmagem, com 21 minutos a menos, totaliza 76 palavras por minuto. Este número não é exato uma vez que vai variar de acordo com o roteiro. Por exemplo, vão existir cenas nas quais nenhum personagem vai falar enquanto em outras teremos não apenas um, mas muitos personagens dialogando.

⁷⁸ Disponível em: <<https://www.springfieldspringfield.co.uk/>>. Acesso em 22 dez. 2017.

⁷⁹ Disponível em: <https://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=poltergeist>. Acesso em 22 dez. 2017.

⁸⁰ Disponível em: <https://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=poltergeist-2015>. Acesso em 22 dez. 2017.

⁸¹ Os roteiros analisados estão em inglês.

O que temos de concreto é que no *remake* os personagens falam mais do que no original. O fato de termos um filme mais curto e com mais falas nos mostra mais um elemento capaz de somar dados nesta questão do fluxo narrativo. Ao final desta análise entre os dois filmes, percebemos como a refilmagem possui fluxo narrativo mais acelerado através da manipulação estilística de muitas variáveis (movimento de câmera, duração do plano, aumento de diálogos), algo que é coerente com as principais características contemporâneas de produções feitas por grandes estúdios. Desta forma, apesar de manter as semelhanças de roteiro com base no filme original, o novo *Poltergeist* se aproxima muito mais das produções *mainstream* do que do subgênero específico dos filmes de casas assombradas. Assim, o novo título gera identificação com o público consumidor.

Vamos dar continuidade ao nosso estudo no próximo subcapítulo com os filmes *Sexta-feira 13*, sendo o original lançado em 1980 e a refilmagem em 2009.

5.2 SEXTA-FEIRA 13: ORIGINAL X REMAKE

Sexta-feira 13 é um filme de terror norte-americano lançado em 1980 e dirigido por Sean S. Cunningham. A trama acompanha um grupo de jovens monitores do acampamento Crystal Lake que são assassinados por uma pessoa misteriosa em uma noite de sexta-feira 13. Ao final do filme, a *final girl*⁸² Alice (Adrienne King), descobre que o assassino é na verdade uma mulher. Trata-se da senhora Voorhees (Betsy Palmer), cujo filho Jason (Ari Lehman) se afogou no lago localizado no acampamento 20 anos antes.

Aqui temos um filme do subgênero *slasher*. Do ponto de vista narrativo, trata-se de uma trama que acompanha um grupo de personagens, geralmente jovens, que são perseguidos por um assassino misterioso. Este pode ser uma pessoa normal ou alguém com super poderes.

Com relação aos assassinatos, geralmente existe uma preparação para a morte, que em boa parte dos casos não acontece de forma inesperada. Estas podem mostrar perseguições ou trabalhar com o público já sabendo que o assassino está à espreita de determinado personagem. Os assassinatos nos *slashers* tendem a ser gráficos. *Sexta-feira 13* fez bastante sucesso e em 1981 foi lançado *Sexta-feira 13 – parte 2*. A partir desta sequência, Jason surge como assassino e se torna o personagem principal da série.

O *remake* de *Sexta-feira 13* surgiu em 2009 e teve direção de Marcus Nispel. Em comparação com *Poltergeist – o fenômeno* e sua refilmagem, cujos roteiros são bastante

⁸² Termo explicado no capítulo dois.

parecidos, o novo *Sexta-feira 13* possui menos semelhanças e mais pontos antagônicos em comparação com o título original. Na refilmagem, por exemplo, Jason já surge como personagem principal deixando a figura da sua mãe resumida a uma rápida aparição no prólogo. No novo filme, um grupo de amigos vai passar um fim de semana em Crystal Lake. Além destes, um personagem chamado Clay (Jared Padalecki) está no local em busca da sua irmã desaparecida. Não demora muito para Jason surgir e começar a matar um a um dos amigos e de quem mais aparecer pela frente.

O filme de 1980 começa com um prólogo com duração de 04m57s cuja ação se passa em 1958 no acampamento Crystal Lake. É tarde da noite e acompanhamos o casal de monitores Claudette (Debra S. Hayes) e Barry (Willie Adams). Eles se separam do grupo e vão até uma cabana para transarem. Os dois logo são mortos por uma pessoa misteriosa.

Após os créditos, a ação pula para o presente. Diegeticamente, este avanço de tempo representa 20 anos. Ou seja, a ação principal do filme se passa em 1978. Passamos a acompanhar a jovem Annie (Robbi Morgan) que chega a uma pequena cidade. Ela entra no café local e pergunta a qual distância fica o acampamento Crystal Lake. Todos no bar se mostram de certa forma surpresos com a pergunta da jovem e alguns chamam o local de acampamento sangrento. O motorista de caminhão Enos (Rex Everhart) está indo na direção do acampamento e decide dar carona para Annie. Logo após sair do café, Annie é abordada por Ralph (Walt Gorney), um velho considerado louco da localidade. Crazy Ralph, como é tratado, fala que existe uma maldição de morte no acampamento Crystal Lake e que ela nunca mais vai voltar de lá. No caminho, Enos fala para Annie dos dois jovens mortos em 1958. Ele também menciona que em 1957 um garoto se afogou.

No acampamento, conhecemos os demais personagens. Temos o atual proprietário, Steve Christy (Peter Brouwer), e os monitores Alice, Bill (Harry Crosby), Jack (Kevin Bacon), Marcie (Jeannine Taylor), Brenda (Laurie Bartram) e Ned (Mark Nelson). Estes estão se acomodando ou já fazendo alguns trabalhos na área.

De volta à Annie, ela desceu do caminhão e pegou outra carona para o restante do percurso. Não vemos quem é o motorista. Após passar por uma placa indicando Crystal Lake, a jovem questiona se o carro não deveria ter seguido na outra direção, mas o motorista não responde e apenas acelera o veículo. Assustada, Annie pede para descer, mas tem seu pedido negado. Sem alternativa, a garota salta do carro em movimento. O veículo freia e o motorista desce. Este é mostrado apenas da cintura para baixo ou através de planos fechados destacando a faca que segura. Annie começa a fugir pelo bosque. Ela logo é alcançada pela pessoa e tem

a garganta cortada.

No acampamento, Steve deixa o lugar e informa que volta antes do anoitecer. Com a saída do chefe, os jovens começam a serem assassinados. O próprio Steve também acaba morto quando voltava já tarde da noite para o acampamento sobrando apenas Alice.

Após encontrar os corpos de Bill e Brenda, Alice tenta fugir, mas se depara com uma mulher de meia idade desconhecida. Trata-se da senhora Voorhees, que se apresenta como uma velha amiga da família de Steve. A senhora Voorhees explica que já aconteceram muitos acidentes ali e que Steve não deveria ter aberto aquele lugar novamente. Ela menciona o caso do garoto que se afogou e explica que os monitores estavam transando na hora em que a criança morreu. A senhora Voorhees fala que o nome do menino era Jason e que ele era o único filho dela e que aquele dia, a sexta-feira 13, é o aniversário dele.

Descobrimos então que os assassinatos foram cometidos pela senhora Voorhees em uma tentativa de vingança contra os monitores que deixaram Jason se afogar⁸³. Após algumas perseguições, Alice e a mãe de Jason brigam na beira do lago com a monitora conseguindo decapitar a senhora Voorhees. Ainda assustada, Alice sobe na canoa e passa o resto da noite no lago. Amanhece e a polícia chega ao local. Alice acorda. Trata-se de um momento tranquilo dentro da narrativa fílmica no qual temos a impressão que o pior já passou. Esta ideia é mostrada pela *mise-en-scène* do local, com destaque para a fotografia que revela a beleza do lago, e através da trilha sonora que também transmite esta ideia de calma e segurança. A câmera se aproxima de Alice através de um lento *zoom-in*. De repente, Jason surge de dentro do lago agarrando Alice e puxando ela para a água. Além do impacto pela entrada inesperada do personagem em cena, este susto final também foi bem realizado pela mudança brusca na trilha sonora.

Alice acorda assustada em um hospital. Um policial fala que ela foi retirada da água. Ela questiona se também acharam o garoto Jason explicando que foi ele quem a atacou e a puxou para dentro da água. O policial fala que não encontrou nenhum garoto no lago. Em um plano fechado no rosto de Alice, ela fala que ele então ainda está lá.

Sexta-feira 13 é um filme independente, de baixo orçamento e com custo de US\$ 550 mil (algumas fontes relatam US\$ 500 mil). A produção foi o primeiro trabalho da recém inaugurada Georgetown Productions e o quarto projeto realizado pela Sean S Cunningham Films. *Sexta-feira 13* foi o único grande sucesso de Cunningham como diretor visto que os

⁸³ Nunca fica claro, no entanto, se tudo foi planejado ou se a senhora Voorhees é louca. É mostrado em algumas cenas como se Jason falasse por meio dela pedindo para a mãe matar por ele em um ato de vingança.

seus trabalhos seguintes foram esporádicos e irregulares.

Após as filmagens, Cunningham vendeu o filme para duas *majors*: a Paramount, que o lançou nacionalmente e a Warner, que ficou responsável pelo mercado internacional. A bilheteria do filme foi de US\$ 39 milhões nos EUA e US\$ 60 milhões em outros países.

No documentário *Return to Crystal Lake* (2003), no livro *Crystal Lake memories* (Bracke, 2005) e no livro *Sexta-feira 13 – arquivos sangrentos* (Grove, 2013), tanto o diretor Cunningham como o roteirista Victor Miller e o produtor Steve Miner afirmam que a principal influência para *Sexta-feira 13* veio do filme *Halloween*. A citação ao produto de Carpenter não acontece por acaso uma vez que foi um dos filmes que trabalhou com importantes elementos icônicos e narrativos para os *slashers*. Elementos estes que o próprio *Sexta-feira 13* e suas sequências ajudaram na consolidação.

As comparações com o filme de Carpenter são muito claras. Em primeiro lugar, existe a própria figura de um assassino misterioso e sempre capaz de pegar suas vítimas. Em *Halloween* temos Michael Myers. No filme de 1980, a senhora Voorhees não usa máscara, mas em nenhum momento vemos o rosto dela até o final. Outro fator semelhante em *Halloween* e *Sexta-feira 13* é referente a uma ação ocorrida no passado que gerou os acontecimentos vistos nos respectivos filmes. Ambos os títulos trabalham com a ideia de um mal anterior para justificar as ações principais da história. Este mal anterior em *Halloween* traz no prólogo Michael Myers, então com seis anos, matando sua irmã no Dia das Bruxas. Em *Sexta-feira 13*, temos o afogamento de Jason quando criança que acabou por transformar a senhora Voorhees em assassina.

Mais um ponto de semelhança é identificado por meio das vítimas, que são na maioria jovens que passam boa parte do filme falando besteiras, sendo fúteis, fumando, bebendo e transando. Estes personagens acabam sendo bastante estereotipados, o que já vimos como uma característica de maneira geral dos *slashers*. No entanto, vamos abrir aqui um parêntese para destacar que apesar das semelhanças, *Halloween* tende a ser considerado como um trabalho muito mais bem realizado do que *Sexta-feira 13*. O filme de Carpenter, por exemplo, possui uma produção mais bem cuidada além de um roteiro melhor estruturado. Destaque também para a escolha e direção do elenco encabeçado pelo experiente Donald Pleasence e pela estreante Jamie Lee Curtis.

Por se tratar de um filme de horror, existem algumas convenções e códigos comuns ao gênero e que dialogam com o que vimos no capítulo um sobre *templates* dentro de determinada categoria fílmica. Podemos destacar alguns como a ideia de isolamento

geográfico tratado no roteiro, algo comum no cinema de horror. Aqui torna-se importante também pontuar a questão dos personagens serem jovens e estes, na ausência dos pais, ou mesmo de um adulto responsável, como Steve, não se comportarem e serem mortos. O filme também potencializa a noção de medo e suspense ao trazer parte da ação para o período da noite.

Com relação a outro forte elemento dos *slashers*, as mortes, o filme conta com um total de nove assassinatos, dez com a senhora Voorhees. Quatro destas são apenas sugeridas já que nunca vemos Claudette, Ned, Brenda e Bill serem mortos. Para os três últimos são mostrados os corpos dos personagens. As demais mortes do filme acontecem *onscreen* com algumas destas com detalhes bastante gráficos, crédito do maquiador Tom Savini. Com relação à questão sonora, o filme também é marcado por *startle effects* e alguns *stingers*. Estes serão investigados posteriormente.

A maioria dos *slashers* acaba por trazer histórias que, com exceção da motivação dos assassinos, parece circular em torno dos mesmos temas. No entanto, não estamos afirmando que estes não possam trazer pontos de análise culturais ou sociais. Podemos destacar, por exemplo, a forma como as mulheres são apresentadas nos *slashers* por meio de um possível tratamento de valores morais.

Para os críticos de cinema, o *slasher* foi muitas vezes um desenvolvimento reacionário e regressivo, especialmente em comparação com os filmes de terror americanos de crítica social anteriores. Em particular, o *slasher* ofereceu um moralismo conservador em relação à sexualidade, que era ele próprio apenas uma parte de uma volta mais ampla à direita que ocorreu no cinema americano e na sociedade americana até o final da década de 1970. (HUTCHING, 2004, p. 193).

A questão sexual trabalhada no filme traz de forma clara a ideia de sexo livre antes do casamento como uma sentença de morte. Desta forma, os personagens que transam ou são promíscuos em *Sexta-feira 13*, e na maioria dos *slashers*, morrem. Esta acaba respondendo como uma característica do próprio subgênero. *Halloween* destacou muito bem esta questão. A irmã de Michael Myers é morta após transar com o namorado, assim como os amigos da *final girl* Laurie Strode (Jamie Lee Curtis).

No entanto, não necessariamente seus realizadores tiveram intenção de trazer mensagens subliminares para a sociedade. Grove (2013) traz uma afirmação de John Carpenter e da produtora de *Halloween*, Debra Hill, sobre as mortes depois do sexo. Para eles, os assassinatos aconteceram por acaso após o sexo sem representarem necessariamente um

juízo sobre o comportamento dos personagens ou mesmo uma moral imposta pelos realizadores através do filme para seus espectadores. Mas inevitavelmente parece existir esta identificação.

De volta a *Sexta-feira 13*, por exemplo, a associação de sexo com morte é bastante direcionada. No documentário *Return to Crystal Lake* (2003), Cunningham parece ter pego esta leitura aparentemente casual de *Halloween* para fazer dela um padrão na sua obra. No tempo 17m46s, ele afirma que o roteiro foi pensado para deixar claro a ideia de que a “vagabunda irá morrer, mas a mocinha irá sobreviver”. O próprio roteirista Miller também destaca no mesmo documentário, em 2m41s, que se o personagem transa ele deve morrer em *Sexta-feira 13*. Ele volta ao tema no tempo de 18m00s explicando que foi criado aprendendo que se a pessoa faz sexo antes do casamento ela é punida de alguma forma.

O aspecto mais significativo da cena de sexo entre Jack e Marcie teve a ver com o inescapável fato de que ambos os personagens são assassinados após o ato sexual. Uma mensagem, deliberada ou não, é enviada para o público. Embora *Sexta-feira 13* não fosse o primeiro filme a terror a igualar sexo com uma morte horrível, *Sexta-feira 13* – e especialmente suas sequências – fez desse conceito uma forma de arte. (GROVE, 2013, p. 164).

Fazer sexo antes do casamento não é apenas pecado, ensinam as religiões, mas também pode provocar gravidez precoce. Ou seja, além de ir para o inferno, a mulher pode virar uma mãe solteira antes mesmo de se tornar adulta. Filmes como *Sexta-feira 13* parecem trazer este alerta de forma bastante alegórica e também exagerada. A senhora Voorhees aparenta ser uma mãe solteira. Marcie faz sexo e morre. Brenda não transa, mas passa longe da imagem de boa moça. O filme também traz homens com comportamento sexual ativo e eles também são mortos. Mais importante, vamos descobrir ao final do filme que os monitores que deveriam ter salvo Jason de se afogar estavam transando na hora do acidente. Desta forma, o sexo passa a ser visto como descuido e algo para evitar problemas e este julgamento passou a ter forte impacto em *Sexta-feira 13*.

5.2.1 Detalhando o filme de 2009

A refilmagem de *Sexta-feira 13*, de 2009, começa com um prólogo com duração de 03m21s. Está de noite e chove forte. Uma legenda data a ação para o dia 13 de junho de 1980. Vemos uma garota com camisa de monitora (Stephanie Rhodes) fugindo assustada até que ela é encurralada pela senhora Voorhees (Nana Visitor). Diante da monitora, Voorhees diz que já

matou todos os outros. Aqui existe claramente uma recriação da cena final do filme de 1980 mostrando o embate da mocinha contra a assassina.

Entre uma cena e outra são inseridos os créditos em uma tela preta. Assim como no original, a garota, que aqui não tem nome, decapita a senhora Voorhees. Após a fuga da monitora, Jason, ainda criança, se aproxima do corpo da mãe, pega o facão que estava com ela e um medalhão que possui uma foto da mãe jovem.

Após este prólogo, a trama avança para o tempo presente, que no filme, assim como no original, equivale a um salto de 20 anos. Ou seja, a ação se passa no ano 2000. Conhecemos cinco personagens, os casais Mike (Nick Mennell) e Whitney (Amanda Righetti), Ritchie (Ben Feldman) e Amanda (America Olivo) e Wade (Jonathan Sadowski). Os cinco estão em uma área próxima do antigo acampamento Crystal Lake. Ao anoitecer, Mike e Whitney vão caminhar e chegam ao acampamento. Ao entrarem nos alojamentos, descobrem a cabeça da senhora Voorhees. Não demora muito para Jason, já adulto, matar os quatro. A sequência é interrompida no momento em que Jason corre para desferir um golpe contra Whitney. Vamos descobrir na metade do filme que Whitney foi mantida como refém pelo assassino por possuir semelhança com a mãe dele quando era jovem.

Esta sequência com os cinco personagens traz algumas referências diretas com o filme *Sexta-feira 13 – Parte 2*, como Jason usando um saco de pano para cobrir o rosto, os personagens em volta da fogueira com um destes conduzindo um monólogo sobre a lenda de Jason e a cabeça da senhora Voorhees guardada por Jason.

Figura 109 - Jason em *Sexta-feira 13 – Parte 2*, de 1981.



Fonte: reprodução de internet.

Após a morte dos quatro personagens e sumiço de Whitney, o filme tem mais um avanço temporal, neste caso de seis semanas, e passamos a acompanhar dois grupos de personagens. O primeiro é formado pelos amigos Jenna (Danielle Panabaker), Trent (Travis

Van Winkle), Chewei (Aaron Yoo), Bree (Julianna Guill), Lawrence (Arlen Escarpeta), Nolan (Ryan Hansen) e Chelsea (Willa Ford). Estes estão indo passar alguns dias na casa do pai de Trent, em uma área próxima do antigo acampamento Crystal Lake. Conhecemos também Clay, que é irmão de Whitney e está em busca dela.

Está ideia de um personagem em busca da irmã desaparecida foi utilizada em *Sexta-feira 13 – Parte 4: O capítulo final*, de 1984. No filme, Rob (E. Erich Anderson) chega em Cristal Lake procurando pela irmã Sandra (Marta Kober), que foi uma das vítimas de Jason em *Sexta-feira 13 – Parte 2*.

A refilmagem segue as investigações de Clay, que o levam até o antigo acampamento Cristal Lake. Acompanhado por Jenna, eles vão descobrir que Jason mora no local em túneis subterrâneos e posteriormente que Whitney está viva. Enquanto isso, os amigos de Jenna passam o tempo bebendo, usando drogas e transando e acabam sendo mortos por Jason. No entanto, antes de chegar ao grupo de amigos de Jenna, Jason mata um cidadão local e durante o embate acaba tendo o saco que cobre o seu rosto rasgado para convenientemente encontrar a icônica máscara de hóquei. Na série original, ele passa a usar a máscara em *Sexta-feira 13 – Parte 3*, de 1982, após matar um rapaz que estava usando a máscara para assustar uma garota.

Ao final do filme, resta apenas Clay e Whitney. Após frustrar a fuga da dupla, Jason se volta contra Clay na intenção de matar o rapaz. Whitney se coloca diante de Jason falando como se fosse a mãe dele. Isto confunde o assassino fazendo com que Clay prenda uma corrente nas costas dele. Whitney atira a corrente em uma máquina de moer madeira e usa o facão de Jason para dar um último golpe nele. Clay e Whitney deixam o lugar.

A estratégia de uma *final girl* se passar pela senhora Voorhees aconteceu com Ginny (Amy Steel) em *Sexta-feira 13 – Parte 2*. Na ocasião, ela consegue fazer Jason ver a mãe em uma participação especial de Betsy Palmer.

Amanhece e os dois irmãos estão diante do lago. Com eles está o cadáver de Jason que é empurrado para dentro das águas por Clay. Quando estão para deixar o lugar, Jason surge repentinamente para um susto final agarrando Whitney. O filme termina durante este ressurgimento de Jason.

Uma primeira diferença clara entre o filme de 1980 e o de 2009 responde pela questão financeira entre as películas. O orçamento da refilmagem foi de US\$ 19 milhões, enquanto a bilheteria foi de US\$ 64 milhões apenas nos EUA com um total de US\$ 114 milhões incluindo mercados internacionais.

O *remake* de *Sexta-feira 13* passou por um complicado processo de desenvolvimento e

até entrar na sua fase de pré-produção, nem os realizadores sabiam se estavam diante de uma sequência ou de uma refilmagem. A ideia para um novo filme surgiu após o sucesso de *Freddy vs Jason*, 2003, que faturou nas bilheterias US\$ 114 milhões. Em 2006 a New Line Cinema, que comprou parte dos direitos da franquia *Sexta-feira 13* após o oitavo filme, *Jason ataca Nova Iorque*, ter fracassado nas bilheterias, contratou a Platinum Dunes, responsável por ter co-produzido *remakes* como *O massacre da serra elétrica* e *A morte pede carona*, para o desenvolvimento de um novo filme da saga.

A inclusão da Platinum Dunes no processo vai ter um impacto direto na questão estética do filme. A produtora foi criada em 2003 por Michael Bay, Andrew Form e Brad Fuller com o principal objetivo de produzir novas versões de filmes de horror de sucesso dos anos 70 e 80. Dos três sócios, Bay é o nome mais conhecido por ter dirigido grandes filmes de ação *mainstream* marcados por um fluxo narrativo excessivamente rápido. Vindo do mundo dos videoclipes, Bay passou a dirigir no final da década de 1990 produções de ação como *Os bad boys*, *A rocha* e *Armagedom*. Ele é o homem responsável pela franquia *Transformers*, iniciada em 2007, levando para as salas de cinema filmes capazes de deixar parte do público tonto tamanha a quantidade de informações visuais e movimentos no menor tempo possível de duração de planos. Assim como *Velozes e furiosos*, *Transformers* também serviu de calibrador do que o cinema conseguia produzir de mais rápido e moderno para atrair o novo público contemporâneo.

Trazer a Platinum Dunes para o projeto de um novo *Sexta-feira 13* por parte da New Line nos parece uma tentativa de modernizar o filme justamente dentro do aspecto de um fluxo narrativo acelerado para o público acostumado com as estripulias visuais das produções *mainstream* contemporâneas, algumas destas assinadas pelo próprio Bay.

Embora não soubessem exatamente qual tipo de filme iriam produzir, um *remake* direto, como vimos no caso de *Poltergeist*, não se mostrava uma possibilidade interessante uma vez que a figura máxima dos filmes é Jason, mas já vimos que ele aparece apenas alguns segundos no filme de 1980. Fazer um *Sexta-feira 13* sem Jason como vilão não seria interessante. Para complicar ainda mais o processo, a New Line se mostrava dona de parte dos direitos da franquia, enquanto a Paramount de outra parte com destaque para todo o primeiro filme. Ou seja, o novo título não poderia trazer nenhuma questão referente ao filme de 1980.

Uma possibilidade foi de fazer uma espécie de junção de elementos presentes em *Sexta-feira 13 - parte 2* e *parte 3*, por serem, vamos colocar da seguinte forma, os filmes que formaram Jason como assassino. A questão foi resolvida em janeiro de 2007 quando a

Paramount oficialmente passou a fazer parte do projeto permitindo assim que os novos realizadores pudessem usar tudo o que quisessem de qualquer filme da franquia. A decisão de trazer Jason como principal assassino já havia sido tomada, mas a participação da Paramount permitiu, por exemplo, a inclusão do prólogo com a senhora Voorhees.

Torna-se necessário destacar o envolvimento da Paramount no processo e como isto foi alterando a própria escrita do roteiro. Dentro deste exemplo, torna-se possível destacar como negociações de direitos nos bastidores durante o processo de desenvolvimento do projeto audiovisual vão interferir criativamente na escrita do próprio filme. Para a prática da refilmagem, isto é ainda mais importante uma vez que geralmente a obra original vai possuir direitos autorais que podem, entre outras possibilidades, impedir que o filme seja realizado ou seja feito de uma maneira específica. Com relação ao *remake* de *Sexta-feira 13*, o que permitiu chegar ao roteiro apresentado como final foi a participação do estúdio que detém os direitos.

Aqui é possível pensar em uma refilmagem ajustada por normas do mercado. Também nos parece que estamos diante de um *remake* não de um único filme, mas de um combinado dos quatro primeiros filmes da franquia *Sexta-feira 13*. Ao pensarmos nas possíveis categorizações de *remakes* apresentadas por Verevis (2006) no capítulo dois, podemos apontar aqui um caso de *não-remake*. Trata-se de uma refilmagem com diferenças nas questões semânticas e sintáticas entre original e refilmagem com os exemplos desta categoria possuindo mais em comum com os atributos narrativos do subgênero ou do ciclo do qual fazem parte do que com a obra original.

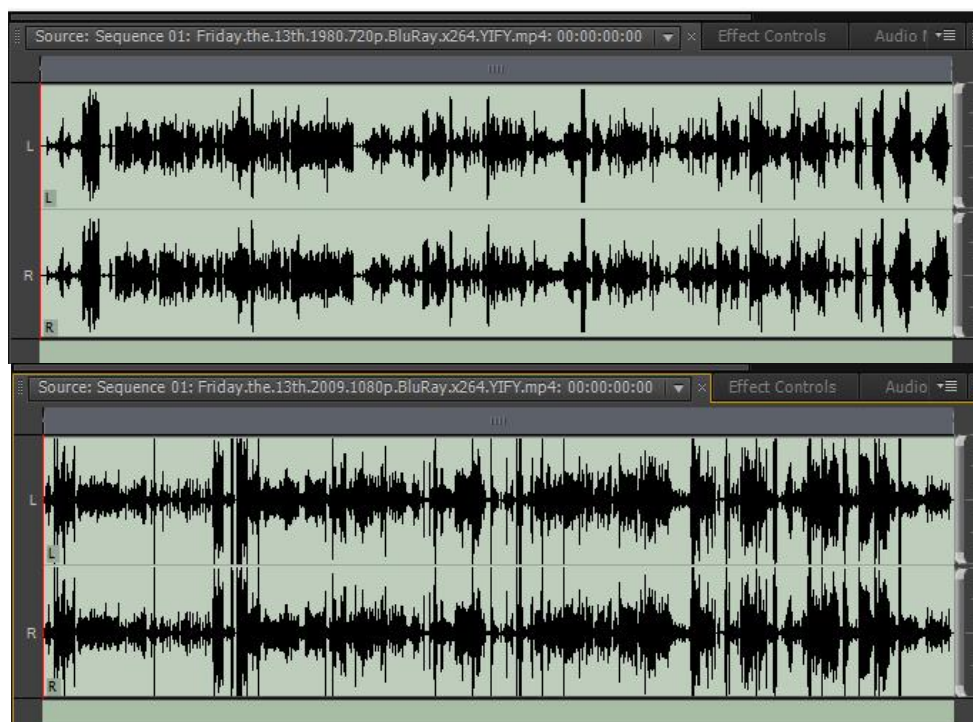
O próprio fato de trazer Jason como vilão do filme já é uma grande diferença com relação ao título original. Nesta leitura, o roteiro trabalha mais com algumas convenções de gênero do que propriamente com uma recriação do filme de 1980. Existe, por exemplo, a ideia de isolamento geográfico dos personagens. Para destacar esta questão no *remake*, os jovens se queixam dos celulares não funcionarem na área.

Os cenários são igualmente importantes na narrativa fílmica, embora, vamos aqui repetir, isto nos parece muito mais convenções de gênero do que propriamente uma releitura fiel ao filme de 1980. Boa parte da ação também acontece de noite.

Com relação à data, o *remake* não possui uma ligação tão explícita com o título como no primeiro filme. O único momento no qual a data é mencionada na produção de 2009 é no prólogo, que traz a informação de ser 13 de junho de 1980. O *remake* também traz um susto final.

Com relação ao som, os dois filmes trazem a inserção de *startle effects* e *stingers*, porém, o *remake* utiliza a técnica com muito mais frequência. Assim como o novo *Poltergeist*, temos aqui uma maior quantidade de eventos sonoros e esta mudança estilística pode ser compreendida como mais uma variável para explicar a existência do *remake*. Abaixo é possível ver os desenhos de som dos dois filmes de maneira comparativa.

Figura 110 - Som do filme *Sexta-feira 13*, 1980, e abaixo na refilmagem.



Fonte: Adobe Premiere.

Nas imagens acima, percebemos como ambos os filmes são parecidos dentro da questão sonora. Aqui temos a soma de trilha sonora, diálogos, desenho de som, *foley*, *startle effects* e *stingers*. Estes dois últimos acabam sendo o destaque na refilmagem e representa os picos vistos na figura da refilmagem destacando assim uma maior quantidade em comparação com o original.

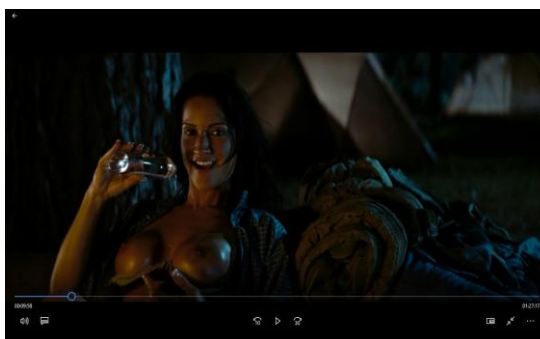
A refilmagem de *Sexta-feira 13* traz uma leitura referente aos aspectos culturais semelhantes aos vistos no filme de 1980 sobre representação de valores morais. Assim, temos a divisão entre as personagens promíscuas (Amanda, Bree e Chelsea), e as comportadas (Whitney e Jenna).

No entanto, ao observarmos a refilmagem de forma comparativa com o original, parece existir um excesso com estes elementos de modo a continuarmos identificando na

refilmagem características comuns do hipercinema. Desta forma o excesso não se mostra apenas em mais planos curtos e com mais movimentos de câmera. A refilmagem também destaca a questão do sexo e das mulheres que transam.

A nossa primeira leitura sobre esta questão pode ser percebida logo no começo do filme com os cinco personagens que chegam na região para acampar. Amanda está na beira da fogueira com Wade e Ritchie. Durante a conversa, a jovem começa a fazer insinuações de que quer transar com Ritchie. Ela chega a exhibir os seios, derrama cerveja neles e faz *caras e bocas*. Em uma comparação com Claudette e Barry, que também querem transar, existe na refilmagem um excesso quase paródico. Aqui mais uma vez vamos trazer a adaptação transcultural de modo que três décadas depois, as mulheres estão muito mais liberais e a representação disso também se mostra de forma mais exagerada. Se no filme de 1980 Claudette beijava Barry e ambos se deitavam com a câmera afastada, Amanda se expõe e deixa claro que quer fazer sexo com Ritchie, que em resposta faz gestos obscenos para ela. O público provavelmente já sabe que personagens sedentos por sexo vão aparecer e ao identificá-los, já entendem que ambos vão morrer.

Figura 111 - Amanda sensualizando diante de Ritchie.



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

O mesmo acontece com Chelsea e Bree. Apesar de Chelsea não transar, ela é pega por Jason esquiando com os seios de fora. Bree não apenas transa com um homem comprometido como ela própria filma toda a ação com uma câmera amadora. Já as moças comportadas da trama se mostram mais responsáveis e com mais chances de sobrevivência. Whitney e Jenna não transam no filme, embora ambas possuam namorados. Ao final, Jenna é morta de forma inesperada.

Apesar da questão do sexo ligada à morte ser explicada pelos realizados do filme original, parece existir na refilmagem muito mais uma reprodução por se tratar de um

elemento comum a este tipo de filme e que aqui parece ser ainda mais potencializado.

5.2.2 Fluxo narrativo

Para esta questão, vamos trazer novamente os dados referentes à medição de ASL. Já vimos que no filme de 1980, que possui tempo de duração de 95 minutos, o ASL é de 10,2 para um total de 570 planos. Em termos comparativos com o período, trata-se de um número alto uma vez que a média apresentada por Salt (2009) entre 1976 e 1981 é de 6,5. Isto já pode significar que, dentro da questão do tempo de duração médio dos planos, *Sexta-feira 13* pode ser considerado um filme com fluxo narrativo lento.

Destes 570 planos, 309 são com a câmera fixa. Assim temos 261 planos com câmera em movimento. No entanto, ao detalharmos os 309 planos nos quais a câmera está fixa, é possível perceber em parte destes a existência de ações e movimentos dentro do quadro fílmico.

No tempo de 1h11m03s, por exemplo, Alice sai correndo histérica após encontrar o corpo de Bill. A câmera está parada e a possível sensação de movimento que temos acontece durante a fuga de Alice em um plano que dura 17s. Por estar de noite, a imagem da *final girl* passa a ideia de movimento na medida em que ela se afasta da nossa visão enquanto corre do local. Aqui mesmo com a câmera parada, temos uma discreta noção de movimento graças à *mise-en-scène*.

Antes de avançarmos, devemos observar aqui que parte destes 309 planos fixos foram feitos com a câmera na mão. Vimos no *Poltergeist* de 2015 que tornou-se comum nos filmes contemporâneos o que identificamos como um tipo de movimentação sutil, porém perceptível como se a câmera estivesse na mão se aproximando de movimentos discretos feitos por cinegrafistas amadores emulando assim uma imagem levemente tremida. No caso de *Sexta-feira 13*, este não parece ser o caso, até por esta tendência atual não ser reconhecida em 1980. Vamos lembrar que se trata de um filme de baixo orçamento e que algumas cenas foram gravadas realmente com a câmera na mão por questões orçamentárias. Por entendermos como limitação técnica, vamos considerar neste caso estes sutis movimentos como sendo fixos. Desta forma, os movimentos de câmera aqui vão ser reconhecidos por panorâmicas, *travelling* e zooms.

Feita esta observação, *Sexta-feira 13* possui alguns planos longos com movimento de câmera nos quais os personagens caminham ou são observados geralmente com objetivo de

criar tensão. Na sequência na qual Marcie vai ser morta, existe um plano de duração de 01m09s no qual a jovem está parada e a câmera se aproxima lentamente com um *zoom-in* começando em um ângulo no qual é possível ver todo o corpo dela até quando a imagem fica fechada no rosto da personagem. Outro exemplo semelhante no qual o filme trabalha com planos longos acompanhando movimentos dos personagens em cena acontece próximo do final do filme com Alice na cozinha. Com duração de 1m54s, a câmera acompanha a *final girl* no cenário enquanto ela prepara um café. Isto inclui ela ir do fogão ao armário para pegar açúcar e voltar ao fogão.

Em menor quantidade, o filme também vai trabalhar com cenas que podem ser consideradas aceleradas por meio do movimento como quando algum personagem está fugindo e a câmera acompanha este movimento seja no próprio eixo ou em um *travelling*. A sequência na qual Annie está fugindo a partir de 21h06s ilustra bem a utilização da câmera em movimento de maneira acelerada e ainda com a ação dentro do quadro também se movendo, neste caso a garota correndo.

Com relação aos diálogos, existem, de acordo com o site Springfield⁸⁴, 3613 palavras no roteiro. Dividido pelo tempo de duração do filme, temos uma média de 39 palavras por minuto. Reforçamos como este dado não é exato, uma vez que teremos sequências com mais ou menos falas, mas nos ajuda a pontuar como os diálogos auxiliam também em um fluxo narrativo mais lento.

Até o momento, a soma dos dados apresentados confirma e justifica o fluxo narrativo de *Sexta-feira 13* como lento. Aqui é importante destacar que este tipo de fluxo narrativo não deve ser considerado uma questão para qualificar o filme como bom ou ruim. Trata-se de uma característica dos primeiros *slashers*. Ao voltarmos, por exemplo, a *Halloween*, vamos ter dados de certa forma semelhantes com um fluxo narrativo mais lento através da movimentação de câmera ou dos personagens dentro dos planos. Desta forma, este tipo de leitura nos parece condizente com filmes do subgênero *slasher* da década de 1980. Nas décadas seguintes, este fluxo narrativo passou por um aumento gradativo nas produções do mesmo subgênero.

Vamos trabalhar agora com a questão do *remake*, mas já nos parece claro, apenas pelo detalhamento da trama anterior, ser possível pontuar a refilmagem como tendo fluxo narrativo mais acelerado e assim adequado aos públicos contemporâneos. O filme, que possui 97

⁸⁴ Disponível em <https://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=friday-the-13th>. Acesso em 05 fev. 2018.

minutos, tem ASL é de 3,5 para um total de 1741 planos. Vimos que os dados apresentados por Salt (2009) terminam na década de 1990, mais precisamente no ano de 1999, com o ASL de 4,49. No entanto, nosso estudo até o momento demonstra como a tendência deste número é de se manter baixa no século XXI em especial para produções *mainstream* que possuem características do hipercinema e da continuidade intensificada. Assim, apenas pelo ASL, a refilmagem já demonstra possuir fluxo narrativo muito mais acelerado do que o original.

Ao voltáramos para o filme de 1980, onde naturalmente existia uma tentativa e de certa forma um êxito em se aproximar narrativamente e esteticamente de *Halloween*, também é possível pontuar o fato da produção de 2009 buscar referências nas obras *mainstream* contemporâneas. O filme de 1980, por exemplo, trabalhava com longos planos que auxiliavam no aumento de tensão, algo feito com eficiência e maestria por John Carpenter dois anos antes. Já o *remake*, marcado pelos planos curtos, traz neste tipo de montagem destaque para uma trama mais frenética, algo comum nas produções atuais e que parece ser um caminho seguro para potencializar novas versões de filmes antigos para um público jovem acostumado com este frenesi audiovisual.

Assim como no original, o corte seco acontece de maneira frequente na refilmagem. No entanto, uma observação com relação a este tópico acontece durante o prólogo. Existem alguns momentos, antes ou depois da tela preta com os créditos, em que a imagem sofre um “congelamento” extremamente rápido com duração de um décimo de segundo. Este parece funcionar como uma assinatura estilística do filme. É quase como “segurar” um ou dois frames extras para destacar certas ações. Este congelamento, por exemplo, é percebido em 01m22s, na cena quando vemos a monitora correndo; em 01m38s, na segunda cena em que a senhora Voorhees aparece atacando a garota; em 01m41s, quando a garota está correndo e conseguimos ler na camisa dela que se trata de uma monitora e em 02m21s, quando a senhora Voorhees é golpeada.

Com relação ao movimento de câmera, o *remake* segue com a câmera praticamente sempre em movimento, com destaque para cenas de perseguição ou de assassinato, embora o movimento também seja perceptível em sequências como diálogos. Dos 1741 planos, um total de 1460 é feito com a câmera em movimento. Ou seja, cerca de 85% do filme é com a câmera em movimento.

No novo *Sexta-feira 13* vamos ter panorâmicos e *travellings*, além de movimentos de câmeras tremidas. Estes podem ser percebidos de duas formas. A primeira é dentro de alguma situação de medo e tensão, como, por exemplo, na sequência da fuga de Clay, Whitney e

Jenna da caverna de Jason no tempo fílmico de 1h22m00s. A câmera mostra a ação tanto na frente como por trás dos personagens, mas sempre se movendo de maneira tremida de modo a reproduzir realmente a ação de fuga diante de um acontecimento inesperado. Além disso, aqui temos o corte através dos planos curtos. Desta forma, tanto o movimento de câmera tremida como a duração curta dos planos, além da movimentação dos próprios atores, vão ser responsáveis por este fluxo narrativo bastante acelerado. E aqui destacamos como esta câmera tremida não surge por acaso como uma consequência aleatória de um operador que não conseguiu manter a imagem estável. Trata-se de uma decisão estética que compõe o aspecto visual do filme.

O segundo tipo de câmera tremida pode ser percebido em situações mais calmas dentro da narrativa fílmica em diálogos sem nenhum elemento de medo ou tensão. Assim como observamos na refilmagem de *Poltergeist*, muitos dos diálogos de *Sexta-feira 13* também vão ter este tipo de movimento no qual existe a impressão da câmera estar sendo segurada por um cinegrafista amador, o que traz um discreto movimento.

Vamos dar uma pausa agora para voltarmos ao exemplo apresentando anteriormente sobre o fluxo narrativo dos filmes dirigidos e produzidos por Michael Bay para tentar complexar as decisões narrativas e estéticas que compuseram o novo *Sexta-feira 13*. Vimos inicialmente como a refilmagem já surgiu como um filme de orçamento e, desta forma, sujeito a decisões mercadológicas capazes de impactarem diretamente no seu resultado final. Vamos lembrar que antes mesmo da Paramount decidir se juntar ao projeto, a Platinum Dunes já havia sido incluída na produção, o que de certa forma já tornava possível demonstrar qual seria o perfil visual e narrativo do novo filme.

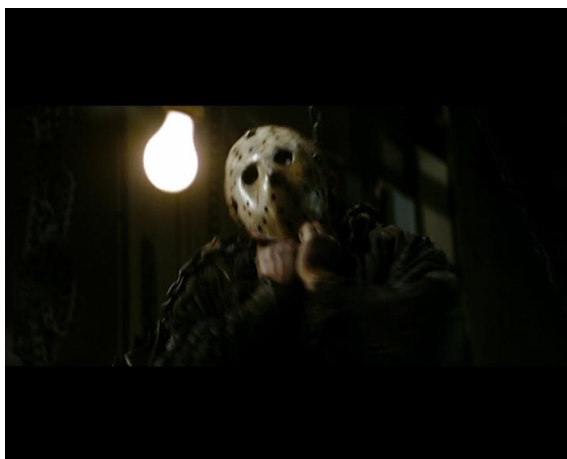
Diversas sequências do filme vão ser formadas justamente por planos com duração que vão variar entre 1s, 2s e 3s e, em alguns casos, este tempo pode ser inclusive menor do que 1s. Tomemos como exemplo a sequência na qual o namorado de Whitney, Mike, é atacado por Jason. Na sequência, ele está em uma das antigas cabanas do acampamento quando Jason surge do chão e começa a puxar o rapaz para dentro. O tempo de duração fílmico é de 20m48s até 21m45s, em um total de 57s formado por 46 planos sendo todos com duração entre menos de 1s, 1s e 2s e com a câmera sempre em movimento frenético. A edição trabalha com a variação de imagens mostrando Mike e depois Whitney até que temos também a inclusão de Jason na sequência.

Além disso, o filme costuma fragmentar ainda mais a ação de suas sequências ao mostrar o que seria a mesma cena, mas utilizando planos diferentes permitindo assim a

variação de uma mesma imagem alternando apenas a angulação da câmera. Neste caso é como se tivéssemos a mesma imagem mostrada rapidamente por diferentes pontos de visão com o objetivo de oferecer uma leitura mais completa da ação. Este tipo de montagem auxilia ainda mais a diminuição do tempo dos planos em função de uma quantidade maior de planos e estes estão na sua grande maioria muito curtos e em movimento.

Em *Sexta-feira 13*, por exemplo, quando Jason é acorrentado ao final do filme por Clay, no tempo de 1h28m30s, Whitney arremessa a corrente por cima do teto o que acaba por erguer o vilão do chão. Esta ação única é mostrada através de quatro ângulos diferentes quando na verdade temos apenas uma ação, a da corrente presa no teto e erguendo Jason do chão.

Figura 112 - Uma ação única dividida por quatro planos diferentes.



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Trata-se de um tipo de fragmentação que se tornou comum nestes novos filmes. Um ano depois do lançamento de *Sexta-feira 13*, por exemplo, a refilmagem de *A hora do pesadelo*, também uma co-produção da New Line Cinema com a Platinum Dunes, trouxe cortes e movimentos de câmera semelhantes. A sequência da morte de Chris, analisada no capítulo um, mostra justamente uma única ação, a da jovem sendo erguida da cama, através de planos de variações angulares diferentes e com durações menores do que 1s.

De volta às decisões mercadológicas e ao impacto destas no novo filme, ao compararmos estas características em *Sexta-feira 13* com as lutas entre os autobots e decepticons, personagens robôs da franquia *Transformers*, ou como outros filmes dirigidos por Bay, torna-se possível acionar estes pontos de semelhanças através do excesso de cortes,

movimentos de câmera e da repetição destes. Aqui devemos pontuar mais uma vez que não se trata de um conjunto de características presentes unicamente nos trabalhos de Michael Bay, mas sim elementos comuns a filmes contemporâneos *mainstream*. No entanto, a inclusão do nome de Bay nos materiais de divulgação do novo filme e principalmente no trailer já demonstrava o interesse da New Line em deixar seu produto muito bem identificado.

É claro que não é possível dizer que todos estes filmes são cópias uns dos outros, mas sim que existem pontos de interseção. No entanto, do ponto de vista visual, alguns exemplos são bastante replicados. Em comparação com um dos trabalhos anteriores da Platinum Dunes, a refilmagem de *O massacre da serra elétrica*, existe uma cena composta por um único e rápido movimento de câmera que se passa dentro de um carro e que foi repetida da mesma forma em *Sexta-feira 13*. Do ponto de vista estético, trata-se de um trabalho extremamente bem realizado com a câmera se movendo de dentro para fora de um veículo grande até sair pela parte traseira de modo a mostrar o próprio carro.

Na refilmagem de *O massacre da serra elétrica*, uma personagem catatônica foi retirada da estrada por um grupo de amigos em uma van. Colocada no banco de trás, ela saca uma arma e atira na própria boca. A cena seguinte mostra justamente a câmera se deslocando por dentro do veículo apressadamente mostrando a reação das pessoas, passando inclusive pelo buraco de bala na cabeça da moça, saindo pela parte do vidro traseiro que foi quebrada pelo tiro e por fim revelando o veículo estacionado.

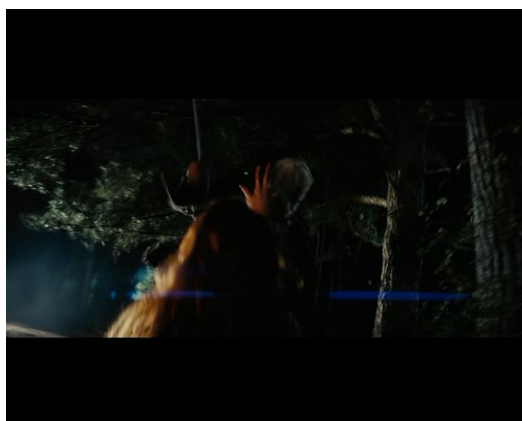
Em *Sexta-feira 13*, a cena idêntica, mas sem suicídio, acontece quando o grupo de amigos da Jenna está saindo de um posto de combustíveis em direção à casa de Trent. A câmera mais uma vez começa na parte da frente do carro, um cabine dupla, passa apressadamente pelo interior revelando todos os personagens que estão fazendo algum tipo de movimento para sair no porta-malas na hora em que Chewie convenientemente fecha o mesmo revelando todo o carro que parte para a estrada.

Ainda dentro da questão do movimento, devemos também tratar a própria ação dentro dos planos como elemento capaz de intensificar ainda mais a aceleração fílmica. Dentro desta observação, *Sexta-feira 13* traz muitos personagens em ações, algumas bastante bruscas, dentro de planos cuja câmera já está em movimento. Um exemplo acontece no tempo fílmico de 23m03s quando Jason ataca Whitney.

A cena traz Whitney no chão afastada alguns metros de Jason. Este se volta para ela e parte correndo para o ataque. A cena, ilustrada na figura 26, é mostrada com a câmera em um ângulo *contra-plongée* por trás de Whitney e se movendo rapidamente para trás. O ângulo

escolhido permite mostrar Jason se aproximando enfurecido dela. Aqui temos o movimento da câmera acompanhando a tentativa de fuga de Whitney. Dentro do plano, temos a ação da garota fugindo e de um Jason extremamente voraz atacando-a não apenas por se aproximar, mas por estar com o facão em posição para golpear a sua vítima. Ou seja, temos velocidade acelerada em todas as tentativas de leitura já que praticamente nada permanece parado em cena, da câmera aos personagens.

Figura 113 - Câmera, plano e personagens em movimento.



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Ao pegarmos o exemplo acima, devemos destacar também a própria concepção do novo Jason. De porte atlético, forte e extremamente violento, Jason não é mais a figura que apenas caminha um pouco de forma acelerada em busca de suas vítimas como nos filmes da década de 1980. A nova concepção do vilão poderia classificá-lo quase como um maratonista e esta nova interpretação também auxilia no fluxo narrativo visto que ele não apenas aparece em movimento, mas em movimento rápido dentro dos planos. Isto também impacta diretamente nas mortes. Apesar de irmos analisar esta questão dos assassinatos mais na frente, este novo Jason, que corre, salta e ataca de forma feroz, resulta em mortes mais rápidas e movimentadas passando longe do que foi visto em 1980.

Ainda com relação a questão do movimento de câmera, vimos que 281 dos 1741 planos são com a câmera estática. Vamos destacar aqui que isto não signifique um fator capaz de diminuir o fluxo narrativo do que é visto em cena. Aqui vamos pontuar como a ação do que é visto dentro do plano fixo é capaz de também trazer a ideia de movimento seja por personagens ou objetos.

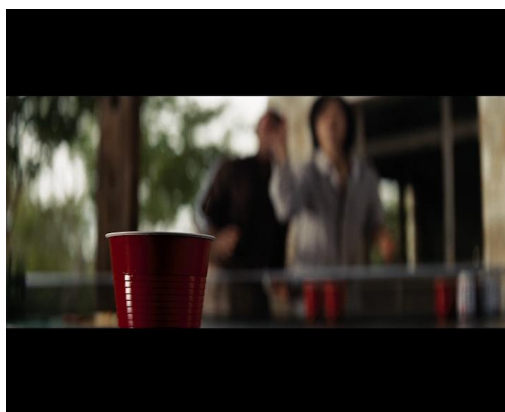
No tempo 22m25s, por exemplo, temos um plano de duração de 3s cuja câmera está

fixa. Whitney corre para dentro do quadro enquanto o personagem Richie se contorce de dor com o pé preso em uma armadilha ao mesmo tempo em que existe uma fogueira no meio do cenário. Além disso, o plano está localizando em uma sequência na qual Whitney está fugindo de Jason que acabou de matar o seu namorado⁸⁵. Acompanhamos esta fuga com a câmera sempre em movimento através de planos curtos. Logo após a imagem cuja câmera está estática, os planos seguintes voltam a ser com a câmera em movimento culminando com o plano no qual Jason se move violentamente para atacar Whitney⁸⁶.

Dentro desta leitura, boa parte dos planos do filme cuja câmera está fixa se encaixa neste formato de ser uma cena isolada entre um conjunto de imagens cuja câmera está em movimento. Quando Chewie está bêbado fingindo estar jogando hóquei no tempo de 1h03m48s, todas as cenas são com a câmera em movimento até ele acerta com o taco a lâmpada. A queda dos vidros no chão é mostrada em um plano estático de 1s e logo em seguida temos mais planos com a câmera em movimento.

Uma tática eficiente da produção para dar ainda mais movimento para as poucas cenas feitas com câmera fixa inclui ajustes bruscos de focos. Para estes casos, a ação começa com o foco em um personagem ou objeto específico e rapidamente este é mudado para um segundo personagem ou objeto conforme podemos ver nos dois casos abaixo.

Figura 114 - Foco auxilia movimento dentro do plano feito com câmera estática.



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

⁸⁵ Já vimos esta sequência, que é formada por 46 planos no tempo de 57s com a câmera sempre em movimento.

⁸⁶ Ilustrada na figura 26.

Com relação ao número de palavras, o novo *Sexta-feira 13* possui um total de 5188⁸⁷. Assim como fizemos com o original, vamos dividir este número pelo tempo de duração da refilmagem, 97 minutos. O resultado vai ser de 54, o que equivale ao número de palavras por minuto dentro do filme. Este número é maior do que o encontrado no filme de 1980, que era de 39 palavras por minuto, o que significa uma quantidade maior de diálogos no *remake* e isto pode auxiliar também em um fluxo narrativo acelerado.

Outra importante diferença presente na refilmagem é referente à forma como a nova trama é apresentada. No original, temos uma linha narrativa desenvolvida de forma muito mais direta com um único núcleo de personagens. No *remake*, o roteiro trabalha com uma narrativa mais fragmentada. Já no começo do filme, fica claro que temos duas histórias que vão se desenvolver até que ao final deverão se unir. A primeira é a do grupo de amigos que vai até Crystal Lake passar o fim de semana. A segunda história acompanha o personagem Clay em busca da irmã. Vamos lembrar que Whitney, outra personagem importante, foi apresentada depois do prólogo, mas sumiu antes da ação principal começar para voltar a partir da metade da trama.

Como consequência, existe até uma dificuldade em pontuar quem seria o personagem principal na refilmagem. Inicialmente pensamos se tratar de Whitney, até que ela desaparece deixando o público pensar inclusive que ela teria sido morta por Jason. Posteriormente temos Jenna, que possui as características para ser a *final girl* sendo a única das garotas do seu grupo que não tem interesse em transar mesmo namorando Trent. Solidária, ela vai ajudar Clay a procurar a irmã. Ao final, ela acaba sendo morta por Jason. Clay passa a responder então como possível personagem principal.

A refilmagem também traz um aumento nos personagens. Estes dados podem reverberar, por exemplo, na quantidade de mortes visto que a refilmagem traz um total de 13 assassinatos, sendo este um número maior do que o visto no filme de 1980. E se no original tínhamos quatro mortes *offscreen*, na refilmagem todas são *onscreen*.

⁸⁷ Disponível em <https://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=friday-the-13th-2009>. Acesso em 05 fev. 2018.

5.2.3 Representação de morte

Para os *slashers*, não adianta apenas matar os personagens. Estes devem ser assassinados de forma violenta e até inusitada. Jason, por exemplo, ao longo dos seus filmes, já trucidou suas vítimas com facas, machados, martelos, furador de gelo, agulha de tricô, tesoura de jardineiro, cinto de couro, saco de dormir, sinalizador, serra cirúrgica, pedra quente de sauna, nitrogênio líquido, flecha, cortadores de grama, cornetas plásticas de aniversários, correntes, guitarras e com as próprias mãos sufocando, arrancando e esmagando cabeças além de quebrar pescoços e até colunas. No total, foram 204 mortes em 11 filmes mais o projeto *Freddy vs Jason*. Por ser parte tão importante dos *slashers*, vamos investigar a representação de morte entre a produção de 1980 e a sua refilmagem.

Usaremos para esta análise as mortes que podem ser consideradas mais explícitas ou inesperadas. Do original, as mortes de Annie e Marcie são as escolhidas. Para estruturarmos melhor a nossa análise, torna-se necessário explicar o que vamos considerar como morte nos filmes. Existe primeiramente a sequência que conduz até a morte mostrando o personagem entrando em algum lugar, sendo observado ou perseguido. Ao final desta sequência, temos então o real momento em que o personagem é assassinado. Desta forma, vamos dividir nossa análise nestas duas etapas.

Vamos começar com o assassinato de Annie. Diferente dos demais personagens do filme, ela ainda não chegou ao acampamento Crystal Lake. A morte dela se destaca por ser a primeira após o prólogo e por acontecer durante o dia. Nesta sequência, Annie está fugindo do assassino no bosque quando tropeça e cai diante dele. A garota então se levanta e fica encostada em uma árvore. A câmera acompanha com um movimento de *tilt* este levantar da personagem e permanece parada na altura da atriz em um close no rosto dela. Existe um corte para a mão do assassino se aproximando e levantando a faca. A câmera também acompanha este movimento.

O plano seguinte mostra o assassino avançando para Annie com a faca na altura do pescoço dela. Mais um corte para a faca sendo movimentada rapidamente. Não vemos a faca tocar na personagem, mas o plano seguinte mostra a saída do assassino do enquadramento e o pescoço de Annie já cortado enquanto o sangue escorre do ferimento levando Annie a cair morta. Após a sua queda, a câmera permanece filmando a árvore na qual ela estava encostada até o fim da sequência, que termina com um *dip to white*, efeito de transição que deixa toda a

tela branca.

A sequência da perseguição no bosque até Annie ser morta acontece dentro do tempo fílmico de 21m07s até 22m23s. Ou seja, com duração total de 01m16s. As cenas iniciais nas quais Annie é perseguida possuem tempo de duração mais longos que variam com planos de 08s até 14s. Uma questão importante é que as imagens geralmente estão tremidas para auxiliar na tensão da fuga. Aqui também temos a utilização da câmera subjetiva mostrando o ponto de vista do assassino o que justifica a imagem tremida.

O tempo completo entre Annie ser emboscada pelo assassino e cair morta, o que nos interessa, está ilustrada abaixo na sequência de figuras 07. O mesmo possui duração de 21s sendo composto por sete planos. Destes, o primeiro, ela se levantando e se encostando na árvore, dura 09s, e o último, ela caindo morta dura 07s sendo assim mais longos. Já os cinco planos entre estes que induz o público a compreender que ela está sendo morta duram juntos apenas 05s por meio de uma montagem acelerada.

Figura 115 - Sequência de morte de Annie em *Sexta-feira 13* (1)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 1980, Windows Media Player.

Figura 116 - Sequência de morte de Annie em *Sexta-feira 13* (2)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 1980, Windows Media Player.

Figura 117 - Sequência de morte de Annie em *Sexta-feira 13* (3)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 1980, Windows Media Player.

Figura 118 - Sequência de morte de Annie em *Sexta-feira 13* (4)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 1980, Windows Media Player.

Figura 119 - Sequência de morte de Annie em *Sexta-feira 13* (5)



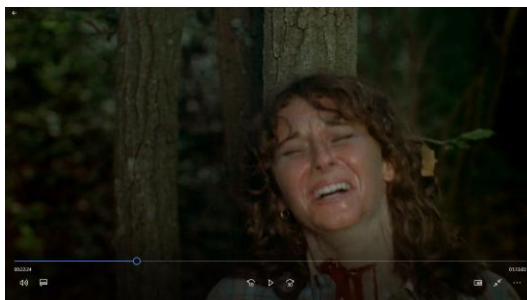
Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 1980, Windows Media Player.

Figura 120 - Sequência de morte de Annie em *Sexta-feira 13* (6)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 1980, Windows Media Player.

Figura 121 - Sequência de morte de Annie em *Sexta-feira 13* (7)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 1980, Windows Media Player.

Destaque para a trilha sonora tensa durante a perseguição e com utilização do efeito surpresa representado aqui com um *stinger* na hora em que o assassino surge de repente na frente dela.

A segunda morte analisada é da personagem Marcie, que após transar com Jack, vai até o banheiro. Ao chegar ao local, ela começa a se olhar no espelho até que pensa ter escutado algo e caminha até uma das cabines de banho para verificar. Ela se aproxima devagar e abre a cortina na expectativa de encontrar alguém. Ninguém está lá. Atrás dela, vemos a sombra de um machado sendo erguido. Marcie fecha a cortina. Ao se virar ela percebe algo em um ângulo superior. Corte para mostrar o machado e mais um corte para Marcie gritando. A edição segue então para um plano mostrando o machado fazendo um movimento rápido e preciso em direção à Marcie e batendo na luminária durante o percurso. A cena seguinte já mostra Marcie caindo com o machado cravado no rosto. O último plano mostra a luminária balançando. Vamos agora analisar o tempo e o formato desta sequência.

O tempo da sequência da morte de Marcie no banheiro é de 44m55s até 47m00s. A sequência é composta por nove planos. Antes de ser morta, assim como no caso de Annie, temos uma ação anterior. No caso de Marcie, ela é mostrada pela câmera como se estivesse sendo observada através de um sutil movimento de câmera em *zoom-in* que começa com um plano aberto até um fechado no rosto da personagem. O segundo plano mostra Marcie caminhando lentamente para investigar o barulho que pensa ter escutado. Estes planos são longos. O primeiro dura 01m09s. Já o segundo, no qual Marcie vai investigar o barulho, dura 33s. Já as cenas finais, na qual temos Marcie vendo o machado e o próprio movimento deste são bem mais curtas. O plano no qual Marcie grita diante do machado dura menos de 02s enquanto o sétimo plano, no qual o machado é mostrado em direção à jovem, dura menos de

01s. Após cair morta, no plano oito, com duração de 04s, temos o último plano da luminária balançando com duração de 05s.

Figura 122 - Sequência de morte de Marcie em *Sexta-feira 13* (1)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 123 - Sequência de morte de Marcie em *Sexta-feira 13* (2)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 124 - Sequência de morte de Marcie em *Sexta-feira 13* (3)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 125 - Sequência de morte de Marcie em *Sexta-feira 13* (4)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 126 - Sequência de morte de Marcie em *Sexta-feira 13* (5)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 127 - Sequência de morte de Marcie em *Sexta-feira 13* (6)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 128 - Sequência de morte de Marcie em *Sexta-feira 13* (7)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 129 - Sequência de morte de Marcie em *Sexta-feira 13* (8)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Figura 130 - Sequência de morte de Marcie em *Sexta-feira 13* (9)



Fonte: *Print Screen* da reprodução no YouTube.

Nesta sequência, não vemos o machado acertar o rosto de Marcie assim como não vimos a garganta de Annie ser cortada. Novamente é a edição rápida que passa esta impressão de que a garota foi atingida. Aqui vamos ter uma trilha mais contida nos momentos em que Marcie está sendo observada ou procurando pelo motivo do barulho. Ao ver o machado diante de si, além do grito, temos um aumento substancial do áudio de maneira geral através da trilha e do próprio grito da atriz.

Apesar das semelhanças, existe uma diferença muito clara entre a morte de Annie e a de Marcie. Se na primeira a câmera estava na maior parte do tempo em movimento, com Marcie as imagens são mais paradas ou com movimentos muito mais discretos. Vimos que existe *zoom-in* assim como a própria personagem caminhando no segundo plano, mas aqui não temos, por exemplo, a câmera tremida que antecedeu toda a morte de Annie. Esta decisão acontece naturalmente pelo fato de Marcie não estar sendo perseguida por alguém como aconteceu com Annie.

Estes dois tipos de mortes são bastante comuns nos *slashers* da década de 1980. Tratam-se de mortes gráficas e com fortes aspectos de violência, além da existência de ações

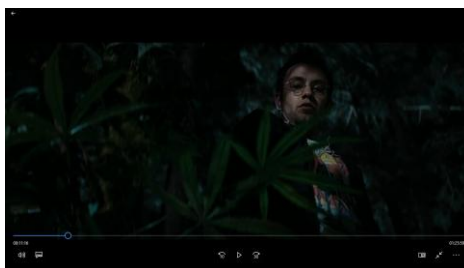
antes das personagens serem realmente mortas. No entanto, em menor escala também é possível encontrar exceções com assassinatos mais diretos. Jack, por exemplo, é morto de maneira inesperada ao estar deitado na cama quando de repente uma mão segura a cabeça dele ao mesmo tempo em que uma lança atravessa o pescoço do rapaz. Aqui trata-se de uma morte sem que antes tenha acontecido uma perseguição ou sem sabermos que o assassino está próximo.

Para o *remake*, as mortes parecem acontecer de forma mais direta, sem a necessidade de uma ação anterior ou desta ser longa, seja de perseguição ou mesmo de suspense. Diferente do original, onde havia um mistério em mostrar apenas a perna ou a mão do assassino se aproximando lentamente, aqui Jason sempre aparece de corpo inteiro já desde a primeira morte e é bastante rápido nas matanças.

Vejamos como exemplo a morte de Wade, a primeira depois do prólogo. Na sequência, que se passa de noite, Wade encontrou uma plantação de maconha que estava procurando. Ele está inspecionando a erva quando olha para o lado e se depara com Jason. Tudo é bastante rápido e Jason logo avança encurralando o rapaz e matando-o. A ação desta sequência dura 45s, desde Wade encontrar a plantação de maconha, ver Jason e ser morto em um total de 10 planos sendo os primeiros longos e os últimos muito curtos.

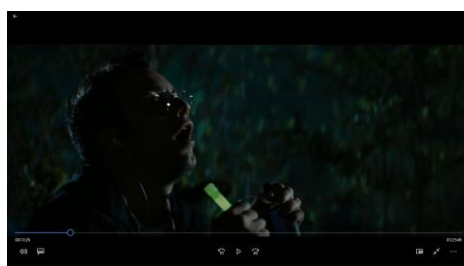
No primeiro plano, com duração de 10s, Wade encontra a erva. Os três planos seguintes duram cerca de 04s cada enquanto o quinto plano se mostra mais longo com 16s. Nestes, Wade segue admirando a plantação. Estes cinco primeiros planos não possuem trilha sonora, mas som ambiente. No sexto plano, Wade vê Jason parado a uma distância de alguns metros dele. A aparição do vilão vem acompanhada de um *stinger*. Os quatro planos seguintes, cada um com tempo de duração variando entre 02s e 01s, mostram Jason correndo em direção a Wade. O último plano mostra o que seria a visão de Wade e a aproximação de Jason deixa a imagem escurecida. Escutamos o som da faca de Jason neste final. Assim as cenas que compõem o ataque de Jason acabam sendo muito rápidas através de planos mais curtos.

Figura 131 - Sequência de morte de Wade no *remake* de *Sexta-feira 13* (1)



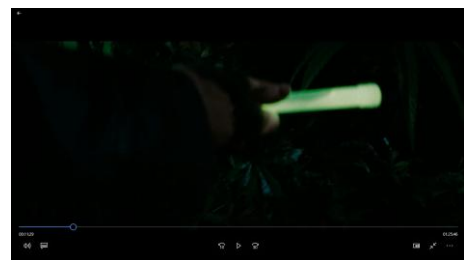
Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 132 - Sequência de morte de Wade no *remake* de *Sexta-feira 13* (2)



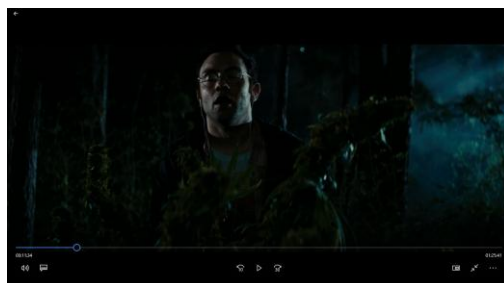
Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 133 - Sequência de morte de Wade no *remake* de *Sexta-feira 13* (3)



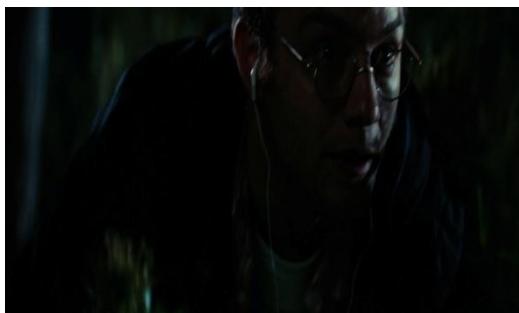
Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 134 - Sequência de morte de Wade no *remake* de *Sexta-feira 13* (4)



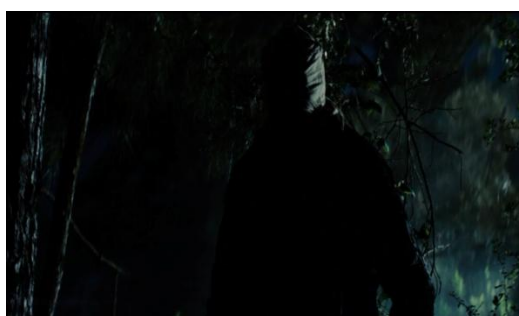
Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 135 - Sequência de morte de Wade no *remake* de *Sexta-feira 13* (5)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 136 - Sequência de morte de Wade no *remake* de *Sexta-feira 13* (6)



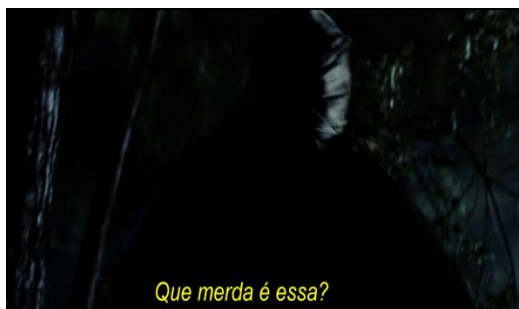
Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 137 - Sequência de morte de Wade no *remake* de *Sexta-feira 13* (7)



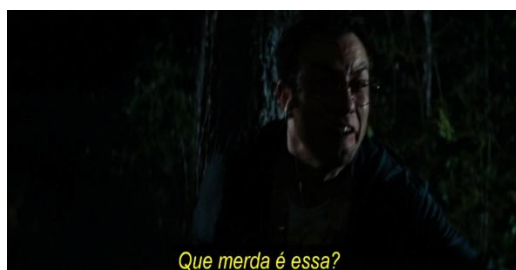
Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 138 - Sequência de morte de Wade no *remake* de *Sexta-feira 13* (8)



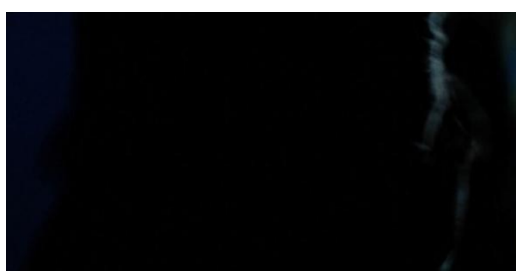
Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 139 - Sequência de morte de Wade no *remake* de *Sexta-feira 13* (9)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 140 - Sequência de morte de Wade no *remake* de *Sexta-feira 13* (10)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Uma segunda informação relevante é que toda a sequência é marcada por planos em movimento. Wade caminha e é acompanhado pela câmera. Até nos planos fechados, quando ele não está caminhando, mas se movendo dentro do quadro, esta ação é acompanhada pela câmera. Quando vemos Jason, ele está parado, mas a câmera traz o movimento tremido diante dele.

A questão do som destaca o *startle effect* por meio do *stinger* no momento em que Jason aparece. Aqui, não temos uma trilha anterior e o som ambiente desta ação prévia é baixo. Desta forma, a entrada brusca do som nesta sequência é capaz de provocar susto talvez maior do que a aparição de Jason. Nos parece claro a utilização deste recurso sonoro para provocar impacto no público.

O nosso segundo exemplo de representação de morte acontece com a personagem Chelsea. A sequência acontece após Nolan ser morto com uma flechada na cabeça enquanto pilotava uma lancha o que fez com que o veículo “atropelasse” Chelsea ferindo-a na cabeça. A moça vê Jason parado na margem do lago e fica desesperada nadando para outra margem. Temos então um corte para uma sequência de Clay e Jenna chegando juntos ao antigo acampamento Crystal Lake. Na sequência seguinte vamos ter a morte de Chelsea. Esta possui 45s e é composta por 14 planos.

Nesta sequência, Chelsea está escondida debaixo de um pequeno píer. O primeiro e o último plano mostram um ângulo aberto do lugar. A partir do segundo plano, a garota olha através do piso vazado e percebe que Jason está em cima do píer. Escutamos os passos dele. A edição traz esta repetição de ação alternando entre Chelsea e Jason caminhando no píer. A câmera está sempre se movendo como se estivesse emulando o movimento da água. A duração média dos planos é de cerca de 3s, 4s ou 5s. Não existe trilha sonora e mais uma vez o barulho é marcado pelo som ambiente como os passos de Jason no piso de madeira ou o som da água.

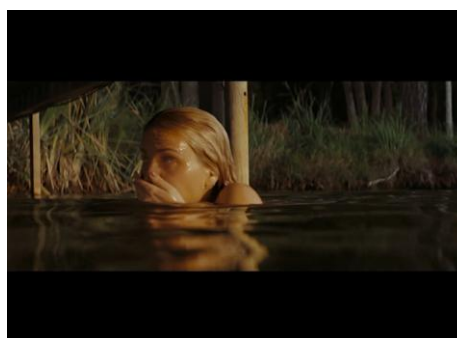
O plano 11 parece mostrar Jason se afastando do local ou ao menos saindo do campo de visão de Chelsea. De repente, no plano seguinte em que vemos Chelsea, o facão de Jason é cravado na cabeça da garota. A cena é marcada pelo som do facão perfurando o crânio. Não chega a ser um *startle effect*, mas serve para destacar a morte da personagem através do som. Ao tentar remover o facão, o corpo de Chelsea sobe junto e bate no píer afundando depois.

Figura 141 - Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (1)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 142 - Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (2)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 143 - Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (3)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 144 - Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (4)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 145 - Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (5)



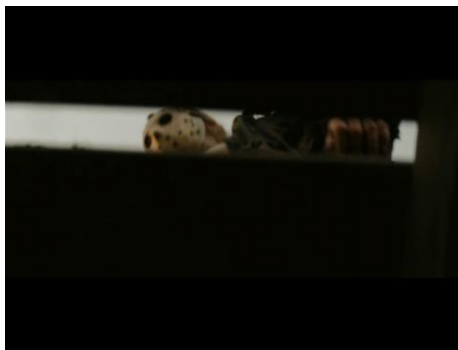
Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 146 - Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (6)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 147 - Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (7)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 148 - Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (8)



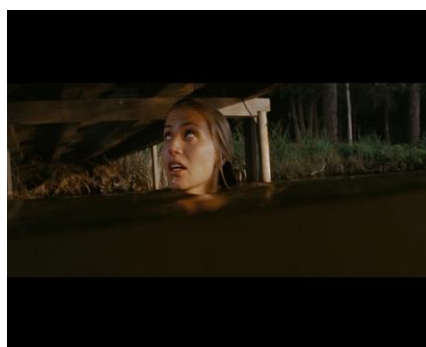
Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 149 - Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (9)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 150 - Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (10)



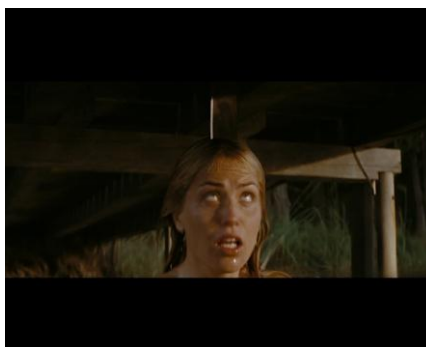
Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 151- Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (11)



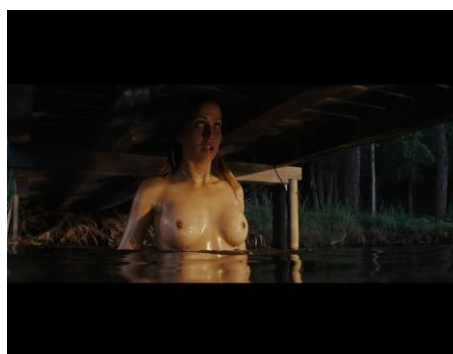
Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 152 - Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (12)



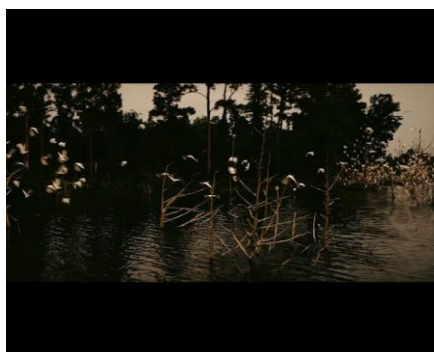
Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 153 - Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (13)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Figura 154 - Sequência de morte de Chelsea no *remake* de *Sexta-feira 13* (14)



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Sexta-feira 13*, 2009, Windows Media Player.

Aqui podemos destacando que se trata de uma ação rápida que antecede o ato da morte assim como o próprio assassinato. Após a apresentação e eventual comparação dos casos do filme de 1980 e da refilmagem, fica claro perceber como a representação de morte em cada produção naturalmente dialoga com o próprio fluxo narrativo de cada filme. As mortes de película original são de certa forma mais lentas. Aqui não falamos apenas da utilização de

planos longos, já que vimos que os momentos de morte são compostos por planos curtos, mas sim da própria sequência que antecede os assassinatos. Existe uma preparação que representa um conhecimento por parte do público de que o personagem em questão vai morrer.

Já a refilmagem traz suas mortes muito mais aceleradas o que o coloca em sintonia com todo o filme dentro do fluxo narrativo. Ao final desta segunda análise entre os dois filmes apenas confirmamos como a refilmagem possui fluxo narrativo bastante acelerado. Esta questão se mostra extremamente clara principalmente pelo fato do título original possuir fluxo narrativo lento. Os dados analisados como ASL, movimento de câmera, *mise-en-scène*, formas como os personagens se movem, som, formatação do assassino, entre outros, dialogam diretamente na aceleração do fluxo narrativo da refilmagem. Mais importante, percebemos como estas características se mostram como uma consequência de decisões mercadológicas através da inclusão da Platinum Dunes no projeto desde a sua concepção inicial para atuar nas tendências estilísticas da obra.

5.3 *DESPERTAR DOS MORTOS X MADRUGADA DOS MORTOS*

Despertar dos mortos é uma produção norte-americana lançada em 1978. Trata-se do segundo filme da trilogia original dos mortos-vivos⁸⁸ idealizada pelo cineasta George Romero. A trama de *Despertar dos mortos* acompanha quatro pessoas em fuga dos zumbis. A bordo de um helicóptero, o quarteto busca abrigo em um shopping center.

Aqui temos um filme do subgênero zumbis ou mortos-vivos. Consideramos que não existe diferença entre as duas nomenclaturas de modo que aqui vamos usar as mesmas como sinônimos. Do ponto de vista narrativo, trata-se de uma trama que acompanha um grupo de personagens, geralmente desconhecidos. Este grupo precisa sobreviver a um ataque de zumbis, podendo ser local ou em todo o planeta. Nesta categoria, os mortos saem de suas tumbas geralmente para comer os vivos. Caso uma pessoa seja mordida por um zumbi, esta

⁸⁸ A trilogia original é composta por *A noite dos mortos-vivos*, 1968; *Despertar dos mortos*, 1978; e *Dia dos mortos*, 1985. Os demais filmes de zumbis dirigidos por Romero são *Terra dos mortos*, 2005; *Diário dos mortos*, 2007; e *Ilha dos mortos*, 2009. Apesar de não serem sequências oficiais ou de seguirem uma construção temporal clara, os quatro primeiros filmes possuem uma linha narrativa de continuidade. Em *A noite dos mortos-vivos* acompanhamos o que parece ser os primeiros ataques de zumbis em uma casa isolada no campo. Já em *Despertar dos mortos* vemos os zumbis em grandes quantidades nos centros urbanos e a população em fuga. *Dia dos mortos* traz as grandes cidades desertas de pessoas e tomadas por zumbis enquanto os poucos serem humanos vivem em abrigos subterrâneos. *Terra dos mortos* traz o mundo ainda devastado por zumbis e estes já começam a desenvolver inteligência para organizar ataques contra os vivos. *Diário dos mortos* ignora essa linha de continuidade ao mostrar novamente o começo do ataques dos zumbis a um grupo de estudantes de cinema enquanto *Ilha dos mortos* segue estes eventos.

logo vai morrer para *voltar* em seguida como morto-vivo. Na maioria dos filmes a única forma de matar os zumbis é destruindo o cérebro deles. Geralmente não existe uma explicação clara e única para os mortos saírem de suas tumbas⁸⁹. Ao final dos filmes dificilmente a humanidade é salva dos mortos-vivos, mas ao menos temos alguns personagens que sobrevivem.

Dentro da questão estética, tratam-se de filmes cujos efeitos de maquiagem costumam ter grande destaque através da apresentação de zumbis cada vez de aspecto mais grotesco. Além disso, as cenas de ataque aos vivos também recebem atenção dos departamentos de maquiagem. Não basta apenas morder os personagens, mas arrancar pedaços com as mordidas e se o número de mortos-vivos for grande é possível até desmembrar os personagens.

A refilmagem foi produzida em 2004 e apesar de possuir o mesmo título em inglês do original, *Dawn of the dead*, no Brasil foi lançado como *Madrugada dos mortos*. Com direção de Zack Snyder, o *remake* se aproxima do original por mostrar um grupo, este bem maior do que as quatro pessoas do original, fugindo de uma praga zumbi e buscando abrigo em um shopping. Apesar desta base semelhante inicial, o filme de Snyder trouxe diversos pontos diferentes, como a própria identidade dos personagens e ações ocorridas no shopping. Mas talvez a mudança mais significativa tenha acontecido com relação aos próprios zumbis, que de andar lento passaram a correr e atacar suas vítimas como animais selvagens caçando suas presas.

A ação de *Despertar dos mortos* começa com a personagem Francine (Gaylen Ross) em um tumultuado estúdio de TV. O lugar está um caos com dois entrevistados falando sobre os mortos-vivos. Pelo que compreendemos, os ataques dos zumbis começaram já fazem alguns dias, talvez até semanas, atingiram todo o país e possivelmente outras nações. De repente Francine é surpreendida por Stephen (David Emge), que diz para ela fugir com ele, que é piloto de helicóptero.

Após encontrarem Roger (Scott H. Reiniger) e Peter (Ken Foree), o grupo segue sobrevoando em busca de um lugar para se abrigar. O quarteto avista um shopping center e decide pousar no telhado. Eles armam um plano para tirar os zumbis do lugar. Na operação, Roger age de forma imprudente e acaba mordido. Ao final, mesmo com Roger debilitado, o grupo consegue matar os zumbis que estão dentro do shopping. Ao terminarem a operação, os quatro contemplam o local vazio e se perguntam o motivo dos mortos estarem entre os vivos.

⁸⁹ Em *A noite dos mortos-vivos*, um repórter informa em uma transmissão de emergência que os mortos começaram a andar depois que uma capsula espacial que estava em Vênus voltou para a Terra. Mas esta informação não é confirmada.

Peter fala do avô dele, que era um feiticeiro, e afirmava que quando não existir mais vaga no inferno, os mortos caminharão sobre a Terra. Esta se tornou uma das frases mais famosas do filme estando inclusive no cartaz de divulgação.

Francine, que está grávida de Stephen, pede para não ser tratada diferente e para ser consultada antes das decisões serem tomadas. Ele também pede para aprender a atirar e a pilotar o helicóptero. A relação dela com Stephen está longe de der a de um casal feliz. Os dois não são casados e a gravidez, ao que tudo indica, é indesejada embora ela não aborte.

Vítima da infecção, Roger morre e logo retorna como zumbi sendo abatido por Peter com um tira na cabeça. O trio passa então por um período de tranquilidade no shopping. Não fica claro quanto tempo passou, mas Francine começa o filme com a barriga pequena e após esta elipse já está com barriga bastante visível de grávida.

Durante um exercício com o helicóptero, o trio começa a ser observado por uma gangue que pretende invadir o shopping não para buscar abrigo, mas para saquear. O número de membros da gangue não é exato, mas é possível apontar cerca de 50 pessoas. Quando percebem que serão atacados, o trio tem pensamentos opostos. Francine sugere deixar o lugar enquanto Peter e Stephen optam por aguardarem e observarem de perto na tentativa dos criminosos deixarem o lugar após os saques. Os invasores entram no shopping e saqueiam tudo o que podem. Com os portões quebrados, os mortos-vivos voltam ao lugar. Stephen parte para o contra-ataque dando início a um tiroteio. Ele tenta fugir, mas acaba baleado e preso no elevador sendo mordido por alguns mortos. Já Peter consegue escapar. Ao virar zumbi, Stephen caminha até o abrigo no qual Francine e Peter estão. Após Stephen ser atingido na cabeça por um tiro disparado por Peter, o local é tomado por zumbis. Francine e Peter fogem no helicóptero, embora o veículo esteja com pouco combustível. As últimas cenas mostram o shopping novamente habitado por zumbis.

Após fazer *A noite dos mortos-vivos* com orçamento de pouco mais de US\$ 100 mil, *Desperta dos mortos* teve orçamento estimado em US\$ 650 mil. Com relação ao faturamento, nos Estados Unidos este foi de cerca de US\$ 5 milhões. No mercado internacional os números chegam na casa dos US\$ 55 milhões. Em comparação com *A noite dos mortos-vivos*, *Desperta dos mortos* se mostra em todos os aspectos como um projeto bem mais audacioso através do roteiro, locações, maquiagem e também de suas críticas sociais.

A trama que viria a ser de *Despertar dos mortos* teria surgido após Romero conhecer o Monroeville shopping mall, localizado em Pittsburg ainda em 1974. Na ocasião o diretor teria observado as expressões de felicidade nas pessoas caminhando pelos corredores e lojas do

centro comercial. Curioso, voltou uma segunda vez ao shopping, mas desta vez com o prédio fechado para o público. O acesso aconteceu graças a Romero conhecer os proprietários. O diretor viu no shopping o lugar ideal para uma história de horror e teria ficado surpreso por ninguém ter pensado nisto antes.

Com ajuda do cineasta italiano Dario Argento para conseguir financiamento, o próximo passo foi encontrar o cenário ideal e a primeira opção foi voltar ao Monroeville shopping mall. Para surpresa de Romero, a resposta foi bastante positiva e das 143 lojas, apenas 13 não concordaram em aparecer de forma alguma.

O roteiro trabalha com um tom bastante pessimista ao apresentar os personagens já dentro de uma situação extrema. Diferente de *A noite dos mortos-vivos*, que começa com o casal de irmãos Barbra e Jhonny dirigindo calmamente até o cemitério em uma tarde de domingo para somente depois serem atacados inicialmente por um único zumbi dando a entender que o problema acabara de começar, os personagens de *Despertar* já começam no meio do caos. A primeira cena mostra Francine acordando do que parece ser um pesadelo. Mas ela não está deitada em sua casa, mas sim no chão de uma emissora de TV. A pauta do programa é justamente sobre os mortos que se levantam. Além disso, existe uma pressa em colocar na TV os endereços dos abrigos de segurança para as pessoas irem.

Esta sequência inicial é mostrada de forma a deixar claro o tamanho e a gravidade que a situação já alcançou. Alguns funcionários começam a abandonarem seus postos. A sensação que temos, apesar de nunca ficar claro, é que a ação vista em *A noite dos mortos-vivos* foi o começo do problema, este talvez ainda de modo isolado em algumas áreas e de certa forma controlável não através da cura, mas de um contra-ataque por parte de pessoas armadas. O final do filme de 1968 mostra que a situação, ao menos próximo da casa na qual a ação se passa, foi controlada por homens armados. Mas não existe cura. E em *Despertar*, o problema aparentemente controlado se mostrou uma grande ilusão ao continuar em uma escala bem maior. É neste cenário de ameaça constante e falta de uma solução imediata que Francine se encontra.

O roteiro vai trabalhar com esta falta de esperança e descrença no próprio elemento humano. Uma sequência específica mostra Francine e Stephen indo abastecer o helicóptero quando são surpreendidos por seguranças⁹⁰. Estes dão a entender que os dois não deveriam

⁹⁰ Curiosamente um dos seguranças é interpretado por Joseph Pilato, que seria o vilão Rhodes em *Dia dos mortos*. Apesar de ser creditado em *Despertar* apenas como *Officer at Police Dock*, é bastante possível que se trate do mesmo personagem uma vez que o comportamento de ambos é bastante parecido e a elipse temporal do filme pode ter permitido que ele entrasse no exército para virar militar em *Dia dos mortos*.

estar ali justificando um momento de tensão que apenas aumenta quando Roger e Peter chegam de carro ao lugar. Ao se separarem, um dos seguranças pergunta se alguém do quarteto teria um cigarro. Todos negam, mas ao levantar vôo, Francine e Peter começam a fumar. A mensagem de Romero é clara quanto ao isolamento do elemento humano. Quanto menos gente tiver ao redor significa uma maior segurança.

Até quando estão apenas os quatro no shopping, ou três após a morte de Roger, parece não existir momentos de harmonia. Os personagens passam muitos momentos isolados, cada um em uma loja ou área do shopping, e quando estão juntos na sala de estar construída no escritório pouco ou nada falam. Em uma cena específica, Francine e Stephen discutem se a televisão deve permanecer ligada ou desligada em uma alegoria as famílias que moram juntas, mas são incapazes de se relacionarem. Curiosamente não são os zumbis quem expulsam Francine e Peter do shopping, mas as ações dos invasores que permitem que o local torne-se novamente inabitável. O grupo de motoqueiros não quer abrigo, mas sim saquear o lugar.

Ao final do filme, a ideia de pessimismo também está presente, embora em menor escala do que em *A noite*, no qual todos os personagens morrem. Em *Despertar*, Francine e Peter conseguem escapar, mas não sabem para onde ir e existe pouco combustível no helicóptero. E para complicar ainda mais, não podemos esquecer que em breve Francine terá um bebê.

Um dos principais elementos que fez de *Despertar dos mortos* um grande sucesso foi a inclusão de cenas realmente violentas e de *gore*. O roteiro criado por Romero não trouxe apenas mais zumbis perseguindo e mordendo suas vítimas, mas estas mordidas eram gráficas com peles e músculos sendo arrancados, conforme a figura 28 abaixo. E se o primeiro filme foi rodado em preto e branco, aqui temos muito destaque no vermelho do sangue que espirra de suas vítimas.

Parte da inspiração do técnico de maquiagem Tom Savini, que faria posteriormente *Sexta-feira 13*, veio dos anos no qual combateu durante a Guerra do Vietnã, que havia terminado em 1975 e deixado sua memória marcada por imagens sangrentas. Esta memória do que viu na guerra serviu de base para as idéias representadas por Savini para quando os vivos eram atacados pelos mortos. Este trabalho não incluiu apenas sangue, mas pedaços de pele sendo arrancados e desmembramentos.

Figura 155 - Zumbi mordendo mulher.



Fonte: reprodução de internet.

Ainda com relação aos zumbis, assim como na produção de 1968, os de *Despertar dos mortos* caminham com dificuldades e nunca correm. Esta seria uma importante convenção de gênero criada por Romero em *A noite dos mortos-vivos* e que boa parte das produções das décadas seguintes seguiria. Esta movimentação dos zumbis leva em consideração um elemento de realismo do zumbi pelo fato de se tratar de um ser morto e com dificuldade de locomoção por parte dos músculos já se mostrarem comprometidos em função do falecimento.

De acordo com o próprio universo criado por Romero, o que faz com que os mortos caminhem e se mexam é o cérebro justificando assim a forma mais eficiente de abater um zumbi sendo através de golpes na cabeça. Mas não é pelo fato de se moverem lentamente que os zumbis representam pouco perigo. Em grande número, como é o caso dos vistos em *Depertar*, eles tornam-se extremamente perigosos. Ainda sobre os mortos-vivos, a maquiagem destes é relativamente simples através de um tom azulado na pele e com alguns trazendo marcas de sangue.

Mesmo com toda a violência, questões pessimistas e crítica social, *Despertar dos mortos* ainda consegue trazer uma dose de humor para o público. Este não está explícito, mas existe nas entrelinhas das situações criadas por Romero. A própria ideia de personagens presos em um shopping já traz possibilidades para esta leitura como, por exemplo, quando estes decidem ir as compras como uma família ávida por gastar dinheiro. Roger, já mordido e fraco, é levado em um carrinho de carregar encomendas, quase como um bebê. Peter e

Stephen vão ao banco pegar dinheiro e fazem pose para a câmera de segurança. O próprio Romero parece reconhecer este lado mais satírico da sua produção.

Eu escrevi um primeiro tratamento do roteiro e ficou muito pesado, possuindo aproximadamente a mesma ideia de *A noite dos mortos-vivos*. Mas então percebi que o lugar em si, o shopping, era engraçado demais para servir para uma experiência apenas de pesadelo. *Despertar dos mortos* é um pesadelo, mas é mais uma fantasia pop do que um pesadelo chocante – em comparação com *Noite*. *Despertar dos mortos* é muito aberto; *Noite* é mais insidioso. Agora podemos rir disso, mas quando o filme apareceu pela primeira vez, a maior parte da América estava com medo de assisti-lo. Em *Noite*, eu estava indo para um susto real e tradicional de filmes de terror, ao invés de medo intelectual. *Despertar dos mortos* tem alguns sobressaltos, mas se você sair com medo, é puramente em um plano intelectual. Não é realmente assustador. Eu queria que fosse meio exuberante. (ROMERO, In WILLIAMS, 2011 p. 48).

Até com relação a alguns zumbis existe este lado que flerta entre o cômico e o crítico. Vamos ter o zumbi que passa o filme inteiro segurando uma metralhadora apontada para a própria cabeça e ao se deparar com Peter, logo segura também a arma dele. O morto observa qual é a maior e opta por esta. Também temos os zumbis que insistem em permanecer no shopping, mas parecem não se lembrar ao certo como devem se comportar e neste caso a escada rolante pode ser um grande problema derrubando alguns mortos-vivos. Se vimos em *Poltergeist* como a década de 1980 tratou metaforicamente o medo da perda do lar, abordando uma realidade de muitos norte-americanos que não conseguiam pagar suas hipotecas, a década anterior viu justamente a construção deste lar. Aproveitando a boa situação econômica do país, a classe média da época passou a consumir tendo como objetivo o conforto da casa.

Após a Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos passaram a responder como a principal potência capitalista do mundo. Além disso, graças ao seu poder financeiro, industrial e tecnológico, o país se tornou um grande produtor de bens de consumo capaz de enriquecer tanto com a produção interna como por meio de um vasto comércio exterior.

O período que se estende do final da década de 40 ao início da década de 70 foi marcado na história do capitalismo mundial como uma fase de prosperidade e expansão, na qual grande parte das economias capitalistas avançadas teve índices de crescimento de investimento, de produção, de emprego e de salário sem precedentes históricos. Essa é a época em que se desenvolve o auge da hegemonia norte-americana sobre o mundo capitalista, proporcionando o desenvolvimento econômico com altas taxas de lucro não somente aos EUA, como também para os seus aliados e concorrentes no mundo capitalista avançado. (SANTOS, 2006, p. 38).

Este foi o período no qual o sonho americano incluía não apenas ter um imóvel e estabilidade financeira, mas tudo o que pode ser comprado para tornar a casa realmente como dos sonhos. E pelo bom desempenho da economia, era possível, ao menos para as famílias de classe média, pagar por estes confortos. Não por acaso o filme traz uma forte crítica ao consumo e o shopping disputado por vivos e mortos representa esta leitura.

Em transmissões de emergência da televisão no começo do filme, entrevistados afirmam que os zumbis agem através de um extinto de subconsciência e com comportamento parecido com o que tinham em vida. Em um diálogo sobre o motivo dos mortos estarem ali, Stephen afirma que os zumbis sabem que eles, os vivos, estão no shopping. Peter interrompe e fala que o próprio lugar é o que atrai os mortos. “Eles estão em busca do lugar. Eles não sabem o motivo, eles apenas se lembram. Se lembram que eles querem estar aqui”.

No entanto, a crítica de Romero transcende as lembranças dos mortos e atinge os vivos. Stephen é categórico ao dizer que aquele espaço, o shopping, é deles e por isso a gangue deve ser expulsa. Este acaba sendo o que provoca a morte de Stephen e eventual transformação dele em morto-vivo.

Ambos os seres humanos e zumbis têm desejos iguais para o controle do shopping. Ambos agem em um nível instintivo de existência, envolvendo o consumo, a possessividade e a violência, significadores de uma sociedade velha e morta que ainda exerce sua influência sobre os vivos e os mortos-vivos. Os primeiros habitantes zumbis do shopping representam uma seção transversal da antiga sociedade dominada pelo capitalismo de consumo afetando a todos - de meia-idade, freiras, enfermeiras, vendedores de seguros, jogadores de softbol, yuppies e devotos do Hare Krishna. (WILLIAMS, 2015, p. 100).

A violência do filme, no entanto, passa longe de ser gratuita. Na pesquisa sobre o filme, Koetting (2012) traz uma entrevista de Romero publicada na revista *Starlog* na qual ele fala que torna-se necessário trazer violência para o filme uma vez que existe uma violência velada na América da época.

Talvez a maior prova da banalização da violência seja percebida na ação que parece dialogar com a conclusão de *A noite dos mortos-vivos* e que acontece no tempo fílmico de 24m15s. A sequência tem início quando os tripulantes do helicóptero estão sobrevoando uma área rural e a ação fílmica passa a acompanhar o que está acontecendo em solo. Temos um grande grupo de militares e moradores da área reunidos no que poderia ser tratado como um grande encontro da comunidade. Churrasco, cerveja e café estão espalhados nas mesas, mas o

que trouxe todos para aquele lugar foi naturalmente os zumbis. Existe uma distopia muito clara dentro da relação entre os dois grupos, os vivos e os mortos.

O assunto que deveria ser tratado como sério virou quase motivo de brincadeira e pegar uma arma para atirar nos mortos é visto como um programa agradável e divertido. Uma fala de Stephen profetiza que os homens lá embaixo parecem estar se divertindo com tudo aquilo. Quando a câmera aterrissa e podemos ver estes soldados e moradores mais de perto, fica bastante claro como Stephen estava correto. Alguns estão sorrindo e o clima aparenta ser de total descontração conforme podemos ver na figura 29 abaixo.

Figura 156 - População se diverte na caça aos zumbis.



Fonte: reprodução de internet.

Entre uma cerveja e outra, pausa para atirar contra algum grupo de zumbis que se aproxima e depois voltar ao clima de descontração. A juventude se mostra acostumada com armas e atirar nos mortos-vivos se mostra como algo natural. A guerra do Vietnã acabou um ano antes, em 1975, sendo um conflito no qual a América saiu derrotada e seus homens mortos ou feridos moralmente. E no campo de batalha, os jovens enfrentavam a dura realidade de um conflito onde sacar armas e atirar se tornou banal e parte da rotina diária. A América se armou. Ter uma arma em casa e ensinar os filhos a atirar passou a fazer parte das rotinas familiares. Esta sequência em *Despertar dos mortos* traz esta crítica velada à violência banalizada que Romero afirmava existir na sociedade.

A sequência não possui diálogos, apenas planos curtos mostrando a ação. Tudo é mostrado ao som da música *Cause I'm a man* da banda Electric Banana. A letra endossa a crítica do papel do homem como gênero onde a ideia de virilidade exacerbada faz com que homens se comportem como idiotas representando mais uma crítica desta sociedade. A letra fala que homem nunca acorda cedo, chega em casa apenas tarde da noite, nunca trata bem

uma mulher, gosta que as pessoas saibam quem ele é e bebe cerveja direto da lata. Ao final da música, o homem não se coloca como alguém para constituir uma família e que tudo o que precisa é um quarto com música e gelo. A sequência em terra representa claramente este homem, ferido emocionalmente no Vietnã, acostumado com a violência e que acredita que ser homem é matar o próximo, mesmo este sendo um zumbi, entre uma cerveja e outra.

Ao extendermos a banalização da violência, esta mostra-se também através da transformação de alguns personagens durante o filme. Dentro desta leitura, podemos destacar o próprio Stephen. Piloto de helicóptero, ele inicialmente não sabe atirar sendo salvo inclusive por Roger e Peter. Com o andamento do filme, ele se torna um bom atirador. Com a arma em punho, ele passa a agir de forma imprudente e violenta.

Uma possível última crítica de Romero talvez seja possível através da personagem Francine. Acompanhar a evolução das principais personagens femininas dos três filmes de zumbis de Romero se mostra um interessante processo evolutivo. Se Barbra (Judith O'Dea) pode ser vista como a mulher apática diante da situação e por ser incapaz de se defender acaba morrendo, Francine já traz a figura de uma mulher que começa dependente, mas logo busca se fortalecer para sobreviver ao aprender a atirar e a pilotar o helicóptero além de exigir que ela possa participar de todas as decisões tomadas pelo grupo. Por fim, Sarah (Lori Cardille), protagonista de *Dia dos mortos*, 1985, já começa o filme como uma mulher em papel de força e liderança.

5.3.1 Detalhando o filme de 2004

A ação de *Madrugada dos mortos* começa em um hospital onde conhecemos a enfermeira Anna (Sarah Polley). Ao fim do expediente, ela volta para casa e passa a noite com o marido Luis (Justin Louis). No dia seguinte, Luis acorda com a vizinha de 12 anos ensanguentada diante da porta do quarto do casal. Luis é mordido antes de perceber que havia algo errado com a garota. Anna fica desesperada ao ver o marido morrer e logo voltar como um animal feroz. Diferente dos zumbis de *Despertar dos mortos*, os de *Madrugada* são rápidos e correm atrás de suas vítimas.

Anna foge de casa apenas para descobrir que a sua vizinhança está completamente devastada. Na fuga, Anna se depara com o polícia Kenneth (Ving Rhames). Os dois seguem caminhando até que encontram Michael (Jake Weber), Andre (Mekhi Phifer) e sua esposa grávida Luda (Inna Korobkina). É Michael quem sugere buscar abrigo no shopping.

O grupo começa a explorar o local que possui dois zumbis. O filme vai seguir então com um total de 16 personagens dentro do centro comercial. Além dos cinco personagens que já conhecemos, existem três seguranças que já estavam no shopping e mais oito pessoas que chegam posteriormente. Além destes, temos Andy (Bruce Bohne), que está no telhado de uma loja ao lado do shopping.

Madrugada dos mortos segue então com alguns momentos tranquilos e outros de leve tensão entre os vivos. Ao mesmo tempo, o número de zumbis na área externa do shopping cresce a cada dia. Após um ataque dos mortos-vivos no estacionamento, que mata alguns personagens, o grupo decide deixar o shopping. Um dos integrantes do grupo se chama Steve (Ty Burrell) e possui uma lancha. O plano é sair do shopping, pegar a lanche e ir para uma ilha onde teoricamente não existem mortos-vivos.

Durante a fuga, mais algumas pessoas são mordidas. Ao final, apenas Anna, Kenneth, Nicole (Lindy Booth) e o namorado Terry (Kevin Zegers) chegam ao porto. Michael está com o grupo, mas foi mordido e decide ficar. Os sobreviventes terminam o filme no barco indo em busca de uma ilha segura. Os créditos finais trazem algumas cenas mostrando que após algum tempo no mar, a comida e o combustível acabaram, mas os quatro sobreviventes chegaram a uma ilha. No entanto, logo após desembarcarem eles percebem que o lugar também está repleto de zumbis. A última cena mostra o grupo fugindo dos mortos-vivos, mas não fica claro o que acontece com eles, se conseguiram escapar ou se foram mortos.

Assim como as refilmagens de *Poltergeist* e *Sexta-feira 13*, *Madrugada dos mortos* também foi produzida por um grande estúdio e com alto orçamento principalmente em comparação com a obra original. O total investido no novo filme foi de US\$ 26 milhões. A produção foi a terceira da então inaugurada Strike Entertainment, produtora associada ao estúdio Universal, que ficava responsável principalmente pela divulgação e exibição nos cinemas domésticos e mercados estrangeiros.

A direção do filme ficou com o estreante Zack Snyder. Vindo do mundo dos videoclipes, Snyder trouxe para a refilmagem referências dos elementos comuns do hipercinema assim como dos videoclipes e jogos de videogame. É possível dizer que foi justamente o aspecto visual do filme que fez com que Snyder obtivesse reconhecimento e assumisse a direção de *300*, 2006, e *Watchmen*, 2009, dois filmes que tiveram no aspecto visual os seus grandes destaques.

O roteiro de *Madrugada dos mortos*, um dos primeiros trabalhos escrito por James Gunn, não se mostra fiel ao escrito por Romero. Todos os personagens, por exemplo, são

diferentes dos existentes na versão de 1978 assim como boa parte das situações. Além disso, o aumento do número de personagens acaba por ter um impacto também na forma como o novo roteiro é desenvolvido na questão do fluxo narrativo.

Ao insistirmos em uma semelhança, talvez seja possível destacar *Peter*, de 1978, com *Kenneth*, de 2004. Ambos são policiais, sérios, compenetrados e negros. Com esta exceção, nenhum dos demais personagens de *Despertar* pode ser reconhecido em *Madrugada*. A questão da crítica ao consumo também não está presente no novo filme. Podemos destacar que o ponto de semelhança máximo, além dos zumbis embora estes sejam completamente diferentes, responde pelo shopping como cenário no qual parte da ação acontece. As filmagens aconteceram no Thornhill Square Shopping Centre, em Thornhill, Ontario, Canadá. O local estava para ser demolido e por isso foi negociado para servir de cenário. Todas as lojas vistas dentro precisaram ser construídas pelo departamento de direção de arte do filme.

Mesmo esta inclusão do shopping foi trabalhada de forma diferente em comparação com *Despertar dos mortos*. No primeiro filme, o shopping está repleto de zumbis quando o quarteto chega e existe a ideia de que os mortos querem estar lá independente dos vivos enquanto na refilmagem temos apenas dois mortos-vivos. Temos aqui o *remake* disfarçado no qual existem poucas alterações nos elementos sintáticos e mudanças mais gerais principalmente nos pontos semânticos como personagens, gênero ou raça, questões culturais e temporais.

O roteiro de *Madrugada* também deixa de lado o sutil humor presente em *Despertar* para trabalhar apenas com elementos e arquétipos do cinema de horror. Ainda com relação aos pontos antagônicos entre os filmes, podemos destacar claramente os zumbis. Vimos anteriormente como os mortos-vivos de Romero formataram uma das principais convenções do gênero ao mostrar estes personagens sempre caminhando de forma lenta. No entanto, não podemos afirmar que absolutamente todos os filmes com zumbis pós-Romero traziam esta forma de comportamento. *A volta dos mortos-vivos*, de 1985, uma espécie de sequência-não-oficial-homenagem⁹¹ de *A noite dos mortos-vivos*, mostra zumbis correndo para chegarem até suas vítimas. *Madrugada dos mortos* trouxe zumbis que não apenas correm, mas correm de

⁹¹ Não se trata de uma sequência oficial, mas os personagens citam *A noite dos mortos-vivos* como baseado em fatos verídicos e que o diretor (Romero) teria feito uma livre adaptação de um episódio ocorrido no exército no qual um experimento químico fez os mortos andarem. Alguns destes corpos do experimento do exército estão guardados em tambores em uma loja de suplementos médicos e estes acidentalmente vão ser abertos. Em determinado momento, um dos personagens fala para matar os zumbis destruindo o crânio pois, de acordo com o personagem, foi esta a forma usada em *A noite dos mortos-vivos*.

forma animalesca conforme podemos ver na figura abaixo.

Figura 157 - Zumbis corredores e velozes.



Fonte: reprodução de internet.

No entanto, antes de *Madrugada* trazer zumbis corredores, coube ao filme inglês *Extermínio*, de 2002, já apresentar esta ideia. Dirigido por Danny Boyle, a película trabalha com uma infecção provocada por um vírus desconhecido que toma conta do Reino Unido. Os infectados agem de forma muito semelhante aos zumbis, porém correndo.

Também de 2002 chegou aos cinemas a adaptação fílmica do jogo *Resident evil*. Com direção de Paul W S Anderson, o filme, que segue uma linha narrativa muito livre em relação ao game, mostra o vazamento de um vírus criado em laboratório que mata as pessoas e logo depois estas voltam transformadas em ferozes criaturas. Aqui também temos zumbis que correm de forma veloz atrás de suas vítimas.

Extermínio e *Resident evil* fizeram sucesso e torna-se possível acreditar que estes resultados tenham alertado os realizadores de *Madrugada dos mortos* para a necessidade de mudanças no padrão de comportamento dos zumbis idealizados por Romero. Compreender este processo de transformação em um dos principais elementos da identidade dos zumbis no cinema parece dialogar com a própria ideia de tornar o filme mais dinâmico e atual. Dentro deste vislumbre, fica claro que aumentar a velocidade dos zumbis significa acelerar o próprio ritmo do filme. Desta forma, a refilmagem não pensa duas vezes em quebrar uma das mais tradicionais convenções de gênero para dialogar com a própria velocidade e o ritmo do filme, conforme veremos nas próximas páginas.

A questão sonora também faz parte desta nova identidade uma vez que os zumbis de Romero no máximo provocavam gemidos e grunhidos. Os de *Madrugada* urram de forma sobrehumana e animalesca. Este ponto acaba por destacar a questão sonora do próprio filme, que além de um desenho de som bem realizado, também traz este trabalho sonoro com os

mortos-vivos como elemento diferenciador da produção de 1978.

A direção de Snyder reconhece a importância destas quebras das convenções do gênero e escolhem o momento exato para apresentar os seus zumbis. A sequência em questão acontece logo no começo do filme quando o marido de Anna é mordido pela pequena Vivian (Hannah Lochner). Ao perceber o que está acontecendo, Anna puxa a garota e a joga no corredor. Ao se levantar para um novo ataque, Vivian salta do chão e imediatamente corre na direção do quarto de Anna conforme podemos ver na figura abaixo.

Figura 158 - Primeira zumbi de *Madrugada dos mortos* já mostra comportamento diferente do filme de Romero.



Fonte: reprodução de interne.

Vamos aqui abrir uma observação novamente com relação aos mortos-vivos de *Despertar dos mortos* quando duas crianças zumbis atacam Peter e estas correm para chegar até ele. Teorias de fãs apontam que crianças mortas poderiam se mover de forma mais acelerada no universo fílmico de Romero. Para que este não seja o pensamento em *Madrugada dos mortos*, o filme logo traz um segundo zumbi, o marido de Anna, que a ataca. Na figura abaixo, temos Anna fugindo de carro do marido que corre em grande velocidade atrás do veículo. O diretor Snyder declarou em algumas entrevistas que a principal razão dos zumbis dele correrem se deu para evitar o que ele considerava uma sensação cômica inerente aos mortos-vivos lentos e arrastados.

Figura 159 - Anna foge do marido.



Fonte: reprodução de internet.

Os produtores pareciam querer deixar claro que os zumbis lentos estavam bem distantes de *Madrugada*. Mesmo com o trailer já trazendo mortos-vivos velozes e vorazes, a Universal decidiu exibir os dez primeiros minutos do filme em um canal por assinatura quatro dias antes da estréia nos cinemas. Estes dez minutos mostram justamente as partes nas quais temos Vivian e o marido de Ana como zumbis.

A produção, intitulada *Madrugada dos mortos* (*Dawn of the Dead*, 2004) por aqui, começou certa desde a concepção. Para assumir a direção, o estúdio trouxe o estreante em longas-metragens Zack Snyder. Egresso do mercado publicitário e dos videoclipes, o diretor conseguiu revestir o clássico de altas doses de suspense e aplicar um visual moderníssimo, que mistura a estética MTV com o visual dos videogames⁹². (BORG, 2004).

No entanto, este aspecto não virou uma regra, mas sim uma tendência e ainda é possível encontrar exemplos que seguem as convenções de gênero tradicionais dos zumbis. A série de televisão *The walking dead*, cuja estréia aconteceu em 2010, mostra zumbis lentos. Em entrevistas de divulgação, a produtora-executiva Gale Anne Hurd costuma se referir ao trabalho de Romero como fonte de inspiração para de *The walking dead* justificando assim mortos-vivos lentos.

O trabalho de maquiagem foi rico em detalhes com diferentes cores para o sangue dos mortos de acordo com o estado de decomposição. No total, cerca de três mil maquiagens de mortos-vivos foram feitas. O resultado salta aos olhos através da equação de zumbis extremamente rápidos, violentos e de aspecto assustador e nojento.

Apesar de tantas diferenças, *Madrugada dos mortos* trouxe clara uma homenagem ao

⁹² Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/filmes/criticas/madrugada-dos-mortos/?key=22962>>. Acesso em: 23 mar. 2017.

filme original ao contratar Ken Foree, Scott H. Reiniger e Tom Savini⁹³, atores do longa de 1978, para participações especiais. Ken Foree, o Peter do original, interpreta um líder espiritual na refilmagem. Em um pronunciamento transmitido na TV, ele fala dos erros e males provocados pelo ser humano como abortos e relacionamentos de pessoas do mesmo sexo e como tudo isso gerou a ira de Deus. Ao final, ele usa a célebre frase do seu personagem Peter de que quando não existir mais vaga no inferno, os mortos caminharão na terra. A atriz Gaylen Ross, a Francine no filme original, não se envolveu com o *remake*, mas uma das lojas do shopping recebeu o nome dela.

O envolvimento de atores dos filmes originais em refilmagens não é uma prática incomum. Estes geralmente fazem participações especiais para deleites dos fãs dos originais e simbolicamente podem ser compreendidos como aprovação ou benção do elenco ou equipe original diante da nova proposta apresentada pela refilmagem.

Uma leitura introdutória de *Madrugada dos mortos* pode até parecer nos fazer pensar que o filme vai também trabalhar com a questão do consumo uma vez que existe o shopping como cenário principal da trama. Mas esta informação logo se mostra falsa por alguns pontos presentes justamente no roteiro. Diferente da temática debatida na produção de 1978, não existe no novo filme a possibilidade de leitura clara dos mortos-vivos estarem naquele lugar por instinto ou por um possível resto de memória de um lugar no qual eles gostavam de ir em vida. Isto pode ser interpretado quando os primeiros cinco personagens humanos chegam ao local e são surpreendidos com apenas dois zumbis dentro do shopping e estes são funcionários. É a chegada dos vivos quem passa a atrair os mortos ao shopping. Além disso, assim como os zumbis, os vivos também não parecem estar ali apegados ao consumo. Tanto que após uma tentativa de invasão dos zumbis, eles decidem seguir o plano de deixar o lugar. De volta ao trabalho de Roche (2014) visto no capítulo dois, nos perguntamos então qual seria o subtexto e principalmente o contexto de *Madrugada dos mortos*. O próprio Roche parece antecipar uma resposta ao pontuar que *Madrugada dos mortos* é a mesma história de *Despertar dos mortos*, mas sem o destaque para o consumo. No entanto, isto não significa pontuar que o novo filme não possua subtexto e contexto. Talvez esta leitura se torne mais difícil por não ser a mesma de 1978.

Uma questão interessante presente no contexto do filme responde pelo fato do mesmo ter sido lançado em 2004, três anos após os ataques do 11 de setembro. Como consequência, a

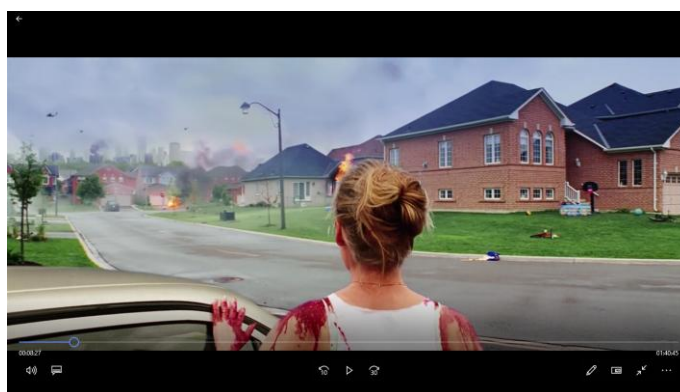
⁹³ Além de ter sido técnico de maquiagem de *Despertar dos mortos*, Savini também atuou como o líder da gangue que invade o shopping.

América aderiu à política da guerra ao terror do então presidente George Bush em função da preservação da segurança e dos valores do país. Na América de 2004, existia um forte clima de desconfiança e de que o mais forte é o que está mais armado. Este pode responder como subtexto em *Madrugada* onde o clima de falta de confiança no outro parece bastante presente entre as pessoas. Um possível exemplo é tensa relação inicial entre os seguranças do shopping e os cinco personagens que chegam ao local. Apesar da justificativa de deter o grupo para evitar que eles roubem o lugar, fica claro que trata-se muito mais de um domínio do outro diante da força e das armas. Aqui existe a ideia de demonstrar superioridade, algo que o país estava tentando fazer na sua guerra ao terror.

Além deste exemplo, também podemos destacar o personagem Andy, que é proprietário de uma loja de armas. Muito bem protegido com todo o seu arsenal, é justamente comida que falta para Andy. Estar armados até os dentes parece ser o que importa para a defesa própria como metáfora da soberania nacional diante do inimigo.

Outra possível alusão ao 11 de setembro pode ser vista por meio da ideia de destruição do lar como metáfora da própria vizinhança como alvo de destruição. A casa de Anna fica em um agradável e seguro subúrbio no qual crianças brincam nas ruas. Mas ao amanhecer, tudo está transformado. Ao escapar pela janela do banheiro, a protagonista se depara com um cenário de guerra com a própria vizinhança destruída, casas pegando fogo, pessoas mortas e ambulâncias dirigindo em alta velocidade.

Figura 160 - Anna olha a destruição no bairro no qual mora.



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Madrugada dos mortos*, 2004, Windows Media Player.

Ao tentar escapar deste cenário de destruição, Anna nega ajuda a uma mulher que implora por socorro batendo na porta do carro dela. Anna representa a América com medo

dela própria já que o inimigo pode estar em qualquer lugar. Ao final desta sequência do primeiro ataque, percebemos por meio de uma tomada aérea como o problema é realmente maior conforme podemos ver na figura abaixo.

Figura 161 - Destruição vai muito além do bairro de Anna.



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Madrugada dos mortos*, 2004, Windows Media Player.

Aqui o filme traz uma possível leitura de uma memória de certa forma recente para a América através não mais apenas da destruição do lar, mas da fragmentação do país. A figura acima pode ser vista como uma alusão a grandes ataques terroristas e a incerteza de segurança que os acompanha. Da perda da casa à perda do controle na nação. Neste cenário, temos Anna coberta de sangue como que tendo escapado de um ataque terrorista e em busca de informação e principalmente de segurança.

No entanto, apesar desta possível leitura referente ao subtexto do filme, devemos destacar que este não é um cenário exclusivo para *Madrugada dos mortos* visto que possivelmente parte das produções de horror após o 11 de setembro pode ter seguido este contexto. Com tantas diferenças, o próprio Romero veio a público falar sobre a refilmagem do seu filme.

Por sua parte, Romero teve sentimentos mistos sobre a refilmagem de *Madrugada dos mortos*, conforme confessou para a TimeOut. ‘Foi melhor do que eu esperava. Eu acho que foi um bom filme de ação. Os primeiros 15 e 20 minutos foram muito bons, mas depois se perdeu na sua razão de existir. Era mais parecido com um videogame. Não existia nada demais acontecendo. (KOETTING, 2012. p. 210).

É possível então destacar que, apesar de trabalhar com a noção de indícios de metáforas comuns a partir dos títulos de horror depois do 11 de setembro, *Madrugada dos mortos* se mostra muito mais próximo de produções que trabalham tanto com arquétipos do gênero como também com elementos de produções *mainstream* atuais.

5.3.2 Fluxo narrativo

Vamos lembrar que todos os casos vistos neste trabalho trazem o ASL das refilmagens mais curtos em comparação com os dados originais. No entanto, *Despertar* e *Madrugada* representam uma exceção dentro desta análise e precisamos compreender o motivo e o que isto significa.

Despertar dos mortos, com tempo de duração de 2h07m, possui um total de 3303 planos, o que gera um ASL de 2,5. Claramente percebemos tratar-se de uma quantidade de planos muito superior à média da época, que variava em torno de 800 a 1500 planos. O ASL do período de 1976 e 1981 era de 6,55. Ou seja, com 2,5, *Despertar* pode ser compreendido através desta única variável como um filme de fluxo narrativo extremamente acelerado. Sempre defendemos que estes dados não são exatos ou totalitários, mas sim generalistas de modo a ditar tendências e referências. Dentro desta interpretação de planos e ASL, vão existir pontos fora da curva e *Despertar dos mortos* é um destes pontos.

A primeira questão que deve ser levantada é que coube ao próprio diretor a tarefa de editar o filme. Em uma entrevista intitulada *Morning becomes Romero*, publicada na revista *Film comment*, número 03, de 1977, e selecionada para a série de livros *Conversation with filmmakers*, 2011, Romero fala sobre o seu processo de edição de *Despertar dos mortos*.

A edição é uma parte do ritmo. (...) Despertar é frenético, como O exército do extermínio. É construído na direção. Eu não gosto de planos longos, porque acho que quando você está tentando fazer uma cena ativa, você deve fazer o movimento dos olhos e os cortes se moverem - eles devem estar ativos também. Tudo faz parte desse sentimento subliminar. Então, quando eu faço uma cena de ação, eu vou filmar de vários ângulos diferentes, incluindo close-ups, para que eu seja realmente flexível, para que eu possa cortar em qualquer lugar que eu queira, o que você não pode fazer tem um longoplano. (ROMERO, In YAKIR, 1977, p. 58).

Vamos lembrar que *Despertar dos mortos* já começa no meio da ação. Romero já abre seu filme com a tensa e agitada sequência que acontece no estúdio de TV. Apesar de não

existirem zumbis dentro do espaço, o caos é eminente com pessoas nervosas, falando alto e fugindo do lugar. Romero afirma que *Despertar* é frenético e ele já começa o filme nos mostrando isto através desta sequência que dura 06m e possui 112 planos. Este número, por exemplo, representa um quinto de todos os planos que compõem *Sexta-feira 13*, 1980. Toda ação é mostrada através de planos curtos, com duração de 02s, 03s ou 04s. A estética acelerada da edição surge em partes da necessidade clara de pressa entra aquelas pessoas no estúdio e a quantidade rápida dos planos coloca o público dentro desta aceleração. Além disso, os personagens estão sempre se movendo em cena, entrando e saindo do quadro seja caminhando, carregando papeis ou equipamentos. Dentro destas decisões estilísticas, Romero também utiliza variações de ângulos passando de poucos planos gerais para os médios e fechados.

Ainda nesta entrevista, Romero fala sobre o olhar do público estar atento a tudo o que acontece em cena o que pode justificar também a utilização de planos curtos dentro de situações de tensão e nervosismo. Quanto mais informação existir, mais atento o público pode ficar. Parte desta escolha estética provavelmente veio de uma das principais fontes de inspiração do diretor. Trata-se das antigas revistas de quadrinhos de horror publicadas pela EC Comics, uma editora que surgiu na década de 1940 e que parou de publicar este tipo de conteúdo por intervenção da censura norte-americana na década de 1950. “As cores primárias e os ângulos das cenas filmados no shopping Monroeville representam uma utilização mais deliberada da utilização do universo visual das revistas EC tanto em estilo quanto em conteúdo” (WILLIAMS, 2015. p. 90). Isto significa não apenas planos bem trabalhados para auxiliar na imersão do público diante da obra, mas uma construção harmoniosa destes por meio de ângulos, movimentos de câmera e da duração destes planos.

Ritmo vai continuar sendo a palavra defendida por Romero no decorrer do seu filme. Após a sequência do estúdio de televisão, vamos partir para um segundo ato que mostra a invasão pelos policiais de um prédio repleto de latinos e negros. Esta segunda sequência vai ser orquestrada também por meio de uma quantidade maior de planos sendo estes com durações ainda mais curtas para mostrar tiros, pessoas sendo baleada, gente correndo e portas arrombadas. Toda esta ação vai justificar planos até com duração de menos de 01s.

Além da ideia de ritmo, esta segunda sequência vai trazer algumas pistas para a utilização de planos tão curtos. Uma cena em particular chama a nossa atenção quando um policial invade um apartamento e atira. A cena seguinte mostra um morador do apartamento que está em pé e cabeça literalmente explode com o tiro conforme podemos ver abaixo.

Figura 162 - Cabeça falsa explode em plano com duração de 1s.



Fonte: reprodução de internet.

A cena no filme tem um grande impacto visual. Ao ser analisada, percebe-se claramente que não se trata de um ator maquiado, mas de uma cabeça falsa. O tempo extremamente curto de duração dela é fundamental para que o efeito não se quebre e Romero sabia disso. A cena dura menos de 01s, tempo suficiente para quem assiste se impressionar e principalmente não conseguir identificar as trucagens da produção. Desta forma, Romero vai usar a montagem rápida através de planos curtos para também disfarçar limitações orçamentárias.

Em outro exemplo no decorrer do filme temos um morto-vivo atingido por um caminhão e que com a pancada é arremessado. Ao analisarmos a imagem quadro a quadro, é possível ver uma cama elástica discretamente posicionada e que foi a responsável pelo zumbi ser atirado para longe. Mais uma vez vamos ter um trabalho de edição capaz de disfarçar estas questões orçamentárias de produção. A cena é tão rápida que conseguimos observar o caminhão em velocidade entrando no quadro fílmico, o que impede o olhar do público de encontrar a cama elástica.

Figura 163 - Cama elástica disfarçada pela montagem com planos curtos.



Fonte: *Print Screen* da reprodução do DVD *Madrugada dos mortos*, 2004, Windows Media Player.

Para complexarmos esta análise, vamos expandir o nosso estudo para investigar justamente os planos por meio da quantidade dos que foram feitos com a câmera em movimento e dos que foram feitos com a câmera estática. Dos 3303 planos, apenas 473 são com a câmera em movimento. Isto significa que 2830 planos do filme são com a câmera fixa. Trata-se de um alto número.

Precisamos compreender o motivo de um número tão alto de planos feitos com a câmera parada e como os mesmos são mostrados assim como o impacto destas decisões para o filme. Uma importante observação responde pela maioria dos planos fixos serem curtos e possuírem movimentos dentro dos seus quadros. Vamos nos lembrar da primeira sequência no estúdio de TV composta por 112 planos. Deste total, apenas oito são feitos com a câmera em movimento. Além de curtos, os 104 planos feitos com a câmera fixa trazem na maioria dos casos personagens se movimentando no quadro fílmico. Este tipo de movimento dentro dos planos fixo, seja através de personagens ou da própria *mise-en-scène*, se mostra comum no decorrer do filme.

Podemos inicialmente pontuar como consequência que tanto os cortes rápidos quanto a movimentação dentro dos planos estáticos contribuem para um fluxo narrativo acelerado e dialogam claramente com o ritmo proposto por Romero. Até algumas sequências com diálogos, nas quais geralmente para a época se costumava trazer planos mais longos, possuem

em *Despertar* planos curtos. A escolha do que vai estar em cena não é apenas de quem está falando, mas também de quem está escutando por meio do plano e contra-plano.

Ao analisar outros trabalhos assinados por Romero, percebermos elementos comuns na sua obra. Alguns dos filmes editados por Romero presentes no *Cinematics* possuem números de ASL próximos: *Season of the witch*, 3,6; *O exército do extermínio*, 2,8; *Martin*, 4; e *Cavaleiro de aço*, 3. *A noite dos mortos-vivos* é o que possui maior ASL com medição de 5,4 mesmo assim podendo ser considerado acelerado para a época cujo ASL médio era de 8,8. Ao analisarmos estes filmes, também percebemos a utilização de um alto número de planos com a câmera estática e, assim como em *Despertar dos mortos*, existe nestes outros trabalhos uma tendência do diretor em mostrar ações dentro dos planos estáticos.

Compreender a ideia de câmera em movimento na sétima arte nos faz pensar desde cinegrafistas com câmeras nas mãos, *travellings*, *tilts*, panorâmicos, além de filmagens com gruas até outras possibilidades. Destes, movimentos panorâmicos e de um profissional segurando a câmera nos parecem as opções mais baratas. Para o *travelling*, por exemplo, torna-se necessário alugar trilhos e suporte. A grua também possui aluguel caro e por diária. Não por acaso os planos com câmera se movendo em *Despertar* são claramente feitos por uma pessoa segurando e movendo a câmera e por movimentos panorâmicos, onde basta apenas girar a câmera em cima do próprio suporte, neste caso o tripé. Romero aproveitou que a produção possuía um helicóptero para garantir algumas imagens aéreas. Desta forma, para não comprometer o ritmo da sua obra, Romero optou não apenas pelos planos curtos, mas por trazer movimento dentro do quadro destes planos. O fato dele ser a pessoa encarregada da edição facilitaria ainda mais este processo de montagem feito com as imagens existentes.

Estes dados nos posicionam diante das decisões estilísticas do diretor dentro do que Bordwell (2009) chama do paradigma problema/solução. Antes de apresentarmos esta definição, precisamos destacar o que podemos compreender por estilo dentro do campo cinematográfico. Trata-se de uma palavra que pode ter significados antagônicos passando por definições de gênero e seus subgrupos ou dialogando com a ideia de escolhas comuns ao conjunto de filmes dirigidos por determinado cineasta.

Dependendo do contexto em que for utilizado, o termo estilo pode significar coisas distintas, até mesmo opostas. No cinema, essa ambiguidade se afirma principalmente na tensão existente entre o estilo de um grupo, gênero ou período histórico específico e o estilo individual de um cineasta. Mencione o expressionismo alemão ou o western, por exemplo, e é possível discorrer sobre estilos característicos de cada expressão fílmica. Mas também se pode

falar do estilo de um diretor. Quando mencionamos o estilo de Alfred Hitchcock ou Quentin Tarantino, estamos nos referindo a certo repertório de técnicas e/ou temas que esses diretores empregam de maneira recorrente, em filmes diferentes. (CARREIRO, 2013, p. 99).

Pensar no estilo fílmico dentro do recorte de uma obra naturalmente pode significar uma série de decisões baseadas em uma rede de circunstâncias. Estas implicam e incluem a tecnologia disponível, modas e tendências da época, escolhas autorais da obra de cada realizador, além de influências de outras ordens como sociais, culturais, políticas e claramente também de caráter orçamentais. Para compreender o ponto fora da curva percebido em *Despertar dos mortos*, nos colocamos diante dos demais trabalhos de Romero para identificar características semelhantes através de possíveis padrões recorrentes. Esta pode ser compreendida então uma tendência estilística autoral da obra de Romero.

De acordo com Bordwell (2009), o paradigma problema/solução é compreendido como o processo de contar uma história em um meio audiovisual com o diretor fazendo escolhas baseadas em um repertório disponível. Este repertório pode ser revisitado e até ajustado dentro de uma variedade de possibilidades por meio das escolhas feitas pelo realizador para solucionar questões referentes à produção fílmica que reverberam muitas vezes em questões estilísticos. Aqui podemos pensar em como filmar e editar tal sequência para atingir o resultado que se quer. Diante disto, o diretor precisa saber quais são os equipamentos disponíveis e o que pode atingir com estes. No caso de Romero, nos parece que o depender de imagens feitas na sua maioria por câmeras estáticas poderia comprometer a sua visão do que viria a ser o filme. Desta forma, ele precisou encontrar soluções estilísticas para resolver o problema.

No caso das decisões estilísticas de Romero em *Despertar*, nos parece possível apontar a questão orçamentária como uma importante variável para justificar algumas escolhas como planos curtos, câmera fixa e movimento dentro do quadro.

Os filmes de Romero trabalhavam com orçamentos baixos e esta questão podia reduzir ou mesmo impedir a utilização de *travellings* e mesmo movimentos mais sofisticados de câmera. Filmar com a câmera estática, muitas vezes posicionada em cima de um tripé, seria mais barato. E foi através destas duas possibilidades, tripé e câmera na mão, que podemos perceber os planos feitos em movimentos no filme.

Neste caso, nada melhor do que o diretor ser o editor. Para reforçar o ritmo, e sabendo que dificilmente seria possível mover a câmera, que pelo menos a ação dentro do que estava sendo filmado fosse em movimento. Como resultado, pela soma dos elementos mostrados e

principalmente pelas decisões estilísticas, nos parece correto defender o bom trabalho de construção do ritmo de *Despertar dos mortos* como acelerado para a época na qual foi produzido e lançado. Aqui temos escolhas estilísticas para a formatação deste tipo de leitura diante da obra.

Vamos agora trazer este debate para *Madrugada dos mortos*. Com duração de 1h41m, a refilmagem tem 2.159 planos gerando ASL de 2,9. Aqui devemos abrir uma observação referente a este quantitativo que exclui as cenas existentes durante os créditos iniciais e algumas dos créditos finais. Esta decisão se mostra necessária nas duas situações pelos mesmos motivos. Durante os créditos de abertura, a edição escolhida traz uma série de imagens apresentadas a um tempo extremamente reduzido, quase por um décimo de segundo. Algumas destas imagens são repetidas ou utilizadas mais de uma vez de modo mais aproximado ou afastado. Isto naturalmente traz uma impossibilidade de leitura quantitativa e em alguns aspectos até a dificuldade de identificação como imagem audiovisual se assemelhando com uma fotografia.

Os créditos finais do filme trazem uma espécie de epílogo mostrando o que aconteceu com os personagens sobreviventes que fogem de barco. Este epílogo é intercalado por 23 planos entre os créditos. Após o último plano, que mostra os zumbis correndo pelo píer da ilha, segue-se uma série de imagens super rápidas, semelhantes as vistas durante os créditos de abertura do filme e que foram igualmente desconsideradas nesta contagem.

De volta ao ASL, *Despertar dos mortos* possuiria sem sombra de dúvidas um fluxo narrativo mais acelerado do que *Madrugada dos mortos*. Desta forma, vamos seguir na análise do fluxo narrativo da refilmagem de maneira a trazer os demais elementos que possam justificar as variáveis que formam o fluxo narrativo de *Madrugada dos mortos* de modo a conseguirmos então classificá-lo como mais lento ou mais acelerado em comparação com *Despertar*.

Ao darmos procedimento na investigação da quantidade dos planos, nos deparamos com um primeiro dado bastante antagônico de *Madrugada* com *Despertar* e este responde por parte destes planos serem feitos com a câmera em movimento ou fixa. Vimos que no filme de 1978, a maioria das cenas é composta por meio de câmera estática. Na refilmagem, das 2159 cenas analisadas, 1455 foram feitas com a câmera em movimento. Isto significa que cerca de 70% de *Madrugada* traz movimento da própria câmera.

Estes movimentos são identificados em diversos momentos do filme desde perseguições dos mortos-vivos aos humanos, ações de caminhadas de personagens no

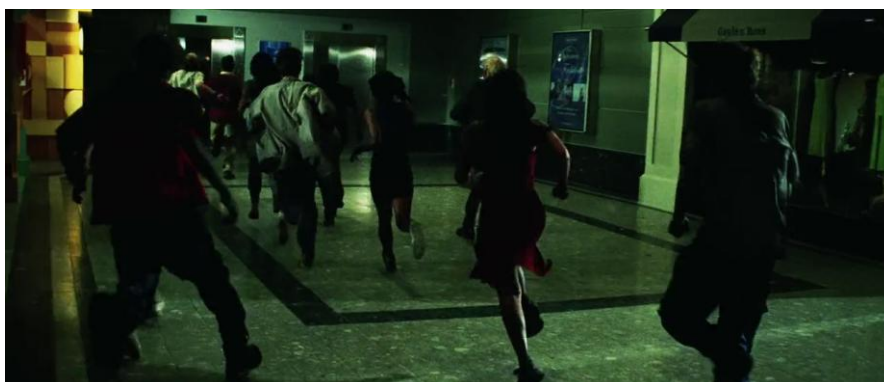
shopping até cenas mais simples como diálogos. Estes movimentos são percebidos tanto por meio de panorâmicas e câmera na mão, mas também por *travellings*, *gruas* e cenas aéreas. Assim, além de termos no *remake* mais movimentos de câmera, estes são realizados de forma mais variada justamente pelas possibilidades disponíveis na produção. Um exemplo simples se mostra na maioria das cenas de ataque dos zumbis aos vivos. Além de mostrar a ação dentro do quadro fílmico, a própria movimentação da câmera auxilia na construção desta imagem.

Madrugada também utiliza *zoom-in* e *zoom-out* em alguns momentos para destacar certas situações. Podemos ilustrar como exemplo a segunda cena que mostra o shopping, quando os personagens estão do lado de fora vendo o lugar.

Conforme vimos nas refilmagens de *Poltergeist* e *Sexta-feira 13*, também vamos ter em *Madrugada* dos mortos a utilização da câmera de forma trepidante para emular a ação de uma pessoa segurando-a. Estas estão presentes tanto em situações de personagens correndo ou também em momentos mais calmos como diálogos.

Ao darmos continuidade a esta investigação, vamos pontuar que, assim como no filme de 1978, a refilmagem também faz utilização de movimento dentro dos planos. Desta forma, vamos perceber movimento de personagens ou mesmo da própria *mise-en-scène* dentro do quadro fílmico. A figura abaixo, no tempo fílmico de 1h33m19s, por exemplo, mostra um grupo de zumbis correndo dentro do shopping. Tanto a ação dentro do quadro se move como a própria câmera está se movendo acompanhando este grupo.

Figura 164 - Movimento de câmera e dos próprios zumbis correndo dentro do quadro.

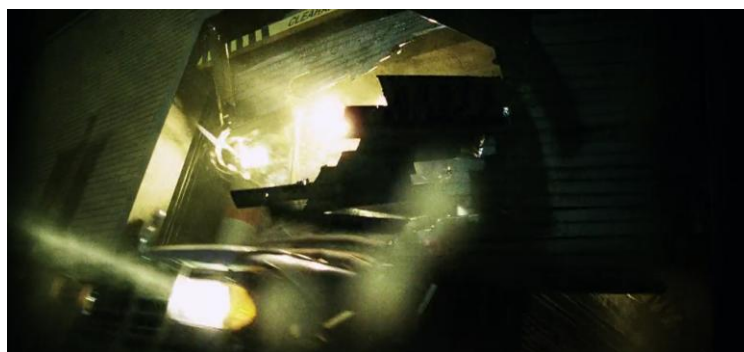


Fonte: reprodução de internet.

A segunda questão de personagens ou objetos se moverem dentro do quadro acontece com a câmera estática. Podemos ilustrar esta possibilidade também em diversos momentos do

filme. Aqui vamos usar como exemplo os planos que mostram os veículos em fuga no tempo fílmico de 01h34m24s. Na imagem abaixo temos o ônibus arrombando o portão do shopping para a fuga. A câmera está fixa, mas a ação do veículo se movendo e destruindo o portão passa a ideia de velocidade.

Figura 165 - Cena de ação feita com câmera estática e plano curto.



Fonte: reprodução de internet.

Para este tipo de sequência, a utilização do plano acontece dentro de um tempo muito rápido, com cerca de 1 ou 2s. Com objetivo de destacar a ação, Snyder opta por filmar a cena por meio de diferentes ângulos. Desta forma, ao montar o filme, vamos ter não um único plano feito com câmera fixa, mas, neste caso, três planos diferentes da mesma ação com todos filmados com câmeras estáticas, porém com ângulos diferentes conforme podemos ver na figura abaixo. Algo bastante parecido com o que vimos nas refilmagens de *Sexta-feira 13* e *A hora do pesadelo*.

Figura 166 - Mesma ação mostrada por planos diferentes e todos com as câmeras estáticas.



Fonte: reprodução de internet.

Além da ação dentro do quadro, outro fator que auxilia em não ficar claro o fato da destruição do portão ser feita com a câmera estática é por meio da edição. A cena de destruição faz parte da sequência de tentativa de fuga do shopping. Antes de chegar ao portão, o grupo está fugindo e rapidamente todos entram nos veículos, sendo dois no total. A câmera mostra toda a ação sempre se movendo seja pela tensão da cena ou pelo fato dos veículos estarem em movimento. A edição apresenta estas cenas de forma rápida. Assim, a inclusão da cena na qual o caminhão destrói o portão, dificilmente é percebida como estática até pelo motivo de que as cenas anteriores e seguintes serem com a câmera em movimento e os planos curtos.

Outra observação com relação aos planos estáticos com movimento no quadro traz a ação mostrada em câmera lenta. Podemos apontar as cenas que trazem tiros específicos dentro de alguma sequência tensa. A ação vem de um conjunto de cenas movimentadas até o momento do tiro. Este é visto em câmera lenta com a câmera parada mostrando em um plano fechado a arma geralmente em foco e com a pessoa que a segura já dentro da profundidade de campo. O plano seguinte, também estático e em câmera lenta, mostra o chão, geralmente com os pés de quem atirou e a bala ainda com um pouco de fumaça caindo e quicando no chão.

Figura 167 - Câmeras estáticas e foco fechado para destacar ação.



Fonte: reprodução de internet.

A questão do foco também é trabalhada em cenas nas quais o foco muda de um ponto para outro, conforme vimos na refilmagem de *Sexta-feira 13*. A figura abaixo traz este tipo de movimento através do foco e destacamos como este elemento também auxilia na aceleração do fluxo narrativo do filme. No exemplo abaixo, a câmera está em movimento, os personagens estão se movendo e o foco se move.

Figura 168 - Mudança brusca do foco entre personagens.



Fonte: reprodução de internet.

Ao unirmos estes pontos – câmera em movimento, movimento dentro do plano fixo, movimento dentro do plano em movimento, planos curtos – nos parece correto destacar *Madrugada* como um filme que possui fluxo narrativo mais acelerado do que *Despertar*. O que vai dialogar com o fluxo narrativo é como estes planos curtos vão ser vistos.

Ao avançarmos nossa análise, uma questão que nos parece importante na nossa coleção de provas dialoga com a quantidade de personagens. No original temos quatro protagonistas enquanto na refilmagem o shopping chega a abrigar 16 pessoas. Estes naturalmente fragmentam a trama, seguindo as ideias de Bordwell sobre a continuidade intensificada. Além de Anna, Kenneth e Michael, que respondem como os principais, as subtramas destacam algumas ações como o parto de Luda e os seguranças do shopping que inicialmente são mostrados como antagonistas. Dentro desta análise, a quantidade de personagens também faz com que alguns destes sejam mal aproveitados ou permaneçam tempo insuficiente para nem sabermos seus nomes.

Aproveitamos para destacar a quantidade de palavras presentes em cada filme. *Despertar dos mortos* tem 6.657 palavras enquanto *Madrugada* traz 6.498. Ambos os números são altos, mas ao levarmos em consideração que a refilmagem possui 25 minutos a menos do que o original, nos parece claro perceber como esta quantidade de diálogos vai ser maior no *remake* atuando no fluxo narrativo. Ao dividirmos estas quantidades de palavras pelo tempo de cada filme, vamos ter os seguintes resultados. *Despertar* vai ter 52 palavras por minuto enquanto *Madrugada* vai ter 64 palavras por minuto.

Por fim, esta análise do fluxo narrativo de *Madrugada dos mortos* invariavelmente reforça a questão da velocidade dos zumbis, conforme já vimos anteriormente. Estes acabam por atuar diretamente em um fluxo narrativo mais acelerado e este pode ser identificado de

duas maneiras no filme. A primeira é o próprio comportamento dos mortos-vivos que, como já vimos, agem como verdadeiros maratonistas e isto já traz velocidade interno no plano fílmico. A segunda consequência é quase uma necessidade da câmera se mexer para acompanhar os zumbis. Estes dois pontos naturalmente dialogam com a edição do filme, que conforme também vimos , utiliza planos curtos.

5.3.2 Considerações

Este estudo referente ao fluxo narrativo de *Despertar dos mortos* e *Madrugada dos mortos* possui grande importância por destacar que é possível ter um fluxo narrativo mais acelerado do que outro ao irmos além do ASL das produções em questão. Inicialmente trouxemos esta leitura do filme de 1978 ter ASL mais curto do que o da refilmagem de 2004, mas ao analisarmos outras variáveis, percebemos como nosso resultado final será diferente do que mede o ASL.

Neste caso nos deparamos com *Madrugada dos mortos* que trabalha não apenas com planos curtos e movimentos que acontecem dentro destes planos, como *Despertar* trazia, mas principalmente pelo movimento de câmera e este acaba sendo talvez um dos elementos que permite uma leitura do fluxo narrativo como mais acelerado em comparação com o filme de 1978. Além disso, a decisão de mostrar zumbis extremamente velozes também responde como fator responsável por um fluxo narrativo mais acelerado.

Este estudo demonstra que mais uma vez a prática da refilmagem dialoga com tendências da época na qual o novo filme foi produzido de modo a atrair um público contemporâneo de cinema ou de determinado gênero. Isto justifica algumas decisões estéticas do filme com destaque para a aceleração dos zumbis, algo que já havia sido mostrado em outros filmes anteriores, como *Extermínio* e *Resident evil*, e cujos resultados foram considerados positivos.

6 CONCLUSÃO

A prática da refilmagem dialoga com o processo de adaptação de uma obra fílmica já existente para uma nova realidade. Ao final da nossa pesquisa, identificamos que os *remakes* de horror do século XXI foram modernizados e atualizados de acordo com os elementos que são tendências no cinema *mainstream* contemporâneo. Isto significa contar as histórias semelhantes aos produtos originais, embora possam existir variações de roteiros. No entanto, as novas tramas são ajustadas para um público que identifica e busca os elementos narrativos e estilísticos da continuidade intensificada, do hipercinema e do excesso na sétima arte.

Com relação à expressiva quantidade de filmes de horror refilmada no século XXI, identificamos três razões para justificar o número. A primeira responde justamente por levar filmes antigos que fizeram sucesso para um público atual. Para isso, é necessário fazer com que o novo título passe por este processo de atualização. Público que é na sua maioria jovem e acostumado com a aceleração do fluxo narrativo na sétima arte por meio não apenas das produções *mainstream*, mas pelo próprio ser e viver no século XXI. A velocidade não é apenas inerente ao que é exibido na tela cinematográfica, mas faz parte da vida cotidiana atual. A contemporaneidade é um período marcado pela pluralidade de telas e avanços tecnológicos que fazem com que a aceleração visual exista na televisão, em videocliques, na publicidade e vídeos amadores na internet.

O século XXI também viu no surgimento da internet a popularização de dispositivos móveis capazes de filmarem e editarem produtos audiovisuais que passaram a fazer com que a estética amadora e tremida não soasse mais como ruidosa, mas sim parte deste novo olhar atual. Tudo é mais rápido e queremos esta aceleração. No meio deste redemoinho de informações, o público parece querer reconhecer na tela grande a realidade acelerada existente na vida diária.

A segunda razão dialoga com o sucesso de público dos novos filmes de modo a justificar que outros títulos do passado logo ganhem novas versões. Os primeiros *remakes* fizeram sucesso e isto fez com que os produtores percebessem a aceitação e interesse do público para que obras do passado passassem por este processo de modernização. A terceira razão nos lembra justamente da existência de um grande acervo de filmes de horror de sucesso já existentes. Isto permite que este acervo seja revisitado.

Torna-se importante destacar que a continuidade intensificada e o hipercinema não são características utilizadas apenas pelos *remakes* de horror atuais. Estes respondem como uma

tendência estilística do cinema *mainstream* contemporâneo. Aqui listamos os principais pontos que são ajustados nas refilmagens para tornarem o fluxo narrativo destas mais acelerados. Nosta lista inclui a montagem mais rápida com planos mais curtos, quantidade maior e mais frenética de movimento de câmera, fragmentação da trama por meio do roteiro, quantidade maior e mais variada da questão sonora, o trabalho da própria *mise-en-scène*, maior quantidade de diálogos, entre outros elementos.

Percebemos no nosso estudo de casos como estes elementos se tornaram características frequentes nas refilmagens de modo a tornar os mesmos como tendências estilísticas dos próprios *remakes* atuais. Este processo responde como justificativa para assistir a uma história narrativamente já conhecida, mas visualmente retrabalhada e ajustada para a atualidade.

Levamos em consideração que os filmes originais do nosso recorte possuem elementos estilísticos específicos dos subgêneros aos quais pertencem. *Sexta-feira 13* trabalha com planos longos tanto para ações corriqueiras como para as sequências que antecipam as mortes dos seus personagens de modo como era comum nos *slashers* da época. Isto auxiliava no aumento da tensão dentro da leitura de onde está o assassino. *Poltergeist* começa sua ação de forma lenta e discreta, segue de maneira gradual e não trabalha com efeitos surpresas ou *stingers* como também era comum nas produções de casa assombrada do período. Já *Despertar dos mortos*, apesar do ritmo acelerado da montagem e da própria *mise-en-scène*, traz zumbis lentos dando continuidade ao conjunto de convenções criados pelo diretor que por muitos anos serviu de base para os filmes com mortos-vivos.

Conforme vimos no capítulo quatro, todos estes elementos estilísticos foram intensificados. O novo *Sexta-feira 13* deixa de lado os longos planos ou mesmo o mistério em torno de onde está o assassino para apresentar sequências muito mais rápidas. Além da óbvia diferença de ASL com o original, os assassinatos na refilmagem são muito mais acelerados. O próprio personagem Jason passou por este processo de ajuste ao ser mostrado de forma muito mais ágil e violenta do que em qualquer outro filme da franquia. Estas decisões foram naturalmente mercadológicas ao lembrarmos aqui da inclusão da Platinum Dunes de modo a atuar nas decisões estilísticas da obra enquanto esta estava ainda na sua etapa de pré-produção e nem se tinha ao menos um roteiro já definido.

Já o *remake* de *Poltergeist* é o que mais se aproxima do roteiro do título original trazendo 65 pontos claramente iguais ao filme de 1982. No entanto, mesmo com a trama muito parecida, também destacamos a aceleração do fluxo narrativo como resultado da soma

de diversas decisões estilísticas e principalmente como parte do que Hutcheon (2013) chama de adaptação transcultural. Aqui a nova versão precisa passar por ajustes para dialogar de forma mais direta com o novo público.

Madrugada dos mortos talvez seja nosso exemplo mais importante neste estudo. O filme possui ASL maior do que *Despertar dos mortos*, o que o colocaria como menos acelerado em comparação com sua obra original, porém nossa análise mostrou justamente o contrário. *Madrugada dos mortos* vai além da utilização de planos curtos e acelera tudo o que é visto na tela por meio de movimento frenético de câmera incluindo o que é mostrado dentro do quadro fílmico além de uma trama mais fragmentada e número bem maior de personagens. E assim como Jason teve seu *upgrade* no novo *Sexta-feira 13*, os zumbis também foram acelerados em *Madrugada* pontuando uma mudança brusca em uma das principais convenções do gênero.

Vimos então que mesmo sendo de subgêneros diferentes, os novos filmes passam a ter rotulações temáticas muito semelhantes, sendo apontados como mais rápidos, mais frenéticos e com som mais alto. Dentro desta interpretação, podemos pensar nesta forma de identificação justamente como algo que atravessa a rotulação inicial do subgênero para ser moldado por meio de elementos de estilo. Neste caso destacamos a aceleração do fluxo narrativo tão presentes na continuidade intensificada e no hipercinema.

A quantidade de refilmagens contemporâneas e a utilização do fluxo narrativo mais acelerado tornam ainda mais evidente este reconhecimento nos novos filmes. Não se trata de mais um *slasher* ou de mais um filme de casa assobrada, mas de mais um *remake* e este terá fluxo narrativo acelerado. Trouxemos para este estudo esta questão com um filão dentro do gênero.

Aqui falamos novamente do filão como um fenômeno ligado ao aspecto mercadológico. Vimos que refilmagens sempre existiram inclusive no cinema de horror. No entanto, o alto número atual e as semelhanças dos novos filmes possuírem fluxo narrativo acelerado nos demonstram como a indústria passou a produzir e o público a consumir. Mercadologicamente isto significa uma aceitação e este processo fez com que novos filmes com características estilísticas do fluxo narrativo acelerado logo fossem produzidos. Lembramos que estas características podem ser narrativas, estilísticas, visuais, de comportamento dos personagens, por meio de questões sonoras, *mise-en-scène*, apresentação e perfil dos vilões e de demais elementos comuns ao gênero e estes são orientado para questões de ordem mercadológica. Vimos ao longo do nosso estudo que aqui não temos uma

categoria como um gênero ou subgênero, mas uma padronização que responde justamente a questões mercadológicas e financeiras.

Por tratarmos de tendências estilísticas dentro de um período de tempo que aparentemente soa como específico, embora não tenhamos ainda a data final ou quando novas características serão incorporadas para justificar novas refilmagens, vamos chamar este fenômeno dos filmes de horror refilmados atualmente com tendências estilísticas específicas do hipercinema e da continuidade intensificada como filão.

Ao mesmo tempo em que trazemos estas conclusões, também deixamos uma porta aberta para o que pode acontecer nos próximos anos. Por ser filão, é possível que este chegue em algum momento a um esgotamento ou passe por um processo de reformulação dos seus elementos. Nos parece improvável que o fluxo narrativo de futuras refilmagens ou de produções *mainstream* diminua. A realização de refilmagens não deve parar, embora possa eventualmente vir a diminuir. No exato momento em que estas últimas linhas são escritas, um novo *remake* de *Sexta-feira 13* está em pré-produção.

O fato é que este filão do cinema de horror não será a última onda de *remakes*. No entanto, se e quando esta vier a dar sinais de esgotamento, os produtores talvez precisem pensar em encontrar outras formas para justificar novas versões de produtos *pre-sold*. Atualmente, nos parece que a aceleração se mostra como o caminho mais seguro até por ser este um forte elemento característico nas produções *mainstream*. Quanto ao futuro, pode ser que o horror cinematográfico nos traga repetições, mas também poderemos ter variações e até inovações. E como fãs de filmes de horror que esperam ansiosos por sequências, vamos também aguardar sedentos por novos debates sobre o gênero.

REFERÊNCIAS

ALTMAN, Rick. **Film genre**. London: British Film Insitute, 2000.

Aniversário macabro. **Internet movie data base**. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0068833/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm>. Acesso em: 14 jun. 2016.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: papiro, 1993.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Texto & Grafia, 2004.

BAZARELLO, Pablo. Crítica – Êxodo: deuses e reis. **Cinepop**, 2014. Disponível em: <<http://http://cinepop.com.br/critica-exodo-deuses-e-reis-85826>>. Acesso em: 23 jun. 2015.

BAZIN, André. **O Cinema — Ensaaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e ambivalência**. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutividade técnica. In: **A ideia do cinema**. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1996

BENJAMIN, Walter. **Illumination**: Trans. Harry Zohn, NY, Brace and World, 1968

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**: a encenação no cinema. Campinas: Papirus, 2008.

BORDWELL, David. **The way Hollywood tells it**. London: University of California Press, 2006

BORDWELL, David. **Making meaning**: inference and rhetoric in the interpretation of cinema. USA: Harvard University Press, 1991

BORDWELL, David; THOMPSON, Khristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas: Unicamp, 2014.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film History**. New York: McGraw-Hill Press, 1994.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin; STAIGER, Janet. **The classical Hollywood cinema**. London, Taylor & Francis e-library, 2005 (2ª edição)

BORGIO, Erico. **Madrugada dos mortos** – crítica. In: omelete. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/filmes/criticas/madrugada-dos-mortos/?key=22962>>. Acesso em: 23 mar. 2017.

BOUTANG, Adrienne. Um novo gênero ruim? O torture porn. In: GARCIA, D. (Org). **Cinemas de horror**. São José dos Pinhais: Estronho, 2013.

BRACKE, Peter M. **Crystal lake memories**. The complete history of Friday the 13h. UK: Titan Books, 2005.

BRADSHAW, Peter. Wes Craven: the mainstream horror maestro inspired by Ingmar Bergman. In:

The Guardian. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/filmblog/2015/aug/31/wes-craven-the-mainstream-horror-maestro-inspired-by-ingmar-bergman>>. Acesso em: 14 jan. 2017.

BRASHINSKY, Michael. In: HORTON, Andrew; MCDUGLAS, Stuart. **Play it again, Sam**: retakes on remakes. California: University of California Press, 1998.

BRAUDY, Leo. In: HORTON, Andrew; MCDUGLAS, Stuart. **Play it again, Sam**: retakes on remakes. California: Paperback, 1998.

BUSCOMBE, Edward. A ideia de gênero no cinema americano. In: RAMOS, Fernando Pessoa. (Org.) **Teoria contemporânea do cinema** – vol II. São Paulo: SENAC. 2005

BUHLER, James; NEUMEYER, David. **Hearing the movies**: music and sound in film history, Oxford, 2010.

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Portugal: Edições 70, 1987.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e Cidadãos**. Conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.

CARDOSO, Bruno. **Todos os olhares**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2014.

CARMELO, Bruno. 10 refilmagens de clássicos de terror. In: **Adorocinema**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/materias-especiais/filmes/arquivo-100232/>>. Acesso em: 25 out. 2016.

CARREIRO, Rodrigo. **Era uma vez no espagete wester**. São José dos Pinhais: Estronho, 2014.

CARREIRO, Rodrigo. “A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror”. **Significação - revista de cultura audiovisual**, Universidade de São Paulo (USP), v. 40, n. 40, p. 224-244, 2013.

CARROL, Noel. **The philosophy of horror or paradoxes of heart**. New York: Routledge, 1999.

CHANDLER, Daniel. **An introduction to genre theory**. Disponível em: <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf>. Acesso em: 20 set. 2016.

CHION, Michel. **A audiovisualização**: som e imagem no cinema. São Paulo: Edições Textos e Grafia, 1990.

CLARENS, Carlos. **Horror Movies**: an illustrated survey. London: Panther, 1967.

Confira 31 filmes de terror que tiveram remakes. In: **MSN**. Disponível em: <<https://www.msn.com/pt-br/cinema/galeria/confira-31-filmes-de-terror-que-tiveram-remakes/ss-BBk4sTT#image=2>>. Acesso em: 17 out. 2016.

CLOVER, Carol. In: Verevis. VEREVIS, C. **Film remakes**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.

CORAL, Guilherme. Frankenstein - crítica. In: **Plano crítico**. Disponível em: <<http://www.planocritico.com/critica-frankenstein-1931/>>. Acesso em: 30 out. 2017.

COSTA, Rafael. Carrie – a estranha é quase um X-men em remake. In: **Veja**, 2013. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/entretenimento/carrie-a-estranha-e-quase-um-x-men-em-remake/>>. Acesso em: 25 out. 2016.

COUSINS, Mark. **História do Cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2013.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

Dicionário Léxico. Disponível em: < <http://www.lexico.pt/aventura/>>. Acesso em: 13 jul. 2016.

DUFOUR, Éric. In ROCHE, D. **Making and remaking horror in the 1970s and 2000s**. EUA: The University Press of Mississippi, 2014.

EBERWEIN, Robert. **Next of kin**: remakes and Hollywood (15-34). In: FORREST, Jennifer, KOOS, Leonard. **Dead ringers**: the remake in theory and practice. New York: Suny Press, 2002.

ENGLUND, Robert. **Hollywood monster**: a walk down Elm Street with the man of your dreams. London, MPG books, 2009.

EISENSTEIN, Sergei. **A fórmula do filme**. Rio de Janeiro, Tavares & Tristão LTDA, 1949.

FALCÃO, Filipe. **Fronteiras do medo**. Quando Hollywood refilma o horror japonês. São José dos Pinhais; Estronho, 2015.

FALCÃO, Filipe; SOARES, Thiago. A Cosmética do Sangue: O Baixo Orçamento como Valor nos Filmes de Terror. In **Esferas**. N. 6, 2015. Disponível em: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/5774>>. Acesso em: 04 jul. 2016.

FARBER, Stephen. Exodus: gods and kings. Film review. **The Hollywood reporter**. Disponível em: < <https://www.hollywoodreporter.com/review/exodus-gods-kings-film-review-752338>>. Acesso em: 13 out. 2016.

FORREST, Jennifer; KOOS, Leonard. **Dead ringers**: the remake in theory and practice. New York: Suny Press, 2002.

GABBARD, Krin. The ethnic Oedipus: The Jazz Singer and its remakes (95-113). In: FORREST, Jennifer; KOOS, Leonard. **Dead ringers**: the remake in theory and practice. New York: Suny Press, 2002.

GAUDREAULT, André; MARION, Philippe. **O fim do cinema?** Uma mídia em crise na era digital. Campinas, Papirus, 2013.

GOMES DE MATTOS, A. C. Gomes. **Do cinetoscopia ao cinema digital**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2006

GRANT, Barry Keith. **Film Genrer Reader III**, USA: University of Texas, 1986

GROVE, David. **Sexta-feira 13 – arquivos de Crystal Lake**. Rio de Janeiro: Darkside, 2015.

Halloween: Veja 15 dicas de remakes do terror para assistir dia 31. In **Cineclick**. Disponível em: <<https://www.cineclick.com.br/galerias/remakes-de-terror>>. Acesso em: 27 set. 2016.

Horror remake. **Box Office Mojo**. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=horrorremake.htm>>. Acesso em 08 set. 2018.

Horror movies remakes. **Internet Movie Data Base**. Disponível em: < Disponível em: <<https://www.imdb.com/search/keyword?keywords=horror-movie->

remake&sort=moviemeter,asc&mode=detail&page=1&ref_=kw_nxt>. Acesso em: 08 set. 2018.

HORTON, Andrew; MCDOUGLAS, Stuart. **Play it again, Sam: retakes on remakes**. California: University of California Press, 1998.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: Ed. Da UFSC, 2013.

HUTCHINGS, Peter. **The horror film**. Harlow: Pearson Longman, 2004.

HUTCHINGS, Peter. **Historical Dictionary of Horror Cinema**. Toronto: The Scarecrow Press, 2008.

JAMESON, Frederic. Pós-modernismo. **A lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Editora Ática, 1996.

KELLNER, Douglas. **A cultura e a mídia**. Bauru: Editora da Universidade do Sagrado Coração, 1995.

KING, Stephen. **Dança macabra**. Rio de Janeiro: Editora objetiva, 1981.

KOSELLECK, Reinhart. Futuro passado. Contribuição À Semântica dos Tempos Históricos. **Contraponto**, 2006

LE BLANC, Michelle; ODELL, Colin. **Horror films**. United Kingdom: Kamera books, 2007.

LEITCH, Thomas M (1990). In VEREVIS, Constantine. **Film remakes**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.

LE MOS, André. **Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles; **O império do efêmero**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Barcelona: Editora Anagrama, 2007.

LIRA, Bertrand. **Luz e sombra**. Significações imaginárias na fotografia do cinema expressionista alemão. João Pessoa: Editora da UFPB, 2014.

MATTELART, Armand; MATTELART, Michèle. **Histórias das teorias da comunicação**. São Paulo: Edições Loyola, 1995.

MARSHALL, Neil. In CAROLYN, Axelle. **It lives again! Horror movies in the new Millennium**. England: Telos Publishing, 2009.

MARRIOT, James. **Horror films**. Londo: Virgin books, 2004.

MARTEL, Frederic. **Mainstream – a guerra global das mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Editora Afiliada, 2010.

MAZDON, Lucy. **Encore Hollywood: remaking French Cinema**. London: British Film Institute, 2000

MERTEN, Luiz Carlos. **Cinema: entre a realidade e o artifício: diretores, escolas, tendências**. São Paulo: Artes e Ofícios, 2003.

- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Itaú Cultural Unesp, 2003.
- NATHAN, Ian. **Alien vault**. UK: Voyageur Press, 2011.
- NEALE, Steve. **Genre and Hollywood**. New York: Taylor & Francis e-Library, 2000.
- NOGUEIRA, Luiz. **Gêneros cinematográficos**. Covilhão: LabCom Books, 2010.
- NOGUEIRA, Luiz. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Livros Labcom, 2010.
- OLIVEIRA, Alysson. Poltergeist. In: **UOL**. Disponível em: <<http://cinema.uol.com.br/noticias/reuters/2015/05/20/remake-do-classico-poltergeist-nao-supera-impacto-do-filme-original.htm>>. Acesso em: 12 mar. 2017.
- PENNER, Jonathan; SCHNEIDER, Steven Jay. **Horror Cinema**. Los Angeles: Taschen, 2012.
- PEREIRA, Ivanildo. 'A Mosca': David Cronenberg e o horror progressivo da morte. In **Cineset**. Disponível em: <<http://www.cineset.com.br/mosca-david-cronenberg-e-o-horror-do-progressivo-da-morte/>>. Acesso em: 14 nov. 2016.
- REZENDE FILHO, Luiz. Realismo e o neo-realismo em André Bazin. **Contracampo** - Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/01-10/andrebazin.html>>. Acesso em:
- ROCHE, David. **Making and remaking horror in the 1970s and 2000s**. EUA: The University Press of Mississippi, 2014.
- RODRIGUEZ, Angel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo: Editora Senac, 2006.
- ROMERO, Heitor. "Nosferatu: O Vampiro da Noite". **Cine Players**. Disponível em: <<http://www.cineplayers.com/critica/nosferatu-o-vampiro-da-noite/3069/>>. Acesso em: 17 maio 2017.
- ROQUE, Leandro. Como ocorreu a crise financeira americana. In **Mises Brasil**. Disponível em: <<http://www.mises.org.br/Article.aspx?id=1696>>. Acesso em 06 jan. 2018.
Disponível em: <<https://www.springfieldspringfield.co.uk/>>. Acesso em 22 dez. 2017.
- SALT, Barry. **Film style and technology: history and analysis**. Londres: Starword, 2009.
- SANTOS, Marcelo. "A supremacia dos EUA no pós-guerra fria". **Perspectivas**, São Paulo, 29: 37-66, 2006.
- SCHAIK, Thomas. **Hollywood genres**. USA: McGrawHill, 1981.
- SCHNEIDER, Steven Jay. **101 Horror Movies You Must See Before You Die**. New York: Apple Press, 2009.
- SEVCENKO, Nicolau. **A corrida para o século XXI**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- SCONCE, Jeffrey. 'Trashing' the academy: taste, excess and an emerging politics of cinematic style. In: **Screen** 36:4 Winter, 1995.
- SEEL, Martin. No escopo da experiência estética. In: PICADO, Benjamin; MENDONÇA, Carlos Camargos; CARDOSO FILHO, Jorge (orgs.) **Experiência estética e performance**. Salvador: Edufba, 2014.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (Orgs). **O cinema e a invenção da vida moderna**. California: Cosac Naify, 2004.

SMITH, Jeff. The sound of intensity continuity. In: RICHARDSON, John; GORBMAN, Claudia; VERNALLIS, Carol (Orgs.) **The Oxford handbook of new audiovisual aesthetics**. 2013

SOARES, Thiago. **A Estética do Videoclipe**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.

SOUZA DE ARAÚJO, Mauro Luciano. André Bazin e o plano-sequência do neo-realismo italiano: flutuações entre a experiência da realidade e ficção do personagem Umberto. **Revista Imagofagia - Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual (ASAECA)**. N. 4, 2011. Disponível em: <https://www.academia.edu/1050782/Andr%C3%A9_Bazin_e_o_plano-sequ%C3%Aancia_do_neo-realismo_italiano_flutua%C3%A7%C3%B5es_entre_a_experi%C3%Aancia_da_realidade_e_fic%C3%A7%C3%A3o_do_personagem_Umberto_D/>. Acesso em: 23out. 2017.

Springfield!Springfield! Disponível em: <<https://www.springfieldspringfield.co.uk/>>. Acesso em: 22 dez. 2017.

Springfield!Springfield! Poltergeist. 1982. Disponível em: <https://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=poltergeist>. Acesso em 22 dez. 2017.

Springfield!Springfield! Poltergeist. 2015. Disponível em: <https://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=poltergeist-2015>. Acesso em 22 dez. 2017.

Springfield!Springfield! Friday the 13th. 1980. Disponível em <https://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=friday-the-13th>. Acesso em 05 fev. 2018.

Springfield!Springfield! Friday the 13th. 2009. Disponível em <https://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=friday-the-13th-2009>. Acesso em 05 fev. 2018.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

TAPERT, Rob. In WARREN, Bill. **Evil dead**. A morte do demônio (arquivos mortos). Rio de Janeiro: Darkside, 2013.

THIMÓTIO, Lucas; TEIXERA, Níncia Cecília. Há alguma inovação na repetição? A leitura do seriado na pós-modernidade. In: **9º Encontro Nacional de História da Mídia**. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/9o-encontro-2013/artigos/gt-historia-da-midia-audiovisual-e-visual/ha-alguma-inovacao-na-repeticao-a-leitura-de-seriados-na-pos-modernidade>>. Acesso em: 10 fev. 2017.

THOMPSON, Kristin. The concept of cinematic excess. In: BAUDRY, Leo; COHEN, Marshall. (Orgs.). **Film theory and criticism**. New York: Oxford University Press, 2004.

TRYON, Chuck. **Reinventing cinema**. Movies in the age of media convergence. London: British Library, 2009.

VANOYE, Francis; GOLLOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 1992.

VEREVIS, Constantine. **Film remakes**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.

ANEXO A – *POLTERGEIST – O FENÔMENO*, 1982

<i>Poltergeist – o fenômeno - 1982</i>	Câmera fixa	Câmera em movimento	Observações
1		X	Imagem saindo da TV até revelar a sala
2		X	
3		X	
4	X		
5	X		
6	X		
7		X	
8		X	
9		X	
10	X		
11	X		
12	X		
13	X		
14	X		
15	X		
16		X	
17		X	
18		X	
19		X	
20	X		
21	X		
22	X		
23	X		
Os créditos			
24		X	
25	X		

26	X		
27		X	
28	X		
29	X		
30	X		
31	X		
32		X	
33		X	
34	X		
35		X	
36		X	
37		X	
38		X	
39		X	
40		X	
41		X	
42		X	
43		X	
44		X	
45	X		
46		X	
Amigo com cerveja entra na casa			
47		X	
48		X	
49	X		
50		X	
51		X	
52		X	
53		X	
54	X		
55	X		

56		X	
57	X		
58		X	
59		X	
60	X		
61	X		
62	X		
63		X	
64	X		
65	X		
66	X		
67	X		
68		X	
69	X		
70	X		
71	X		
Diane joga passarinho morto na privada			
72		X	
73	X		
74	X		
75		X	
76		X	
77	X		
78		X	
79		X	
80	X		
81	X		
82		X	
83	X		
84		X	

85		X	
86		X	
87	X		
88		X	
89	X		
90		X	
91	X		
92	X		
93	X		
Enterro do passarinho			
94		X	
95	X		
96		X	
97		X	
98		X	
99	X		
100	X		51
101	X		
Anoiteceu – 2ª noite.			
102	X		
103	X		
104		X	
105		X	
106	X		
107	X		
108		X	
109	X		
110	X		
111		X	
112		X	

113		X	
114	X		
115		X	
116		X	
117	X		
118		X	
119		X	
120		X	
121	X		
122		X	
123	X		
124	X		
125	X		
126		X	
Steven e Diane na cama conversando			
127		X	
128		X	
129	X		
130	X		
131	X		
132	X		
133		X	
134	X		
135	X		
136	X		
137	X		
138	X		
139		X	
140	X		
141	X		
142	X		

143	X		
144	X		
145	X		
146	X		
147	X		
148	X		
149	X		
150	X		
151		X	
152	X		
153		X	
154	X		
155	X		
156	X		
157	X		
De volta ao quarto dos pais			
158	X		
159	X		
160		X	
161	X		
162	X		
163		X	
164		X	
165	X		
166	X		
167	X		
168	X		
169	X		
170	X		
171	X		
172	X		

173	X		
174	X		
175	X		
176		X	
177		X	
178	X		
179	X		
180	X		
181	X		
182	X		
183		X	
184			
Todos dormindo juntos (00:21:27)			
185		X	
186		X	
187	X		
188		X	
189	X		
190	X		
191	X		
192	X		
193	X		
194	X		
195	X		
196	X		
197	X		
198	X		
199	X		
200	X		28
201	X		
202	X		

203	X		
204	X		
205	X		
206	X		
A manhã seguinte. Trator no quintal.			
207	X		
208	X		
209		X	
210		X	
211		X	
212		X	
213		X	
214	X		
215		X	
216	X		
217		X	
218		X	
219	X		
220	X		
221	X		
222	X		
223	X		
224	X		
225	X		
226	X		
227	X		
228	X		
229	X		
230		X	
231	X		
232		X	

Talheres entortados (00:26:56)			
233	X		
234	X		
235	X		
236		X	
237		X	
238	X		
239	X		
240	X		
241	X		
242	X		
243	X		
244		X	
245		X	
246	X		
247	X		
248	X		
249		X	
250	X		
As cadeiras			
251		X	
252		X	
253	X		
254	X		
255	X		
256	X		
257	X		
258	X		
259	X		
Steven vendendo casa			

260		X	
261	X		
262		X	
263		X	
264	X		
265	X		
266	X		
267		X	
268	X		
269		X	
270		X	
271	X		
272	X		
273	X		
274		X	
275		X	
276		X	
277		X	
278	X		
279	X		
280	X		
281	X		
Perguntando aos vizinhos			
282	X		
283	X		
284	X		
285	X		
286	X		
287	X		
288	X		
289	X		

Steven com pele irritada			
290	X		
291	X		
292		X	
293		X	
294	X		
295	X		
296	X		
297		X	
298	X		
299		X	
300		X	31
301	X		
302	X		
303		X	
304	X		
305		X	
306		X	
A porta do armário se abre (00:37:21)			
307		X	
308	X		
309	X		
310	X		
311	X		
312	X		
313	X		
314	X		
315	X		
316		X	
317		X	

318	X		
319	X		
320	X		
321	X		
322	X		
323		X	
324		X	
325	X		
326	X		
327	X		
328		X	
329	X		
Árvore engole Robbie			
330		X	
331		X	
332		X	
333		X	
334	X		
335	X		
336		X	
337		X	
338		X	
339	X		
340	X		
341	X		
342	X		
343		X	
344	X		
345	X		
346		X	
347		X	Muito difícil contar

			estas cenas, em especial as da árvore
348	X		
349		X	
350		X	
351		X	
352		X	
353		X	
354		X	
355		X	
356	X		
357	X		
Procurando Carol Anne (00:39:31)			
358		X	
359		X	
360		X	
361	X		
362	X		Um dos objetos jogados na hora de procurar bate na câmara
363	X		
364		X	
365	X		
366	X		
367	X		
368	X		
369	X		
370	X		
371	X		

372	X		
373	X		
374			
375	X		
376	X		
377	X		
378		X	
379		X	
380	X		
381		X	
382		X	
383		X	
384		X	
385		X	
386		X	
387	X		
388		X	
389	X		
390		X	
391	X		
392		X	
393	X		
394		X	
395	X		
396		X	
Universidade (00:42:49)			
397	X		
398		X	
399		X	
400		X	46
401		X	

402		X	
403	X		
404	X		
405	X		
406	X		
407	X		
408	X		
409		X	
410	X		
411		X	
412		X	
413	X		
414		X	
415	X		
416		X	
417		X	
418	X		
Café (00:45:46)			
419		X	
420	X		
421	X		
422	X		
423	X		
424	X		
425	X		
426	X		
427	X		
428	X		
429	X		
430	X		
431	X		
432	X		

433	X		
434	X		
435	X		
Vou chamá-la			
436	X		
437		X	
438		X	
439	X		
440		X	
441	X		
442	X		
443	X		
444	X		
445	X		
446	X		
447	X		
448	X		
449	X		
450		X	
451	X		
452	X		
453	X		
454		X	
455		X	
456	X		
457	X		
458	X		
459	X		
460	X		
461		X	
462	X		
463	X		

464	X		
465	X		
466	X		
467	X		
468	X		
469	X		
470	X		
471	X		
472	X		
473	X		
474		X	
475		X	
476	X		
477		X	
478		X	
479		X	
480		X	
481		X	
482	X		
483		X	
484		X	
485		X	
486		X	
487		X	
488	X		
489	X		
490	X		
491		X	
492	X		
493	X		
494	X		
495		X	

496		X	
497	X		
498	X		
499	X		
500	X		31
501	X		
502	X		
Fui mordido (00:53:04)			
503		X	
504	X		
505	X		
506	X		
507	X		
508		X	
509	X		
510		X	
Na calada da noite (00:53:41)			
511	X		
512		X	
513		X	
514		X	
515		X	
516		X	
517	X		
518	X		
519	X		
520		X	
521	X		
522	X		
523	X		

524	X		
525	X		
526	X		
527	X		
528	X		Os diálogos são bastante estáticos
529		X	
Lanche da madrugada (00:59:48)			
530		X	
531		X	
532	X		
533	X		
534		X	
535		X	
536	X		
537		X	
538		X	
539		X	
540	X		
541	X		
542	X		
543	X		
544		X	
545	X		
546	X		
547	X		
548	X		
549	X		
550	X		
551	X		

552	X		
553	X		
554	X		
555	X		
556	X		
557	X		
558	X		
559	X		
560	X		
561		X	
562	X		
563		X	
O “desfile” das almas			
564	X		
565	X		
566	X		
567		X	
568	X		
569	X		
570	X		
571		X	
572	X		
573	X		
574		X	
575		X	
576	X		
577		X	
578	X		
579		X	
580		X	
581		X	

582	X		
583	X		
584		X	
585	X		
586	X		
587	X		
588		X	
589	X		
590	X		
591		X	
592	X		
593	X		
594	X		
595		X	
596		X	
597		X	
598	X		
599	X		
600	X		
601	X		
Robbie vai para a casa da avó.			
602	X		
603	X		
604	X		
605		X	
606	X		
607	X		
608		X	
609	X		
610	X		
611			

582		X	
583	X		
584	X		
585	X		
586	X		
587	X		
588	X		
589	X		
590		X	
A visita do chefe de Steven			
591		X	
592		X	
593		X	
594		X	
595		X	
596		X	
597	X		
598		X	
599	X		
600		X	47
Tangina chegou (01:14:24)			
601		X	
602	X		
603	X		
604	X		
605		X	
606	X		
607	X		
608	X		
609		X	

610		X	
611		X	
612		X	
613	X		
614		X	
615	X		
616		X	
617	X		
618		X	
619		X	
620	X		
621	X		
622		X	
623		X	
624		X	
Não existe a morte			
625	X		
627	X		
628		X	
629	X		
630		X	
631	X		
632	X		
633		X	
634		X	
635	X		
636		X	
637		X	
638		X	
639		X	
640		X	
641		X	

642	X		
Agora, vamos pegar sua filha			
643		X	
644		X	
645		X	
646	X		
647	X		
648		X	
649	X		
650		X	
651	X		
652	X		
653		X	
654	X		
655	X		
656	X		
657	X		
658	X		
659	X		
660		X	
661		X	
662		X	
663	X		
664	X		
665	X		
666	X		
667	X		
668	X		
669	X		
670	X		
671	X		

A corda caiu		X	
672	X		
673	X		
674	X		
675	X		
676		X	
677	X		
678		X	
679	X		
680	X		
681	X		
682	X		
683	X		
684	X		
685	X		
686		X	
687	X		
688		X	
689	X		
690		X	
691		X	
692		X	
693	X		
694		X	
695	X		
Diane vai entrar no armário			
696		X	
697		X	
698		X	
699	X		
700	X		44

701	X		
702	X		
703	X		
704	X		
705		X	
706	X		
707		X	
708	X		
709	X		
710	X		
711	X		
712	X		
713	X		
714	X		
715		X	
716		X	
717		X	
718		X	
719		X	
720	X		
721	X		
722		X	
723		X	
724	X		
725	X		
726		X	
727		X	
728		X	
729	X		
730		X	
731		X	
732	X		

733	X		
734		X	
735		X	
736		X	
737	X		
738		X	
739		X	
740	X		
741		X	
742		X	
743	X		
744	X		
745		X	
746		X	
747		X	
748	X		
749	X		
750		X	
751		X	
752	X		
Mudança (01:33:02)			
753		X	
754		X	
755		X	
756		X	
757	X		
758	X		
759	X		
760	X		
761	X		
762	X		

763	X		
764	X		
765	X		
766	X		
767	X		
768	X		
769	X		
A última noite.			
770		X	
771		X	
772		X	
773		X	
774		X	
775	X		
776	X		
777	X		
778		X	
779	X		
780	X		
781	X		
782	X		
783	X		
784	X		
785	X		
786		X	
787	X		
788	X		
789		X	
Relaxndo no banho			
790		X	
791	X		
792		X	

793		X	
794		X	
795		X	
796	X		
797	X		
798		X	
799		X	
800	X		45
801		X	
802		X	
803	X		
Secando o cabelo			
804	X		
805		X	
806	X		
807	X		
808		X	
809	X		
810		X	
811		X	
812	X		
813		X	
814		X	
815		X	
816	X		
817	X		
818		X	
819	X		
820	X		
821	X		
822	X		
823	X		

824	X		
825		X	
Diane indo para o quarto das crianças			
826	X		
827	X		
828	X		
829	X		
830	X		
831	X		
832	X		
832	X		
833	X		
834	X		
835	X		
836	X		
837		X	
838	X		
839	X		
840	X		
841		X	
842	X		
843	X		
844		X	
845	X		
846		X	
847		X	
848		X	
849		X	
850	X		
851		X	
Diane gritando no			

jardim (01:42:20)			
852		X	
853		X	
854		X	
855		X	
856	X		
857		X	
858	X		
859		X	
860		X	
861		X	
862		X	
863		X	
864		X	
865		X	
866		X	
867		X	
868	X		
869	X		
870		X	
871		X	
872	X		
873		X	
874		X	
875		X	
876		X	
877	X		
878		X	
879		X	
880	X		
881		X	
882		X	

883	X		
884		X	
885		X	
886		X	
887		X	
888	X		
889		X	
890		X	
891		X	
892		X	
Diane volta para a sala			
893		X	
894	X		
895		X	
896		X	
897	X		
898	X		
899		X	55
900		X	
901	X		
902	X		
903	X		
904	X		
905	X		
906		X	
907	X		
908	X		
909		X	
910	X		
911	X		
912	X		

913		X	
914	X		
915	X		
916		X	
917	X		
918	X		
919		X	
920		X	
921		X	
922	X		
923		X	
924	X		
925		X	
Steven chega em casa			
926		X	
927		X	
928	X		
929		X	
930		X	
931	X		
932	X		
933		X	
934		X	
935	X		
936	X		
937		X	
938		X	
939		X	
940		X	
941		X	
942	X		

943	X		
944		X	
945	X		
946	X		
947		X	
948		X	
949		X	
950		X	
951		X	
952	X		
953	X		
954	X		
955		X	
956	X		
957	X		
958		X	
959	X		
960		X	
961		X	
962		X	
963	X		
964		X	
965	X		
966	X		
967	X		
968		X	
969	X		
970	X		
971	X		
972		X	
973	X		
974		X	

975		X	
976		X	
977		X	
978		X	
979	X		
980		X	
981		X	
982	X		
983	X		
984		X	
985		X	
986		X	
987		X	
988		X	
989		X	
990		X	
991	X		
992	X		
993	X		
994	X		
995	X		
996		X	
997	X		
998		X	
999	X		
1000		X	52
1001		X	
1002		X	
1003	X		
1004	X		
1005	X		
1006		X	3

1007	X		
1008	X		
1009	X		
1010		X	
1011		X	
1012	X		
1013	X		
1014	X		
1015	X		
1016		X	
1017		X	
1018		X	
1019	X		
1020	X		
1021	X		
1022	X		
1023	X		
1024		X	
1025		X	
1026		X	
1027	X		
1028	X		
1029		X	
1030	X		
1031	X		
1032	X		
1033		X	
1034		X	
1035		X	
1036		X	
1037	X		
1038	X		

1039	X		
1040	X		
1041		X	
1042		X	
1043		X	
1044	X		
1045	X		
1046	X		
1047		X	
1048		X	
1049	X		
1050	X		
1051	X		

ANEXO B – POLTERGEIST – O FENÔMENO, 2015

<i>Poltergeist – o fenômeno - 2015</i>	Câmera fixa	Câmera em movimento	Observação
Dirigindo o carro	X		
01		X	A primeira cena mostra a câmera “saindo” de dentro da imagem do tablet
02		X	
03	X		
04	X		
05	X		
06	X		
07	X		
08		X	
09		X	
Chegando na casa			
10		X	
11	X		
12	X		
13	X		
14	X		
15		X	
16		X	
17		X	
Conhecendo a casa			
18		X	
19		X	
20		X	
21	X		

22		X	
23		X	
24		X	
25		X	
26		X	
27		X	
28	X		
29	X		
30	X		
31		X	
32		X	
33		X	
34		X	
35	X		
36	X		
37	X		
38		X	
39		X	
A chegada da mudança			
40		X	
41	X		
42		X	
43		X	
44	X		
Anoitece			
45		X	
46		X	
47	X		
48		X	
49	X		
50	X		

51	X		
52		X	
53		X	
54	X		
55		X	
56		X	
57		X	
58		X	
59	X		
60		X	
61		X	
62		X	
63		X	
64		X	
65	X		Mesmo cenas que estão quase paradas na verdade possuem movimentos como se fossem gravadas “manualmente”. Exemplo dos cabelos e do armário
Indo pelo telhado até o quarto do garoto			
66		X	
67		X	Esta sequência traz o plano e contra plano da conversa mãe e filho

68	X		
69	X		
70	X		
71	X		
72	X		
73	X		
74	X		
75	X		
76	X		
77	X		
78		X	
79		X	
80	X		
81	X		
82	X		
83	X		
Quarto da filha mais velha			
84	X		
85	X		
86		X	
87		X	Aqui existem algumas imagens do programa do médium transmitidas na TV. Não vamos incluir na contagem.
88		X	
89		X	
90		X	
91	X		

92	X		
93		X	
94	X		
Mulher chega no quarto (11:25)			
95		X	
96	X		Diálogo com plano, contra plano.
97	X		
98	X		
99	X		
100	X		51
101	X		
102	X		
103		X	
O encontro dos palhaços			
104		X	
105		X	
106		X	
107	X		
108		X	
109		X	
110		X	
111	X		
De volta ao quarto dos pais			
112		X	
113		X	
114		X	
115		X	
116		X	

117		X	
118		X	
119		X	
120	X		
121	X		
122		X	
123	X		
Encontrando o esquilo			
124		X	
125	X		
126		X	
127	X		
128		X	
129	X		
130	X		
131		X	
132		X	
133	X		
134		X	
135		X	
136		X	
137		X	Algumas cenas “longas” são em movimento, passando por corredores e cômodos
138		X	
139		X	
140		X	
141		X	

142	X		
143		X	
144		X	
145	X		
146	X		
147	X		
Eles estão aqui			
148	X		
149		X	
150		X	
151		X	
152	X		
153	X		
154		X	
155		X	
156		X	
157		X	
158		X	
159	X		
160	X		
161		X	
162		X	
163		X	
164		X	
165	X		
166		X	
167	X		
168	X		
169	X		
170	X		
171		X	
172		X	

173		X	
O dia seguinte.			
174		X	
175	X		
176		X	
177		X	
178		X	
179		X	
180		X	
181	X		
182		X	
183	X		
184		X	
185		X	
186	X		
187		X	
188		X	
189	X		
190		X	
Encontrando osso no jardim			
191		X	
192		X	
193		X	
194		X	
195	X		
196		X	
197		X	
198		X	
199	X		
200		X	67
Na loja			

201		X	
202		X	
203		X	
204		X	
205		X	Aqui tenho plano e contra-plano com leves movimentos
206		X	
207		X	
208		X	
209		X	
210		X	
211		X	
212	X		
Arrumando a casa			
213		X	
214		X	
215		X	
216		X	
217		X	
218		X	
219		X	
220		X	
221		X	
222		X	
223		X	
224	X		
O pai volta para casa com os presentes			
225		X	
226		X	

227	X		
228		X	
229		X	
230		X	
231		X	
232	X		
233		X	
234		X	
235		X	
236		X	
237		X	
238		X	
239		X	
240		X	
241	X		
242		X	
243		X	
A saída do casal			
244	X		
245	X		
246		X	
As crianças ficam sozinhas			
247		X	
248	X		
249		X	
O Jantar dos pais			
250		X	
251	X		
252	X		
253	X		
254	X		

255	X		
256	X		
257	X		
258	X		
259	X		
260	X		
A tempestade chegou			
261		X	
262		X	
263	X		
264	X		
265	X		
266	X		
267		X	
268		X	
269		X	
270		X	
271	X		
272		X	
273		X	
274		X	
275		X	
276		X	
277		X	
278		X	
279		X	
280	X		
281		X	
282		X	
283		X	
284		X	

285		X	
286		X	
287		X	
288		X	
289	X		
290	X		
291	X		
292	X		
293		X	
294		X	
295		X	
296	X		
297	X		
298	X		
299		X	
300	X		68
301	X	X	
302		X	
303		X	
304		X	
305		X	
306		X	
307		X	
308		X	
309	X		
310	X		
311		X	
312		X	
313		X	
314		X	
315		X	
316		X	

317		X	
318		X	
319		X	
320	X		
321		X	
322		X	
323		X	
324		X	
325		X	
326		X	
327		X	
328		X	
329		X	
330		X	
331		X	
332		X	
333		X	
334	X		
335		X	
336		X	
337		X	
338		X	
339		X	
340		X	
341		X	Sequência da árvore pegando o garoto
Maggie é seqüestrada			
342		X	
343		X	
344		X	

345		X	
346		X	
347	X		
348	X		
349		X	
350		X	
351		X	
352		X	
352	X		
353		X	
354		X	
355		X	
356	X		
357	X		
Depois do sequestro (40:09)			
358		X	
359		X	
360		X	
361	X		
362		X	
363	X		
364		X	
365		X	
366		X	
367		X	
368		X	
369		X	
370		X	
371		X	
372		X	
373		X	

374		X	
375		X	
376		X	
377		X	
378	X		
379		X	
380		X	
381	X		
382	X		
383	X		
384		X	
385		X	
386	X		
387		X	
388		X	
389		X	
390		X	
391		X	
392	X		
393		X	
394		X	
395	X		
Na psicóloga			
396		X	
397		X	
398	X		
399		X	81
400	X		
401	X		
402	X		
403	X		
404	X		

405	X		
406	X		
407	X		
408		X	
409		X	
410	X		
411		X	
412	X		
413		X	
414		X	
415		X	
Infravermelho			
416		X	
417		X	
418		X	
419		X	
420		X	
421		X	
422		X	
423	X		
424	X		
425	X		
426		X	
427		X	
428		X	
429		X	
O que é o poltergeist			
430		X	
431		X	
432		X	
433		X	

434		X	
435		X	
436		X	
437		X	
Beber uísque			
438		X	
439		X	
440		X	
441		X	
442		X	
443		X	
444		X	
445		X	
446		X	
447		X	
448		X	
449		X	
450		X	
451		X	
Conversando com Griffith			
452		X	
453	X		
454		X	
455	X		
456		X	
457	X		
458		X	
459		X	
Colocando gravador no armário			

460		X	
461		X	
462		X	
463		X	
464		X	
465		X	
466		X	
467		X	
468		X	
469	X		
470		X	
471	X		
472		X	
473		X	
474		X	
475	X		
476		X	
477		X	
478	X		
479		X	
480		X	
De volta para a sala			
481		X	
482	X		
483	X		
484		X	
485		X	
486		X	
487	X		
488		X	
489	X		
490	X		

491		X	
492	X		
Vamos chamar			
493		X	
494		X	
495		X	
496		X	
497		X	
498		X	
499		X	76
500	X		
501		X	
502		X	
503		X	
504	X		
505		X	
506	X		
507		X	
508	X		
509	X		
510		X	
511		X	
512		X	
513		X	
514	X		
515	X		
516	X		
517	X		
518	X		
519		X	
520		X	
521		X	

522		X	
523	X		
524	X		
525		X	
526		X	
527		X	
528		X	
529		X	
530		X	
531	X		
532	X		
533		X	
534		X	
Susto no quarto de Maggie			
535		X	
536		X	
537		X	
538		X	
539		X	
540		X	
541		X	
542		X	
543		X	
544		X	
545		X	
546		X	
547		X	
548		X	
549		X	
550		X	
551		X	

552		X	
553		X	
554	X		
555		X	
556	X		
557		X	
558		X	
559		X	
560		X	
561		X	
562	X		
563		X	
564		X	
565		X	
O drone			
566		X	
567		X	
568		X	
569		X	
570	X		
571	X		
572	X		
573		X	
574	X		
575		X	
576		X	
577		X	
Carrigan entra na casa (1h01m29s)			
578		X	
579		X	
580		X	

581		X	
582		X	
583		X	
584	X		
585		X	
586		X	
Carrigan explicando			
587		X	
588		X	
589		X	
590		X	
591	X		
592	X		
593		X	
594		X	
595	X		
596	X		
597	X		
598		X	
599	X		72
600	X		
601		X	
602	X		
603	X		
604	X		
605	X		
606		X	
607	X		
608		X	
609		X	
610	X		

611	X		
612	X		
613	X		
614	X		
615	X		
616	X		
617	X		
618		X	
619	X		
620		X	
621	X		
622	X		
623	X		
624	X		
625	X		
626		X	
627	X		
628	X		
629	X		Muitos planos e contra planos de conversas
630	X		
631	X		
A preparação para o resgate			
632		X	
633		X	
634		X	
635		X	
636		X	
637		X	
638		X	

639		X	
640	X		
641		X	
642	X		
643		X	
644	X		
645		X	
646	X		
647		X	
648		X	
649		X	
650		X	
651		X	
652	X		
653	X		
Carrigan flertando			
654		X	
655		X	
656		X	
657	X		
658		X	
659		X	
660	X		
661		X	
662	X		
663	X		
664	X		
665	X		
666		X	
667	X		
668	X		
669		X	

670		X	
671		X	
672		X	
673	X		
674		X	
675		X	
676		X	
677		X	
Carrigan passa drone para Griffith			
678		X	
679		X	
680		X	
681		X	
682		X	
683		X	
684		X	
685		X	
686		X	
687		X	
688		X	
689		X	
690		X	
691		X	
No outro lado (01h11m49s)			
692		X	
693		X	
694		X	
695		X	
696	X		
697	X		

698		X	
699		X	
700		X	60
701		X	
702		X	
703		X	
704		X	
705		X	
706		X	
707		X	
708		X	
709		X	
710		X	
711		X	
712		X	
713		X	
714		X	
715		X	
716		X	
717		X	
718		X	
Griffith entra no armário			
719		X	
720		X	
721		X	
722		X	
723		X	
724		X	
725		X	
726		X	
727		X	

728		X	
729		X	
730		X	
731		X	
732		X	
733		X	
734		X	
735		X	
736		X	
737		X	
738		X	
740		X	
741		X	
742		X	
743		X	
744		X	
745		X	
746		X	
747		X	
748		X	
749		X	
750		X	
751		X	
752		X	
753		X	
754		X	
755		X	
756		X	
757		X	
758		X	
759		X	
760		X	

761		X	
762		X	
763		X	
764		X	
765		X	
766		X	
767		X	
768		X	
769		X	
770		X	
771		X	
772		X	
773		X	
Na banheira			
774		X	
775		X	
776		X	
777		X	
778		X	
779		X	
780		X	
781		X	
782		X	
783		X	
784		X	
785		X	
No carro			
786		X	
787		X	
788	X		
789	X		
790	X		

791	X		
792	X		
793	X		
794		X	
795	X		
796	X		
797	X		
798	X		
799		X	89
800	X		
801	X		
802		X	
803		X	
804		X	
805		X	
806		X	
807	X		
808	X		
809	X		
810	X		
811	X		
812	X		
813	X		
814		X	
Carro dentro da casa			
815		X	
816		X	
817	X		
818		X	
819		X	
820		X	

821		X	
822		X	
823		X	
824	X		
825		X	
826		X	
827		X	
828		X	
829		X	
830		X	
831		X	
832		X	
833		X	
834		X	
835		X	
836		X	
837		X	
838		X	
Carrigan falando de fora da casa... (01h22m06s)			
839		X	
840		X	
841		X	
842		X	
843		X	
844		X	
845		X	
846		X	
847		X	
848	X		
849		X	

850		X	
851		X	
852		X	
853		X	
854		X	
855		X	
856		X	
857		X	
858		X	
859		X	
860		X	
861		X	
862		X	
863		X	
864		X	
865		X	
866		X	
A fuga da casa (01h23m36)			
867		X	
868		X	
869		X	
870		X	
871		X	
872		X	
873		X	
874		X	
875		X	
876		X	
877		X	
878		X	
879		X	

880		X	
881		X	
882		X	
883		X	
884		X	
885		X	
886		X	
887		X	
888		X	
889		X	
890		X	
891		X	
892		X	
893	X		
894	X		
895	X		
896	X		
897		X	
898		X	
889		X	83
900		X	
901		X	
902		X	
903		X	
904		X	
905		X	
906		X	
907		X	08
908	X		
909		X	
910		X	83
911		X	

912		X	
913		X	
914		X	
915		X	
916		X	
917		X	
918		X	08
919	X		
920	X		
921		X	83
922		X	
923	X		
924		X	
925		X	
926		X	
927		X	
928		X	
929		X	08
930		X	
931	X		83
Família visitando outra casa			
932		X	
933		X	
934		X	
935		X	
936		X	
937		X	
938		X	
939		X	08
940	X		
941		X	

942		X	
-----	--	---	--

ANEXO C – SEXTA-FEIRA 13, 1980

<i>Sexta-feira 13 - 1980</i>	Câmera fixa	Câmera em movimento	Observações
Símbolo da Warner, A Sean S Cunningham Film			
01		X	
02	X		
03	X		
04	X		
05		X	
06	X		
07	X		
08	X		
09	X		
10	X		
11		X	
12	X		
Lua			
13		X	
14		X	
15		X	
16		X	
17		X	
Título			
18	X (10)		
19		X	
20		X	
21	X		
22		X	
23	X		

24	X		
25	X		
26	X		
27	X		
28		X	
29	X		
30	X		
31	X		
32	X (20)		
33	X		
Crazy Ralph			
34		X	
35		X	
36		X	Parada, mas tremida
37		X	Parada, mas tremida
38		X	Parada, mas tremida
39		X	Parada, mas tremida
40		X	Parada, mas tremida
41		X	Parada, mas tremida
Enos e Annie no caminhão			Aqui existe uma trepidação na imagem, mas esta se deve ao mover do caminhão. Vamos contar como planos em

			movimento apenas quando o caminhão está parado e esta trepidação continua ou quando existir algum movimento como panorâmico ou zoom.
42	X		
43	X		
44	X		
45		X	<i>Zoom-out</i>
46	X		
47	X		
48	X		
49	X		
50	X		
51	X (30)		
52	X		
53	X		
54	X		
55	X		
56	X		
57	X		
58	X		
59	X		
60	X		
61	X (40)		
62	X		
63	X		
64	X		
65	X		

66	X		
67	X		
68		X	Parada, mas tremida
69		X	Parada, mas tremida
70		X	Parada, mas tremida
71		X	Parada, mas tremida
72	X		
Carro com Jack, Marcie e Ned			
73		X	
74	X		
75		X	
76	X		
77		X	
78	X (50)		
79	X		
80	X		
81		X	
Alice aparece			
82		X	
83		X	
84		X	
85	X		
86	X		
87		X	
88	X		
89		X	
90		X	

91	X		
92	X		
93	X		
94	X		
95		X	
Alice correndo para encontrar Bill			
96		X	
97	X (60)		
98	X		
99		X	
100		X	
101	X		
102	X		
103		X	
104		X	
105	X		
106	X		
107	X		
108	X		
109	X		
110		X	
Annie na estrada			
111	X		
112		X	
113		X	
114		X	
115	X (70)		
116	X		
117	X		
118		X	
119		X	

120	X		
121		X	
122	X		
123	X		
124	X		
125		X	
126		X	
127		X	
128		X	
128		X	
130		X	
131		X	
132		X	
133		X	
134		X	
135		X	
136		X	
137		X	
138		X	
139		X	
140		X	
141		X	
142		X	
143		X	
147		X	
148	X		
Brincando no lago			
149	X		
150		X	
151		X	
152		X	
153	X		

154		X	
155		X	
156		X	
157		X	
158		X	Movimento pela câmera subjetiva. Acontece em outros momentos
159	X (80)		
160		X	
161	X		
162	X		
163	X		
164		X	
165		X	
166	X		
167		X	
168	X		
169	X		
170		X	
171		X	
172	X		
173		X	
174		X	
175		X	
Alice encontra a cobra			
176	X		
177		X	
178		X	
179	X		
180	X (90)		

181		X	
182	X		
183		X	
184		X	
185		X	
186	X		
187		X	
188	X		
189		X	
190		X	
191	X		
192		X	
193		X	
194		X	
195		X	
Ned brincando de índio			
196	X		
197		X	
198		X	
199		X	
200		X	
201	X		
202		X	
203	X		
204	X		
205		X	
206		X	
207	X		
208	X (100)		
209	X		
210	X		

211		X	
Ralph no acampamento			
212		X	
213		X	
214		X	
215	X		
216		X	
217	X		
218		X	
219	X		
220		X	
221	X		
222		X	
223	X		
224	X		
Na cozinha			
225		X	
226	X		
227	X (110)		
228	X		
229		X	
230	X		
231		X	
232		X	
233	X		
234	X		
235	X		
236		X	
237	X		
Jack e Marcie			
238		X	

239		X	
240	X		
241		X	
242	X		
243	X		
244	X (120)		
245		X	
246	X		
247		X	
248		X	
249		X	
250		X	
251	X		
252		X	
253		X	
Jack e Marcie transando			
254		X	
255	X		
256		X	
257	X		
258	X		
259		X	
260	X		
Monopólio			
261		X	
262		X	
263	X		Temos alguns planos longos com a câmera parada
264	X		
265	X		

266		X	
267	X (130)		
268	X		
269	X		
270		X	
271		X	
272	X		
273		X	
274		X	
275	X		
276		X	
277		X	
278		X	
279	X		
280	X		Lâmpada se movendo parece dar impressão de imagem se movendo, mas na verdade é apenas a lâmpada.
281		X	
282	X		
Brenda jogando monopólio			
283	X		
284	X		
285		X	
286		X	
287		X	
288		X	
289	X (140)		

290	X		
Diner			
291	X		
292		X	
293		X	
294		X	
295	X		
296	X		
297		X	
Brenda no banheiro			
298		X	
299	X		
300		X	
301	X		
302		X	
303	X		
304		X	
305	X		
306	X		
307	X (150)		
308	X		
Brenda			
309		X	
310		X	
311	X		
312	X		
313	X		
314	X		
315	X		
316		X	
317	X		
318		X	

319		X	
320		X	
321	X		
322	X		
323	X (160)		
324	X		
325	X		
326		X	
327		X	
328	X		
Alice após escutar grito de Brenda			
329		X	
330	X		
331	X		
332		X	
333		X	
334		X	O plano de Alice na cabine de Brenda é longo, sem corte e apenas com movimento de câmera
335	X		
336	X		
337	X		
338		X	
339	X		
340	X (170)		
Carro na estrada			
341	X		
342	X		

343	X		
344	X		
345	X		
346	X		
347	X		
348	X		
349		X	
350	X		
351		X	
352		X	
353	X (180)		
Plano geral Crystal Lake			
354	X		
355		X	
356	X		
357		X	
358	X		
359		X	
360		X	
361	X		
362		X	
363		X	
Alice acorda assustada			
364		X	
365		X	Plano longo de Alice na cozinha preparando café com a câmera acompanhando Alice.

366		X	
367	X		
368	X		
369	X		
370		X	Alice após descobrir Bill morto tenta bloquear portas e janelas e isto é mostrado também através de um longo plano.
371		X	
372		X	
373		X	
Brenda cai morta			
374	X		
375		X	
376	X		
377		X	
378		X	
379		X	
380	X (190)		
381	X		
382		X	
A senhora Voorhees chega			
383	X		
384	X		
384	X		
385		X	
386		X	

387	X		
388	X		
389		X	
390	X		
391		X	
392	X		
393		X	
394	X		
Monólogo da senhora Voorhees			
395		X	
396		X	
397	X (200)		
398		X	
399	X		
400	X		
401		X	
402	X		
403	X		
404	X		
405	X		
406	X		
407	X		
408	X		
409	X (210)		
410	X		
411	X		
412	X		
413	X		
414	X		
415		X	
416	X		

417	X		
418	X		
419	X		
420	X (220)		
421	X		
422		X	
423	X		
424		X	
425	X		
426		X	
427		X	
428	X		
429		X	
430		X	
431	X		
432		X	
433		X	
434		X	
435		X	
Alice encontra o corpo de Annie			
436	X		
437	X		
438	X		
439	X		
440		X	
441	X (230)		
442		X	
443	X		
Kill her, mammy			
444	X		
445	X		

446	X		
447	X		
448		X	
449		X	
450		X	
451	X		
452		X	
453	X		
454	X		
455	X		
456	X (240)		
457	X		
458	X		
459	X		
460	X		
461		X	
462		X	
463		X	
464		X	
465		X	
466		X	
467		X	
468		X	
469		X	
470		X	
471		X	
472		X	
473		X	
474		X	
475		X	
476		X	
477		X	

478		X	
479	X		
480		X	
481	X		
482	X		
Senhora Voorhees procurando Alice			
483		X	
484	X		
485	X		
486	(250)	X	
487		X	
488	X		
489		X	
Alice se esconde no armário			
490	X		
491		X	
492	X		
493	X		
494		X	
495	X		
496		X	
497	X		
498	X		
499	X		
500	X		
500		X	
501	X (260)		
502		X	
503	X		
504		X	

505		X	
506	X		
507		X	
Alice indo para o lago			
508		X	
509	X		
510	X		
511	X		
512	X		
513	X		
514		X	
515		X	
516		X	
517	X		
518		X	
519		X	
520	X		
521		X	
522	X (270)		
523	X		
524		X	
525		X	
526		X	
527	X		
528	X		
529	X		
530	X		
531	X		
532	X		
533	X		
534		X	

Amanhece			
535	X (280)		
536		X	
537	X		
538	X		
539	X		
540	X		
541		X	
542		X	
543	X		
Alice acorda no hospital			
544		X	
545	X		
546	X		
547		X	
548	X		
549	X		
550	X (290)		
551	X		
552	X		
553	X		
554	X		
555	X		
556	X (296)		
557		X	
558	X		
559	X		
560		X	
561		X	
562	X		
563	X		

564	X		
565	X		
566	X		
567	X		
568	X		
569	X		
570	X		

ANEXO D – SEXTA-FEIRA 13, 2009

<i>Sexta-feira 13 – 2009</i>	Câmera fixa	Câmera em movimento	Observações
Símbolo da Paramount, New Line Cinema e Platinum Dunes			As imagens estão vermelhas
01		X	
02		X	
03		X	
04		X	
05		X	
06		X	
07		X	
08	X		
09		X	
10		X	
11		X	
12		X	
13	X		
14		X	
15	X		
16		X	
17	X		
18	X		
19		X	
20		X	
21		X	
22		X	
23		X	
24	X		

25		X	
26		X	
27		X	
28	X		
29		X	
30		X	
31	X		
Lago			
32		X	
33		X	
34		X	
35		X	
36		X	
37		X	
38		X	
39		X	
40		X	
41		X	
42		X	
43		X	
44		X	
45		X	
46		X	
47		X	
48		X	
49		X	
50		X	
51		X	
52		X	
53		X	
54		X	
55		X	

Pôr do sol			
56		X	
57	X		
58		X	
59		X	
60	X (10)		
61		X	
62		X	
63	X		
64		X	
65		X	
66		X	
67		X	
68	X		
69		X	
70		X	
71		X	
72		X	
73		X	
74		X	
75		X	
76		X	
77		X	
78		X	
Whitney deixa o grupo e vai caminhar			
79		X	
80		X	
81		X	
82		X	
83		X	

84		X	
85		X	
86		X	
87		X	
88		X	
89		X	
90		X	
91		X	
O trio na fogueira			
92	X		
93		X	
94		X	
95		X	
96		X	
97		X	
98	X		
99		X	
100	X		
101		X	
102		X	
103		X	
104		X	
105	X		
106		X	
107	X		
108		X	
109	X		
110		X	
111	X		
112	X		
113	X		
114	X		

115	X		
116	X		
117	X (25)		
118		X	
119		X	
120		X	
121		X	
122	X		
Wade caminhando sozinho			
123		X	
124		X	
125		X	
126		X	
127		X	
128		X	
128		X	
130		X	
131		X	
132		X	
133		X	
134		X	
Whitney chega ao acampamento			
135		X	
136		X	
137		X	
138		X	
139		X	
140		X	
141		X	
142		X	

143		X	
147		X	
148		X	
149		X	
150		X	
151		X	
152		X	
153		X	
154		X	
155		X	
156		X	
157		X	
158		X	
159		X	
160		X	
161		X	
162		X	
163		X	
164	X		
165		X	
166		X	
167		X	
168		X	
169		X	
170	X		
171		X	
172		X	
173		X	
174		X	
175		X	
176		X	
177		X	

178		X	
179		X	
180		X	
181		X	
182		X	
Cama do Jason			
183		X	
184		X	
185		X	
186		X	
187		X	
188	X		
189		X	
190		X	
191		X	
192		X	
193		X	
194		X	
195		X	
196		X	
197		X	
198		X	
199		X	
200		X	
201		X	
202		X	
Amanda saindo da barraca			
203	X		
204		X	
205		X	
206		X	

207		X	
208		X	
209		X	
210		X	
211		X	
212		X	
213		X	
214		X	
215		X	
Jason aparece na barraca de Amanda			
216		X	
217		X	
218		X	
219		X	
220		X	
221		X	
222		X	
223		X	
224		X	
225		X	
226		X	
227	X		
228		X	
229		X	
230		X	
231		X	
232		X	
233		X	
234		X	
235		X	
236		X	

237		X	
238		X	
239	X		
240		X	
241	X		
242		X	
243		X	
244		X	
245		X	
De volta à casa de Jason			
246		X	
247		X	
248		X	
249		X	
250		X	
251	X		
252		X	
253		X	
254		X	
255		X	
256		X	
257		X	
258		X	
259		X	
260		X	
261		X	
262		X	
263		X	
264		X	
265		X	
266		X	

Olhando por debaixo da porta			
267		X	
268		X	
269		X	
270		X	
271		X	
272		X	
273		X	
274		X	
275		X	
276		X	
277		X	
278		X	
279		X	
280		X	
281		X	
282		X	
283		X	
284		X	
285		X	
286		X	
287		X	
288		X	
289		X	
290		X	
291		X	
292		X	
293		X	
294		X	
295		X	
296		X	

297		X	
298		X	
299		X	
300		X	
301		X	
302		X	
303		X	
304		X	
305		X	
306		X	
307		X	
308		X	
309		X	
310		X	
311		X	
312		X	
313		X	
314		X	
315		X	
Jason sai do porão			
316	X (35)		
317		X	
318		X	
319		X	
320		X	
321		X	
322		X	
323		X	
324		X	
325		X	
326		X	
327		X	

328	X		Plano parado, mas com ação entre os personagens
329		X	
330		X	
331		X	
332		X	
333		X	
334		X	
335		X	
336		X	
337		X	
338		X	
339		X	
340		X	
341		X	
342		X	
343		X	
344		X	
345		X	
346		X	
347		X	
348		X	
Título			
349		X	
350		X	
351		X	
352		X	
353		X	
354		X	
355		X	
356		X	

357	X		
358	X		
359		X	
360	X		
361	X		
362		X	
363		X	
364	X		
365	X		
366		X	
367	X		
368	X		
369		X	
370	X		
371	X		
372		X	
373	X		
374		X	
375	X		
376		X	
377		X	
378	X		
379		X	
380	X (50)		
381	X		
382		X	
383	X		
384	X		
384	X		
385		X	
386		X	
387	X		

388	X		
389		X	
390	X		
391		X	
392		X	
Grupo volta para a van			
393		X	Plano sequência do retrovisor até a parte de trás do carro passando por todos os personagens e terminando com foco no rosto de Clay.
394		X	
395		X	
396		X	
397		X	
398		X	
399		X	
400		X	
401	X		
402		X	
403	X		
404	X (60)		
405	X		
406		X	
407		X	
408		X	
409	X		

Amigos chegando na casa do pai de Trent			
410		X	
411		X	
412		X	
413		X	
414		X	
415		X	
416		X	
417	X		
418		X	
419	X		
420		X	
421	X		
422		X	
423	X		
424		X	
425		X	
Grupo entrando na casa			
426		X	
427		X	
428		X	
429		X	
430		X	
431		X	
432		X	
433		X	
434	X		
435		X	
436		X	

437		X	
438		X	
439		X	
440	X		
441		X	
442		X	
Clay – plano geral, moto			
443	X		
444		X	
445		X	
446		X	
447	X		
448		X	
449		X	
450		X	
451		X	
452		X	
453		X	
454		X	
455		X	
456	X		
457		X	
458		X	
459	X		
460		X	
461		X	
462		X	
463	X		
464	X		
465		X	
466	X (75)		

467	X		
468	X		
469	X		
470		X	
471		X	
472	X		
473		X	
474		X	
475		X	
476		X	
De volta ao grupo na casa			
477		X	
478		X	
479		X	
480		X	
481	X		
482		X	
483	X		
484		X	
485		X	
486	X		
Trent e Jenna fora da casa			
487		X	
488		X	
489		X	
490	X		
491		X	
492	X		
493		X	
494		X	

495		X	
496		X	
497		X	
498		X	
499		X	
Clay na moto. Por do sol			
500		X	
500		X	
501	X		
502		X	
503	X		
504		X	
505	X		
506		X	
507		X	
508		X	
509		X	
510		X	
511		X	
512		X	
513	X		
514		X	
515		X	
516		X	
517		X	
518		X	
519		X	
520		X	
521		X	
522		X	
Plano geral da casa			

com carro na frente			
523	X		
524		X	
525		X	
526		X	
527		X	
528	X (90)		
529		X	
530	X		
531	X		
532	X		
533	X		
534	X		
535	X		
536		X	
537	X		
538		X	
539	X		
540	X		
541		X	
542	X (100)		
543	X		
544	X		
545		X	
Clay chega na casa de Trent			
546		X	
547	X		
548	X		
549	X		
550	X		
551	X		

552	X		
553	X		
554	X		
555	X		
556	X		
557	X		
558	X (115)		
559		X	
560		X	
561		X	
562		X	
563		X	
564		X	
565		X	
566		X	
567		X	
568		X	
569		X	
570		X	
571	X		
572		X	
573		X	
574		X	
575		X	
576	X		
577	X		
578	X		
579	X		
580	X		
581	X		
582	X		
583		X	

584		X	
585		X	
586		X	
587		X	
588	X		
Clay sai da casa e Jenna o acompanha			
589		X	
590		X	
591		X	
592		X	
593		X	
594		X	
595	X (125)		
596	X		
O morador local			É uma sequencia lenta, mas com a câmera sempre em movimento e com planos curtos.
597		X	
598		X	
599		X	
600		X	
601		X	
602		X	
603		X	
604		X	
605		X	
606		X	
607		X	
608		X	

609		X	
610	X		
611		X	
612		X	
613		X	
614		X	
615		X	
616		X	
617		X	
618		X	
619		X	
620		X	
621		X	
622	X		
623		X	
624		X	
625		X	
626		X	
627		X	
628		X	
629		X	
630		X	
631		X	
632		X	
633		X	
634		X	
635		X	
636	X		
637		X	
638		X	
639		X	
Casal chegando ao			

lago			
640		X	
641		X	
642		X	
643		X	
644		X	
645		X	
646		X	
647		X	
648		X	
649		X	
650	X		
651		X	
652		X	
653		X	
Na lancha			
654		X	
655		X	
656		X	
657		X	
658	X		
659		X	
660		X	
661		X	
662		X	
663		X	
664		X	
665		X	
666		X	
667		X	
668		X	
669		X	

670		X	
671		X	
672		X	
673		X	
674		X	
De volta para a casa de Trent			
675		X	
676	X		
677	X		
678	X		
679		X	
680	X (135)		
681		X	
682	X		
683		X	
684	X		
685		X	
686		X	
687		X	
688		X	
689		X	
670		X	
671		X	
672		X	
673		X	
674		X	
675		X	
676		X	
677	X		
De volta para o casal da lancha			

678		X	
679		X	
680		X	
681		X	
682		X	
683		X	
684		X	
685		X	
686		X	
687		X	
688		X	
689		X	
690		X	
691		X	
692		X	
693		X	
694		X	
695		X	
696		X	
697		X	
698		X	
699		X	
700	X		
701		X	
702		X	
703		X	
704		X	
705		X	
706		X	
707		X	
708		X	
709		X	

710		X	
711		X	
712		X	
713		X	
714		X	
715		X	
716		X	
717		X	
718		X	
719		X	
720		X	
721		X	
Clay caminhando			
722		X	
723		X	
724		X	
725	X		
726		X	
727		X	
728		X	
729		X	
730		X	
731		X	
732		X	
733		X	
734		X	
735		X	
736		X	
737		X	
738		X	
739		X	
740		X	

Pôr do sol			
741		X	
742		X	
743		X	
744	X		
745		X	
746		X	
747		X	
748		X	
749		X	
750		X	
751		X	
752		X	
753		X	
754		X	
755		X	
756		X	
757		X	
758		X	
759		X	
760		X	
761		X	
762		X	
763		X	
764		X	
Clay e Jenna saindo da cabana de Jason			
765		X	
766		X	
767		X	
768		X	
769		X	

770		X	
771	X		
772		X	
773	X		
774		X	
775	X		
776		X	
777	X (145)		
778		X	
779		X	
780		X	
781	X		
782		X	
783		X	
784		X	
785		X	
786		X	
787		X	
788		X	
789		X	
790		X	
791		X	
792		X	
793		X	
794		X	
795		X	
796		X	
797	X		
798		X	
799		X	
800		X	
801		X	

802	X		
803		X	
804		X	
805		X	
Clay e Jenna fugindo do antigo acampamento			
806		X	A câmera faz um <i>zoom-in</i> e os personagens correm na direção oposta
807		X	
808		X	
809	X		
810		X	
811	X		
812		X	
813		X	
814		X	
815	X		
816		X	
817		X	
818	X		
819		X	
820		X	
821		X	
822	X		
823		X	
Jason entra na caverna			
824		X	
825	X		

826		X	
827		X	
828		X	
829		X	
830		X	
831		X	
832		X	
833		X	
834		X	
835		X	
836		X	
837		X	
838		X	
839		X	
840		X	
841		X	
842	X		
843		X	
844		X	
845		X	
846		X	
847		X	
848		X	
849		X	
850		X	
851		X	
852		X	
853		X	
854		X	
855		X	
856		X	
857		X	

858		X	
859		X	
860		X	
861		X	
Whitney tira grampo do GPS			
862		X	
863		X	
864		X	
865		X	
866		X	
867		X	
868		X	
869		X	
870		X	
871		X	
872		X	
873		X	
874		X	
875		X	
876		X	
877		X	
878		X	
879		X	
880		X	
881		X	
882		X	
883		X	
884		X	
Festa na casa de Trent			
885		X	

886		X	
887		X	
888	X		
889		X	
890	X		
891		X	
892	X		
893		X	
894		X	
895	X		
896		X	
897		X	
898		X	
899	X (160)		
900		X	
901		X	
902		X	
903		X	
904		X	
905	X		
906		X	
907	X		
908		X	
909		X	
910		X	
911		X	
912		X	
913		X	
914		X	
915		X	
916		X	
917	X		

918		X	
919		X	
920	X		
921		X	
922		X	
923		X	
924		X	
925		X	
926		X	
927		X	
928		X	
929		X	
Chewie sai da casa			
930		X	
931		X	
932		X	
933		X	
934		X	
935		X	
936		X	
937		X	
938		X	
939		X	
940	X		
Trent vai transar			
941		X	
942		X	
943		X	
944		X	
945		X	
946		X	
947		X	

948		X	
949		X	
950	X		
951		X	
952	X		
953		X	
954	X		
955		X	
956	X		
957		X	
958	X		
959		X	
960	X		
961		X	
962	X		
963		X	
964		X	
965		X	
966		X	
967		X	
968		X	
968		X	
969		X	
970		X	
971		X	
972		X	
973		X	
974		X	
975		X	
976		X	
977		X	
978		X	

979		X	
980		X	
981		X	
982		X	
983		X	
994		X	
995		X	
996		X	
Jenna indo ao quarto de Trent			
997		X	
998		X	
999	X		
1000		X	
1001	X		
1002		X	
1003		X	
1004		X	
1005		X	
1006	X (175)		
1007		X	
1008	X		
Chewie no depósito			
1009		X	
1010	X		
1011		X	
1012		X	
1013		X	
1014		X	
1015		X	
1016		X	
1017		X	

1018		X	
1019		X	
1020		X	
1021		X	
1022		X	
1023		X	
1024		X	
1025		X	
1026		X	
1027	X		
1028		X	
1029		X	
1030	X		
1031		X	
1032	X		
1033		X	
1034	X		
1035	X		
1036		X	
1037		X	
1038		X	
1039		X	
1040		X	
1041		X	
1042		X	
1043		X	
1044		X	
1045		X	
1046		X	
1047		X	
1048		X	
1049		X	

1050	X		
1051	X		
1052		X	
1053		X	
1054		X	
1055		X	
1056		X	
1057		X	
1058	X		
1059		X	
1060		X	
1061	X		
1062		X	
1063	X		
1064		X	
1065	X		
1066		X	
1067		X	
1068		X	
1069	X		
1070	X (190)		
1071		X	
De volta para a casa			
1072		X	
1073		X	
1074		X	
1075		X	
1076		X	
1077		X	
1078		X	
1079		X	
1080		X	

1081	X		
1082		X	
1083		X	
1084		X	
1085		X	
1086	X		
1087		X	
1088		X	
1089		X	
1090		X	
1091		X	
1092		X	
1093		X	
1094		X	
1095		X	
1096		X	
1097		X	
1098		X	
1099		X	
1100		X	
1101		X	
1102		X	
1103		X	
Lawrence sai para buscar Chewie			
1104		X	
1105		X	
1106		X	
1107		X	
1108		X	
1109		X	
1110	X		

1111		X	
1112		X	
1113		X	
114		X	
1114	X		
1115	X		
1116		X	
1117		X	
1118		X	
1119		X	
1120		X	
1121		X	
1122		X	
1123		X	
1124		X	
1125		X	
1126		X	
1127	X		
1128	X		
1129	X		
1130	X		
1131		X	
1132		X	
1133	X (200)		
1134		X	
1135		X	
1136		X	
1137		X	
1138		X	
1139		X	
1140		X	
1141		X	

1142		X	
1143		X	
1144		X	
1145		X	
1146		X	
1147		X	
1148		X	
1149		X	
1150		X	
1151		X	
1152		X	
1153		X	
1154		X	
1155		X	
1156		X	
1157		X	
1158		X	
Lawrence leva machadada nas costas			
1159		X	
1160		X	
1161	X		
1162		X	
1163	X		
1164	X		
1165		X	
1166		X	
1167		X	
1168	X		
1169	X		
1170		X	

1171	X		Foco muda bruscamente
1172		X	
1173		X	
1174		X	
1175		X	
1176	X		
1177	X		
1178		X	
1179		X	
1180	X		
1181		X	
1182		X	
1183		X	
1184		X	
1185		X	
Lawrence cai morto			
1186		X	
1187	X		
1188		X	
1189		X	
1190	X		
1191		X	
1192		X	
1193	X		
1194	X		
1196		X	
1197		X	
1198		X	
1199		X	
1200		X	
1201		X	

1202		X	
1203		X	
1204		X	
1205		X	
1206		X	
1207		X	
1208		X	
1209	X		
1210		X	
1211		X	
1212		X	
1213	X		
1214		X	
1215		X	
Bree no banheiro			
1216		X	
1217		X	
1218		X	
1219		X	
1220		X	
1221		X	
1222		X	
1223		X	
1224	X		
1225	X		
1226	X		
1227		X	
1228		X	
1229		X	
1230		X	
1231		X	
1232		X	

1233		X	
1234	X		
1235		X	
1236	X (220)		
1237	X		
1238	X		
1239		X	
1240		X	
1241	X		
1242		X	
1243	X		
1244		X	
1245		X	
Carro da polícia chegando			
1246	X		
1247		X	
1248	X		
1249		X	
1250		X	
1251		X	
1252		X	
1253		X	
1254		X	
1255		X	
1256		X	
1257	X		
1258		X	
1259	X		
1260	X		
1261		X	
1262		X	

1263		X	
1263	X		
1264	X		
1265		X	
1266		X	
1267		X	
1268		X	
1269		X	
1270	X		
1271		X	
1272		X	
1273		X	
1274		X	
1275		X	
1276		X	
1277		X	
1278	X		
1279		X	
1280		X	
1281		X	
1282		X	
1283		X	
1284		X	
1285		X	
1286		X	
1287		X	
1288	X		
1289		X	
1290	X (235)		
1291	X		
1292	X		
1293	X		

1294	X		
1295		X	
1296	X		
1297		X	
1298		X	
1299	X		
1300		X	
1301		X	
1302		X	
1303		X	
1304		X	
1305		X	
1306		X	
1307		X	
1308		X	
1309		X	
1310		X	
1311		X	
1312		X	
1313		X	
1314		X	
1315		X	
1316	X		
1317	X		
1318		X	
1319		X	
1320		X	
1321		X	
1322		X	
1323		X	
O trio se separa			
1324		X	

1325		X	
1326		X	
1327		X	
1328		X	
1329		X	
1330		X	
1331		X	
1332		X	
1333		X	
1334		X	
1335		X	
1336		X	
1337		X	
1338		X	
1339		X	
1340		X	
1341		X	
1342		X	
1343		X	
1344		X	
1345	X		
1346		X	
1347	X (245)		
1348		X	
1349		X	
1350		X	
1351		X	
1352		X	
1353		X	
1354		X	
1355		X	
1356		X	

1357		X	
1358	X		
1359		X	
1360	X		
1361		X	
1362		X	
1363		X	
1364		X	
1365		X	
1366		X	
1367	X		
Clay e Jenna fugindo			
1368		X	
1369		X	
1370		X	
1371		X	
1372		X	
1373		X	
1374		X	
1375		X	
1376		X	
1377		X	
1378		X	
1379		X	
1380		X	
1381		X	
1382		X	
1383		X	
1384		X	
1385		X	
1386		X	

1387		X	
1388	X		
1389		X	
1390		X	
1391		X	
1392	X		
1393	X		
1394		X	
1395	X		
1396		X	
1397		X	
1398		X	
1399		X	
1400		X	
1401		X	
1402		X	
1403		X	
1404		X	
1405		X	
1406		X	
1407		X	
1408		X	
1409		X	
1410		X	
1411		X	
1412		X	
1413		X	
1414		X	
1415		X	
1416		X	
1417		X	
1418		X	

1419		X	
1420		X	
1421		X	
1422		X	
1423		X	
1424		X	
1425	X		
1426		X	
1427		X	
1428		X	
1429	X		
1430		X	
1431		X	
1432	X		
1433		X	
1434	X (255)		
1435		X	
1436		X	
1437		X	
1438		X	
1439		X	
1440	X		
1441	X		
1442	X		
1443		X	
1444		X	
1445		X	
1446		X	
1447	X		
1448	X		
1449		X	
1450		X	

1451		X	
1452		X	
1453		X	
1454		X	
1455		X	
1456		X	
1457		X	
1458		X	
1459		X	
1460		X	
1461		X	
1462		X	
1463		X	
1464		X	
1465		X	
1466		X	
1467		X	
1468		X	
1469		X	
1470		X	
1471		X	
1472		X	
1473		X	
1474		X	
1475		X	
1476		X	
1477		X	
1478		X	
1479		X	
1480		X	
1481		X	
1482		X	

1483		X	
1484		X	
1485		X	
1486		X	
1487		X	
1488		X	
1489		X	
1490		X	
1491		X	
1492		X	
1493		X	
1494		X	
1495		X	
1496		X	
1497		X	
1498		X	
1499		X	
1500		X	
1501	X		
1502	X		
1503		X	
1504	X		
1505		X	
A saída da caverna			
1506		X	
1507		X	
1508		X	
1509	X		
1510		X	
1511		X	
1512		X	
1513		X	

1514		X	
1515		X	
1516		X	
1517		X	
1518		X	
1519		X	
1520	X (265)		
1521		X	
1522		X	
1523		X	
1524		X	
1525		X	
1526		X	
1527	X		
1528		X	
1529		X	
1530		X	
1531		X	
1532		X	
1533		X	
1534		X	
1535	X		
1536		X	
1537		X	
1538		X	
1539		X	
1540		X	
1541		X	
1542		X	
1543		X	
1544	X		
1545		X	

1546		X	
1547		X	
1548		X	
1549		X	
1550		X	
1551		X	
1552		X	
1553		X	
1554		X	
1555		X	
1556		X	
1557		X	
1558		X	
1559		X	
1560		X	
1561		X	
1562		X	
Chegando ao celeiro			
1563		X	
1564	X		
1565		X	
1566		X	
1567		X	
1568		X	
1569		X	
1570		X	
1571		X	
1572		X	
1573		X	
1574		X	
1575		X	

1576	X		
1577		X	
1578		X	
1579		X	
1580		X	
1581		X	
1582		X	
1583		X	
1584		X	
1585		X	
1586		X	
1587		X	
1588		X	
1589		X	
1590	X		
1591	X		
1592		X	
1593		X	
1594		X	
1595		X	
1596		X	
1597		X	
1598		X	
1599		X	
1600		X	
1601	X		
1602		X	
1603		X	
1604		X	
1605	X		
1606		X	
1607		X	

1608		X	
1609		X	
1610		X	
1611		X	
1612		X	
1613		X	
1614		X	
1615		X	
1616		X	
1617		X	
1618		X	
1619		X	
1620		X	
1621		X	
1622		X	
1623		X	
1624		X	
1625		X	
1626		X	
1627		X	
1628		X	
1629		X	
1630		X	
1631		X	
1632		X	
1633		X	
1634		X	
1635		X	
1636		X	
1637		X	
1638		X	
1639		X	

Whitney confronta Jason			
1640		X	
1641		X	
1642		X	
1643		X	
1644	X (275)		
1645		X	
1646		X	
1647		X	
1648		X	
1649		X	
1650		X	
1651	X		
1652		X	
1653		X	
1654		X	
1655		X	
1656		X	
1657		X	
1658		X	
1659		X	
1660		X	
1661		X	
1662		X	
1663		X	
1664		X	
1665		X	
1666		X	
1667		X	
1668		X	
1669		X	

1670		X	
1671		X	
1672		X	
1673		X	
1674		X	
1675		X	
1676		X	
1677		X	
1678		X	
1679		X	
1680		X	
1681		X	
1682		X	
1683		X	
1684		X	
1685		X	
1686		X	
1687		X	
1688		X	
1689		X	
1690		X	
1691		X	
1692		X	
1693		X	
1694		X	
1695		X	
1696		X	
1697		X	
1698		X	
1699		X	
1700		X	
1701		X	

1702		X	
1703		X	
1704		X	
1705		X	
1706		X	
1707		X	
1708		X	
1709		X	
O dia seguinte			
1710		X	
1711		X	
1712		X	
1713		X	
1714		X	
1715	X		
1716		X	
1717		X	
1718	X		
1719		X	
1720		X	
1721		X	
1722		X	
1724	X		
1725		X	
1726	X		
1727		X	
1728	X (281)		
1729		X	
1730	X		
1731			
1732	X		
1733	X		

1734		X	
1735		X	
1736		X	
1737		X	
1738		X	
1739	X		
1740		X	
1741		X	

ANEXO E – *DESPERTAR DOS MORTOS*, 1978

<i>Despertar dos Mortos – 1978</i>	Câmera fixa	Câmera em movimento	Observações
01		X	
02	X		
03	X		
04	X		
05	X		
06	X		
07	X		
08	X		
09		X	
10 Francine entra no swift da TV		X	
11	X		
12	X		
13	X		
14	X		
15	X		
16	X		
17 Debatedores	X		
18	X		
19	X		
20	X		
21	X		
22 Plano geral do estúdio de TV	X		
23	X		
24	X		
25		X	
26	X		

27	X		
28	X		
29	X		
30	X		
31	X		
32	X		
33 Plano fechado em Francine	X		
34	X		
35	X		
36	X		
37	X		
38	X		
39	X		
40	X		
41 Plano geral em <i>plongée</i> do estúdio	X		
42	X		
43	X		
44	X		
45	X		
46	X		
47	X		
48	X		
49 Digitando lista de abrigos	X		
50	X		
51	X		
52	X		
53	X		
54	X		
55	X		

56	X		
57	X		
58	X		
59	X		
60 Diretor da TV entra no estúdio	X		
61	X		
62	X		
63	X		
64	X		
65	X		
66	X		
67	X		
68	X		
69	X		
70	X		
71	X		
72	X		
73	X		
74 Funcionários começam a ir embora	X		
75	X		
76	X		
77	X		
78	X		
79	X		
80	X		
81	X		
82	X		
83	X		
84	X		

85	X		
86	X		
87	X		
88 <i>Zoom-out</i> em Francine		X (05)	
89	X		
90	X		
91	X		
92		X	
93	X		
94	X		
95 Francine assume a câmera	X		
96	X		
97		X	
98	X		
99	X		
100	X		
101		X	
102	X		
103	X		
104	X		
105	X		
106	X		
107	X		
108	X		
109	X		
110	X		
111	X		
112	X		
113 <i>Zoom-in</i> na lua		X	
114		X (10)	

115	X		
116	X		
117	X		
118	X		
119	X		
120	X		
121	X		
122	X		
123 Roger	X		
124	X		
125	X		
126	X		
127	X		
128	X		
129	X		
130	X		
131	X		
132	X		
133	X		
134	X		
135	X		
136 Prédio dos latinos	X		
137	X		
138		X	
139	X		
140	X		
141	X		
142	X		
143	X		
144	X		
145	X		

146	X		
147	X		
148 Roger deixa o colega morto		X	
149		X	
150	X		
151	X		
152	X		
153	X		
154	X		
155	X		
156	X		
157		X	
158	X		
159	X		
160	X		
161	X		
162	X		
163	X		
164	X		
165	X		
166 Atirando gás lacrimogêneo	X		
167	X		
168		X (15)	
169	X		
170	X		
171	X		
172	X		
173	X		
174	X		
175	X		

176	X		
177	X		
178	X		
179 Policiais dentro do prédio	X		
180	X		
181	X		
182	X		
183	X		
184	X		
185	X		
186	X		
187		X	
188	X		
189	X		
190	X		
191	X		
192	X		
193	X		
194	X		
195 Policial chutando porta pela segunda vez	X		
196	X		
197	X		
198	X		
199	X		
200	X		
201	X		
202	X		
203	X		
204	X		

205		X	
206	X		
207	X		
208	X		
209	X		
210	X		
211	X		
212	X		
213	X		
214	X		
215	X		
216	X		
217	X		
218 Roger ferido no chão	X		
219	X		
220	X		
221	X		
222	X		
223	X		
224	X		
225	X		
226	X		
227	X		
228	X		
229 Zumbi sem pé se mexendo.	X		
230	X		
231	X		
232	X		
233	X		
234	X		

235	X		
236	X		
237	X		
238	X		
239	X		
240		X	
241	X		
242		X	
243	X		
244		X (20)	
245	X		
246		X	
247	X		
248		X	
249	X		
250	X		
251		X	
252	X		
253	X		
254		X	
255	X		
256		X	
257	X		
258	X		
259	X		
260	X		
261	X		
262	X		
263	X		
264	X		
265	X		
266	X		

267	X		
268	X		
269	X		
270	X		
271 Miguel morde pescoço da mulher	X		
272	X		
273	X		
274	X		
275	X		
276	X		
277		X	
278	X		
279	X		
280	X		
281	X		
282	X		
283	X		
284 Roger vai até a lavanderia	X		
285	X		
286	X		
287	X		
288	X		
289		X	
290	X		
291	X		
292	X		
293	X		
294	X		
295	X		
296	X		

297	X		
298	X		
299	X		
300	X		
301	X		
302	X		
303	X		
304	X		
305 Padre chega na lavanderia	X		
306	X		
307	X		
308	X		
309	X		
310	X		
311		X	
312	X		
313	X		
314	X		
315	X		
316	X		
317	X		
318	X		
319	X		
320	X		
321	X		
322	X		
323	X		
324 Padre sai da lavanderia	X		
325	X		
326	X		

327	X		
328	X		
329	X		
330	X		
331	X		
332		X	
333		X (30)	
334		X	
335 Zumbis subindo do porão	X		
336	X		
337	X		
338	X		
339	X		
340		X	
341	X		
342		X	
343	X		
344	X		
345	X		
346	X		
347	X		
348	X		
349	X		
350	X		
351	X		
352	X		
353	X		
354	X		
355	X		
356	X		
357	X		

358	X		
359	X		
360		X	
361	X		
362	X		
363	X		
364	X		
365	X		
366	X		
367	X		
368	X		
369	X		
370	X		
371	X		
372		X	
373	X		
374	X		
375	X		
376	X		
377	X		
378	X		
379	X		
380	X		
381	X		
382	X		
383	X		
384	X		
385	X		
386 Helicóptero aterriça		X	
387	X		
388	X		

389	X		
390	X		
391	X		
392	X		
393	X		
394	X		
395	X		
396	X		
397	X		
398	X		
399	X		
400	X		
401	X		
402	X		
403	X		
404	X		
405 Francine abastecendo o helicóptero	X		
406	X		
407	X		
408	X		
409	X		
410	X		
411	X		
412	X		
413	X		
414	X		
415	X		
416	X		
417	X		
418	X		

419	X		
420	X		
421	X		
422 Estranho se aproxima do helicóptero		X	
423	X		
424	X		
425	X		
426	X		
427	X		
428	X		
429	X		
430	X		
431	X		
432	X		
433	X		
434	X		
435	X		
436	X		
437	X		
438	X		
439	X		
440	X		
441		X	
442	X		
443 Rhodes faz ameaças	X		
444	X		
445	X		
446	X		
447	X		

448	X		
449	X		
450	X		
451	X		
452	X		
453	X		
454	X		
455	X		
456	X		
457	X		
458	X		
459	X		
460 Carro da polícia chega ao local	X		
461	X		
462	X		
463	X		
464		X	
465	X		
466	X		
467	X		
468	X		
469	X		
470	X		
471	X		
472		X (40)	
473	X		
474	X		
475	X		
476	X		
477	X		

478	X		
479	X		
480	X		
481	X		
482	X		
483	X		
484	X		
485	X		
486	X		
487	X		
488	X		
489	X		
490	X		
491	X		
492	X		
493	X		
494	X		
495 Rodhes entrando no barco		X	
496	X		
497	X		
498	X		
499	X		
500	X		
501	X		
502	X		
503	X		
504	X		
505	X		
506	X		
507	X		
508	X		

509	X		
510	X		
511	X		
512	X		
513	X		
514	X		
515	X		
516 Helicóptero voando		X	
517		X	
518	X		
519	X		
520	X		
521	X		
522	X		
523	X		
524	X		
525	X		
526	X		
527	X		
528		X	
529 Francine olhando pelo helicóptero	X		
530	X		
531	X		
532		X (45)	
533	X		
534	X		
535	X		
536		X	
537	X		

538	X		
539	X		
540		X	
541	X		
542		X	
543	X		
544		X	
545	X		
546		X (50)	
547	X		
548	X		
549	X		
550	X		
551	X		
552		X	
553		X	
554	X		
555	X		
556		X	
557	X		
558	X		
559	X		
560	X		
561		X	
562	X		
563	X		
564	X		
565	X		
566	X		
567	X		
568	X		
569	X		

570	X		
571	X		
572	X		
573	X		
574	X		
575	X		
576	X		
577	X		
578	X		
579 De volta ao helicóptero	X		
580	X		
581	X		
582		X (55)	
583	X		
584	X		
585	X		
586	X		
587	X		
588 Helicóptero aterrisou	X		
589	X		
590		X	
591	X		
592	X		
593		X	
594	X		
595	X		
596		X	
597	X		
598	X		
599	X		

600	X		
601	X		
602	X		
603	X		
604	X		
605 <i>Out of order</i>	X		
606	X		
607	X		
608	X		
609	X		
610	X		
611	X		
612	X		
613	X		
614	X		
615	X		
616	X		
617	X		
618	X		
619	X		
620		X	
621	X		
622	X		
623	X		
624	X		
625	X		
626		X (60)	
627	X		
628		X	
629	X		
630	X		
631		X	

632	X		
633		X	
634	X		
635	X		
636	X		
637		X	
638	X		
639	X		
640	X		
641	X		
642	X		
643	X		
644	X		
645	X		
646	X		
647	X		
648	X		
649	X		
650	X		
651	X		
652	X		
653	X		
654	X		
655		X (65)	
656		X	
657	X		
658		X	
659	X		
660	X		
661	X		
662	X		
663	X		

664	X		
665 Crianças zumbi atacam Peter	X		
666	X		
667	X		
668		X	
669		X	
670	X		
671		X (70)	
672	X		
673	X		
674		X	
675	X		
676		X	
677	X		
678		X	
679	X		
680	X		
681		X	
682	X		
683	X		
684		X (75)	
685	X		
686	X		
689 Stephen vai tentar atirar	X		
690	X		
691	X		
692	X		
693	X		
694	X		
695	X		

696	X		
697	X		
698	X		
699	X		
700		X	
701	X		
702	X		
703	X		
704	X		
705		X	
706		X	
707	X		
708		X	
709	X		
710	X		
711	X		
712	X		
713	X		
714	X		
715	X		
716	X		
717	X		
718	X		
719	X		
720	X		
721	X		
722	X		
723	X		
724	X		
725		X (80)	
726	X		
727	X		

728	X		
729	X		
730	X		
731		X	
732	X		
733	X		
734	X		
735	X		
736	X		
737	X		
738	X		
739	X		
740	X		
741	X		
742	X		
743	X		
744	X		
745	X		
746	X		
747	X		
748	X		
749	X		
750	X		
751	X		
752	X		
753	X		
754	X		
755		X	
756 Vemos o shopping pela primeira vez		X	
757	X		

758	X		
759	X		
760	X		
761		X	
762		X (85)	
763		X	
764	X		
765	X		
766	X		
767	X		
768	X		
769		X	
770	X		
771	X		
772	X		
773	X		
774	X		
775	X		
776		X	
777	X		
778	X		
779	X		
780	X		
781	X		
782	X		
783	X		
784	X		
785	X		
786	X		
787	X		
788	X		
789	X		

790	X		
791	X		
792	X		
793	X		
794	X		
795	X		
796	X		
797	X		
798	X		
799	X		
800	X		
801 Caixa	X		
802	X		
803	X		
804	X		
805	X		
806	X		
807	X		
808	X		
809	X		
810	X		
811		X	
812 Francine e Stephen entram no mall	X		
813	X		
814	X		
815	X		
816	X		
817	X		
818	X		
819	X		

820	X		
821	X		
822	X		
823 Stephen dormindo	X		
824	X		
825	X		
826	X		
827	X		
828	X		
829	X		
830	X		
831	X		
832	X		
833	X		
834	X		
835	X		
836	X		
837	X		
838		X (90)	
839	X		
840	X		
841	X		
842	X		
843	X		
844	X		
845	X		
846	X		
847 Peter e Roger vão explorar o mall	X		
848		X	
849	X		

850	X		
851	X		
852	X		
853	X		
854	X		
855	X		
856	X		
857	X		
858	X		
859	X		
860	X		
861	X		
862	X		
863 Peter e Roger chegam ao escritório		X	
864		X	
865	X		
866	X		
867	X		
868	X		
869	X		
870	X		
871	X		
872	X		
873	X		
874	X		
875	X		
876	X		
877	X		
878	X		
879	X		

880	X		
881 Peter e Roger na área interna do <i>mall</i>		X	
882	X		
883	X		
884	X		
885	X		
886	X		
887	X		
888	X		
889	X		
890	X		
891	X		
892	X		
893	X		
894	X		
895	X		
896	X		
897 Ligando a música	X		
898	X		
899	X		
900		X (95)	
901	X		
902	X		
903	X		
904	X		
905	X		
906	X		
907	X		
908	X		

909	X		
910	X		
911	X		
912	X		
913	X		
914	X		
915	X		
916	X		
917		X	
918	X		
919	X		
920	X		
921	X		
922	X		
923	X		
924	X		
925	X		
926	X		
927		X	
928		X	
929	X		
930		X	
931		X (100)	
932	X		
933	X		
934	X		
935	X		
936	X		
937	X		
938	X		
939	X		
940	X		

941	X		
942	X		
943 Peter e Roger atacam zumbis no <i>mall</i>		X	
944	X		
945	X		
946	X		
947	X		
948	X		
949	X		
950	X		
951	X		
952	X		
953	X		
954	X		
955	X		
956	X		
957	X		
958	X		
959	X		
960	X		
961	X		
962	X		
963	X		
964	X		
965	X		
966	X		
967	X		
968	X		
969	X		
970	X		

971	X		
972	X		
973	X		
974	X		
975	X		
976	X		
977	X		
978	X		
979 Peter e Roger abrem a porta da loja	X		
980		X	
981	X		
982	X		
983		X	
984	X		
985		X	
986	X		
987	X		
988		X (105)	
989		X	
990		X	
991		X	
992		X	
993	X		
994	X		
995		X (110)	
996	X		
997		X	
998	X		
999	X		
1000	X		

1001	X		
1002	X		
1003	X		
1004	X		
1005	X		
1006 Peter e Roger dentro de uma loja de departamento	X		
1007	X		
1008	X		
1009	X		
1010		X	
1011		X	
1012	X		
1013	X		
1014	X		
1015	X		
1016		X	
1017	X		
1018	X		
1019	X		
1020	X		
1021	X		
1022	X		
1023	X		
1024		X (115)	
1025	X		
1026		X	
1027	X		
1028	X		
1029	X		
1030	X		

1031		X	
1032	X		
1033	X		
1034	X		
1035	X		
1036	X		
1037	X		
1038	X		
1039	X		
1040	X		
1041	X		
1042	X		
1043	X		
1044	X		
1045	X		
1046	X		
1047	X		
1048	X		
1049	X		
1050	X		
1051	X		
1052	X		
1053	X		
1054 Zumbis batendo na porta da loja	X		
1055		X	
1056	X		
1057		X	
1058	X		
1059	X		
1060	X		

1061	X		
1062	X		
1063	X		
1064	X		
1065 Stephen no subsolo		X (120)	
1066	X		
1067	X		
1068	X		
1069	X		
1070	X		
1071	X		
1072	X		
1073	X		
1074	X		
1075		X	
1076	X		
1077	X		
1078	X		
1079	X		
1080	X		
1081	X		
1082		X	
1083	X		
1084	X		
1085	X		
1086	X		
1087	X		
1088	X		
1089	X		
1090	X		
1091	X		

1092	X		
1093		X	
1094		X	
1095		X (125)	
1096	X		
1097	X		
1098	X		
1099	X		
1100		X	
1101	X		
1102	X		
1103		X	
1104		X	
1105		X	
1106		X (130)	
1107		X	
1108	X		
1109		X	
1110	X		
1111		X	
1112		X	
1113		X (135)	
1114		X	
1115		X	
1116	X		
1117	X		
1118	X		
1119	X		
1120	X		
1121	X		
1122	X		
1123	X		

1124	X		
1125	X		
1126	X		
1127	X		
1128	X		
1129		X	
1130		X	
1131		X (140)	
1132		X	
1133 Stephen mata um zumbi	X		
1134	X		
1135		X	
1136	X		
1137		X	
1138		X	
1139		X (145)	
1140	X		
1141		X	
1142		X	
1143	X		
1144	X		
1145	X		
1146		X	
1147		X	
1148		X (150)	
1149		X	
1150		X	
1151	X		
1152	X		
1153	X		
1154	X		

1155	X		
1156	X		
1157	X		
1158	X		
1159	X		
1160		X	
1161	X		
1162	X		
1163	X		
1164	X		
1165	X		
1166 Zumbi hare chrisna	X		
1167	X		
1168	X		
1169	X		
1170		X	
1171	X		
1172		X (155)	
1173	X		
1174	X		
1175	X		
1176	X		
1177	X		
1178	X		
1179	X		
1180	X		
1181	X		
1182 Zumbi disfarçado de manequim	X		
1183		X	

1184	X		
1185		X	
1186	X		
1187		X	
1188	X		
1189		X	
1190		X (160)	
1191	X		
1192	X		
1193	X		
1194	X		
1195	X		
1196	X		
1197	X		
1198	X		
1199	X		
1200	X		
1201		X	
1202	X		
1203	X		
1204	X		
1205	X		
1206	X		
1207	X		
1208	X		
1209	X		
1210 Trio atraindo zumbis	X		
1211	X		
1212	X		
1213	X		
1214	X		

1215	X		
1216	X		
1217	X		
1218	X		
1219	X		
1220	X		
1221	X		
1222	X		
1223	X		
1224		X	
1225	X		
1226	X		
1227		X	
1228 Trio no dept de tapetes	X		
1229	X		
1230		X	
1231	X		
1232		X (165)	
1233	X		
1234		X	
1235	X		
1236	X		
1237	X		
1238	X		
1239	X		
1240	X		
1241	X		
1242	X		
1243	X		
1244	X		
1245	X		

1246	X		
1247 Zumbi hare chrisna caminhando no corredor	X		
1248	X		
1249	X		
1250	X		
1251	X		
1252	X		
1253	X		
1254	X		
1255	X		
1256	X		
1257	X		
1258	X		
1259	X		
1260	X		
1261	X		
1262	X		
1263	X		
1264	X		
1265 Roger procurando chave de fenda	X		
1266	X		
1267	X		
1268	X		
1269	X		
1270	X		
1271	X		
1272	X		
1273	X		

1274	X		
1275 O trio nos túneis	X		
1276	X		
1277	X		
1278	X		
1279	X		
1280	X		
1281	X		
1282	X		
1283	X		
1284	X		
1285	X		
1286	X		
1287		X	
1288	X		
1289	X		
1290	X		
1291	X		
1292	X		
1293	X		
1294	X		
1295	X		
1296	X		
1297	X		
1298		X	
1299	X		
1300		X	
1301	X		
1302	X		
1303	X		
1304	X		

1305	X		
1306	X		
1307	X		
1308	X		
1309	X		
1310	X		
1311	X		
1312	X		
1313	X		
1314	X		
1315	X		
1316 Zumbi hare chrisna derruba caixa	X		
1317	X		
1318	X		
1319	X		
1320	X		
1321	X		
1322	X		
1323		X (170)	
1324	X		
1325	X		
1326	X		
1327	X		
1328		X	
1329		X	
1330	X		
1331		X	
1332		X	
1333	X		
1334	X		

1335	X		
1336	X		
1337	X		
1338		X (175)	
1339	X		
1340	X		
1341	X		
1342	X		
1343	X		
1344	X		
1345	X		
1346	X		
1347	X		
1348	X		
1349	X		
1350	X		
1351	X		
1352	X		
1353	X		
1354	X		
1355		X	
1356	X		
1357	X		
1358	X		
1359	X		
1360	X		
1361	X		
1362	X		
1363 Zumbi hare chrisnah cai		X	
1364	X		
1365		X	

1366	X		
1367		X	
1368	X		
1369		X (180)	
1370	X		
1371	X		
1372	X		
1373	X		
1374		X	
1375	X		
1376	X		
1377	X		
1378	X		
1379	X		
1380	X		
1381	X		
1382	X		
1383	X		
1384	X		
1385	X		
1386	X		
1387	X		
1388	X		
1389	X		
1390	X		
1391	X		
1392	X		
1393 Francine deitada	X		
1394	X		
1395	X		
1396	X		

1397	X		
1398	X		
1399	X		
1400	X		
1401	X		
1402	X		
1403	X		
1404	X		
1405	X		
1406	X		
1407	X		
1408	X		
1409	X		
1410	X		
1411	X		
1412	X		
1413	X		
1414	X		
1415	X		
1416	X		
1417	X		
1418	X		
1419	X		
1420	X		
1421	X		
1422	X		
1423	X		
1424	X		
1425	X		
1426	X		
1427	X		
1428	X		

1429	X		
1430	X		
1431	X		
1432	X		
1433	X		
1434	X		
1435	X		
1436	X		
1437	X		
1438	X		
1439	X		
1440	X		
1441	X		
1442	X		
1443		X	
1444	X		
1445	X		
1446	X		
1447		X	
1448		X	
1449		X (185)	
1450		X	
1451	X		
1452		X	
1453		X	
1454		X	
1455		X	
1456		X	
1457		X	
1458		X	
1459		X	
1460	X		

1461	X		
1462	X		
1463	X		
1464		X (195)	
1465	X		
1466	X		
1467	X		
1468	X		
1469	X		
1470		X	
1471		X	
1472		X	
1473	X		
1474		X	
1475	X		
1476	X		
1477	X		
1478	X		
1479		X (200)	
1480	X		
1481 Francine sai do quarto	X		
1482	X		
1483		X	
1484	X		
1485	X		
1486		X	
1487	X		
1488	X		
1489	X		
1490	X		
1491	X		

1492	X		
1493		X	
1494	X		
1495	X		
1496	X		
1497	X		
1498	X		
1499	X		
1500	X		
1501	X		
1502	X		
1503	X		
1504	X		
1505	X		
1506	X		
1507	X		
1508	X		
1509	X		
1510	X		
1511		X	
1512	X		
1513	X		
1514	X		
1515	X		
1516	X		
1517	X		
1518	X		
1519	X		
1520	X		
1521	X		
1522	X		
1523	X		

1524 Stephen fica chateado	X		
1525	X		
1526	X		
1527	X		
1528	X		
1529	X		
1530	X		
1531	X		
1532	X		
1533	X		
1534	X		
1535	X		
1536	X		
1537	X		
1538	X		
1539	X		
1540	X		
1541	X		
1542 Comunicado de emergência da TV	X		
1543	X		
1544	X		
1545		X (205)	
1546	X		
1547	X		
1548	X		
1549	X		
1550	X		
1551	X		
1552	X		

1553	X		
1554	X		
1555	X		
1556	X		
1557	X		
1558		X	
1559	X		
1560	X		
1561	X		
1562		X	
1563		X	
1564	X		
1565	X		
1566	X		
1567		X	
1568	X		
1569	X		
1570	X		
1571	X		
1572	X		
1573	X		
1574	X		
1575	X		
1576		X (210)	
1577	X		
1578 Francine armada	X		
1579	X		
1580	X		
1581		X	
1582		X	
1583		X	

1584		X	
1585	X		
1586	X		
1587	X		
1588		X (215)	
1589	X		
1590		X	
1591	X		
1592	X		
1593	X		
1594		X	
1595		X	
1596	X		
1597	X		
1598	X		
1599	X		
1600	X		
1601	X		
1602	X		
1603	X		
1604	X		
1605	X		
1606		X	
1607	X		
1608	X		
1609	X		
1610	X		
1611	X		
1612	X		
1613		X (220)	
1614	X		
1615	X		

1616		X	
1617	X		
1618		X	
1619	X		
1620		X	
1621	X		
1622	X		
1623	X		
1624	X		
1625	X		
1626	X		
1627		X	
1628	X		
1629	X		
1630	X		
1631		X (225)	
1632	X		
1633		X	
1634	X		
1635		X	
1636	X		
1637	X		
1638	X		
1639		X	
1640		X	
1641	X		
1642	X		
1643	X		
1644		X (230)	
1645	X		
1646	X		
1647	X		

1648		X	
1649		X	
1650		X	
1651		X	
1652	X		
1653		X (235)	
1654	X		
1655		X	
1656 Arma presa no extintor de incêndio	X		
1657		X	
1658	X		
1659		X	
1660	X		
1661	X		
1662	X		
1663	X		
1664		X	
1665	X		
1666	X		
1667		X (240)	
1668		X	
1669	X		
1670	X		
1671	X		
1672	X		
1673	X		
1674		X	
1675		X	
1676	X		
1677		X	

1678	X		
1679	X		
1680	X		
1681	X		
1682	X		
1683	X		
1684		X (245)	
1685		X	
1686	X		
1687	X		
1688	X		
1689	X		
1690		X	
1691	X		
1692	X		
1693	X		
1694		X	
1695	X		
1696	X		
1697	X		
1698	X		
1699	X		
1700	X		
1701	X		
1702	X		
1703	X		
1704	X		
1705	X		
1706	X		
1707	X		
1708	X		
1709	X		

1710	X		
1711	X		
1712	X		
1713	X		
1714	X		
1715	X		
1716	X		
1717	X		
1718		X	
1719	X		
1720 Helicóptero seguindo os caminhões	X		
1721	X		
1722	X		
1723	X		
1724	X		
1725	X		
1726		X (250)	
1727	X		
1728	X		
1729		X	
1730	X		
1731	X		
1732	X		
1733	X		
1734		X	
1735	X		
1736		X	
1737	X		
1738		X	
1739		X (255)	

1740		X	
1741	X		
1742		X	
1743	X		
1744	X		
1745		X	
1746		X	
1747		X (260)	
1748	X		
1749	X		
1750	X		
1751	X		
1752	X		
1753	X		
1754 Zumbi sem braço		X	
1755	X		
1756	X		
1757	X		
1758	X		
1759	X		
1760	X		
1761	X		
1762	X		
1763	X		
1764	X		
1765	X		
1766	X		
1767	X		
1768	X		
1769	X		
1770	X		

1771	X		
1772	X		
1773	X		
1774	X		
1775	X		
1776	X		
1777 Francine atirando	X		
1778	X		
1779	X		
1780	X		
1781	X		
1782	X		
1783	X		
1784	X		
1785	X		
1786	X		
1787	X		
1788		X	
1789	X		
1790	X		
1791	X		
1792	X		
1793	X		
1794	X		
1795	X		
1796	X		
1797	X		
1798	X		
1799	X		
1800	X		
1801	X		

1802	X		
1803	X		
1804	X		
1805	X		
1806	X		
1807	X		
1808	X		
1809	X		
1810	X		
1811	X		
1812	X		
1813	X		
1814	X		
1815	X		
1816	X		
1817	X		
1818	X		
1819	X		
1820	X		
1821	X		
1822	X		
1823	X		
1824	X		
1825	X		
1826	X		
1827	X		
1828 Zumbi armado	X		
1829	X		
1830	X		
1831	X		
1832	X		

1833 Roger colocando atadura no pé	X		
1834	X		
1835	X		
1836	X		
1837	X		
1838	X		
1839	X		
1840	X		
1841	X		
1842	X		
1843	X		
1844	X		
1845	X		
1846	X		
1847 Francine cuidando de Roger	X		
1848	X		
1849	X		
1850	X		
1851	X		
1852	X		
1853	X		
1854	X		
1855	X		
1856	X		
1857	X		
1858	X		
1859	X		
1860	X		
1861 Peter no duto	X		

1862	X		
1863	X		
1864	X		
1865	X		
1866	X		
1867	X		
1868	X		
1869	X		
1870	X		
1871	X		
1872		X	
1873	X		
1874	X		
1875	X		
1876	X		
1877	X		
1878	X		
1879	X		
1880	X		
1881	X		
1882	X		
1883	X		
1884	X		
1885	X		
1886	X		
1887	X		
1888	X		
1889	X		
1890	X		
1891	X		
1892	X		
1893	X		

1894	X		
1895	X		
1896	X		
1897	X		
1898	X		
1899	X		
1900	X		
1901	X		
1902	X		
1903	X		
1904	X		
1905	X		
1906	X		
1907	X		
1908	X		
1909	X		
1910	X		
1911	X		
1912	X		
1913	X		
1914	X		
1915	X		
1916	X		
1917	X		
1918	X		
1919	X		
1920	X		
1921	X		
1922	X		
1923	X		
1924	X		
1925 O quarteto	X		

super armado			
1926	X		
1927	X		
1928	X		
1929	X		
1930	X		
1931		X	
1932	X		
1933		X (265)	
1934	X		
1935		X	
1936	X		
1937	X		
1938	X		
1939	X		
1940	X		
1941	X		
1942	X		
1943	X		
1944	X		
1945	X		
1946	X		
1947	X		
1948	X		
1949	X		
1950	X		
1951 Peter e Roger no elevador	X		
1952	X		
1953	X		
1954	X		
1955	X		

1956	X		
1957	X		
1958	X		
1959	X		
1960	X		
1961	X		
1962	X		
1963	X		
1964	X		
1965	X		
1966	X		
1967	X		
1968	X		
1969	X		
1970		X	
1971	X		
1972		X	
1973	X		
1974		X	
1975	X		
1976	X		
1977	X		
1978	X		
1979	X		
1980	X		
1981	X		
1982	X		
1983	X		
1984	X		
1985	X		
1986	X		
1987	X		

1988	X		
1989	X		
1990	X		
1991	X		
1992	X		
1993	X		
1994	X		
1995		X (270)	
1996	X		
1997	X		
1998		X	
1999		X	
2000	X		
2001	X		
2002		X	
2003	X		
2004	X		
2005	X		
2006	X		
2007	X		
2008	X		
2009	X		
2010 Roger entra no carro		X	
2011	X		
2012	X		
2013	X		
2014	X		
2015	X		
2016	X		
2017	X		
2018		X (275)	

2019	X		
2020	X		
2021		X	
2022	X		
2023	X		
2024	X		
2025	X		
2026		X	
2027	X		
2028	X		
2029	X		
2030	X		
2031	X		
2032	X		
2033	X		
2034	X		
2035	X		
2036	X		
2037		X	
2038	X		
2039	X		
2040	X		
2041	X		
2042	X		
2043	X		
2044	X		
2045	X		
2046	X		
2047	X		
2048	X		
2049	X		
2050	X		

2051	X		
2052	X		
2053	X		
2054	X		
2055	X		
2056	X		
2057 Alarme tocando	X		
2058	X		
2059	X		
2060	X		
2061	X		
2062	X		
2063	X		
2064		X	
2065		X (280)	
2066		X	
2067		X	
2068	X		
2069	X		
2070	X		
2071 Carro chega na segunda entrada		X	
2072	X		
2073	X		
2074	X		
2075	X		
2076	X		
2077	X		
2078	X		
2079	X		
2080	X		

2081	X		
2082	X		
2083	X		
2084	X		
2085	X		
2086	X		
2087	X		
2088	X		
2089		X	
2090	X		
2091		X (285)	
2092	X		
2093	X		
2094	X		
2095	X		
2096	X		
2097	X		
2098	X		
2099 Injeção	X		
2100	X		
2101	X		
2102	X		
2103	X		
2104	X		
2105	X		
2106	X		
2107	X		
2108	X		
2109	X		
2110	X		
2111	X		
2112	X		

2113	X		
2114	X		
2115	X		
2116	X		
2117	X		
2118	X		
2119	X		
2120	X		
2121	X		
2122	X		
2123	X		
2124 Compras	X		
2125	X		
2126		X	
2127	X		
2128		X	
2129		X	
2130		X	
2131	X		
2132	X		
2133	X		
2134	X		
2135	X		
2136	X		
2137		X (290)	
2138	X		
2139	X		
2140	X		
2141	X		
2142	X		
2143	X		
2144	X		

2145	X		
2146	X		
2147	X		
2148	X		
2149	X		
2150	X		
2151	X		
2152	X		
2153	X		
2154	X		
2155	X		
2156	X		
2157	X		
2158	X		
2159	X		
2160		X	
2161	X		
2162 Recolhendo os corpos no <i>mall</i>	X		
2163	X		
2164	X		
2165	X		
2166	X		
2167	X		
2168	X		
2169	X		
2170	X		
2171	X		
2172	X		
2173	X		
2174	X		
2175	X		

2176	X		
2177		X	
2178	X		
2179	X		
2180	X		
2181	X		
2182	X		
2183	X		
2184	X		
2185 Francine na vitrine	X		
2186	X		
2187	X		
2188	X		
2189	X		
2190	X		
2191	X		
2192	X		
2193		X	
2194	X		
2195	X		
2196	X		
2197	X		
2198		X	
2199	X		
2200	X		
2201	X		
2202	X		
2203	X		
2204	X		
2205	X		
2206	X		

2207	X		
2208		X (295)	
2209	X		
2210	X		
2211	X		
2212	X		
2213 Saco de café	X		
2214	X		
2215	X		
2216	X		
2217	X		
2218	X		
2219	X		
2220	X		
2221		X	
2222		X	
2223	X		
2224	X		
2225	X		
2226	X		
2227	X		
2228	X		
2229	X		
2230	X		
2231	X		
2232	X		
2233	X		
2234	X		
2235	X		
2236	X		
2237	X		
2238	X		

2239	X		
2240	X		
2241	X		
2242	X		
2243	X		
2244	X		
2245	X		
2246	X		
2247	X		
2248	X		
2249	X		
2250	X		
2251	X		
2252	X		
2253	X		
2254	X		
2255	X		
2256	X		
2257	X		
2258	X		
2259	X		
2260	X		
2261	X		
2262	X		
2263	X		
2264	X		
2265	X		
2266	X		
2267	X		
2268	X		
2269 Quarteto em frente a Pennys	X		

2270	X		
2271	X		
2272	X		
2273	X		
2274	X		
2275	X		
2276	X		
2277	X		
2278	X		
2279	X		
2280	X		
2281	X		
2282	X		
2283	X		
2284	X		
2285	X		
2286	X		
2287	X		
2288	X		
2289	X		
2290	X		
2291	X		
2292	X		
2293	X		
2294	X		
2295	X		
2296	X		
2297	X		
2298	X		
2299 Roger agonizando	X		
2300	X		

2301	X		
2302	X		
2303	X		
2304	X		
2305	X		
2306	X		
2307	X		
2308	X		
2309	X		
2310	X		
2311		X	
2312	X		
2313		X	
2314		X (300)	
2315		X	
2316	X		
2317		X	
2318	X		
2319		X	
2320	X		
2321	X		
2322	X		
2323	X		
2324	X		
2325		X	
2326	X		
2327	X		
2328	X		
2329	X		
2330	X		
2331	X		
2332		X (305)	

2333	X		
2334	X		
2335	X		
2336	X		
2337	X		
2338	X		
2339	X		
2340	X		
2341	X		
2342	X		
2343	X		
2344	X		
2345	X		
2346	X		
2347	X		
2348	X		
2349	X		
2350		X	
2351	X		
2352	X		
2353	X		
2354	X		
2355	X		
2356	X		
2357	X		
2358		X	
2359 Roger é enterrado	X		
2360	X		
2361	X		
2362	X		
2363	X		

2364	X		
2365	X		
2366	X		
2367	X		
2368	X		
2369	X		
2370	X		
2371	X		
2372	X		
2373 Jantar romântico	X		
2374	X		
2375	X		
2376	X		
2377	X		
2378	X		
2379	X		
2380	X		
2381	X		
2382	X		
2383	X		
2384	X		
2385	X		
2386	X		
2387	X		
2388	X		
2389	X		
2390	X		
2391	X		
2392	X		
2393	X		
2394	X		

2395	X		
2396	X		
2397	X		
2398 Livros de bebês	X		
2399	X		
2400	X		
2401	X		
2402	X		
2403	X		
2404	X		
2405	X		
2406	X		
2407	X		
2408	X		
2409	X		
2410	X		
2411	X		
2412	X		
2413	X		
2414	X		
2415	X		
2416	X		
2417	X		
2418 Stephen e Francine na cama		X	
2419	X		
2420	X		
2421	X		
2422	X		
2423	X		
2424	X		

2425	X		
2426	X		
2427	X		
2428	X		
2429	X		
2430	X		
2431	X		
2432		X	
2433	X		
2434		X (310)	
2435	X		
2436		X	
2437	X		
2438	X		
2439	X		
2440	X		
2441	X		
2442	X		
2443		X	
2444	X		
2445	X		
2446		X	
2447		X	
2448	X		
2449	X		
2450		X	
2451	X		
2452	X		
2453		X	
2454		X	
2455	X		
2456	X		

2457	X		
2458	X		
2459	X		
2460 Francine se maquiando	X		
2461	X		
2462	X		
2463	X		
2464	X		
2465	X		
2466	X		
2467	X		
2468	X		
2469	X		
2470	X		
2471	X		
2472 Francine cozinhandando	X		
2473	X		
2474	X		
2475	X		
2476	X		
2477	X		
2478	X		
2479	X		
2480	X		
2481	X		
2482	X		
2483	X		
2484	X		
2485	X		
2486	X		

2487	X		
2488	X		
2489	X		
2490	X		
2491	X		
2492	X		
2493	X		
2494	X		
2495	X		
2496	X		
2497	X		
2498	X		
2499	X		
2500	X		
2501	X		
2502	X		
2503	X		
2504	X		
2505	X		
2506	X		
2507	X		
2508	X		
2509 Helicóptero		X	
2510	X		
2511		X	
2512		X (320)	
2513	X		
2514		X	
2515	X		
2516		X	
2517	X		
2518	X		

2519	X		
2520	X		
2521	X		
2522	X		
2523	X		
2524	X		
2525	X		
2526	X		
2527	X		
2528 Stephen dormindo no sofá	X		
2529	X		
2530	X		
2531	X		
2532	X		
2533		X	
2534	X		
2535		X	
2536	X		
2537		X (325)	
2538	X		
2539		X	
2540	X		
2541	X		
2542	X		
2543	X		
2544	X		
2545		X	
2546		X	
2547		X	
2548	X		
2549	X		

2550	X		
2551	X		
2552	X		
2553	X		
2554	X		
2555	X		
2556	X		
2557	X		
2558	X		
2559 Acelerando a moto	X		
2560	X		
2561	X		
2562	X		
2563	X		
2564	X		
2565	X		
2566	X		
2567		X (330)	
2568	X		
2569		X	
2570	X		
2571		X	
2572		X	
2573	X		
2574	X		
2575	X		
2576		X	
2577		X (335)	
2578	X		
2579	X		
2580		X	

2581	X		
2582	X		
2583	X		
2584	X		
2585	X		
2586	X		
2587		X	
2588		X	
2589	X		
2590		X	
2591		X (340)	
2592		X	
2593 Stephen e Peter no telhado	X		
2594	X		
2595	X		
2596	X		
2597	X		
2598	X		
2599	X		
2600	X		
2601	X		
2602	X		
2603	X		
2604	X		
2605	X		
2606	X		
2607	X		
2608	X		
2609	X		
2610	X		
2611	X		

2612	X		
2613	X		
2614		X	
2615		X	
2616		X	
2617		X (345)	
2618		X	
2619		X	
2620	X		
2621	X		
2622	X		
2623	X		
2624	X		
2625	X		
2626	X		
2627	X		
2628	X		
2629	X		
2630	X		
2631	X		
2632	X		
2633	X		
2634	X		
2635		X	
2636		X	
2637		X (350)	
2638	X		
2639		X	
2640	X		
2641	X		
2642	X		
2643		X	

2644	X		
2645		X	
2646		X	
2647	X		
2648		X (355)	
2649	X		
2650	X		
2651	X		
2652	X		
2653	X		
2654	X		
2655		X	
2656	X		
2657	X		
2658	X		
2659	X		
2660	X		
2661	X		
2662		X	
2663		X	
2664		X	
2665	X		
2666		X (360)	
2667		X	
2668 Alarme tocando	X		
2669	X		
2670	X		
2671	X		
2672	X		
2673		X	
2674		X	

2675		X	
2676	X		
2677		X (365)	
2678		X	
2679		X	
2680	X		
2681	X		
2682	X		
2683		X	
2684		X	
2685		X (370)	
2686		X	
2687	X		
2688	X		
2689		X	
2690	X		
2691	X		
2692	X		
2693	X		
2694		X	
2695	X		
2696	X		
2697	X		
2698	X		
2699		X	
2700	X		
2701		X (375)	
2702		X	
2703	X		
2704		X	
2705		X	
2706	X		

2707	X		
2708	X		
2709		X	
2710		X (380)	
2711		X	
2712		X	
2713		X	
2714		X	
2715		X	
2716		X	
2717		X	
2718	X		
2719	X		
2720	X		
2721	X		
2722	X		
2723	X		
2724	X		
2725	X		
2726	X		
2727		X	
2728	X		
2729	X		
2730		X	
2731	X		
2732		X (390)	
2733		X	
2734		X	
2735		X	
2736		X	
2737	X		
2738		X (395)	

2739		X	
2740		X	
2741		X	
2742	X		
2743	X		
2744		X	
2745	X		
2746	X		
2747	X		
2748	X		
2749	X		
2750	X		
2751	X		
2752 Torta na cara dos zumbis	X		
2753	X		
2754	X		
2755	X		
2756		X (400)	
2757	X		
2758	X		
2759	X		
2760	X		
2761	X		
2762	X		
2763	X		
2764	X		
2765	X		
2766		X	
2767	X		
2768		X	
2769		X	

2770		X	
2771	X		
2772	X		
2773	X		
2774	X		
2775	X		
2776	X		
2777	X		
2778	X		
2779	X		
2780	X		
2781	X		
2782	X		
2783	X		
2784	X		
2785	X		
2786	X		
2787 Invasores roubando dinheiro		X (405)	
2788	X		
2789	X		
2790	X		
2791	X		
2792	X		
2793	X		
2794		X	
2795		X	
2796	X		
2797	X		
2798		X	
2799		X	
2800	X		

2801	X		
2802	X		
2803	X		
2804	X		
2805	X		
2806	X		
2807	X		
2808	X		
2809	X		
2810 Música de cavalaria	X		
2811	X		
2812	X		
2813	X		
2814	X		
2815	X		
2816		X (410)	
2817	X		
2818	X		
2819	X		
2820		X	
2821	X		
2822	X		
2823		X	
2824	X		
2825		X	
2826		X	
2827	X		
2828	X		
2829	X		
2830	X		
2831	X		

2832	X		
2833	X		
2834	X		
2835	X		
2836	X		
2837	X		
2838	X		
2839	X		
2840	X		
2841	X		
2842	X		
2843	X		
2844	X		
2845		X (415)	
2846	X		
2847	X		
2848	X		
2849	X		
2850	X		
2851	X		
2852	X		
2853	X		
2854	X		
2855		X	
2856		X	
2857		X	
2858	X		
2859		X	
2860	X		
2861	X		
2862	X		
2863	X		

2864		X (420)	
2865	X		
2866	X		
2867	X		
2868	X		
2869	X		
2870	X		
2871	X		
2872	X		
2873	X		
2874	X		
2875	X		
2876	X		
2877	X		
2878		X	
2879 Peter atira	X		
2880		X	
2881		X	
2882		X	
2883	X		
2884		X (425)	
2885	X		
2886		X	
2887	X		
2888	X		
2889	X		
2890	X		
2891	X		
2892	X		
2893	X		
2894	X		
2895	X		

2896	X		
2897	X		
2898 Stephen observando	X		
2899	X		
2900	X		
2901	X		
2902	X		
2903	X		
2904	X		
2905	X		
2906		X	
2907	X		
2908	X		
2909	X		
2910	X		
2911	X		
2912	X		
2913	X		
2914	X		
2915	X		
2916		X	
2917		X	
2918	X		
2919	X		
2920	X		
2921	X		
2922	X		
2923	X		
2924	X		
2925	X		
2926	X		

2927	X		
2928	X		
2929	X		
2930	X		
2931	X		
2932	X		
2933	X		
2934	X		
2935	X		
2936	X		
2937	X		
2938 Velas	X		
2939	X		
2940	X		
2941	X		
2942	X		
2943	X		
2944		X (430)	
2945	X		
2946	X		
2947		X	
2948	X		
2949	X		
2950	X		
2951	X		
2952	X		
2953	X		
2954	X		
2955	X		
2956	X		
2957	X		
2958	X		

2959	X		
2960	X		
2961	X		
2962	X		
2963	X		
2964	X		
2965	X		
2966	X		
2967		X	
2968	X		
2969	X		
2970	X		
2971	X		
2972	X		
2973	X		
2974		X	
2975		X	
2976	X		
2977	X		
2978	X		
2979	X		
2980	X		
2981	X		
2982	X		
2983	X		
2984	X		
2985	X		
2986	X		
2987	X		
2988 Tom Savini é baleado	X		
2989	X		

2990	X		
2991	X		
2992	X		
2993	X		
2994	X		
2995		X	
2996		X	
2997	X		
2998	X		
2999	X		
3000	X		
3001	X		
3002	X		
3003		X	
3004	X		
3005	X		
3006	X		
3007	X		
3008		X	
3009		X	
3010	X		
3011		X (440)	
3012	X		
3013		X	
3014	X		
3015		X	
3016	X		
3017		X	
3018	X		
3019		X	
3020		X	
3021	X		

3022	X		
3023		X	
3024	X		
3025	X		
3026	X		
3027	X		
3028		X	
3029	X		
3030	X		
3031	X		
3032	X		
3033	X		
3034 Stephen baleado no elevador	X		
3035	X		
3036	X		
3037	X		
3038	X		
3039	X		
3040	X		
3041	X		
3042	X		
3043	X		
3044		X	
3045		X	
3046		X (450)	
3047		X	
3048	X		
3049	X		
3050	X		
3051		X	
3052		X	

3053	X		
3054	X		
3055	X		
3056	X		
3057	X		
3058	X		
3059	X		
3060	X		
3061	X		
3062	X		
3063	X		
3064	X		
3065	X		
3066	X		
3067	X		
3068	X		
3069	X		
3070	X		
3071	X		
3072	X		
3073	X		
3074 Stephen subindo no elevador	X		
3075	X		
3076	X		
3077	X		
3078	X		
3079	X		
3080	X		
3081	X		
3082	X		

3083	X		
3084	X		
3085	X		
3086	X		
3087	X		
3088		X	
3089	X		
3090	X		
3091	X		
3092	X		
3093	X		
3094		X (455)	
3095		X	
3096	X		
3097	X		
3098		X	
3099		X	
3100	X		
3101		X	
3102		X (460)	
3103	X		
3104	X		
3105	X		
3106		X	
3107	X		
3108	X		
3109	X		
3110		X	
3111	X		
3112	X		
3113	X		
3114	X		

3115	X		
3116	X		
3117	X		
3118	X		
3119 Francine esperando	X		
3120		X	
3121	X		
3122	X		
3123	X		
3124	X		
3125	X		
3126	X		
3127	X		
3128	X		
3129	X		
3130	X		
3131	X		
3132	X		
3133	X		
3134	X		
3135	X		
3136	X		
3137	X		
3138	X		
3139	X		
3140	X		
3141	X		
3142	X		
3143	X		
3144	X		
3145	X		

3146	X		
3147	X		
3148	X		
3149	X		
3150	X		
3151	X		
3152 Mall tomado por zumbis	X		
3153	X		
3154	X		
3155	X		
3156	X		
3157	X		
3158	X		
3159	X		
3160	X		
3161	X		
3162	X		
3163	X		
3164	X		
3165	X		
3166	X		
3167	X		
3168	X		
3169	X		
3170	X		
3171	X		
3172	X		
3173	X		
3174	X		
3175	X		
3176	X		

3177	X		
3178	X		
3179	X		
3180	X		
3181	X		
3182	X		
3183	X		
3184	X		
3185	X		
3186	X		
3187	X		
3188	X		
3189 Stephen zumbi indo para o abrigo	X		
3190	X		
3191	X		
3192	X		
3193	X		
3194	X		
3195	X		
3196	X		
3197	X		
3198	X		
3199	X		
3200	X		
3201	X		
3202	X		
3203	X		
3204	X		
3205	X		
3206	X		

3207	X		
3208	X		
3209	X		
3210	X		
3211	X		
3212	X		
3213	X		
3214	X		
3215	X		
3216	X		
3217	X		
3218	X		
3219	X		
3220	X		
3221	X		
3222	X		
3223	X		
3224	X		
3225	X		
3226	X		
3227 Francine foge	X		
3228	X		
3229		X	
3230	X		
3231		X	
3232	X		
3233	X		
3234		X (465)	
3235	X		
3236	X		
3237	X		
3238	X		

3239	X		
3240	X		
3241	X		
3242	X		
3243	X		
3244	X		
3245	X		
3246	X		
3247	X		
3248	X		
3249	X		
3250	X		
3251	X		
3252	X		
3253	X		
3254	X		
3255	X		
3256	X		
3257	X		
3258	X		
3259	X		
3260 Zumbis invadem quarto de Peter	X		
3261	X		
3262	X		
3263	X		
3264	X		
3265	X		
3266	X		
3267	X		
3268	X		

3269		X	
3270	X		
3271		X	
3272	X		
3273		X	
3274	X		
3275	X		
3276	X		
3277	X		
3278	X		
3279	X		
3280		X	
3281		X (470)	
3282	X		
3283	X		
3284	X		
3285	X		
3286	X		
3287	X		
3288	X		
3289	X		
3290		X	
3291	X		
3292	X		
3293	X		
3294		X	
3295 Créditos	X		
3296	X		
3297	X		
3298	X		
3299		X (473)	
3300	X		

3301	X		
3302	X		
3303	X		

ANEXO F – MADRUGADA DOS MORTOS, 2004

<i>Madrugada dos mortos - 2004</i>	Câmera fixa	Câmera em movimento	Observações
01 Raio X		X	
02	X		
03	X		
04	X		
05		X	
06	X		
07	X		
08	X		
09	X		
10	X		
11	X		
12		X	
13	X		
14	X		
15		X	
16	X		
17	X		
18 Anna saindo da recepção do hospital		X	
19		X	
20	X		
21		X	
22	X		
23	X		
24	X		
25 Anna sintonizando rádio do carro		X	
26	X		

27	X		
28	X		
29		X	
30	X		
31	X		
32	X		
33		X (10)	
34	X		
35		X	
36	X		
37		X	
38 Anna entra em casa	X		
39	X		
40		X	
41		X	
42		X	
43	X		
44	X		
45	X		
46	X		
47		X	
48		X	
49		X	
50	X		
51	X		
52	X		
53	X		
54		X	
55	X		
56	X		
57		X (20)	

58	X		
59	X		
60		X	
61		X	
62		X	
63		X	
64	X		
65		X	
66	X		
67	X		
68		X	
69		X	
70	X		
71	X		
72	X		
73	X		
74		X	
75	X		
76		X	
77		X (30)	
78 Anna bate a porta na cara da garotinha zumbi		X	
79	X		
80		X	
81	X		
82		X	
83		X	
84		X	
85		X	
86	X		
87		X	

88		X	
89	X		
90		X	
91	X		
92		X (40)	
93		X	
94	X		
95	X		
96		X	
97	X		
98	X		
99	X		
100 Anna desesperado ao telefone		X	
101	X		
102	X		
103		X	
104	X		
105		X	
106		X	
107		X	
108	X		
109	X		
110	X		
111		X	
112	X		
113		X	
114	X		
115	X		
116		X (50)	
117	X		

118		X	
119		X	
120	X		
121		X	
122		X	
123		X	
124		X	
125 Anna tentando escutar através da porta		X	
126		X	
127	X		Muitas cenas com a câmera parada, mas com forte ação dentro da cena. Exemplo do marido de Ana quebrando a porta com a cabeça
128	X		
129		X	
130		X (60)	
131		X	
132		X	
133		X	
134		X	
135		X	
136 Ana foge pela janela		X	
137		X	Som muito forte dos zumbis
138		X	

139		X	
140		X (70)	
141	X		
142	X		
143		X	
144	X		Os trabalhos de dublês são muito bem realizados a exemplo de Anna caindo dentro da banheira
145		X	
146	X		
147		X	
148		X	
149		X	
150		X	
151		X	
152		X	
153	X		
154 Vizinho é atropelado por ambulância	X		As ações dentro dos quadros são muito mais aceleradas
155		X	
156	X		
157		X (80)	
158	X		
159		X	
160		X	
161	X		
162		X	
163		X	

164	X		
165		X	
166	X		A ação parece que a câmera está em movimento, mas não está.
167	X		
168		X	
169		X	
170		X	
171	X		
172		X	
173	X		
174		X (90)	
175		X	
176	X		Também temos câmeras acompanhando carros e assim contabilizamos o movimento apenas quando realmente acontece e não quando o carro está tremendo por dirigir
177		X	
178		X	
179		X	
180	X		
181		X	

182	X		
183		X	
184 Vista aérea com caos e destruição.		X	
185		X	
186	X		
187		X	
188	X		
189		X (100)	
190	X		
191	X		
192		X	
193	X		
194		X	
195		X	
196	X		
197		X	
198		X	
199		X	
200		X	
201	X		
202	X		
203		X	
204		X	
205 Carro de Anna bate na árvore	X		Aqui temos um ótimo exemplo de mostrar a mesma cena usando diversos planos super rápidos.
206	X		

207		X (110)	
208	X		
209 Créditos	Não vamos fazer a contagem dos planos usados nos créditos por...		
210		X	
211		X	
212	X		
213	X		
214	X		
215		X	
216	X		
217	X		
218		X	
219		X	
220		X	
221		X	
222		X	
223		X	
224		X (120)	
225	X		
226		X	
227	X		
228		X	
229		X	
230		X	
231		X	
232		X	
233		X	
234	X		
235		X	

236	X		
237		X	
238	X		
239	X		
240	X		
241		X (130)	
242	X		
243		X	
244	X		
245	X		
246 O <i>mall</i>		X	
247	X		
248		X	
249		X	
250		X	
251	X		
252		X	
253		X	
254		X	
255		X	
256		X (140)	
257		X	
258		X	
259		X	
260	X		
261	X		
262 Grupo consegue abrir a porta do <i>mall</i>		X	
263		X	
264		X	
265		X	

266	X		
267	X		
268		X	
269		X	
270		X (150)	
271	X		
272		X	
273		X	
274		X	
275		X	
276		X	
277	X		
278	X		
279		X	
280		X	
281		X	
282	X		
283		X	
284		X (160)	
285		X	
286		X	
287		X	
288		X	
289		X	
290	X		
291		X	
292		X	
293		X	
294 Anna lavando as mãos na fonte	X		
295		X	
296	X		

297	X		
298	X		
299		X (170)	
300	X		
301	X		
302		X	
303		X	
304		X	
305		X	
306		X	
307		X	
308		X	
309		X	
310		X	
311 Zumbi bate na porta de vidro do <i>mall</i>		X (180)	
312		X	
313	X		
314	X		
315	X		
316		X	
317	X		
318	X		
319		X	
320		X	
321	X		
322		X	
323		X	
324	X		
325		X	
326	X		

327		X	
328		X	
329		X	
330	X		
331	X		
332		X	
333	X		
334		X	
335		X	
336		X	
337		X	
338	X		
339		X	
340	X		
341		X	
342	X		
343		X	
344		X	
345		X (200)	
346		X	
347	X		
348		X	
349		X	
350		X	
351		X	
352		X	
353	X		
354		X	
355		X	
356		X	
357		X	
358		X	

359 Kenneth joga zumbi na fonte		X	
360		X	
361		X	
362		X	
363	X		
364		X	
365		X	
366		X	
367	X		
368		X	
369		X	
370		X	
371		X	
372		X	
373		X	
374		X	
375 Anna pega a arma no chão	X		
376		X	
377		X	
378		X	
379		X (230)	
380	X		
381		X	
382	X		
383		X	
384		X	
385		X	
386	X		
387		X	
388		X	

389		X	
390		X	
391		X	
392		X	
393 Grupo no elevador		X	
394		X	
395	X		
396	X		
397		X	
398		X	
399		X	
400		X	
401		X	
402		X	
403		X	
404		X (250)	
405		X	
406	X		
407		X	
408		X	
409		X	
410		X	
411		X	
412		X	
413		X	
414	X		
415		X	
416		X	
417		X	
418		X	
419		X	

420		X	
421		X	
422		X	
423		X	
424		X	
425		X	
426		X	
427		X	
428		X	
429		X	
430		X	
431 Seguranças tomam as armas do grupo		X	
432		X	
433		X	
434		X	
435		X	
436		X (280)	
437		X	
438	X		
439		X	
440		X	
441	X		
442		X	
443	X		
444	X		
445		X	
446	X		
447	X		
448	X		
449	X		

450	X		
451	X		
452	X		
453		X	
454	X		
455		X	
456		X	
457	X		
458		X	
459		X	
460 Anna fazendo curativo em Kenneth		X	
461	X		
462		X	
463	X		
464	X		
465	X		
466	X		
467		X	
468	X		
469		X	
470		X	
471		X	
472	X		
473	X		
474	X		
475	X		
476	X		
477	X		
478	X		
479	X		

480 Anna procurando medicamentos		X	
481		X	
482		X	
483	X		
484		X (300)	
485		X	
486	X		
487	X		
488		X	
489		X	
490		X	
491	X		
492	X		
493	X		
494	X		
495	X		
496	X		
497	X		
498	X		
499	X		
500	X		
501	X		
502	X		
503	X		
504	X		
505		X	
506	X		
507	X		
508	X		
509	X		

510	X		
511	X		
512		X	
513		X	
514	X		
515		X	
516 Zumbi na fonte	X		
517		X	
518		X	
519		X	
520		X	
521		X	
522		X	
523	X		
524	X		
525		X	
526	X		
527		X	
528	X		
529	X		
530		X	
531		X	
532	X		
533	X		
534	X		
535	X		
536	X		
537	X		
538	X		
539 S O S	X		
540	X		
541		X	

542	X		
543		X (320)	
544		X	
545		X	
546	X		
547	X		
548	X		
549	X		
550	X		
551		X	
552	X		
553	X		
554 Helicóptero		X	
555	X		
556		X	
557	X		
558		X	
559		X	
560	X		
561	X		
562	X		
563	X		
564 Grupo sendo trancado		X	
565		X	
566		X	
567	X		
568	X		
569		X	
570		X	
571		X	
572	X		

573		X	
574	X		
575		X	
576		X	
577		X	
578		X	
579	X		
580	X		
581	X		
582	X		
583	X		
584	X		
585		X	
586		X (340)	
587	X		
588	X		
589	X		
590		X	
591 Seguranças assistindo TV	X		
592	X		
593	X		
594	X		
595		X	
596	X		
597	X		
598	X		
599	X		
600	X		
601	X		
602		X	
603	X		

604		X	
605		X	
606 Participação de Ken Foree		X	
607		X	
608		X	
609		X	
610		X (350)	
611		X	
612		X	
613		X	
614		X	
615		X	
616 Luzes do <i>mall</i> são acesas		X	
617		X	
618		X	
619		X	
620	X		
621		X	
622	X		
623		X	
624		X	
625		X	
626		X	
627		X	
628	X		
629		X	
630	X		
631	X		
632	X		
633		X	

634		X	
635	X		
636	X		
637	X		
638	X		
639		X	
640		X (370)	
641		X	
642	X		
643		X	
644	X		
645		X	
646	X		
647		X	
648		X	
649		X	
650		X	
651	X		
652	X		
653	X		
654		X	
655	X		
656	X		
657	X		
658	X		
659		X	
660	X		
661	X		
662		X	
663		X	
664		X	
665	X		

666	X		
667	X		
668		X	
669	X		
670	X		
671	X		
672	X		
673	X		
674	X		
675	X		
676	X		
677	X		
678		X	
679	X		
680	X		
681	X		
682	X		
683	X		
684	X		
684		X	
686		X	
687	X		
688	X		
689	X		
690		X	
691	X		
692	X		
693		X	
694		X	
695 Seguranças são rendidos		X (390)	
696		X	

697		X	
698		X	
699		X	
700	X		
701		X	
702		X	
703		X	
704		X	
705	X		
706		X	
707 Caminhão		X (400)	
708		X	
709		X	
710		X	
711	X		
712		X	
713		X	
714	X		
715	X		
716		X	
717		X	
718		X	
719		X	
720		X	
721		X	
722		X	
723		X	
724		X	
725		X	
726		X	
727		X	
728		X	

729		X	
730		X	
731		X	
732		X	
733		X	
734		X	
735		X	
736		X	
737 Anna abaixando a escada de incêndio	X		
738		X	
739	X		
740		X	
741		X	
742		X (430)	
743		X	
744		X	
745		X	
746	X		
747		X	
748	X		
749		X	
750		X	
751		X	
752		X	
753		X	
754	X		
755		X	
756 Mulher no carrinho de mão		X	
757		X	

758		X	
759	X		
760	X		
761	X		
762		X	
763		X	
764	X		
765		X	
766	X		
767		X	
768	X		
769	X		
770	X		
771	X		
772	X		
773	X		
774	X		
775	X		
776	X		
777	X		
778	X		
779	X		
780		X	
781	X		
782		X	
783	X		
784		X (450)	
785	X		
786	X		
787	X		
788		X	
789	X		

790		X	
791	X		
792		X	
793	X		
794	X		
795	X		
796	X		
797		X	
798 Kenneth sozinho no telhado	X		
799	X		
800		X	
801		X	
802		X	
803		X	
804	X		
805	X		
806		X	
807		X	
808		X	
809		X	
810	X		
811	X		
812	X		
813 Mulher muito mal na cama		X	
814	X		
815	X		
816	X		
817		X	
818	X		
819	X		

820	X		
821	X		
822		X	
823		X	
824		X	
825	X		
826	X		
827		X	
828		X	
829		X (470)	
830	X		
831	X		
832	X		
833		X	
834	X		
835	X		
836	X		
837	X		
838	X		
839	X		
840	X		
841	X		
842	X		
843		X	
844	X		
845	X		
846	X		
847		X	
848		X	
849		X	
850		X	
851		X	

852		X	
853		X	
854		X (480)	
855		X	
856	X		
857	X		
858		X	
859		X	
860		X	
861 Anna mata zumbi	X		
862	X		
863		X	
864		X	
865	X		
866	X		
867	X		
868	X		
869	X		
870	X		
871		X	
872	X		
873	X		
874	X		
875	X		
876	X		
877	X		
878	X		
879	X		
880	X		
881	X		
882	X		

883	X		
884	X		
885		X	
886	X		
887		X	
888	X		
889		X	
890 Anna entra correndo	X		
891		X	
892		X	
893	X		
894	X		
895	X		
896	X		
897	X		
898		X	
899	X		
900	X		
901	X		
902		X	
903	X		
904	X		
905	X		
906	X		
907	X		
908	X		
909	X		
910	X		
911	X		
912	X		
913	X		

914		X	
915 Loja de brinquedos		X	
916		X	
917		X	
918	X		
919		X	
920	X		
921		X (500)	
922		X	
923		X	
924	X		
925	X		
926	X		
927	X		
928	X		
929	X		
930	X		
931		X	
932	X		
933 Filha se despede do pai		X	
934		X	
935		X	
936		X	
937		X	
938		X	
939		X	
940	X		
941		X	
942		X	
943		X	

944	X		
945	X		
946	X		
947	X		
948		X	
949	X		
950	X		
951		X	
952		X	
953		X	
954 Andy escrevendo cartaz		X	
955		X	
956	X		
957	X		
958		X	
959		X	
960	X		
961		X	
962		X	
963		X	
964		X (525)	
965		X	
966		X	
967	X		
968	X		
969	X		
970		X	
971		X	
972	X		
973		X	
974		X	

975	X		
976		X	
977		X	
978	X		
979	X		
980	X		
981 Seguranças presos		X	
982		X	
983	X		
984		X	
985		X	
986	X		
987		X	
988	X		
989		X	
990		X (540)	
991	X		
992		X	
993		X	
994		X	
995	X		
996	X		
997	X		
998	X		
999		X	
1000	X		
1001	X		
1002	X		
1003	X		
1004		X	
1005		X	

1006	X		
1007		X	
1008	X		
1009		X	
1010	X		
1011		X	
1012	X		
1013		X	
1014		X	
1015		X	
1016		X	
1017		X	
1018		X	
1019		X	
1020	X		
1021		X	
1022	X		
1023		X	
1024		X	
1025		X (560)	
1026		X	
1027	X		
1028	X		
1029	X		
1030	X		
1031 Kenneth desejando boa noite para Andy		X	
1032		X	
1033		X	
1034		X	
1035	X		

1036	X		
1037		X	
1038	X		
1039		X	
1040		X	
1041	X		
1042	X		
1043	X		
1044	X		
1045	X		
1046	X		
1047		X	
1048	X		
1049	X		
1050	X		
1051	X		
1052	X		
1053	X		
1054 Faltou luz no <i>mall</i>		X (570)	
1055		X	
1056	X		
1057		X	
1058		X	
1059		X	
1060		X	
1061		X	
1062		X	
1063		X	
1064		X	
1065		X	
1066		X	

1067		X	
1068	X		
1069		X	
1070	X		
1071		X	
1072		X	
1073		X	
1074		X	
1075		X	
1076		X	
1077	X		
1078		X	
1079	X		
1080		X	
1081	X		
1082		X	
1083 Quebrando vidro do machado		X	
1084		X	
1085		X	
1086		X	
1087		X	
1088		X	
1089		X	
1090		X (600)	
1091		X	
1092		X	
1093		X	
1094		X	
1095		X	
1096		X	
1097	X		

1098		X	
1099		X	
1100		X	
1101 No estacionamento		X	
1102		X	
1103		X	
1104		X	
1105		X	
1106		X	
1107		X	
1108		X	
1109		X	
1110		X	
1111		X	
1112		X	
1113		X	
1114		X	
1115		X	
1116		X	
1117		X	
1118		X	
1119		X	
1120		X	
1121		X	
1122		X	
1123	X		
1124		X	
1125		X	
1126		X	
1127		X	
1128		X	

1129		X	
1130		X	
1131		X	
1132		X	
1133		X	
1134	X		
1135		X	
1136		X	
1137		X	
1138	X		
1139		X	
1140		X	
1141	X		
1142		X	
1143	X		
1144		X	
1145		X	
1146		X (650)	
1147 Segurança mais jovem atacado	X		
1148		X	
1149	X		
1150	X		
1151		X	
1152	X		
1153		X	
1154		X	
1155	X		
1156	X		
1157		X	
1158		X	
1159	X		

1160		X	
1161		X	
1162	X		
1163	X		
1164 Zumbis atacando o subsolo.	X		
1165		X	
1166		X	
1167		X	
1168	X		
1169		X	
1170		X	
1171	X		
1172		X	
1173	X		
1174		X	
1175		X	
1176	X		
1177		X	
1178		X	
1179		X	
1180		X	
1181		X	
1182	X		
1183		X	
1184	X		
1185		X	
1186	X		
1187	X		
1188		X	
1189	X		
1190	X		

1191	X		
1192	X		
1193		X (675)	
1194	X		
1195	X		
1196	X		
1197		X	
1198		X	
1199		X	
1200	X		
1201	X		
1202	X		
1203		X	
1204	X		
1205	X		
1206		X	
1207		X	
1208	X		
1209	X		
1210	X		
1211		X	
1212		X	
1213		X	
1214		X	
1215	X		
1216		X	
1217		X	
1218	X		
1219	X		
1220	X		
1221		X	
1222		X	

1223		X	
1224		X	
1225		X	
1226		X	
1227	X		
1228	X		
1229	X		
1230		X	
1231	X		
1232		X	
1233	X		
1234	X		
1235		X	
1236		X	
1237	X		
1238		X	
1239 Parto	X		
1240	X		
1241	X		
1242	X		
1243		X	
1244	X		
1245	X		
1246	X		
1247	X		
1248		X (700)	
1249	X		
1250	X		
1251	X		
1252		X	
1253		X	
1254		X	

1255		X	
1256		X	
1257		X	
1258		X	
1259		X	
1260		X	
1261		X	
1262		X	
1263		X	
1264		X	
1265		X	
1266		X	
1267		X	
1268		X	
1269		X	
1270		X	
1271		X	
1272		X	
1273		X	
1274		X	
1275		X	
1276		X	
1277		X	
1278		X	
1279		X	
1280		X	
1281		X (730)	
1282 Anna guardando cerveja		X	
1283		X	
1284		X	
1285	X		

1286		X	
1287	X		
1288	X		
1289		X	
1290		X	
1291		X	
1292	X		
1293		X	
1294		X	
1295		X	
1296	X		
1297		X	
1298	X		
1299		X	
1300	X		
1301		X	
1302		X	
1303		X	
1304		X	
1305		X	
1306		X	
1307		X	
1308		X (750)	
1309		X	
1310	X		
1311	X		
1312	X		
1313		X	
1314		X	
1315		X	
1316		X	
1317		X	

1318		X	
1319	X		
1320	X		
1321	X		
1322	X		
1323		X	
1324	X		
1325	X		
1326		X	
1327	X		
1328	X		
1329	X		
1330	X		
1331	X		
1332	X		
1333		X	
1334		X	
1335	X		
1336	X		
1337	X		
1338		X	
1339	X		
1340		X	
1341		X	
1342	X		
1343	X		
1344	X		
1345	X		
1346	X		
1347	X		
1348		X	
1349		X	

1350		X	
1351		X	
1352		X	
1353		X (770)	
1354	X		
1355		X	
1356		X	
1357	X		
1358		X	
1359		X	
1360		X	
1361		X	
1362		X	
1363		X	
1364		X	
1365		X	
1366		X	
1367		X	
1368		X	
1369		X	
1370		X	
1371		X	
1372		X	
1373		X	
1374		X	
1375 Bebê zumbi		X	
1376		X	
1377	X		
1378		X	
1379	X		
1380	X		
1381	X		

1382		X	
1383	X		
1384		X	
1385	X		
1386		X	
1387	X		
1388		X	
1389		X	
1390		X	
1391	X		
1392		X	
1393		X (800)	
1394		X	
1395	X		
1396		X	
1397		X	
1398		X	
1399		X	
1400		X	
1401	X		
1402		X	
1403		X	
1404		X	
1405	X		
1406	X		
1407	X		
1408	X		
1409	X		
1410		X	
1411 Preparando o ônibus		X	
1412		X	

1413		X	
1414		X	
1415		X	
1416		X	
1417	X		
1418		X	
1419	X		
1420		X	
1421	X		
1422		X	
1423	X		
1424	X		
1425	X		
1426	X		
1427	X		
1428	X		
1429	X		
1430	X		
1431	X		
1432		X (820)	
1433		X	
1434	X		
1435	X		
1436	X		
1437		X	
1438		X	
1439		X	
1440		X	
1441		X	
1442		X	
1443		X	
1444		X	

1445		X	
1446	X		
1447		X	
1448		X	
1449		X	
1450		X	
1451		X	
1452		X	
1453	X		
1454	X		
1455		X	
1456		X	
1457		X	
1458		X (840)	
1459	X		
1460	X		
1461	X		
1462		X	
1463		X	
1464		X	
1465		X	
1466	X		
1467		X	
1468	X		
1469	X		
1470		X	
1471		X	
1472		X	
1473		X	
1474		X	
1475	X		
1476		X	

1477	X		
1478		X	
1479		X	
1480		X	
1481		X	
1482	X		
1483		X	
1484		X	
1485		X	
1486		X	
1487		X (860)	
1488		X	
1489		X	
1490		X	
1491		X	
1492		X	
1493		X	
1494		X	
1495		X	
1496		X	
1497		X	
1498		X	
1499		X	
1500		X	
1501		X	
1502		X	
1503		X	
1504		X	
1505		X	
1506		X	
1507		X (880)	
1508		X	

1509		X	
1510		X	
1511	X		
1512	X		
1513	X		
1514		X	
1515		X	
1516		X	
1517		X	
1518		X	
1519 Nicole vai atrás do cachorro na casa de Andy		X	
1520		X	
1521		X	
1522		X	
1523		X	
1524		X	
1525		X	
1526		X	
1527		X	
1528		X	
1529		X	
1530		X (900)	
1531		X	
1532		X	
1533		X	
1534		X	
1535		X	
1536		X	
1537		X	
1538		X	

1539		X	
1540		X	
1541		X	
1542		X	
1543		X	
1544		X	
1545		X	
1546		X	
1547		X	
1548		X	
1549	X		
1550	X		
1551 Arrombando a porta		X	
1552		X (920)	
1553		X	
1554	X		
1555		X	
1556		X	
1557		X	
1558	X		
1559		X	
1560		X	
1561		X	
1562		X	
1563		X	
1564		X	
1565	X		
1566		X	
1567	X		
1568		X	
1569		X	

1570		X	
1571		X	
1572		X	
1573		X	
1574	X		
1575		X	
1576		X	
1577		X (940)	
1578		X	
1579		X	
1580		X	
1581		X	
1582		X	
1583		X	
1584		X	
1585		X	
1586		X	
1587	X		
1588		X	
1589		X	
1590		X	
1591	X		
1592		X	
1593		X	
1594		X	
1595		X	
1596		X	
1597		X	
1598		X	
1599	X		
1600		X (960)	
1601		X	

1602		X	
1603		X	
1604		X	
1605	X		
1606		X	
1607		X	
1608		X	
1609		X	
1610		X	
1611		X	
1612		X	
1613		X	
1614		X	
1615		X	
1616 Grupo entra na loja de Andy		X	
1617		X	
1618		X	
1619		X	
1620		X	
1621		X (980)	
1622		X	
1623		X	
1624		X	
1625		X	
1626	X		
1627		X	
1628		X	
1629		X	
1630		X	
1631		X	
1632		X	

1633 Andy infectado		X	
1634		X	
1635	X		
1636	X		
1637		X	
1638		X	
1639		X	
1640		X	
1641	X		
1642		X	
1643		X	
1644		X	
1645		X (1000)	
1646		X	
1647		X	
1648		X	
1649		X	
1650		X	
1651		X	
1652 Explosão		X	
1653		X	
1654		X	
1655		X	
1656		X	
1657		X	
1658		X	
1659		X	
1660		X	
1661		X	
1662		X	
1663		X	

1664		X	
1665		X	
1666		X	
1667		X	
1668		X	
1669		X	
1670		X	
1671		X	
1672		X	
1673		X	
1674		X	
1675		X	
1676		X	
1677 Descendo no esgoto		X (1033)	
1678	X		
1679		X	
1680		X	
1681		X	
1682		X	
1683		X	
1684		X	
1685		X	
1686		X	
1687		X	
1688		X	
1689		X	
1690		X	
1691		X	
1692		X	
1693		X	
1694		X	

1695		X (1050)	
1696		X	
1697		X	
1698		X	
1699		X	
1700	X		
1701		X	
1702		X	
1703		X	
1704		X	
1705		X	
1706		X	
1707		X	
1708		X	
1709		X	
1710		X	
1711		X	
1712		X	
1713		X	
1714		X	
1715		X	
1716		X	
1717		X	
1718		X	
1719		X	
1720		X	
1721		X	
1722		X	
1723		X	
1724		X	
1725		X	
1726	X		

1727		X (1080)	
1728		X	
1729		X	
1730		X	
1731	X		
1732	X		
1733		X	
1734		X	
1735	X		
1736		X	
1737		X	
1738		X	
1739		X	
1740		X	
1741		X	
1742	X		
1743		X	
1744		X	
1745		X	
1746		X	
1747		X	
1748		X	
1749		X	
1750		X	
1751	X		
1752	X		
1753		X (1100)	
1754		X	
1755		X	
1756		X	
1757		X	
1758		X	

1759		X	
1760	X		
1761	X		
1762	X		
1763 Grupo se reúne novamente para fugir	X		
1764		X	
1765		X	
1766		X	
1767	X		
1768		X	
1769		X	
1770	X		
1771		X	
1772		X	
1773		X	
1774		X	
1775		X	
1776		X	
1777		X	
1778	X		
1779 Grupo no elevador	X		
1780		X	
1781	X		
1782		X (1120)	
1783		X	
1784		X	
1785		X	
1786		X	
1787		X	

1788	X		
1789		X	
1790 Grupo se preparando dentro do ônibus		X	
1791		X	
1792		X	
1793		X	
1794	X		
1795		X	
1796		X	
1797		X	
1798		X	
1799		X	
1800		X	
1801		X	
1802	X		
1803	X		
1804	X		
1805		X	
1806		X	
1807		X (1140)	
1808	X		
1809		X	
1810		X	
1811		X	
1812	X		
1813		X	
1814	X		
1815		X	
1816		X	
1817		X	

1818		X	
1819		X	
1820		X (1150)	
1821		X	
1822		X	
1823		X	
1824 Zumbis tentando virar o ônibus		X	
1825		X	
1826		X	
1827		X	
1828		X	
1829		X	
1830		X	
1831		X	
1832		X	
1833		X	
1834		X	
1835		X	
1836		X	
1837		X	
1838		X	
1839		X	
1840		X (1170)	
1841		X	
1842 Zumbi segurando o gás		X	
1843		X	
1844		X	
1845		X	
1846		X	

1847		X	
1848	X		
1849		X	
1850	X		
1851		X	
1852		X (1180)	
1853		X	
1854		X	
1855		X	
1856		X	
1857		X	
1858		X	
1859		X	
1860		X	
1861		X	
1862		X	
1863		X	
1864 Passando em frente a loja do Andy		X	
1865		X	
1866		X	
1867		X	
1868		X	
1869		X	
1870	X		
1871		X	
1872		X	
1873		X (1200)	
1874		X	
1875		X	
1876		X	

1877		X	
1878		X	
1879		X	
1880		X	
1881		X	
1882		X	
1883		X	
1884		X	
1885		X	
1886		X	
1887		X	
1888		X	
1889		X	
1890		X	
1891		X	
1892		X	
1893		X	
1894	X		
1895		X	
1896		X	
1897		X	
1898		X	
1899		X	
1900		X	
1901		X	
1902		X	
1903		X	
1904 Ônibus vira	X		
1905		X (1230)	
1906	X		
1907	X		
1908		X	

1909		X	
1910		X	
1911		X	
1912		X	
1913	X		
1914		X	
1915		X	
1916		X	
1917		X	
1918		X	
1919		X	
1920		X	
1921		X	
1922		X	
1923	X		
1924		X	
1925		X	
1926		X	
1927		X	
1928		X	
1929		X (1250)	
1930		X	
1931		X	
1932		X	
1933		X	
1934		X	
1935		X	
1936		X	
1937		X	
1938		X	
1939		X	
1940		X	

1941		X	
1942		X	
1943		X	
1944		X	
1945		X	
1946		X	
1947		X	
1948		X	
1949		X (1270)	
1950		X	
1951		X	
1952		X	
1953		X	
1954		X	
1955	X		
1956		X	
1957		X	
1958 Anna procurando a chave	X		
1959	X		
1960		X	
1961		X	
1962		X (1280)	
1963		X	
1964		X	
1965		X	
1966		X	
1967	X		
1968		X	
1969		X	
1970		X	
1971		X	

1972		X	
1973		X	
1974		X	
1975		X	
1976		X	
1977		X	
1978		X	
1979		X	
1980		X	
1981		X	
1982		X	
1983		X (1300)	
1984		X	
1985		X	
1986		X	
1987		X	
1988		X	
1989		X	
1990		X	
1991	X		
1992		X	
1993		X	
1994	X		
1995		X	
1996		X	
1997		X	
1998		X	
1999		X	
2000		X	
2001		X	
2002		X	
2003		X	

2004	X		
2005		X	
2006		X	
2007		X	
2008		X	
2009		X	
2010	X		
2011		X	
2012		X	
2013	X		
2014	X		
2015		X	
2016		X	
2017	X		
2018		X	
2019		X (1330)	
2020	X		
2021		X	
2022	X		
2023		X	
2024	X		
2025		X	
2026		X	
2027		X	
2028		X	
2029		X	
2029		X	
2030	X		
2031		X	
2032		X	
2033		X	
2034		X	

2035		X	
2036		X	
2037		X	
2038		X	
2039		X	
2040		X	
2041		X	
2042		X (1350)	
2043		X	
2044		X	
2045	X		
2046	X		
2047		X	
2048		X	
2049		X	
2050		X	
2051		X	
2052		X	
2053		X	
2054		X	
2055		X	
2056		X	
2057		X	
2058		X	
2059		X	
2060		X	
2061		X	
2062		X	
2063		X	
2064		X (1370)	
2065	X		
2066		X	

2067		X	
2068		X	
2069		X	
2070		X	
2071		X	
2072		X	
2073		X	
2074		X	
2075		X	
2076	X		
2077		X	
2078		X	
2079		X	
2080		X	
2081		X	
2082		X	
2083		X	
2084		X	
2085		X	
2086		X (1390)	
2087		X	
2088		X	
2089		X	
2090		X	
2091	X		
2092		X	
2093		X	
2094		X	
2095	X		
2096	X		
2097	X		
2098		X	

2099	X		
2100 Ônibus explode	X		
2101		X	
2102		X (1400)	
2103		X	
2104		X	
2105		X	
2106		X	
2107		X	
2108		X	
2109		X	
2110		X	
2111		X	
2112		X	
2113		X	
2114		X	
2115		X	
2116		X	
2117		X	
2118		X	
2119		X	
2120		X	
2121		X	
2122		X	
2123		X	
2124		X	
2125		X	
2126		X (1425)	
2126		X	
2128		X	
2129		X	

2130		X	
2131		X	
2132	X		
2133		X	
2134		X	
2135		X	
2136 Créditos			
2137		X	
2138		X	
2139		X	
2140		X	
2141		X	
2142		X	
2143		X	
2144		X	
2145		X	
2146		X	
2147		X	
2148		X	
2179		X	
2150		X	
2151		X	
2152		X	
2153		X	
2154		X	
2155		X	
2156		X	
2157		X	
2158	X		
2159		X (1455)	