

# O Fenômeno dos Remakes de Filmes de Horror: apontamentos sobre o excesso como estilo no audiovisual contemporâneo

*Remaking horror movies: notes on the excess as style on contemporary audiovisuals*

## Filipe Falcão

Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE, professor e coordenador do curso de Jornalismo da Aeso - Faculdade Barros Melo.

Email: filifalcao@gmail.com

## Rodrigo Carreiro

Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Pernambuco, onde cursou Mestrado e Doutorado em Comunicação (Cinema). É Bacharel em Jornalismo pela Universidade Católica de Pernambuco. Atua principalmente nas áreas de teoria e história do cinema, com ênfase na análise fílmica, nos estudos dos gêneros fílmicos e nos estudos do som.

Email: rcarreiro@gmail.com

## DOSSIÊ

### RESUMO

A produção de remakes tem sido uma prática comum na história do sistema de produção cinematográfica internacional. O século XXI testemunha um grande aumento desta prática, em especial nos títulos de horror. A produção de novas versões de filmes já existentes costuma ser analisada através de abordagens estilísticas. Para este estudo, tentamos ir além dessa abordagem para procurar localizar as razões de tal aumento na própria lógica do sistema produtivo mainstream do audiovisual contemporâneo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Modernidade; Cultura pop, Excesso; Remakes; Horror

### ABSTRACT

The production of remakes has been a common practice in the motion picture production system, regardless of film genre and historic period. The twenty-first century has witnessed an increase in this particular practice related to horror movies. The act of producing new versions of existing movies usually comparative methods of analysis, traditionally focused on stylistics. For this study, we try to go beyond specific differences, to locate the reasons of such increase in the production system itself, which is responsible for contemporary mainstream movies.

**KEYWORDS:** Modernity; Pop culture; Excess; remakes; Horror

## Introdução

Não é de hoje que o cinema produz *remakes*. O processo de refilmagem de obras já existentes consiste em prática bastante comum no sistema de produção cinematográfica em larga escala, e está atrelada à própria história do cinema<sup>1</sup>. Um dos primeiros *remakes* produzidos, por exemplo, foi o curta *The kiss in the tunnel*<sup>2</sup>, cuja versão original foi dirigida por G. A. Smith em novembro de 1899. A obra, de pouco mais de um minuto de duração, utilizava o chamado “passeio fantasma”, quando a câmera é presa em um veículo de verdade que se move<sup>3</sup>. Neste caso, o equipamento foi colocado na frente da locomotiva para capturar a entrada e a saída do trem no túnel. Em dezembro do mesmo ano, a Companhia Bamforth decidiu fazer a sua própria versão, também com um minuto de duração, mas com uma técnica considerada inovadora para a época. Na refilmagem, a câmera ficou localizada próxima aos trilhos e mostrava o trem entrando e depois saindo do túnel. Este tipo de enquadramento com a locomotiva em movimento passando ao lado da câmera estática dava a ideia de continuidade, algo pouco utilizado no cinema do final do século XIX.

Este exemplo é particularmente incisivo porque expõe um dos principais motivos para a existência de refilmagens: a possibilidade de acrescentar inovações tecnológicas a enredos já conhecidos e aprovados, atraindo a curiosidade de novos e velhos admiradores. Desse modo, muitos avanços técnicos ao longo da história do cinema, tais como o advento do som, a produção de filmes coloridos e a utilização de efeitos especiais cada vez mais modernos e realistas, impulsionaram a realização de *remakes*. Os pesquisadores Forrest e Koos (2002) exemplificam esta questão através do filme *King Kong*. Para a dupla, os *remakes* lançados em 1976 e 2005 tiveram nas inovações tecnológicas o aspecto fundamental que diferencia e justifica a atualização do longa-metragem original de 1933.

Outro destaque para justificar a regravação de uma obra já conhecida responde pela ideia de a refilmagem ser um produto considerado *pre-sold*<sup>4</sup>. Isto significa que os títulos e argumentos das obras originais provavelmente já são conhecidos por um público geral, embora não necessariamente tais filmes tenham sido efetivamente assistidos por estas plateias.

1 Os livros de história do cinema registram 1895 como o ano do nascimento da sétima arte.

2 Traduzido como *O beijo no túnel*, este curta é composto por três cenas. Na primeira vemos o trem entrando no túnel, na segunda um casal dentro da locomotiva se beija, e na terceira temos a saída do trem do túnel. O *remake* possui as mesmas três cenas, embora a terceira já mostre a locomotiva chegando na estação.

3 Não confundir com o *travelling*, que surgiu anos depois. O *travelling* consiste no deslocamento da câmera em cima de uma plataforma sobre trilhos.

4 Podemos traduzir a expressão como “facilmente vendável”.

Autores como Verevis (2006), Forrest e Koos (2002) problematizam a noção muito difundida no senso comum, de que uma definição única e exata daquilo que um *remake* representa – a refilmagem de uma obra fílmica já existente:

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)<sup>5</sup>.

É importante destacar que o objetivo do estudo aqui apresentado não é o de gerar um aprofundamento histórico ou técnico sobre *remakes*. De fato, pretendemos investigar um interessante fenômeno da cultura *pop* que está acontecendo neste momento: a proliferação em massa de *remakes* de horror no século XXI. Por essa razão, vamos apontar características e tentar entender o que motiva as diferenças nos novos títulos quando estes são comparados com as matrizes originais.

A ideia de se regravar um filme nos faz pensar que a nova versão deve apresentar algum diferencial em relação ao produto original, principalmente quando os títulos são de períodos diferentes. Mesmo quando não estamos analisando refilmagens, é possível perceber que existem diferenças, estéticas ou narrativas (ou ambas), entre películas de épocas distintas. A partir dessa observação, podemos pensar na evolução do próprio cinema como um dos fatores que respondem por estas mudanças.

Para Eberwein (1998), a justificativa para refazer um filme está diretamente associada ao ato de contar uma mesma história de forma mais “completa”, uma vez que as tramas originais seriam sempre mais “simples” dentro de um contexto comparativo. Ao seguir este raciocínio, torna-se possível pensar que cada nova filmagem de uma mesma história representa um filme mais “completo”, pelo menos aos olhos do público contemporâneo.

A ideia de filme mais “moderno” pode ser compreendida, em princípio, através dos exemplos utilizados por Bordwell (2006) sobre cortes e planos. Ele afirma, baseado em um minucioso estudo estatístico, que filmes mais antigos, em particular feitos nas décadas de 1940 e 1950, costumavam possuir planos mais longos, com duração média de oito a 11 segundos. Ainda de acordo com Bordwell, com o avanço das décadas, o tempo de duração dos planos foi diminuindo. Nos anos 1980, caiu para um intervalo de cinco a sete segundos. Estes planos mais curtos acabam por tornar o filme mais rápido

5 What is film remaking? Which film are remake of other films? How does film remaking differ from other types of repetition, such as adaptation? What is the relationship between remakes and other commercial forms such as sequels, cycles and series? (...) These are questions that have seldom been asked, let alone satisfactorily answered, in cinema studies. (Tradução feita pelos autores).

e, podemos pontuar, conseqüentemente mais “moderno”.

De modo geral, a maior parte das pesquisas que costuma ser feita sobre *remakes* investe em análises comparativas entre os títulos envolvidos. Para nós, esta é apenas a ponta do *iceberg* dentro deste tipo de investigação. As ideias de Bordwell (2006), por exemplo, possuem fundamento concreto, mas não se aplicam apenas a *remakes*, e sim a todas as realizações fílmicas contemporâneas, destacando as produções *mainstream*<sup>6</sup>. Nesse ponto, é importante citar Seel (2014) e suas ideias sobre a experiência estética. Para ele, as mudanças estilísticas ao longo dos anos acabam por gerar alterações nas possibilidades de apresentação e recepção dos filmes. Assim, é possível pensar o ato de assistir a essas produções como modos de experiência estética.

As análises comparativas, apesar de necessárias e importantes, nos parecem seguir um pensamento estruturalista e que pode limitar a pesquisa. Para expandir esse estudo, nosso objetivo não pode ser apenas pontuar qual filme é mais rápido ou quantos planos existem no original e na refilmagem. Embora esses dados sejam importantes, é preciso compreender quais motivos proporcionam a aceleração do fluxo narrativo, como a contexto sociocultural impulsiona essas mudanças, e quais conseqüências isso tem para a experiência estética dos espectadores. As respostas a essas questões não estão unicamente em números e dados estatísticos.

Para começar a expandir a abordagem da pesquisa, devemos 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 como 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 transformou não apenas o modo de vida, mas a forma de buscar e consumir entretenimento. “O começo do cinema culminou com esta tendência de [buscar] sensações vividas e intensas” (Singer, 2004, p. 106). A consolidação da cultura *pop*, a partir dos anos 1950, nos parece uma possível conseqüência dessa tendência.

Assim, para o desenvolvimento deste trabalho, num primeiro movimento vamos apresentar dados sobre o número de *remakes* de filmes de horror no século XXI, em comparação com outros períodos. Ao mesmo tempo, tentaremos debater o que se pode compreender como *remake* cinematográfico. Para nos ajudar na compreensão do tema, vamos utilizar as definições e questionamentos de alguns

<sup>6</sup> Filmes com chances altas de retorno financeiro nas bilheterias geralmente contam com atores e atrizes famosos, e são produzidos por grandes estúdios, com capital para bancar a divulgação internacional. As temáticas destas produções costumam ser de forte apelo comercial.

pesquisadores da área, além de incluir algumas ideias próprias sobre o tema. Dando continuidade, vamos apresentar um estudo de caso de análise comparativa entre um filme original e sua respectiva refilmagem.

Vamos trabalhar em duas vertentes para compreender as mudanças nas refilmagens. Em primeiro lugar, vamos fazer uma análise comparativa entre o título original e o *remake*, levando em conta a quantidade de planos e o tempo de duração médio dos planos. Em um segundo momento, vamos averiguar como as transformações socioculturais e tecnológicas, bem como o impacto destas mudanças, reverberaram nos modos de produção e consumo fílmicos. Veremos, ainda, se essas transformações foram responsáveis por algumas das características de estilo presentes nos *remakes* atuais.

### Originais e *remakes*

Através de dados apresentados pelo site *Internet Movie Data Base*<sup>7</sup>, é possível acompanhar o desenvolvimento de *remakes* de horror por períodos cronológicos específicos. O banco de dados traz, por exemplo, um total de 295<sup>8</sup> filmes classificados como *remakes* de obras de horror. Dividindo este número por ciclos de dez anos<sup>9</sup>, temos 27 *remakes* produzidos na década de 1950, 16 durante os anos 1960, 17 na década de 1970, 18 nos anos 1980 e 27 nos dez anos da década de 1990. Depois disso, os números efetivamente aumentaram substancialmente, já que entre 2001 e 2010 foram produzidos 76 *remakes* de filmes de horror. Entre 2011 e 2014<sup>10</sup>, a quantidade foi de 37 refilmagens.

O site *Box Office Mojo*<sup>11</sup>, outro banco de dados importante, apresenta uma lista menor<sup>12</sup>, quando 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 64 *remakes* de filmes de horror listados, apenas cinco refilmagens aconteceram nos anos 1980 e sete na década de 1990. Já entre 2001 e 2010, foram contabilizados 37 *remakes*, enquanto entre 2011 e 2014 este número foi de 15. Quando

7 Disponível em <http://www.imdb.com/list/?ls000591773>. Acesso em 20 jun. 2015.

8 Este total inclui filmes que ganharam *remakes* em formato de série para televisão. Os dados também mostram curtas-metragens que foram refilmados como longas. Para este trabalho, vamos excluir esses dois casos e nos concentrar apenas em *remakes* de filmes em formato de longa-metragem.

9 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.

10 Este número não inclui filmes de 2015, visto que alguns foram anunciados e lançados enquanto outros títulos ainda estavam sendo produzidos ou pós-produzidos, mas sem terem sido lançados.

11 Disponível em <http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=horrorremake.htm>. Acesso em 10 jun. 2015.

12 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.

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. Como se vê, fica estatisticamente comprovado que o fenômeno do *remake* atinge o gênero horrorífico com mais força.

Além disso, os dados acima mostram um expressivo aumento do número de *remakes* de filmes de horror entre 2001 e 2014. Em posse de tais números, torna-se necessário analisar este fenômeno, na tentativa de identificar porque os *remakes* aumentaram, e o motivo pelo qual o horror registrou um aumento maior que os outros gêneros fílmicos. Tomamos este artigo como o primeiro movimento de uma investigação detalhada envolvendo os *remakes* de produções de horror do século XXI e suas implicações para o próprio gênero e seus subgêneros<sup>13</sup>.

Em nosso estudo, entendemos o *remake* a partir da definição de Horton e McDougal (1998), para quem esse tipo de filme constitui uma forma de narrativa que tenta representar um enredo preexistente por meio de uma nova leitura. Para a dupla, em alguns casos parece existir uma dificuldade em categorizar refilmagens, quando eles afirmam que este tipo de produto pode ampliar, ignorar, subverter ou transformar a obra original. Já Verevis (2006) chama nossa atenção para três tipos de *remakes*: os *diretos*, produções que procuram minimizar as diferenças entre os originais possuindo elementos sintáticos<sup>14</sup> e semânticos<sup>15</sup> muito parecidos; os *disfarçados*, que fazem poucas alterações em elementos sintáticos, mas mudam principalmente os pontos semânticos como nome de personagens, gênero ou raça, questões culturais e temporais; e os *não-remakes*, que apresentam um número considerável de diferenças entre original e refilmagem, nas questões semânticas e sintáticas, a ponto de os exemplos desta categoria, mesmo quando carregam os mesmos títulos, acabam gerando diferenças mais significativas que as semelhanças.

Com a necessidade de fazermos um recorte para título de análise, os filmes *A hora do pesadelo*, de 1984, e seu respectivo *remake* de 2010, foram escolhidos, por se tratarem de dois *slashers* muito representativos do gênero. *A hora do pesadelo* é um filme norte-americano de 1984 dirigido por Wes Craven. Na trama, os jovens de Springwood estão tendo pesadelos com um homem deformado por

13 As produções chamadas de *trash*, por exemplo, costumam trazer uma estética exagerada, na qual a falta de recursos muitas vezes pode ser claramente percebida. Os títulos *gore* são marcados por cenas de mutilação e com muito sangue. Os *slashers* possuem como esqueleto narrativo a presença de um assassino que persegue um grupo de jovens. Os *torture porn* trazem cenas explícitas de tortura. Além disso, as diferentes temáticas também servem para categorizar o gênero através de películas de fantasmas, vampiros, possessões, zumbis, além de outros exemplos. A época e o lugar de produção igualmente podem agrupar certos filmes em ciclos.

14 Elementos sintáticos são os próprios títulos, roteiros, estruturas narrativas e características dos personagens.

15 Elementos semânticos são nomes de personagens, cenários e ação temporal.

queimaduras e que usa uma luva com navalhas nos dedos. Nos sonhos, se os adolescentes forem assassinados, eles morrerão na vida real. A *final girl*<sup>16</sup> Nancy Thompson (Heather Langenkamp) descobre tratar-se de Freddy Krueger<sup>17</sup> (Robert Englund), um assassino de crianças que foi preso, mas inocentado por falta de provas. Inconformados, os pais das crianças assassinadas decidiram fazer justiça com as próprias mãos e queimaram Krueger vivo. Dez anos depois, seus filhos, agora adolescentes, estão tendo pesadelos com o vilão Freddy Krueger. No *remake*, a base da história manteve-se igual. Os créditos da versão de 2010 trazem a informação que a nova produção é "*based on characters created by Wes Craven*". Ou seja, baseado nos personagens criados por Wes Craven, diretor e roteirista do título original.

Uma primeira observação que deve ser feita entre os filmes é que o original foi rodado de forma independente. Isto significa que a sua produtora era de pequeno porte, o orçamento<sup>18</sup> reduzido e os atores pouco conhecidos, alguns inclusive estreando no cinema. Já o *remake* foi feito por um grande estúdio<sup>19</sup>, com orçamento<sup>20</sup> alto, elenco famoso e apresentando a expectativa de retorno financeiro alto nas bilheterias.

O primeiro ponto que queremos comparar diz respeito à quantidade de planos existentes em cada película. Aumont e Marie (2004) definem o plano como a ação de uma cena vista sem cortes. Já sequências respondem como conjuntos de planos que formam unidades narrativas e espaçotemporais. O filme *A hora do pesadelo* original tem duração de 91 minutos e possui 958 planos (ou seja, uma média de seis segundos por plano); o *remake* dura 95 minutos e possui 1719 planos (três segundos por plano). Em outras palavras, a montagem é duplamente acelerada no filme mais recente.

Para aumentar a precisão da análise, escolhemos uma sequência de cada filme para fazer uma leitura comparativa da quantidade de planos. Por se tratar de uma película original e uma refilmagem, escolhemos uma ação narrativa que existe em ambas as versões: a sequência da morte da personagem Tina Gray, que é amiga da protagonista Nancy. Trata-se do primeiro assassinato do filme.

No filme original, Tina (Amanda Wyss) está dormindo com o namorado Rod Lane (Nick Cori)

16 A pesquisadora Carol Clover (1992) explica que coube aos *slashers*, que se popularizaram nos Estados Unidos a partir das décadas de 1970 e 1980, a conceitualização do termo *final girl*, que é comumente usado para as personagens protagonistas femininas que sobrevivem no final de cada filme. A *final girl* do *slasher* costuma ter comportamento diferente das demais personagens femininas das tramas, pois nunca demonstra ser sexualmente ativa, e em geral passa por um processo de masculinização para poder superar o vilão. Ela pode até ter um namorado, mas não é promíscua.

17 No filme de 1984, o assassino tem o nome de Fred Krueger. A partir da parte 2, lançada em 1985, ele passou a ser chamado de Freddy Krueger. Por ser mais conhecido, vamos adotar para este trabalho o nome Freddy Krueger quando nos referirmos ao vilão de *A hora do pesadelo*.

18 *A hora do pesadelo* teve orçamento estimado em US\$ 1,8 milhão, minúsculo para os padrões dos EUA.

19 A *New Line Cinema* foi responsável pelas duas versões. Em 1984, tratava-se de uma produtora pequena e independente que fazia filmes de terror de baixo orçamento. Graças ao sucesso dos filmes de franquia *A hora do pesadelo*, que gerou seis sequências, a *New Line* iniciou uma trajetória na qual se tornou uma produtora de médio porte, produzindo títulos de outros gêneros, inclusive a franquia multimilionária *O senhor dos anéis*.

20 O *remake* de *A hora do pesadelo* teve orçamento estimado de US\$ 27 milhões.

quando tem um pesadelo com Freddy Krueger. O conjunto de planos analisados começa no tempo fílmico de 17:05, quando Tina passa a gritar “no mundo real” ao lado do namorado, como um reflexo do pesadelo que está tendo. Assustado, Rod acorda e se levanta da cama. Por estar escuro, Rod parece ter dificuldade em entender o que está acontecendo. 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 um minuto e possui um total de 29 planos. É uma sequência de montagem muito veloz – cada plano dura em média dois segundos.

O *remake* possui uma sequência semelhante que começa no tempo fílmico de 29:25. Trata-se da segunda morte no filme. A personagem se chama Chris Fowles (Katie Cassidy) e também está dormindo ao lado do namorado Jesse Braun (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 pelo quarto. 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 48 segundos 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. 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 15 segundos e com a câmera estática. No *remake*, a ação de Chris ser “levantada” da cama dura dois segundos e é mostrada através de três planos, cada um durando menos de um segundo. Ou seja, a ação de erguer a mulher da cama possui cortes muito rápidos, que fragmentam o espaço fílmico e redirecionam radicalmente a percepção do espectador, acentuando a impressão de violência.

## Planos e excessos

A questão da aceleração da montagem nos leva a pensar na pesquisa desenvolvido por Barry Salt (2009), na qual o pesquisador britânico cunhou o termo *Average Shot Length*, ou ASL (em português, *Duração Média do Plano*). O cálculo de Salt é feito através de um programa de computador chamado Cinematics<sup>21</sup>. 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.

Na pesquisa, que inclui a análise de 5.400 filmes norte-americanos, Salt afirma que a duração do ASL começou a cair desde a década de 1950. Uma tabela apresentada por Salt (2009, p. 358) confirma este dado. O ASL era de 10,47 segundos entre 1946 e 1951; 10,13 segundos entre 1952 e 1957; 8,80 segundos entre 1958 e 1969; 6,63 segundos entre 1970 e 1975; 6,55 segundos entre 1976 e 1981; 6,12 segundos entre 1982 e 1987; 5,85 segundos entre 1988 e 1993; e 4,49 segundos entre 1994 e 1999.

Nesse ponto, vale a pena evocar de novo as ideias defendidas por Bordwell (2006), para quem a consequência da redução do tempo médio dos planos gera uma sensação de velocidade na percepção do espectador que vem sendo intensificada progressivamente. Bordwell explica que a tendência de montagem atual inclui o corte no meio do movimento da câmera, técnica que vai de encontro ao tipo de edição comumente visto na continuidade clássica<sup>22</sup>, na qual, de maneira geral, a ação física vista dentro de um plano costumava terminar completamente para que o corte pudesse ser feito.

Para Bordwell (2006), tornou-se comum no século XXI ver *travelings* e movimentos panorâmicos de câmera sendo cortados durante uma ação para alternar os ângulos de câmera. Retomando o exemplo do *remake* de *A hora do pesadelo*, o momento no qual Chris é puxada da cama exemplifica bem este dado, por mostrar uma única ação física vista através de quatro ângulos, com três cortes em um tempo total de dois segundos.

A aferição de ASL feita para a realização deste texto inclui outro representante da década de 1980 e que teve uma refilmagem produzida recentemente. *Sexta-feira 13*, de 1980, com 95 minutos, possui 558 planos. Já o *remake*, de 2009, possui tempo de 97 minutos e conta com 1741 planos. Isso quer dizer que o ASL do original é de 10,2 segundos, enquanto o do *remake* é de 3,5 – ou seja, o filme

21 Disponível no endereço eletrônico [www.cinematics.lv](http://www.cinematics.lv).

22 Rodrigo Carreiro (2014) destaca da continuidade clássica a divisão da narrativa em três atos, divisão clara entre personagens principais e coadjuvantes e ação cronológica linear.

aparenta ser quase três vezes mais rápido.

Apesar dos estudos de Salt não incluírem as produções do século XXI, outros pesquisadores da área completam estas observações com valorosas informações. Lipovetsky e Serroy (2007) chamam atenção para o “hipercinema” do século XXI. Para eles, trata-se do cinema observado através de películas “que fazem vibrar nas cores, no som, nos ritmos, na velocidade” (2009, p. 52). Estas obras são exemplos do que a dupla chama de estética do excesso.

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).

O excesso cinematográfico proposto por Lipovetsky e Serroy pode ser enxergado claramente na noção de velocidade da obra fílmica. Também é importante pontuar como os próprios espaços de exibição – neste caso as salas de cinema – fazem parte desta lógica de excessos. Podemos destacar, por exemplo, as salas estilo multiplex, que se modernizaram, apresentando telas cada vez maiores; e também o retorno da técnica do 3D, na qual a ação “extrapola” o espaço da tela. A lógica de consumo fílmico contemporâneo tem no multiplex a sua principal forma de exibição. Não apenas por se tratar do tipo de sala de cinema mais popular em diversos países, mas por representar um espaço em constante adequação tecnológica, a fim de tornar a experiência cinematográfica cada vez mais intensa.

A questão do áudio também se tornou de grande importância, tanto na edição e mixagem dos sons nos filmes como nos sistemas de reprodução sonora, que incluem caixas de som cada vez numerosas, potentes e “inteligentes”, capazes de envolver o público e provocar sua imersão completa no espaço fílmico, explorando tanto o eixo horizontal quanto o vertical de espacialização do som. No século XXI os filmes não são apenas mais “rápidos”, eles são também mais barulhentos.

De acordo com Jeff Smith (2013), o cinema contemporâneo de Hollywood é definido por produções agitadas e ruidosas, tendo como objetivo estimular sensações táteis e cinestésicas. Para Smith, o aspecto sonoro das produções contemporâneas tem relação direta com a questão visual, pois

ambos exploram uma estética do excesso. 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).

### Modernidade e evolução fílmica

Os dados sobre a estética do excesso, assim como as observações de Bordwell ou os exemplos de Salt, ajudam bastante a compreender as diferenças entre os *remakes* de filmes de horror do século XXI e as obras originais. No entanto, vamos repetir que estes dados não são exclusivos para *remakes*, mas se referem a toda a produção fílmica *mainstream* contemporânea. Salt (2009) explica a diminuição do ASL desde a década de 1950 através de alguns fatores, como a saída de velhos diretores e a chegada de jovens cineastas, além da popularização de um tipo de edição não linear<sup>23</sup>. Salt também destaca a influência que o cinema recebeu da televisão, de comerciais publicitários e videoclipes (estes a partir dos anos 1980), já que essas fontes influenciaram a forma das pessoas consumirem produtos audiovisuais.

Quando Lipovetsky e Serroy (2007) chamam a nossa atenção para a estética do excesso do cinema no século XXI, é importante pensarmos neste fenômeno como uma reação em cadeia para uma série de mudanças socioculturais observadas nas últimas três décadas, que afetaram diretamente a forma de produzir, distribuir e assistir filmes dentro de uma lógica de entretenimento. Ao acompanhar os estudos de Douglas Kellner (1995) sobre como o cinema pode trazer interessantes leituras metafóricas sobre a época e a geografia onde os filmes são produzidos, talvez possamos expandir esta investigação para a própria evolução das sociedades e o impacto destas mudanças para as populações.

As transformações tecnológicas que surgiram no final do século XIX e pelo XX afora, por exemplo, geraram mudanças históricas nos países industrializados, que afetaram o modo de viver e inevitavelmente também o de entreter. 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 passou a ser ajustada ao tráfego, ao barulho, à eletricidade e ao som das máquinas

23

Existem dois tipos de edição. O sistema de edição linear só permite cortes lineares, isto é, a cena 1 seguida da cena 2, seguida da cena 3, e assim por diante. Isto requer organização e planejamento. Caso o editor decida mudar alguma parte, toda a edição precisa ser refeita. O sistema de edição não-linear permite que as imagens possam ser incluídas, eliminadas e reordenadas no computador de modo simples. Qualquer alteração pode ser feita de modo isolado.

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).

Nas palavras 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 quanto no começo do século XX, uma época que incentivou mais que nunca a experiência háptica do mundo. Fortalecendo este pensamento, Singer (2004) completa que a modernidade deve ser entendida como o surgimento de uma forma coletiva de hiperestímulo. 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 chama a atenção para isso, a importância dos os 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. Em outras palavras, o perigo podia vir de qualquer lugar, a qualquer hora, e as pessoas precisavam estar sempre atentas. “A modernidade estimulava um tipo de renovação do nosso aparelho sensorial” (Singer, 2004, p. 117).

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).

Salt (2009) relembra que as primeiras projeções da história do cinema possuíam apenas um plano, com a câmera posicionada em um único ponto mostrando a ação<sup>24</sup>. A partir de 1898, começou

24

Um exemplo deste tipo de construção é o curta *A mansão do diabo*, de 1896. Dirigido por Georges Méliès, o filme mostra dois exploradores em um castelo assombrado por um vampiro. A ação possui cortes para que Méliès pudesse realizar os truques que o consagraram, como fazer personagens aparecerem e desaparecerem. No entanto, a câmera permanece estática na mesma posição filmando sempre o mesmo ângulo.

a ocorrer uma lenta transição para filmes mais longos, com tramas vistas de mais de um ângulo, cujas cenas eram organizadas através de procedimentos técnicos de montagem e edição. Desde então, essa forma de organização narrativa foi se desdobrando em técnicas mais complexas e dinâmicas, sempre favorecendo um ritmo constante de aceleração da experiência estética.

Como consequência, o cinema nunca parou de mudar. Filmes mais longos e com mais cenas, investimentos em cenários e iluminação, efeitos ópticos, cortes de edição, movimentos de câmera, negativos pintados até os filmes coloridos e a chegada do som são apenas alguns dos marcos histórico dessas mudanças, que muitos pesquisadores associam a tentativas de associar o ritmo da evolução das grandes cidades com um tipo de entretenimento intenso e sinestésico. Apesar de não ser a proposta deste trabalho, podemos acreditar que caso os realizadores não tivessem acelerado as narrativas, talvez os filmes passassem a ser considerados chatos e entediantes pelas novas plateias, cada vez mais acostumadas com o hiperestímulo urbano.

É interessante observar como o cinema surge na mesma época dos parques de diversões. Nas palavras de Sevchenko (2001), o que encantava no começo do cinema eram os truques de corte e montagem, que fascinavam. 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” (Sevchenko, 2001. p. 73). E no caso de filmes de horror, a vertigem faz parte direta do que se espera sentir diante da tela.

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). De acordo com Singer (2004), os filmes eram a principal expressão da nova experiência metropolitana, e é possível pensar que o cinema começou a mudar para agradar um público acostumado a essa experiência urbana em outros entretenimentos. As inovações da época não eram apenas uma consequência da sétima arte, mas das transformações da própria sociedade, que dialogavam e influenciavam o modo de vida das pessoas, trazendo reverberações para diferentes áreas sociais e culturais.

## Construindo um novo olhar

De volta ao século XXI, e falando novamente sobre a estética do excesso, torna-se necessário pensar em alguns pontos defendidos por Lipovetsky e Serroy (2007) como elementos formadores desta característica contemporânea. Antes de prosseguirmos, é importante observarmos como esta noção de contemporaneidade pode ser levantada. Pensar nesta questão é, antes de tudo, se colocar diante da condição da contemporaneidade.

Ao questionar a noção de contemporâneo, Giorgio Agamben (2008) a define como uma relação de continuidade através de passado e presente. Para Lipovetsky e Serroy (2007), as décadas de 1980 e 1990 são importantes momentos de transformações por mostrarem, entre outros, 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, entre outros.

A. C. Gomes de Mattos (2006) pontua que a inspiração de anúncios de televisão e dos videoclipes do final do século XX acabou 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. Já Thiago Soares (2013) explica que a MTV<sup>25</sup> serviu como alicerce das estripulias visuais de uma “lógica jovem”, típica da cultura *pop*, de fazer programação e clipes. Para Soares, é necessário pensar a tecnologia das décadas de 1980 e 1990 como engrenagem 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). De volta ao pensamento de Kellner (1995), o produto de uma época torna-se circunscrito num contexto cultural. Aqui podemos pensar na popularização da internet e no impacto da mesma em atividades cotidianas, como assistir filmes.

Vivemos rodeados de tecnologia, e a internet permitiu que muitos produtos audiovisuais, antes endereçados apenas ao cinema e à televisão, ganhassem lugar no chamado ciberespaço. 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. Tudo isso gerou um grande impacto na lógica de produção e consumo audiovisual, e acostumou o espectador a consumir imagens e sons mais precários, rápidos, intensos, urgentes. A época atual é marcada pelo consumo perene de vídeos fragmentados e com baixa resolução. Cardoso (2014) destaca que a tecnologia digital, através da massificação de

25

A MTV surgiu em 1º de agosto de 1981.

telefones celulares que produzem e compartilham imagens, aumentou em uma escala nunca antes vista.

Se antes existia uma divisão estética clara entre os produtos feitos para a TV e para o cinema, hoje estas fronteiras se tornaram menos rígidas, quase indistinguíveis – até porque, com o surgimento de plataformas multimídias como o Netflix, até mesmo a própria noção de televisão e cinema se tornou difusa. Muitas vezes podemos estar assistindo a um filme na tela de um celular, vendo uma série esteticamente similar a um filme, ou acompanhando um título *mainstream* em uma sala multiplex com a película em questão no estilo *found footage*<sup>26</sup> de horror.

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. 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 hiper-realistas, ou da reprodução sonora multicanal, seja através da produção de enredos multifacetados, e assim por diante.

No centro desse vórtex, está o jovem consumidor audiovisual contemporâneo, que é o principal público do cinema *mainstream*. A figura do jovem 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.

Assim, os grandes produtores de filmes direcionaram a maior parte da produção a esse público, naturalmente mais afeito à estética do excesso. No século XXI, isso significa que os filmes são feitos tendo, como espectador ideal, um jovem acostumado a consumir o audiovisual em múltiplas plataformas, frequentador assíduo de ambientes virtuais de clipes e *games*, e que espera encontrar nos filmes elementos da experiência estética que consome nessas plataformas.

De acordo com Soares (2013), temos no século XXI uma ideia de reordenação e reconhecimento do espectador diante de produtos audiovisuais em circulação. Podemos pensar que a internet nos

26

O gênero *found footage* de horror se refere a um ciclo de produção que trabalha enredos ficcionais a partir de uma estilística documental, construindo a narrativa a partir de registros perdidos de fatos gravados pelos próprios personagens. Estes filmes possuem imagens tremidas, fora de focos e som precário, se assemelhando muito a vídeos amadores.

tornou impacientes, desacostumados a assistir pacientemente o desenrolar de um filme na tela, pois nos acostumamos (pela Internet, pelas plataformas *online* de acesso a jogos, músicas e vídeos) a uma recepção fragmentada e veloz. Tudo pode ser rápido – e queremos esta rapidez. O cinema naturalmente incorporou tudo isso, e utiliza a estética do excesso na produção de obras inéditas e *remakes*.

### Considerações finais

A partir dos dados relacionados aos dois filmes analisados, torna-se possível apontar algumas considerações sobre o tema investigado. De forma comparativa, os *remakes* utilizam planos mais rápidos e mais curtos. No entanto, estas características não são exclusivas de refilmagens, e fazem parte de uma estética do excesso, tão comum em produções *mainstream* ligadas à cultura *pop*. Assim, as mudanças estilísticas encontradas no *remake* – um estudo de caso que se repete em muitos outros *remakes* – respondem como uma lógica de mercado para “modernizar” o filme original através de inovações tecnológicas e da narrativa mais dinâmica, incluindo cortes e planos mais rápidos. Como afirmam Horton e McDougal (1998), estas características permitem que o *remake* encontre novas audiências, devidamente acostumadas a experiências estéticas mais intensas e sinestésicas do que o público consumidor da obra original.

Este ensaio, portanto, nos ajuda a perceber como tais mudanças fazem parte de um processo evolutivo da história do cinema, da experiência estética do audiovisual, e do modo como as novas tecnologias que surgiram no fim do século XIX e começo de XX moldaram o registro da experiência nas grandes cidades. A própria ideia da estética do excesso, que vemos atualmente, surge 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.

Estes dados nos mostram que a investigação de *remakes* contemporâneos que está metodologicamente ancorada a técnicas de contagem e análise de planos e movimentos de câmera ajuda a provar que os filmes têm se tornado mais rápidos e intensos, mas precisa ir além disso, se quiser compreender o que provocou tais mudanças. Nesse caso, investigar a própria sociedade para entender as alterações nos modos de produção, recepção e consumo parece ser o caminho a seguir.

## Referências

- AGAMBEN, Giorgio. *O que é contemporâneo?* Chapecó: Argos, 2008.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *A análise do filme*. Lisboa: Texto & grafia, 2004.
- BORDWELL, David. *The way Hollywood tells it*. London: University of California Press, 2006
- CARDOSO, B. *Todos os olhares*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2014.
- CARREIRO, Rodrigo. *Era uma vez no spaghetti western*. São José dos Pinhais: Estronho, 2014.
- CLOVER, Carol. *Men, Women and Chainsaw*. USA: Princeton University Press, 1992.
- CRARY, Jonathan. *Técnicas do observador*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- FORREST, J; KOOS, L. *Dead ringers: the remake in theory and practice*. New York: Suny Press, 2002.
- Horror remake. *Box Office Mojo*. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=horrorremake.htm>>. Acesso em 10 jun. 2015.
- Horror movies remakes. *Internet Movie Database*. Disponível em: <<http://www.imdb.com/list/ls000591773/>>. Acesso em 20 jun. 2015.
- HORTON, Andrew; MCDUGAL, Stuart. *Play it again, Sam: retakes on remakes*. California: University of California Press, 1998.
1. KELLNER, Douglas. *A cultura e a mídia*. Bauru: Editora da Universidade do Sagrado Coração, 1995.
  2. LEMOS, André. *Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
  3. LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Barcelona: Editora Anagrama, 2007.
  4. MARTEL, Frederic. *Mainstream – a guerra global das mídias e das culturas*. Rio de Janeiro: Editora Afiliada, 2010.
- MATTOS, A. C. Gomes. *Do cinetoscópio ao cinema digital*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2006
- MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck*. São Paulo: Itaú Cultural Unesp, 2003.
5. NEALE, Steven. *Genre and Hollywood*. New York: **Taylor & Francis e-Library, 2000.**
- SALT, Barry. *Film style and technology: history and analysis*. Londres: Starword, 2009.
- SEEL, Martin. “No escopo da experiência estética”. In: PICADO, B; MENDONÇA, C. M. C; CARDOSO FILHO, J (orgs.) *Experiência estética e performance*. Salvador: Edufba, 2014.
- SEVCENKO, Nicolau. *A corrida para o século XXI*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- SINGER, Ben. “Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular”. In: CHARNEY, L; SCHWARTZ, V (Orgs). *O cinema e a invenção da vida moderna*. California: Cosac Naify, 2004.
- SMITH, Jeff. “The sound of intensity continuity”. In: RICHARDSON, J; GORBMAN, C; VERNALLIS, C (Orgs.) *The Oxford handbook of new audiovisual aesthetics*. 2013
- SOARES, Thiago. *A Estética do Videoclipe*. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.
- THOMPSON, Kristin. “The concept of cinematic excess”. In: BAUDRY, L; COHEN, M (Orgs.). *Film theory and criticism*. New York: Oxford University Press, 2004
- VEREVIS, Constantine. *Film remakes*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.

## Filmes consultados

*A HORA do Pesadelo*. Direção: Wes Craven. Produção: Robert Shaye. New Line Cinema, 1984, 1 DVD.

*A HORA do Pesadelo*. Direção: Samuel Bayer. Produção: Michael Bay. New Line Cinema, 2010, 1 DVD.

*EVIL Dead*. Direção: Sam Raimi. Produção: Robert Tapert. Renaissance Pictures, 1981, 1 DVD.

*EVIL Dead*. Direção: Fede Alvarez. Produção: Sam Raimi e Bruce Campbell. Ghost House Pictures, 2013, 1 DVD.

*MADRUGADA dos mortos*. Direção: Zack Snyder. Produção: Marc Abraham, Eric Newman e Richard P. Rubinstein. Strike Entertainment, 2004, 1 DVD.

*SEXTA-FEIRA 13*. Direção: Sean S. Cunningham. Produção: Sean S. Cunningham. Georgetown Productions Inc, 1980, 1 DVD.

*SEXTA-FEIRA 13*. Direção: Marcus Nispel. Produção: Michael Bay, Sean S. Cunningham, Andrew Form e Brad Fuller. New Line Cinema, 2009, 1 DVD.

*ZOMBIE – o despertar dos mortos*. Direção: George Romero. Produção: Richard P. Rubinstein. Laurel Group, 1978, 1 DVD.