

CANDIDA LEMOS FRANÇA

A POÉTICA DO TERROR
NA SÉRIE “A HORA DO PESADELO”

SALVADOR
1996

CANDIDA LEMOS FRANÇA

A POÉTICA DO TERROR
NA SÉRIE “A HORA DO PESADELO”

*Monografia de conclusão do curso de
graduação em Comunicação Social,
da Faculdade de Comunicação da Ufba*

ORIENTADOR: WILSON DA SILVA GOMES

SALVADOR
1996

Sumário

Introdução	06
1. A Poética de Aristóteles e o cinema de horror	09
2. A produção do terror em “A Hora do Pesadelo”	22
2.1. Considerações gerais	22
2.2. Estrutura da história e trama dos fatos	28
2.2.1. O pesadelo original	32
2.2.2. Fórmulas narrativas	40
2.3. Caracterização do “monstro” e perfil das vítimas	58
2.4. Elementos técnicos cinematográficos	68
2.4.1. Como Freddy Krueger é mostrado	72
2.4.2. Como as vítimas são mostradas	79
2.4.3. Como o ambiente é caracterizado	82
3. Considerações finais	87
Bibliografia	92
Filmografia	94
Anexo	95

Resumo

A finalidade deste projeto experimental é promover um estudo, do ponto de vista da poética, da série de filmes de terror “A Hora do Pesadelo”. Dois objetivos básicos foram estabelecidos para a análise: identificar as estratégias usadas para produzir o efeito de terror nos sete filmes da série e identificar mudanças, alterações, repetições na aplicação destas estratégias ao longo de onze anos da série.

Duas passagens da Poética, de Aristóteles, são essenciais para este estudo: deve-se extrair da poesia apenas o prazer a ela inerente; para alcançar este efeito a poesia deve conter Mito, caráter, elocução, espetáculo, pensamento e Melopéia. O estudo da poética de narrativas audiovisuais, como o cinema, exigiu adaptações nas categorias aristotélicas.

A série “A Hora do Pesadelo” foi analisada com base em três categorias: estrutura da história, caracterização do “monstro” e das vítimas e uso dos elementos técnicos cinematográficos. Do ponto de vista da estrutura

da história a série caracteriza-se por: situações que representam ameaça de vida e dor aos personagens; ênfase nos momentos de tensão e não na trama; histórias iguais quando resumidas; auto-referência aos episódios da série. Quanto à caracterização do “monstro” pode-se concluir que há uma humanização deste à medida que novas informações sobre o personagem são fornecidas. Já a caracterização das vítimas procura ressaltar a fragilidade e o isolamento como condição para tornar um personagem vítima do “monstro”. No que se refere ao uso dos elementos técnicos cinematográficos o objeto foi analisado procurando verificar: 1. Como Freddy Krueger é mostrado; 2. Como as vítimas são mostradas; 3. Como o ambiente é caracterizado.

Das categorias e estratégias identificadas para a produção do terror em “A Hora do Pesadelo” algumas servem para traçar um perfil da poética das séries de terror, como: a existência de um personagem mau que interliga os episódios, a história tem uma estrutura que se repete; referência a recursos usados na série e a outros filmes de terror conhecidos.

Introdução

*T*endo completado um século de produção, o cinema há muito se estabeleceu como forma de expressão que privilegia a narrativa. Grandes gêneros se formaram e reúnem modos particulares de compor uma história e de trabalhar os recursos técnicos de expressão próprios ao cinema. A análise destes gêneros normalmente parte do resultado final para, através de uma abordagem semiológica ou psicológica, desvendar os significados da mensagem cinematográfica. Uma nova possibilidade de análise - a que considera a produção dos efeitos narrativos - surge a partir de um estudo realizado por Aristóteles há mais de dois mil anos.

Como bolsista de Iniciação Científica tive contato pela primeira vez com o tema da poética aplicado às formas de expressão audiovisuais. A pesquisa intitulada “Para uma Poética das Narrativas Audiovisuais”, desenvolvida no período de 95.2 e 96.1, resultou num trabalho sobre a produção de efeitos na poética do horror. O interesse pelo tema levou a um prolongamento dos estudos, razão pela qual apresento como proposta de

Projeto Experimental de conclusão do curso de graduação uma investigação acerca da poética do terror na série “A Hora do Pesadelo”.

Identificadas as categorias e estratégias de produção de efeito no filme de terror durante os trabalhos de Iniciação Científica, a elaboração deste Projeto Experimental consistiria, portanto, na verificação das mudanças operadas na aplicação destas categorias. A proposta ideal de investigação - uma análise das produções do gênero desde o seu surgimento, como forma de constatar as transformações sofridas ao longo do tempo - mostrou-se, na verdade, inviável em virtude da amplitude do objeto.

A saída foi buscar nas séries de filmes de terror uma possibilidade de melhor definição do objeto de pesquisa. Esta escolha justifica-se pelas seguintes razões: a série escolhida abrange um período de tempo de onze anos, durante o qual os avanços tecnológicos permitiram uma melhor aplicação dos recursos técnicos cinematográficos. Estes, por sua vez, exercem sua influência na narrativa, ao proporcionar um trabalho diversificado de apresentação dos fatos. Além disso, sob o ponto de vista das categorias de construção de efeitos, as séries de terror representam a retomada destas categorias, cuja origem remete aos primeiros filmes do gênero.

O desenvolvimento deste projeto tem dois momentos. Na primeira parte, será feita uma apresentação geral do tema da poética, na abordagem de Aristóteles e a adaptação destes estudos ao universo cinematográfico. Num segundo momento realiza-se a análise dos filmes da série “A Hora do Pesadelo”, procurando 1) identificar as estratégias utilizadas para produzir o efeito de terror sobre os espectadores e 2) identificar possíveis mudanças na aplicação de tais estratégias ao longo de onze anos que separam a primeira e a última produção.

1. A Poética de Aristóteles e o cinema de horror

*Em sua Poética*¹, Aristóteles define a tragédia, seus propósitos, elementos constituintes e processos de construção, delimitando, assim, os contornos do gênero trágico. Da leitura da *Poética*, dois aspectos ficam evidentes: 1) a poesia² é “imitação” e 2) dela “não há que extrair toda espécie de prazeres³, mas tão-só o que lhe é próprio” (1453b). Estes dois princípios orientaram os estudos aristotélicos sobre os processos de construção de efeito na tragédia. Para alcançar este efeito, segundo Aristóteles, “é [...] necessário que sejam seis as partes da tragédia que constituem sua qualidade designadamente: Mito, caráter, elocução, pensamento, espetáculo e melopéia” (1450a). Destas, o mito, ou seja, a concatenação dos fatos, deveria receber maior atenção do poeta.

Na concatenação dos fatos, os seguintes aspectos deveriam ser observados para que o mito resultasse perfeito:

¹ ARISTÓTELES. *Poética*. (Trad. Eudoro de Souza). São Paulo: Ars Poetica, 1993

² No sentido aristotélico, a poesia é imitação, tanto do ponto de vista narrativo e que pressupõe a figura de um narrador contando a história, quanto do ponto de vista da *mimesis*, ou seja, da representação através de atores. O alvo de Aristóteles na *Poética* é o gênero tragédia no seu formato representativo, o teatro (1448^a)

³ O que Aristóteles denomina como prazer refere-se, de fato, ao efeito da obra no espectador (1448b).

- a) o mito deve ter princípio, meio e fim. O nó e o desenlace também deveriam estar presentes no mito sendo este último resultado do decorrer da trama;
- b) os fatos que compõem o mito devem ter uma extensão apreensível pelo receptor;
- c) o mito deve ter uma unidade e para isto é preciso haver uma conexão entre os acontecimentos;
- d) os fatos que compõem o mito devem observar a verossimilhança e a necessidade, aspectos que devem estar presentes também na construção dos caracteres;
- e) para provocar o terror e a piedade, efeitos da tragédia, o mito deve incluir ações paradoxais;
- f) a peripécia, o reconhecimento e a catástrofe devem estar presentes nas ações que compõem o mito.

Muitas das categorias de construção de efeitos relacionadas na *Poética* permanecem atuais e servem de parâmetro na análise de formas de expressão e gêneros contemporâneos, exercício que pressupõe, entretanto, a adaptação e a atualização destas categorias. Esta atualização já vem ocorrendo, segundo Paul Ricoeur, através do romance e implica em mudanças na concepção original da intriga (o mito, na denominação de Aristóteles), na caracterização dos personagens e na redefinição dos princípios de

encerramento da obra e de configuração temporal da história que a faz ser una e completa.

Duas questões são apresentadas por Ricoeur em sua obra *Tempo e Narrativa*⁴. A primeira delas trata da correlação existente entre a narrativa e a experiência humana do tempo, aspecto que considera ausente na análise de Aristóteles. Para ele “o tempo torna-se tempo humano na medida em que está sendo articulado de modo narrativo; em compensação, a narrativa é significativa na medida em que esboça os traços da experiência temporal” (Ricoeur, 1991,45). A segunda questão, e a que nos interessa em maior escala, é: a ordem característica da tragédia pode se estender e se transformar para se aplicar ao campo narrativo, tendo em vista que a tragédia está inserida num modelo mimético de representação, isto é, atores que, assumindo caracteres, imitam ações? (Ricoeur, 1991, 65). Se considerarmos as “metamorfoses da intriga” que se operaram a partir do romance esta extensão é possível para Ricoeur embora implique nas atualizações a que se fez referência anteriormente.

Por outro lado e, tendo em vista o tema a ser desenvolvido neste trabalho, em que medida o modelo de composição proposto por Aristóteles na *Poética* pode ser aplicado às narrativas audiovisuais como o cinema?

O cinema guarda uma peculiaridade do período de sua definição enquanto nova forma de expressão. Ele sofreu uma influência inicial do teatro, do qual tomou emprestado o caráter mimético. Como se sabe, o teatro é a forma de expressão a que se refere Aristóteles na *Poética*. Além disso, o cinema também traz no seu formato atual vestígios de influências do romance, principalmente no que se refere às mudanças de ponto de vista proporcionadas pela mobilidade da câmera. Estas mudanças de ponto de vista representam também uma adaptação feita pelo cinema do modelo de representação do teatro, quando a câmera permanecia imóvel e os atores é que entravam e saíam de cena.⁵

A respeito desta influência do romance no cinema, Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété destacam que “o espectador de cinema, contudo, não é um leitor de romance: suas referências visuais devem ser apresentadas de modo que o espaço e o tempo da narrativa fílmica permaneçam claras, homogêneas e se encadeiem com lógica”⁶. A estes critérios submetem-se as técnicas cinematográficas, concorrendo para a instalação dos grandes gêneros e para a homogeneização das narrativas cinematográficas.

⁴ P. RICOEUR, *Tempo e Narrativa*. Tomo I e II. Campinas, SP: Papyrus, 1994

⁵ VANOYE, Francis & GOLIOT- LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas, SP: Papyrus, 1994, p. 26-27

⁶ VANOYE/GOLIOT-LÉTÉ, op.cit., 27

Antes de tentar compreender como se dá a construção da narrativa do gênero terror no cinema é preciso identificar o efeito que lhe é próprio, visto ser este efeito específico o orientador de todo processo construtivo. Este aspecto foi tomado de Aristóteles, para o qual a concatenação dos fatos (mito) na tragédia deve obedecer a uma estruturação adequada a fim de extrair-lhe o “prazer” próprio.

A primeira coisa que se deve observar é a intenção por trás de cada obra, passada para os fatos e situações que formam a narrativa. Este problema se apresenta aos formalistas como a questão da motivação, que justifica a presença de determinados elementos na obra e atende às exigências internas da narrativa⁷. A intenção (ou, melhor, o efeito) é o fator que motiva ou não a presença de certos elementos.

Uma análise das formas de construção do gênero terror no cinema revela a existência de categorias gerais de produção de efeito que podem ser verificadas com maior ou menor frequência em todos os exemplos do gênero. Ao falar sobre a origem dos gêneros e sobre os que contestam sua existência, Todorov⁸ ressalta que “é pelo fato de os gêneros existirem como uma instituição que funcionam como ‘horizonte de espera’ para os leitores e como

⁷ TODOROV, Tzvetan. Poética da Prosa. Lisboa: Ed. 70, 1979, p. 27

⁸ TODOROV, Tzvetan. Gêneros do Discurso. Lisboa: Ed. 70, 1981, p. 52

‘modelo de escrita’ para os autores”. Assim tem ocorrido com o cinema, onde cada gênero se define por concentrar especificidades a nível de conteúdo e a nível de expressão (tipos de planos, iluminação, música etc.) que os tornam identificáveis pelos espectadores. É dentro deste “horizonte de espera” que os rumos da narrativa são mais ou menos definidos e que o espectador os julga como condizentes ou não com a definição de gênero que ele conhece. Estas categorias gerais seriam, portanto, este “horizonte de espera” do qual fala Todorov.

De modo geral, o efeito do terror é obtido ao se criar situações que representem ameaça iminente de vida e de dor aos personagens envolvidos. Estas situações são criadas pela imposição de uma limitação física (espaços fechados, vias de saída interrompidas), lógica (seres estranhos, ambiguidades) ou sensorial (escuridão). A ambiguidade que gera terror se define ou pela presença de um ser estranho interferindo na normalidade dos personagens ou pelo decorrer anormal de um fenômeno ou comportamento. Aristóteles, a este respeito, afirmou que o terror e a piedade, enquanto emoções suscitadas pela tragédia “se manifestam principalmente quando se nos deparam ações paradoxais e, perante casos semelhantes, maior é o espanto que ante os efeitos do acaso e da fortuna”(1452^a).

O espectador é solicitado pela trama de terror porque se identifica de tal modo com os personagens que teme pela sua vida e se angustia quando o desenrolar dos fatos sobrepõe sua vontade. Também ocorre do espectador sentir que tais fatos estão acontecendo consigo mesmo. A respeito da identificação que se dá entre leitores e personagens, Umberto Eco justifica tal fato dizendo que “na ficção, as referências precisas ao mundo real são tão intimamente ligadas que, depois de passar algum tempo no mundo do romance e de misturar elementos ficcionais com referências à realidade, o leitor já não sabe muito bem onde está”⁹. Por não saber onde está é que o leitor/espectador confunde real e ficção, sentindo e reagindo como o personagem.

Nota-se que houve uma evolução nas estratégias de realização narrativa do gênero terror no cinema. Este avanço se verifica nas inovações técnicas responsáveis pela ampliação das possibilidades de produção do medo, como movimentos de câmera e efeitos especiais usados na caracterização dos personagens e no cenário. Estas inovações atingem a estrutura narrativa da história de terror apenas na medida em que permitem a sua realização cada vez mais próxima do real. Diante de produções como

⁹ ECO, Umberto. Seis Passeios pelos Bosques da Ficção. São Paulo: Companhia das Letras, 1994, p. 131

Nosferatu, de F. W. Murnau, filmado em 1922, época do cinema mudo, é possível perceber que a ausência do som e as limitações técnicas de uso da câmera que não permitiam, por exemplo, a câmera subjetiva, diferenciam bastante esta obra das atuais.

A este ponto da análise é preciso não só definir os princípios de composição da intriga, mas compreender o que é a narrativa de terror e que mecanismos o gênero aciona para por em movimento essa narrativa. Uma definição das formas de organização narrativa de Chklovski pode ajudar nessa compreensão¹⁰. Chklovski distingue uma narrativa em plataforma, uma forma aberta de narrativa com termos que apresentam traços em comum, e uma narrativa em anel, uma forma fechada baseada numa oposição. Esta última pode ser apontada como a forma predominante na história de terror, que se define por um movimento contrário a um fato ou intenção que deve se cumprir.

Sob o ponto de vista narrativo, este gênero de histórias se distingue pela frequência de dois tipos de episódios: os que apenas descrevem um estado e os que descrevem a passagem de um estado¹¹. Os episódios que descrevem um estado são como uma preparação para o espectador sobre o

¹⁰ Citado em TODOROV, op. cit., 1979, p. 35

¹¹ TODOROV, op.cit., 1979, p. 124

que irá acontecer a partir da mudança, visto que eles não são inteiramente desprovidos de sentido, pelo contrário, estes episódios fornecem indícios fortes sobre a história e criam no receptor a expectativa sobre o desenrolar da trama.

Neste sentido, a narrativa de terror revela a existência de uma intriga que se define pela passagem de um equilíbrio a outro, restaurando-o de uma perturbação. Este é o movimento da narrativa de terror que se inicia por episódios que configuram um estado de equilíbrio para, em seguida, introduzir um estado de desequilíbrio que caracteriza a mudança. A narrativa, porém, não prevê o seu fim com a continuação desse estado de desequilíbrio, o que causaria incômodo ao espectador em saber que a situação não se resolveu. Contra esse movimento que instaura o desequilíbrio é necessária a interferência de um personagem ou fenômeno que vá contra ele, reinstaurando a normalidade. Esse movimento que rege a narrativa de uma maneira geral também rege os episódios em particular: é preciso que o suspense acabe, que o equilíbrio se reinstaure seja com a salvação ou com a morte do personagem.

Para Aristóteles, a concatenação das ações, o mito, é o elemento mais importante da poesia trágica, estando a ele submetido a construção dos caracteres dos personagens. Nesse sentido, o cinema, enquanto representação fundada no movimento de imagens, também deve ter nas ações e na trama

dos fatos seus momentos mais importantes. Isto porque a consolidação do terror enquanto gênero fez com que em muitos filmes houvesse uma supervalorização de clichês na tentativa de extrair deles o efeito da obra que acaba se dando gratuitamente, sem grandes preocupações com uma trama bem acabada.

Em *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção*¹², Umberto Eco afirma que a narrativa de ficção é sempre rápida por reunir uma multiplicidade de acontecimentos sobre os quais não se diz tudo. Sendo assim, toda obra comporta “buracos” que, ao serem percebidos pelos “leitores”, permitem passeios pela trama, envolvendo-os. Pensando neste envolvimento do leitor, ou, no caso do cinema, do espectador, a trama dos fatos deve ser bem distribuída, observando sua economia.

O equilíbrio de pavor e normalidade na narrativa de terror contribui para uma boa economia narrativa dos fatos que casa-se com uma economia dos personagens, eliminados um de cada vez quase sempre quando estão sozinhos ou em condição de evidente desigualdade. A economia narrativa proporciona, sobretudo, uma estruturação da trama com vistas a produção de efeitos. Este ocorre quando há uma devida preparação do espectador pela trama, que lhe fornece indícios e permite que se faça previsões. Para Eco, “o

processo de fazer previsões constitui um aspecto emocional necessário da leitura que coloca em jogo esperanças e medos, bem como a tensão resultante de nossa identificação com o destino das personagens” (Eco, 1994, 58). No cinema de terror este processo revela-se imprescindível.

Estes indícios podem ser de vários tipos e abrangem desde a composição dos fatos, que isolam um personagem e criam em cima dele uma expectativa sobre seu destino (o espectador sabe que, sozinho, o personagem torna-se uma vítima em potencial) até a questão da vivência do tempo na obra. Neste caso, falamos não do tempo cronológico da história, mas da manipulação do tempo, da diminuição ou aceleração do ritmo narrativo, produzindo efeitos dramáticos e demarcando momentos de tensão.

Esta questão colocada por Eco está relacionada ao ponto central das discussões de Paul Ricoeur sobre o aspecto temporal das narrativas. Ricoeur afirma que a função da narrativa é inventar intrigas, reunindo aspectos diversos numa unidade de tempo e ação. A intrínseca relação entre tempo e narrativa justifica-se pelo fato de que o tempo só é tempo humano quando se articulada de modo narrativo, assim como a narrativa só tem significado quando é condição da existência temporal (Ricoeur, 1994,85). A importância que Ricoeur dá ao aspecto temporal decorre do fato de que as

¹² ECO, op. cit. ,1994, p. 9

metamorfoses sofridas pela idéia original de intriga, sobre a qual falamos anteriormente, incidiram sobretudo na configuração temporal da trama.

Sobre o tempo permeando a construção narrativa, Eco faz algumas considerações que servem de parâmetro para a análise da questão do tempo no gênero terror. A este respeito, ele distingue o tempo da história, que é parte do conteúdo da história, e o tempo do discurso, que pode ser mais rápido ou mais lento que o tempo da história. Eco afirma que “no cinema, em geral temos uma correspondência precisa entre o tempo do discurso e o tempo da história” o que constitui um bom exemplo de cena, embora admita que essa correspondência nem sempre ocorre (Eco, 1994, 61). É justamente a partir desta discrepância entre o tempo da história e o tempo do discurso que pode-se obter efeitos dramáticos nos filmes de terror em particular e no cinema de modo geral.

Os elementos aqui apresentados constituem resultados gerais de uma análise sobre o terror enquanto formato narrativo específico do cinema e servirão como fundamentação teórica para a compreensão do objeto selecionado para esta pesquisa. Conhecendo de antemão o movimento que rege a narrativa e a produção de efeitos no cinema de terror de um modo geral será possível identificar mais facilmente as estratégias utilizadas na série em particular.

2. A produção do terror em “A Hora do Pesadelo”

2.1. Considerações gerais

É importante ter em mente, para o andamento desta análise, o sentido do termo poética na sua aplicação às narrativas audiovisuais. Deste modo, a poética trata das estratégias utilizadas para a produção do efeito narrativo de uma obra. Embora o cinema tenha em comum com a tragédia a possibilidade de expressão através da representação, da *mimesis*, tratam-se

de meios e recursos diversos e, portanto, com resultados narrativos e efeitos também diversos.

A fim de orientar o trabalho de apuração dos sete episódios da série “*A Hora do Pesadelo*” e, tendo como parâmetro o desenvolvimento de um trabalho prévio na Iniciação Científica, é interessante propor algumas categorias de análise do objeto em questão; categorias criadas a partir do estudo de variados exemplos do gênero, mas que não deixam de fazer referência aos elementos de composição da poesia propostos por Aristóteles. Vale ressaltar que cada categoria será trabalhada no sentido de atingir os objetivos sugeridos na apresentação: 1) identificar os recursos narrativos de produção do terror e 2) identificar mudanças na aplicação de tais recursos na série.

a) A estrutura da história e a trama dos fatos: Neste ponto a atenção se volta para a história narrada, a forma como estão dispostos os principais fatos e a verificação da repetição ou de possíveis alterações nesta estrutura narrativa. Para Aristóteles, trata-se da estruturação do mito, ou seja, da trama dos fatos cujos critérios de composição devem levar em conta sua unidade e extensão, bem como a identificação do seu princípio, meio e fim.

b) A caracterização do “monstro” e o perfil das vítimas:

É a tentativa de determinar os elementos de composição do personagem Freddy Krueger. Da mesma forma pretende-se caracterizar quem são as vítimas nos filmes de terror e como elas são construídas, identificando as situações específicas que transformam os personagens em vítima

c) Os elementos técnicos cinematográficos: Este é o momento de maior

referência à arte cinematográfica. A intenção é verificar o uso de movimentos de câmera, planos, ângulos e outros recursos, como a luz, o som e a música relacionando-os diretamente ao efeito da obra, o terror. A possibilidade de identificar em produções diversas características comuns quanto aos meios de realização cinematográfica de uma história decorre de uma homogeneização que se iniciou a partir da industrialização da produção cinematográfica. Segundo os autores de *Ensaio sobre a Análise Fílmica*, esta homogeneização atingiu o plano dos conteúdos e também o das formas de expressão, criando, assim, grandes gêneros cinematográficos (op. cit., 27). A partir desta homogeneização e em decorrência dela é que é possível identificar meios e estratégias comuns de produção de efeito.

A série de terror *A Nightmare on Elm Street*, trazida para o Brasil com o título de “A Hora do Pesadelo”, consta de seis filmes além do original,

produzido em 1984 nos Estados Unidos e dirigido por Wes Craven. Em termos narrativos a série teria seu fim no sexto episódio intitulado *Freddy's Dead. The Final Nightmare*¹³ mas em 1996, Wes Craven escreve e dirige um último episódio, considerado “o pesadelo final”. Nesta última tentativa de dar prosseguimento a uma história já exaurida o diretor nega a veracidade dos filmes anteriores para trazer o personagem por ele criado à realidade, simulada em outro filme.

Cinco dos sete episódios não foram dirigidos pelo criador da série, Wes Craven, mas este não é um fator que resulte na heterogeneidade das narrativas, ao contrário. Não só o personagem principal é reaproveitado como também diversas estratégias de produção do terror e de articulação da trama dos fatos. As histórias, quando reduzidas a um breve resumo dos fatos, resultam iguais: adolescentes são atormentados por Freddy em seus pesadelos; muitos morrem, mas um deles deve enfrentar e vencer o mal, pelo menos temporariamente¹⁴. O desenlace deve, portanto, sugerir que Freddy continua vivo, contrariando o princípio de retorno à normalidade da trama de terror.

¹³ TALALAY, Rachel. *Freddy's Dead. The Final Nightmare*, 1991, USA

¹⁴ Em entrevista a Cahiers du Cinéma, Wes Craven conta que se baseou em artigos de jornais com relatos de três jovens que tiveram pesadelos atroz e que morreram em seguida num sótão (CAHIERS DU CINÉMA, mai, 1995, n. 491, p. 60)

Quando se estabelece uma comparação entre os seis primeiros episódios da série, nota-se que novas informações sobre a história de Freddy Krueger são acrescentadas a cada sequência, uma vez que os demais personagens são diferentes. Muitas vezes estes dados são o argumento central da trama, como acontece no filme 5, *The Dream Child*¹⁵, onde a mãe de Krueger também é mencionada, e no filme 6, *Freddy's Dead. The Final Nightmare* que conta seu passado para justificar o fato dele ter uma filha.

No caso de *A Nightmare on Elm Street* e de outras séries, a exemplo de “Sexta-feira 13”, a produção de um novo episódio parece ser estimulada pela caracterização marcante destes personagens, demonstrando muitas vezes um certo desleixo com a trama¹⁶. Prova disso é que em 1988, Gil Adler produziu e diversas pessoas dirigiram histórias curtas de terror, todas com um fundo moral bem evidente, reunidas em episódios de uma série paralela, *Freddy's Nightmares*. Nestas histórias, a maioria de gosto duvidoso e sem qualquer apuro narrativo, Freddy aparece como uma espécie de narrador ou comentador no melhor estilo sangue e tripas. Este recurso foi retomado no Brasil com a figura de Zé do Caixão, que introduz as histórias de “Cine trash”. O “terror trash”, por sua vez, constitui um capítulo à parte

¹⁵ KOPKINS, Stephen. *A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child*, 1989, USA.

no estudo da poética do terror por representar o desgaste de uma fórmula narrativa.

O primeiro filme da série *A Nightmare on Elm Street* é o de melhor efeito, talvez por ainda representar uma novidade enquanto narrativa. O argumento do pesadelo certamente contribuiu para o sucesso do filme. Para efeito narrativo, não dormir e, conseqüentemente, não sonhar são a grande proibição imposta aos personagens e como estas são necessidades das quais os espectadores tem consciência, acabam se transformando numa limitação destes diante de Freddy. Analisada sob o ponto de vista dos demais filmes da série, sobretudo o último, nota-se que esta primeira história é ponto de referência para as demais. *Wes Craven's New Nightmare*¹⁷ é uma repetição dos principais momentos do filme original, como veremos no desenvolvimento da primeira categoria de análise.

O exemplo deste último episódio é bastante apropriado para demonstrar a influência que Freddy Krueger exerce sobre a própria produção narrativa e o quanto esta gira em torno da sua figura. O argumento de *Wes Craven's New Nightmare* trabalha justamente com o mito criado a partir do

¹⁶ Para a produção do último filme, Wes Craven diz ter-se interessado sobretudo pelo fenômeno Freddy a partir do qual queria terminar com todos os filmes pelo fato de não reconhecer no personagem nada de sua idéia original (Cahiers du Cinéma, mai , 1995, n. 491, p. 60)

¹⁷ CRAVEN, Wes. Wes Craven's New Nightmare, 1995, USA.

personagem e que, na história, rompe com sua definição de mero personagem para revelar-se real.

As observações a seguir tomam como base as categorias anteriormente apresentadas. A intenção é que, ao fim do processo, tenhamos traçado um perfil da poética das séries de terror a partir de *A Nightmare on Elm Street*, definindo as estratégias usadas para se produzir o medo e, sobretudo, observando como se dá o desgaste destas estratégias na série.

2.2. Estrutura da história e trama dos fatos

Em “A Poética de Aristóteles e o cinema de horror” se introduziu a questão da estrutura e do movimento peculiares à narrativa dos filmes de terror que, comumente, se iniciam com uma situação de normalidade que é quebrada, instaurando-se a desordem, mas que no desenlace retorna a normalidade. Durante o período de perturbação, porém, o que se observa, na realidade, é a frequência de picos narrativos que elevam e rebaixam a tensão da trama. O equilíbrio destes momentos de alta e baixa da tensão está relacionado a um trabalho de economia narrativa dos fatos.

A idéia de economia narrativa se refere aos momentos de apresentação dos fatos que compõem a história e conduzem para o desenlace,

bem como à extensão destes fatos, visando a produção do efeito da obra. No caso específico do terror, alguns aspectos devem ser considerados: o medo trabalha sobretudo com o desconhecido; é adequado, portanto, que o personagem mau, o “monstro”, se revele aos poucos ao espectador. Deve haver uma preparação para o terror, evitando-se a introdução repentina de uma cena aterrorizante. O terror cresce quando alimentado pelo suspense, pelo fornecimento de indícios de que algo está para acontecer. O filme de terror deve observar o momento de interrupção da cena de tensão, que, por sua vez, condiz com a capacidade do espectador de manter sua atenção e com a sugestão de uma morte mais do que com sua visão. A economia narrativa também se estende aos personagens, já que quase sempre a história caminha à medida que esses vão sendo eliminados.

Esta pode ser apontada como uma das estratégias de manutenção da atenção do espectador e de produção do medo. Por outro lado, ela reflete uma característica marcante de muitas histórias de terror que é o grande destaque dado a estes momentos de maior tensão em detrimento da história como um todo. Este procedimento de enfatizar apenas os momentos de terror resulta, muitas vezes, em histórias de qualidade narrativa discutível. Embora isto não seja frequente no gênero terror de um modo geral, trata-se de um recurso característico das séries de filmes de terror, pelo fato de que, muitas

vezes, os prolongamentos da série ocorrem sem uma justificativa plausível a respeito da trama.

A série *A Nightmare on Elm Street* falha no que se refere aos três elementos apontados como básicos para uma boa economia narrativa da história. Em primeiro lugar, o “monstro” vai se tornando mais conhecido a cada novo episódio, perdendo-se, desta forma, a possibilidade de produzir o medo a partir do desconhecido; movimento que também pode ser verificado no primeiro filme. Em segundo lugar, muitas das sequências da maioria dos episódios não registram uma preparação do espectador para que ele sinta medo. A previsibilidade de muitos acontecimentos decorrente da repetição de recursos e mesmo da estrutura narrativa de sequências inteiras acaba prejudicando a aplicação deste recurso. Por fim, as sequências de tensão nem sempre são interrompidas no momento oportuno. A morte é explícita e procura chocar pela visão de sangue e vísceras; este elemento figura como o objeto central da temática de *A Nightmare on Elm Street*. Já a economia dos personagens parece ter como único princípio a eliminação de todos os personagens desnecessários para a trama, resguardando apenas aquele que deverá enfrentar Freddy Krueger.

No caso das série de terror, a continuidade dos episódios só é possível quando o desenlace dá indícios de que o “mal” não acabou¹⁸. *A Nightmare on Elm Street*, assim como outras séries, tem na figura de Freddy Krueger o elo de ligação entre os episódios. O problema aqui é a constante repetição de uma fórmula narrativa que, por ter dado certo no filme original, acaba sendo copiada e se desgasta. Logo, pode-se dizer que não há uma evolução no uso das categorias para se chegar ao terror nos sete episódios de *A Nightmare on Elm Street*, o que se nota é um movimento decrescente que desqualifica a construção do efeito.

Este problema do desgaste na aplicação de estratégias narrativas nas séries de filmes de terror deve ser analisado de forma mais ampla. Isto porque, embora esta seja a principal característica da poética do terror em *A Nightmare on Elm Street*, uma análise de cada episódio em particular demonstra que as categorias e estratégias foram, de fato, aplicadas, ainda que o efeito não tenha sido o desejado.

Todos os filmes apresentam situações de limitação sensorial, física ou lógica, obedecem aos critérios de composição dos personagens e apresentam uma trama que caminha para a criação de momentos de tensão

¹⁸ Wes Craven filmou o último episódio da série depois que o episódio dirigido por Rachel Talalay em 1991 anunciou a morte de Freddy. O argumento de Craven foi, então, retomar Freddy no mundo real, representado no filme.

que ressaltam a força do “monstro” e a fraqueza das vítimas, dentre outros aspectos. Sendo assim, o desenvolvimento desta primeira categoria caminha não somente para a elucidação das formas narrativas e técnicas de criação de efeitos, mas também no sentido de demonstrar porque algumas estratégias não atendem a este objetivo.

Pode-se combater esta argumentação lançando-se mão do fato de que poucos são os espectadores que assistiram a todos os filmes da série e que, portanto, não tem um referencial comparativo que os permitam identificar problemas na criação de efeitos. No entanto, é óbvio que, apesar de integrarem uma produção seriada que resume e aproxima as histórias, cada filme deveria funcionar como uma obra independente, que sugerisse talvez a idéia de continuidade, mas nunca a de repetição. Ao que parece, a produção do terror fica muito mais sujeita à possibilidade de dar sequência a uma história original do que a um trabalho de estruturação de cada história em particular.

Este processo se justifica em parte pela industrialização da produção cinematográfica, fato histórico que resultou, em muitos casos, numa massificação do que é produzido dentro dos gêneros. Em decorrência disto, os critérios que levam um filme às telas são muito mais comerciais do que propriamente artísticos. Embora esta seja uma discussão já esgotada no

âmbito cinematográfico aqui ela ganha importância a partir do momento em que será tomada como pano de fundo sobre o qual se inserem os sete episódios de *A Nightmare on Elm Street* e que serve para justificar o desgaste na aplicação das categorias de produção de efeito como a principal característica deste objeto.

2.2.1. O pesadelo original

Em *A Nightmare on Elm Street*, de Wes Craven, lançado em 1984 nos Estados Unidos, a história de uma adolescente cujos amigos são mortos por um homem que está em seus sonhos e que deve enfrentá-lo para não ser a próxima vítima é contada sem grande complexidade na trama dos fatos. Nesse sentido, o filme original serve apenas para apresentar a situação limite que dá origem ao medo em personagens e espectadores e, sobretudo, o personagem Freddy Krueger, em torno do qual gira a história. Este resumo dos fatos se apresenta nos demais filmes como uma espécie de modelo narrativo que reveste-se de uma aparência diferente para, no fundo, contar a mesma história.

O filme se inicia com um plano fechado das mãos de um homem do qual não se vê o rosto, fabricando uma luva com garras metálicas, marcado

pelo som de uma respiração ofegante; a esta cena segue-se o pesadelo da personagem Tina. Um plano próximo do rosto da garota evidencia para o espectador o medo da personagem ao passo que um plano de conjunto inserido após um corte seco serve para descrever o espaço em que ela está: um imenso salão escuro que leva aos corredores apertados, cheios de entradas e saídas, do salão da caldeira. A luz desta sequência é a suficiente apenas para iluminar o rosto amedrontado de Tina.

A garota caminha pelos corredores apertados e escuros do salão da caldeira, fugindo de alguém que ainda não foi visto e é seguida pela câmera que ora parece assumir a visão da vítima, ora a do seu perseguidor. Freddy Krueger aparece aos poucos, mostra as garras e o rosto na quase completa escuridão. Ouve-se somente o ruído das garras e a sua risada. Tina é encurralada por Freddy num dos corredores e no momento em que vai ser atacada, ele some. O susto só vem depois deste aparente momento de relaxamento da tensão - Freddy surge de repente por trás de Tina -, surpreendendo o espectador que, diante de um plano mais fechado da cena, não vê a aproximação do “monstro”. O que parecia a realidade, revela-se um sonho, interrompido oportunamente, já que a personagem continua viva. O ataque não é visto pois a cena é interrompida para mostrar Tina sentada na cama, apavorada com o sonho; na tela, além dela, um crucifixo na parede,

único elemento iluminado. Durante o pesadelo, pouco se mostra o perseguidor, evidenciando-se, ao contrário, o rosto assustado da vítima. Aliás, Tina é a representação daqueles personagens que nos filmes de terror estão sempre com medo, contaminando os espectadores.

A trama do filme é engatilhada por este primeiro pesadelo que, coincidentemente, é igual ao de Rod, Nancy e Glen, personagens centrais da história. Durante duas seqüências esta coincidência é sugerida através dos diálogos dos quatro jovens, onde são apresentadas algumas características de Freddy Krueger: rosto queimado, luva com garras, casaco verde e vermelho e chapéu. As falas também se referem ao ruído do atrito das garras, elemento sonoro importante. A coincidência dos sonhos dos personagens é um indício de que algo estranho está acontecendo.

Já aos vinte minutos de filme acontece a primeira morte, de certo modo antecipada pelo pesadelo do início. Noite: Rod, Nancy e Glen dormem na casa de Tina para fazer-lhe companhia. Fora da casa, a câmera avança em lento *zoom-in* sobre a janela do quarto onde dormem Tina e Rod. Ela escuta um barulho; chama o namorado e como este não acorda decide verificar o origem do ruído. Próxima à janela, vê que pedrinhas são atiradas no vidro da janela, embora não haja ninguém do lado de fora. A mesma voz da primeira seqüência chama seu nome atraindo-a para fora da casa.

Sem uma justificativa aparente, a garota atende a estranha voz e hesitante vai até os fundos da casa. Em contra-luz, a figura de Freddy é vista inteiramente, embora não esteja nítida. Freddy persegue Tina, cujo movimento é acompanhado pela câmera que oscila bastante, deixando transparecer o nervosismo da cena. Tina é atacada e morta por Freddy que, estando invisível, impossibilita uma reação por parte do namorado Rod, único que poderia salvá-la na ocasião.

Como a primeira, esta sequência também não é mostrada desde o início como um pesadelo, fazendo crescer o medo no espectador que vê a garota ser atraída por uma voz para fora da casa, onde estaria sozinha e indefesa. Freddy só ataca um personagem de cada vez, muitas vezes, levando-o até a caldeira, local que será palco de perseguições em quase todos os filmes, apresentado no episódio 2 (SHOLDER, J. *A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge*, 1986, USA) como o antigo emprego de Krueger e para onde ele levava as crianças que sequestrava e matava.

Embora esta primeira morte tenha acontecido com pouco tempo de começo da história ela não figura propriamente como um desrespeito ao princípio de economia narrativa. Isto porque uma série de indícios, de elementos narrativos de previsão do acontecimento, como o primeiro pesadelo, que não se finaliza, e a coincidência dos sonhos entre os quatro

personagens, são apresentados ao espectador, ajudando, assim, a criar um suspense sobre o que viria em seguida.

O terror desta sequência onde o som é importante (gritos, pancadas na porta do quarto) contrasta, pelo silêncio, com a seguinte, na delegacia. Pouco tempo depois, a tensão volta a crescer. Durante a aula, Nancy vê o corpo ensanguentado de Tina ser arrastado pelos corredores vazios do colégio, deixando um rastro de sangue. O chamado da amiga a leva até a caldeira da primeira sequência e representa um deslocamento espacial só aceitável nos sonhos. Este é outro recurso que será exaustivamente utilizado, sobretudo no episódio 2; no episódio 4 (HARLIN, R. *A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master*, 1988, USA), os deslocamentos levam os personagens para a casa do primeiro filme que se transformou numa casa mal-assombrada. Na caldeira, a continuação da cena se dá de forma parecida a da primeira sequência: Nancy caminha por espaços apertados até que se depara com Krueger.

O que deve ser destacado aqui é o fato de que, embora se trate de mais um pesadelo, ao espectador não é mostrado que Nancy adormeceu (ela apenas estava sonolenta durante a aula). Entretanto, alguns elementos indicam que a jovem se encontra entre o sonho e a realidade: a voz do rapaz que lia um texto surge abafada e seus movimentos são lentos (alteração do

som e uso da câmera lenta para demarcar a interferência na enunciação) e a visão de Tina que surge e desaparece depois. Aqui, mais uma vez foi utilizada a estratégia de confundir os espectadores sobre o que era sonho ou realidade para criar o efeito pretendido.

A sequência em que Nancy é levada para o Centro de Distúrbios do Sono contribui com uma informação para a história. Após um sonho, Nancy consegue trazer para a realidade o chapéu de Krueger. Com isso, a adolescente descobre que pode trazê-lo dos sonhos para a realidade, o que consistiria na fraqueza do “monstro”. A partir deste momento, os pesadelos começam a se tornar desinteressantes na medida em que a jovem Nancy já conhece um pouco mais do estranho homem que a perseguiu e passa a enfrentá-lo, procurando-o nos sonhos. O clima de mistério se enfraquece e a personagem passa a controlar sua entrada e saída dos sonhos. Os pesadelos, por sua vez, tornam-se frequentes e a trama se resume a uma alternância deles com a “normalidade”.

Dois outros momentos também acrescentam dados para a resolução da trama: uma conversa, aparentemente banal com Glen, quando ele fala sobre ignorar os pesadelos para tirar-lhes a força e a revelação da mãe de Nancy sobre quem era Freddy. Quanto ao desenlace, este parece fugir um pouco do que é comum nos filmes de terror: Nancy, decidida a capturar

Freddy, constrói armadilhas caseiras para caçá-lo; este se deixa apanhar por todas elas, mas só é vencido quando ela demonstra não temê-lo mais.

Se este primeiro episódio serve de referencial para os demais filmes que irão copiá-lo, por outro lado a fórmula narrativa já demonstra sinais de desgaste na sua estréia. O fato de Freddy só atacar suas vítimas durante os sonhos acaba levando a uma repetição das sequências de pesadelo que se tornam banais. Neste contexto, o primeiro e o segundo pesadelos (o de Tina e o de Nancy na escola) ainda são os momentos mais tensos da trama, não só porque são os primeiros contatos do espectador com a situação de medo da história, mas porque são sequências mais bem construídas, que prevêm o suspense, a expectativa.

Depois disso, eles se banalizam de tal modo que a personagem Nancy entra e sai dos sonhos com facilidade. Diante disso, a melhor estratégia narrativa do filme para produzir seu efeito foi fazer com que os pesadelos fossem percebidos inicialmente como a realidade, pondo em dúvida o espectador sobre se o que ele vê é real ou sonho. Porém mesmo esta estratégia tem seu ponto fraco pois o espectador sabe que Freddy só aparece através dos sonhos, ainda que a princípio eles pareçam reais.

Foi necessário se deter mais detalhadamente na história deste primeiro episódio pois ele servirá como parâmetro de análise da estrutura das

demais histórias. Isto porque se verifica uma repetição de fatos e cenas, enfim, da organização geral do filme original nas suas sequências. Comparando sobretudo o primeiro e o último episódios, ambos escritos e dirigidos por Wes Craven, nota-se que *Wes Craven's New Nightmare* remete ao filme original em vários momentos. É possível até mesmo relacionar elementos e recursos narrativos comuns a todos os episódios e que buscam inspiração não só no filme original mas em outras produções do gênero terror, como *Os pássaros*, de Alfred Hitchcock, *Poltergeist*, de Tobe Hooper, e *O bebê de Rosemary*, de Roman Polanski.

2.2.2. Fórmulas narrativas

Antes de prosseguir com a análise dos demais episódios de *A Nightmare on Elm Street*, através da qual será possível identificar que momentos da trama e quais mecanismos narrativos são reaproveitados nestas sequências, é importante fazer uma consideração sobre a aplicação das categorias de produção do terror nestes outros filmes; apesar das estratégias, tanto do ponto de vista narrativo quanto técnico, estarem presentes na estruturação da trama, o efeito verificado não é o mesmo do primeiro filme.

Isto, é claro, não significa dizer que suas histórias não produzam o medo, fato que pode ser constatado em algumas sequências isoladas de cada filme. Este sim é o aspecto que quebra com o sentido aristotélico da poética, que continua valendo na atualidade, e que se refere à estruturação da obra visando um efeito narrativo próprio. Assim, como já foi dito, o efeito não decorre da trama como um todo, mas de eventos estanques.

Uma análise mais detalhada dos filmes irá mostrar porque isto ocorre, ou seja, porque as estratégias se desgastam dando origem a fórmulas narrativas que passam a integrar a estrutura dos episódios da série.

A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge, do diretor Jack Sholder, conta o drama de Jesse, um adolescente que está sendo usado por Freddy para fazer mais vítimas. O argumento da história é o de que Freddy volta para vingar-se e, por estar fraco demais para matar sozinho, invade o corpo do rapaz que, por coincidência, mora na mesma casa da Elm Street que foi de Nancy no primeiro filme. Por essa razão, o filme se refere em diversos momentos à produção de 1984, principalmente com as revelações do diário de Nancy encontrado por Lisa, namorada de Jesse. A trama começa e termina com um pesadelo que, assim como no episódio 1, surpreende o espectador que imaginava o fim de Freddy. Este recurso, por sinal, também se repete nos episódios 3, 4 e 5, de modo a sugerir que Krueger continua vivo e

justificando a sequência da série. Isto, no entanto, não impede que após a morte de Freddy Krueger no episódio 6, sua figura seja retomada para uma última produção. Esta lógica sempre permeia toda as séries de terror que não se intimidam em ressuscitar seu personagem mau a cada “novo” episódio.

É curioso como este, que é o segundo filme da série, ainda consiga produzir sequências de efeito, embora, por outro lado, demonstre sinais de repetição e de menor apuro na aplicação das categorias de produção do terror em algumas sequências. A repetição, que tira um pouco da expectativa sobre quando o sobrenatural se manifestaria, ocorre porque toda a história é uma alternância de dias e noites que representam, na verdade, uma alternância de relaxamento e retorno da situação de tensão com os pesadelos e passam a funcionar como uma espécie de aviso ao espectador de que uma nova sequência de tensão irá começar. Além do mais, o intervalo entre estes momentos é pequeno em relação ao tempo de duração dos pesadelos, não permitindo que o espectador reaja como deve quando uma nova situação se apresenta.

Por sua vez, a constante repetição dos pesadelos representa um dos fatores de desgaste e de enfraquecimento do efeito de terror neste episódio em particular. Algumas sequências de tensão se prolongam em excesso e perdem o efeito por não introduzirem o corte no instante em que o espectador

começa a perder o interesse pela cena ou que o ataque do “monstro” se torna visível demais, como na sequência em que o professor de ginástica de Jesse é alvo de bolas e outros aparelhos que pulam das estantes e depois é amarrado por uma corda, tem sua roupa arrancada por alguém invisível, recebe uma surra de toalhas e é, finalmente, morto pelas garras de Freddy.

Analisemos mais algumas sequências:

Um travelling lateral mostra a casa de Jesse na semi-escuridão; o aspecto do lugar é sinistro. Um corte seco leva o espectador para o seu quarto: o rapaz está inquieto, não consegue dormir e desce até a cozinha. Da janela, vê alguém passando pelo jardim e sai para verificar. Ele está sozinho na quase completa escuridão. A câmera acompanha Jesse num ângulo frontal; os seus movimentos são lentos, indecisos, criando uma ansiedade no espectador desta cena. Jesse caminha até o porão e vê Freddy lá embaixo queimando algo, mas o “monstro” não o vê; ele, então, retorna para casa. Esta cena é perturbadora, pois aqui acontece justamente o contrário do que é comum, a vítima é que avista o possível perseguidor que não nota sua presença. A ansiedade cresce junto com o medo de que Freddy veja Jesse e o ataque.

O alívio do espectador ao vê-lo voltar para casa acaba com a continuidade da sequência no interior da casa: Jesse abre lentamente a porta que dá para o porão, mas nada vê. Não consegue fechar a porta a tempo e tenta impedir que Freddy, do outro lado, consiga abri-la (a câmera aqui está bem atrás do rapaz, num plano próximo que alterna para um primeiro plano do seu rosto desesperado). Jesse decide fugir e, ao virar-se, esbarra com Freddy que surge de repente¹⁹. Um primeiro plano mostra o rosto dos dois bem próximos. A luz é precária e quando o rosto de Freddy é mostrado ela incide apenas sobre seus olhos que aparecem num plano de detalhe. Apesar da situação sugerir uma oportunidade de ataque, o rapaz consegue salvar-se deste contato com Freddy por razões que atendem à necessidade de economia do personagem pela trama.

Em outras duas sequências Freddy Krueger não aparece, mas isso não diminui o efeito sobre o espectador. Na primeira delas, Jesse encontra a luva de Freddy na gaveta de sua cômoda, sobre a qual a câmera avança lentamente, numa velha forma de produzir suspense. Jesse sai do seu quarto e abre a porta de outro cômodo. A câmera agora está dentro do quarto quando a porta é aberta e a cena se abre num plano de conjunto deixando, assim, em

¹⁹ Estas aparições súbitas de Freddy Krueger são comuns em toda a série e correspondem a deslocamentos possíveis nos sonhos. Com isso, Freddy leva grande vantagem sobre suas vítimas.

primeiro plano, uma das garotas vestidas de branco que pula corda cantando a música de Freddy. Não só esta aparição, mas também o ritmo lento da cena (uso da câmera lenta) produzem um clima inquietante de irrealidade. Outra sequência se destaca pelo movimento da câmera que sai do porão abrindo portas e sobe pelas escadas, entrando no quarto da irmã de Jesse; um plano próximo mostra o rapaz com a luva de Freddy numa das mãos.

Quando comparadas a estas sequências descritas, cenas como a da morte do professor de ginástica²⁰ e a da festa, onde Krueger ataca os convidados numa situação atípica de terror coletivo, comprovam que a repetição dos pesadelos é um dos fatores que promovem o enfraquecimento das categorias que, mesmo aplicadas, não sugerem os efeitos esperados. A sequência da festa nos mostra também que o fato do “monstro” atacar uma vítima de cada vez atende a economia dos personagens ao mesmo tempo em que não fere o princípio da verossimilhança, pois torna-se irreal e até mesmo ridículo ver uma grande quantidade de pessoas sendo mortas por um único homem.

Na terceira sequência da série, *Dream Warriors*, a atriz Heather Langenkamp vive pela segunda vez a personagem Nancy Thompson, adulta e

²⁰ Ver página 43

uma especialista em doenças do sono que ajuda um grupo de adolescentes a combater Freddy em seus pesadelos.

Em geral, o filme promove deslocamentos espaciais interessantes dentro da história, possibilitados pelo movimento da câmera numa grua ou um *zoom-out* que amplia a visão da cena. Um exemplo é a primeira sequência na qual Kristen (uma das adolescentes que está sendo perseguida por Freddy) acorda subitamente e um movimento da câmera a leva para a frente da casa (mal -assombrada) do primeiro filme. Esta cena é introduzida pela canção sobre Freddy ²¹ e mantém o ritmo da câmera lenta imposto pela visão das crianças pulando corda, já conhecidas do público.

Em outra sequência, que acontece num hospital para tratamento de doenças do sono para onde Kristen foi levada, um recurso técnico do cinema também promove este deslocamento como estratégia para produzir o medo.

Com a câmera em *plongée*, a porta do quarto se abre (o ruído da porta é um velho recurso sonoro dos filmes de terror) e deixa

Üÿe_5À___D_e_____,³/₄___/_____)Æ ___ë___
 .____ø_(___ø_(___@_Ê_Ê@_Œ____
 œG____œG____œG____²T____öM_1/4____²T____²T____²T____
 _____ÊT_X___"U___|____²T____h_A___žU____žU____.____ÏU____

__ ìU ____ ìU ____ ìU ____ ìU ____ ìU ____ óX __: __ -Y ____ -

Y ____ -

Y ____ HY ____ ØY ____ h Z __ - __ © __ T __ y __ 2 __ † Z __ â\$ ____

____ æG ____ çW ____ ã ê _

²¹ Ver página 55

ÌU ÌU çW çW †Z
 çW æG æG ÌU žU çW
 çW çW çW æG ÌU æG ÌU
 óX °G Z J i VA Z °C i
 æG æG ÌU Ö óX çW Q çW

CANDIDA LEMOS FRANÇA

A com a economia dos personagens

tenção neste filme, por outro lado, é a capacidade de sugestão que a história oferece aos espectadores em alguns momentos, seja através de recursos narrativos ou de recursos técnicos. A casa da Elm Street, por exemplo, aparece várias vezes, ora como uma maquete confeccionada por Kristen ou como um desenho, ora como cenário das cenas de terror. A freira Mary Helen, que sempre aparece para o Dr. Goldman para fazer alguma revelação sobre Freddy, somente ao final é mostrada como Amanda Krueger, mãe de Freddy e que também será personagem do filme 5. Da mesma forma, na sequência final que, como nos demais filmes também dá indícios de que Freddy não foi completamente derrotado, um lento movimento lateral sobre a mesa de cabeceira do Dr. Goldman enquanto ele dorme, mostra a boneca tailandesa do sono de Nancy, apresentada sequências antes, e a maquete da

casa da Elm Street sobre a qual a câmera se fixa para mostrar uma luz sendo acesa lá de dentro.

O quarto episódio de *A Nightmare on Elm Street, The Dream Master*, é, no contexto da série, o de pior aplicação das categorias e o de mais fraco efeito. Isto ocorre por diversas razões: o filme, uma continuação do anterior, conta a história de um grupo de amigos (os personagens sobreviventes de *Dream Warriors*) que aos poucos vão sendo mortos por Freddy; salvam-se apenas Alice, a heroína, e seu namorado Dan. A ausência de uma trama envolvente resume a história a uma sequência de mortes e às tentativas de capturar Freddy. Outro fator que torna a história desinteressante é que os personagens já conhecem o “monstro”, pois lutaram contra ele no episódio anterior. Não se dá, portanto, o mistério em torno da sua aparição.

Como foi dito, o filme é apenas uma sequência de mortes em número excessivamente grande para que se pudesse garantir um mínimo de novidade. Cinco personagens são eliminados antes de completar uma hora de filme e mais um antes do desenlace. O intervalo entre um ataque e outro é muito pequeno e as sequências se prolongam em demasia.

Por fim, as vítimas são eliminadas em situações pouco convincentes no que se refere a produzir terror, medo. Vejamos um exemplo: Kristen, que sonhara com Freddy no começo do filme, adormece sob efeito

de soníferos, mas procura seguir o conselho de Alice para ter bons sonhos. Ela sonha então estar numa praia e tem ao seu lado uma garotinha (que pode ser interpretada como um prenúncio da aparição de Freddy, assim como as crianças brincando de corda). As garras de Freddy surgem da água e continuam avançando pela areia onde está Kristen. Freddy surge inteiramente e tira do bolso um par de óculos escuros que põe no rosto. Kristen afunda na areia, indo parar no salão da caldeira onde Freddy a mata.

O argumento central do quinto episódio da série, *The Dream Child*, é o de que Freddy está invadindo o sonho do filho de Alice e Dan que ainda vai nascer. Como os demais, o filme traz alguns momentos de tensão, reforçando o fato de que certos filmes de terror produzem seu efeito a partir de cenas e sequências isoladas e não da história como um todo.

Na terceira sequência do filme, a câmera acompanha Alice por um parque, durante o dia. Ela vê as mesmas crianças que brincam de corda entrando num bosque e as segue; o dia transforma-se em noite de repente e Alice se vê diante de uma escadaria, vestida de freira. A cena continua em câmera lenta, recurso introduzido pela imagem das crianças. Travellings e câmera subjetiva se alternam enquanto ela sobe as escadas que a levam ao sanatório do primeiro pesadelo: um lugar com imensos corredores, entradas e saídas, cheio de portas, com iluminação precária e ar de abandono. No fim do

corredor, ela vê um carrinho de bebê de formato bem estranho e vai até ele. Repentinamente, Alice se vê deitada numa maca, vestida com avental cirúrgico, sendo levada pelos corredores até uma sala. Ela grita e vê que outra mulher ocupa seu lugar na maca onde está tendo um bebê.

Este bebê é um pequeno monstinho que foge, levando Alice até uma capela abandonada, onde o procura por entre os bancos. A criaturinha se transforma em Freddy e quando Alice vai ser atacada surge a freira Amanda Krueger que repreende o “monstro”; Alice consegue fugir. O interessante nesta sequência é o ritmo da enunciação que contrasta um instante inicial onde são usados travellings longos e a câmera lenta com um momento em que Alice é levada na maca: aqui, ao contrário, os planos são curtos e rapidamente encadeados, dando velocidade à cena. Por fim, quando Alice procura a criatura por entre os bancos da capela, o ritmo lento retorna, produzindo um suspense. Esta mudança no ritmo reflete na apreensão total da sequência que não se torna tão longa.

O que seria o episódio final da série - *Freddy's Dead. The Final Nightmare* - conta a história de Meggy, uma psicóloga que a trama revela ser filha de Freddy. A descoberta é feita quando um rapaz sem memória e que diz ser um último sobrevivente vai parar na Clínica de Recuperação onde Meggy

trabalha. Na tentativa de reativar sua memória, Meggy o leva a Springwood²² onde descobrem que Freddy teve um filho e onde acontecem as mortes do filme. Toda a trama é construída em cima de cenas e informações do passado. Embora se baseie muito na ligação de vários fatos que contribuem para o desenlace (dentre eles os sonhos de Meggy com uma criança e seu pai), este filme tem contra ele o fato de ser a sexta sequência de uma história já conhecida do espectador.

Este enfraquecimento do efeito de terror que se nota na estrutura narrativa dos filmes também se justifica do ponto de vista do personagem Freddy Krueger. O seu contato com os personagens é, por vezes, frequente e bastante próximo, mas sem agressão, pondo em descrença o espectador que espera um determinado comportamento do “monstro”. Em diversos momentos as perseguições de Freddy às vítimas parecem um mero jogo de pega no qual o “monstro” só agarra suas vítimas quando quer. Este recurso, além de tirar um pouco da veracidade do acontecimento, pois o normal é que o “monstro” mate tão logo alcance sua vítima, é também responsável pelo prolongamento excessivo destas sequências.

Outro fator de desgaste do efeito de terror, introduzido gradativamente a partir do segundo episódio, é a insistência na categoria do

²² Springwood é a cidade onde se desenrolam algumas das histórias da série.

“repugnante”, que encontra grande reforço no terrível aspecto físico de Krueger, com sua pele gosmenta e enrugada. Os filmes valorizam sempre as cenas onde o sangue é abundante e onde Freddy aparece mutilando-se, arrancando um de seus braços (episódio 5), cortando-se com as garras e deixando escorrer uma substância verde (episódio 1) ou retirando a pele do rosto e da cabeça para revelar o esqueleto ou o cérebro (episódios 1 e 2, respectivamente). Por sua vez as cenas onde Freddy ataca suas vítimas sempre mostram de perto as garras atravessando o corpo do personagem e o sangue que escorre abundantemente, como em uma das cenas finais do primeiro episódio, quando Freddy ataca Glen, namorado de Nancy, durante um pesadelo, e o sangue jorra de um buraco da cama para o teto.

Ao lado deste elemento, outros dois surgem como responsáveis pela deterioração do efeito: o grotesco e a frequência das mortes. Sequências como a que Freddy sai do corpo de Jesse, sugerindo a invasão do “monstro” que usa o adolescente para fazer mais vítimas (*Freddy’s Revenge*) ou da transformação de Debbie, personagem de *The Dream Master*, numa barata gigante, para citar apenas alguns exemplos, fogem do sentimento do medo e caem no ridículo. Por vezes, nota-se que o uso de efeitos especiais são mal aproveitados em cenas de terror barato, expressão que, obviamente não se refere aos custos de produção, mas tem fundamento na narrativa, com

tentativas absolutamente gratuitas de gerar terror. Em *Freddy's Dead*, o grotesco é levado ao exagero. As vítimas são eliminadas das mais estranhas formas para um filme de terror: com um enorme contonete atravessado de um ouvido a outro ou como personagem de um joguinho eletrônico controlado por Krueger.

Por outro lado, nos episódios de 1 a 6, mas sobretudo no 2 (*Freddy's Revenge*) e no 4 (*The Dream Master*), a trama peca pelo excessivo número de mortes. Neste último, são cinco antes mesmo de uma hora de filme. Estas mortes tem uma característica em comum: são mostradas ao invés de apenas sugeridas. Este modo explícito de tratar a morte é outra característica dos filmes de terror que buscam o efeito através da gratuidade e não da sugestão, da insinuação e procuram torná-las o centro das atenções da trama.

Mais do que visões aterrorizantes, o medo se constrói por uma situação de suspense que vai preparando o espectador, mostrando-lhe, aos poucos, que as limitações aumentam e que o personagem está em perigo. Este recurso tem se revelado mais eficiente do que apresentar uma situação de normalidade, inserindo, de repente, o terror. O mínimo que pode acontecer é o espectador levar um susto, mas o medo, que não foi cultivado desde o início, dura pouco. Isto normalmente é o que se vê em todos os filmes de *A*

Nightmare on Elm Street, onde as mortes parecem acontecer para preencher a trama até que venha o desenlace, uma vez que elas não contribuem de fato para a história.

Se tomarmos o conjunto dos sete filmes da série *A Nightmare on Elm Street* veremos que é grande o número de auto-referências feitas aos recursos narrativos apresentados no episódio original e em algumas sequências. Um exemplo que permeia praticamente toda a série é o das crianças vestidas de branco que pulam corda, cantando uma música sobre Freddy²³. A cena é sempre mostrada em câmera lenta e a aparência enevoada da imagem lhe confere um clima de irrealidade. Esta cena é quase sempre introduzida com um lento travelling lateral que desvia a câmera dos demais personagens e da realidade da história para enquadrar esta imagem que é um presságio dos pesadelos.

Nesse sentido, o último episódio da série, *Wes Craven's New Nightmare*, é o que abriga o maior número de referências ao filme original. Não por acaso, os dois foram escritos e dirigidos por Wes Craven. Este filme também começa com a fabricação da luva de Freddy, seguida pela morte de

²³ “ Um, dois, Freddy vai te pegar;
três, quatro, a porta trancar;
cinco, seis, um crucifixo pegar;
sete, oito, acordado ficar;
nove, dez, dormir nunca mais”

duas pessoas logo no início, acontecimento que no ponto máximo de tensão é repentinamente interrompido revelando-se um pesadelo, mas que deixa marcas na realidade (os dedos de Chase²⁴ cortados no sonho estão sangrando quando o pesadelo acaba).

A morte de Chase por Freddy, logo no início do filme, tem paralelo com a morte de Tina no filme original, pois desencadeia uma série de fatos e põe Krueger de uma vez na realidade dos personagens. O modo como Chase morre, dormindo ao volante e sendo atacado por Freddy, é uma referência à primeira morte em *The Dream Child*. Neste episódio, Dan, atendendo ao chamado da namorada Alice, personagem central, vai ao seu encontro. No caminho, é vítima de um pesadelo e morre numa batida. Da mesma forma, a cena do cemitério após a morte de Rod no primeiro filme se repete com a morte de Chase.

As sequências que acontecem no hospital quando Heather leva o filho para ser tratado relembram a passagem de Nancy pelo Centro de Distúrbios do Sono, sendo que em *Wes Craven's New Nightmare*, o hospital é cenário para o desenrolar de muitas cenas de tensão. Logo depois, o encontro de Heather com o próprio Wes Craven trazem importantes

²⁴ Chase é técnico em efeitos especiais de cinema e marido de Heather, atriz que interpretou Nancy no filme de 1984, e que neste último episódio interpreta a si mesma. Wes Craven,

informações sobre a trama. É o momento de revelações tal qual a conversa de Nancy com a mãe, quando esta lhe conta sobre o passado de Freddy Krueger. A morte de Julie, babá de Dylan, no hospital guarda semelhanças com a morte de Tina no filme original, pois ambas são arrastadas pelas paredes e pelo teto, enquanto Freddy permanece invisível. Uma particularidade é que nesta cena, Freddy só é mostrado quando a câmera assume o ponto de vista de Dylan, único que pode vê-lo; já quando a câmera mostra a cena do ponto de vista das enfermeiras, é visto apenas o corpo de Julie sendo mutilado.

Por fim, a grande perseguição a Freddy no final por Heather também remete a caçada empreendida por Nancy. Embora no último filme Wes Craven tenha economizado a trama, regulando as aparições de Freddy e preferindo, ao invés disso, fornecer indícios de que ele está presente na história, o resultado não é o esperado. A história se prolonga demais, enfraquecendo o efeito que tais indícios teriam sobre o espectador. Isto porque, muitas vezes, este grande número de insinuações não contribuem para o andamento da trama, revelando-se meramente gratuitos, a exemplo da cena em que uma parede do quarto de Heather e Chase se racha, sugerindo as marcas das garras de Freddy.

diretor do filme, também aparece representando ele mesmo. O casal tem um filho, Dylan, que Freddy usa para ter acesso ao mundo real da história.

Todos estes elementos acabam desfazendo o argumento central da história e que inclusive permitiu a produção de um novo episódio após a morte de Freddy no filme 6: o argumento de que Freddy está atuando sobre a realidade das pessoas que trabalharam nos filmes - atores, produtores e diretor - e que foi necessária a criação de uma nova história para que o “monstro” fosse apreendido no seu mundo de ficção. Este argumento parece insuficiente para assegurar a necessidade de mais um prolongamento da série.

Por fim, vale mencionar as referências externas à série, que tomam como base recursos narrativos de filmes de terror conhecidos do público em geral. Aparelhos que funcionam sem estarem ligados ou que funcionam sozinhos (episódios 1,2 e 7) e objetos que se movem estão presentes também em *Poltergeist*, de Tobe Hooper, filmado em 1982, antes, portanto, do primeiro filme de *A Nightmare on Elm Street*. Em *Freddy's Revenge*, a cena em que o pássaro foge da gaiola e passa a atacar os personagens na sala de estar remete diretamente a *The birds*, de Alfred Hitchcock. A câmera enquadra os personagens em plongée, movendo-se de um lado para o outro, sugerindo o voo do pássaro.

2.3. A caracterização do “monstro” e o perfil das vítimas

Na Poética, Aristóteles diz que a Tragédia não é imitação de caracteres, mas de ações que decorrem dos personagens assumirem determinados caracteres. O efeito trágico decorreria, portanto, mais da trama dos fatos do que dos caracteres ou do pensamento e da elocução (1450a). Entretanto, mudanças ocorreram na teoria da constituição dos personagens desde Aristóteles. Ricoeur (op. cit., 1994) cita este aspecto como uma das “metamorfoses” introduzidas com o desenvolvimento do romance. Diversos autores investiram numa definição psicológica e do ser de seus personagens, mas o princípio aristotélico sobre o predomínio das ações continua, ainda que personagens já não ocupem uma posição passiva diante dos fatos. Em sua “Introdução à análise estrutural da narrativa”²⁵, Barthes cita Propp, que definiu tipos de personagens submetendo-os a unidades de ação, e Bremond, para o qual o personagem é agente de sequências de ações.

O “monstro” dos filmes de terror é um ser desconhecido que foge ao quadro da experiência tanto de personagens quanto de espectador.

²⁵ AAVV. Análise Estrutural da Narrativa. (Seleção de ensaios da revista “Communications”), Petrópolis: Vozes, 1973, p. 30/43

____²T____ÊT_X____"U_|____²T____h_A____žU____žU____.____İ

U____ìU____ìU____ìU____ìU____ìU____ìU____óX____:____-

Y____-Y____-

Y____HY____ØY____h_Z____-____©____T____ý____2____†____Z____â\$____

_____œG_____çW_____ã_ê_

ÌU ÌU çW çW †Z
 çW æG æG ÌU ⁶⁰ žU ç
 W çW çW çW æG ÌU æG Ì
 U óX °G Z J i VA Z °C i
 æG æG ÌU Ö óX çW Q çW

CANDIDA LEMOS FRANÇA
 A POÉTICA DO TERROR NA SÉRIE “A HORA
 DO PESADELO”

SALVADOR

1996 CANDIDA LEMOS FRANÇA
 A POÉTICA DO TERROR NA SÉRIE “A HORA DO
 PESADELO” Monografia de conclusão
 do curso de *graduação em Comunicação*
Social, da Faculdade de Comunicação
 da Ufba ORIENTADOR: WILSON DA SILVA GOMES

SALVADOR

1996

SumárioIntrodução

²⁶ GOMES, Wilson da Silva. “Metáforas da Diferença: a questão do inteiramente outro a partir da teoria da realidade como construção”. In: *Trans/form/ação*. São Paulo: Unesp, 1992, p. 05

041. A Poética de Aristóteles e o cinema de horror		072. A
produção do terror em “A Hora do Pesadelo”	2.1. Considerações gerais	
19	2.2. Estrutura da história e trama dos fatos	24
	<i>2.2.1. O pesadelo original</i>	29
	2.2.2. Fórmulas narrativas	36
	2.3. Caracterização do “monstro” e perfil das vítimas	54
	2.4. Elementos técnicos cinematográficos	63
	2.4.1. Como Freddy Krueger é mostrado	66
	2.4.2. Como as vítimas são mostradas	73
	2.4.3. Como o ambiente é caracterizado	76
	763. Considerações finais	80
	Bibliografia	
	Filmografia	85
	Anexo	86
		88

Introdução Tendo completado um século de produção, o cinema há muito se estabeleceu como forma de expressão que privilegia a narrativa. Grandes gêneros se formaram e reúnem modos particulares de compor uma história e

²⁷ O fato de Freddy atacar suas vítimas apenas nos sonhos, ou melhor, nos pesadelos, constitui um argumento interessante com base no qual se desenvolve a série. Embora não seja intenção deste projeto desenvolver uma análise psicológica a respeito do tema, pode-se afirmar que o fato dos sonhos representarem um “ambiente” de mistério, hostil mesmo aos homens, é um fator que auxilia a produção do medo.

²⁸ Em ensaio para a revista *Cahiers du Cinéma*, Serge Grünberg, se refere a *Wes Craven's New Nightmare* como uma reconquista do imaginário infantil e de seus pesadelos: “*Wes Craven's New Nightmare est ainsi une reconquête du territoire imaginaire de l'enfance et de ses*

de trabalhar os recursos técnicos de expressão próprios ao cinema. A análise destes gêneros normalmente parte do resultado final para, através de uma abordagem semiológica ou psicológica, desvendar os significados da mensagem cinematográfica. Uma nova possibilidade de análise - a que considera a produção dos efeitos narrativos - surge a partir de um estudo realizado por Aristóteles há mais de dois mil anos. Como bolsista de Iniciação Científica tive contato pela primeira vez com o tema da poética aplicado às formas de expressão audiovisuais. A pesquisa intntagens evidentes para o primeiro. No caso de *A Nightmare on Elm Street* os personagens sofrem com a proibição de não dormir tendo em vista ser esta uma necessidade humana. Logo, o espectador sabe que, apesar dos esforços, o personagem em breve vai adormecer.

Na narrativa de terror nem sempre é o personagem quem determina a ação. Muitos acontecimentos tem origem no sobrenatural, sem que agentes sejam responsáveis por eles. Por outro lado, a narrativa cinematográfica exige uma caracterização que se reduz a funções determinadas para cada personagem, seja ele um agente ou um mero receptor das consequências destas ações. Esta talvez seja uma primeira classificação possível dos

cauchemars". (GRÜNBERG, S. "La mort des marionnettes". CAHIERS DU CINÉMA, mai, 1995, n. 491, p. 63)

personagens na narrativa de terror no cinema. Outro aspecto que pode servir como base para definir os campos de ação dos personagens é a evidente desigualdade de condições, sobretudo físicas, entre perseguidores e perseguidos.

A vítima no filme de terror nem sempre é escolhida por alguma razão em particular, mas é determinada pela situação. O ideal, neste caso, é que a trama vá construindo aos poucos esta situação de forma a apenas sugerir o ataque antes de concretizá-lo. Esta é a estratégia mais adequada para se produzir o medo ao invés de, simplesmente, o personagem ser atacado e morto de repente.

Na série *A Nightmare on Elm Street*, Freddy Krueger escolhe uma vítima que vai perseguir durante toda a história. Para preservar este que é o personagem principal, a trama dos fatos é articulada de forma que outros personagens são oferecidos como vítima, adiando a morte da figura central. Como será aprofundado no desenvolvimento da terceira categoria a apresentação das vítimas e do perseguidor também passa pela seleção dos elementos de expressão da arte cinematográfica. O pesadelo da personagem Tina, no episódio 1, é um bom exemplo de como a trama cria uma vítima: a garota, que já estava amedrontada com o primeiro pesadelo do qual escapou, é atraída por Freddy para fora da casa no meio da noite. Sozinha e na

completa escuridão, ela é perseguida e morta por ele. Também vale atentar para o fato de que, no contexto da série, qualquer personagem que caia no sono de repente pode ser atacado por Freddy.

Quando se analisa a série estabelecendo uma comparação entre o filme original e o sexto episódio (*Freddy's Dead. The Final Nightmare*) fica evidente como o ser inicialmente envolvido em mistérios e até então não-reconhecível é, aos poucos, humanizado. No episódio 7, nota-se que Wes Craven procurou retomar todo o mistério e maldade do personagem por ele criado, mas sem grande sucesso, em virtude do desgaste que sua imagem sofreu no decorrer dos onze anos que separam seu primeiro e seu último trabalho. De fato, em *Wes Craven's New Nightmare*, Freddy só aparece após uma hora de filme; depois disso, as aparições se tornam mais constantes. Antes, Freddy fornece pistas de sua presença e de sua existência, já que o último episódio da série se propõe ser a própria realidade, através das constantes ligações telefônicas a Heather, das letras do alfabeto em páginas de livro que chegam pelo correio, do estranho comportamento do filho Dylan, das marcas das garras no corpo do marido morto.

Em *Wes Craven's New Nightmare*, o diretor procurou associar a imagem de Freddy Krueger à da bruxa má da história de Joãozinho e Maria, contada por Heather a Dylan, fazendo com que mãe e filho o empurrem para

dentro de uma fornalha onde morre queimado, como na história infantil. Por outro lado também é feita uma associação de Freddy com o próprio demônio, a contar pela tentativa de representar o ambiente clássico do inferno²⁹ na última cena e pela sua transformação enquanto é queimado.

Um momento importante do episódio 1 para este reconhecimento do “monstro” por espectadores e personagens é quando a mãe de Nancy, diante dos pesadelos da filha, lhe fala sobre o passado. Freddy Krueger assassinou diversas crianças do bairro e foi queimado vivo pelos pais revoltados, inclusive os de Nancy. Aparentemente, a agressividade de Freddy parece ter sido motivada pela vingança. No episódio 2, Jesse e Lisa vão até a antiga e abandonada casa de força onde Krueger trabalhou e para onde levou e matou 20 crianças. *The Dream Child* apresenta aos espectadores a mãe de Krueger: uma freira que foi estuprada por um louco do sanatório onde trabalhava e engravidou. No episódio 6, intitulado *Freddy’s Dead. The Final Nightmare*, o diretor vai mais longe acrescentando elementos a este passado. Freddy Krueger é apresentado como um homem comum, casado, com uma filha, mas que por conta de distúrbios psicológicos assassina crianças. Sua personalidade perturbada se justifica nas humilhações que sofreu quando criança.

²⁹ CAHIERS DU CINÉMA. “Entretien avec Wes Craven”, mai, 1995, n. 491, p. 61

Esta retomada do passado de Freddy Krueger promove uma humanização do personagem prejudicial à produção do terror. No momento em que reconhece em Krueger uma pessoa comum com problemas psicológicos, os espectadores já não temem diante dele. Paralelo a este processo de humanização do “monstro” nota-se uma mudança no comportamento dos personagens, sobretudo naquele de certa forma escolhido para combater o “monstro”. À medida em que Freddy revela traços reconhecíveis por personagens e espectadores, ele acaba mostrando que pode ser derrotado. Esta humanização não é intencional e parece resultar muito mais da necessidade de se encontrar argumentos, informações que pudessem dar origem a mais uma sequência da série.

Isto mostra que a força do “monstro” não é completamente imbatível. A narrativa sempre reserva fatos e escolhe personagens que pela sua esperteza ou que por possuírem dons especiais possam atuar no sentido de restaurar a tranquilidade perdida. Estes serão agentes de ações que podem vir a mudar os rumos da trama e é com eles que os espectadores se identificam. Os personagens passam por um processo de aprendizagem que pode ser identificado claramente na história de terror onde, pouco a pouco, o ser desconhecido e que até então causa medo vai se revelando e é, finalmente, vencido. É o que ocorre na história de Nancy, no episódio original

da série, que só consegue afugentar Krueger de seus sonhos quando perde o medo e o enfrenta.

2.4. Elementos técnicos cinematográficos

Nos pontos iniciais, a análise da construção do terror em *A Nightmare on Elm Street* se limitou aos aspectos referentes à condução da trama, aos fatos que a constituem e à caracterização dos personagens, procurando pontuar os fatores de desgaste no efeito da obra. No desenvolvimento desta categoria, a abordagem incidirá sobre os recursos técnicos específicos do discurso cinematográfico. Movimentos de câmera, enquadramentos, luz, som e música são elementos à disposição do diretor para configurar a visualidade da obra, são também seu meio de expressão.

É fundamental, neste caso, perceber o quanto tais particularidades de construção de efeito no cinema podem interferir nos princípios de construção poética formulados por Aristóteles. A principal interferência será, certamente, no que diz respeito ao espetáculo cênico, parte da tragédia que deve contribuir para criar o efeito do terror e da piedade e para a qual Aristóteles desprezou uma análise mais atenta, por não considerá-la de

responsabilidade do poeta (1453b). No cinema, como no teatro, o cenário ou espetáculo cênico é, na verdade, mais um dos elementos usados para compor a história, embora o primeiro disponha de outros recursos que permitem a realização da narrativa. Todos eles revelam valores psicológicos que surgem a depender do seu uso e do contexto da obra.

No caso dos filmes de terror, por exemplo, a câmera é participativa, procurando envolver o espectador com as situações vividas pelos personagens. Este envolvimento é sugerido através do movimento de travelling ou da câmera subjetiva. A câmera subjetiva é a expressão máxima dessa mudança no ponto de vista discursivo, assumido neste instante pelo personagem, e representa uma liberdade de movimentos que ajudou no reconhecimento do cinema enquanto forma de expressão com características próprias.

Esta capacidade de envolver o espectador é facilitada pela impressão de realidade do filme que leva a uma identificação com o personagem da história. Isto ocorre porque, normalmente, injetamos uma forte dose de realidade ao que se apresenta como ficção³⁰. O travelling, por sua vez, nos dá a impressão de acompanhar o personagem pelo ambiente.

³⁰ A este respeito ver: METZ, C. *A Significação no Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1977, p. 15-42, e ECO, Umberto. *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1994

Nas cenas onde a vítima foge do seu perseguidor é comum que a câmera a mostre pelas costas para reforçar a idéia de que ela está sendo seguida. Em alguns casos, a câmera oscila propositalmente, transmitindo uma sensação de nervosismo, de fuga desesperada. Nesse caso, o traveling se confunde com a câmera subjetiva que assume a visão do perseguidor.

A duração e o encadeamento dos planos, determinados através da montagem, conferem à narrativa o ritmo exigido pelo terror. Verifica-se uma diminuição do ritmo narrativo nas cenas de suspense, construídas por meio de longos planos. Também contribuem com este aspecto o próprio movimento do personagem, que parece hesitar em cada atitude. Esses prolongamentos da enunciação põem o espectador em contato por mais tempo com uma situação de tensão que aumenta sua ansiedade de conclusão. A diminuição progressiva da velocidade da narrativa é também uma maneira de demarcar estes momentos, destacando-os do conjunto da história. Por outro lado, planos curtos e rapidamente encadeados produzem uma aceleração brusca na enunciação.

As interferências sobre o tempo de enunciação da história no cinema não se restringem apenas ao encadeamento dos planos pela montagem. Gérard Betton destaca o uso da câmera lenta e da câmera rápida para a obtenção de efeitos dramáticos e psicológicos sobre o espectador. No

gênero terror, a câmera lenta pode produzir efeitos particulares e reações afetivas variadas, como mal-estar, angústia, tristeza.³¹

Das diversas possibilidades de enquadrar uma cena (planos geral, de conjunto, americano, próximo etc.), o primeiro plano, seja da vítima, seja do “monstro”, é o responsável por muitas cenas de impacto nos filmes de terror. “O primeiro plano interessa-se apenas por uma parte significativa da pessoa. Cria assim uma proximidade e um isolamento privilegiados, oferecendo grandes recursos: em particular, permitindo valorizar o rosto do ator, ele revela ou trai uma expressão” (Betton, 1987, p. 31).

Para efeito metodológico o uso dos elementos técnicos cinematográficos visando a produção do terror em *A Nightmare on Elm Street* será analisado procurando caracterizar os seguintes aspectos: como Freddy Krueger é mostrado; como as vítimas são mostradas; como o ambiente é caracterizado.

2.4.1. Como Freddy Kruger é mostrado

³¹ BETTON, Gérard. Estética do Cinema. São Paulo, SP: Papyrus, 1987, p. 18

Como já foi dito, o “monstro” nos filmes de terror deve estar envolvido em mistérios de forma que se torne desconhecido e dificilmente caracterizável para o espectador. Esta não é propriamente uma regra generalizável para todas as produções do gênero, mas constitui um recurso válido de construção do efeito. Sendo assim, o uso do primeiro plano e de planos próximos restringem uma visão mais abrangente da figura do “monstro”, detendo-se apenas em elementos chave, suficientes para identificá-lo a princípio e reconhecê-lo em outros momentos. Ao mesmo tempo, planos fechados representam uma aproximação, pelo menos em termos visuais, do espectador com o “monstro”, aumentando o medo.

No primeiro filme de *A Nightmare on Elm Street* esta estratégia é assegurada em alguns momentos. No pesadelo de Tina, que inicia o filme, a câmera procura focalizar apenas os olhos e as garras metálicas de Freddy. Esta última característica estará, em toda a série, de tal forma atrelada ao personagem que muitas vezes ele não aparece, mas sugere sua presença através das garras que, por ser o instrumento usado por Freddy Krueger para matar suas vítimas, é também o mais mostrado. Os diretores também brincam com imagens e objetos que sugerem o formato das garras como uma pá de jardinagem (episódio 1), unhas plásticas de brinde numa caixa de cereais (episódio 2) ou a sombra dos galhos de uma árvore (episódio 4). Nas

sequências em que temos uma visão completa de Krueger, Wes Craven procurou fazê-lo com o personagem em contra-luz. Com isso, pode-se identificar-lhe a forma humana, mas sem uma visualização mais clara.

Esta abordagem do personagem através de planos de detalhe também se verifica nas sequências da série. A diferença é que não há obediência a uma ordem de apresentação que implique na abertura da cena com a inserção de planos cada vez mais amplos, à medida em que o personagem vai se tornando mais conhecido do espectador. Em *Freddy's Revenge*, *The Dream Master* e *Freddy's Dead* o personagem já é visto por inteiro logo na primeira sequência, sendo que em *The Dream Master* os personagens admitem de imediato que Freddy está de volta pelo fato de conhecê-lo do episódio anterior. Este é um problema na forma de apresentação do “monstro” na série agravado ainda mais quando o espectador já conhece Krueger do *A Nightmare on Elm Street* original.

Outro recurso que, dentro do gênero significa um distanciamento lógico do espectador em relação ao “monstro” é o fato da câmera nem sempre mostrar uma cena do ponto de vista deste último, embora o faça do ponto de vista do espectador. Este recurso não só distancia o público do “monstro” como proporciona uma identificação desse com o personagem em perigo.

No caso do objeto em questão, este princípio técnico de produção do medo não é absolutamente respeitado. Desde o primeiro episódio, o espectador tem a possibilidade de ver alguns acontecimentos sob a ótica de Freddy. No filme original, este procedimento tem como intenção mostrar a aproximação cada vez maior do “monstro” que encurralou alguma vítima (pesadelo de Tina no episódio 1) ao mesmo tempo em que permite uma visão do rosto desesperado desta. Já nos demais filmes, esta estratégia se diferencia na medida em que a sequência é composta por planos que, ora visualizam Freddy, ora a vítima, numa clara referência ao jogo de planos que caracterizam, no cinema, uma conversa entre dois personagens, fato pouco comum nos filmes de terror, mas frequente em *A Nightmare on Elm Street*.

O que se pode concluir a respeito de como Freddy Krueger é mostrado nos sete episódios da série é que a forma de abordagem muda bastante de um diretor para o outro. Mesmo quando se compara o primeiro e o último episódios, que foram dirigidos por Wes Craven, nota-se algumas diferenças e, principalmente, que o efeito produzido pelas aparições de Freddy no filme de 1984 já não é o mesmo no de 1995; fato que reflete, na verdade, o desgaste das estratégias de construção do personagem no decorrer dos anos que separam estas produções. Vejamos como se dá este distanciamento com relação a idéia original do personagem.

No filme de 1984, mesmo quando Freddy Krueger é mostrado por inteiro, a precária luminosidade da cena garante uma visão menos explícita do “monstro” que o desvende ao primeiro contato. No filme de 1995, a luz é mais intensa, a exemplo da cena no quarto do hospital em que a babá Julie procura manter Dylan acordado; ele adormece e Freddy surge por trás de Julie matando-a.

Um fator positivo neste último episódio é que Krueger demora a aparecer de fato. Somente com uma hora de filme Freddy surge do armário do quarto de Heather após um terremoto; a ataca, mas não a mata . Antes desta primeira aparição, a presença do “monstro” é apenas sugerida por telefonemas, cartas e pelo comportamento do menino Dylan. Isto, entretanto, não faz com que o terror resultante da visão de Krueger tenha crescido no último filme.

Em *Freddy's Revenge*, Freddy aparece com apenas quatro minutos de filme, dirigindo um ônibus escolar e avançando sobre três ocupantes do ônibus (uso da câmera mostrando a visão de Krueger). Um primeiro plano, que mostra a mão com a luva mudando a marcha do ônibus dá uma primeira indicação ao espectador, enquanto um plano mais aberto, logo em seguida, fornece uma visão completa do motorista.

Dream Warriors, na sequência do pesadelo que inicia o filme ³², também se utiliza do recurso de apresentar o “monstro” num plano médio em contra-luz que ressalta o contorno já conhecido de sua figura. Logo em seguida, o reflexo do seu rosto em primeiro plano surge diante de Kristen no espelho. Este modo pouco cuidadoso de mostrar o personagem entra em conflito com as tentativas de provocar o medo através do sugestionamento, citadas no ponto 2.2.

Na história de *The Dream Master*, Freddy aparece na segunda sequência, aos vinte minutos, e já faz sua primeira vítima. Apenas na primeira sequência se usa a estratégia de sugerir sua existência: planos próximos mostram a mão de uma criança desenhando algo com pedaços de giz. Um *zoom-out* abre a cena revelando o desenho da menina que mostra uma casa e, dentro dela, Freddy. As crianças pulando corda também aparecem nesta sequência inicial como um indício para os espectadores.

The Dream Child é outro episódio que, nas cenas iniciais, procura apenas dar indícios que permitam ao espectador prever acontecimentos, mas que ao final demonstra descuido com a forma de apresentar o personagem mal. No pesadelo que inicia a história, Krueger aparece apenas no final e, ainda assim, com sua caracterização humana, que o espectador só irá ver

³² Ver página 46

novamente no filme seguinte, em 1991. Porém alguns elementos informam que ele está de volta: o chuveiro que se quebra enchendo de água o box que se rompe levando Alice - personagem central que será perseguido por Freddy - para um grande corredor mal iluminado; um plano próximo do crachá de uma freira cujo nome é Amanda Krueger.

No episódio 6, *Freddy's Dead*, esta forma explícita de mostrar Freddy chega ao seu exagero. O personagem aparece do início ao fim da história em planos abertos - plano americano e plano de conjunto - que possibilitam desde sempre sua visualização. Curiosamente, a câmera neste filme é mais cuidadosa em mostrar o homem que aparece nos sonhos da personagem central Meggy, que a trama acaba revelando ser filha de Freddy. Nas várias cenas deste sonho a câmera movimenta-se lentamente de um lado para o outro e segue por entre os arbustos de um jardim, sempre seguindo uma menina. A câmera sugere, na verdade, a movimentação de uma pessoa adulta que, na repetição desta cena, é revelada num enquadramento frontal que deixa ver seu rosto.

Os comentários feitos a respeito da caracterização de Freddy em todos os episódios de *A Nightmare on Elm Street* serviram para reforçar o que foi dito sobre o perfil deste personagem. A humanização do “monstro” resultante de informações cada vez mais detalhadas sobre o passado de

Freddy condiz com um trabalho técnico distinto que vai da escolha de planos próximos sobre elementos que revelam quem é o “monstro”, como as garras, por exemplo, substituídos por planos mais abertos e pela luz mais intensa à medida que a trama avança e à medida que novas sequências do original são produzidas.

Para concluir este ponto, é preciso acrescentar alguns comentários a respeito do som na caracterização de Freddy. Neste caso, o ruído das garras de Krueger é um elemento sonoro importante que serve ao espectador como um alerta de sua presença. Da mesma forma, o som de batidas do coração e da respiração ofegante ritmam a tensão da cena.

2.4.2. Como as vítimas são mostradas

Se para mostrar Freddy Krueger é utilizada uma progressão de planos fechados e planos mais abertos que revelem aos poucos quem é o personagem, no caso das vítimas os planos próximos e primeiros planos são mais adequados para evidenciar suas expressões de medo e pavor. Na verdade, pode-se afirmar que há uma mudança sucessiva na apresentação das vítimas: primeiro são preferidos os planos de conjunto ou planos gerais que

servem para localizar a vítima dentro do espaço, do ambiente do terror, que também tem modos particulares de ser abordado pela expressão cinematográfica, como veremos em seguida. Aos poucos, a cena se fecha sobre o rosto dos personagens, ao mesmo tempo em que impede uma visão ampla do desenrolar da cena pelo espectador. Esta é uma estratégia que permite, por exemplo, o susto, já que o “monstro” se aproxima da vítima sem que o espectador tome parte deste fato.

Tomemos como exemplo a sequência do primeiro pesadelo de Tina. De início, a jovem é mostrada através de um plano geral num imenso salão escuro. À medida em que ela caminha pelos corredores da caldeira, a imagem se fecha em planos de conjunto até os planos mais próximos. Os primeiros planos são inseridos para ressaltar as expressões de Tina quando Freddy vai se aproximando dela. Após o primeiro ataque, que não se concretiza, Freddy surge de repente por trás da jovem, fazendo o espectador levar um susto. O plano fechado deste instante possibilitou que Krueger se aproximasse sem ser visto pelo espectador.

Já na sequência em que Jesse encontra Freddy no porão de sua casa, os planos de conjunto do início ajudam o espectador a identificar o lugar onde ele está e que entra como um elemento a mais na configuração da cena. Ao contrário, quando ele está cara a cara com Freddy no interior da

casa, um primeiro plano enquadra o rosto dos dois bem próximos um do outro.

Um aspecto importante na forma de abordagem das vítimas é que a escolha de planos e movimentos de câmera deve sugerir uma identificação por parte do espectador com o personagem. Neste caso, o uso da câmera subjetiva, como já foi dito, possibilita que o espectador enxergue a cena sob o ponto de vista do personagem e se coloque no seu lugar. Do mesmo modo, os travellings de acompanhamento parecem forçar o espectador para que caminhe junto com a vítima.

Já durante o ataque, a tendência, pelo menos no caso de *A Nightmare on Elm Street*, é mostrá-lo em planos de conjunto e gerais; enfim através de planos mais abertos. Este procedimento não é generalizável a todos os filmes de terror, mas apenas àqueles que tem a morte e a visão desta como objeto central. Os filmes que não pertencem a este grupo, ao contrário, procuram limitar ao máximo a visão da morte pelo espectador, quando não inserem o corte, que apenas sugere o que aconteceria. Para ilustrar este ponto temos, na verdade, uma infinidade de cenas (a maioria das cenas de morte) em toda a série. A dificuldade aqui é justamente o contrário, a de encontrar um exemplo onde o corte tenha sido introduzido oportunamente.

No intuito de definir melhor como as vítimas são mostradas pela expressão cinematográfica de modo a contribuir com o efeito da obra, é preciso considerar, no âmbito da estrutura da trama, as situações que transformam personagens em vítimas. No filme original, o segundo pesadelo da personagem Tina³³ procura criar uma condição de isolamento que enfraqueça ainda mais a personagem já abalada pelos constantes pesadelos. Ela, então, é atraída para fora da casa, onde está sozinha, no meio da noite, num lugar pouco iluminado. Isto sem mencionar que se trata de uma mulher (a maioria das vítimas de Freddy são do sexo feminino) cuja constituição física é mais fragilizada.

2.4.3. Como o ambiente é caracterizado

A respeito deste ponto, o mais importante é que o ambiente se mostre limitante para o personagem pois este é um dos fatores que o transformará em vítima do “monstro”. Um ambiente com pouca iluminação, por exemplo, diminui a acuidade visual e permite surpresas. Ao ver um personagem caminhar por um ambiente assim, o espectador já pode até

³³ Ver página 35

mesmo prever que algo aconteça. Lugares pequenos são preferidos quando se quer reduzir as possibilidades de fuga do personagem em perigo, ao passo que lugares amplos, muitas vezes cheios de entradas e saídas, desvios, parecem fragilizar o personagem.

É importante lembrar que o ambiente dos filmes de terror é construído não só através do cenário. Para tornar-se verossímil, um elemento como a iluminação e, numa outra instância, até mesmo recursos sonoros e musicais, permitem criar um “clima” favorável a produção de efeito no espectador. Neste caso, o contato do público com o gênero durante um século de produções cinematográficas fizeram com que locais, como castelos e casas mal-assombradas, passassem a fazer parte de um imaginário acerca do gênero. Estes ambientes, por sua vez, foram retomados do terror de outros gêneros já consagrados.

No caso de *A Nightmare on Elm Street* alguns locais foram eleitos como cenários do terror em toda a série: o salão da caldeira, o porão e a casa na Elm Street.

O salão da caldeira, presente em toda a série é o antigo emprego de Krueger e para onde ele levava suas vítimas. O lugar é imensamente grande, repleto de corredores apertados, níveis interligados por escadas estreitas, muitas entradas e saídas. Toda esta gradiosidade fragiliza o personagem que

se torna uma espécie de ratinho num labirinto. O aspecto de abandono do lugar juntamente com a iluminação precária (às vezes se utilizam luzes avermelhadas) lhe conferem um aspecto aterrorizante

O porão e a casa na Elm Street estão interligados. O primeiro, ao contrário da caldeira, é um espaço pequeno com saídas limitadas. A luz também é precária, reforçando a imagem de abandono. A pequena fornalha instalada num dos cantos do porão é onde se escondem as luvas de Krueger. Já a casa na Elm Street é apresentada, a partir do terceiro episódio como uma casa mal-assombrada.

Para finalizar esta categoria que trata sobre os elementos e recursos cinematográficos na produção do terror façamos alguns comentários sobre o som e a música. O primeiro é um recurso do cinema que influi bastante na criação do efeito. “O som destina-se a facilitar o entendimento da narrativa, a aumentar a capacidade de expressão do filme e a criar uma determinada atmosfera. Ele completa e reforça a imagem” (Betton, 1987, p. 38). Pode-se notar esta diferença quando se assiste a *Nosferatu*, que enquanto filme de terror, produzido na época do cinema mudo, tem seu efeito bastante reduzido pela ausência do som. No cinema de terror atual, e no caso específico da série que está sendo analisada, o som se faz presente como um colaborador através dos gritos das vítimas ou do ruído das garras de Freddy Krueger. Batidas de

coração ou a respiração ofegante são outros elementos sonoros usados em todos os filmes da série, ainda que estejam desvinculados de uma imagem correspondente.

É curioso notar que até mesmo a verdade sobre um fato pode ser ignorada quando a intenção é obter um efeito sonoro que produza o medo. Na sequência final de *Wes Craven's New Nightmare*, Dylan é encurralado por Freddy dentro de uma fornalha enquanto Heather, mãe do menino, impede que Krueger o mate. Para o menino só resta um pequeno buraco na estrutura da fornalha onde está, porém, uma cobra que impede sua fuga. O som que se ouve quando o animal é mostrado é o ruído do chocalho da cascavel, usado pelo bicho para avisar sobre sua periculosidade. O interessante é que não se trata realmente de uma cascavel. Neste caso, o elemento sonoro foi supervalorizado e ajudou a tornar a imagem da cobra ainda mais ameaçadora.

Segundo Gérard Betton, “a música tem uma considerável função psicológica no cinema já reconhecida nos tempos do cinema mudo: a de dar ao espectador a sensação de uma duração efetivamente vivida e de ‘libertá-lo do terrível peso do silêncio’. Tem também uma função estética e psicológica de altíssimo grau, criando um estado onírico, uma atmosfera, choques afetivos que exaltam a emotividade” (Betton, 1987, p. 47). Nos filmes de terror, a trilha sonora não só reforça o efeito da cena, trabalhando com outros

elementos, mas introduz o suspense. No pesadelo de Kristen em *Dream Warriors*, a canção das crianças sobre Freddy surge enquanto a câmera ainda se detém sobre o rosto da jovem, antes mesmo da cena se abrir revelando o lugar onde ela se encontrava. No filme de 1984, a música é introduzida mesmo nos momentos de aparente normalidade da história. Neste caso, ela tem o papel de reforçar o clima de tensão, como que sugerindo que algo não está bem.

3. Considerações finais

Durante o desenvolvimento deste projeto experimental de pesquisa buscamos, através da análise dos sete filmes de *A Nightmare on Elm Street* atingir dois objetivos básicos apresentados na introdução: identificar as estratégias narrativas e técnicas de produção do terror no cinema e identificar as mudanças ou repetições na aplicação de tais estratégias no decorrer de toda a série.

Nesse sentido, o estabelecimento de três categorias referentes a estrutura da história, caracterização dos personagens e aplicação dos recursos técnicos cinematográficos serviram como orientação para a análise, permitindo criar pontos de contato entre os filmes. Estas categorias, por sua vez, podem ser tomadas como referencial para o estudo da poética em qualquer produção dentro do gênero terror; são também a expressão da adaptação sofrida pelos estudos de Aristóteles dentro do âmbito das narrativas audiovisuais.

Da avaliação realizada do objeto de pesquisa com base nas categorias propostas, duas questões surgidas no desenvolvimento deste

estudo merecem ser discutidas. A primeira diz respeito ao fato de que à aplicação das categorias nem sempre corresponde a produção do efeito sobre os espectadores. Este aspecto pode ser verificado com frequência nos episódios de *A Nightmare on Elm Street* e decorre de uma série de fatores.

Um *story line* dos filmes comprova tratar-se sempre da mesma história, apresentada com roupagens mais ou menos distintas que servem para atrair o público. O espectador é, na verdade, atraído por momentos particulares (algumas sequências de tensão) e pode-se afirmar que sua atenção e as emoções resultantes do efeito da obra sobre ele oscilam conforme a trama varia do terror para a “normalidade”. Esta afirmação encontra fundamento não só no contexto geral da série, que exige uma análise comparativa deste material, mas dentro dos limites de cada história em particular. A repetição dos pesadelos do início ao fim dos filmes, acompanhados quase sempre da morte de algum personagem, tornam a trama previsível pelo espectador.

O fato de Freddy Krueger atacar suas vítimas apenas no ambiente dos sonhos limita as possibilidades narrativas de surpreender o espectador. Ele sabe que toda vez que algum personagem dormir sonhará com Freddy, correndo, portanto, risco de vida. Mesmo a estratégia poucas vezes utilizada

de apresentar o que é sonho como realidade, revela-se um procedimento falho devido a sua repetição.

A segunda questão que se nos apresenta surgiu como um resultado provável desta análise: a possibilidade de traçar um perfil das séries de terror a partir de *A Nightmare on Elm Street*. Sendo assim, alguns elementos identificados nesta produção em particular podem ser tomados para uma caracterização das séries de um modo geral.

A primeira característica, e a mais relevante delas, é a existência de um personagem mau que atua como um elo de ligação entre os filmes. Nesse sentido, o personagem mau não pode ser completamente derrotado, embora sempre surjam argumentos que justifiquem a ressurreição do “monstro” num episódio posterior. O fato de basear-se inteiramente na existência de um personagem para dar prosseguimento a uma história, por sua vez, compromete o desenvolvimento de uma trama bem elaborada do ponto de vista narrativo e da poética dos efeitos, contrariando o princípio aristotélico de predomínio das ações sobre a caracterização dos personagens. Em *A Nightmare on Elm Street*, o sucesso em torno do seu personagem central levou a produção de uma série paralela, *Freddy’s Nightmares*, onde ele aparece como um comentarista das histórias. O mito surgido em torno do personagem constitui o argumento do último filme.

Outro elemento recorrente nas séries de terror é a apresentação de uma trama simples, cuja estrutura pode ser identificada em todos os episódios. Em *A Nightmare on Elm Street*, por exemplo, as histórias sempre começam e terminam com um pesadelo, à exceção dos dois últimos filmes que procuraram por um fim ao personagem. Por outro lado, nota-se que algumas cenas passam a funcionar como modelos narrativos prontos, inseridos para produzir efeito. É o caso, em *A Nightmare on Elm Street*, da cena em câmera lenta das crianças pulando corda e cantando a canção sobre Freddy. Esta cena, apresentada ao público pela primeira vez no episódio 1, foi retomada em outros episódios. Esta imagem passou a funcionar como um anúncio da presença de Freddy.

Recursos narrativos de outros filmes de terror já conhecidos do público são reaplicados pelas séries de terror com a intenção de extrair deles o efeito produzido em filmes anteriores. Em decorrência disto, as séries tornam-se conhecidas e tão popularizadas em virtude desta reinterpretação de recursos e estratégias de outras produções e pela sua transformação em fórmulas narrativas facilmente aplicáveis. O universo das produções de filmes de terror revela, em virtude disso, um desgaste cada vez maior dos recursos desde sempre usados para provocar o medo. Diante das várias versões da história de Drácula, por exemplo, o espectador já não reconhece o efeito do

terror, sobretudo quando compara Nosferatu, filmado em 1922, e Drácula, dirigido por Francis Ford Copolla. Nesta produção, a caracterização do personagem e a estrutura da narrativa receberam um novo tratamento, transformando uma história de terror num drama amoroso.

Nesse sentido, os filmes de terror “trash” representam, dentro do universo de possibilidades poéticas do gênero, um grau de desgaste da produção do efeito do medo sobre o espectador, onde já não é possível reconhecer os limites do gênero, em virtude da introdução de novos elementos de estruturação da trama dos fatos e de temáticas diversas para as histórias.

Bibliografia

AAVV. A Análise das Imagens. (Seleção de ensaios da revista Communi-

cations”), Petrópolis: Vozes, 1973

AAVV. Análise Estrutural da Narrativa. (Seleção de ensaios de “Communications”). Petrópolis: Vozes, 1973

ARISTÓTELES. Poética. (trad. Eudoro de Souza). São Paulo: Ars Poética, 1993

AUMONT, Jacques et alli. Estética do Filme. São Paulo, SP: Papyrus, 1994

BETTON, Gérard. Estética do Cinema. São Paulo: Martins Fontes, 1987

CAHIERS DU CINÉMA. “Entretien avec Wes Craven”, mai. 95, n. 491, 60-61

----- . “Entretien avec Wes Craven”, janvier 93, n. 463, 40-42

ECO, Umberto. Seis Passeios pelos Bosques da Ficção. São Paulo: Companhia das Letras, 1994

----- . Lector in Fabula: A Cooperação Intertextual nos Textos Narrativos. São Paulo: Perspectiva, 1986

GOMES, Wilson da Silva. “Metáforas da Diferença: a questão do inteiramente outro a partir da teoria da realidade como construção”. In: TRANS/FORM/AÇÃO. São Paulo, Unesp, 1992, 131-147

----- . “A Poética de Aristóteles e as estratégias de produção do encanto”, (mimeo), 1995

METZ, Christian. A Significação do Cinema. São Paulo: Perspectiva, 1977

RICOUER, Paul. Tempo e Narrativa. Tomo I e II. Campinas, SP: Papirus,
1994

TODOROV, Tzvetan. Poética da Prosa. Lisboa. Ed. 70, 1979

----- . Gêneros do Discurso. Lisboa. Ed. 70, 1981

VANOYE, Francis & GOLIOT-LÉTÉ, Anne. Ensaio sobre a Análise Fí-
mica. Campinas, SP: Papirus, 1994

XAVIER, Ismail (org.). A Experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Ed.Graal,
1983

Filmografia

CRAVEN, Wes. A Nightmare on Elm Street. 1984, USA

SHOLDER, Jack. A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge. 1986,

USA

RUSSEL, Chuck. A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors. 1988,

USA

HARLIN, Renny. A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master. 1988,

USA

KOPKINS, Stephen. A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child. 1989,

USA

TALALAY, Rachel. Freddy's Dead. The Final Nightmare, 1991, USA

CRAVEN, Wes. Wes Craven's New Nightmare, 1995, USA

Anexo

A Nightmare on Elm Street, USA, 1984

Produção: Robert Shaye; Produção executiva: Stanley Dudelson e Joseph Wolf; Atores: John Saxon, Ronee Blakley, Heather Langenkamp, Amanda Wyss, Nick Corri, Johnny Deep e Robert Englund; Música: Charles Bernstein; Diretor de fotografia: Jacques Haitkin; Editor: Rick Shaine; Duração: 96 min; Realização: New Line Cinema; Roteiro e direção: Wes Craven

- Nancy Thompson é uma adolescente atormentada por pesadelos com um estranho homem. Após a morte de dois de seus amigos e com a frequência dos pesadelos, Nancy procura descobrir quem é o homem que a persegue em seus sonhos. Com a resistência da jovem em não dormir para não sonhar, sua mãe a leva a uma clínica de tratamento de doenças do sono onde tem um pesadelo do qual consegue trazer o chapéu de Krueger. Sua mãe lhe conta que Freddy Krueger foi um assassino de crianças, queimado vivo pelos pais das vítimas. Com a ajuda do namorado Glen, Nancy monta um plano para pegar Freddy, mas Glen adormece e é morto por Krueger. Sozinha, Nancy consegue trazer Krueger para a realidade onde ele fica mais vulnerável, mas ela só vence o “monstro” quando perde o medo e o ignora.

A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge, USA, 1986

Produção executiva: Steven Diener; Música: Christopher Young; Atores: Mark Patton, Kim Myers, Robert Rusler; Duração: 85 min; Direção: Jack Sholder

- Neste episódio, Freddy Krueger retorna para continuar sua vingança e por estar muito fraco invade o corpo do jovem Jesse, usando-o para matar suas vítimas. Um dia, Jesse e a namorada Lisa encontram um diário com relatos de Nancy Thompson sobre seus pesadelos e descobrem que Krueger é o homem que persegue Jesse. Muitos amigos de Jesse são mortos por Krueger através dele e só quando Krueger é queimado, Jesse consegue se libertar.

A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors, USA, 1988

Roteiro: Wes Craven e Bruce Wagner; Produção: Robert Shaye; Produção executiva: Wes Craven e Stephen Diener; Atores: Heather Langenkamp, Patricia Arquette, Lany Fishburne, Priscilla Pointer, Craig Wasson, John Sason, Dick Cavett, Zsa Zsa Gabor e Robert Englund; Diretor de fotografia: Roy Wagner; Duração: 92 min; Realização: New Line Cinema; Direção: Chuck Russel

- Neste episódio, Nancy Thompson é uma especialista em doenças do sono que ajuda um grupo de adolescentes internados em um hospital a enfrentar Freddy Krueger em seus pesadelos. A teoria de Nancy sobre os distúrbios dos jovens resulta na sua demissão do hospital juntamente com o doutor Goldman. A freira Amanda Krueger, mãe de Freddy, aparece para o doutor Goldman e revela que tudo acabaria quando o corpo de Freddy fosse enterrado em solo sagrado. Enquanto Nancy entra nos sonhos de Kristen para ajudá-la a derrotar Freddy, Dr. Goldman e o pai de Nancy, John, vão até o local onde os restos

de Freddy estão depositados para cumprir o que foi dito pela freira. John é morto por Freddy que se passa por ele e também mata Nancy. Dr. Goldman consegue sepultar Krueger que desaparece do sonho de Kristen, salvando a ela e aos outros jovens.

A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master, USA, 1988

Roteiro: Brian Helgeland; Produção executiva: Sara Richer; Música: Craig Sasan; Atores: Robert Englund, Rodney Eastman, Danny Hassel; Direção: Renny Harlin

- Neste episódio, Freddy Krueger retorna, invadindo os pesadelos dos jovens sobreviventes do episódio anterior e elimina a todos eles. Após a morte do irmão e de vários amigos por Freddy, Alice decide, com a ajuda do namorado Dan, enfrentar o “monstro” utilizando as armas de cada um de seus amigos. Consegue manter as habilidades do irmão com as artes marciais e vai atrás de Krueger no pesadelo. Após uma luta, Freddy é derrotado ao ver sua imagem refletida num espelho.

A Nightmare on Elm Street 5: The Dream Child, USA, 1989

Roteiro: Brian Helgeland; Produção: Robert Shaye; Atores: Lisa Wilcox, Danny Hassel, Waitry Hertfot; Duração: 90 min; Direção: Stephen Kopkins

- Alice e Dan estão noivos e vão ter um filho. De repente, Alice começa a perceber que Freddy Krueger está fazendo suas vítimas, mesmo quando ela está acordada. Após a morte de Dan por Freddy, Alice descobre que Krueger está invadindo os sonhos do seu

filho que ainda vai nascer, representado pelo garotinho Jacob. Com a ajuda de uma amiga enfermeira, Alice descobre que Amanda Krueger, com quem ela tem sonhado, é a mãe de Freddy e tentam libertá-la do quarto do antigo sanatório onde ela foi aprisionada e morreu. Com a libertação de Amanda Krueger, Alice ganha uma aliada e consegue combater Freddy que deixa de usar Jacob para atingi-la e para fazer mais vítimas.

Freddy's Dead. The Final Nightmare, USA, 1991

Roteiro: Michael de Luca; Produção: Robert Shaye e Aron Warner; Produção executiva: Michael de Luca; Direção de fotografia: Declan Quin; Música: Brian May; Atores: Lisa Zane, Shon Greenblatt, Lezlie Deave, Ricky Dean Logan, Breckin Meyer, Yaphut Kotto; Duração: 92 min; Direção: Rachel Talalay

- Meggy é uma psicóloga que trabalha numa clínica de recuperação de adolescentes e tem estranhos sonhos com uma menina brincando com seu pai. Com a chegada à clínica de um jovem com problemas para dormir, Meggy acaba indo até Springwood, na tentativa de descobrir algo sobre o passado do jovem. Ele acredita ser filho de Freddy Krueger, responsável por dizimar os jovens da cidade. Enquanto Meggy e o jovem descobrem mais sobre o passado de Krueger, o grupo de internos da clínica que os acompanhou até Springwood, entram numa casa abandonada na rua Elm e alguns deles são mortos nos sonhos por Freddy. De volta, Meggy acaba descobrindo ser ela a filha de Freddy e com a ajuda de um médico da clínica entra no sonho e traz Freddy para a realidade onde eles lutam até que ela o mata.

Wes Craven's New Nightmare, USA, 1995

Produção: New Line Cinema; Música: J.Peter Robinson; Montagem: Patrick Lussier; Atores: Robert Englund, Heather Langenkamp, Wes Craven; Duração: 1h52min; Realização: New Line Cinema; Roteiro e direção: Wes Craven

- Heather Langenkamp, a atriz que interpretou Nancy em dois episódios da série, tem sua vida perturbada por Freddy Krueger, que deixa de ser um personagem de ficção e usa seu filho Dylan para atuar sobre a realidade. Com a morte do marido Chase num acidente de carro provocado por Freddy, Heather é obrigada a combater Krueger sozinha. O estranho comportamento de Dylan leva Heather a interná-lo num hospital. O garoto só adormece sob a proteção do seu dinossauro de brinquedo. Numa conversa com Wes Craven, diretor do primeiro filme e criador do personagem, Heather descobre que deveria representar Nancy em mais uma história, de forma a aprisionar o “monstro” no seu mundo de ficção. Enquanto isso, o medo de Freddy leva Dylan a fugir do hospital e ir para casa onde está o brinquedo e onde Freddy consegue capturá-lo. Heather toma comprimidos para dormir e vai atrás do filho num sonho. Ela luta com Krueger e consegue trazer o filho de volta. Junto com eles vem também o roteiro do filme, que é a história vivida até então.