

## A fórmula matemática dos filmes de terror slashers e a estética da repetição<sup>1</sup>

Gleison Teixeira de LIMA<sup>2</sup>

Marília de Castro GOMES<sup>3</sup>

Marcilia Luiza Gomes da Costa MENDES<sup>4</sup>

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Mossoró, RN

### RESUMO

A sétima arte sempre atraiu o público para as salas escuras do cinema, o desconhecido provocou curiosidade nas pessoas, instigando-as a assistir, e desvendar os mistérios. Os filmes de terror acabaram provocando a mesma sensação. Em algum deles primeiro ocorre um assassinato, depois o filme começa; a protagonista sempre cai quando o assassino está perseguindo, o carro nunca funciona, os adolescentes que usam drogas ou estão fazendo sexo são surpreendidos e mortos pelo serial killer, nem tente usar celular, porque está sem sinal. Os filmes de terror slashers<sup>5</sup> de tanto usarem os mesmos recursos, acabaram caindo na estética da repetição, tornando-se recorrentes encontrar essas cenas nesse gênero. Assim neste trabalho será analisado e apresentado os clichês presentes nessas películas.

**Palavras-chave:** cinema; filme; terror; clichês; estereótipos.

Os roteiristas e diretores dos filmes de terror se inspiram em livros, lendas folclóricas, artigos de jornais como em *A hora do pesadelo* (1984) que foi escrita por Wes Craven, inspirado em uma série de artigos do jornal *Los Angeles Times* sobre pessoas que morreram enquanto dormiam. Além de se basearem em histórias reais como no filme *Os estranhos* (2008) que foi inspirado no massacre do Caso Tale-LaBianca<sup>6</sup> e os assassinatos na Cabine Keddie<sup>7</sup>. Tudo é fonte de inspiração para a indústria audiovisual, até os contos

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Jornalismo, da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Discente em Comunicação Social – com habilitação em Jornalismo na Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, e-mail - [gleisonteixeira100@hotmail.com](mailto:gleisonteixeira100@hotmail.com)

<sup>3</sup> Discente em Comunicação Social - com habilitação em Jornalismo na Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, e-mail - [mariliacastro@hotmail.com](mailto:mariliacastro@hotmail.com)

<sup>4</sup> Professora do Curso de Jornalismo da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte- UERN, e-mail: [marciliamendes@uol.com.br](mailto:marciliamendes@uol.com.br)

<sup>5</sup> É um subgênero de filmes de terror que envolve assassinos psicopatas, que perseguem suas vítimas, na maioria das vezes jovens, de forma violenta.

<sup>6</sup> Foi o assassinato da atriz Sharon Tate, grávida de oito meses, e de seus amigos dentro de sua casa nos EUA- Los Angeles e do casal Leno e Rosemary LaBianca em outra região da cidade, cometido da mesma forma pelo mesmo grupo de assassinos, a Família Manson.

<sup>7</sup> Foi um quádruplo homicídio que aconteceu em Kiddie, um Resort no Norte da Califórnia, Estados Unidos, em 1981.

infantis, que são contados às crianças para alertá-las, são utilizados nos filmes. Jeffrey Goldstein (2013), psicólogo e professor da Universidade de Utrecht, da Holanda afirma que “Os filmes de horror modernos têm para o adolescente a mesma função que os contos de fada para as crianças, ou seja, para avisar que existe mal nos lugares menos suspeitos”<sup>8</sup>.

O primeiro filme a usar um serial killer foi *Psicose* (1960) de Alfred Hitchcock, em que a personagem principal é morta para punir pelos seus atos; como ela não era uma moça dita como “correta” foi assassinada para pagar pelo que fazia: roubar, mentir e por fazer sexo sem estar em um relacionamento sério, um ato imoral para a sociedade daquela época; são as cenas paleossimbólicas<sup>9</sup> (Kellner, 1979a, p. 141). As interpretações feitas por Janet Leigh<sup>10</sup> teve como objetivo pôr culpa e medo na consciência, com o intuito de que as regras que a sociedade tanto impõe fossem seguidas. Nos filmes de terror para adolescentes, eles acabam usando do mesmo artifício, os personagens são punidos/assassinados pelos seus atos, como se estivessem pagando pelos seus pecados, de certa forma, existe uma regra em filmes desse gênero, quem não a segue acaba morrendo, como é explicada de forma irônica pelo personagem nerd *Randy* no filme *Pânico* (1996). Fala do personagem:

[...] Há certas regras a serem cumpridas para poder sobreviver com êxito a um bom filme de terror. Por exemplo: Número 1º - você nunca pode fazer sexo [...] - Sexo é igual à morte, ok? Número 2º - Não se pode beber nem usar drogas, é o fator pecado (o pecado é uma extensão da primeira). Número 3º - Nunca, nunca, em nenhuma circunstância diga: ‘-Já volto!’ Porque você nunca voltará [...] Se você foge as regras acabará morto [...]. (RANDY, 1996, 73’12’’).

O medo sempre esteve presente na vida do homem, dessa forma, as telas do cinema abordaram esse assunto. A experiência de sentir medo atraiu às pessoas, como se vendo o filme fossem aprender como se defender, as sensações apresentadas por esse sentimento fez com que elas evoluíssem, assim, os filmes de terror tem seus espectadores tão fiéis, o público sempre vai querer saber mais. Além deles se basearem em fatos que transformam o gênero em algo mais próximo do espectador, assim vão se identificar com o que está sendo retratado na tela. Sabendo disso, o cinema deixou de ser arte e virou uma indústria

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI113919-17579-2,00-ENTENDA+POR+QUE+GOSTAMOS+DE+SENTIR+MEDO.html>>. Acesso em: 12 de Jan. de 2015.

<sup>9</sup>Os paleossímbolos estão vinculados a determinadas cenas carregadas de drama e emoção. Por exemplo, Freud descobriu que certas imagens cênicas, como a criança que apanha por masturbar-se, ou que descobre os pais fazendo sexo, exercem impacto profundo no comportamento subsequente. As imagens dessas cenas permanecem como paleossímbolos a controlarem o comportamento, por exemplo, produzindo culpa na masturbação ou criando grande fascinação e atração, ou medo e repulsão pelo sexo. [...] muitas vezes são reprimidos, vedados à reflexão e podem produzir comportamento compulsivo. (KELLNER, 1979b p.141).

<sup>10</sup> Foi uma atriz norte-americana, que ficou conhecida pela cena do assassinato no chuveiro, no filme *Psicose* (1960)

cinematográfica, basta um filme fazer sucesso para os estúdios se aproveitarem e fazerem remakes, spin-off<sup>11</sup>, reboot<sup>12</sup> e milhares de sequências. Como a fórmula funcionou, eles utilizam desses recursos e começam a repetir exaustivamente; já que não querem correr o risco de investir em obras que ainda não foram testadas. Um exemplo claro disso é o filme *Sexta-Feira 13* (1980) que teve 11 filmes; em (2009) lançou um remake baseado nos quatro primeiros filmes, e recentemente a *Paramount Pictures* anunciou o lançamento do 13º filme da franquia, pretendendo recomeçar a história.

*Annabelle* (2014) é um spin-off do filme a *Invocação do mal* (2013). A boneca fez tanto sucesso no primeiro filme que os produtores decidiram fazer um, somente com a boneca. *O Massacre da Serra Elétrica* (2003), *A casa de cera* (2005), *Carrie, a Estranha* (2013) são todos remakes, e uma série de outros filmes desse gênero seguem os mesmos passos. Hollywood e os filmes de terror são grandes produtoras da estética da repetição, tornou-se um empreendimento, com isso virou quase uma lei o horror repetir a mesma fórmula. Segundo Bernadet, (1996a, p. 40) “Este sistema realimenta-se constantemente: os produtores, ao repetir as fórmulas de sucesso, consolidam os gostos do público, e o público, ao gostar dos filmes, leva os produtores a repetir as fórmulas”.

### **Padrões de personagens recorrentes**

O telespectador é fígado pelo reconhecimento, eles procuram algum personagem mais próximo do seu eu. Por isso os cineastas preferem deixar os personagens mais parecidos com o público vivo, com o intuito de que as pessoas possam se encaixar no papel e acreditarem que eles venham a ser aquele personagem; sofrer junto com ele, e até sair como herói, por isso tantos personagens clichês estão presentes. Na maioria dos filmes de terror os personagens mais comuns são os que têm um grupo de adolescentes, com os estereótipos bem definidos, é como se os diretores tivessem a receita de um bolo e eles seguissem a receita tal como ela é sempre do mesmo jeito, sem variar. Os personagens são como os ingredientes, o diretor tem que usar sempre aquele mesmo produto, com a

---

<sup>11</sup>Aquilo que foi derivado de algo já desenvolvido. Acontece quando uma franquia é criada a partir de uma já existente, geralmente aquela que já obteve sucesso e êxito. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/spin-off/>> Acesso: 09 de Jan. 2015.

<sup>12</sup>Reinício/relançamento de uma obra. Não é a continuação da produção anterior, mas mantém as partes principais, o que é de mais importante para a história para que possa começar tudo de novo, desde o início. Disponível em: <<http://www.revistageek.com.br/2011/12/remake-reboot-sequencia-ou-preludio.html>> Acesso em: 09 Jan. 2015.

quantidade indicada, e sempre do mesmo modo para a receita funcionar. Dessa forma você tem os personagens que os longas-metragens com o gênero terror mais usam:

- A Protagonista: A certinha e pura, age sempre de acordo com os princípios éticos, nunca faz nada de errado e sempre anda na linha, é a personagem que nunca morre. Ela é virgem, e permanece viva com o propósito de que quem segue o caminho correto e vai permanecer assim.
- O Protagonista: O amigão da turma tem a mesma personalidade da protagonista, é o politicamente correto, nunca se mete em problemas, muito difícil morrer, se isso acontecer é pra salvar a mocinha.
- O Nerd: Uma pessoa retraída e um tanto esquisita, às vezes com traços de psicopata para deixar a dúvida de que ele possa ser o culpado. É “zoad” pelo resto do grupo, mas se mostra inteligente por descobrir coisas importantes sobre o vilão e acaba morrendo por conta disso. Às vezes ele é o próprio vilão, quando isso acontece sua justificativa é a de que está se vingando pela forma como era tratado pelo resto do grupo ou era apaixonado pela mocinha e não foi correspondido.
- A Loira gostosa: Amiga da protagonista, cotada para o filme para atuar as cenas de nudez e as de sexo com o sarado, uma das vítimas preferidas do assassino, sempre morre, e na maioria das vezes durante o sexo. É morta como forma de punição para demonstrar que as atitudes dela estão “erradas” com o intuito de amedrontar as jovens para que elas não façam as mesmas coisas que ela.
- O Sarado idiota: O palhaço, amigo do protagonista, é o personagem que faz as piadas de mau gosto, “tira onda” com o nerd, não pensa antes de falar, bebe e usa drogas. Gosta de fazer pegadinhas e atua na cena de sexo com a loira, dessa forma é um dos primeiros a morrer, está no filme com o mesmo objetivo que a personagem loira.
- Minoria: Em qualquer filme de terror vai ter a vaga garantida para a “minoria” seja ele negro, asiático ou gay. Sempre cotado na vaga das pessoas que irão morrer.
- A pessoa mais velha: O policial, o professor, o tio e etc. Nunca acredita nos jovens, acha que é um tipo de trote, e acabam morrendo por isso ou é encontrado quase no final amordaçado e amarrado.

- Vilão: É o punidor, ele está ali para matar todos que não estão no caminho certo. O motivo de o vilão ter começado a matar está relacionado ao amor, pelo fato dele ter sido abandonado, um amor não correspondido/rejeitado ou traído pela pessoa amada. De alguma forma o sentimento de matar dele envolve o amor.

As produtoras sempre repetem os personagens nos filmes, mantendo um padrão estético, em que a classe dominante é vista e representada com maior frequência no cinema, já que ela é e compõe a maior parte da bilheteria. A intolerância é vista claramente, pois a representação dos personagens no filme é predominantemente à maioritária. As minorias estão presentes nesses filmes; porém elas estão cotadas para morrer, estão presentes para compor o papel do que vai ser perseguido e dizimado. O vilão segue uma sequência, começa matando os personagens que cometem erros, coisas ilegais, conseqüentemente acabam mortos como forma de castigo. Por fim os que não são bem vistos pela sociedade, ou aqueles que fogem dos padrões também são mortos. Quem sobrevive no final é o mais parecido com o público dominante.

Deve-se notar, porém, que o cinema de Hollywood enfrenta severas limitações [...] Trata-se de um empreendimento comercial que não deseja ofender as tendências dominantes com visões radicais, tentando, portanto, conter suas representações de classe, sexo, raça e sociedade dentro de fronteiras preestabelecidas. (KELLNER, 1988, p.135)

### **A fórmula matemática utilizada para fazer um filme de terror**

Uma fórmula foi elaborada por cientistas para saber quais os elementos utilizados pelos filmes de terror causavam mais impacto e medo no público. Para lançar uma temporada de filmes, o canal de TV a cabo *Sky Movies*, patrocinou uma pesquisa em que os especialistas avaliaram vários filmes para chegar à fórmula matemática do filme de terror perfeito<sup>13</sup>:  $(\mathbf{um+d+cp+a}) \mathbf{2+c} + (\mathbf{r+f})/2 + (\mathbf{ps} + \mathbf{e+l})/n + \mathbf{s X -es}$ . (uso de musica + desconhecido + cenas de perseguição + sensação de estar em uma armadilha)  $\mathbf{2} + \mathbf{choque} + (\mathbf{realismo} + \mathbf{fantasia})/2 + (\mathbf{o\ personagem\ está\ sozinho} + \mathbf{escuro} + \mathbf{locação})/ \mathbf{número\ de\ pessoas} + \mathbf{sangue X - estereótipo}$ .

<sup>13</sup>. Os pesquisadores passaram dez semanas assistindo filmes como *O Exorcista*, *OMassacre da Serra Elétrica* e o *Silêncio dos Inocentes* para compor a fórmula. O filme *O Iluminado*, de Stanley Kubrick, foi considerado o filme de terror perfeito, de acordo com a fórmula matemática. Disponível em: <[http://www.bbc.co.uk/portuguese/cultura/story/2004/08/040805\\_filmedeterrorrc.shtml](http://www.bbc.co.uk/portuguese/cultura/story/2004/08/040805_filmedeterrorrc.shtml)> Acessado em: 15 de jan. de 2015. Fonte: BBC Brasil

Tabela 1-Fórmula matemática

<b>Fórmula do filme de terror perfeito</b>
$(um+d+cp+a) 2+c + (r+f)/2 + (ps + e +l)/n + s X -es$ . Onde:
um = uso de música
d = desconhecido
cp= cenas de perseguição
a = sensação de estar em uma armadilha
c = choque
r= realismo
F= fantasia
ps= personagem está sozinho
e= escuro
l= locação
n= número de pessoas
s= sangue
es = estereótipos

Fonte: BBC Brasil

Um = uso de música: a trilha sonora é um dos principais elementos para tornar um filme de terror assustador, o efeito sonoro conduzirá o medo do espectador, trará mais suspense e tensão ao filme. Quando o som se encaixa junto à cena permite que a plateia fique mais envolvida com o filme passando uma maior veracidade para os fatos que acontecem.

Um breve olhar retrospectivo demonstra que o som sincronizado e o horror se beneficiaram um ao outro. Com as vozes, músicas e efeitos sonoros encorpando as imagens e lhes dando vida, a mobilização afetiva da plateia em direção às sensações físicas de horror – um elemento central para a eficiência dos filmes do gênero, como atesta Noël Carroll (1999) – se tornou mais efetiva, transformando a experiência de assistir a um filme do gênero em algo mais visceral e impactante. (CARREIRO, 2011, p.44)

D = desconhecido: o medo é o fator principal no gênero horror, dessa forma eles buscam não identificar e mostrar o vilão logo de imediato para justamente brincar com o medo de cada telespectador, o estranho e o desconhecido é tratado nos filmes de forma abrangente, para atingir uma maior parte do público já que cada pessoa tem medo de coisas diferentes. Desde crianças somos instruídos a temer o estranho, pois não o conhecemos e não sabemos se ele é capaz de nos machucar, assim internalizamos um sentimento de que o

diferente vai acabar nos ferindo. Segundo H. P. Lovecraft, 1973, escritor estadunidense de fantasia e horror, “a emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido”<sup>14</sup> (BRANDÃO, 2012). Um exemplo disso nessas produções é que todos os vilões estão usando algum tipo de máscara que cobre seu rosto. CP = cenas de perseguição: a sensação de estar sendo perseguido e observado é outra arma utilizada, essas cenas causam um sentimento de agonia e aflição no público, fazendo com que o telespectador torça pelo personagem para que ele consiga livrar-se do perigo. A = sensação de estar em uma armadilha: quando as pessoas são ameaçadas e sentem que outra pessoa vai ter apoderamento sobre elas acabam afetadas pelo sentimento de insegurança, dessa forma elas acabam demonstrando que estão indefesas, essa falta de proteção ajuda no desenvolvimento das ações do vilão, que atua quando as pessoas estão desprotegidas.

Outro recurso utilizado nos filmes de terror é o C = choque: no momento em que passamos por sensações de impacto como o susto, nos deparamos com sentimentos desconhecidos que nos desequilibra, seja emocionalmente ou fisicamente, uma desestruturação que acaba nos deixando vulneráveis, desse modo o medo acaba atuando no nosso corpo, uma boa maneira de abalar o telespectador.

Quando vivemos uma situação que mexe muito conosco e nos desestabiliza, é ativada uma reação automática chamada ‘reação de luta ou fuga’. Essa reação faz parte da resposta biológica do estresse e nos prepara para respondermos à situação nova [...] O continuum do susto é a reação automática ativada quando uma experiência ultrapassa o limite de uma forma somática, o limite de um território existencial, chamando novas respostas para lidar com a situação.<sup>15</sup> (SCARPATO, 2001).

O fator R = realismo: é bastante exigido nesses filmes, pois para o público acreditar no longa-metragem é preciso ser feito de forma realista; o espectador espera que aquelas cenas possam acontecer na vida real, é tanto, que quando uma obra é baseada em fato, acaba sendo um sucesso e são os que mais aterrorizam, pois o papel de convencimento é maior, assim as pessoas ficam imaginando se aquelas cenas de assassinato aconteceram de verdade, se foi do jeito que está na película.

F = fantasia: mexer com o imaginário do público é uma boa tática para atormentá-los. Cada indivíduo tem seus devaneios, assim eles acabam usando a mente do telespectador

---

<sup>14</sup>Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/o-monstro-o-cinema-e-o-medo-ao-estranho/>> Acesso em: 14 de Jan. de 2015.

<sup>15</sup>Disponível em: <[http://www.psicoterapia.psc.br/scarpato/t\\_panforma.html](http://www.psicoterapia.psc.br/scarpato/t_panforma.html)> Acesso em: 14 de Jan. de 2015.

como forma de aterrorizá-los com seus próprios medos, você contra você mesmo. PS = o personagem está sozinho: essa é uma das cenas de maior tensão; é quando o personagem está só, naquele silêncio, sem conseguir se comunicar com ninguém, apenas ele, seus pensamentos, e o desconhecido. Quem que gostaria em um momento de perigo estar só? O sentimento de estar desprotegido e a sensação de que ninguém vai poder te ajudar acaba sendo aflorado, você começa a entrar em pânico e sente-se ameaçado. Logo o clima de tensão é transmitido da tela para o público, causando ansiedade neles também, pois criaram a ilusão de que poderiam ser aquele personagem; e imaginam-se naquela situação, desta maneira acabam torcendo para que nada aconteça com o personagem, como forma de não atingi-los.

E = escuro: escuridão, noite, nos remete a coisas sombrias, as trevas; como se no escuro estivesse o perigo, nos deixa em alerta, esperamos que algo assustador vá acontecer, mexe com a nossa consciência, você não tem medo do escuro e sim do que pode haver nele, aquilo que você não vê causa medo. Por isso a maioria das cenas de morte e perseguição são gravadas durante a noite, pois elas transmitem esse sentimento de perigo e ameaça. L = locação: os cenários devem dialogar com a história do filme; são pensados esteticamente para se encaixar no enredo e passar veracidade para os fatos, nos filmes de terror a locação é sempre em um lugar longe da cidade, ou em algum local abandonado com a intenção de que a ajuda não exista, e que ela vai demorar pra chegar. São cenários sombrios, com pouca luz, deixando o filme fotograficamente triste e carregado para compor medo e a verdade ao enredo.

O Efeito gerado pelo ambiente pode e deve ser muito explorado na arte dramática. Todos os elementos cênicos deveriam estar em harmonia com as emoções fundamentais da peça; aliás, não são poucos os atos cujo sucesso se deve à coerência da impressão emocional decorrente de uma ambientação perfeita, que reflete as paixões da mente [...] a cenografia conta a estória da emoção íntima. Mas é na arte cinematográfica que se abrem as melhores perspectivas de utilização desses recursos expressivos adicionais que emanam do ambiente, dos elementos cênicos, das linhas, das formas e dos movimentos. (XAVIER, 1991, p. 49).

N = número de pessoas: dependendo da quantidade de personagens em cena, leva o público a ficar com mais medo, o número reduzido permite uma tensão maior, já que são poucas chances de viver; você tem a sensação de que será a próxima vítima; assim o assassino não vai ter tanto trabalho, visto que são poucas pessoas em cena para matar; logo a dificuldade de cometer os assassinatos diminui. S = sangue: tem a função tanto para impactar, quanto para dar o toque de realidade, o sangue é um dos elementos que na



maioria das vezes sempre estará presente nessas produções, as pessoas gostam de ver sangue, mas na medida certa, no filme *Tubarão* (1975) “Spielberg alcançou o nível perfeito que permite ao espectador ver a quantidade suficiente de sangue para sentir medo do tubarão, mas não a ponto de ficar com nojo”<sup>16</sup>.

ES = estereótipos: para fisgar o público é necessário usar personagens que sejam mais comuns, em que um número maior de pessoas se encaixe com eles, o objetivo é fazer com que cada telespectador encontre e se identifique com algum dos personagens, conseqüentemente um dos elementos utilizados pelos produtores funciona que é o de alcançar um maior número de público. Por isso a fórmula é tão utilizada, ela tem a função de dar uma garantia de retorno, as produtoras não se arriscam investindo em produções que não é certeza da bilheteria ser um sucesso. Tentando encontrar os artifícios que as películas usam, assistimos três filmes do mesmo gênero, os analisamos e retiramos três recursos desses filmes, percebemos que eles se utilizam de elementos presentes na fórmula para compor a sua história.

Tabela 2: Alguns elementos de um filme de terror

Elementos	Pânico	Eu sei o que vocês fizeram no verão passado	Sexta-feira 13
Esteréotipo: Grupo de Jovens, as vítimas dos filmes de terror são na maioria jovens.			
Desconhecido: o vilão sempre aparece de forma anônima, usando máscara.			
Choque: o susto, na maioria das vezes são as mulheres que gritam.			
Realismo: A arma do assassino, o vilão nunca usa arma de fogo, sempre arma branca.	 Faca.	 Gancho	 Fação
Sangue: para impactar e passar realismo ao público.			

<sup>16</sup>Disponível em: <[http://www.bbc.co.uk/portuguese/cultura/story/2004/08/040805\\_filmedeterrorc.shtml](http://www.bbc.co.uk/portuguese/cultura/story/2004/08/040805_filmedeterrorc.shtml)> Acessado em: 15 de jan. de 2015. Fonte: BBC Brasil

Fonte: o autor.

## Cenas clichês

A indústria audiovisual se utiliza de um recurso nas suas produções, o clichê, um método hoje tão aproveitado, que está desgastado. É como se você já tivesse lido o roteiro do filme e já soubesse o que vai acontecer em cada cena. Sabendo quando a mocinha estará em perigo, quando o carro não irá funcionar, vai saber até em que momento a energia acabará... Eco (1998, p.127), afirma que a “Ciência da imitação da arte, confirma a falsidade de uma situação onde tudo está verdadeiramente já dito”. De tanto ver as mesmas cenas você será capaz de saber quais serão os próximos passos dos personagens, às vezes até as falas; em vista disso o clichê no cinema se tornou um mecanismo sem originalidade. Sendo marca registrada dos filmes de terror usar esse método, mas esse artifício ainda é, e será bastante explorado, já que a fórmula funciona, e o público gosta de rever essas cenas.














Mas basicamente os valores são os mesmos, os ambientes são quase os mesmos, a organização do enredo é semelhante: há o mocinho, há o vilão, estava tudo bem até chegar o vilão, o mocinho esteve em perigo, mas o vilão acabou vencido, etc. Então digamos que os enredos mudam, mas obedecem a estruturas que tendem a permanecer ou mudam com extrema lentidão; os personagens podem mudar, mas as estrelas que os interpretam permanecem; os atores podem mudar, mas os tipos permanecem. Variam os anéis, permanecem os dedos. Não mudar, mudando sempre. Essa tensão repetição/inação não está apenas no produtor, está também no espectador. Se, por um lado, este precisa de inovação para assegurar seu divertimento, por outro a repetição lhe confirma seus gostos, seus valores, lhe dá segurança, integra-o num sistema de valores. (BERNADET, 1996, p.40)

Antes das cenas se tornarem clichês, elas foram idealizadas, pensadas e não apenas reproduzidas; eram inéditas, porém a falta de criatividade e a exploração dessas cenas levaram as produções a repeti-las excessivamente, tornando-se cenas que parecem mais réplicas uma das outras. Exemplos dessas cenas são as de tensão em que o assassino está vindo matar a protagonista e as chaves não estão no carro ou a cena mais reproduzida nos filmes de terror, a perseguição pelas donzelas indefesas. Sendo assim analisamos os filmes do mesmo gênero *Pânico*<sup>17</sup> (1996), *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado*<sup>18</sup> (1997) *Sexta-feira 13* (2009) para exemplificar cenas clichês que se repetem nas suas produções.

---

<sup>17</sup> Foi o filme de terror mais visto em 1996/1997 no mundo todo, arrecadou 170 milhões de dólares em bilheteria. Estréia em outubro de 2015 pela MTV uma série inspirada no Filme. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-110065/>>. Acesso: 16 de Jan. de 2015.

Tabela 3: Cenas clichês de um filme de terror

Cenas	Pânico	Eu sei o que vocês fizeram no verão passado.	Sexta-feira 13	Tempo
Cenas de perseguição.	 Casey sendo seguida por pânico.	 Julie sendo perseguida pelo pescador.	 Whitney sendo perseguida por Jason.	Pânico- 10'09" Eu sei...-42'18" Sexta...-21'46"
Cenas de festa	 Festa na casa de Stuart	 Festa na cidade	 Festa na casa de Trent	Pânico-1h10'09" Eu sei... -6'37" Sexta...-32'18"
Cenas com conotação sexual	 Sidney mostra os seios para Billy.	 Helen começa a tirar a roupa.	 Richie com Amanda fazendo sexo.	Pânico- 16'35" Eu sei...-10'52" Sexta...-15'07"
Cenas com Bebidas alcoólicas	 Tatum pegando bebida na geladeira.	 Barry bebendo, minutos antes do acidente.	 Bree bebendo na casa de Trent.	Pânico- 62'41" Eu sei...- 14'11" Sexta...- 56'37"
Cenas com problemas no carro	 Sidney tenta fugir mas a chave não está no carro.	 O vilão finge que o carro está com problemas.	 Trent tenta usar o carro da polícia mas o vilão joga uma pessoa em cima do carro.	Pânico- 84'33" Eu sei...- 75'17" Sexta...- 76'01"

Fonte: o autor

### Considerações finais

Filmes baseados em histórias reais têm o poder de elevar o filme, é mais um elemento que ajuda a compor a obra, dando veracidade as cenas apresentadas, o gênero terror se baseia muitas vezes em fatos, um método que causa curiosidade no público que busca conhecer essas histórias, saber como elas aconteceram, porém não querendo errar nas suas produções, e manter sempre uma bilheteria que supere os seus investimentos, o cinema

<sup>18</sup>Sucesso de bilheteria em 1997 arrecadou 125 milhões de dólares, ganhará um remake. Disponível em:< <http://deadline.com/2014/09/i-know-what-you-did-last-summer-remake-horror-movie-sony-834570/>>. Acesso: 19 Jan. de 2015.

acaba pecando em repetir exaustivamente algumas cenas, tornando-as clichês e com estereótipos bem definidos, o intuito é de agradar o público, já que os filmes viraram produtos comerciais, e tentam mostrar o que o telespectador gosta de ver. O cinema vai mudando de acordo com o tempo, segue a moda, os comportamentos e os estilos da sociedade, tanto o cinema é manipulado como ele manipula, vai de acordo com o que a massa deseja, para Walter Benjamin:

A massa é uma matriz da qual, actualmente, surgem novas formas relativamente aos comportamentos habituais para com a obra de arte. A quantidade transformou-se em qualidade: o número muito mais elevado de participantes provocou uma participação de tipo diferente. (BENJAMIN, 1983, p.18)

De todo modo, filmes de terror sempre serão produzidos, o público se identifica e quer ver isso na tela, outros fatores que influenciam são os tantos casos de assassinatos, massacres, e os Serial killers que existem, com histórias ainda não contadas, assim os roteiristas terão inspirações para novas histórias transformando-as em ficção.

### **Referências Bibliográficas**

BERNADET, Jean-Claude. **O Que é Cinema**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. In: Os pensadores. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

.BRANDÃO, Verônica Guimarães. **O monstro, o cinema e o medo ao estranho**. Revista Universitária do Audiovisual. São Paulo. 2012. In: rua. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/o-monstro-o-cinema-e-o-medo-ao-estranho/>> Acesso em: 14 de Jan. de 2015.

CARREIRO, Rodrigo. **Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo**. Rio de Janeiro. Ciberlegenda: revista eletrônica do programa de pós-graduação em comunicação. Nº.24, Volume.1, 2011. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/381/254>>. Acesso em: 14 de Jan. de 2015.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Bauru: Edusc, 1988.

LOILA,Rita..**Revista Galileu**.Entenda por que gostamos de sentir medo. Brasil

Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI113919-17579-2,00-ENTENDA+POR+QUE+GOSTAMOS+DE+SENTIR+MEDO.html>>. Acesso em: 12 de Jan. de 2015.

SCARPATO, Arthur. **O estranho que me habita: A Síndrome do Pânico numa perspectiva formativa.** Revista Reichiana. São Paulo. N 10, 2001. Disponível em: <[www.psicoterapia.psc.br/scarpatto/t\\_panforma.html](http://www.psicoterapia.psc.br/scarpatto/t_panforma.html) o estranho que me habita: a Síndrome do Pânico numa perspectiva formativa.> Acesso em: 14 de Jan. de 2015.

XAVIER, Ismail. **A Experiência do Cinema:antologia**.p.49. Rio de Janeiro,Graal/Embrafilme, 1991.

### **Referências Filmografias**

**Eu sei o que vocês fizeram no verão passado.**Direção: GILLESPIE, Jim.Produtor: MORITZ, Neal H. EUA. Columbia Pictures Corporation. 1997. Cor. 1h41min.

**Pânico.** CRAVEN, Direção: Wes. Produtora: Konrad, Cathy. EUA. Dimension Films. 1996. Cor. 1h50min.

**Sexta-feira 13.** Direção: NISPEL, Marcus. Produtor: BAY, Michael. EUA. Paramount Pictures UK. New Line Cinema. 2009. Cor. 1h37min.