

---

## A construção dos sentidos na montagem cinematográfica: uma análise do filme

### “A Hora do Pesadelo” (2010)<sup>1</sup>

Júlio César de Andrade RODRIGUES<sup>2</sup>

Thaís SANTANA<sup>3</sup>

Cássia OLIVEIRA<sup>4</sup>

Alicia SOUZA<sup>5</sup>

Maria Luiza SOARES<sup>6</sup>

Beatriz SAMPAIO<sup>7</sup>

Betânia Maria Vilas BOAS<sup>8</sup>

Karen Vieira RAMOS<sup>9</sup>

Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA

## RESUMO

O presente artigo busca compreender a construção de sentidos da montagem cinematográfica e as características do gênero terror/suspense a partir do estudo da primeira cena do filme “A hora do pesadelo (2010)”. Foram usados os estudos de Leone (2005), Murch (2004), Amiel (2007), Mascelli (2010), Bonasio (2002), Zettl (2011) e Dancyger (2004), somado ao diálogo e debates das técnicas usadas na produção. Essa análise contemplará os principais pontos técnicos, visuais, linguísticos e de conteúdo numa produção audiovisual. Sendo assim uma oportunidade para expandir os estudos das técnicas de montagem e perceber como o filme analisado influenciou nas produções dos filmes de terror atuais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema; Linguagem; Montagem; Terror.

## INTRODUÇÃO

Desde os primeiros filmes e os registros documentados feito pelos Lumières (1896) a linguagem cinematográfica inicia sua ascendência e concretização como estética de produção. O cinema documental e a ficção despontam nesse período inicial de forma rudimentar e

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Graduando 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social da UESC, e-mail: [jc96andrade1@gmail.com](mailto:jc96andrade1@gmail.com)

<sup>3</sup> Graduanda 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social da UESC, e-mail: [thaisuesc@gmail.com](mailto:thaisuesc@gmail.com)

<sup>4</sup> Graduanda 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social da UESC, e-mail: [cassia.oliveira27@outlook.com](mailto:cassia.oliveira27@outlook.com)

<sup>5</sup> Graduanda 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social da UESC, e-mail: [licia.almeida@outlook.com](mailto:licia.almeida@outlook.com)

<sup>6</sup> Graduanda 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social da UESC, e-mail: [mluizasoares95@gmail.com](mailto:mluizasoares95@gmail.com)

<sup>7</sup> Graduando 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social da UESC, e-mail: [beatrizsampaio22@gmail.com](mailto:beatrizsampaio22@gmail.com)

<sup>8</sup> Orientadora do trabalho. Doutora em Educação pela UFPB e professora do curso de Comunicação Social da UESC (Ilhéus-ba). E-mail: [hete\\_vilas@hotmail.com](mailto:hete_vilas@hotmail.com)

<sup>9</sup> Orientadora do trabalho. Mestre em Cultura e Turismo pela UESC e professora do curso de Comunicação Social da UESC (Ilhéus-ba). [ramos.karen@gmail.com](mailto:ramos.karen@gmail.com)

---

experimentalista. É durante esse período que os Lumière saem pelos Estados Unidos em busca de registros, posicionavam as câmeras num determinado local e capturavam aquele momento.

Fora com Méliès (1861-1938) que deu-se início a construção da estética do cinema. Sendo ele um dos principais precursores na utilização da *mise-en-scène* com atores, figurinos, cenários, efeitos especiais, passando assim a desenvolver uma narrativa, indo de encontro ao cinema documental. Mas é David Griffith que se consolida como o pai da linguagem cinematográfica, sendo o primeiro no cinema a construir dramaticidade a partir dos enquadramentos mais fechados, movimentos secundários e montagem paralela. Até o momento os planos não eram pensados para construir uma lógica, uma narrativa. “É que não era nada natural, nem para os cineastas, nem para os espectadores, estabelecer entre as imagens uma continuidade que articulasse logicamente umas com as outras; esta será a primeira função da montagem, permitir às imagens contar história” (AMIÉL, 2007, p. 24).

A partir de então, sem imaginar a dimensão do seu trabalho no cinema mundial, Griffith deu início a construção das características da montagem narrativa. Criava uma sequência lógica com a justaposição dos planos, cortes que conectavam-se. Ele utilizou a direcionalidade para construir um espaço imaginário, dando sequência a narrativa.

Certamente a montagem narrativa não é o único tipo de montagem de um filme. Amiel (2007) elenca três tipos de montagem: a discursiva; entendia que o cinema seria mais que diversão, mas um modo de falar sobre causas sociais e políticas, cada plano precisava transmitir uma ideia de modo autônomo. Montagem de correspondências: cada plano é livre para ter significância ou não, é uma montagem mais autônoma, aberta, e a montagem narrativa, com a qual trabalharemos na análise a seguir. Utilizaremos aspectos metodológicos como: discursividade, ponto de vista da montagem, montagem, dinâmica da narrativa e sonorização como base para a construção deste artigo.

### **A construção do terror: características do filme “A hora do pesadelo” (2010)**

O produto de análise, é uma cena do filme A Hora do Pesadelo (A Nightmare on Elm Street) do ano de 2010, gênero terror/suspense de nacionalidade estadunidense. O longa metragem contém uma hora e trinta e cinco minutos de duração e é um remake da obra de

---

1984 que carrega o mesmo nome. O filme é dirigido pelo estreante no cinema, Samuel Bayer, que até então era conhecido por seus vídeos comerciais e musicais; o elenco principal conta com a atuação de Jackie Earle Haley, Rooney Mara, Katie Cassidy, Kyle Gallner e Kellan Lutz. O remake possui como seu protagonista, o icônico vilão dos filmes de terror, Freddy Krueger, que aterroriza e assassina suas vítimas através de pesadelos.

Esse longa pertence ao gênero cinematográfico terror/suspense. Para Macedo (2010,p.61.) “os gêneros servem para identificar objetos/produtos com características semelhantes - textos, discursos, programas, - ora para dialogar mais especificamente com certas emoções, sendo tratados assim como: drama, comédia, suspense”. O horror/suspense no produto referido, horror psicológico, é fruto de uma obra de ficção que tem como principal objetivo causar impactos emocionais no telespectador.

O filme acompanha a história de quatro adolescentes, que após a morte em circunstâncias duvidosas de um colega de classe, Dean Russel, começam a ter pesadelos recorrentes com a figura de um homem queimado, com uma luva composta de navalhas e suéter vermelho listrado. Seguido pela morte de Dean, Freddy Krueger persegue e assassina mais dois adolescentes, Kris Fowler e Jesse Braun. Intrigados e determinados a se livrar dos pesadelos, os dois jovens restantes do grupo, Nancy Holbrook e Quentin Smith começam uma investigação para descobrir quem é o homem em seus pesadelos e qual a razão de estar atrás deles. Essa procura os transporta há anos antes quando ainda estavam no jardim de infância, e mantinham uma relação de “amizade” com o zelador da escola, Freddy Krueger. Após alguns relatos feitos pelas crianças, os pais descobrem que ele as molestava e tinha Nancy como sua criança favorita. Os pais, revoltados com a situação, queimam Krueger vivo, em contrapartida, Krueger, impulsionado pelas lembranças do Dean, retorna anos depois à procura de vingança. A trama se encerra com Nancy e Quentin aos eventos com Freddy, mas deixa em aberto se ele retornará, passando a sensação de que o pesadelo não tem fim.

Nos filmes de terror/suspense há elementos recorrentes que constituem a linguagem deste gênero. A fascinação de quem assiste e se prende à narrativa são provenientes destes elementos, e o propósito é proporcionar uma experiência desconfortável e incômoda, promovendo um sofrimento de modo a entreter em doses homeopáticas. “Se o filme de terror procura sempre provocar alguma espécie de efeito emocional nefasto no espectador, a

---

tipologia desses efeitos pode ser bastante diversa: o medo, o terror, a repulsa, o choque, o horror, a abjeção” (NOGUEIRA, 2010, p. 36).

Alguns clássicos são considerados precursores do gênero. Em 1930, os estúdios da Universal iniciaram a produção em grande escala de filmes que se tornaram protótipos para este estilo, a exemplo de *Drácula* (1931) e *Frankenstein* (1931). Nogueira (2010) nos atenta para a possibilidade de duas tipologias de terror: o sanguinário e o mais higienizado. Respectivamente, o primeiro se molda na busca do mórbido, do desconforto, violento, que deu origem ao subgênero *gore ou splatter filme*, o segundo é caracterizado pela pouca exibição do sofrimento ou pelo apelo ao desconforto psicológico.

### **A organização discursiva: características do gênero suspense/terror**

Wesley Strick e Eric Heisserer em *A hora do pesadelo 2010*, adotam um discurso que cria uma marca própria que começa com o personagem de Freddy Krueger e como o mesmo é apresentado. Os roteiristas retiram o senso de humor da personalidade de Krueger e Wes Craven e inserem características mais humanas.

Para iniciar o processo de reconstrução do personagem é importante uma análise mais precisa para identificar o que ele é, de onde ele vem e o porquê dos assassinatos, pois Freddy contava com poucos antecedentes de uma mitologia própria. O personagem não possui uma história antecedente e não revela a razão de seus assassinatos, o que acaba por fazer com que o remake ganhe pontos por apresentar motivos que justifiquem as mortes causadas por Freddy.

O personagem é apresentado como zelador de uma pré-escola e depois como jardineiro, logo é possível observar a alusão às garras metálicas que podem ser entendidas como tesoura (ferramenta utilizada na prática de jardinagem) e o chapéu. Para o suéter listrado os roteiristas fazem referência à mitologia do Flautista de Hamelin.<sup>1</sup> Logo é possível visualizar o conceito de que tudo carrega uma temática, uma razão, e que nada no audiovisual é inserido por acaso, pois esses detalhes proporcionam textura à narrativa.

---

<sup>1</sup> Faz parte do folclore Alemão, que conta a história de um homem que hipnotizou centenas de crianças com o som de sua flauta levando-as para fora da cidade de Hamelin na Alemanha e trancando-as numa caverna para sempre.

---

Mais adiante quando as razões das mortes são reveladas, pode-se agregar uma nova camada de sentido à trama, que surpreende o público, ao saber que Krueger havia molestado crianças, resultando numa repulsa ainda maior ao personagem, principalmente por se tratar de filme de terror, que geralmente é associado a mortes e sofrimento. O terror do filme não é pautado em sangue, mas sim no quanto o telespectador se envolve com os personagens, como ele lida com o que é apresentado e acima disso o impacto emocional causado quando os personagens ficam assustados com as investidas de Freddy.

Um fator de grande importância para que Freddy se tornasse um ícone das tramas do gênero foi o fato de se ter um antagonista que não se pode escapar, logo torna-se uma questão de resistir ao inevitável e saber que cedo ou tarde será necessário enfrentar os pesadelos. Dito isso é pertinente salientar que o filme passa como mensagem a ideia de que existe um ser irreal capaz de prejudicar o indivíduo enquanto dorme e assustador pela razão de não ser possível controlar os acontecimentos no mundo onírico.

### **1. Métodos de análise da cena de abertura do filme.**

A cena inicia do lado de fora de um bar com luzes vermelha, verde, amarela e azul, numa noite chuvosa ao som de trovões. Do lado de dentro um relógio de parede marca as quatro da madrugada. Uma garçonete vestida de uniforme vermelho passa ao lado de Dean Russel com uma cafeteira, o rapaz a questiona se pode servir mais café, ela segue ignorando-o, então ele se levanta e começa a segui-la. O bar está vazio e Dean está com o olhar cansado, mas continua andando e entra na cozinha.

As panelas estão em chamas e sua visão está embaçada, ele escuta vozes de crianças mas não encontra ninguém, Dean ouve um barulho vindo de fora da cozinha e se vira, então vemos a mão de Freddy Krueger pela primeira vez no filme. Freddy segue Dean sem que ele perceba, a trilha sonora começa a aumentar instaurando a sensação de perigo. Dean rapidamente se vira, mas Freddy desaparece. O rapaz vê a porta que abriu, mas não há ninguém naquele espaço, quando Dean se vira novamente é atacado pelo vilão com suas garras.

Dean então desperta ao ser acordado por Nancy Holbrook, a garçonete do bar. Ela põe café em sua xícara e retira o prato que está com sangue. Ele está com a faca na mão e percebe

---

que sua mão está cortada, no mesmo local onde Freddy o atacou. O relógio na parede marca onze horas da noite. Uma de suas amigas Kris Fowler chega ao bar e vai ao encontro do rapaz. Eles iniciam um diálogo e ela o questiona o que está acontecendo.

O foco da cena muda a partir de uma distensão temporal, com o intuito de aumentar a expectativa para o fechamento da cena. O filme mostra três jovens no bar conversando, um deles é Quentin Smith; personagem importante para o desfecho do filme. Pouco tempo depois o foco da cena volta a Kris e Dean. Dean assume que não dorme há três dias e que seu médico o informou que os pesadelos constantes podem ter ligações com o passado. Numa ação involuntária Dean acaba por derramar a xícara de café na mesa. A jovem se levanta em direção ao banheiro. Dean começa a girar a faca sobre a mesa e dorme sem que perceba, retornando ao pesadelo. Ele então é atacado por Freddy Krueger que quer feri-lo com a faca usada pelo próprio Dean, mas o mesmo resiste. Kris volta do banheiro e vê que Dean está dormindo e que segura uma faca em direção a si mesmo, ela tenta despertá-lo mas Freddy vence a luta dentro do pesadelo e mata Dean perfurando seu pescoço com o objeto. Kris grita desesperada ao ver seu amigo ensanguentado, e então a cena é finalizada.

### **1.1 Categorias de análise**

A cena analisada foi dividida em três blocos: mapa mental, desenrolar da trama e desfecho, para que todos os detalhes fossem analisados com atenção. Inicia-se com o plano de estabelecimento, o movimento Dolly In, que indica ao telespectador que a ação se passará no interior do local. A partir de então começa a se desenvolver o mapa mental “mapa mental mostra onde as coisas estão e onde elas deveriam estar na tela” (ZETTL, 2006, p. 385). A tensão na sequência é construída com pouca iluminação, o intenso trabalho com as sombras e cores, como o vermelho, verde e amarelo, que ajudam a compor o mundo surreal de Freddy.

O processo de montagem começa muito antes de finalizar a produção. Ele tem seu princípio na pré-produção, quando o montador começa a articular, de acordo com o roteiro, como será montado o material e seus afins. O processo da montagem passa por quatro etapas fundamentais: a primeira é quando o montador recebe o copião e faz a organização na ordem da sequência narrativa. Em seguida, com a organização através da claquete ele irá aproximar os takes. No terceiro momento, ele fará a limpeza, retirando tudo o que não estiver

tecnicamente, visualmente e sonoramente adequado. Por último realiza-se a etapa artística, na qual o montador busca criar toda a atmosfera de *mise-en-scène*, ligando as ações dramáticas, criando espaço-tempo entre elas e etc. Esse momento é de muita importância para o produto, é onde nasce o filme em seu sentido mais complexo. “A edição tem o poder de dar ao programa o máximo impacto emocional e informativo, posicionando os takes e cenas na sequência certa a transição adequada” (BONASIO, 2002, p.4).

A história necessita de complementos que auxiliam na construção do sentido numa obra cinematográfica. As cores ditam o tom de cada cena, auxiliam na significância de cada personagem e no desenvolvimento da *mise-en-scène*. Para compreender as cores predominantes na cena usaremos o estudo da Psicologia das Cores (HELLER, 2013).

Na finalização de um projeto cinematográfico, de nada terá efeito se o trabalho das trilhas sonoras, efeitos, foleys não estiver coeso ao conceito, principalmente quando se produz obra repleta de suspense e terror. Segundo DANCYGER (2004, p. 391) “Se o som não parece crível, as imagens serão minadas e o envolvimento do público estará perdido”.

## **2. Bloco 1 : Freddy Kruger se apresenta**

Pelo fato de estar sozinho durante a madrugada, o que se explica com o plano detalhe do relógio, a tensão se instaura. O ambiente não aparenta estar abandonado, mas no entanto está vazio, isso se altera no momento em que percebe-se a presença de mais alguém, neste caso a garçonete. A cena abusa do *raccord* de olhar e sempre mostrando a direcionalidade da câmera, o vidente e o que foi visto. Ela passa pelo personagem de modo que causa um estranhamento, uma vez que seu modo de andar e a maneira como ignora o personagem no ambiente gera uma força para fazê-lo ir ao seu encontro. Assim, ele continua seguindo a garçonete, momento em que é exibido um corte para uma câmera subjetiva. O take mostra a visão do personagem de forma desfocada, sinalizando o sonho, confundido o telespectador.

Nos filmes de terror, a câmera é participativa, para trazer o público para o ambiente que está sendo apresentado e fazê-lo sentir a mesma sensação que o ator. Para que isso tenha mais efetividade, esse recurso alia-se aos efeitos sonoros para se obter uma maior carga dramática. No filme apresentado, principalmente nos momentos em que o personagem está no mundo irreal, utiliza-se da câmera subjetiva e da PAN para apresentar ao público a mudança

do ponto de vista discursivo e representar o estado psicológico do personagem, através do desfoque para pontuar a visão confusa de Dean.

A unidade de montagem é a colagem de um take no outro construindo os sentidos dentro de uma cena. A narrativa para atingir seu objetivo, precisa que os montadores trabalhem na organização do espaço cênico, buscando no corte um plano que se construa o sentido no próximo plano seguinte (LEONE, 2005, p.33).

O primeiro bloco inicia com a imagem da lanchonete; desde o primeiro take (*Figura 1*) utiliza das cores, tanto em sua fotografia como em seu cenário, para transmitir ao receptor o tipo e o peso de narrativa que o produto carrega durante a narrativa. Para que isso fosse possível, o diretor de fotografia, Jeff Cutter, e o diretor de arte, Patrick Lumb, optaram por suas duplas de cores complementares: vermelho e verde, azul e amarelo. Utilizando como base o livro “A Psicologia das Cores” Heller (2013) é possível justificar a razão da escolha de tais cores para construir a identidade imagética da obra



*Figura 1 , cena 1*



*Figura 2*

Ao começar pelo verde, cor mais predominante na cena em questão (*Figura 2*), pode ser vista na iluminação durante todo bloco, oscilando juntamente com a cor vermelha e a cor amarela. Já no cenário, a cor pode ser observada nos assentos do local, nas linhas das bancadas, em utensílios de cozinha. O verde é classificado como cor secundária, por ser derivado da mistura das cores primárias azul e amarelo. Porém, na antiguidade, as cores não eram classificadas de acordo com as teorias cromáticas, e sim com o impacto psicológico que a cor tinha sobre o indivíduo. Nesse raciocínio, o verde é classificado como cor primária. Em um tom mais específico, a cor pode ser ligada ao venenoso, intragável, que faz mal, não é sem motivos que no momento que o personagem está emergindo no mundo de Freddy Krueger a



cor se sobressaia em meio às outras. Entretanto, o verde traz consigo uma neutralidade, então para que consiga despertar alguma reação no espectador precisa ser complementado por outra cor, neste caso, o vermelho.



*Figura 2, cena 1*

A cor vermelha pode ser vista em abundância na iluminação, como já mencionado acima, contudo ela se torna mais intensa quando o personagem principal, Dean, adentra a cozinha, tornando mais próximo seu encontro com o serial killer, Freddy Krueger. Além disso, possuem predominância os objetos cênicos e figurinos. O que pode ser exemplificado pela roupa de Freddy, nos alimentos em cima da bancada, nas carnes penduradas na cozinha e no fogo. Esta cor primária, mesmo no dia-a-dia, passa a mensagem de aviso e perigo, e não é diferente na cena em questão, que desde o começo alerta o personagem principal e o espectador que algo está para acontecer.

Logo no primeiro bloco, no take 00:02:26s aparece a estratégia de montagem J cut que é quando o som da chuva e do trovão aparecem antes da imagem. Também uma voz off informando ao espectador o nome da lanchonete e auxiliando na criação do mapa mental. Nos takes seguintes de 00:02:40s já no interior da lanchonete o espectador percebe, por intermédio do conjunto da imagem e sonoridade, uma atmosfera sombria. Com a trilha musical com baixa densidade e os takes longos a sensação é de tensão e suspense. Outro efeito sonoro que também aparece no take 00:03:11 é o som com efeito semelhante a batidas do coração, reforçando a emoção e dando ritmo ao momento tenso. De acordo com Amiel (2007, p.35) a montagem bem articulada com o conjunto som e imagem é o que garante a legitimidade da narrativa. Assim, “como a sua coerência dramática, assentam nessa dupla articulação, de um plano com o outro, e do som com a imagem, que é da competência, evidentemente da montagem”. Durante os takes, percebe-se que as sonoridades são diferentes

---

em duas camadas de sentido o do mundo real e a do mundo “irreal” do pesadelo. Nos takes do primeiro bloco o universo sonoro é repleto de efeitos sonoros enfatizando a dramaticidade de suspense e terror. “Ela permite também separar duas temporalidades, dois fluxos de escoamento diferentes, cuja complementaridade é fonte de sentido, enquanto por outro lado é mantida, na duração, a unidade de cada um, que garante a possibilidade narrativa” (AMIÉL, 2007, p.35).

### 3. Bloco 2: de volta ao mundo real

Por ser um filme de terror, o montador cria um ambiente dramático carregado de suspense, tensão, voltado para o telespectador, utilizando bastante do espaço diegético<sup>2</sup> e extradiegético<sup>3</sup>. Na cena, o personagem de Dean está num bar em uma noite chuvosa tendo pesadelos, sendo atormentado pelo vilão Freddy. Ele não consegue discernir mais o real do sonho e após investidas do vilão ele é assassinado. Podemos identificar ao decorrer da cena que vai desde o som do trovão, da faca girando na mesa, até a trilha que acompanha toda a dramaturgia da cena, sendo diegético tudo que está fora da tela. Já o que fica implícito é tudo que ocorre fora da tela, mas que nos causa aflição, sendo ele o som das garras de Freddy, ou até mesmo quando a porta bate enquanto Dean está na cozinha preso no pesadelo. Esses sons são ouvidos temporariamente fora da tela, causando a ansiedade, o desconforto e envolvimento. Tudo isso com o objetivo de fixar o olhar do telespectador para o take que virá a seguir. Isso perdura até que o suspense seja resolvido e a tensão cesse. O espaço extradiegético no produto analisado está evidente. Responsável por transmitir emoções, neste caso, por ser um terror/suspense, a trilha se encarrega de construir a sensação de suspense.

A distribuição do texto entre os personagens vai além dos diálogos propriamente ditos, está na encenação e na interação dos personagens, e claro, na utilização de cada take qual o montador irá usar para dar sentido à cena e ao diálogo. Podemos verificar que há um olhar de cansaço e desespero em Dean ao conversar com Kris. O diretor deu ênfase a interpretação de cada personagem, mantendo-os sempre com uma aparência de exaustão e sonolência na fala. Tudo isso não precisa necessariamente ser dito, o telespectador percebe exatamente tudo na

---

<sup>2</sup> Sons perceptíveis e provenientes da cena em tela: som da chuva, portas batendo, pessoas conversando.

<sup>3</sup> Efeitos sonoros utilizados para contribuir na construção do sentido: narração ou trilha.

composição da cena, e na interpretação dos personagens. O relógio que aparece em cena é utilizado como artifício na montagem que marcará o tempo real dentro da narrativa e o tempo subjetivo dentro do pesadelo, para reforçar os momentos de instabilidade.

Neste ponto, podemos identificar ser o bloco com menos intensidade para ver a interpretação dos personagens, a apresentação de cada um deles, a *mise-en-scène* acontece nesse segundo bloco, podemos ver também o cross cut, (incluso também um *raccord* de olhar), confundindo muitas vezes com a edição paralela.



*Figura 3, cena 1*

O figurino usado em ambos foi moldado de forma a estabelecer uma relação de coerência com o acorde cromático (Verde, Vermelho, Amarelo) usado no longa. O acorde é formado por cada cor que é usada no processo de construção de efeito. Segundo Heller (2013, p. 22) “[...] um acorde cromático não é uma combinação aleatória de cores, mas um efeito conjunto imutável. Tão importante quanto a cor mais frequentemente citada, são as cores que a ela se combinam”. Desta maneira entendemos a harmonia do verde e vermelho utilizado nos figurinos. A harmonia, neste caso, não diz respeito à organização ou equilíbrio, mas a coerência no modo de utilização das cores em toda a *mise-en-scène*. O cenário nesse momento é um recorte de um todo que já foi apresentado no bloco 1. O acolchoado dos bancos, os tons de verde escuro e verde claro, a iluminação em tons amarelados são a representação do mundo real para o personagem. Mas neste mundo real tem indícios de alerta, inclusive a partir da cor amarela na cena. A cor amarela, segundo Heller (2013) é a cor da inveja, ciúme e hipocrisia.

Para o amarelo, são predominantes as associações negativas. O amarelo ruim não é o amarelo solar nem o amarelo áureo – é o amarelo pálido esverdeado, o amarelo fétido do enxofre. O amarelo é a cor de tudo que nos causa raiva. A inveja é amarela – a inveja é a raiva pela posse alheia. Amarelo é o ciúme – raiva pela existência de outros. Também a cobiça é amarela. De acordo

---

com a doutrina cristã, a inveja e a cobiça são dois dos sete pecados capitais. Todos os pecados capitais são facetas do egoísmo (HELLER, 2013, p. 159).

Cada objeto em cena possui um significado para a construção de sentido. Um estudo publicado na revista *Science Translation Medicine* (2015) diz que a cafeína é mais do que um estimulante, na verdade atua de modo a desacelerar o relógio interno do corpo. A xícara com café remete ao estado psicológico do personagem que já se encontra afetado pela luta contra o sono, o tentar não dormir. A garçonete despeja mais café no recipiente o que se entende que ele luta veemente contra os pesadelos. Derramado no prato, o sangue parece fazer parte do restante da refeição, mas na verdade ele é proveniente do corte feito por Freddy Krueger na mão esquerda do Dean. O sangue representa a ruptura do real e do onírico e é uma ferida causada no pesadelo que se mantém ao acordar. Assim entende-se que existe uma realidade por trás desse possível sonho. A faca vista no take seguinte dá indícios do perigo que está por vir. Quando a garçonete retira o prato Dean continua segurando o talher de modo a chamar a atenção de Nancy. Nos próximos quadros, a faca será usada como elemento que desencadeará no bloco 3 uma ação: o ator faz movimento circulares com o objeto que cria uma relação de analogia a um relógio que está voltando as horas. Nesse caso, a intenção é fazer uma transição para o sonho. Já o garfo que está no prato preso a um pedaço de carne, faz referência às garras que o antagonista crava na mão do personagem em ação.

O relógio é mais um dos artificios para o processo de marcação de tempo. O mundo real nos é apresentado, mas os dois mundos convergem no mesmo espaço. Logo, há necessidade de diferenciação entre eles, além das cores e texturas já abordadas, o relógio simboliza a distensão temporal. Outro elemento fundamental na organização do bloco e que está presente em todos os outros dois blocos é a chuva. A chuva é explicada no primeiro bloco já no primeiro take, iniciando uma jornada de intensificação do suspense. Ela entra como elemento visual e continua a partir da sonoplastia, tornando-se um som diegético off-screen.

Já a diegética está relacionada diretamente aos acontecimentos apresentados e subdivide-se em visível e acusmática. A visível contém os sons onscreen, isto é aqueles cujas fontes (seres, objetos, máquinas ou pessoas) podem ser vistas na tela. A região acusmática, por outro lado, reúne os sons offscreen, responsáveis pela delimitação da extensão do ambiente sonoro. O pesquisador, compositor, crítico e diretor de curtas-metragens Michel Chion (1994, p. 85) classifica os sons offscreen em dois tipos: ativos e passivos.

---

Ativos são todos aqueles que instigam, deixam dúvidas, causam inquietações como “o que será isso?”, ou “quem será?”, ou ainda “como será?”. Podem funcionar como keyframes sonoros, isto é, sons que ocorrem em sincronia com transições ou cortes de imagens. Os passivos, por sua vez, são responsáveis pela criação de uma “atmosfera” ou de um “ambiente sonoro” (ambient sounds). (SHUM, 2008, p. 1129)

O bloco é marcado por diálogos e a trilha sonora aparentemente desaparece, destacando os sons do ambiente da diegese. No entanto, no momento do diálogo entre Dean e Kris, quando o personagem começa a contar como começou os pesadelos no take 08:01:34s a trilha musical aparece novamente. No take em que o personagem gira a faca na mesa e os efeitos sonoros retornam, deixando subentendido ao espectador a alteração da camada de sentido da realidade e que agora o personagem está começando a correr perigo, por esta mergulhando no mundo do Freddy.

#### **4. Bloco 3: o fim do pesadelo**

Neste último bloco a transição é feita partir da mudança da *mise-en-scène* alterando o tom do ambiente de forma didática referenciar os pesadelos. O montador opta por prolongar a cena, e em seu ápice insere *jumping cuts* - momento do assassinato, isso acaba dando à cena um maior efeito dramático e psicológico sobre o espectador.

O início do 2º bloco é marcado por diálogos e a trilha sonora aparentemente desaparece, dando destaque aos sons do ambiente da diegese. No entanto, no momento do diálogo entre Dean e Kris, quando o personagem começa a contar como começou os pesadelos no take 08:01:34s a trilha musical aparece novamente. No take em que o personagem gira a faca na mesa e os efeitos sonoros retornam, deixando subentendido ao espectador a alteração da camada de sentido da realidade e que agora o personagem está começando a correr perigo, por esta mergulhando no mundo do Freddy.

O 3º bloco é o desfecho dos blocos anteriores em que o ataque de Freddy é concretizado até a reação de Kris com a morte de Dean. Os takes com cortes curtos, tornando o final bastante denso e com alta intensidade em toda a paisagem sonora, além da voz do personagem Freddy que é alterada com efeitos. E no final do 3º bloco é usado um L cut,

---

sendo que a personagem Kris grita e o som é transferido para o próximo take com reverberação no take 09:23:00s, causando mais impacto no espectador.

### **Considerações Finais**

Compreendemos a importância do cinema de David Wark Griffith e seu experimentalismo na estruturação da estética do filme em análise como para todas as atuais produções. O filme e a cena em análise seguem uma tipologia classificada como montagem narrativa, que segundo Amiel (2007) se caracteriza pela planificação, colagem e continuidade. Essa planificação segue o conceito de ordenamento de takes numa linearidade das ações, desta forma entendemos as estratégias de montagem usadas na cena para a explicação de todo o filme.

O ritmo e o encadeamento das ações seguem uma evolução significativa, do bloco 1 ao 3 a densidade sai de um ritmo baixo para alto, elevando o nível de suspense e preparando o espectador para a primeira morte no filme. A fotografia como parte da *mise-en-scène* tem papel fundamental no início e finalização de cada bloco, além de dar o tom de suspense em toda a narrativa, o jogo dos enquadramentos e dos cortes convida a quem assiste a participar da cena.

Também observamos a montagem tonal nas oscilações de iluminação e trilha sonora, sendo característica nas mudanças de blocos e em takes que compõem a estética do mundo onírico dos pesadelos. Também é marcante na estética da cena analisada o nivelamento da densidade e intensidade dos takes, sendo que quando o objetivo da montagem é o suspense os takes são longos, causando tensão ao espectador.

Em princípio, este filme pode passar despercebido por fazer parte de um gênero muito produzido e ser considerado *trash*. Porém, as estratégias de montagens e estéticas utilizadas nesta produção podem ser consideradas como referência para a indústria do suspense/terror. Pois Freddy Krueger só se torna temido quando o filme é montado, com estratégias de montagem que destacam o interesse em causar medo, espanto, angústia, incômodo e etc.

Dessa forma, o filme A Hora do Pesadelo é uma importante referência para os amantes do terror no cinema, pois traz essas características de maneira subliminar e subjetiva, entrecruzando imagens, sons e recursos de pós-produção, ampliando o espectro de sentidos à

---

disposição do espectador. Desde o corte, a elementos como cores, sons, sombras, sobreposições, distorções imagéticas, recursos como câmera lenta (slow motion) intensificam o espaço de interpretação do público na diegese. Portanto, a obra analisada corresponde a um padrão do gênero, servindo de referência para àqueles adeptos do gênero suspense/terror cinematográfico, com todos os seus elementos fundamentais presentes e bem distribuídos ao longo da narrativa.

### Referências

- AMIEL, V. **Estética da montagem**, Lisboa: Edições Texto & grafia, 2007.
- BONASIO, V. **Televisão: manual de produção e direção**. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2002.
- DANCYGER, K. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**. Focal Press, 2004. 3ª edição.
- HELLER, E. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- LEONE, E. **Reflexões sobre a montagem cinematográfica**. Belo Horizonte: UFMG, 2005.
- MASCELLI, J, V. **Os cinco Cs da cinematografia: técnicas de filmagem**. São Paulo: Summus Editora, 2010.
- MACEDO, D. **Afinal, o que é gênero em comunicação? O consumo da programação midiática televisiva**. Comunicação & Informação, Goiânia, v. 13, n. 1. 2010.
- MURCH, W. **Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.
- NOGUEIRA, L. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**: Covilhã: Livros LabCom, 2010.
- SHUM, L. **Tipologias sonoras nos games**: PUC: São paulo, 2008.
- WRIGHT, E. et al. **Efeitos da cafeína no relógio circadiano humano in vivo e in vitro**, Science Translation Medicine, vol 7, Issue 305, pp. 305ra146, 2015.
- ZETTL, H. **Manual de produção de televisão**. Estados Unidos da América: São Fransciso: Thomson Higher Education, 2011.