

# PROCESSOS DE CRIAÇÃO EM REVIVALS AUDIOVISUAIS: ANÁLISE SEMIÓTICA DA TRADUÇÃO DO FILME EVIL DEAD 2 EM SÉRIE TELEVISIVA

CREATION PROCESS ON AUDIOVISUAL REVIVALS: : SEMIOTHIC  
ANALYSIS OF THE TRANSLATION OF MOVIE EVIL DEAD 2 TO TV SERIE

**Samir Saraiva Cheida**

PUC-SP | Academia Internacional de Cinema

**Resumo:** Esta apresentação é resultado de um estudo sobre as estratégias de tradução intertemporal que o seriado “Ash vs Evil Dead” (2015) propôs em relação a trilogia de filmes “Evil Dead” (1980). A transformação da obra dos irmãos Raimi estimula uma análise sob o ponto de vista da linha de pesquisa “Processos de criação na Comunicação e Cultura”. A concepção da obra se dá em um processo contínuo, complexo e em rede, com nexos intertemporais entre os filmes da década de 80 e a série de 2015. As tendências buscadas no filme “Evil Dead”(1980) continuam presentes na atualização do universo em ficção seriada..

**Palavras-chave:** processo de criação, tradução intertemporal, mídia, arquivo, Evil Dead.

**Abstract:** *This paper is the result of a study on the adaptation strategies that the tv series “Ash vs. Evil Dead” (2015) proposed to the “Evil Dead” (1980) film trilogy. The transformation of the work of the Raimi’s brothers stimulates an analysis from the point of view of the line of research “Processes of creation in Communication and Culture”. The conception of the work takes place in a continuous, complex and networked process, with links between the films of the 80’s and the series of 2015. The tendencies sought in the film Evil Dead (1980) are still present in the universe update in the tv serie.*

**keywords:** *creation process, adaptation, translation, media, archive, Evil Dead.*

## Introdução

No Brasil e no mundo o consumo de produtos audiovisuais é crescente. Inúmeras pesquisas demonstram que o espectador busca conteúdos tanto nas plataformas convencionais, como a televisão e o cinema, como em celulares e *tablets*. No Brasil, as pessoas passam cerca de 15 horas semanais assistindo conteúdo audiovisual pela internet, enquanto na média passam 22,6 horas semanais assistindo televisão<sup>1</sup>.

Este contexto de intenso consumo audiovisual vem acompanhado de uma demanda para que autores de cinema e televisão elaborem frequentemente novos produtos midiáticos. Este estímulo para criação de conteúdo audiovisual favorece tanto a criação de inéditos quanto a produção de *remakes*, sequências e demais possibilidades de retomada, reexibição e/ou reciclagem de conteúdos disponibilizados anteriormente ao público.

A lógica televisiva de reiteração, aplicada extensivamente pela indústria (GITLIN,1985; MAGDER,2004, apud CASTELLANO, MEIMARDIS, 2017, p63) para economizar nos custos de produção resultou, por muito tempo, na utilização de reprises de programas antigos como forma de preencher as grades de programação. Esta prática ainda é comum, mas não se limita à televisão – plataformas de streaming como *Netflix* e *Amazon* continuam a aumentar sua oferta de conteúdo audiovisual ao oferecer catálogos repletos de produtos que não são novidades, o equivalente a reprises para este tipo de plataforma. Portanto, é possível afirmar que entre os espectadores das novas plataformas e da televisão tradicional há um comportamento comum de rever o que já foi exibido, certa preferência por obras que lhes tocaram no passado. Uma

busca por produtos que despertem a nostalgia.

A nostalgia do espectador e a lógica da indústria audiovisual se completam mutuamente. A nostalgia pode ser compreendida, neste sentido, como uma resposta sociocultural a formas de descontinuidade, ao propor uma visão de estabilidade e autenticidade em alguma era de ouro conceitual (GRAINGE, 2000, apud CASTELLANO, MEIMARDIS, 2017 p70). Em outras palavras, a descontinuidade e incerteza da realidade ou do futuro podem ser remediadas com esse retorno à estabilidade e autenticidade de produtos midiáticos de eras passadas, que trariam conforto. Assim, a nostalgia pode ser compreendida, portanto, como uma emoção social do nosso tempo. Este afeto aos conteúdos do passado surge como resposta ao anseio por continuidade em momentos de transformação.

Com base nessa “demanda por nostalgia”, produtores de conteúdo vem apresentando com frequência “*remakes*” (nova versão de uma obra antiga, com novos atores e elementos, mas que permanece fiel à proposta da obra original) e “*revivals*” (reunião do mesmo elenco de um produto audiovisual após anos de cancelamento da produção, para dar continuidade à obra original), que resgatam histórias e estéticas antigas.

Entre essas traduções, uma chama a atenção por suas qualidades e pela conexão que teve com sua audiência: a série *Ash vs Evil Dead* (2015), dos irmãos Sam e Ivan Raimi. A série é um *revival* que retoma o universo da trilogia de filmes iniciada em 1981 dos mesmos autores. A série adapta os elementos criados nas obras da década de 80 e se apresenta como um produto midiático atual, e que conversa com o momento político vivido nos Estados Unidos antes e depois da eleição de Donald Trump.

Dentro do contexto da pesquisa sobre processos de criação, o percurso da construção

---

<sup>1</sup> <https://exame.abril.com.br/marketing/metade-brasileiros-mais-videos-online-tv/>

universo de *Evil Dead* é visto como um percurso contínuo, os filmes da década de 80 e a série com três temporadas iniciada em 2015 são parte de uma obra móvel e inacabada e que tem potencial para, mesmo com o cancelamento da série televisiva pelos produtores, permanecer em processo e ser retomada no futuro. Desta maneira, o universo de *Evil Dead* se aproxima dos objetos de pesquisa estudados pela professora Cecília de Almeida Salles, em textos como “Gesto Inacabado” e “Redes de criação”. Ao realizar a tradução intertemporal, os autores de *Evil Dead* recuperam propostas estéticas e atualizam as buscas artísticas, as tendências do processo. E a demanda por nostalgia dentro da lógica televisiva de reiteração contribui para a retomada do processo de criação dos irmãos Raimi.

O presente artigo tem como objetivo elucidar como se deu a transformação da obra *Evil Dead*, de trilogia de filmes da década de 1980 em uma série televisiva em 2015, mostrando que os longas-metragens e o “revival” fazem parte de um mesmo processo artístico. Como um processo contínuo a obra *Evil Dead* despertou sentimentos nostálgicos e as adaptações da trama e do universo de *Evil Dead* atualizaram a série ao momento cultural atual. Logo, o artigo também irá averiguar quais elementos são permanentes na tradução intertemporal e quais novos elementos foram criados para a modernização do universo.

### **Apresentação do objeto e problema**

*Evil Dead* é uma narrativa audiovisual composta por 3 filmes de terror *trash* e uma série televisiva do mesmo gênero que originalmente passou no canal fechado norte-americano Starz, e posteriormente foi disponibilizada na plataforma *on-demand Netflix*. *Evil Dead* nasceu em 1981 como um filme de graduação

do diretor Sam Raimi, na época estudante de cinema da Universidade de Michigan, e serviu para o recém-formado se apresentar como realizador para os grandes estúdios de cinema norte-americano. Desta maneira, Sam Raimi e equipe conseguiram chamar a atenção de grandes produtores, inclusive com uma exibição no Festival de Cannes em 1982, e assim levantaram recursos para reproduzirem a mesma história em 1987. *Evil Dead 2* tem praticamente o mesmo enredo que o filme de formatura, porém com mais experiência da equipe produtora, temos um projeto em evolução.

É importante pontuar que o primeiro e o segundo filme da trilogia são parte de uma mesma obra em construção. O filme de conclusão de curso é um rascunho onde tendências estéticas são testadas. O movimento de câmera que simula o ente maligno, por exemplo, aparece no primeiro filme, mas é mais bem realizado no segundo, com mais expertise da equipe e recursos de produção. O projeto poético dos irmãos Raimi de representar em imagem e som o mal aparece em transformação de um filme para o outro e segue em processo no terceiro filme e na série televisiva.

Na trama de *Evil Dead* seguimos o protagonista Ashley, um norte-americano “redneck” (termo utilizado para descrever homens brancos norte-americanos que vivem no interior do país, de origem humilde e classe-média baixa) de Michigan, famoso estado norte-americano produtor de automóveis e que enfrentava uma forte crise na década de 1980. Ashley e mais quatro estudantes decidem passar um final de semana em uma casa isolada no interior do Tennessee. Lá eles encontram o Necronomicon, o livro dos mortos, um artefato encontrado em escavações no antigo Egito.

*Evil Dead* conversa com um dos gêneros mais populares da história do cinema: o terror. David

Bordwell e Kristin Thompson definem: “terror é reconhecível pelo efeito emocional que quer causar: chocar, causar asco, repelir, amedrontar. O monstro é uma violação do nosso senso comum.” (2013, p106) O gênero possui convenções reconhecíveis pelos espectadores, como uma montagem que constrói uma dilatação do tempo, uma fotografia que privilegia a escuridão, maquiagem pesada, muitos efeitos especiais. *Evil Dead*, entretanto, não causa apenas medo. Os filmes e a série subvertem o gênero e também provocam o riso na plateia com os exageros na representação. Nesse sentido, a trilogia de Sam Raimi e a série da Starz se aproximam do subgênero *Gore* ou terror *trash*: caracterizado pela presença de cenas extremamente violentas, com muito sangue e realizadas com baixo orçamento.

A trilogia *Evil Dead* e principalmente o segundo filme se tornaram filmes *cult*. Um filme *cult* é uma obra que mesmo não tendo expressiva bilheteria se tornou cultuado por cinéfilos por sua originalidade e transgressão<sup>2</sup>. O filme de Sam Raimi adquiriu o status de *cult* e mesmo com poucas cópias em VHS, as fitas de *Evil Dead* se tornaram muito disputadas nas locadoras. A trama de Ash se tornou parte do imaginário de adolescentes da década de 90 e construiu uma fama de proporcionar uma experiência violenta e com muito sangue. Um filme difícil de ver, escondido nas videolocadoras e com uma carga de terror jamais vista. Em entrevista para a revista norte-americana “*IndieWire*”, Sam Raimi afirma que “ toda vez que Bruce Campbell ia em uma convenção ou uma Comic Con, os fãs perguntavam quando sairia o próximo filme da série, e faziam uma série de perguntas sobre a trilogia original”<sup>3</sup>; tradução nossa).

---

2 <http://www.cineset.com.br/quando-um-filme-torna-se-cult/>

3 [http://www.indiewire.com/2015/11/sam-raimi-and-bruce-](http://www.indiewire.com/2015/11/sam-raimi-and-bruce-campbell-on-refusing-to-compromise-for-ash-vs-evil-dead-and-the-state-of-modern-horror-54730/)

Em 2015, surge então a tradução intertemporal da série: *Ash vs Evil Dead*. Sam Raimi e o irmão Ivan Raimi retomam a trama de Ashley, agora mais velho e num emprego de baixa renda como empacotador de loja, e produzem 10 episódios para uma temporada num canal a cabo. Além do personagem principal, os autores retomam o conflito entre Ash e as forças demoníacas despertadas pelo Necronomicon, e o gênero *trash*, resgatando a mistura do terror com momentos cômicos.

### Metodologia

Para que se possa destacar quais estratégias de tradução foram empregadas para o “*revival*” da trilogia *Evil Dead* como série televisiva, e mostrar como a série e os filmes são parte de uma rede de conexões do universo da obra, realizaremos uma analogia comparativa/ contrastante dos objetos. Uma analogia é uma aproximação de objetos que não são iguais, mas que compartilham semelhanças. A analogia comparativa permitirá notar afinidade entre os objetos, enquanto o contraste trará à tona as diferenças. Sempre pensando que a trilogia e a série fazem parte do mesmo processo.

Considerando a pluralidade e volume de material audiovisual do universo *Evil Dead*, é uma impossibilidade prática apresentar uma analogia comparativa/ contrastante, e a respectiva análise de todos os elementos da trilogia e de toda a série, em um único artigo.

Portanto, optamos pelo seguinte recorte metodológico: analogia comparativa/ contrastante do filme *Evil Dead 2* e da primeira temporada da série *Ash vs Evil Dead*. Analisaremos o protagonista Ash em ambos os obje-

---

[campbell-on-refusing-to-compromise-for-ash-vs-evil-dead-and-the-state-of-modern-horror-54730/](http://www.indiewire.com/2015/11/sam-raimi-and-bruce-campbell-on-refusing-to-compromise-for-ash-vs-evil-dead-and-the-state-of-modern-horror-54730/)

tos, buscando levantar similaridades e diferenças entre a representação dele no filme de 1987 e na série de 2015.

### **Analogia comparativa/ contrastante - Protagonista**

O protagonista de uma história é, segundo a definição do teatro grego, o condutor da ação. É ele quem tem a primeira voz, o primeiro a falar, e é ele quem sofre a maior transformação em uma história. Quando dividimos a palavra protagonista, “*proto*” significa primeiro e “*agon*” significa demônio. No teatro grego, o demônio seria a falha de caráter que o personagem deve corrigir ao longo da trama. Curiosamente, Ash é um personagem que, nos filmes da trilogia original, deve expurgar o demônio que existe nos seus amigos e dentro dele mesmo. Entretanto, o Ash da trilogia de filmes não tem a complexidade dos célebres heróis do teatro grego.

Em *Evil Dead 2*, Ash Williams, interpretado por Bruce Campbell, leva sua namorada Linda para uma cabana abandonada no meio da floresta. Ash é um jovem, branco, de classe média, cujo único objetivo é transar com sua nova namorada. Enquanto aguarda que Linda se arrume, ele acha um gravador, reproduz a fita que tem nela e ouve um professor de arqueologia recitando as passagens do *Necronomicon*, o livro dos mortos.

A partir de então os quatro amigos de Ash são possuídos por espíritos, se tornando zumbis. Ash descobre que a única maneira de matar os zumbis é espartilhando corpos, antes que os espíritos demoníacos consigam dominá-lo. Ao final de *Evil Dead*, Ash consegue fechar o portal por onde as forças do mal iriam atravessar para o nosso universo, mas acaba preso em uma outra época, infestada pelas criaturas demoníacas.

Ouvir a gravação e libertar o mal desencadeia todos os acontecimentos da película e Ash ape-

nas reage a eles. Em 1987, o personagem de Ash faz apenas isso: reage. Ele é o arquétipo do *Ridiculously Average Guy* (Cara ridiculamente médio em uma tradução livre), um personagem feito para a plateia se identificar rapidamente como o principal. Alguém com pouca ou nenhuma ambição, geralmente de classe média ou operária. Esse tipo de personagem plano é utilizado quando a construção de mundo e de suas regras é mais relevante do que as relações entre personagens.

E Ash cumpre exatamente essa função em *Evil Dead 2*. É um personagem simples, sem muitas características psicológicas ou ambições. Sua função é criar um efeito de familiaridade ao mundo e amplificar o horror causado pela situação em que se encontra. O que acontece com Ash poderia acontecer com qualquer um, pois ele não tem nada de especial ou diferente.

Já na série televisiva *Ash vs Evil Dead* lançada em 2015, nosso protagonista apresenta características mais complexas. Em um primeiro momento, no primeiro episódio, Ash não parece ter mudado. Ele mora em um trailer e seu interesse é sair, ir para o bar e transar com a primeira mulher que encontrar. Porém fantasmas do passado parecem ter retornado e ele se lembra de ter lido acidentalmente o *Necronomicon* enquanto estava drogado para impressionar uma garota em seu trailer. O mal agora não atinge somente a Ash e seu microcosmo, os demônios agora invadem o mundo inteiro. Cabe a Ash extinguir mais uma vez o mal, só que desta vez ele não está apenas reagindo, o personagem assume uma função de herói (algo que ele não foi quando mais jovem) para evitar que o mal devaste todo o mundo.

Conforme a série avança, aprofundamos mais na figura de Ash. Mesmo tentando disfarçar as aparências, fugindo da maturidade e das responsabilidades da vida adulta, este homem de



Figura 1 Imagem retirada da primeira temporada da série *Ash vs Evil Dead*, (RAI-MI, 2015)

quase 60 anos é assombrado pelo trauma dos acontecimentos da década de 80. A sua ligação com os eventos é tão forte que em determinado momento ele questiona a própria existência, se a sua razão de viver não seria causada exatamente pela existência do livro malévolo. O Ash de 1987 nunca faria uma reflexão como essa.

Essa mudança de foco permite uma adição de complexidade em Ash. Fazer dele o ponto central da série exige um mergulho em sua psique. Questões muito além da dicotomia de o bem contra o mal tornam o protagonista mais interessante ao espectador. A maneira como alguém permanece inerte após uma juventude grandiosa, as consequências de segredos traumáticos e o próprio sentido da vida são algumas das questões do protagonista levantadas nesta primeira temporada.

Ao fazer essa transição, a série ressignifica não só Ash, mas também o próprio “*Evil Dead*”,

essa caricatura do mal. Entender Ash como um personagem esférico é entender o mal com uma nuance muito maior do que apenas o inimigo. Que é preciso aceitá-lo dentro de si para assim reconhecer a dificuldade em combatê-lo sozinho. A série mostra o peso que 30 anos trazem para uma pessoa, tanto metaforicamente quanto literalmente.

### **Análise**

Ao realizar a analogia comparativa/contrastante do protagonista no filme *Evil Dead 2* e na série *Ash vs Evil Dead*, nota-se rapidamente que houve mudanças significativas em como ele é representado. Ao contrastar o filme de 1987 e a série de 2015, surgiram diferenças importantes. O que essas diferenças nos dizem? Quais enunciados eram projetados pelo filme e deixaram de ser pela série? Quais enunciados continuam, e de que forma?

O protagonista Ash em *Evil Dead 2* era reativo, plano e baseado em um estereótipo conhecido como “*Ridiculously Average Guy*”. Na série, o mesmo personagem se vê definido pelos acontecimentos do passado, mas mantém a imaturidade. É um sujeito quase que no início da velhice, mas que ainda tenta manter as aparências e o estilo de vida da juventude.

Neste contraste, é possível entrever diferenças e similaridades: é o mesmo personagem, só que ele não é mais “o cara comum”. Esse cara comum envelheceu, e parece ter sua identidade definida pelo seu passado. O cara comum de antes, no contexto de hoje, é um alienado. “O cara comum” do nosso tempo é diferente do “cara comum” de *Evil Dead 2*. A inadequação de Ash é motivo cômico frequente na série.

O protagonista Ash, que é homem, branco, estadunidense lidera a luta contra o mal no filme e na série, mas os coadjuvantes que o rodeiam não estão mais aí apenas para servi-lo ou atrapalhá-lo.

A série *Ash vs Evil Dead* tem uma quantidade muito maior de personagens coadjuvantes do que o filme. E a complexidade deles, assim como a do protagonista, também se modificou. Enquanto no primeiro filme todos os coadjuvan-

tes são estáticos em suas motivações e não tem história pessoal pregressa, na série os coadjuvantes possuem mais profundidade: Pablo Simon Bolivar, imigrante da América Latina, confesso admirador do protagonista; Kelly Maxwell, americana de origem iraniana, judia; Amanda Fisher, policial negra, que passa de antagonista a interesse romântico do protagonista; e Ruby Knowby, mulher misteriosa e principal antagonista da primeira temporada da série.

Pablo e Kelly passam inclusive a estabelecer uma relação simbiótica com o protagonista. Ash imagina ser um herói que não é, e se mostra incapaz de triunfar sozinho – ele precisa dos coadjuvantes para auxiliá-lo. Igualmente os coadjuvantes precisam de Ash porque só ele tem os meios necessários para “derrotar o mal”, ainda que não possa fazê-lo sozinho. O homem branco estadunidense continua na liderança, mas agora abre um pouco de espaço para que as minorias lhe ajudem. As minorias aparecem (no filme não aparecem); são úteis ao protagonista (ao contrário dos coadjuvantes do filme); tem arcos narrativos próprios (tem a própria história, independente ou não do protagonista).

Na foto acima, extraída do capítulo 7 da primeira temporada, vemos Ash à frente do grupo

Figura 2 Imagem retirada da primeira temporada da série *Ash vs Evil Dead*, (RAIMI, 2015)



Viu? Nesta guerra,  
todos estamos do mesmo lado.

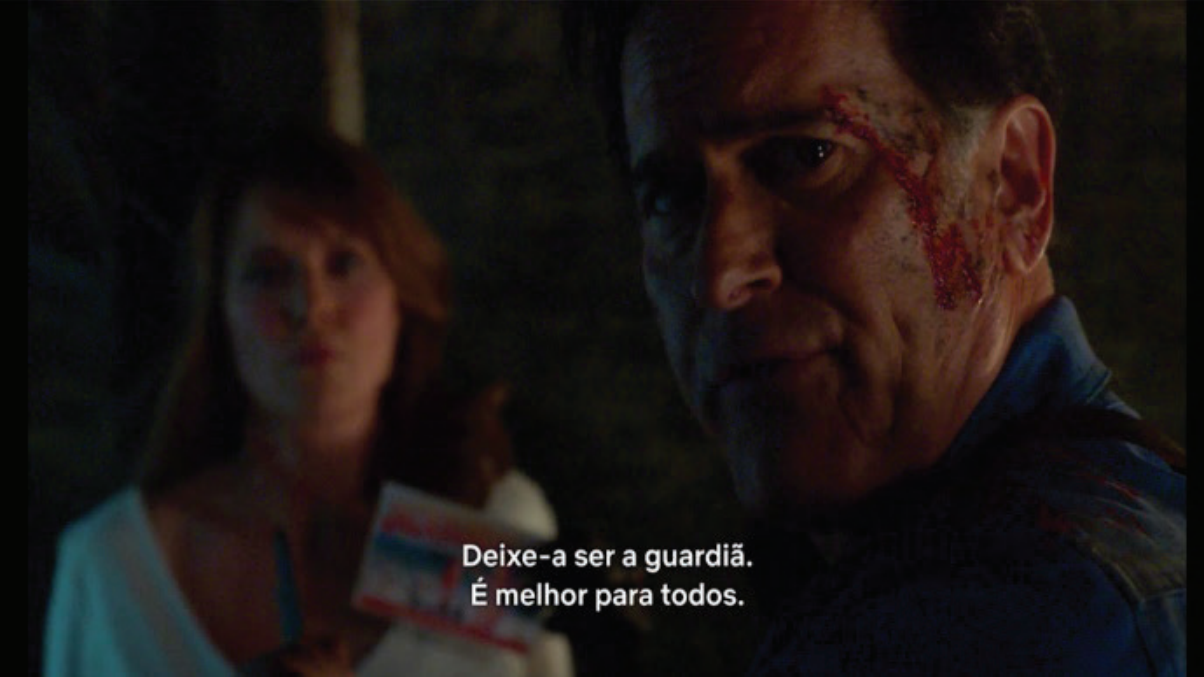


Figura 3. Imagem retirada da primeira temporada da série *Ash vs Evil Dead*, (RAI-MI, 2015)

de coadjuvantes logo após os mesmos conseguirem derrotar alguns zumbis. Ash declara a um *redneck* que acabara de salvar que ele, o protagonista, mais os coadjuvantes, o latino, o negro e a judia, estão do mesmo lado da guerra.

O perfil étnico-racial dos personagens, mencionado anteriormente, também amplia a complexidade da série em contraste com o filme, ao estabelecer pontos de inserção de culturas diferentes da estadunidense na trama. O perfil étnico-racial dos coadjuvantes é explorado na trama tanto como fator para gerar comicidade quanto, em ao menos uma ocasião, para ampliar as possibilidades de resolução de problemas da narrativa. Ash realiza um enterro cristão para os pais recém-mortos de Kelly, que é judia, criando uma situação cômica ao expor a inadequação da situação. Outro exemplo na série é quando o protagonista, seguindo o conselho de seu amigo imigrante latino Pablo, recorre a um *brujo* (bruxo, ou xamã de origem latina americana) para ajudá-lo na luta contra o mal do Necronomicon.

E pensando o contexto em que a série foi lançada, a discussão sobre a relação entre os

diferentes perfis étnico-raciais se mostra uma estratégia acertada e que capta o espírito do tempo do lançamento de *Ash vs Evil Dead*. A série foi exibida pela primeira vez em 2015, um ano antes da eleição de Donald Trump à presidência norte-americana. Trump chega ao poder prometendo separar os *rednecks* dos latinos e dos muçulmanos, construindo um muro para separar México dos Estados Unidos e restringindo a entrada de outros imigrantes em terras norte-americanas.

No último capítulo da primeira temporada, Pablo, o latino, está dominado pelo Necronomicon e ameaça a vida de Kelly e de Ash. Ruby, que coincidentemente é ruiva como o presidente republicano, também está possuída pelo mal e propõe um acordo para Ash: em troca da vida dos amigos e de uma boa vida na Florida, Ruby fica com o poder de ser a guardiã do portal que liga o nosso mundo ao mundo dos mortos. Assim como Trump decide quem deve entrar ou não nos Estados Unidos, Ruby controla o fluxo entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos.

A trilogia dos filmes em nenhum momento conversa com o contexto político social norte-a-



mericano, mesmo o país vivendo uma crise econômica devido ao preço do barril de petróleo e um período de grande conservadorismo social representado pelos oito anos de mandato do republicano Ronald Reagan. Já a série possui um evidente diálogo com o seu tempo ao criar relações entre o protagonista e os coadjuvantes semelhantes às relações e conflitos vividos pelos diferentes grupos étnicos presentes nos Estados Unidos.

### Conclusão

A analogia torna evidente um aumento de complexidade da série em relação ao filme. A rede de relações na narrativa é muito mais extensa e intensa na série, onde o protagonista e os coadjuvantes participam ativamente do desenrolar da narrativa.

Ainda temos na série a ideia de que apenas um personagem do sexo masculino deve liderar a “luta contra o mal”, um homem e branco e estadunidense. Porém, a partir da releitura da série, é possível constatar que essa liderança precisa ser compartilhada com outros “agentes da história”. Mas esses agentes seriam secundários, menores, e assim são representados.

Sobre a continuidade do processo artístico de “*Evil Dead*” ao longo do tempo, podemos perceber a série de 2015 carrega diversos elementos e buscas presentes na trilogia dos filmes. O gênero *trash*, o movimento de câmera, algumas características do protagonista.

O processo de criação, com o auxílio da semiótica peirceana, pode ser descrito como um movimento falível com tendências, sustentado pela lógica da incerteza, englobando intervenções do acaso e abrindo espaço para introdução para ideias novas. Um processo no qual não se consegue determinar um ponto inicial, nem final. SALLES, 2006, p15

O “revival” de *Evil Dead* como série televisiva incorpora valores e perspectivas do presente no material do passado. Essa incorporação se dá principalmente na estruturação da narrativa, ao deslocar o protagonista para uma posição na qual ele assume um papel de herói clássico e contrasta-lo com coadjuvantes complexos e diversificados. Esse deslocamento acontece conectando os personagens ao espírito do tempo em que a série é lançada, revitalizando a narrativa para que ela brilhe para os olhos dos espectadores contemporâneos. São essas incorporações provenientes da tradução intertemporal (e porque não, intersemiótica) que conferem à série um movimento do signo e permitem que a adaptação de *Evil Dead* seja interpretada como um avanço em relação à trilogia de filmes. Dentro do processo de criação do universo, a série é mais uma materialização das buscas dos irmãos Raimi e coloca mais possibilidades de novas experimentações com o enredo da saga de Ash Williams.

### Referências

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do cinema: uma introdução**. São Paulo: Editora da USP, 2013. 106 p.

CASTELLANO, M.; MEIMARIDIS, M. **Produção Televisiva e instrumentalização da nostalgia: o caso Netflix**. Revista Geminis, São Carlos, p. 60-86, jan / abr 2017.

DEARO, G. <http://exame.abril.com.br>, 8 outubro 2017. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/marketing/metade-brasileiros-mais-videos-online-tv/>>. Acesso em: 21 junho 2018.

SALLES, Cecilia Almeida. **Redes da criação – construção da obra de arte - 2ª edição**, São Paulo, Ed. Horizonte, 2006.

**Samir Saraiva Cheida**

É mestrando no programa de Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e professor de montagem na Academia Internacional de Cinema. Possui bacharelado em Audiovisual pela Universidade de São Paulo (2006) e Pós-Graduação em Roteiro para Cinema e TV na Fundação Armando Álvares Penteado (2016). Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Cinema e Televisão, principalmente em Montagem e Roteiro Audiovisual.