



Universidade Federal de Santa Catarina

Centro de Comunicação e Expressão

Curso de Cinema

Renata Naegele

**A transformação dos sons através das décadas: um comparativo
entre filmes de horror**

Florianópolis

2016

Renata Naegele

**A transformação dos sons através das décadas: um comparativo
entre filmes de horror**

Monografia apresentada ao Curso de
Cinema, como requisito parcial à
obtenção do título de bacharel em
Cinema, da Universidade Federal de
Santa Catarina

Orientador: Prof. Dr. José Cláudio Siqueira Castanheira

Florianópolis
2016

Naegele, Renata.

A transformação dos sons através das décadas: um comparativo entre filmes de horror / Renata Naegele. – 2016.
100 f. : il.

Orientador: José Cláudio Siqueira Castanheira.

Monografia (Bacharelado em Cinema) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, 2016.

Bibliografia: f. página-página.

Ref. filmográficas: f. página-página.

1. Desenho de som. 2. Design de som. 3. Som. 4. Cinema. 5. Horror.

Renata Naegele

**A transformação dos sons através das décadas: um comparativo
entre filmes de horror**

Monografia apresentada ao Curso de
Cinema, como requisito parcial à
obtenção do título de bacharel em
Cinema, da Universidade Federal de
Santa Catarina

18 de março de 2016.
Banca examinadora:

Prof. Dr. José Cláudio Siqueira Castanheira
(Orientador)
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

Prof. Dr. Marcio Markendorf
Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

Prof.^a M.^a Patricia de Oliveira Iuva
Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

Prof. Me. Julian Alexander Brzozowski
Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC

DEDICATÓRIA

À minha instrutora de RPG que disse: “se você gosta tanto de filmes por que não faz
faculdade disso?”

Ao que eu respondi: “existe universidade de cinema?”

E aqui estou.

AGRADECIMENTOS

A José Cláudio Siqueira Castanheira, meu orientador, pela grande ajuda na elaboração da monografia e por todos os conhecimentos transmitidos durante todo o curso.

A Carlos Gerk Naegele, meu grandioso pai que sempre me apoiou em minha jornada.

A Silvana de Souza Naegele, minha maravilhosa mãe que me empurrou emocionalmente nos últimos meses de trabalho.

RESUMO

NAEGELE, Renata. A transformação do som através das décadas: um comparativo entre filmes de horror. 2016. 100 f. Monografia (Curso de Cinema) – Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.

Este trabalho propõe fazer uma análise da importância do som, que muitas vezes é considerado um coadjuvante nas obras cinematográficas. Apesar de ser de suma importância para vários gêneros, destaca mais especificamente filmes de horror em diversas décadas da história. Considerando aspectos que influenciaram o design de som e como essas mudanças alteraram a elaboração sonora dos filmes. Aborda primeiramente as características do desenvolvimento da tecnologia, entretanto mais voltado para uma mudança de pensamento e a relação entre ambos. O segundo capítulo abrange o desenvolvimento do design de som e como este foi se formando durante as décadas, ao mesmo tempo em que há comentários sobre como mudanças sociais como o advento da televisão, a vinda dos cursos universitários de cinema e os festivais de cinema alteraram os conceitos cinematográficos da população. Enquanto também analisa o desenho de som a partir de três versões do filme King Kong. Em um terceiro momento, tenta classificar e discutir quais aspectos são levados em consideração para que uma obra seja classificada como de horror, na visão de dois autores. Bem como analisar sons específicos usados comumente nesses filmes para causar emoções nos espectadores. E por fim, fazer uma análise de um corpus de filmes de horror, levando em consideração todos os aspectos que foram abordados nos capítulos anteriores.

Palavras-chave: Desenho de som. Design de som. Som. Cinema. Horror. Terror.

ABSTRACT

NAEGELE, Renata. The transformation of sound through the decades: a comparative of horror movies. 2016. 100 f. Monografia (Curso de Cinema) – Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.

This thesis proposes to make an analysis of the importance of sound, since many times it is considered a mere supporting aspect in film. Although it is actually of great importance to various genres, it will highlight more specifically horror movies in various decades in history. Considering aspects that were of great influence to sound and how these changes altered sound making in film. It will firstly approach the characteristics of technological development, however tackling the change of thought and the relation between both. The second chapter covers the development of sound design and how it was formed during the decades, at the same time there are comments about changes like the advent of television, the new film university courses and film festivals were able to alter the cinematographic concept within the population. While it also analyses sound design in three versions of the movie King Kong. In a third moment, it tries to classify and discuss which aspects are taken into consideration for a film to be classified as horror, in the vision of two authors. As well as to analyse specific sounds usually used in these movies to cause emotions in the viewer. And finally, to examine a corpus of several horror films, taking into consideration all the approached aspects in previous chapters.

Keywords: Sound design. Sound. Cinema. Horror. Film sound.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Fantasound e seus três canais.....	16
Figura 2: Pôster de House of Wax	25
Figura 3: A dramática cena de Batty em Blade Runner	27
Figura 4: A nave que salvará alguns poucos da humanidade em O Fim do Mundo .	30
Figura 5: O assassino Leatherface do Massacre da Serra Elétrica	34
Figura 6: A transição entre a guerra e o quarto de Willard em Apocalypse Now	35
Figura 7: Momento romântico entre Ann e Jack	38
Figura 8: A luta entre Kong e o Tiranossauro rex	39
Figura 9: I'm Sitting on Top of the World mostrando a miséria da população	41
Figura 10: Kong enquanto morre lentamente	45
Figura 11: Luta com os nativos	46
Figura 12: Um dos fantasmas em Medo.....	51
Figura 13: Sarah tentando sobreviver	55
Figura 14: Regan possuída pelo demônio Pazuzu	57
Figura 15: Senhora Giddens cedendo para a loucura	59
Figura 16: O Assassino vaga sem estarem cientes de sua presença.....	62
Figura 17: Cheryl tenta desesperadamente abrir a porta	63
Figura 18: A dolorosa transformação em Um Lobisomem Americano em Londres ..	64
Figura 19: O alien sai do corpo de Kane	64
Figura 20: Leatherface arrasta Pam para dentro da casa	66
Figura 21: Miles, Becky, Jack e sua esposa logo depois da revelação do rosto.....	69
Figura 22: Elizabeth transformada avisando da presença de Matthew.....	74
Figura 23: Marti sendo transformada	77
Figura 24: O homem tentando invadir a casa de Carol	81
Figura 25: A descoberta de uma nave espacial.....	83
Figura 26: A Coisa em sua primeira transformação	86
Figura 27: O sangue pula tentando fugir	87
Figura 28: Griggs-Coisa ataca no helicóptero	89

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 – TECNOLOGIAS NO SOM.....	13
1.1. Cinema “mudo”	13
1.2. A autonomia da voz.....	14
1.3. Anos 1950	15
1.4. Os desenvolvimentos dos anos 1970 e 1980 e a tecnologia Dolby	16
1.5. O cinema digital	19
CAPÍTULO 2 – DESENHO DE SOM.....	24
2.1. Pontos históricos	24
2.2. Alguns aspectos do desenho de som.....	29
A) Modelo americano.....	36
B) Modelo inglês.....	36
2.3. Vozes, músicas e efeitos sonoros em três diferentes momentos	37
2.3.1. Música	37
2.3.2. Vozes	42
2.3.3 Efeitos sonoros.....	44
CAPÍTULO 3 – MECANISMOS NOS FILMES DE HORROR.....	48
3.1. Definindo o horror.....	48
3.2. Monstros (o que faz um filme de horror?)	49
3.3. Reação do público	52
3.4. Narrativa.....	53
3.5. Terror	54
3.6. Som	55
3.6.1. Voz	56
3.6.2. Sons naturais que são descontextualizados/modificados	58
3.6.3. Orgânico/metálico	59
3.6.4. Relógio	60
3.6.5. Coração.....	62
3.6.6. Ossos, cartilagens quebrando	63

3.6.7. Jumpscare	65
CAPÍTULO 4 – ANÁLISES DE FILMES DE HORROR	67
4.1. Filmes baseados no livro <i>The Body Snatchers</i>	67
4.1.1. Vampiros de Almas (1956)	67
4.1.2. Os Invasores de Corpos (1978)	71
4.1.3. Os Invasores de Corpos – A Invasão Contínua (1993)	75
4.1.4. Invasores (2007)	78
4.2. Filmes baseados na história <i>Who Goes There?</i>	81
4.2.1 O Monstro do Ártico (1951).....	81
4.2.2 O Enigma de Outro Mundo (1982)	85
4.2.3. O Enigma de Outro Mundo (2011)	88
CONCLUSÃO	93
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	96
FILMOGRAFIA	98

INTRODUÇÃO

A primeira ideia que nos vem em mente, de uma maneira geral, quando pensamos no cinema, é nos ater somente à percepção da imagem. Até mesmo na academia, muitas vezes a parte do som não recebe seu devido valor, é deixada em um segundo plano, tal qual um coadjuvante. Mas temos que entender que o som tem sim desempenhado um papel importante ao longo da história.

Inicialmente, podemos argumentar que nunca houve filmes sem som, já que desde o começo da criação do cinema, em várias situações, haviam orquestras acompanhando as imagens. Ou atores que ficavam atrás da tela para criar os efeitos dos personagens. Ao longo da trajetória histórica do cinema, houve várias etapas diferentes que apresentaram várias fases diversas com distintas formas de sonorização. No decorrer da história, inúmeros pesquisadores começaram a perceber essa importância sonora e como isso afeta a criação cinematográfica. Precisamos salientar que o som no cinema sempre desempenhou funções extremamente importantes, desde o realismo do filme, até a criação de sentimentos e de emoções específicas. E para isso, efeitos sonoros, voz e música sempre contribuíram de diferentes formas.

Entretanto, mesmo se contemplarmos os diversos tipos de filmes, podemos apontar o horror como um estilo que se apoia grandemente nessa elaboração de sons com o intuito de criar seu clima tenso para afetar os espectadores. De um modo geral, ele parece sempre ter possuído esse apelo enorme por essa característica. Seja utilizando uma música alta que aponta para a presença de um monstro ameaçador, ou os efeitos sonoros que podem ser usados para demonstrar o medo dos personagens. Houve várias mudanças, mas esse gênero se utilizou constantemente desses aspectos para tentar criar um sentimento de horror em seus espectadores.

Esse trabalho propõe fazer uma análise não apenas dos efeitos gerais, das possibilidades do som dentro do filme e o caminho que este percorreu, mas desses efeitos especificamente nesse tipo de filme. É claro que a separação do gênero é um pouco complexa, há vários filmes que não se encaixam, ou que são de difícil classificação, mas de um modo geral vamos pensar obras que apresentam mais ou menos esse perfil, e focaremos nelas.

Pensando também que o desenho de som não é uma opção somente estética, ele está interligado com uma série de outros fatores. Não é somente algo que vem da criatividade de uma pessoa; essa é sim uma das características, mas além disso está amarrado a questões históricas, questões econômicas, tecnológicas, entre outras. Então, refletiremos por qual motivo esse modelo de filme clássico-narrativo norte-americano trabalha com esse modelo de som; pensando que seu modo de produção está estruturado assim. E refletiremos sobre outros aspectos, como porque nos anos 1970 há de repente esse aumento expressivo de ruídos; e esses ruídos começaram a participar mais ativamente. Porque houve um aumento nas tecnologias que permitiam gravar e reproduzir esses sons ínfimos, como conseguimos escutar na brasa do cigarro do personagem no filme *Apocalypse Now*.

Dividimos essa monografia em quatro capítulos.

No primeiro capítulo, discutiremos uma pequena evolução das tecnologias, não pensando em datas precisas nem em equipamentos precisos, mas tentando entender uma mudança de mentalidade através dessas condições tecnológicas. Veremos o quanto essa evolução tecnológica é relativa com o desenvolvimento sonoro.

Trataremos, no segundo capítulo, a ideia do *sound design*. Muito embora esse conceito só tenha sido delimitado mais tarde, pensaremos em como essa ideia do desenho de som veio se estruturando ao longo das décadas. Abordaremos também alguns aspectos sociais, entre eles de que maneira o advento da televisão interferiu na indústria cinematográfica; ou como os novos cursos universitários e festivais de cinema influenciaram e alteraram as percepções da população. Esse capítulo engloba também uma pequena análise sobre as três versões do filme King Kong, apresentando as diferenças de utilização de som entre eles.

O terceiro capítulo propõe pensar o que é um filme de horror. Segundo a visão dos autores Noël Carroll e Vivian Sobchack, evidenciaremos as concepções de ambos e faremos uma análise tentando entender vários aspectos sobre esse gênero. Outra questão que o capítulo aborda são sons específicos e comumente utilizados no horror para criar emoções no espectador.

No quarto e último capítulo, faremos uma análise de um corpus de filmes que incluem as obras: *Vampiros de Almas (Invasion of the Body Snatchers, Don Siegel, 1956)*, *Os Invasores de Corpos (Invasion of the Body Snatchers, Philip Kaufman, 1978)*, *Os Invasores de Corpos – A Invasão Continua (Body Snatchers, Abel Ferrara, 1993)*, *Invasores (The Invasion, Oliver Hirschbiegel e James McTeigue, 2007)*, *O*

Monstro do Ártico (*The Thing from Another World*, Christian Nyby e Howard Hawks, 1951), *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*, John Carpenter, 1982) e *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*, Matthijs van Heijningen Jr., 2011). Enfocaremos sobre como as diferenças de época alteram a construção do design de som.

Portanto, sem mais, iniciemos nosso trabalho.

CAPÍTULO 1 – TECNOLOGIAS NO SOM

Com o advento do som o cinema passou por uma grande transformação. O filme *Cantando na Chuva* (*Singin' in the Rain*, Stanley Donen e Gene Kelly, 1952) nos mostra as dificuldades que isso trouxe, como na cena em que tentam fazer com que a personagem Lina fale sempre na direção do microfone. A situação torna-se ainda mais cômica quando um homem entra e tropeça no fio. Injuriado e dizendo que fios soltos são perigosos, ele puxa o cabo do microfone, que estava preso por dentro do vestido da atriz, o que faz com que ela caia de um jeito cômico. Nessa cena podemos ter uma ideia de como foi difícil se acostumar com essa nova tecnologia que permitia a sincronização do som e da imagem.

Esse capítulo abordará como as relações entre o som e o público se alteraram desde a criação do cinema. Com uma leitura ingênua, poderíamos pensar que um desenvolvimento tecnológico sempre levaria a uma sofisticação da representação do som, e que essas representações sempre se tornariam mais complexas com os espectadores, o que não é real. Veremos que não é possível analisar esse aspecto somente a partir de uma ordem cronológica.

1.1. Cinema “mudo”

Antes desse conjunto de tecnologias ser desenvolvido, os filmes não eram necessariamente exibidos sem acompanhamento sonoro. Na verdade, o cinema se inspirou no teatro nesse tempo, por isso, a orquestra foi a primeira sonorização utilizada quando as imagens passaram a ser apresentadas para o público.

Michel Chion (2009) aponta que a música já estava presente na primeira apresentação de imagens gravadas, em 28 de dezembro de 1895.

Chion ainda menciona que, de acordo com Kurt London, esse acompanhamento musical veio da necessidade de abafar o som do projetor na sala de cinema. As paredes naquela época, como se pode imaginar, ainda não tinham nada que absorvesse o barulho do aparelho, e o ruído atrapalhava os espectadores que queriam se concentrar nas imagens. Entretanto, muitos estudiosos dizem que isso não passa de um mito.

Porém, mesmo se levarmos em conta como verdadeiro o parágrafo acima, é também apontado por José Cláudio Castanheira (2014), que os acompanhamentos musicais não eram tão comuns quanto se possa imaginar, uma vez que esses ainda não possuíam a tradição de outros tipos de espetáculo, e eram considerados somente como uma curiosidade para o público.

Mas, retomando aos que utilizavam algum tipo de som como acompanhamento, podemos perceber que, além da música, efeitos sonoros também eram feitos ao vivo, o que poderia causar uma quebra, porque muitas vezes não havia sincronização com as imagens. Sobre o assunto, Castanheira disserta que: “Os efeitos sonoros eram usados para aumentar a credibilidade das cenas projetadas. Normalmente eram executados ao vivo, diante da plateia, e exigiam um alto nível de coordenação para funcionar a contento”. (CASTANHEIRA, 2014, p. 102).

Produtores desses shows cinematográficos começaram a avaliar o cinema como um mercado em expansão. Máquinas como a *Ciné Multiphone Rousselot* foram criadas com o propósito de reproduzir sons. Via-se na gravação mecânica uma maneira de criar sincronia, amenizando problemas que falas de atores (que costumavam ficar atrás da tela) ou outros sons ao vivo apresentavam.

Outro ponto importante sobre essa época, como indica Castanheira, é que já em 1915 cria-se a tradição de se elaborar músicas específicas para filmes; ato que, como poderemos ver nos próximos capítulos, continuaria sendo utilizado na maioria das obras hollywoodianas nas décadas seguintes.

1.2. A autonomia da voz

Analisando a história, pode-se imaginar que houve um tempo em que não existia a separação de voz e corpo. Talvez a invenção do telefone, nos anos 1920, tenha sido a primeira vez que essa diferença de pensamento possa ter ocorrido nas pessoas que o utilizavam. Uma voz descorporificada, somente uma fala vinda de um além, sem ninguém realmente por perto para emití-la; pode-se pensar que a ideia naquela época era no mínimo esquisita, por tratar-se de uma concepção totalmente nova. Algo que começou a entrar lentamente na vida das pessoas, que teriam que se acostumar com essas mudanças.

Posteriormente, com a criação do fonógrafo, novo instrumento que poderia gravar a voz, surgiu ainda a estranhíssima noção de que, se estas pessoas viessem

a morrer, estariam então, de certa forma, ouvindo os que já se foram. Eram tecnologias com um pé no desconhecido, que possivelmente tinham o poder de conseguir alterar toda uma percepção da sociedade. Apesar disso, a ligação corpo-voz, pelo menos no cenário hollywoodiano, se manteve forte por muitas décadas. As possíveis motivações desse caso, que serão abordadas posteriormente, podem estar ligadas ao conservadorismo de Hollywood, baseado nas dificuldades existentes no começo do cinema, nas dúvidas se este iria se manter como um entretenimento de sucesso com o público. Talvez isso tenha levado os produtores a acharem uma “fórmula” que sempre daria certo, mas, com o tempo, e com as opiniões dos espectadores se alterando, essa fórmula não mais atingia a expectativa do público, o que pode ter forçado Hollywood a modificar sua maneira de fazer filmes.

1.3. Anos 1950

Foi nos anos 1950 que boa parte das tecnologias multicanal surgiram. Muitos sistemas, como o *CinemaScope*, ou o *Cinerama*, eram de imagem de tela grande, e também possuíam vários canais. Contudo, é interessante notar que até mesmo anteriormente, na década de 1940, já havia o *Fantasound*, da Disney, que foi utilizado no filme *Fantasia* (*Fantasia, Norman Ferguson et al, 1940*)¹, e que também dispunha de vários canais. Entretanto, as pistas de som eram magnéticas; sistemas caros que precisavam de um projetor com essa tecnologia específica, talvez por isso acabaram não ficando tão populares e disseminados. Eram mais usados em filmes grandiosos, que utilizavam o *Cinerama* ou o *CinemaScope*, com grandes salas, e uma tecnologia mais sofisticada. Cinemas mais independentes, por exemplo, provavelmente não estariam muito dispostos a gastar tanto dinheiro. Outro problema com esse sistema, é que a cópia vai se desgastando depois de cada exibição, e vai perdendo qualidade. Isso pode ter sido uma motivação para que o som dos anos 1960 tenha ficado com características mais tradicionais, só voltando com o formato multicanal nos anos 1970.

¹ Demais diretores: James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe Jr., Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, Paul Satterfield, Ben Sharpsteen.

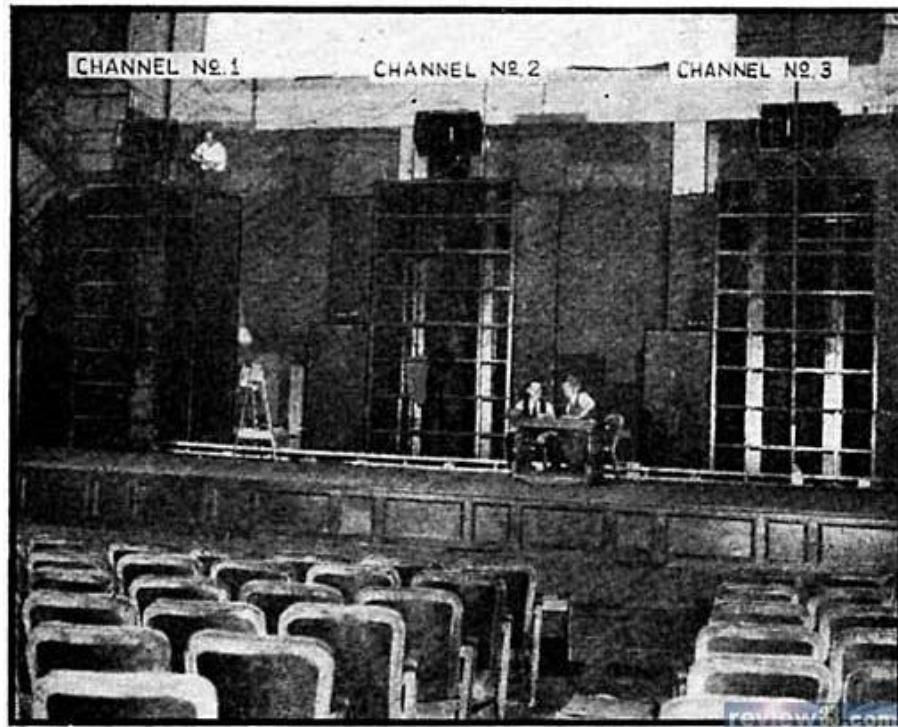


Figura 1: Fantasound e seus três canais

1.4. Os desenvolvimentos dos anos 1970 e 1980 e a tecnologia Dolby

Retornando às alterações entre as décadas, houve, de fato, uma grande mudança tecnológica entre esses períodos, o que poderia nos fazer pensar que isso também possa ter algo relacionado com as grandes diferenças sonoras que aconteceram. Entretanto, o desenvolvimento da tecnologia de som, em um primeiro momento, foi feito com o objetivo de melhorar a qualidade para acompanhar a imagem do filme. Talvez em algum momento dessa transição, algumas pessoas tenham notado que havia outras direções mais complexas a se tomar no campo sonoro, e essas mudanças dos anos 1970 e 1980 tenham sido o resultado desses pensamentos. E, apesar dessas tecnologias terem se desenvolvido com o pensamento de transformar o som somente em um ajudante da imagem, novas vertentes criativas puderam ser pensadas, desenvolvidas e alcançadas.

Charles Schreger (1985) faz um ótimo ponto dizendo que no final dos anos 1970 houve o que ele denominou de segunda Revolução do Som. Apontando que *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*, George Lucas, 1977), com sua novidade de tecnologia estéreo-óptica, pode ser comparado com o que o *O Cantor de Jazz* (*Jazz Singer*, Alan Crosland, 1927) significou para o cinema mudo.

Tanto as tecnologias de equipamentos de gravação de som, como as das salas de cinema, foram importantes para alterar as relações imagem-som e sua conexão com os espectadores. Certas tecnologias como o gravador Nagra, nos anos 1960, e o formato de exibição com vários canais de áudio mudaram a relação da criação e da recepção do som.

Na época dos *blockbusters* de “New Hollywood”, e com o começo de uma grande experimentação com o gênero, o termo *sound design* surgiu. Whittington (2007) afirma que o termo *sound design* foi usado não somente para designar efeitos sonoros específicos; mas também como um termo mais geral que se referia a sonorização do filme ou seu conceito. Ainda segundo Whittington, o termo foi utilizado pela primeira vez para se referir ao trabalho de Walter Murch no filme *Apocalypse Now* (*Apocalypse Now*, Francis Ford Coppola, 1979), que aponta como um trabalho inovador. Menciona ainda que Ben Burt, quando iniciou sua carreira, afirmou ser extremamente incomum ter pessoas contratadas especificamente com o intuito de criar sons exclusivos para um filme.

As novas tecnologias nas salas de cinema também foram impactantes na mudança de percepção e relação do som. Whittington descreve que, no Sistema de canais-múltiplos, esse novo fator espacial fez com que a hierarquia de som-imagem fosse desafiada. Como o formato *Dolby Stereo*, apresentado em novembro de 1974. Ele propõe que o grande sucesso do *Dolby Stereo* vinha da habilidade deste de integrar no modo já existente de produção e reprodução de som, algo com o qual a tecnologia magnética apresentava problemas. É que a possibilidade de mudar os sons entre os canais transgredia o que até então era fundamental no código de apresentação de som em um filme, que era sempre colocar as falas nos alto-falantes da frente – os centrais.

A utilização desses canais para distribuir o som cria um impacto mais forte nos espectadores. Seja uma nave espacial que passa da esquerda para a direita, ou uma voz demoníaca que não se encontra somente na caixa central, a experiência do público tende a sofrer alterações e a se tornar mais profunda e visceral.

Whittington também disserta sobre os efeitos atmosféricos e de fundo como sendo efeitos sonoros muito predominantes nos *surrounds*. Afirma que o gênero de ficção científica e o de horror tem grande parte de sua ambiência e significados vindos desses sons, que são extremamente importantes para a formação estética desses gêneros.

Também comenta sobre os efeitos de forças naturais como o vento e o mar, que podem ser alterados para passar uma emoção de insegurança quando são isolados e amplificados. E que esses sons, como “onda que bate” e “vento que grita”, se tornam uma maneira de demonstrar e aumentar uma sensação de extremo isolamento. Colocar esses efeitos no *surround* pode aumentar essas emoções que o público sente e também acrescentar em seu impacto.

Nos anos 1970, Ray Dolby conseguiu achar uma maneira de criar um som multicanal com um sistema óptico. O padrão do som era óptico, e Dolby criou um decodificador que mudava o som estéreo para um de quatro canais: central, *surround*, esquerdo e direito. Agora, os exibidores não mais precisariam comprar um projetor diferente, como na tecnologia magnética, somente um decodificador, que tinha um preço mais acessível. Essa foi a grande vantagem do *Dolby*, além de também ser um redutor de ruídos. (WHITTINGTON, 2007; CASTANHEIRA, 2014)

Foi apresentado como uma grande inovação que poderia mudar a maneira de se perceber um filme de horror. Agraciados com um meio que poderia alterar algumas pré concepções de como o som do cinema de horror se comporta com sua imagem e com seus espectadores. Foi uma época em que foi possível se afastar do som como uma expressão denotativa e criar mais camadas de entendimento. Um momento em que pôde ser analisado como uma coisa tão importante e complexa quanto a imagem era considerada anteriormente. Ele sai de um ponto em que é excessivamente considerado como uma representação “real”, para criar mais camadas e significados conotativos que poderiam atingir o público de uma maneira completamente nova.

Langkjær (2010) sustenta que, posteriormente, essa experiência digital, como funcionou para aumentar a quantidade de informação sonora que podia ser colocada em um filme (uma maior quantidade de sons criou maior complexidade), também funcionou para possibilitar maneiras diferentes de se fazer um design de som que pudesse criar maiores estruturas que conseguissem afetar os espectadores emocionalmente.

Outro ponto que pode ter oferecido alguma diferenciação, é que dos anos 1940 até os 1960, a faixa dinâmica (ou alcance dinâmico, do inglês *dynamic range*) no sistema de som mono era muito comprimida. Faixa dinâmica é a relação entre um maior e um menor valor, que exista em uma escala. Nesse caso, serve para medir a variação de som em decibéis. O que acontece é que não havia muita diferença de força de som entre, por exemplo, uma orquestra ou o barulho de um animal. Ou seja,

um barulho que na vida real seria muito alto, como uma explosão, dentro do filme não é mais alto do que uma conversa normal entre dois personagens. Com o avanço da tecnologia, esse foi um dos aspectos que também pôde ser alterado; agora sons apresentam uma maior diversidade, o que também pode ser muito utilizado para uma construção sonora mais complexa.

1.5. O cinema digital

Sendo o horror um gênero predominantemente atrelado ao som, grande parte dessa tecnologia pode ser utilizada em prol desse gênero. Como foi mostrado, nas décadas de 1970 e 1980, isso que de fato ocorreu; houve uma grande alteração nas maneiras de como se retratar o som nesses filmes. Entretanto, a partir dos anos 1990, parece que chegamos à uma certa estagnação desses novos símbolos, de novas formas de pensarmos essa relação imagem-som. Apesar das tecnologias nessas duas décadas terem sido de grande importância para que essa criação de novos sons fosse possível, novamente observamos que não é simplesmente um avanço tecnológico que faz essas relações se alterarem na história. O advento do computador como parte importante do cinema mostra a veracidade desse conceito.

A tecnologia digital permite não apenas uma melhor qualidade de gravação, mas também um nível de edição muito sofisticado; como trabalhar com trechos muito pequenos, ou uma grande multiplicação de pistas. Ou seja, há um acréscimo substancial de camadas de som e de possibilidades de interferência e modificação desses sons. É muito mais facilmente manipulável fazer essas alterações digitalmente do que analogicamente. Os anos 1970 foram muito eficientes em termos de conceito, e podemos discutir que as tecnologias da época facilitaram, com uma grande melhora na captação e na reprodução de som; eles são muito mais nítidos e claros e há mais camadas. Mas é difícil comparar, por exemplo, o filme *Apocalypse Now*, de Walter Murch, que tinha aproximadamente 180 pistas de som (que na época era considerado uma quantidade absurdamente grande), com filmes como *Matrix (The Matrix, Andy Wachowski e Lana Wachowski, 1999)*, que chegam a centenas de pistas. A diferença é gigantesca em termos de complexidade, de textura sonora. O que não significa necessariamente que a parte estética, ou conceitual, tenha melhorado também.

Percebemos que nesse momento nos anos 1990, especialmente no cinema *blockbuster* norte-americano, houve um grande conservadorismo na edição de som,

apesar do grande desenvolvimento tecnológico. Os filmes se mostram seguindo uma mesma estrutura narrativa tão exaustivamente usada desde tantas décadas atrás.

Quando o *Dolby Stereo* foi criado, apesar de seu aparente objetivo inicial ter sido melhorar a qualidade do som para acompanhar a imagem, essa tecnologia abriu também várias portas para realizar a grande quantidade de conceitos sonoros que estavam em desenvolvimento desde os anos 1960. Porém, vários fatores, como sociais, econômicos, entre outros, também contribuíram para a formação da grande diversidade sonora nos anos 1970 e 1980.

Nesse segundo grande desenvolvimento tecnológico, começou com o mesmo pensamento; de que novas tecnologias poderiam melhorar ainda mais o som para acompanhar a imagem. Entretanto, essa época parece ter ficado mais presa somente nesse conceito, e o conservadorismo pode ter ficado acima de um desenvolvimento sonoro maior.

Como exemplo, temos filmes nos anos 1990 que apresentam uma história futurista, mas que não são tratados de nenhuma maneira diferente em seus outros aspectos criativos. São histórias que se passam no futuro, mas só mostram nossa sociedade atual, sem nenhum pensamento nas possibilidades sociais que esse futuro poderia acarretar, e ignoram completamente as possibilidades de se trabalhar essa locação futurista também com as imagens e o som; criando novas relações imagem-som-roteiro que deixariam de lado esse conservadorismo hollywoodiano. Como Eric S. Faden comenta em seu texto *The Cyberfilm: Hollywood and Computer Technology* (2001), em 1995 houve uma leva de filmes que retratavam uma nova tecnologia que alterou profundamente a indústria cinematográfica: os computadores. Esses filmes, que faziam sua propaganda em cima dessa nova tecnologia em seus *trailers*, não apresentavam nada mais do que o mesmo conservadorismo de sempre: em suas histórias, em seus sons e em suas imagens. Ele aponta que apesar desses filmes se esconderem atrás de suas premissas de futurismo, não havia nada realmente de inovador em nenhum aspecto do filme, nada que saísse do modelo clássico hollywoodiano; que eram só fórmulas recicladas, narrativas lineares vistas inúmeras vezes.

O filme *Estranhos Prazeres* (*Strange Days*, Kathryn Bigelow, 1995), por exemplo, apresentava um *trailer* que parecia se liberar desse conservadorismo, com uma edição de som e imagens bem diferentes do que se esperava em uma narrativa

clássica; entretanto, quando se passava para o filme em si, se tratava da mesma história linear de sempre.

Faden menciona que essa extrema diferença entre o *trailer* e o filme era no mínimo esclarecedora, já que havia, realmente, duas versões de um mesmo filme; um criava grandes diferenças mais modernas de edição de imagem e de som, enquanto o outro seguia normalmente uma história linear.

Pode-se ponderar que apesar do desenvolvimento dessas novas tecnologias (1990), grande parte desses filmes ainda trabalham com estruturas conservadoras. Hollywood talvez estivesse tentando criar uma fórmula fixa que faça com que os filmes obtenham sucesso; é possível também que um tipo similar de estagnação tenha acontecido nas décadas de 1950 e nas anteriores.

Com essas novas tecnologias, também podemos observar que o domínio sobre o processo de criação dos filmes está cada vez maior, ou seja, que é fácil controlar tanto a imagem quanto o som. Esse tipo de situação pode ter aberto espaço para outra estagnação. Sobre esse assunto, Faden cita o cinegrafista Edlund:

[...] os comentários do cinegrafista Richard Edlund sobre a “liberdade” da tecnologia digital ficou rapidamente misturada com um discurso sobre controle: “Não somente temos muito menos restrições durante o processo de filmagem, mas também computadores fornecem uma habilidade cirúrgica para manipular qualquer imagem que já tenha sido filmada. Nós temos controle de pixel por pixel.” Então a “liberdade” da tecnologia digital é, paradoxalmente, uma liberdade para controlar melhor a imagem. (FADEN, 2001, p. 86, tradução nossa).

Faden também comenta acerca da nova tecnologia:

Como a introdução ao som, a tecnologia de computador também efetivamente “remodela” a plataforma de prioridade de talento. No surgimento da era do som, por exemplo, decisões de mise-em-scène de repente passaram do cinegrafista para o engenheiro de som recém-chegado, porque o local do microfone frequentemente determinava o plano. (FADEN, 2001, p. 86, tradução nossa).

Hoje percebemos uma recorrência de Hollywood sobre o som. As maiores mudanças tecnológicas que vieram com os anos 1990 não garantiram um maior desenvolvimento na representação do som nos filmes. Hollywood estagnou o som em ser invisível: o bom trabalho sonoro de um filme é muitas vezes retratado como aquele que não é perceptível ao espectador, o que evitaria uma quebra entre este som e a imagem presente na tela.

Esse conservadorismo de Hollywood talvez seja um dos maiores impasses para que aconteçam novas modificações na relação imagem-som (ao menos nesse sistema narrativo). Ou para que pelo menos aconteçam mais discussões sobre o assunto.

Um outro ponto, também importante, seria o fato de que como alguns sons foram utilizados repetidamente durante muitas décadas, eles se tornaram representações base através dos anos. Por exemplo, alguns sons de tiros foram usados tantas vezes que muitos espectadores podem reconhecê-los. Esse hábito pode ter contribuído para a diminuição da liberdade de criação de sons considerados “reais”. Talvez fosse mais fácil desenvolvermos novas formas de relacionar o som se não estivéssemos tão presos nessa realidade pré-determinada. Como Whittington aponta, nossos códigos de “realismo” não passam de algo pré-produzido, feito repetidas vezes por muitas décadas, até se tornar algo normal e recorrente, algo que se espera nas produções cinematográficas.

Evidentemente, também devemos levar em consideração o costume das pessoas com esse processo do som. Os espectadores vão gradativamente, através da história até os dias de hoje, se acostumando com as representações sonoras e suas relações com a imagem. Quanto mais história temos, mais bagagem fílmica o público traz para a sala de cinema; é importante levar isso em consideração. Ben Burt, *sound designer* de filmes como Guerra nas Estrelas, diz o seguinte:

Eu penso que o designer de som tem que estar ciente de como o som foi feito historicamente. Cada pessoa que vem para ver um filme já assistiu milhares de outros filmes, e você tem que levar isso em consideração. Isso não quer dizer que você tem que copiar, só quer dizer que você tem que saber [sobre isso]. Eu penso que a melhor educação que um artista novo poderia ter, em qualquer campo, é aprender tudo até onde está a fronteira, e então dar alguns passos além dela. (apud WHITTINGTON, 2007, p. 112, tradução nossa).

Não só do cinema, mas o que é também apresentado através da qualidade do som na música modela fortemente a percepção e as características que esse público espera. Whittington aponta que as novas gerações demandam uma qualidade de som nos filmes que assistem tão boa quanto eles estão acostumados a escutar em músicas. Entretanto, o fato dessas tecnologias de som utilizadas pela música aumentarem a exigência do público, no sentido técnico, não significa uma mudança de hábitos nos desenhos de som. É importante analisar toda essa história para podermos continuar a discussão cinematográfica sobre o som, como representá-lo, e o que de novo

podemos fazer para alterar as relações imagem-som, e como nos libertarmos desse conservadorismo presente na indústria cinematográfica atual.

CAPÍTULO 2 – DESENHO DE SOM

2.1. Pontos históricos

Relativo ao desenho de som, pode-se perceber que cada década apresenta diferentes formas de criá-lo e aplicá-lo; maneiras que foram se alterando por diversos motivos através dos anos. Motivações culturais ou até mesmo empresariais podem ter contribuído para que o desenvolvimento do som tenha acontecido nessas configurações.

A incerteza de que o cinema pudesse permanecer fixamente como entretenimento, principalmente depois da invenção da televisão, possivelmente foi também um grande motivo para essas diferenças.

Num primeiro momento, talvez possamos pensar que essa foi a razão da falta de sons mais elaborados nos filmes dos anos 1950. Como aponta Peter Lev (2003), no começo da década havia uma incerteza se o cinema realmente se tornaria um entretenimento em larga escala, ou se a televisão viria a ocupar seu lugar. Mas, com os grandes sucessos que aconteceram nessa década, viu-se que este poderia se tornar uma grande indústria.

O fato da grande maioria dos filmes de horror dessa década serem filmes B de baixo orçamento (salvo raras exceções) também não foi um ponto positivo para a elaboração do som. Por causa desse baixo orçamento, costumavam ter seus roteiros, imagens e sons não tão bem pensados ou mesmo da melhor qualidade.

Apesar disso, Victoria O'Donnell (2003) enfatiza que filmes de ficção científica e de horror acabaram tornando-se grandes gêneros nos anos 1950. De acordo com a estimativa que ela indica, mais de cinco mil filmes – de diversas durações - foram produzidos entre 1948 e 1962. O relançamento de *King Kong* (Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, 1933) em 1952, ela aponta, também é um grande indicativo de como o público estava interessado nesses filmes de ficção científica. Fato esse evidenciado na grande quantidade de monstros e alienígenas nas histórias dessa década, em filmes como: *Vampiros de Almas* (*Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956), *O Monstro do Ártico* (*The Thing from Another World*, Christian Nyby e Howard Hawks, 1951), *A Bolha Assassina* (*The Blob*, Irvin S. Yeaworth Jr. e Russell S. Doughten Jr., 1958), *A Mosca da Cabeça Branca* (*The Fly*, Kurt Neumann, 1958).

Ainda segundo O'Donnell, os filmes de baixo orçamento apresentavam muitas vezes um visual plano, em tons de cinza. Era mais fácil para estúdios menores ou independentes conseguirem fazer essas obras, devido aos problemas econômicos na indústria de Hollywood, causados pelas leis antitruste e a nova popularidade da televisão.

Nessa época, foi também quando alguns filmes 3-D de horror surgiram, uma tecnologia que permaneceu popular por algum tempo. A *Warner Bros* anunciou *Museu de Cera* (*House of Wax*, *Andre De Toth*, 1953) como sua primeira produção em 3-D; e que utilizava até mesmo um tipo diferente de som na sala de cinema. O som de quatro canais chamado *WarnerPhonic*; que era usado também no *Cinerama* e, mais tarde, no *Cinema-Scope*.

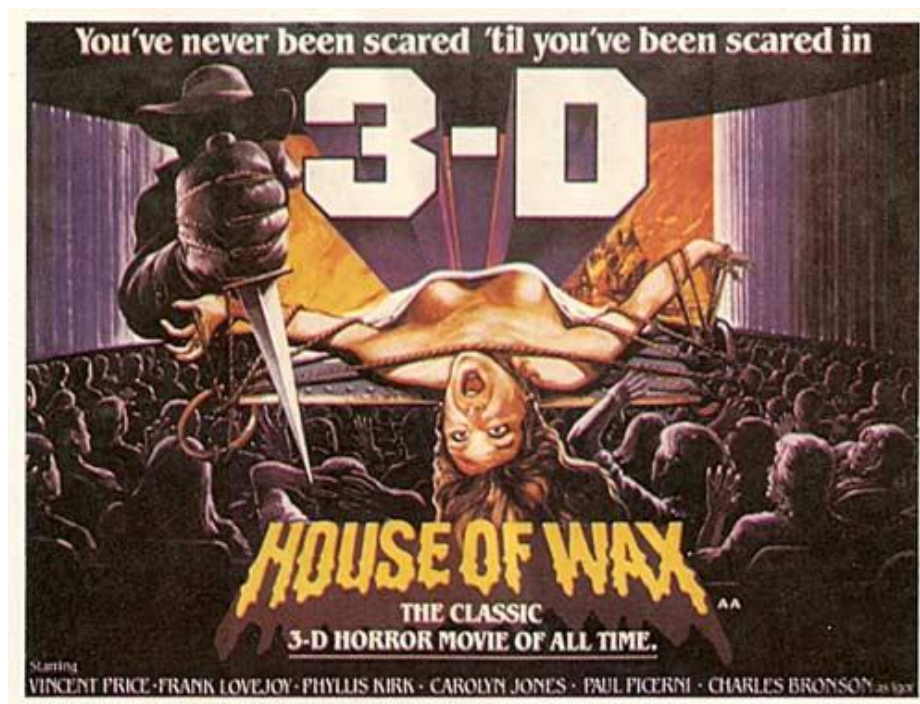


Figura 2: Pôster de *House of Wax*

Mas, ainda que existissem alguns filmes de horror com um alto orçamento e boa qualidade, a maioria das obras gravadas em 3-D era de baixo orçamento, como *O Monstro da Lagoa Negra* (*Creature from The Black Lagoon*, *Jack Arnold*, 1954). O orçamento não é o único motivo para essas alterações no som; o público alvo, o filme ser de caráter autoral ou não, a própria hierarquia de produção, entre outros aspectos, também podem influir nessas mudanças. No entanto, apesar de render alguns filmes

de sucesso por algum tempo, a euforia com a nova tecnologia de imagens em 3-D foi curta, e seu entusiasmo diminuiu em meados dos anos 1950.

Nessa mesma década, outros tipos de tecnologias que utilizavam imagens e sons diferentes foram criados, como o *Cinerama* e o *CinemaScope*. O *Cinerama* utilizava um sistema de canais de som múltiplos com 8 microfones e 8 alto-falantes – cinco atrás da tela e três na parte oposta da sala de cinema. O sistema, através de visão periférica e som estéreo, poderia criar novos e poderosos efeitos nos espectadores, alterando a forma como o público se relacionava com o filme. O *CinemaScope*, por sua vez, continha uma tela larga e levemente curvada, e um som magnético de quatro canais. Wilkerson, citado por Peter Lev (2003), aponta que a imagem parecia perfeita de qualquer lugar que se olhasse da sala, e o som também mantinha uma ótima qualidade; apesar de que poderia levar algum tempo para se acostumar com os efeitos do som estéreo.

Entretanto, nos anos 1960, perseverou uma contínua queda de audiência nos cinemas norte-americanos. As pessoas ainda queriam assistir e ansiavam por filmes, mas estavam perfeitamente confortáveis em vê-los no aconchego de suas casas, através de seus aparelhos de televisão. Isso pode ter contribuído para a alteração da cultura do cinema comercial americano.

Os realizadores da geração chamada “baby boom” foram também responsáveis por criar um novo tipo de cinema, o que acabou por influenciar no público. Quando a primeira geração dessas crianças atingiu a idade adulta, em 1966, elas viviam em um mundo que agora continha cursos de cinema em universidades, variados festivais e a elaboração de críticas mais aprofundadas sobre filmes. Por causa disso, essa geração sofreu uma mudança em como enxergar e analisar o cinema, tendo a possibilidade de se tornar um público mais crítico, que não ficava mais impressionado com os velhos meios clássicos de Hollywood.

Utilizando um exemplo de um período posterior, mas que se aplica ao assunto, temos o filme *Blade Runner*, o *Caçador de Andróides* (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982), no qual houve um caso bem interessante sobre os desenhos de som utilizados e como uma mudança desse design modificou amplamente a resposta do público a esse filme. Na sua primeira versão, havia um *voice-over* (narração), que só reafirmava o que acontecia em tela; algo bem remanescente dos clássicos hollywoodianos dos anos 1950 e anteriormente. Nesse caso, pode-se dizer que não havia espaço para uma interpretação maior vinda dos espectadores, já que tudo o que ocorria no filme

era passado pelo ponto de vista de um só personagem, que tinha comentários sobre todos os personagens e todas as situações ao longo da história. O público rejeitou intensamente essa versão do filme que, na época, recebeu severas críticas e foi um fracasso de bilheteria. Mas em 1992, uma outra versão foi lançada, sem o *voice-over* e com mais algumas mudanças de design de som. Com essa nova versão, diferentes relações entre som, imagem e os espectadores foram criadas. Por exemplo, a importância dos personagens, que antes parecia estar focada somente em Deckard, passa para outros personagens (ou a importância é mais nivelada entre todos); a cena da morte de Batty, que hoje é aclamada, sem o *voice-over*, criou uma nova relação entre sua morte e Deckard. Anteriormente, tudo se passava com Deckard narrando a situação, dando somente seu ponto de vista sobre o que acontecia; a cena refeita, com o silêncio de Deckard, pode criar diferentes questões sobre a situação em que os dois homens se encontram.

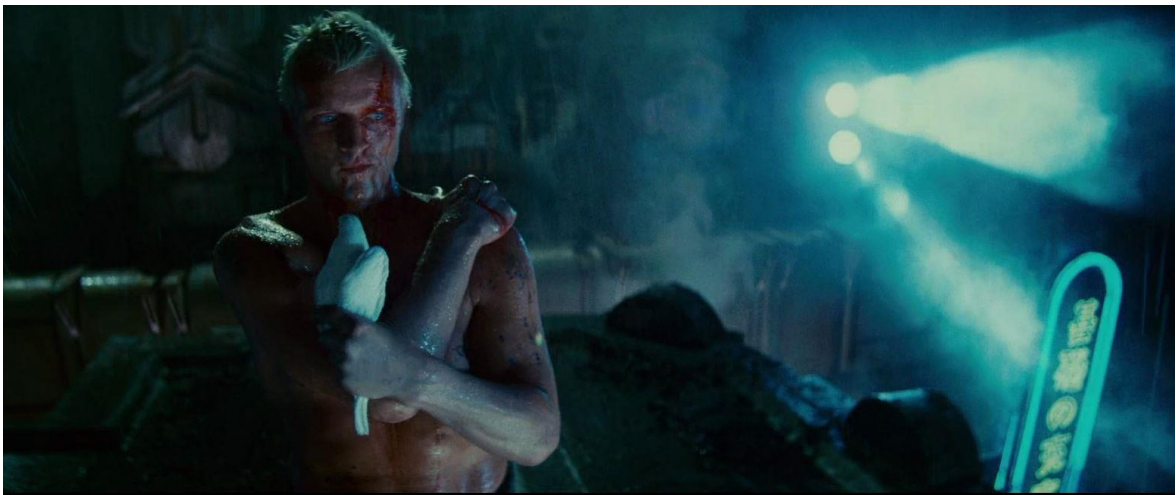


Figura 3: A dramática cena de Batty em *Blade Runner*

Segundo Paul Monaco (2003), ainda nos anos 1960, Hollywood tentou ganhar o público de volta se focando em novas tecnologias e na capacidade da sala de cinema, mas sem compreender que o verdadeiro problema era que, apesar desses novos formatos, a abordagem dos filmes ainda estava muito ligada à narrativa clássica, com as mesmas antiquadas fórmulas que não mais agradavam esses novos espectadores.

Também aponta que esses adolescentes e jovens adultos tinham preferências por filmes mais rebeldes, com angústias, passando pelos gêneros de horror até o

softcore e transitando para os filmes de aventura. E, nesse tempo, a população de mulheres, que era uma das maiores audiências nas décadas passadas, diminuiu. Ao mesmo tempo, os estúdios pararam de dar tanta ênfase à produção de filmes de romance ou épicos.

Nessa época, houve também outras complicações para o cinema, como a movimentação de grande parte da população de classe média americana, que estava saindo das cidades e se dirigindo aos subúrbios, o que alterou a configuração das salas de cinema. As grandes companhias hollywoodianas não podiam ser proprietárias dessas salas, por causa de decisões federais antitruste; portanto, a expansão nessas localidades ficou nas mãos de novos donos independentes.

Posteriormente, sua localização passou por uma grande quantidade de cinemas *drive-in*, mas que não persistiu por muito tempo. Então, os cinemas presentes dentro de shoppings centers foram os que passaram a crescer e ganhar popularidade.

Voltando rapidamente sobre o modelo clássico de Hollywood, Paul Monaco faz também um apontamento de que o propósito principal do som nesse cinema é a narração. Entretanto, quando as várias inovações no campo da edição começaram a quebrar essa longa tradição durante os anos 1960, o som no meio cinematográfico estava mais livre para criar novas adaptações e se modificar de acordo com as demandas do público. Mas, ironicamente, nessa mesma década, exibidores começaram a levar audiências em salas com até 200 lugares, porém utilizando projetores que mostravam uma imagem minúscula. Uma situação semelhante aconteceu com o sistema de som, cujas novas tecnologias foram ignoradas por causa de seu preço muito elevado. A falta de investimento no setor de exibição americano nessas duas décadas de 1950 e 1960 possivelmente criaram um grande empecilho para um maior desenvolvimento do som no setor cinematográfico.

Então, no final dos anos 1960, quando Hollywood descobriu o público formado por jovens, começaram a recrutar toda uma nova geração de escritores, diretores e outros vindos de escolas de cinema, como USC, UCLA e NYU, que começariam a criar uma grande diferença no modo de se abordar o cinema:

Esses cineastas [...] trouxeram talentos novos e de custo efetivo para uma indústria perturbada em uma crise financeira e mudanças estruturais e, por alguns poucos anos, os chefes de estúdios os deram uma liberdade criativa sem precedentes. Eles usaram essa licença para desenvolver um cinema de autor Americano baseado no modelo Europeu, cuja influência foi forte em Hollywood [...] pelo menos até 1975. Nesse ano, o surpreendente sucesso de

Tubarão tornou a indústria somente na direção da busca de uma “estratégia de blockbuster” [...] e com Guerra nas Estrelas (1977), o poder de comercialização e os direitos pelas sequências de criar uma “franquia” usurpou a importância dos dois. (COOK, David A., 2002, p. 6, tradução nossa).

Nos anos 1970, como aponta Cook, começaram a aparecer os *blockbusters*. Ele indica que isso aumentou o risco financeiro dos filmes, o que fez com que Hollywood criasse algumas estratégias para tentar diminuir esse risco. Também começou a utilização de *merchandising*, venda de brinquedos relacionados aos filmes, que iniciou com o grande sucesso de vendas com personagens da trilogia *Guerra nas Estrelas*. Outra grande mudança aconteceu com os filmes de horror e de ficção científica. Obras que eram considerados filmes B e que eram feitas somente com orçamentos baixíssimos, agora começam a desfrutar de um status mais elevado, o que pode inclusive ter influenciado em uma maior liberdade criativa nas imagens e sons de muitos desses filmes que estavam por vir.

2.2. Alguns aspectos do desenho de som

Analisando a construção de filmes nos Estados Unidos, vemos que há uma extrema divisão de trabalho, quase como um fordismo. Nesse sistema, não há muitas pessoas que pensam no conceito geral do som, mas sim vários trabalhadores que executam partes muito pequenas do som do filme, subdividindo todas as tarefas. Possivelmente o chamado designer de som, que ganhou esse nome no final dos anos 1970, veio como uma inspiração do cinema de autor, alguém que detêm um conhecimento geral e mais individual de como será elaborado o som de um filme. Esse termo surgiu da realidade do cinema industrial; talvez exatamente por este se dar de forma tão sufocante e castradora que se criou essa tentativa de elaborar algo diferente.

A maioria dos trabalhadores especializados e investidos nos projetos podem até ter uma noção do processo de criação, mas estão muito mais preocupados com o parâmetro técnico de fazer uma gravação perfeita – é a verossimilhança e o alcance de resultados realistas que guia essas pessoas, e não o de autoria - enquanto o designer de som está presente desde a pré-produção de um filme, criando um conceito sonoro para a obra.

Mas esse perfeccionismo de Hollywood não é novidade, é algo que se percebe até mesmo nos anos 1950, como exemplo do filme *O Fim do Mundo* (*When Worlds Collide*, Rudolph Maté, 1951), que já demonstrava a tentativa de gravar o som o mais realista possível. Na história, cientistas descobrem uma estrela e um planeta que estão se movendo rapidamente em direção à Terra, o que causaria o fim do mundo. Movidos pelo almejo da perfeição em conseguir sons “reais” para a nave do filme, uma equipe de som encarregada teve um acesso especial, permitido pelo FBI, para gravar o som de um novo modelo em andamento de um jato no prédio de testes de Lockheed. Eles tiveram que ser acompanhados de uma escolta armada, e foram proibidos pelos oficiais de ver o que estavam gravando.



Figura 4: A nave que salvará alguns poucos da humanidade em *O Fim do Mundo*

Voltando um pouco sobre o som nos filmes no começo de sua utilização, é interessante notar que a música, bastante utilizada nos filmes “mudos”, continuou sendo largamente usada após a sincronização do som. No começo, existia uma tentativa de se fazer com que os sons representassem ações vistas na tela. Por exemplo, vendo um curta antigo de Mickey Mouse, notamos como várias ações são marcadas por músicas, notas curtas para passos, um som longo que vai ficando mais agudo enquanto ele sobe escadas, barulho de pratos batendo quando o personagem

bate em algo. Era uma tentativa de mostrar as emoções dos acontecimentos, mas representando-os em música. Uma maneira de utilizar a música como um efeito sonoro, por assim dizer, saindo da configuração clássica, mas ainda assim mantendo instrumentos como uma forma de criar emoções. Inclusive, esse tipo de estética parecia ser tão disseminado que até mesmo em filmes horror, ou mais dramáticos como *King Kong* (1933), como veremos mais adiante, pareciam se utilizar dessa técnica.

Agora, partindo de um ponto de vista do filme de horror, Linda Williams (1991) aponta este como sendo um dos três gêneros que provocam reações físicas em quem assiste (junto do melodrama e do filme pornográfico). E grande parte dessas sensações são causadas devido a utilização de sons que criam emoções desagradáveis no espectador.

Com isso em mente, nos anos 1950 as músicas ainda eram largamente utilizadas como criação de sensações nos espectadores (resquício, como já foi visto, do cinema “mudo”). Era a principal maneira empregada para se mostrar sentimentos, e fazer os espectadores sentirem algo relacionado com a cena. Era um aspecto tão importante que, em muitos filmes dessas épocas vemos que há uma música para cada cena específica. Por exemplo, em uma cena romântica, há uma música romântica; em uma cena de perigo, há uma outra mais agitada, tudo sempre bem marcado com a situação presente em tela. Também cenas de tensão tinham uma música bem marcante para representar o perigo iminente. Esse tipo de utilização, entretanto, não começou nos anos 1950. É uma tradição direta de outros períodos, como os anos 1930, que também utilizavam essas mesmas características para demonstrar emoções em seus filmes. Ou seja, em três décadas houve provavelmente pouca ou nenhuma mudança na abordagem de som, pelo menos quando se refere ao cinema clássico.

Monstros também normalmente eram acompanhados de sua própria música, que indicava quando este estava perto ou já em tela. Filmes como *O Monstro do Ártico*, *O Monstro da Lagoa Negra* e *A Tortura do Medo* (*Peeping Tom*, Michael Powell, 1960) todos utilizam a música como som principal para criar tensão, e para tentar gerar uma atmosfera que causasse inquietude e medo no público. Whittington aponta que filmes dos anos 1950 e do começo da década de 1960 utilizavam elementos que enfatizavam o eletrônico, o mecânico e o etéreo; podendo usar instrumentos como o teremim. Quaisquer efeitos sonoros que não fossem música, em sua grande maioria, só

estavam presentes para ser verossímeis e acompanhar a imagem já existente, sem qualquer outro significado mais profundo.

Apesar disso, nos anos 1960, começamos a notar uma pequena diferença em como a música e os sons são utilizados. Temos o exemplo de como em *Psicose* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960), a música, ao invés de só se referir a uma cena, parece ser usada como um efeito sonoro (as rápidas notas de violino, que aparentam estar gritando, na cena do assassinato). Outro ponto interessante é no filme *Os Inocentes* (*The Innocents*, Jack Clayton, 1961), em que o vento perde sua característica de verossimilhança e ganha outros entendimentos; enquanto a personagem principal torna-se cada vez mais paranoica com a situação em que se encontra, o vento parece uivar, e ela escuta com temor. Mas estes são alguns exemplos mais raros de filmes que abordaram sons diferentes nessa década. A maioria ainda se mantinha firme com a utilização da música de uma maneira clássica; os desenvolvimentos mais substanciais só começariam a ocorrer no início dos anos 1970, continuando até o final dessa mesma década e nos anos 1980. Filmes como *Guerra nas Estrelas*, *O Exorcista*, *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chain Saw Massacre*, Tobe Hooper, 1974), *Alien*, *O Oitavo Passageiro* (*Alien*, Ridley Scott, 1979), *O Iluminado* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980), *Um Lobisomem Americano em Londres* (*An American Werewolf in London*, John Landis, 1981), *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*, John Carpenter, 1982), entre muitas outras obras apresentam um trabalho distinto quando comparados a outras épocas.

Nesse momento da história, os efeitos sonoros começaram a adquirir vida, criando uma independência própria e autonomia dos outros elementos sonoros e da narrativa fílmica. Esses próprios efeitos começaram a criar sensações de suspense e horror.

Nos anos 1970 houve uma grande mudança na abordagem do som nos filmes. Analisando várias obras de 1970 até 1980, apesar de alguns aspectos serem utilizados de uma mesma forma, como em *O Enigma de Outro Mundo* e *Alien*, o *Oitavo Passageiro*, que usavam o vento para criar sensações subjetivas no espectador, no geral parece que todos têm suas características experimentais diferentes. Não parece haver uma unidade sonora entre os filmes, muitos apresentam diferenças bem grandes quando se trata do design de som. O vento, que anteriormente seria utilizado meramente como verossimilhança na cena, começou a se alterar desde a metade dos anos 1960. Agora era mais comum o vento ser usado como uma parte psicológica do

filme, podendo ser utilizado para demonstrar como um personagem pode estar entrando em um estado de loucura, ou que há uma situação de dúvida e suspeita entre personagens, ou até mesmo um aviso de que algo terrível está por vir. Em *O Enigma de Outro Mundo*, o som de vento ganha novas proporções e significados: durante o acontecimento do filme, ele sempre vai gradativamente aumentando, relativo à maior paranoia sofrida pelos ocupantes da base, que precisam desistir da confiança uns dos outros depois que descobrem que qualquer um deles poderia ter sido assimilado pela criatura. Esse som utilizado com essas metáforas apresentadas, puderam ser usados para atingir os espectadores de maneiras conscientes e subconscientes.

Voltando rapidamente a comentar sobre a música, já olhamos como ela se comportava por volta dos anos 1950 e nas décadas anteriores, então avancemos para as mudanças ocorridas nas décadas de 1970 e 1980. A música, muitas vezes, agora não é mais a principal quando se escolhem os sons dos filmes de horror. A sua utilização forte e bem marcada diminui, dando espaço para agir juntamente com outros efeitos sonoros. Pode-se dizer que ela agora é mais utilizada para criar um tipo de ligação entre o filme inteiro, ou então para representar outras características que não o monstro em si. Por exemplo, no filme *O Exorcista*, (CARREIRO; MIRANDA, 2015), há o comentário de que a intenção da música era criar uma ambiguidade entre esta e os efeitos sonoros; os efeitos sonoros eram os que primeiramente deveriam passar os sentimentos de horror no filme, e não a música. A música era usada para representar os sentimentos de outros personagens, como o desespero da mãe de Regan e o conflito interno do padre Damien.

No geral, os anos 1970 e 1980 foram repletos de experimentações, não havendo só uma maneira de se aplicar a música ou qualquer outro aspecto sonoro. Há de se pensar que houve a possibilidade da ausência proposital da música como escolha estética e criação de tensão.

O filme *O Massacre da Serra Elétrica* é um exemplo que aplicou essa característica; ele não necessariamente tira todo o som do filme, mas retira algo que até então era primordial para as criações clássicas: a música. A obra se focou somente em efeitos sonoros para criar a tensão da presença de seu assassino Leatherface, enquanto este caça os adolescentes. A aparição do monstro, que outrora seria acompanhado de uma música alta e bem marcada, é trocada por sons estranhos e indefiníveis quando o agressor aparece para atacar suas vítimas.



Figura 5: O assassino Leatherface do *Massacre da Serra Elétrica*

Algo parecido ocorre em *Um Lobisomem Americano em Londres*, com seus barulhos grotescos e múltiplos que acontecem na transformação do personagem principal em um lobisomem.

As diferenças entre esses filmes apresentam inúmeras vertentes. Poderia se dizer que a unidade entre eles está exatamente nessa falta de unidade, na grande e nova diversificação de conceitos e pensamentos sobre a utilização da música, dos ruídos e de outros aspectos presentes. Existem sim alguns efeitos sonoros sendo utilizados de maneiras parecidas, para criar novas subjetividades entre o filme e os espectadores, mas pode-se perceber que cada uma delas apresenta sua própria maneira de montar o som em sua totalidade. A experimentação foi realmente grande nessa época, diferente de outras décadas, como nos anos 1950, que possuem características mais unidas.

Mesmo apresentando um repertório mais livre, o desenho de som acabou sendo meio que encaixotado dentro da estrutura hierárquica de Hollywood; na especialização, no sentido de ter poucas pessoas que tem noção do processo criativo ou do pensamento que tem que ser aplicado para criar esses designs de som, como já foi dito.

Uma grande diferença que pode ter sido mais um motivo de todas essas diversidades foi o aparecimento de artistas de som diferenciados, os que seriam conhecidos como *sound designers*. A primeira vez que esse termo foi utilizado foi com Walter Murch para se referir a seu trabalho em *Apocalypse Now*. A obra realmente tinha elementos diferenciados em seu som; como a utilização de microfones supersensíveis para captar sons mínimos, como o cigarro do personagem principal no começo do filme. Ou, em outro exemplo, na primeira cena, em que escutamos os sons de vários helicópteros em guerra; lentamente, a imagem sai da guerra e vai para o apartamento do personagem principal, com este olhando para seu ventilador de teto. Entretanto, o som que o espectador escuta ainda é o som de helicópteros; som que, possivelmente, também parece estar ligado à identificação com o personagem. Ou seja, foi um filme que teve um pensamento mais aprofundado sobre os impactos que cada som apresentado poderia causar, se situado junto com as imagens e com os espectadores.



Figura 6: A transição entre a guerra e o quarto de Willard em *Apocalypse Now*

Murch aponta que, como o filme é contado a partir da visão do Capitão Benjamin Willard, os sons dos helicópteros seria um dos pontos que faria o espectador se conectar com o personagem; um som que cria uma experiência subjetiva:

O começo do filme foi um gatilho para dimensão psíquica dos helicópteros. Mais tarde, quando você chega ao ataque na vila [quando o severo Coronel Kilgore do ator Robert Duval tenta liberar uma cidade da costa tomada por vietcongues], é dramático e é fantástico, mas é claramente algo que “o que você escuta é o que você vê”. Enquanto que no começo do filme é algum devaneio bêbado dessa pessoa deslocada, Willard, que está tentando trazer

a ele mesmo de volta a um foco. Há imagens fragmentárias de helicópteros, então ele vem cada vez mais e mais de volta para sua realidade abismal – esse quarto de hotel fedido em Saigon – e nós chegamos ao ventilador. (MURCH, 2000, online, tradução nossa).

Murch também destaca sobre como o filme era monumental, principalmente com a utilização de som em três dimensões. Eles chegaram em um ponto em que em algumas cenas, nada do que o espectador escuta é o que ele vê em tela.

Ainda segundo Walter Murch, no processo de criação do som do filme, eles utilizaram um método diferente de organização, que difere do modo fordista de Hollywood; o método inglês. Veremos agora quais são as diferenças entre esses dois métodos.

A) Modelo americano

O modelo americano se baseia em uma extrema especialização dos trabalhos, como um fordismo. Normalmente, há um designer de som que é encarregado de analisar e fazer o desenho de som para um filme, desde a sua pré-produção. Há um encarregado que separa o filme em várias partes; essas partes são então direcionadas para outros trabalhadores, incumbidos somente de seguir as ordens e colocar os sons em seus devidos lugares.

Murch diz que o método Hollywoodiano é parecido com uma linha de montagem, onde há o supervisor de som principal, que seleciona todos os sons, e somente repassa para outros trabalhadores montarem. Com isso, esses profissionais não tem uma noção completa do som do filme, pois cada um só trabalha em partes específicas.

B) Modelo inglês

No método inglês, há mais de um editor de som, e cada um desses editores tem uma parte da qual é responsável; cada um fica encarregado por um dos sons do filme: helicópteros, selva, barcos, tiros, entre outros. Com isso, cada editor, em seu próprio domínio, vai ter uma liberdade maior no filme como um todo. Talvez essa seja uma maneira menos alienatória de se trabalhar com o design de som.

Entretanto, também há desvantagens nesse sistema, como o fato de ainda ser necessária a existência de uma pessoa que apresente uma visão mais geral acerca

de todos os sons, e que vai dar a palavra final sobre como estes devem ser dispostos para criar um melhor efeito no filme. Se todos fossem deixados com a mesma quantidade de poder de decisão sobre qual som é mais importante e deve estar em qual cena, pode haver um grande desentendimento. Portanto, é preciso alguém que enxergue o filme como um todo, e que possa pensar em quais cenas esses sons se encaixariam melhor.

2.3. Vozes, músicas e efeitos sonoros em três diferentes momentos

Falando sobre o desenho de som de uma maneira mais específica, faremos uma análise mais precisa sobre quais foram as diferenças gerais que podem ser destacadas nessas décadas que foram abordadas. Para tanto, serão utilizadas três versões do filme *King Kong*: de 1933 (Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack), 1976 (John Guillermin) e de 2005 (Peter Jackson).

2.3.1. Música

Nos anos 1930, a música era utilizada como a principal característica para criar tensão e emoções nos espectadores. Músicas fortes, que são prontamente notadas; não é um som sutil, é bem marcado, e costuma acompanhar todas as situações que acontecem em tela. O filme de 1933 já começa com uma abertura instrumental bem destacada, resquício do teatro e suas orquestras, que indica o tom dos terríveis acontecimentos que estão por vir. E, no caso, se houver uma cena de aventura, haverá uma música de aventura, mas, se esta for interrompida, mesmo que por poucos segundos, por uma cena romântica, ela mudará de tom para uma música romântica. Por exemplo, depois que todos voltam da ilha, Ann e Jack tem um momento romântico, acompanhado por uma música que se encaixa na situação. Assim que a cena muda rapidamente para o capitão, que faz uma pergunta a Jack, a música para abruptamente, e rapidamente retorna assim que Ann e Jack aparecem novamente.



Figura 7: Momento romântico entre Ann e Jack

Apesar de ser o principal artifício, muitas vezes não há nem mesmo música, o que parece deixar o filme com um vazio sonoro. Nenhuma música toca durante toda a viagem de barco. Parece ser utilizada somente para marcar coisas mais pontuais, como a cena romântica entre Ann e Jack, ou a aparição da ilha que todos estavam procurando, no momento em que o navio entra no nevoeiro, quando está se aproximando de seu destino. Além de ser aplicada em situações específicas, parece ser bastante utilizada como pertencente a um personagem; quando os tripulantes encontram o chefe da aldeia, ele tem uma música pesada que acompanha seus passos enquanto desce as escadarias, o que demonstra uma aura agressiva. Esse tipo de utilização, como sons que representam alguma ação do personagem, também é muito visto nos desenhos de Mickey Mouse, dessa mesma década.

Em relação ao acompanhamento musical que ocorre em tela, quando os nativos vão até o navio para raptar Ann, a música de tensão volta. E, quando Ann está sendo amarrada para ser sacrificada a Kong, ela toma proporções épicas. Mas para abruptamente quando o líder da tribo fala subitamente em voz alta. O mesmo ocorre quando vários dos tripulantes que atravessaram a barreira encontram um dinossauro e atiram nele, a música acompanha o que acontece ao animal, ficando lenta quando parece que este está morrendo, e aumentando quando leva outro tiro, enquanto o dinossauro se debate novamente.

Seguindo o efeito Mickey Mouse, depois que a maioria dos tripulantes morrem, e Denham volta para pedir ajuda, Jack vai atrás de Ann para salvá-la. A música segue os passos exatos do capitão; quando ele anda rápido, a música vai rápido, quando ele para de andar, ela para, quando ele vai devagar, diminui o ritmo; sempre sendo uma representação de seus passos.

Também há as estranhíssimas cenas sem qualquer tipo de música, o que parece ser um tanto esquisito, visto que são situações que poderiam ser consideradas pontos altos do filme, como a luta entre Kong e o Tiranossauro rex, e a cena em que os aviões estão atirando em Kong; em grande parte dessas duas sequências, não há música alguma.

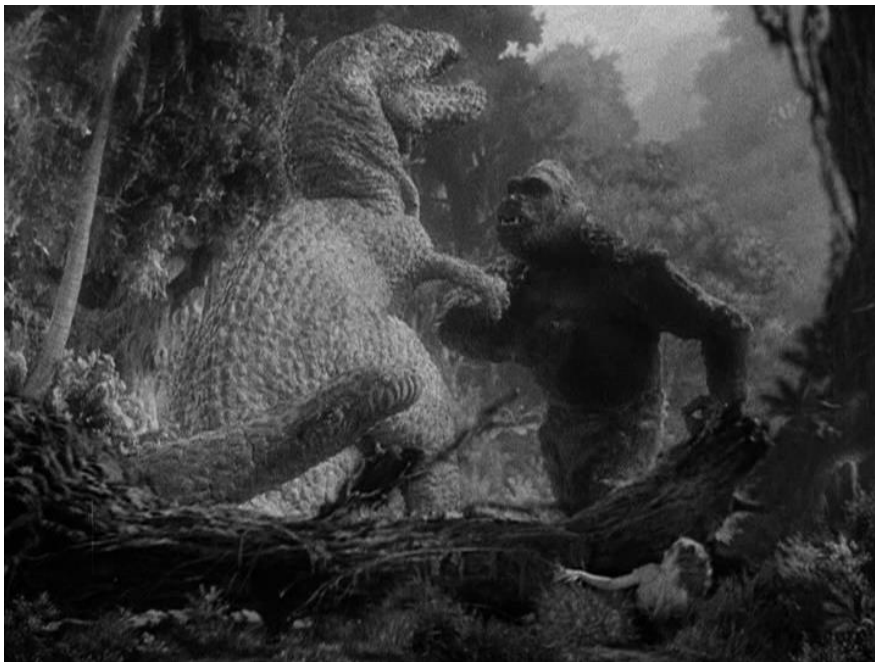


Figura 8: A luta entre Kong e o Tiranossauro rex

Um ponto interessante é que, no final, quando Kong está morrendo, a música é triste e demonstra que ele se importa com Ann. Algo que ela não percebe, pois tudo o que sente pelo animal é horror. Portanto, a música dá uma nova percepção que não estava presente anteriormente; algo que não parece ser muito comum para os filmes da época.

Nos anos 1970, como visto anteriormente, foi a década que apresentou maiores transformações no desenho de som. Mas, nos concentrando mais na música, o filme de 1976 parece apresentar algumas características ainda presas ao passado, enquanto também possui algumas inovações.

No começo, já se estabelece uma música um pouco dramática quando o barco começa sua viagem; como na primeira versão, a música parece estar lá para demonstrar algo que vai ocorrer no futuro, já que a cena em si não tem nada de mais acontecendo. A diferença parece ser que essa música, que provavelmente aponta para algo no futuro, está bem mais presente em vários momentos do filme; diferente da primeira versão, cujo único momento do tipo está no título de abertura.

Há ainda uma grande variedade de música que são extremamente diferentes umas das outras, como a romântica que podemos ouvir na montagem de tempo pertencente a Jack e Dwan, enquanto o navio segue seu caminho. É uma música bem distinta, considerando a de aventura que tocava momentos antes.

A música também dá a impressão de estar no meio do caminho sobre a mudança de sua utilização. As notas agora se dividem entre as mais marcadas, e as que parecem ser feitas para não serem notadas; portanto, há tantos momentos altos de música, muito similares com a versão dos anos 1930, como um tom mais baixo, fácil de esquecer que está lá, mas ainda capaz de atingir a audiência de uma maneira mais subjetiva. Como exemplos temos, respectivamente, a cena em que os tripulantes veem a muralha pela primeira vez; há um ponto alto na música, mas é curto e acaba abruptamente quando o capitão começa sua fala, o que pode causar um estranhamento, mas é muito parecido com várias das cenas da versão de 1933. E quando a tripulação vê a ilha pela primeira vez e vão em direção a ela, uma música com caráter épico não muito proeminente pode ser ouvida.

Em outro ponto, a música não segue mais cada passo dos personagens, nem para de tocar só porque a câmera passa para outra locação; ela é mais constante. Apesar de ainda apresentar isso algumas vezes, como na cena em que Jack salva Dwan enquanto Kong luta contra a cobra gigante, em que há uma mudança de um tom de aventura para o de romance, isso não é muito comum no decorrer do filme. Ao invés disso, as músicas parecem se adaptar as situações, com mudanças mais leves.

Com a versão de 2005, a primeira coisa que podemos notar de diferente das outras, é como a música do começo é usada de maneira irônica. *I'm Sitting On Top of the World*, de Frank Sinatra, é utilizada enquanto vemos toda a pobreza e a crise da época em que o filme se passa. Isso é uma característica bem marcante de filmes dessa década em diante. Tanto utilizar músicas já existentes, quanto esse toque irônico, bem diferente de décadas passadas.



Figura 9: *I'm Sitting on Top of the World* mostrando a miséria da população

Mas ainda há a música composta especialmente para o filme e essa nos dá a impressão de ser bem mais sutil do que todas as versões anteriores. É a que mais parece ser feita para ser escutada somente em segundo plano, num subconsciente do espectador. A conexão entre as músicas também é bem mais sutil, ela vem e volta e muitas vezes é muito difícil de perceber que ela está lá ou, em outras palavras, é fácil não prestar atenção nela; inclusive essa característica foi uma dificuldade para analisá-la. Isso vai com a premissa de como vários profissionais acham que essa música deve ser tratada; como diz John Carpenter, ela não deve ser na realidade ouvida, só sentida.

Ainda que seja utilizada para causar emoções, não parece ser mais necessariamente a principal, já que acompanha vários efeitos e outros sons dos quais serão abordados adiante; ela causa sim, emoções, mas não é mais para ser ouvida de uma maneira direta.

Em outro ponto, vimos que nas duas versões anteriores temos situações em que a música fica alta e para abruptamente, criando um silêncio que parece meio deslocado na situação. No filme de 2005, na cena em que Denham está fazendo seu monólogo sobre filmar sua obra no lugar mais incrível do mundo, uma música misteriosa começa enquanto ele fala, de forma um pouco mais audível diretamente do que em outras cenas, e ele parece insano enquanto discursa; quando para de falar, a música também para, e cria-se um silêncio ainda mais estranho do que normalmente. Mas este não parece ser deslocado, como nas outras versões, e sim algo criado propositalmente para aumentar ainda mais a ideia de que Denham está sendo visto como um louco.

Outro ponto diferente é que música parece acompanhar as emoções dos personagens, e não mais os movimentos físicos que eles fazem. Pelo menos é isso que ocorre na cena em que Ann está conversando com Denham. A música reage quando Ann reage, possivelmente acompanha o que sente, ou talvez seja para mostrar ao espectador o que ela está sentindo.

A música não tem mais grandes diferenças quando a cena se altera, continua sempre no mesmo estilo e tom, por mais que possa variar levemente em força. Nas cenas em que todos estão há bastante tempo no navio, o tom meio misterioso, meio de aventura, que se constrói durante a viagem, não muda nem mesmo no beijo entre Ann e Driscoll; continua o mesmo estilo, sem trocar para nada romântico.

Pode-se dizer que a música do filme é mais homogênea do que em versões passadas. Ela parece ter um tema geral, meio mistério/aventura e, apesar de ter alguns outros tipos durante o filme, como uma para criar um tom mais irônico, no geral ela é bem mais homogênea, sem paradas bruscas para alterar o tipo de música no meio ou nas mudanças de cenas.

2.3.2. Vozes

As vozes como diálogo ocupam quase todo o espaço das cenas no filme de 1933. A história parece se desenvolver por causa da fala dos personagens; há muita conversa, mas cada pessoa tem seu momento de falar, ninguém é interrompido. A voz não é utilizada de nenhuma outra maneira além de diálogos; e eles são tratados como uma parte central da história. Ela não é utilizada nem mesmo como plano de fundo, para preencher o vazio sonoro do filme.

O filme de 1976 apresenta algumas diferenças maiores. Os diálogos ainda são considerados importantes e são todos bem audíveis, mas as falas parecem ser mais orgânicas. As vozes já são usadas em maior quantidade, como quando os personagens acham Dwan no bote salva vidas, e escutamos os gritos de felicidade da tripulação quando descobrem que ela está viva.

Podemos também notar como é usada de maneira diferente quando vemos a primeira cena da tribo. A voz dos habitantes da ilha está bem presente no ritual, diferente dos anos 1930, o que parece criar uma complexidade maior na cena. Vê-se que ela serve para criar outras coisas além da fala dos personagens. Apesar de ter

música na cena em que Dwan está sendo sacrificada, são as vozes e a cantoria do próprio povo que parecem deixar a situação tensa, e não a música em si.

Em 2005, o que podemos notar, é que além de que ainda haver uma preferência pelos diálogos serem claros e compreensíveis, há uma busca pela perfeição extrema. No vídeo sobre a criação dos sons no filme², vemos que há uma quantidade enorme de pessoas envolvidas na produção desse som. Há pessoas específicas para fazer o trabalho de ADR – *Automated Dialogue Replacement* – que é a dublagem de sons que vem dos personagens; e há até mesmo a longa gravação de vários tipos de respiração para ser inseridos no filme.

Em outro aspecto, a voz é utilizada como efeito sonoro, como na cena em que todos são atacados pelos nativos, há vários gritos que chegam a parecer guinchos de animais, um modo diferente de sair da maneira clássica de se utilizar a voz.

Entretanto, sobre todos os filmes no geral, o que não parece ter mudado muito foi como a voz é tratada como elemento narrativo principal, como homogeneizador da cena; tanto em uma sequência com planos próximos, como em planos abertos, ela está normalmente no mesmo plano sonoro. Portanto, mesmo se houver um distanciamento, uma diferença de planos entre as imagens, há uma homogeneização desses planos. O som, de um modo geral, produz um disfarce de cortes, mas a voz, ela tem a possibilidade de criar essa sensação de que o espectador está vendo uma sequência só; ela é o elemento que permanece quase que imutável durante todo o tempo.

Até mesmo filmes de outros gêneros que poderia se pensar que não teriam tantas falas, como de ação, ainda assim tem suas histórias sendo fortemente levadas por diálogos. Esse modelo clássico-narrativo, especialmente o norte-americano, é muito montado em cima da voz. Ou seja, ela tem três características nesse modelo: elemento homogeneizador (dos planos e sequências), elemento narrativo e um elemento de constituição de personagem.

Normalmente, todos os personagens exteriorizam pela fala o que estão sentindo. Isto é, as coisas não são delimitadas apenas pela ação, o personagem sempre tem que dizer algo. E, quando não é fala, tudo pode ser colocado no exterior por *voice-over*. Por exemplo, no filme *Desafio do Além* (*The Haunting*, Robert Wise, 1963), há um *voice-over* constante durante toda a história, que vem da personagem

² Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=OexxFXUvit8>>.

principal. A voz está sempre marcando as características internas dos personagens. Talvez esse aspecto nem fosse necessário, mas parece que há a inevitabilidade de ter essa voz interna de qualquer jeito. Essas três frentes são fundamentais para a delimitação desse tipo de cinema clássico-narrativo. Como podemos ver nos três filmes de King Kong, apesar de vários outros aspectos da voz começarem a ser utilizados com outras características, a importância do diálogo nesses filmes se manteve em uma constante que não conseguiu ser quebrada por todas essas décadas.

2.3.3 Efeitos sonoros

Na primeira versão, há pouquíssimos efeitos sonoros. Na verdade, há poucos sons. Podemos notar que quando Weston e Jack estão conversando sobre o barco, logo no começo, há somente a voz dos dois. Há pouquíssimos sons ambientes nas cenas, e quase sempre somente do que ocorre em tela. Se comparado com a complexidade dos filmes atuais, parece haver um vazio constante. Mesmo no meio da cidade de Nova York, quando Denham encontra Ann, há pouquíssimos barulhos, somente alguns sons específicos de carros, mas nada muito complexo.

Tudo que se escuta é apresentado em tela; no fim da cena em que Ann fala com Jack, ela aponta para o pequeno macaco que está no chão do navio; só então começamos a escutar o som do animal, que continua a fazer barulhos fora de tela; mas, durante toda a conversa com Jack, não havia resquício de que o animal se encontrava no chão, mesmo que ele estivesse lá desde o começo.

O monstro Kong apresenta alguns sons, mas parecem ser barulhos bem específicos, e sem muitas variações; o grunhido específico que faz, enquanto os tripulantes estão em seu encalço, é sempre o mesmo som.

Apesar de parecer improvável, há cenas que funcionam por grande parte só com esses efeitos sonoros. A luta entre Kong e o Tiranossauro rex, acontece somente com os rugidos das duas criaturas e alguns sons de batidas no combate, o resto é completo silêncio, sem música alguma.

Em 1976, logo no começo, quando vemos o barco e os equipamentos sendo levantados e carregados, já notamos uma complexidade bem maior de sons no ambiente. E esses sons não mais estão presos somente ao que aparece na tela; há sons que não podemos apontar exatamente qual a sua fonte.

Também vemos uma diferença clara na utilização desses efeitos sonoros para transmitir a carga dramática de uma cena. Quando Kong está morrendo, deitado na rua, depois de cair do prédio, podemos ouvir o que representam as batidas de seu coração, bem fortes, enquanto ele desfalece. A situação só tem os sons de Kong, seu coração, vento, e o choro de Dwan; mostra como se pode construir uma cena sem haver necessidade de usar somente o que está em tela, é possível escolher outros sons que criem diferentes subjetividades e características. O som da “realidade” só retorna quando Kong morre. Ou seja, já há uma escolha estética diferente se desenvolvendo.



Figura 10: Kong enquanto morre lentamente

Na versão de 2005, os efeitos sonoros são os mais complexos até então. Tudo tem um som diferente. A cena do começo que se passa no meio da cidade tem uma infinidade de sons acompanhando a situação: carros, pessoas, passos, roupas, entre outros.

Várias cenas de tensão são criadas largamente usando-se somente sons, como quando alguns personagens encontram o local da tribo pela primeira vez. A atmosfera estranha e perigosa é formada por vento e vários outros ruídos não identificáveis.

O “silêncio” de algumas situações, agora ao invés de ser somente a falta de música, abre espaço para também criar tensão, com os efeitos sonoros. Quando a grande maioria dos sons cessam quando os personagens encontram a menina da tribo (incluindo a maioria dos efeitos sonoros); só ficam alguns poucos sons baixíssimos de algo estalando e os passos de Denham. Escolhe-se mais livremente

que tipo de som deve ser mantido ou retirado para tentar criar diferentes sensações. Também na cena em que todos encontram os nativos pela primeira vez; há uma menor utilização da música durante a luta, a maior parte da tensão é criada por sons da luta em si, gritos, movimentação das pessoas, e até alguns cuja fonte é indefinível. O mesmo ocorre em várias outras situações no filme, como a luta de Kong. O começo da luta entre Kong e os três Tiranossauros rex pode até começar com música, mas quando todos estão pendurados nas relvas, há uma grande parte só composta com efeitos sonoros: barulhos de madeiras quebrando, dos galhos esticando, os rugidos dos Tiranossauros e de Kong, os gritos de Ann, as mordidas dos dinossauros enquanto tentam morder Ann, entre outros.



Figura 11: Luta com os nativos

Há também uma extrema perfeição de se tentar recriar a “realidade”. No vídeo sobre a criação de sons no filme, vemos como é meticulosa essa tentativa de fazê-los os mais perfeitos possíveis; utilizando-se o trabalho de foley, que engloba os sons que não são relativos à voz. Por exemplo, a cena em que eles pegam as armas no navio; armas de verdade não soam da maneira mostrada, há uma imensa complexidade sonora para criar somente o efeito de uma arma sendo pega por alguém. Ou a meticulosidade da cena da tempestade, em que todos precisam retirar as coisas mais pesadas do navio para que este não afunde: no vídeo, vemos que, para cada coisa que é jogada no mar, há a necessidade de gravar o som de um objeto diferente sendo jogado em água.

No mais, é interessante notar que não parece mais haver silêncio (silêncio como ausência real de qualquer música, efeito, voz). Cada segundo do filme parece

precisar de alguma sonoridade. Se não houver música, ou voz, ou nenhum efeito de fora, provavelmente terá uma ambiência para criar a atmosfera, como na cena em que o barco entra no nevoeiro, em que há somente um som estranho de fundo.

Outro ponto diferente é como pode-se retratar os sentimentos que vem de um personagem específico, somente alterando os sons. Na cena em que Kong reencontra Ann, todos os sons da cidade, que até então eram altos e desesperados, param. Entende-se que essa é a visão de Kong, de como ele consegue abstrair todo o barulho da situação em volta, por se concentrar e só se importar com Ann.

No entanto, por mais que possamos notar esse grande desenvolvimento e diferenças entre todas essas versões, temos um ponto que vale a pena ser destacado. Parece que ainda estamos longe de uma experiência em retirar os diálogos do papel central do filme. Por mais que haja todas essas mudanças no som, e todos esses progressos que aconteceram, o diálogo parece sempre manter seu papel inabalável como principal.

Sobre o extremo perfeccionismo dos sons, apesar de várias transformações terem ocorrido durante as décadas, algo que continuou seu caminho foi essa tentativa de recriar as coisas perfeitamente. *O Fim do Mundo*, como foi visto no capítulo, com sua tentativa de gravar o som de uma nave americana experimental, evoluiu até hoje com a necessidade de ter um som para cada coisa que exista em tela. Principalmente nas grandes produções de Hollywood, em que todos os sons do filme podem e muitas vezes são refeitos completamente em estúdio.

CAPÍTULO 3 – MECANISMOS NOS FILMES DE HORROR

Para começarmos a pensar sobre o horror, vamos primeiramente criar uma abordagem geral do que são esses filmes. O filósofo americano Carroll (1990) define o horror como um gênero que precisa ter algo de nojento ou repudiante para receber essa classificação. Iremos abranger também o que ele considera como terror, que não apresenta características repudiantes, enquanto colocamos como contraponto ideias de Sobchack (1997).

3.1. Definindo o horror

Carroll estuda o sentimento que ele chama de *art-horror*, e o aponta como advindo do gênero de horror que conhecemos e está presente em livros, filmes, peças, entre outros; ou seja, um gênero já reconhecido há muito tempo, que ele indica que começou a existir perto da publicação de *Frankenstein*, e não se tratando de uma emoção que possa advir da vida real. É uma fruição estética do horror. Um sentimento que difere de uma emoção que alguém teria por medo de uma catástrofe natural acontecer, ou mesmo horrorizado por acontecimentos bárbaros em obras como *120 Dias de Sodoma*, de Sade, como Carroll explica. Com o *art-horror*, ele tenta cunhar que tipo de sensação é essa que o espectador sente, que apresenta um pouco desse horror real, pois as pessoas de fato conseguem sentir um medo físico assistindo esses filmes; mas ao mesmo tempo sabem que não estão correndo nenhum perigo real. Pode-se dizer que é um tipo de horror artístico, em que um sentimento verdadeiro é causado no público, mas difere do horror que se sentiria em uma situação na vida real, porque a cena não atinge nenhum dos que assistem. Esse é o sentimento que ele denomina *art-horror*.

Carroll então faz uma consideração acerca do *art-horror*, e o estado emocional que esse sentimento causa:

Quando eu estou com raiva, meu sangue fica frio, enquanto que você está com raiva, seu sangue ferve. Para ser um estado emocional alguma agitação física deve ser obtida, apesar de que um estado emocional não será identificado por ser associado com um único estado físico ou até mesmo uma única variedade desse estado físico. (CARROLL, 1990, p. 25, tradução nossa).

Ou seja, esse sentimento de *art-horror* causa um estado emocional nos espectadores, apesar de cada pessoa presumivelmente ter reações físicas diferentes.

3.2. Monstros (o que faz um filme de horror?)

Carroll, em sua visão, aponta que a principal característica que faz um livro ou filme ser classificado como horror, é o efeito que estes causam (que dá o nome ao gênero). Para que um filme seja de horror, afirma que é necessária a existência de um monstro, seja este sobrenatural ou vindo de um berço científico.

Entretanto, o que faz com que esses seres sejam classificados como de horror, é como os personagens reagem a eles em relação ao mundo em que habitam. Em filmes de fantasia, as criaturas que aparecem não são estranhas ao mundo fantástico que é apresentado a nós e aos personagens, enquanto nos filmes de horror, a situação se passa em um mundo em que a presença da criatura é algo fora do normal. Carroll também aponta que este deve apresentar algo de sujo e nojento - que é usado diretamente em tantas representações de monstro nos filmes: o xenomorph em *Alien*, o Oitavo Passageiro, o alienígena assimilador em *O Enigma de Outro Mundo*, a planta alienígena que quer tomar todos os corpos da humanidade em *Os Invasores de Corpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, Philip Kaufman, 1978), o demônio em *O Exorcista*, entre tantos outros – e causam uma certa repulsa nos personagens e no público. Indica ainda que não é somente o sentimento de medo que o monstro apresenta que atinge os personagens nos filmes de horror, mas também uma sensação de nojo e repulsa; além de letal, o ser precisa causar nojo. Precisa ainda ter uma existência que não pode ser possível de acordo com a ciência contemporânea: portanto, dinossauros e alienígenas também fazem parte dessa categoria monstruosa.

No mais, esse monstro tem que apresentar outras características para passar o sentimento de *art-horror*. Além de apresentar algo de perigoso, também precisam ser impuros. Ele propõe que o perigo sozinho causa medo, enquanto o impuro causa nojo; portanto, *art-horror* precisaria desses dois elementos juntos para existir. No caso, personagens como Leatherface, de *O Massacre da Serra Elétrica*, e Michael Myers, de *Halloween: A Noite do Terror* (*Halloween*, John Carpenter, 1978) podem ser considerados monstros, apesar de serem humanos, pois, além de serem perigosos, também perdem sua humanidade por serem retratados como implacáveis. Por exemplo, Michael Myers, ao final de *Halloween*, é baleado, mas misteriosamente

some quando vão recuperar seu corpo; é como se fosse uma força não mais humana, mas sobrenatural.

Carroll também aponta que essas histórias precisam desse perigo, pois quando desaparece, deixam de ser horripilantes. Nesse caso, podemos talvez apontar que *Aliens*, *O Resgate* (*Aliens*, James Cameron, 1986), apesar de muitas vezes ser considerado um filme de horror, pode-se discutir que perde seu toque horrível quando apresenta uma grande quantidade de armas aos personagens, e a informação de que o xenomorph (a espécie do alien nos filmes) é de fato possível de deter (ele deixa de ser tratado como uma monstruosidade para ser considerado um animal). O que difere grandemente do sentimento implacável apresentado no monstro de *Alien*, *O Oitavo Passageiro*.

O monstro também pode ser perigoso de outras formas que não somente a física, como moral, psicológica ou social. Em *O Exorcista*, apesar do demônio Pazuzu apresentar perigo físico para Reagan, o principal é a destruição de identidade que ele acarreta.

Alterando um pouco a perspectiva, Vivian Sobchack (1987) tem outra visão sobre a classificação de filmes de horror. Aborda principalmente sobre filmes de ficção científica; mas muitos de seus exemplos são amplamente usados por outros autores como pertencentes ao gênero horror. Segundo ela, ambos os gêneros apresentam o caos, mas o horror mexe também com a ordem natural (presumivelmente a de Deus).

Para Sobchack, há Monstros e Criaturas. O primeiro seria pertencente aos filmes de horror, enquanto o segundo seria vinculado aos de ficção científica. Ela aponta que a diferença entre os seres nesses dois gêneros, é que nos filmes de ficção científica, a Criatura nunca dá espaço para sentirmos simpatia por ela, enquanto o Monstro, por ser como uma representação da parte mais sombria do Homem, é possível sentir, mesmo que brevemente, essa simpatia. Mas isso excluiria filmes como *Halloween: A Noite do Terror*, considerado de horror, mas cujo personagem Michael Myers, muito próximo da personificação do Mal, dificilmente evoca esse sentimento. E outros como *O Monstro da Lagoa Negra*, em que muitas pessoas simpatizam com o monstro, por Sobchack é considerado um híbrido. Ademais, como sempre terá pessoas que sentem coisas diferentes, é difícil chegar em uma ideia que satisfaça tantas opiniões distintas.

Alguns estudiosos tratam filmes como *O Enigma de Outro Mundo* ou *Os Invasores de Corpos* como filmes de horror, e outros como uma ficção científica; talvez

a resposta seja de que muitos podem ser classificados como híbridos dos dois gêneros, apresentando características de ambas as partes.

Agora, se pegarmos como exemplo o filme *Medo* (*Janghwa, Hongryeon*; Jee-woon Kim, 2003), um filme sul-coreano, não há nenhuma criatura implacável que segue os personagens, mas há várias cenas que causam horror tanto nos personagens quanto no espectador. Quando Soo-mi Bae está deitada na cama, e um fantasma flutuando de uma mulher aparece, se aproximando dela de uma maneira desconcertante, é difícil não imaginar essa cena como sendo uma que causa *art-horror*. Ou até mesmo os outros vários aspectos medonhos presentes no filme. Por mais que apresente pontos que o diferenciem do horror, se seguirmos o que foi visto, há de se pensar que o padrão de filmes da Coréia do Sul difere do americano; parece difícil colocar os filmes em uma caixa de gêneros. Esse, por exemplo, pode ser considerado uma mistura de horror, drama e mistério. Isso não quer dizer que o horror não possa ser apontado como um de seus principais aspectos, já que é algo que parece estar presente no filme inteiro. Principalmente através de várias características visuais e sonoras, que criam uma atmosfera forte de horror.

Poderia se discutir porque um filme que pode causar emoções de horror tão fortes não possa ser encaixado nesse gênero; talvez possamos pensar um pouco melhor sobre todos os outros aspectos e todos os outros filmes que poderiam ser ligados ao gênero, se fossem analisados de uma maneira nova e diferenciada.



Figura 12: Um dos fantasmas em *Medo*

3.3. Reação do público

Carroll aponta que no horror, geralmente, parece que a reação do público acompanha a reação dos personagens em tela. Assistindo à um filme de horror, espectadores se encolhem tanto quanto os personagens quando estes encontram a criatura; há uma semelhança, sem ser total, desses sentimentos. Apesar disso, os espectadores podem sentir ainda mais horror, pois normalmente possuem informações das quais as pessoas no filme não estão cientes. Por exemplo, quando um personagem está andando em um corredor, muitas vezes o espectador tem uma visão clara do monstro, enquanto a pessoa no corredor está alienada à sua presença. Uma sensação de tensão e suspense é criada no espectador por causa dessas informações a mais que ele tem da situação.

Ainda sobre a relação da audiência com os filmes de horror, Carroll faz uma análise mais completa sobre o que o público realmente está sentindo quando assiste a esses filmes, e analisa se esse sentimento seria um horror real. Ele passa por algumas teorias de outros autores, que discutem a possibilidade das pessoas realmente sentirem medo por assistirem a um filme, sem estarem fingindo essa emoção. Ele desconstrói essas ideias. Por exemplo, a ideia de fingimento não poderia ser possível pois dizer que estamos simulando uma emoção para apreciar o entretenimento do filme de horror seria o mesmo que dizer que poderíamos parar esse sentimento quando quiséssemos, o que não é o caso. Assim, ele conclui que *art-horror* é uma emoção real.

Ele também procura entender como as pessoas conseguem sentir medo de algo que não existe. Carroll aponta que se fosse uma situação real, não seria possível que o espectador se divertisse assistindo esses filmes; o único motivo que é possível que o público goste de filmes de horror, é porque sabem que tudo não passa de um espetáculo.

E, no caso, o sentimento dos espectadores de horror não está tão relacionado com eles mesmos, mas com o que veem acontecer aos personagens; as pessoas conseguem temer pelos outros. Essa emoção pode existir pelo quão interessante pode ser pensar em algo horrível acontecendo. E a plateia realmente sente essas emoções reais vindas dessas possibilidades desses seres grotescos existirem. No caso, os personagens dentro do filme estão sentindo emoções de horror, enquanto os espectadores sentem o *art-horror*. Carroll articula que o que o público sente é simpatia;

sentem uma certa preocupação com os personagens, enquanto os personagens só precisam se preocupar com eles mesmos.

Um outro elemento narrativo apontado por Carroll é o suspense:

Monstros e seus projetos em filmes de horror são irremediavelmente maus. Eles são geralmente imensamente poderosos ou [...] tem alguma vantagem óbvia sobre humanos e, além disso, eles frequentemente se beneficiam por operar em sigilo. [...] Monstros [...] geralmente tem uma posição de vantagem em ficções de horror. [...] Consequentemente, quando monstros são encontrados por humanos, a situação é propícia para o suspense, já que os motivos ameaçadores do monstro tem as melhores chances de sucesso. (CARROLL, 1990, p. 139, tradução nossa).

Mesmo estando presente em outros gêneros, esse sentimento é essencial para o gênero de horror. Apesar de apontar que suspense é uma emoção diferente da de *art-horror*, as duas são comumente usadas em conjunto. O suspense atinge a expectativa dos que assistem, sobre o que possivelmente pode acontecer na história.

3.4. Narrativa

Seguidamente, Carroll dialoga sobre como o horror é grandemente feito sob a forma narrativa; e aponta alguns desses tipos narrativos. Indica como histórias de horror muitas vezes apresentam diferenças em seus planos mais rasos, mas tem grandes semelhanças em sua estrutura principal. Ele então discute esses meios narrativos, como o “complex discovery plot” (trama de descoberta complexa), que diz conter: *onset* (ataque), *discovery* (descoberta), *confirmation* (confirmação) e *confrontation* (confrontação). Narrativa é um dos pontos principais para ele posicionar ou não um filme na categoria de horror; e sempre dando muita importância a uma versão escrita, se existir. Isso, entretanto, não significa que ele não atente para outros aspectos que não o narrativo para apontar aspectos do horror, como a relação entre os sentimentos do público e sua correlação com os personagens apresentados em tela, ou os diferentes aspectos do monstro que causam o *art-horror* no espectador.

Em outro ponto, no texto de Vivian Sobchack, ela menciona que o crítico John Baxter acredita que literatura de ficção científica tem pouco em comum com seus filmes. Isso pode ser aplicado a outros gêneros, incluindo o de horror.

No caso, talvez classificar um filme de horror somente contemplando aspectos narrativos possa ser limitador. A comparação com a obra escrita também pode não

ser suficiente para a classificação do filme como filme de horror. Um filme como *Tubarão* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975), que é afirmado como horror por apresentar um monstro e uma narrativa que o aponta como real e impossível, algumas vezes não parece ser suficiente para acatá-lo como algo que realmente condiga com os aspectos horrorizantes que normalmente vemos no gênero. Apesar de manter essas características, pode-se argumentar que não tem uma atmosfera tão misteriosa. Ou talvez possa ser classificado como algo em uma área flutuante; afinal, não seria a concepção de horrível mais complexo do que um simples ponto narrativo?

Há vários exemplos que podem apontar que, tentar caracterizar um filme em um gênero baseado em sua obra escrita, pode não fazer muito sentido. Peguemos *Blade Runner*, *O Caçador de Andróides*, por exemplo, que cria uma tensão com suas imagens e sons muito mais pesada do que pode se sentir no livro. Na obra escrita não há tanto uma aura *neo noir* e a falta de esperança que o filme pode passar. Os assuntos tratados e destacados são outros, então tentar retirar alguma noção de gênero cinematográfico baseado somente na narração do livro e ignorando as outras características não parece ser muito preciso.

Ademais, os pontos estéticos são importantíssimos para a criação de um filme de horror. O que seria de uma obra que se diz *noir* só por apresentar elementos narrativos parecidos, mas que ignora completamente as características que são tão fortemente ligados a esse gênero. É muito parecido com os filmes de horror; retirando todos os outros aspectos visuais e sonoros, é difícil realmente apontá-los como sendo do gênero. Apesar de uma narrativa ser importante para a criação dessas obras, somente esse aspecto não é suficiente para delimitar o horrível, algo que o próprio Carroll aponta.

3.5. Terror

Carroll também tem uma definição para o que chama de terror. Para ele, a única diferença é que nos filmes de terror, não há uma parte nojenta ou de repúdio; e se a história, em seu término, tiver seus pontos sobrenaturais sendo explicados racionalmente, ou se ficar ambíguo, ele também classifica como tal; afirmando que isso causa um outro sentimento, mais ligado a características psicológicas do ser humano do que com criaturas implacáveis.

Se essa mesma linha for seguida, filmes como *Abismo do Medo* (*The Descent*, Neil Marshall, 2005), não seriam considerados horror, o que talvez não seja muito justo, já que é um filme extremamente ligado ao horror em sua totalidade, durante todo o filme. Na história, cinco mulheres praticam exploração em cavernas. Uma delas decide lavá-las a um local diferente para tentar animar Sarah depois da morte de sua filha. Enquanto elas vão cada vez mais longe da superfície, elas ficam presas e são atacadas por estranhos monstros cegos. Uma a uma, todas vão morrendo e, ao final, só sobra Sarah. Mas, na última cena, cria-se uma pequena dúvida; Sarah sabia que seu marido e sua amiga Juno estavam tendo um caso, e ela parece culpar os dois por causa da morte da filha. Fica a pergunta se tudo o que ocorreu realmente foi verdade, ou se Sarah matou todas por vingança. Esse filme, no conceito de Carroll, não seria mais considerado um filme de horror, e sim terror, apesar de manter todas as outras características durante toda a sua duração. Novamente pensamos se um filme pode ser classificado baseado somente em um aspecto narrativo. Como Carroll aponta, há diversos aspectos que alteram essa classificação.



Figura 13: Sarah tentando sobreviver

3.6. Som

Assim como em filmes de ficção científica, Sobchack afirma que os de horror lentamente foram substituindo músicas dramáticas por efeitos sonoros dramáticos:

Ademais, ambos máquina e animal podem combinar qualidades biológicas e mecânicas nos sons que eles fazem (como quando falamos do “guincho de pneus” ou o “grunhido dos freios” em um carro). Esse terceiro tipo de efeito sonoro funciona como um elemento crucial na criação do alien ou monstruosidade por sua inaptidão de evocar no espectador/ouvinte uma cadeia de associações conflitantes e incongruentes. (SOBCHACK, 1987, p. 219, tradução nossa).

Sobchack e Carroll definem alguns mecanismos que são utilizados no horror para criar sensações no espectador. Agora, vamos abranger sobre o som nesses filmes de horror (e terror, que também serão considerados) e que tipo de estratégias e mecanismos são utilizados nessas obras para a criação de horror e suspense. Pensando nesses mecanismos, vamos elencar alguns dos sons mais comuns que podem produzir esses efeitos nos espectadores.

3.6.1. Voz

Para começar, temos o exemplo da voz. A voz, que antigamente era utilizada mais para demonstrar o horror sentido por alguma personagem, principalmente na forma de gritos, desenvolveu-se de várias outras maneiras, apresentando novas utilidades. Colocando-se várias vozes na cena é possível criar uma tensão mesmo sem música. Ou talvez se um personagem tiver uma realização dramática, digamos, em um parque, e há sons de crianças brincando ao fundo, essas vozes podem ser alteradas e, se diminuirmos todos os outros sons, pode ser usada para aumentar ainda mais o pânico da situação. A voz alterada também pode ser utilizada sobrepondo-se várias vozes para criar, por exemplo a mente perturbada de um personagem; ou como se estivessem perseguindo essa pessoa de uma maneira insuportável. Ainda é possível colocá-la em uma ambiência, ela não necessariamente faz parte de algo que esteja acontecendo, mas um sussurro constante pode ser usado para criar uma tensão que aponta que tipo de ambiente o personagem está e as coisas aterrorizantes que podem vir a acontecer.

Agora, passamos para um exemplo de sua utilização na representação de demônios em filmes. Até o começo dos anos 1970, a voz, como mecanismo de tensão, utilizada como a manifestação de um mal, era normalmente representada da mesma maneira; era acoplada ao seu dono. Por exemplo, para se escolher um vilão, este tinha que ter um certo tipo de voz, grave, que pudesse gerar medo e tensão. Por isso,

o ator Vincent Price, fez vários papéis como o vilão da história. Entretanto ela estava sempre presa ao ator; mesmo que esse usasse um timbre diferente ou tentasse deixá-la mais assustadora, a unidade entre voz e corpo não era divisível. Ou seja, até então, a voz de um demônio estava constantemente correlacionada com a pessoa que a emitia.

Nos anos 1970, o filme *O Exorcista* utilizou a voz destacada do corpo, que se tornou um exemplo bem conhecido e influenciou muitos filmes posteriores. Era gutural, com muitos efeitos, saindo de uma menina possuída. Foi um dos exemplos mais importantes em que a sua utilização pôde criar uma quebra de barreiras entre os aspectos sonoros, fazendo com que pudesse ser confundida com um efeito sonoro. (CARREIRO, MIRANDA, 2015)



Figura 14: Regan possuída pelo demônio Pazuzu

Em outro ponto interessante, sobre a música utilizada no filme, diretor William Friedkin queria criar uma ambiguidade entre os trechos com música e os efeitos sonoros. Ele queria que os efeitos, e não a música, criassem as sensações de horror nos espectadores (diferente de como a música costumava ser utilizada em décadas anteriores). Também por causa disso, há várias cenas no filme em que só se escuta o que acontece no quarto da personagem possuída Regan, e o público é estimulado somente com esses sons. Nesse caso, os efeitos sonoros estão atrelados ao demônio, mas a música, não. Ela é utilizada para marcar os medos sentidos pelos outros personagens, como a mãe de Regan.

Esse tipo de utilização da voz continuou sendo popular em vários filmes que vieram depois, como *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (*The Evil Dead*, Sam Reimi, 1981), que também utilizavam essa voz descorporificada dos personagens. Todos os que são possuídos durante o filme apresentam vozes grotescas, misturadas com outros barulhos, como respirações ruidosas. Essa mistura da voz com outras coisas para formar sons desconcertantes, e criar um rápido senso de que há algo errado, seja com os personagens que manifestam essa voz, ou com o local em que eles se encontram, é um grande recurso para se explorar nos filmes de horror.

3.6.2. Sons naturais que são descontextualizados/modificados

O vento também foi outro aspecto que se desenvolveu bastante e é muito utilizado. No caso de *Alien*, o *Oitavo Passageiro*, Whittington afirma que o som parece um “sonic organism”, que conectou os espectadores de uma maneira consciente e inconsciente. No caso, esses sons são utilizados com significados diferentes de seus sons normais. Vento, máquinas, computadores, entre outros, são usados de tal maneira que criam um sentimento próprio no espectador. Essas novas relações de imagem-som tornaram possível criar mais maneiras de se atingir a plateia com sentimentos nos filmes de horror, muitas vezes de uma maneira subjetiva. Um pouco parecido com a utilização da voz, o vento também pode ser usado como um presságio de que algo horrível vai acontecer no universo que estamos assistindo.

O vento parece gemer quando os tripulantes da nave Nostromo saem para averiguar o chamado de ajuda. Um sentimento de inquietação acompanha os personagens na caminhada até a nave alienígena. O fortíssimo vento no planeta LB426 não mostra somente que o local tem um ambiente hostil, mas também aponta para os eventos que a tripulação está fadada a vivenciar; ou talvez, até mesmo uma sensação de claustrofobia para os personagens e para os espectadores. Cria-se então tanto um significado direto sobre o som quanto um indireto e subjetivo.

Esse vento que uiva também pode demonstrar um estado mental frágil ou instável de um ou mais personagens. Um vento com essas características também é ouvido em *Os Inocentes* (Jack Clayton, 1961). A personagem principal, Senhora Giddens, é contratada como governanta de uma grande casa, para cuidar dos dois filhos do dono. Ela começa a mergulhar muito profundamente nas histórias de dois antigos empregados que morreram de uma forma misteriosa, e começa a achar que

os fantasmas dessas duas pessoas estão possuindo as crianças. Durante o filme ela vai lentamente ficando cada vez mais louca, e o som do vento muitas vezes é utilizado para mostrar a instabilidade psicológica que ela está desenvolvendo.



Figura 15: Senhora Giddens cedendo para a loucura

O vento também pode ser utilizado para representar um personagem. Em *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (Sam Reimi, 1981), esse vento é ligado ao demônio que se move pela floresta; os sons que pertencem a ele também incluem alguns ruídos indefiníveis, mas o vento parece ser uma grande e importante parte de sua característica sonora.

3.6.3. Orgânico/metálico

No final dos anos 1970, houve um grande desenvolvimento de sons que misturavam aspectos orgânicos (como sons de animais, vozes ou outros), com sons de metais (máquinas, entre outros). Isso dá uma característica viva para coisas inanimadas, ou o contrário, algo de metálico em seres orgânicos. É interessante notar como os dois maiores exemplos de utilização desse aspecto se referem a filmes em que os dois personagens que são ligados a esses sons são criaturas alienígenas. Talvez esses sons tenham sido escolhidos para criar um distanciamento ainda maior entre esses seres e os personagens (e público). Ao invés de ser o seu típico monstro derivado de animais ou robôs assassinos, a mistura tem o poder de criar uma monstruosidade nunca antes vista.

Em *Alien, o Oitavo Passageiro*, são esses os sons que o xenomorph produz. O monstro apresenta essas mesmas características sonoras no campo das imagens; uma nova possibilidade que poderia criar sensações interessantes no público. Como exemplo, temos o guincho do monstro. Quando Dallas entra na ventilação da nave para tentar encontrar o alien, ele acaba indo na direção errada e a criatura o encontra; seu guincho repentino contém tanto características animais quanto algo metálico que ressoa em sua voz, chegando a se misturar com o barulho agudo do equipamento de comunicação.

Ele nasce de uma pessoa, mas, quando vaga pela nave, notamos a sua grande semelhança com os arredores. Ele se camufla naturalmente na espaçonave, pois tem um corpo que lembra os canos metálicos (como notamos mais diretamente na cena em que Ripley chega na nave de escape, mas não consegue ver o alien deitado entre os canos). Além do alien, há outra coisa que tem a mesma semelhança orgânico-metálico: a nave *Nostromo*. Com a nave, entretanto, cria-se outro aspecto com essa mistura; com a caracterização do meio de transporte que apresenta muitos traços que o indicam como se estivesse na realidade vivo. Os próprios tripulantes se referem a sala principal de comando como Mãe. E talvez seja realmente a mãe do alien, novo habitante que tem tantas características sonoras semelhantes com seu novo habitat.

Em *O Enigma de Outro Mundo*, a Coisa que utiliza o corpo humano para sobreviver, só está usando as pessoas como um equipamento. É altamente inteligente e só revela sua forma se estiver em perigo real de ser descoberto. Podemos ver porque a representação desse ser que utiliza seres humanos como objetos, pode se tornar ainda mais forte quando conectado a esses sons orgânicos e mecânicos. Não temos quase nenhuma informação sobre ele, além de sabermos que assimila seres vivos para proteção, e tem a capacidade de construir uma nave. Algo assim tem o potencial de ficar ainda mais estranho e misterioso se pareado com os vários sons que ele apresenta durante todo o filme.

3.6.4. Relógio

O relógio também apresenta diversas utilizações, tanto diretas, indiretas ou mesmo ambas. Ele pode ser abordado como apresentando uma informação que só virá a se concretizar no futuro. Como, por exemplo, o relógio em *O Exorcista*; o padre Merrin tem problemas do coração e, enquanto ele está conversando com o homem

no começo do filme, o relógio que tocava incessantemente na parede para de repente, deixando Merrin perplexo. Somente no desfecho do filme, no confronto final, se descobriria que o padre morreria de um ataque cardíaco, tentando exorcizar o demônio Pazuzu, confirmando o seu destino.

Pode-se pensar que é como se o tempo estivesse atrelado a estas histórias de horror, muitas vezes apontando para um evento que está para acontecer. Em *O Chamado* (*The Ring*, Gore Verbinski, 2002) temos a mesma situação, agora fazendo parte do ponto principal do filme, com uma história completamente voltada para uma situação horrível que se coloca como incontrolável e impossível de deter. Assistir a fita de vídeo amaldiçoada é tratado como uma iminência terrível, essa catástrofe que acomete os personagens.

O barulho de tique do relógio também pode significar algo a mais. Um aviso do futuro, ou mesmo de algum perigo acontecendo no presente, enquanto o relógio continua a bater como que para lembrar o espectador de que algo está muito errado. Em *Noite do Terror* (*Black Christmas*, Bob Clark, 1974), há esse constante som de relógio na casa em que se esconde o assassino; que é a mesma casa em que todas as meninas da *sorority* moram, desavisadas de sua existência. O som está sempre presente em cena, e seu sentido parece ser bem maior do que uma mera verossimilhança, pois seu ritmo muda constantemente, apesar de ser um relógio comum que sempre está em um mesmo cômodo. Os tiques que aumentam toda vez que há um fracasso dos personagens de sequer pensarem que há um assassino em sua residência, matando e saindo impune. O tique sempre está presente para lembrar o público da presença do assassino que se esconde no sótão, sem as moradoras da casa estarem cientes.



Figura 16: O Assassino vaga sem estarem cientes de sua presença

3.6.5. Coração

Esse tipo de som muitas vezes parece estar mais conectado com personagens, apontando para seus sentimentos, relativos à situação que estão passando. Por exemplo, quando está ligado a alguém ou algo, pode se referir à sensação de pavor, com sons que vão ficando cada vez mais rápido para criar um desespero no espectador. Ou em alguém que está morrendo, e escutamos esses sons de angústia presentes na cena. Como exemplo da primeira maneira, temos o filme *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio*, onde essa característica parece ser bastante utilizada. Para criar a tensão da situação, quando Cheryl é atacada por alguma coisa na floresta, ela volta correndo para a casa onde o resto de seus amigos se encontram, procurando por segurança. Quando ela chega, com a criatura ainda em seu encalço, ela tenta destrancar a porta apressadamente, enquanto o demônio continua a se aproximar e várias batidas de coração começam a soar e ficam cada vez mais rápidas e mais fortes.



Figura 17: Cheryl tenta desesperadamente abrir a porta

Sobre o segundo exemplo, temos um que já foi discutido anteriormente, que é o caso de *King Kong* (1976); quando Kong está morrendo, podemos escutar as batidas de seu coração ficando cada vez mais fracas, até cessarem para sempre.

Mas esses sons não necessariamente precisam fazer parte de algum personagem, também são muito usados na ambiência, como forma de criar uma tensão no espectador. Há vários momentos em que isso acontece em *Os Invasores de Corpos* (1978), em que batidas graves são usadas na cena, mesmo antes de qualquer coisa mais séria acontecer, só para criar esse clima e situar essa atmosfera do filme. Pode-se dizer que essa seria uma maneira mais subjetiva desse tipo de som, por muitas vezes entrar em cena bem suavemente e não alterar sua intensidade.

3.6.6. Ossos, cartilagens quebrando

Cartilagem e barulhos de ossos quebrando podem ser utilizados para aumentar ainda mais o sentimento de repulsa no público. Se o horror já é considerado como um dos gêneros que causa reações físicas em seus espectadores, esses novos sons complexos só fazem aumentar o desconforto que pode ser causado. É interessante ver como algo que está acontecendo com o personagem dentro do universo do filme pode afetar tão fortemente as pessoas da vida real.

Whittington cita o exemplo de *Um Lobisomem Americano em Londres*, e como os sons da transformação do personagem principal em um lobisomem, com os sons

de ossos quebrando, grunhidos, pelos crescendo, entre outros, fizeram o público no cinema literalmente uivar de dor.



Figura 18: A dolorosa transformação em *Um Lobisomem Americano em Londres*

Talvez seja um dos sons mais fortes usados para deixar o público desconfortável. O mesmo estilo de horror é utilizado em *Alien*, o *Oitavo Passageiro*, na dolorosa cena em que a criatura sai do estômago de Kane. Podemos escutar várias partes se quebrando enquanto a criatura rompe brutalmente o corpo do personagem. É talvez uma maneira bem direta de criar essas sensações de horror em quem está assistindo a cena.



Figura 19: O alien sai do corpo de Kane

Também na horrenda cena em *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio*, quando Shelly, possuída, morde seu próprio pulso e arranca sua mão.

Similarmente em *O Enigma de Outro Mundo*, todas as cenas de transformação da Coisa parecem ter esses aspectos, principalmente porque todos os corpos são de criaturas orgânicas que o monstro assimilou, e as está rompendo para se defender e assimilar mais seres vivos. Como na primeira aparição, quando a Coisa está em um corpo de um husky siberiano, o seu rosto se abre, destruindo a cabeça. Ou na cena de Norris, em que o médico está tentando reanimá-lo com um desfibrilador, mas quando tenta a segunda vez, o peito se abre como uma boca e arranca os braços do médico, e continua com sua transformação; quando é queimado, a cabeça tenta fugir, se rasgando do resto do corpo. E quando consegue, os sons continuam, enquanto a cabeça parece criar pernas de aranha, ainda com esses sons de quebra horrendos.

3.6.7. Jumpscare

Outro ponto que é válido destacar são os barulhos súbitos e altos para causar sustos nas obras de horror. A maioria dos filmes hoje utilizam esse artifício, mas ele já estava em voga até mesmo nos anos 1970. Como exemplo, temos *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio* (1981), quando Shelly ataca Scotty subitamente no quarto. Ou *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), na primeira cena quando Leatherface aparece; alguns dos personagens estão olhando a casa com curiosidade, dando uma volta e se perguntando por que há carros escondidos com plantas do lado. Quando, de repente, sem qualquer tipo de aviso sonoro, Leatherface sai pela porta da casa e carrega Pam para dentro. E esse pode-se dizer que é um *jumpscare* um pouco diferente do que se utiliza hoje. Atualmente costuma-se colocar uma música tensa antes dessas partes, o que chegou até a virar um clichê.



Figura 20: Leatherface arrasta Pam para dentro da casa

Os *jumpscare*s começaram como uma maneira de assustar os espectadores subitamente. E, inicialmente, muitos eram feitos diretamente, como vemos nos filmes antigos. Entretanto, ainda na década de 1980, já temos uma outra derivação desse *jumpscare*, onde tenta-se criar uma situação em que o espectador baixe sua guarda, para assustá-lo de novo. Por exemplo, em *Sexta-Feira 13 Parte 2 (Friday the 13th Part 2, Steve Miner, 1981)*, no começo, a sobrevivente do filme de 1980 está em sua casa normalmente. Ela escuta um barulho e vai apreensiva averiguar o que é; um gato pula, a assustando, mas ela fica aliviada por não ser nada. Segundos depois há um ataque real de Jason, que a mata. Essa dissimulação começou a ser bastante utilizada. Entretanto, como o público já espera esse artifício, em vários filmes atuais houve o retorno do método original.

CAPÍTULO 4 – ANÁLISES DE FILMES DE HORROR

Nos capítulos anteriores abordamos tecnologia, desenho de som e já especificamos alguns dos mecanismos de horror e terror, agora vamos nos ater em analisar como essas características funcionam nos filmes especificamente, tentando localizar essas diferenças estéticas e tecnológicas em diversos períodos.

Para realizar esta análise, foram escolhidos dois tipos de filmes, com monstros que assimilam seres vivos, mas que contém uma abordagem um pouco distinta. Para tanto, pegaremos quatro filmes baseados no livro *The Body Snatchers* (1955), de Jack Finney, sendo eles: *Vampiros de Almas* (*Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956), *Os Invasores de Corpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, Philip Kaufman, 1978), *Os Invasores de Corpos – A Invasão Continua* (*Body Snatchers*, Abel Ferrara, 1993) e *Invasores* (*The Invasion*, Oliver Hirschbiegel e James McTeigue, 2007). Posteriormente, serão analisados três filmes baseados na história *Who Goes There?* (1938), de John W. Campbell Jr: *O Monstro do Ártico* (*The Thing from Another World*, Christian Nyby e Howard Hawks, 1951), *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*, John Carpenter, 1982) e *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*, Matthijs van Heijningen Jr., 2011).

4.1. Filmes baseados no livro *The Body Snatchers*

Portanto, vamos iniciar com os quatro filmes inspirados na obra de Jack Finney. A questão da invasão alienígena é uma coisa recorrente em filmes de ficção científica e alguns de horror. Mas é curioso notar que nesses filmes, se trata de uma invasão silenciosa, um organismo alienígena que planeja tomar a população sem nenhum tipo de atrito.

4.1.1. Vampiros de Almas (1956)

O filme conta a história do ponto de vista do médico Miles Bennell. Ele retorna a sua cidade depois de ter ficado fora por causa de uma convenção médica, e percebe que começam a aparecer várias pessoas dizendo que membros da sua família eram, na verdade, impostores. O psiquiatra Danny Kaufman, amigo de Miles, pensa que é

um caso de histeria em massa, mas na realidade há um organismo alienígena se apossando da mente das pessoas, e criando sua própria sociedade que não é mais humana.

É interessante notar que esse filme foi criado em uma época em que havia perseguição aos comunistas. Várias obras nessa década estão ligadas a essas perseguições, e muitas utilizam a cor vermelha em seus monstros, como *A Bolha*, ou *A Guerra dos Mundos (The War of the Worlds, Byron Haskin, 1953)*, para equipará-los a um ataque comunista. No caso desse filme específico, há um sistema alienígena que lentamente toma conta de uma cidade, convertendo seus habitantes, e tornando quase impossível de dizer se alguma das pessoas virou um alienígena ou se ainda é humano. A incerteza da pessoa ser um monstro ou não, é como se estivesse falando sobre o medo da época de alguém que você conhece ser um comunista, e essa paranoia se refletiu bastante nos filmes dos anos 1950.

A música segue o aspecto dos filmes dessa época, com partes bem marcadas, e uma mudança brusca caso a situação na cena se altere. Ou seja, em cenas de horror, há uma música de horror, em cenas românticas há também uma considerada adequada, e assim continua. Já no começo com o título e os nomes dos envolvidos há uma música bem proeminente, que parece marcar o estilo do resto do filme. Podemos citar vários exemplos dessa utilização alta da música como criação de tensão ao longo do filme: logo no início há uma música misteriosa quando os homens chegam ao local em que Miles está sendo mantido. Essa situação ocorre no momento presente, quando o médico já viveu toda a situação, uma vez que o filme inteiro se passa em um *flashback*. No momento em que os homens entram a música para, só para retornar quando destaca Miles saindo da porta de maneira brusca, gritando e tentando explicar sua história. Em outra situação: quando Miles está contando sua história, e passa pela parte em que o garoto Jimmy está correndo desesperado para longe de sua mãe, e o médico quase o atropela, há também uma música altíssima que marca o perigo presente. Outra cena em que podemos ver essa utilização da música como ponto principal na criação de sentimentos de horror é quando Miles e Becky chegam na casa de Jack, que havia ligado por causa de um problema que ele não quis especificar. Não há música em todo o momento, ela só começa quando Miles liga a luz em cima do corpo coberto com um pano. Ela aumenta um pouco quando Jack diz para Miles puxar o pano, e a música explode de repente quando o rosto é revelado. E, quando a semente alienígena que cria a cópia dos corpos aparece

diretamente na tela pela primeira vez, também há uma música alta e rápida. Ao aparecer novamente, na mesma cena, a música continua por mais tempo, forte, o que pode demonstrar a ameaça que a semente representa, e o perigo que todos correm.



Figura 21: Miles, Becky, Jack e sua esposa logo depois da revelação do rosto

A música muda sempre que há uma situação diferente em cena. Temos uma música romântica quando Becky aparece na sala de Bennell pela primeira vez, o que mostra o clima de romance existente entre os dois. Assim que ela começa a falar do problema de sua prima Wilma, e de como ela não para de dizer que seu tio não é mais a mesma pessoa, a música se altera para uma mais misteriosa. Quando o assunto muda, o tom romântico retorna. Mesmo na fuga de ambos no meio do filme, quando quase todas as pessoas da cidade já tinham se transformado em alienígenas, e eles estavam se escondendo dentro de um escritório, com música tensa, ainda há espaço para a utilização de uma mais romântica.

Outro ponto bastante comum que já foi discutido é a utilização da voz. Nesse caso, há um *voice-over* de narração de Bennell durante todo o filme. É um aspecto de exteriorização bastante usado no cinema clássico-narrativo norte-americano. No caso dessa obra, parece tirar um pouco da sensação de mistério da história, já que situações que poderiam deixar o espectador com dúvida se o ataque está realmente acontecendo ou não são explicadas por Miles, que reafirma a todo momento que algo a mais realmente está ocorrendo. Tal como na cena do quase atropelamento do garoto Jimmy, em que a mãe explica que ele só estava fugindo porque não queria ir para a

escola. Miles, em *voice-over*, diz que ele devia ter compreendido de que o pânico do garoto seria por algo bem mais importante do que somente não querer ir para a escola.

Em vários filmes dessa época, cada personagem tem um tempo para dizer seus diálogos, ninguém costuma atropelar, por assim dizer, as falas uns dos outros. Mas há alguns momentos com exceções, como em acontecimentos de maior pânico, com Miles berrando no começo para ser ouvido; contudo é somente uma fala, apesar do desespero da situação.

Um ponto interessante, que acontece mais de uma vez no filme, é a utilização de um silêncio súbito, que pode criar uma sensação peculiar. Contemplemos a cena em que há um corpo na casa de Jack. Após a música súbita ligada à revelação do corpo, há outra que continua sutil, mas constante. Os personagens estão conversando sobre as características físicas do corpo e, quando a esposa de Jack diz que os aspectos deste se assemelham a de seu marido, a música para bruscamente quando Jack, escutando essa informação, derruba ruidosamente a garrafa de bebida que estava segurando, cortando sua mão. Um tempo depois, a música volta lentamente, mas esse silêncio abrupto também parece criar tensão por causa da mudança drástica. O mesmo ocorre na cena no dia seguinte após toda essa confusão com o corpo. Miles e Becky estão na casa dele, tomando café da manhã; há uma música romântica, que para repentinamente quando um barulho alto vem do porão. Eles vão averiguar, descobrindo que era somente o homem do gás fazendo uma entrega. E depois que tudo se acalma, a música retorna no mesmo tom.

Diferentemente de alguns outros filmes da época, nem tudo o que se escuta tem uma representação em tela a todo momento. Uma situação bem interessante é quando, na cena do telefone, os personagens desistem de tentar se conectar a outros lugares para pedir ajuda e resolvem fugir. Enquanto a câmera aponta para o telefone fora do gancho, escutamos o carro de Miles indo para longe.

Em relação a outros filmes de épocas anteriores, neste há uma maior complexidade de sons de ambiente nas diversas cenas que aparecem. Logo no começo do *flashback*, quando Miles chega na estação ferroviária, há uma infinidade de sons, como o do trem, passos das pessoas em diferentes superfícies, além do barulho geral de um dia ocupado de semana. Quando Miles e Becky estão andando pela cidade, logo depois de sair de seu escritório, a cidade também apresenta vários sons de ambiente. Algo que pode ter contribuído para essa característica é este ser um filme com maior orçamento. Se comparado a filmes mais baratos, como *O Templo*

do Pavor (*The Mole People*, Virgil W. Vogel, 1956) feito com US\$200.000, e a filmes considerados de grande orçamento, como *Casa de Cera*, com US\$658.000, ele se encontra em um meio termo, feito com aproximadamente US\$417.000.

Acerca da tecnologia utilizada, mesmo tendo sido criado em uma década com tecnologias magnéticas de multicanais, esse filme foi feito em um sistema monofônico.³

Voltando às questões da estética da música e como ela é considerada o elemento principal, na cena no final do filme, em que Miles e Becky estão tentando fugir da cidade e saem correndo, uma sirene na cidade é acionada, enquanto várias das pessoas transformadas vão atrás dos dois para tentar pará-los. Essa sirene da cidade seria esteticamente interessante e até poderia ser uma criadora de tensão sozinha, mas ela fica muitas vezes encoberta pela música, durante toda a cena. Isso expõe ainda mais claramente a inclinação de se utilizar a música em relação a outros aspectos sonoros.

4.1.2. Os Invasores de Corpos (1978)

Na história do filme, Elizabeth leva uma pequena flor que colheu em um parque para sua casa. No dia seguinte, seu namorado Geoffrey está agindo de uma maneira estranha e distante. Então, ela procura ajuda com seu colega, o inspetor de saúde Matthew Bennell. Ele pensa que ela está com um problema que pode ser resolvido por um psiquiatra, e a apresenta a seu amigo David Kibner. Mas a cidade estava na verdade sendo atacada por uma forma de vida alienígena, que copia os corpos das pessoas e altera suas mentes, tirando sua humanidade.

De início, podemos notar a diferença nos créditos e no nome do filme. Além da música, há outros sons estranhos acompanhando a primeira cena. Ruídos agudos, um som constante não identificado, vento, entre outros; criam uma complexidade bem interessante de sons. Uma mistura bem significativa de música e efeitos sonoros.

Os sons não estão mais constantemente atrelados ao que é mostrado em tela, mesmo com coisas simples, como os vários barulhos que estão presentes logo na primeira cena. Diferentemente da primeira versão, em que essa característica acontece muito raramente. Há vários ruídos que escutamos sem saber com

³ Cf: <http://www.imdb.com/title/tt0049366/?ref_=nv_sr_2>.

antecedência sua origem, como o som do caminhão, que só realmente sabemos do que se trata alguns segundos depois quando nos é mostrado em tela.

Também parece haver bastante a utilização de instrumentos musicais para a criação de efeitos sonoros, assim como foi visto no filme *Psicose*. Logo no começo, quando a planta está crescendo na chuva, não é bem uma música que escutamos, parece mais um ruído, uma ambiência, apesar de ter algumas pontuações que reconhecemos como instrumentos, como uma tecla de piano meio estranha. O mesmo ocorre no final do filme, quando Elizabeth e Matthew estão correndo das pessoas transformadas, e entram em um caminhão vazio; há vários sons de teclas de piano, mas estes são estridentes e parecem efeitos sonoros.

Ao invés de uma música alta como na primeira versão, há várias músicas (ou sons) bem sutis, que são usadas como uma ambiência para criar tensão. Tal característica pode ser vista na cena em que Matthew está em uma sala fazendo as primeiras ligações para tentar avisar do problema das duplicatas na cidade. É baixa e tensa, e continua quando passamos a ver Elizabeth pedindo a um de seus colegas para analisar uma das pequenas plantas alienígenas.

No geral, parece que o filme em si tem bastante experimentação. Há várias cenas de tensão, mas cada uma parece ter uma característica distinta, sons diversos que são utilizados para cada situação nova que ocorre. Por exemplo, quando Elizabeth está explicando que a cidade e as pessoas parecem diferentes, como se algo estivesse errado, há vários sons difíceis de identificar que criam o clima da cena. Sons estranhos, que acompanham os barulhos das coisas na rua, ou agudos e esquisitos que vão aumentando com o passar da cena, parecem intensificar o desespero com a situação. Em outro momento, quando Elizabeth vai no consultório de Geoffrey para ver o que está acontecendo, também há um barulho diferente, como batidas, meio graves, que são constantes durante a cena, criando a tensão da situação anormal que está ocorrendo. E quando Matthew está fazendo as ligações tentando avisar sobre a possibilidade de as pessoas estarem sendo duplicadas, passamos por uma mistura de imagens com ele na cabine telefônica fazendo as ligações, e dele andando pela cidade, com uma expressão consternada; enquanto ainda escutamos sua voz nas ligações, acompanhada de um som baixo e estranho. Tem uma infinidade desses sons que são utilizados nessas cenas; e cada acontecimento parece ter uma combinação sonora diferente; nenhum parece ser igual ao anterior.

Também parece haver uma consciência maior desses sons, e uma escolha mais aberta de quando usar cada uma dessas infinidades de possibilidades de músicas e efeitos sonoros. Por exemplo, apesar de ter uma música clássica que toca na casa de banho dos Bellicec, assim que Nancy fecha a porta, e fica do lado de fora com o senhor Gianni (sabemos que há algo errado com ele, por causa da cena da banheira de lama, seu estranho comportamento, e por suspeitarmos que ele deu uma das plantas alienígenas a Nancy); quando a porta se fecha, a música para, aparentemente sem motivo, já que ela realmente estava tocando fisicamente no local. Vários sons estranhos tomam seu lugar: barulhos de algo se rompendo, um suspiro ríspido, meio metálico, e outros ruídos que parecem meio com vento, mas também lembram um tipo de voz em alguns momentos.

Há uma situação que é bem interessante de comparar com o filme de 1956. A cena em que um corpo que está se constituindo é encontrado por Nancy. Quando ela acha o corpo, diferente da versão dos anos 1950, a música não acontece logo quando ela retira o lenço do rosto, e nem é tão forte. O grito de Nancy fica em primeiro plano, e vem primeiro, enquanto a música vem depois e é bem mais sutil, somente um som grave que acompanha a situação. Um tempo depois, no momento em que o corpo abre os olhos, há sim um alto de música que acompanha a cena, mas é só uma nota que ressoa e vai diminuindo, e não uma grande construção musical como acontecia na primeira versão. Assim que Nancy acorda Jack, o corpo fecha os olhos com um barulho (uma batida baixa e abafada), e a música para de ressoar no mesmo segundo.

Sobre sons mais específicos, há um barulho de relógio dentro do apartamento de Elizabeth. Quando Geoffrey, agindo estranhamente, leva o lixo para fora e fica parado na rua sem fazer aparentemente nada, escutamos o som do relógio o tempo todo enquanto Elizabeth o olha com estranheza pela janela. O relógio então toca em badaladas subitamente, o que a assusta. Isso parece ser mais um marco da situação em si do que o fato do objeto estar na sala. Outro som utilizado da mesma maneira pode ser encontrado na casa de banho dos Bellicec, onde há um barulho de água bem desconfortável. Poderia ser do local em si, mas, novamente, só é usado quando parece estar em uma situação tensa, tal qual o relógio na casa de Elizabeth. Outro ponto bem interessante que talvez possa ser considerado, é que em várias cenas em que os personagens principais estão do lado de fora, podemos escutar sempre ambulâncias à distância. Quando Elizabeth está conversando com o psiquiatra, eles estão na rua, e pode-se ouvir bem baixinho barulhos de ambulâncias passando, como

se estivesse ocorrendo alguma coisa. Mas notamos que isso acontece frequentemente, quase sempre que a situação se passa em um local externo.

Podemos também notar como são complexos os sons referentes aos organismos alienígenas. Quando a planta começa a assimilar Matthew, no momento em que ele está dormindo no jardim, há uns barulhos estranhíssimos; começa parecendo com vento, e muda para um som que se repete em um *looping*. Barulhos da planta se mexendo, quebrando, um som que parece de coração, e mais alguns que são difíceis de identificar, ou até mesmo de tentar decifrá-los. Uma quantidade ampla de sons extremamente complexos. Os corpos que saem das plantas se movem e fazem barulhos estranhos, respiração, ruídos de vozes que não parecem humanos, guinchos horrendos, como monstros. Até mesmo as pessoas já duplicadas apresentam um som, que é um grito que fazem quando apontam para algum humano tentando fugir. Quando eles estão perseguindo Matthew e Elizabeth podemos escutar seus guinchos animais, que parecem conter uma mistura de vários sons.



Figura 22: Elizabeth transformada avisando da presença de Matthew

Outro aspecto que pode ser mencionado é, como as falas, ainda que sejam muito importantes para o desenvolvimento do filme, agora parecem um pouco mais orgânicas. Na cena da festa podemos notar como tem vários diálogos que se sobrepõem; quando Matthew está ligando para a polícia para perguntar sobre o acidente que ele viu mais cedo, Jack fica falando o tempo todo, interrompendo o que escutamos.

No filme, temos também alguns exemplos de músicas que não são utilizadas para criar tensão. Há algumas românticas entre Matthew e Elizabeth, mas, diferente da versão de 1956, elas não são tão frequentes, nem ocorrem todas as vezes em que eles estão juntos; e também parecem apresentar um toque mais moderno do que outras músicas presentes no filme. Outro momento, que também é um dos poucos que tem uma música muito proeminente, é quando Jack sai correndo para buscar ajuda, enquanto as duplicatas seguem ele e Nancy, tirando a atenção de Matthew e Elizabeth; ela tem um aspecto heroico, possivelmente a única com essa característica que toca durante todo o filme.

Nessa época ainda se usava o sistema analógico. Entretanto, podemos notar como um avanço nessa tecnologia tornou possível criar todas essas diferentes concepções vistas na obra. Também foi utilizado o sistema multicanal Dolby Stereo, que possivelmente deve ter influenciado na maneira de construir o som do filme.

4.1.3. Os Invasores de Corpos – A Invasão Contínua (1993)

Nessa terceira versão, dirigida por Abel Ferrara, a adolescente Marti vai morar com sua família por alguns meses em uma base militar por causa do trabalho de seu pai. Seu meio-irmão mais novo começa a notar que há alguma coisa estranha acontecendo, mas os outros membros da família não lhe dão atenção até ser tarde demais.

Inicia com uma música bem pesada, já no título do filme, mas que se mescla com outros efeitos sonoros, que são bem difíceis de identificar. O que pode mostrar que o filme terá uma mistura desses dois elementos.

Passados os créditos, a primeira cena já começa com um *voice-over* de narração da personagem principal, explicando a situação, contada em forma de *flashback*. Bem parecido com a versão de 1956. É uma exteriorização dos pensamentos da personagem. Esse artifício acontece durante todo o filme, reafirmando para o fato de que algo muito horrível está para acontecer.

Ocorre muito a utilização de música como criação de tensão. Logo no início, quando a família interrompe a viagem e param em um posto para descansar um pouco, ainda não há nenhum som que indique a situação que está por vir. Mas assim que Marti vai usar o banheiro, uma música forte toca, quando ela leva um susto com o homem que coloca a mão em sua boca para silenciá-la, e fala sobre as pessoas

transformadas estarem em todo lugar. Essa música forte e marcante também é muito semelhante com as usadas na primeira versão.

O som, no desenrolar do filme, começa lentamente a apresentar outras características que não a música. Quando Marti e Jenn vão até a casa de Jenn e encontram sua mãe, que está dormindo em um sofá, há uma música baixa e tensa porque ela pode muito em breve estar sofrendo a transformação, já que sua janela está aberta e qualquer um poderia colocar uma semente em seu quarto. Quando as duas saem do cômodo, deixando a mãe sozinha, começamos a escutar vento, alguns barulhos orgânicos e outros indefiníveis, ainda junto com música.

A maior mudança parece ocorrer na cena quando alguns dos personagens estão no bar, e o homem que abordou Marti aparece; começa uma música tensa, bem audível, provavelmente para mostrar que era a mesma pessoa, ou a ameaça que ele pode representar. A música se arrasta, um pouco mais suave, para a próxima cena, quando Marti e Tim estão caminhando, antes de parar totalmente. Eles se beijam, mas a música que toca continua com um aspecto de tensão; e segue enquanto a câmera aponta para um local com água, onde vemos várias pessoas retirando as sementes alienígenas, que fazem alguns barulhos estranhos de guincho enquanto são deslocadas, como se estivessem vivas. Somente quando várias dessas plantas estão sendo removidas da água pelos transformados, é que o som começa a apresentar verdadeiramente uma grande quantidade de características diferentes. Vários efeitos sonoros são usados para representar os sons não naturais desses organismos alienígenas. Essas grandes mudanças vão culminar na cena de transformação de Marti, que é feita somente com efeitos sonoros. Enquanto Marti está dormindo na banheira, sua cópia, escondida no telhado, começa a ser criada; há um som que fica ensurdecido e uma tensão que são criados somente com esses efeitos, tudo se mistura. Nós escutamos vários dos sons enquanto ela está sendo assimilada: alguns barulhos de coisas orgânicas se quebrando enquanto partes da coisa se movem em direção a ela, barulho de água, batidas graves de coração, algo que parece ser um bebê chorando, e mais uma infinidade de sons indefiníveis.



Figura 23: Marti sendo transformada

Um aspecto que parece ser bem importante na construção do clima geral da obra é um som metálico que está presente em várias cenas no decorrer do filme, inclusive sendo utilizado junto com músicas. Na cena da escola de Andy, o filho mais novo, a professora está pedindo para que seus alunos façam uma ilustração e, quando terminam, as crianças mostram seus desenhos; vemos que todos apresentam exatamente a mesma imagem. Há uma música com uma melodia que lembra o som de uma caixinha de música, com elementos infantis, misturada com alguns barulhos indefiníveis, que parecem algo metálico raspando, bem irritante e meio perturbador. Assistindo ao filme um pouco mais adiante, é possível perceber, em outra cena, qual parece ser a origem desse som. Depois que a mãe de Andy já foi transformada, há uma situação em que ela joga seu antigo corpo no caminhão de lixo, e a cena se passa em câmera lenta; pode-se notar que o som que ouvimos na escola de Andy é o mesmo som que o caminhão faz quando freia. Isso é interessante já que esse som comum que escutamos diversas vezes durante o filme também foi utilizado de uma maneira inesperada.

Vale notar, sobre a passagem da música para uma maior utilização de efeitos sonoros, que no final do filme, onde há um desespero para se tentar fugir daquela situação, há bem mais cenas que antes poderiam se utilizar de música, mas que agora estão sendo sustentadas somente com a sobreposição de sons na cena: helicópteros, os barulhos das criaturas quando gritam para apontar um humano, os soldados correndo, sirenes, entre muitos outros.

Podemos observar que esta versão parece que perdeu um pouco da experimentação, se comparada com a de 1978, que apresentava pontos sonoros distintos em cada cena de tensão. Notamos como esse aumento da tecnologia não necessariamente significa um aumento no nível conceitual de uma obra cinematográfica. No fim, quem toma a decisão de utilizar ou não as novas tecnologias em benefício do filme é o responsável pela obra.

4.1.4. Invasores (2007)

Nessa quarta adaptação, um organismo infeccioso vem do espaço por causa da queda de uma espaçonave. Ao primeiro contato, pessoas perdem sua individualidade e se juntam ao organismo maior dessa sociedade alienígena, que infecta todos de uma maneira alarmante e inteligente. Carol Bennell precisa salvar o filho, que está sendo mantido refém para que sua transformação seja concluída.

Logo no começo podemos perceber que há uma quantidade descomunal de sons, com uma complexidade incrível; já que este filme foi feito em uma época que se utilizava o digital, então houve essa possibilidade de criar toda essa diversidade de sons concomitantemente. Depois da grande mudança conceitual dos anos 1970, parece que chegamos em um ponto de pouco avanço nesse aspecto. Talvez a maior diferença entre essas décadas seja a evolução do sistema digital, tanto a tecnologia quanto a percepção cognitiva são complexificadas. O digital permite que muitas informações sonoras aconteçam a um mesmo tempo, portanto é necessário muito mais atenção para ser possível absorver todas as características apresentadas.

Acerca dessa complexidade, podemos nos ater à primeira cena, em que Carol está em uma pequena farmácia/mercado destruído, procurando desesperadamente por remédios que consigam deixá-la acordada. Conseguimos escutar seus pensamentos, que são sobrepostos, criando a sensação de que está acontecendo algo de errado na situação, e que ela está muito perturbada por alguma coisa. Depois, esse som se junta a muitos outros na cena, como barulhos de várias pessoas pedindo para serem libertadas de dentro do armário, um som de fundo constante de ambiência, um relógio batendo de maneira dramática, entre vários outros. Analisando seus pensamentos por um outro lado, pode ser somente uma exteriorização da personagem, que é muito recorrente em toda a história do cinema clássico-narrativo;

considerando que ela fala os nomes dos remédios que encontra, e faz comentários sobre todos.

Esse som de um relógio batendo existente na cena também parece estar bem presente em outras partes do filme. Já que Carol foi infectada pelo vírus alienígena, o som pode denotar a quanto tempo ela está acordada, sabendo que não pode aguentar muito mais sem dormir, e isso a desespera. É o que ocorre também na situação em que ela e o filho estão esperando dentro da farmácia/mercado; há o som aumentado desse relógio, que possivelmente marca a catástrofe pela qual os dois estão passando, ou o medo que sentem.

A tecnologia do som também possibilita gravação e a reprodução de sons mínimos, pois até mesmo o organismo alienígena sendo analisado no microscópio pelo doutor Galeano apresenta sons ínfimos acompanhando.

Sobre a música, ela apresenta aspectos bastante variados durante o filme. Em algumas situações, como na cena em que Tucker vai analisar os escombros do ônibus espacial que podem estar contaminados, começa sem nenhum tipo de música, mas, quando um dos pesquisadores relata que um organismo foi achado, e que ele não é da Terra, uma música tensa começa a tocar. E segue Tucker enquanto ele sai do campo de estudo, cortando o dedo com um dos pedaços de metal contaminado. Continua bem baixinha quando ele chega em casa, e se mantém até o momento de sua transformando, enquanto respira com dificuldade deitado na cama. No início, o som da respiração é muito mais alto do que a música, mas isso vai se nivelando até que essa fica bem mais alta enquanto a transformação piora. Ou seja, algumas vezes a música é utilizada de uma maneira mais discreta e subjetiva, e em outras é bem audível e marcada.

No geral, não parece haver nenhuma motivação para uma cena conter música ou não, nos dá a impressão que sua escolha é meramente aleatória. Não há nenhum som específico, seja música ou efeito sonoro que marque, por exemplo, o organismo alienígena. Cada situação parece apresentar sons distintos. Por um lado, como na cena que acabamos de abordar, há uma grande quantidade de música; em outras como no jantar de Carol com as pessoas transformadas, só há barulhos de coisas que se encontram na sala, sons ambientes como: talheres, pratos, a televisão que está ligada no jornal. Entretanto, mesmo na ausência de música, cenas como a do jantar parecem usar seu “silêncio” desconfortante para criar tensão. E na cena em que uma mulher está tentando desesperadamente parar os carros para avisar do que está

acontecendo, a tensão parece ser feita principalmente por sons de carros. Apesar de ter uma ambiência baixa acompanhando, os barulhos dos veículos são bem mais altos, complexos e parecem ser mais relevantes.

Algumas vezes, há músicas que parecem pertencer a certas situações, como por exemplo, um tom um pouco diferente quando Carol e seu filho estão em alguma cena juntos, tal qual quando andam para a escola; mas mesmo essa não é uma constante em todas as cenas integralmente. Ou, em outro exemplo, na perseguição de carro, parece ser o único momento no filme em que aquele tom de música aparece. No geral, aparentemente a utilização de música se dá de uma forma quase que aleatória.

Há também uma grande utilização de ambiência, somente um som baixo e contínuo que cria um clima opressor. Na cena em que Carol está conversando com Wendy, sua paciente, enquanto ela explica a situação de que seu marido é um impostor, parece haver só uma ambiência tensa na situação; não há nenhuma música bem marcada, só um som baixo.

Outro ponto interessante é que ocorre uma mesma utilização de música na segunda versão. Quando Carol vai a um jantar com Ben, há músicos tocando no local. Quando ela e Yorish começam a conversar no jantar, por um tempo a música continua a tocar, mas, quando o assunto entre os dois fica mais sério, falando sobre o que realmente significa ser humano, ela para. Essa situação acontece similarmente na cena da casa de banho no filme de 1978.

A versão atual também utiliza sons estranhos sozinhos, ou de objetos presentes no ambiente, para criar tensão. Como exemplo, temos a cena em que um homem suspeito bate na porta da casa de Carol. Quando ela se aproxima, vemos que ela percebe que algo está estranho; um pouco antes de ela fechar a tranca (aquela que permite que um pouco da porta seja aberta), há um som esquisito, que parece até um trem em seus trilhos, o que pode representar que algo está errado, ou que pelo menos Carol pensa que há algo de estranho no homem. Quando ele tenta abrir a porta violentamente no momento em que Carol vai tirar a chaleira do fogo, a cena mantém o barulho irritante da chaleira enquanto Carol tenta desesperadamente fechar a porta, e continua bem marcante quando ela olha pela janela para continuar observando o estranho, que se distancia.



Figura 24: O homem tentando invadir a casa de Carol

4.2. Filmes baseados na história *Who Goes There?*

Agora, vamos analisar os três filmes baseados na obra de John W. Campbell Jr. Na primeira versão (1951), a Coisa é apresentada como um monstro que se alimenta do sangue de seres vivos. Já nas duas últimas (1982 e 2011) a Coisa também pode ser considerada como apresentando uma invasão silenciosa, uma vez que pode assimilar seres vivos e imitá-los perfeitamente. A diferença é que os personagens descobrem mais cedo sobre sua existência, o que faz com que prontamente comecem sua luta.

4.2.1 O Monstro do Ártico (1951)

No filme, dirigido por Christian Nyby, pesquisadores e soldados no Ártico encontram uma criatura congelada e a levam até a base para ser estudada. O gelo derrete por um acidente e a criatura começa a aterrorizar as pessoas no campo.

É interessante notar a interação entre militares e cientistas nessa obra. Esse filme foi feito em um tempo em que havia um temor das consequências nocivas da ciência, possivelmente causado pelas armas atômicas. Consequentemente, a força militar é retratada como a que pode resolver o problema e salvar a todos.

Como ponto de partida, vamos refletir sobre alguns aspectos sonoros nessa versão. Começemos por analisar o som de vento. Ele não parece ser usado como um elemento para criar uma atmosfera de tensão. Só o escutamos quando alguém está

do lado de fora, ou quando um personagem abre a porta que os leva à tempestade. Parece ser exclusivamente apresentado como uma característica climática, sem maiores objetivos como, por exemplo, criar um sentimento de apreensão. Em uma cena no começo do filme, pela janela vemos alguém que vai entrar pela porta, notamos que há uma nevasca, e também a escutamos. Quando o homem abre a porta o som fica mais forte, mas, quando ele a fecha, e não vemos mais a imagem do lado de fora, não escutamos mais nenhum som da nevasca pois a atenção foi para o diálogo dos personagens. Pode-se discutir que há um som fraco de vento no quarto de Nikki, mas parece ter mais a ver com o fato do cômodo ter uma janela do que qualquer outra razão mais profunda.

Podemos notar uma música heroica claramente nessa primeira versão, em que tudo parece ser somente um grande desafio para os heróis do filme. Além disso, pode-se falar da “marcação” existente na música. Nesse sentido, nas sequências em a criatura está sendo enfrentada, há um sentimento completamente diferente do restante das cenas. Essa melodia heroica só está presente quando o confronto com o monstro está ocorrendo. Em todas as outras cenas não há música, nem outro tipo de efeito sonoro que possa dar uma continuidade em qualquer tipo de tensão que a Coisa possa ter provocado. Com isso, só há tensão quando algo importante está acontecendo, como, por exemplo: a descoberta da espaçonave, o cachorro morto achado dentro do armário da estufa, e em todas as outras aparições da Coisa. Sendo assim, os momentos em que a criatura não está em tela parecem instantes de descontração. Desse modo, pode-se ponderar que não há uma construção de tensão. Ela simplesmente aparece e depois desaparece como se nunca tivesse existido, tal qual uma montanha-russa durante todo o filme. Até mesmo em cenas preocupantes, como a que o doutor Carrington entra pela porta, todo machucado por ter sido atacado pela criatura, o som na sala continua o mesmo, sem música. No momento em que todos vão investigar para tentar pegar a criatura, e abrem a porta do local onde ficam as plantas, a Coisa está bem na porta, e tenta atacar os personagens; uma música alta começa a tocar de repente, acompanhada dos grunhidos do alien. Só há música em cenas específicas ligadas a criatura, no resto, quando ela não aparece, nem nada associado a ela, não há nada que indique tensão.

A primeira música proeminente que aparece é quando todos saem do avião para averiguar o local em que ocorreu uma queda. Quando a porta é aberta, uma música forte, constante começa a tocar, enquanto todos vão caminhando em direção

ao local. Quando eles chegam, a música diminui em alguns aspectos para que seja possível escutar os diálogos, mas ainda há algumas batidas constantes intervaladas. Ela vai se alterando um pouco e, quando as falas terminam, ela volta a ficar forte e a levar a cena. Continua se modificando se houver mais falas, ou se os diálogos cessarem. A música atinge volumes mais do que épicas na cena em que todos formam uma roda para tentar ver o tamanho do estranho objeto na neve. Quando eles estão em suas devidas posições, ela para abruptamente, e recomeça um pouco mais leve, enquanto eles conversam sobre o fato do objeto parecer um círculo perfeito, chegando a conclusão de que encontraram um disco voador.



Figura 25: A descoberta de uma nave espacial

Quando eles utilizam as bombas termais para soltar a nave, escutamos sim uma grande explosão, mas a verdadeira dramaticidade vem da música extremamente épica e forte que acompanha esse barulho. Ela continua quando eles notam que algo parece estar errado, e a nave explode em uma grande cortina de fumaça. Essa utilização da música é similar ao filme *Vampiros de Almas*, na cena discutida com a sirene da cidade.

Entretanto, como foi dito, assim que todos estão de volta na base, não há mais música; nem mesmo em cenas que poderiam utilizar algum ponto de tensão, como quando eles discutem antes da descoberta da verdade, sobre a possibilidade do que

caiu na Terra não ser um meteoro. Só há diálogos e os sons das coisas que acontecem.

Passando para outro aspecto, de que nunca ouvimos o som de algo que não nos esteja sendo mostrado em imagens, ocorre uma característica semelhante com a cena do macaco em *King Kong* (1933). No avião, quando vemos somente os pilotos, só temos os sons dessas pessoas. Quando a câmera mostra o resto da aeronave e vemos pela primeira vez que há cachorros huskies siberianos, só então escutamos alguns barulhos que vem desses animais. Outro exemplo um pouco diferente seria quando Henry e o capitão Patrick entram no laboratório para falar com o cientista Arthur Carrington. Há um ruído mínimo e não identificado na sala e, somente quando a câmera se move até o objeto que o emite, que é um equipamento que Carrington está utilizando, é que o som ganha importância e se eleva para ficar mais audível.

Ainda outra cena interessante é quando um dos médicos, o professor Wilson, coloca seu estetoscópio em uma das plantas (feitas da matéria da Coisa, alimentadas com sangue), não conseguimos ouvir o que ele escuta pelo aparelho, o que seria comum de acontecer em filmes mais modernos; ele somente explica em voz alta o que está captando, e uma música começa a tocar.

Algo muito peculiar sobre os diálogos desse filme, é que apesar das falas serem consideradas muito importantes, os personagens interrompem uns aos outros em algumas conversas, diferentemente do que era feito em outros filmes da mesma década. Se pegarmos *Vampiros de Almas*, por exemplo, isso não parece ocorrer frequentemente no filme. Cada fala costumava ser bem demarcada, e cada personagem tinha seu tempo de falar.

Outro ponto relevante nesse filme acontece quando o Doutor Carrington está falando sobre como eles deveriam tentar entender o alien e procurar se comunicar com a criatura para conseguir informações mais desenvolvidas sobre suas tecnologias. Algo na mesa chama a atenção do doutor, uma música tensa começa a tocar, enquanto todos os outros também olham para a direção que o cientista está observando. Em cima da mesa, na qual estava sendo analisado o braço da criatura, o braço decepado está se movendo. A música, então, nesse caso, foi utilizada como o suspense da situação, criando tensão e dúvida antes do espectador saber o que está acontecendo.

4.2.2 O Enigma de Outro Mundo (1982)

Na segunda versão, dirigida por John Carpenter, um helicóptero segue um cachorro husky pela neve, enquanto um homem tenta desesperadamente atirar no cachorro. Pesquisadores em uma base americana veem a comoção, enquanto o helicóptero desce e o homem começa a atirar para todos os lados. Os americanos, tentando se defender, atiram no homem, que deixa uma bomba cair, explodindo o helicóptero e matando o piloto e a ele mesmo. O cachorro sobrevive e os pesquisadores o levam para dentro da base. Mas o animal se mostra na realidade uma criatura alienígena que trará o caos para os ocupantes.

Nesse filme, ao vento é dado um significado maior. Este é um importante criador de tensão e acompanha o aumento do sentimento de paranoia entre os personagens. Como exemplo, observemos a situação em que esse som aparece pela primeira vez. Em toda a cena no início do filme (a caçada ao cachorro com o helicóptero), não escutamos um ruído sequer de vento, mesmo quando vemos algumas imagens de pessoas fora da base americana. Quando a máquina pousa perto da base, e o homem, saindo com arma e bomba, ainda tenta matar o cachorro, vemos então uma inquietação das pessoas na base, e somente nesse contexto o vento aparece pela primeira vez. Mais adiante, nota-se que apesar dessa pequena inquietação, o vento não é constante; como o homem foi morto, aparentemente não há mais perigo. Portanto, assumindo que o vento tenha uma característica psicológica, e não descritiva, não há motivos para ouvirmos seu som enquanto os personagens não passam por uma situação estressante. Entretanto, após a Coisa fazer sua primeira aparição, e o medo se instalar entre todos, o vento está permanentemente presente em todas as cenas, seja fora da base ou em seu interior, tornando-se cada vez mais opressor.

Outro exemplo do som do vento utilizado com esse propósito de aumentar a tensão, pode ser observado na primeira aparição da Coisa: quando o alienígena transformado em cachorro é colocado no canil, escutamos a intensidade do vento aumentar logo antes do cão começar a se transformar na criatura.



Figura 26: A Coisa em sua primeira transformação

Nesse aspecto, o autor William Whittington tem uma passagem que representa perfeitamente essa cena:

Quando Clark coloca o cão infectado em um canil, o volume do vento aumenta notadamente e ganha qualidades antropomórficas, gemidos e gritos. O design de som constrói uma cacofonia de ganidos de cachorros, sons de gosmas, ossos quebrando e vento incessante – até que a Coisa explode numa massa de tentáculos. (WHITTINGTON, 2007, p.138, tradução nossa).

Um ponto sobre o antropomorfismo mencionado (ou seja, usar características humanas em outros seres ou coisas não humanas), ainda segundo Whittington, pode ser notado na cena em que o personagem MacReady faz um teste de sangue em todos os presentes na sala, para descobrir quem foi assimilado pela criatura. O teste consiste em colocar um fio metálico aquecido em uma amostra de sangue retirado de cada um, com o pressuposto de que o sangue da criatura tentaria se defender a todo custo, caso fosse ameaçada com calor. Quando ele alcança uma amostra que está contaminada, do sangue pula uma criatura que grita, com um som de guincho, e tenta escapar.



Figura 27: O sangue pula tentando fugir

Podemos destacar nessa versão, que logo no início há uma música com batidas que instiga uma atmosfera de tensão. Contrariamente à versão dos anos 1950, não há uma diferença tão gritante entre as cenas supostamente tensas e as demais, pois, quando há música, ela é sempre construída; ou seja, começa sutilmente e vai se tornando cada vez mais alta, dependendo da situação. Mesmo em cenas com pouquíssima música, como no primeiro ataque da coisa, há uma construção sonora (em que o vento aumenta de intensidade logo antes da Coisa se revelar).

Neste filme parece que a música é um intermediário entre o vento e os barulhos emitidos pela Coisa. Por exemplo, em uma conversa entre os personagens sobre a criatura, em que não há nada significativo realmente acontecendo, há somente o som do vento. Se o clima aumenta e algo perigoso começa a ocorrer, ou alguém descobre alguma informação importante (como quando MacReady e Copper foram até a base norueguesa e encontraram as pessoas mortas e o bloco de gelo de onde veio a Coisa) há música instrumental. Entretanto, completamente diferente da versão de 1951, quando a criatura realmente aparece, a música quase não é utilizada, e o acompanhamento da cena é formado principalmente pelos ruídos que a Coisa emite, acompanhado do vento e algum outro barulho presente no momento, como os ganidos de cachorros ou o desespero dos personagens (por exemplo, na cena do personagem Norris, abordada no capítulo anterior).

É também comum voltar a usar música depois que o monstro foi queimado; nesse caso, muitas vezes ela permanece por mais algum tempo até ficar somente o barulho do vento, como se fosse o coração de uma pessoa batendo até se acalmar.

A respeito da música, o diretor John Carpenter diz o seguinte:

Você não deveria estar ciente do que estou fazendo. Sim, quando é assustador ou cheio de ação, você vai escutá-la, isso não é um problema. Mas você não deveria estar sentado escutando a música, ou estar ciente dela. Deveria estar sendo trabalhada “em” você... eu não quero que você esteja ciente da técnica. Eu só quero que você a sinta. (apud KELLEGHAN, 199-, online, tradução nossa).

Nesta versão de 1982, não há mais problema em deixar sons fora de tela, mesmo antes de sabermos qual sua origem. No início do filme escutamos o som de um helicóptero chegando um pouco antes de vermos sua imagem. E continuamos a escutá-lo mesmo quando a câmera foca em outro ponto (no caso, o cachorro que as pessoas no helicóptero perseguem).

Outro dado significativo é que escutamos o som de acordo com o lugar que a câmera se encontra. Ou seja, a intensidade do som do helicóptero varia dependendo da distância que a imagem nos mostra: se é um close do norueguês na porta, o som é alto; se é no cachorro, o barulho fica em segundo plano comparado com as passadas do animal na neve. Outro exemplo ocorre depois que o norueguês é morto, e o cachorro, levado para dentro; há uma cena em que o personagem Nauls está escutando música alta e, quando nos afastamos de sua sala, a música fica abafada pelas paredes.

Esse filme também foi feito em um mesmo momento do aumento de tecnologias, que foram um dos motivos que tornou possível fazer essa sonorização mais sofisticada. Apesar de não ser tão extremamente experimental como *Invasores de Corpos* (1978), apresenta inúmeras diferenças sonoras para criar sensações no espectador. Com até mesmo cenas de ataque inteiramente feitas com efeitos sonoros, o que também o torna um ótimo exemplo da potência que diversos efeitos podem apresentar.

4.2.3. O Enigma de Outro Mundo (2011)

Nessa terceira versão, a história ocorre antes da situação do começo do filme de 1982. Se passa na base norueguesa. Uma nave alienígena e um organismo são encontrados por um pesquisador norueguês. Almejando por mais pessoas que o auxiliassem na análise da descoberta, ele contrata alguns americanos para fazer parte da equipe. O organismo alienígena se solta do cubo de gelo no qual estava aprisionado e começa a assimilar os ocupantes da base.

Talvez a grande diferença entre o filme de 1982 e este é a questão da tecnologia digital. Nos anos 1980, ainda estava se editando e gravando em analógico. Havia sim uma questão tecnológica mais sofisticada, tanto que o filme de John Carpenter apresenta várias dessas sofisticações; ventos, ruídos orgânicos, gosma, ossos partindo, entre outros vários detalhes sonoros que são importantes não apenas para a narrativa, mas também para criar um clima de horror.

Mas a partir do digital, essas possibilidades se multiplicam, porque não há mais um limite de pistas que podem ser criadas; há uma série descomunal de efeitos digitais que podem ser aplicados, viabilizando a criação de um quadro de sons muito mais complexo do que antes era possível. E isso, apesar de não ser o único motivo, pode ter consequências nas questões estéticas; alterando os sons com os quais os profissionais estão trabalhando, e que atmosferas estão sendo criadas.

Por causa disso, um dos pontos que é possível observar é que a música e os efeitos sonoros são muitas vezes utilizados ao mesmo tempo, principalmente nas cenas de ataques da criatura. Se a versão de 1951 só usava a música, e a de 1982 se focava mais nos efeitos sonoros, essa nova versão parece utilizar quase que igualmente esses dois elementos; alterando um pouco a intensidade de ambos durante toda a cena de ataque. Quando o monstro sai do gelo, há um pouco de música, mas nesse caso específico o som principal são os barulhos do gelo se quebrando e os grunhidos altíssimos do alienígena. Na cena do primeiro ataque, há música; mas ela disputa espaço com os efeitos sonoros; cada segundo pode estar um pouco diferente do anterior, uma hora a música parece ser mais importante, em outra, existe uma maior complexidade de efeitos sonoros, há uma movimentação.



Figura 28: Griggs-Coisa ataca no helicóptero

Mas nem a música nem os outros efeitos sonoros parecem estar conectados especificamente com a Coisa; talvez essas duas características usadas ao mesmo tempo é o que esteja ligado à criatura. Porque em várias situações no começo do filme, temos cenas que se utilizam somente do vento para criar tensão, e em outras que só há música. Por exemplo, já se inicia com uma música na primeira cena, em que vemos a paisagem da Antártica, apesar de também ter um pouco de vento acompanhando. Quando os três homens estão em um veículo, indo pela neve em procura de alguma coisa, há uma máquina dentro do carro que parece estar captando um sinal ruidoso. No momento em que eles chegam mais perto, o sinal fica intenso e um pouco perturbador, e a tensão da cena é levada somente por esse som. O gelo cede e eles começam a cair, com a sonoridade sendo formada pelos vários sons de que compõem a cena: o carro arrastando, o gelo em si desmoronando, entre outros. Ao pararem no meio da queda, presos entre duas paredes de gelo, o que continua é o som de vento, sem nenhuma música presente. Em outra situação, em que Kate está conversando com o doutor Sander, no final do diálogo começa uma música meio de mistério, que vai aumentando e chega em seu ápice quando aparece o helicóptero em tela, indicando que Kate aceitou o trabalho e está indo para a Antártica. A cena da furadeira, assim como na primeira em que a máquina capta o sinal, a tensão é levada somente pelo som da furadeira, que é alterado em intensidade para criar angústia enquanto todos esperam e olham ansiosamente para a tentativa de retirar uma amostra da criatura, que está presa no gelo. Em outro momento, quando Kate acha o sangue no banheiro, e desconfia de que alguém no helicóptero tenha sido assimilado pela Coisa, a cena tem uma música mais baixa, e o som do helicóptero é que vai ficando cada vez mais agudo e incômodo. Nessas situações, mesmo quando ainda não há algo acontecendo, se utiliza músicas e outros sons para criar uma tensão desde o começo do filme; e essas características usadas são extremamente variadas.

Salientando, ocorre algo bem específico da mesma maneira que no filme de 1951. Na cena em que Kate está analisando uma amostra da pele de Henrik, que foi atacado e morto pela coisa, uma música tensa começa a tocar mostrando a reação de Kate, que percebe que algo está terrivelmente errado. Ou seja, escutamos uma música que nos cria uma dúvida e mistério sobre o que Kate viu no microscópio, assim como na cena que já foi apontada do doutor Carrington e o braço que voltou a vida. Um artifício que foi usado nos anos 1950 e que até hoje ainda funciona para criar uma expectativa no público.

Também temos um exemplo de *jumpscare* usado no filme. Na cena em que Derek está sozinho olhando para o bloco de gelo com a criatura, Peder fala algo bem alto para assustá-lo. Enquanto vemos a cena, podemos notar que é um exemplo de *jumpscare* falso; logo depois, a criatura sai bruscamente do gelo, fugindo em direção ao telhado. Procura-se enganar os que assistem para dissuadi-los de que terá realmente algo de ruim acontecendo, baixando sua guarda.

Consideramos também que várias vezes a música utilizada parece ser mais heroica do que o filme de 1982, que empregava sons mais graves para criar uma sensação de que não haveria um final feliz na história. Essa versão parece se assemelhar mais com a dos anos 1950, nesse aspecto, apesar de não ser tão exagerada quanto a mencionada. O filme até utiliza a mesma música de 1982, mas somente em dois momentos; primeiro bem no começo e depois somente no final. No resto do filme, existem vários momentos em que há músicas de aventuras e outros tons que incitam um final vencedor para os personagens, o que não ocorre. Como notamos na primeira cena do helicóptero, que parece ter um tom de aventura, enquanto os personagens se dirigem ao local de pesquisa.

Outros pontos interessantes são a utilização da música bem marcada, também bem parecida com a versão de 1951, como na cena em que todos se dirigem até o local onde a nave foi encontrada. Neste caso, há uma música bem pesada, marcada com vários altos, quando os personagens da viagem veem a nave pela primeira vez.

Um aspecto também distinto ocorre quando todos acessam o local de estudos; ao entrar na geleira, o som de vento torna-se mais grave, o que parece modificar a tensão entre os lugares. Não parece haver esse tipo de diferença em nenhuma outra versão.

É interessante fazer uma comparação entre a obra que acabamos de analisar e o filme *Invasores* (2007). Ambos são mais recentes e foram feitos utilizando uma tecnologia digital, e podemos ver como eles apresentam aspectos semelhantes. A complexidade gigantesca de som, possível no cinema digital, torna difícil se focar em todos os aspectos sonoros que são apresentados. Podemos notar que em nenhum dos dois filmes parece haver uma experimentação, pelo menos da maneira que existiu nos anos 1970 e 1980. Eles parecem se assemelhar mais em sua construção, utilizando-se de efeitos sonoros e música várias vezes ao mesmo tempo. Ou sons sozinhos do ambiente para criar tensão. Pode-se dizer que ambos são extremamente parecidos, uma grande diferença se formos comparar os filmes *Invasores de Corpos*

(1978) e *O Enigma de Outro Mundo* (1982), que apresentam características bem distintas. Vemos que esse incrível avanço na tecnologia sozinho não significa muito para o desenvolvimento de conceitos sonoros.

CONCLUSÃO

Procuramos, através desse trabalho, abordar vários aspectos que alteraram o desenho de som no cinema. Com um enfoque em sons que são utilizados em filmes de horror.

Com relação à tecnologia, podemos constatar que ela foi um dos aspectos importantes que contribuiu para que o desenho de som sofresse transformações ao longo do tempo. Primeiro notamos que o som acompanhando as imagens sempre foi algo que existiu, mesmo antes de haver qualquer tipo de tecnologia que tornasse possível a sua sincronização. Criações como o telefone e o fonógrafo também criaram um ponto interessante, que foi a autonomia da voz. A voz agora podia vir de um além, um som que não estava mais conectado a um corpo. O sistema multicanal que já existia desde o filme *Fantasia* (1940), mas que só começou a ser mais grandemente utilizado nos anos 1950, e nos 1970, também muito contribuiu para a construção de som no cinema. As melhorias das tecnologias de gravação e edição também alteraram a qualidade e a complexidade dos sons. E, posteriormente, essa mesma tecnologia multicanal foi ainda mais disseminada e importante para alterar a percepção do som em uma sala de cinema.

As mudanças sociais também foram importantes, como a dúvida da capacidade de entretenimento do cinema que aumentou ainda mais com o advento da televisão, contribuindo para que vários filmes de horror fossem feitos com baixo orçamento. Também a chamada geração “baby boom”, que sofreu uma grande influência por causa dos novos cursos de cinemas em universidades e a quantidade crescente de festivais de cinema; essas mudanças afetaram o pensamento crítico do público cinematográfico nas décadas de 1960 e 1970. Esses novos acontecimentos contribuíram como responsáveis pelas mudanças no design de som.

Um dado importante sobre o desenho de som é que, de fato, houve uma grande mudança de conceito que se expandiu nos anos 1970, e que atingiu os filmes de horror, ao ponto de que cada um que foi mencionado parece ter um estilo de sonorização diferenciado. A respeito do advento do digital nos anos 1990, este por si só, não foi um motivo suficiente para criar outra mudança de conceito nessa época em diante.

Os autores Noël Carroll e Vivian Sobchack apresentam opiniões diferenciadas de como catalogar os diversos filmes que foram mencionados. Enquanto Carroll

apresenta uma classificação mais fechada, com pontos específicos que diferenciam horror e terror, por exemplo, ou que o horror pode ser classificado somente por sua narrativa; Sobchack concorda com autores que não consideram inteiramente adequado fazer essa comparação entre livros e filmes, dois tipos de arte tão diferentes. No entanto, há vários filmes mencionados ao longo do capítulo que são analisados diferentemente do conceito dos dois autores.

Para criar sensações de horror nos filmes do gênero, há vários sons que são mais comuns de serem empregados. Os efeitos sonoros, a voz e outros artifícios, se tornaram largamente utilizados principalmente a partir dos anos 1970, que, usados juntamente com os sistemas de canais múltiplos, podem criar diferentes emoções subjetivas nos espectadores.

As mudanças no desenho de som aconteceram por causa de vários elementos. E as análises dos filmes de horror apresentam as diferenças peculiares existentes em cada um desses filmes, cada qual em sua época específica. O desenvolvimento do som é de suma importância para o filme de horror. Ele é um dos aspectos que ajuda a causar reações físicas no público, deixando os espectadores em um momento de tensão, ou de extremo pavor. Essa evolução possibilitou uma diversidade enorme de efeitos que começaram a ser utilizados como artifícios para causar vários sentimentos de tensão no público. *Jumpscares* são usados para assustar repentinamente, sons de ossos quebrando podem causar repulsa, sons baixos e constantes criam um clima sombrio, efeitos sonoros podem alertar sobre a presença do monstro, músicas que aumentam quando algo de horrível vai acontecer. O desenho de som apresenta possibilidades incríveis de provocar emoções nos espectadores. É essencial, e deveria ser um aspecto mais valorizado. Com as mudanças que aconteceram no decorrer da história, podemos compreender melhor o potencial dessa construção no filme. Discussões sobre a evolução desses sons utilizados são sempre importantíssimas e serão sempre bem-vindas para descobrir quais podem atingir melhor os espectadores, ou mesmo para criar novos conceitos nunca antes largamente utilizados. Certamente há infinitas possibilidades que não estão sendo exploradas, e que podem continuar a alterar grandemente o cinema de horror. Parece que estamos presos em um mesmo estilo desde a década de 1990, utilizando as coisas de um mesmo jeito. Será que não há maneiras ainda mais diferentes de se abranger esse som? Um desenvolvimento tecnológico por si só, provavelmente não

trará muitas alterações, é preciso estar atrelado à uma discussão para termos novas visões sobre o assunto.

Houve um grande processo de aprendizado durante a criação deste trabalho. Inicialmente, já havia uma ideia que seria discutida, mas toda a pesquisa nesses vários meses alterou gradativamente vários conceitos e ideias que estavam presentes no começo dessa monografia. Durante todo esse longo processo de pesquisa, de leitura, de discussões, de assistir diversos filmes, e analisá-los, o repertório foi se construindo e várias considerações também se desenvolveram extremamente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARROLL, Noël. *The philosophy of horror or paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990.

CARREIRO, Rodrigo; MIRANDA, Suzana Reck. Representações sonoras do diabo no cinema: vozes múltiplas e músicas mínimas em *O Exorcista*. Compós: Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2015. Disponível em:
<http://www.compos.org.br/biblioteca/artigo_compos_com_autoria_2862.pdf>

CARREIRO, Rodrigo. Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes do estilo. *Ciberlegenda: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense*, 2011. Disponível em:
<<http://www.ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/article/view/381>>

CASTANHEIRA, José Cláudio Siqueira. *Escutas Cinematográficas: Relações entre tecnologias e audibilidades no cinema*. Universidade Federal Fluminense: Instituto de Arte e Comunicação Social, 2014.

CHION, Michel. *Film, a sound art*. New York: Columbia University Press, 2009.

COOK, David A. *Lost Illusions: American cinema in the shadow of Watergate and Vietnam 1970-1979*. Berkeley: University of California Press, 2002.

FADEN, Eric S. The cyberfilm: Hollywood and computer technology. In: *Strategies: journal of theory, culture & politics*. Vol 14, issue 1, 2001, p. 77-90. Disponível em:
<<http://www.informaworld.com/smpp/title~db=all~content=g713447029>>.

KELLEGHAN, Fiona. Sound Effects in Science Fiction and Horror Films. In: *Filmsound.org*. Disponível em:
<<http://filmsound.org/articles/horrorsound/horrorsound.htm>>. Acesso em: 7 nov. 2015.

LANGKJÆR, Birger. Making fictions sound real: on film sound, perceptual realism and genre. *MedieKultur: Journal of media and communication research*, 2010.

_____. Spatial perceptions and technologies of cinema sound. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 1997.

LEV, Peter (Org.). *The fifties: transforming the screen, 1950-1959*. Berkeley: University of California Press, 2003.

LOBRUTTO, Vincent. *Sound-on-film: interviews with creators of film sound*. Westport: Praeger, 1994.

MONACO, Paul. *The sixties, 1960-1969*. Berkeley: University of California Press, 2003.

MURCH, Walter. The sound of Vietnam. Salon, 27 abr. 2000. Disponível em: <<http://www.salon.com/2000/04/27/murch/>>. Acesso em: 14 out. 2015.

O'DONNELL, Victoria. (Science fiction films and Cold War anxiety) In: LEV, Peter (Org.) (The fifties: transforming the screen, 1950-1959) Berkeley: University of California Press, 2003, (169-196).

PRINCE, Stephen. A new pot of gold: Hollywood under the electronic rainbow, 1980-1989. University of California Press, 2000.

SOBCHACK, Vivian, Screening space: the American science fiction film. Rutgers University Press, 1987.

WEIS, Elisabeth; BELTON, John. Film sound: theory and practice. New York: Columbia University Press, 1985.

WHITTINGTON, William. *Sound design & science fiction*. Austin: University of Texas Press, 2007.

WILLIAMS, Linda. Film bodies: gender, genre, and excess. University of California Press, 1991 *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4 (Summer, 1991), pp. 2-13.

FILMOGRAFIA

A bolha assassina (The blob). Direção: Irvin S. Yeaworth Jr. e Russell S. Doughten Jr., EUA: Fairview Productions; Tonylyn Productions Inc.; Valley Forge Films, 1958 (86 min), son., cor.

A guerra dos mundos (The war of the worlds). Direção: Byron Haskin, EUA: Paramount Pictures, 1953 (85 min), son., cor.

A mosca da cabeça branca (The fly). Direção: Kurt Neumann, EUA: Twentieth Century Fox Film Corporation, 1958 (94 min), son., cor.

A tortura do medo (Peeping Tom). Direção: Michael Powell, Reino Unido: Michael Powell (Theatre), 1960 (101 min), son., cor.

Abismo do medo (The descent). Direção: Neil Marshall, Reino Unido: Celador Films; Northmen Productions; Pathé, 2005 (100 min), son., cor.

Alien, o oitavo passageiro (Alien). Direção: Ridley Scott, EUA/Reino Unido: Brandywine Productions; Twentieth Century-Fox Productions, 1979 (116 min), son., cor.

Aliens, o resgate (Aliens). Direção: James Cameron, EUA, Reino Unido: Twentieth Century Fox Film Corporation; Brandywine Productions; SLM Production Group, 1986 (137 min), son., cor.

Apocalypse now (Apocalypse now). Direção: Francis Ford Coppola, EUA: Zoetrope Studios, 1979 (153 min) son., cor.

Blade runner, o caçador de andróides (Blade runner). Direção: Ridley Scott, EUA/Hong Kong/Reino Unido: The Ladd Company; Shaw Brothers; Warner Bros; Blade Runner Partnership, 1982 (117 min), son., cor.

Cantando na chuva (Singin' in the rain). Direção: Stanley Donen e Gene Kelly, EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM); Loew's, 1952 (103 min), son., cor.

Desafio do além (The haunting). Direção: Robert Wise, Reino Unido/EUA: Argyle Enterprises, 1963 (112 min), son., p&b.

Fantasia (Fantasia). Direção: Norman Ferguson, James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe Jr, Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, Paul Satterfield e Ben Sharpsteen, EUA: Walt Disney Pictures, 1940 (124 min), son., cor.

Guerra nas estrelas (Star wars). Direção: George Lucas, EUA: Lucasfilm; Twentieth Century Fox Film Corporation, 1977 (121 min), son., cor.

Halloween: a noite do terror (Halloween). Direção: John Carpenter, EUA: Compass International Pictures; Falcon International Productions, 1978 (91 min), son., cor.

Invasores (The invasion). Direção: Oliver Hirschbiegel e James McTeigue, EUA/Australia: Warner Bros.; Village Roadshow Pictures; Silver Pictures; Vertigo Entertainment, 2007 (99 min), son., cor.

King Kong (King Kong). Direção: Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, EUA: RKO Radio Pictures, 1933 (100 min), son., p&b.

King Kong (King Kong). Direção: John Guillermin, EUA: Dino De Laurentiis Company, 1976 (134 min), son., cor.

King Kong (King Kong). Direção: Peter Jackson, Nova Zelândia/EUA/Alemanha: Universal Pictures; WingNut Films; Big Primate Pictures; MFPV Film, 2005 (201 min), son., cor.

Medo (Janghwa, Hongryeon). Direção: Jee-woon Kim, Coréia do Sul: B.O.M. Film Productions Co.; Masulpiri Films, 2003 (114 min), son., cor.

Museu de cera (House of wax). Direção: Andre De Toth, EUA: Bryan Foy Productions; Warner Bros., 1953 (88 min), son., cor.

Noite do terror (Black christmas). Direção: Bob Clark, Canadá: Film Funding Ltd. of Canada; Vision IV; Canadian Film Development Corporation (CFDC); Famous Players; August Films, 1974 (98 min), son., cor.

O chamado (The ring). Direção: Gore Verbinski, EUA/Japão: DreamWorks SKG; Parkes+MacDonald Image Nation; BenderSpink, 2002 (115 min), son., cor.

O enigma de outro mundo (The Thing). Direção John Carpenter, EUA: Universal Pictures; Turman-Foster Company, 1982 (109 min), son., cor.

O exorcista (The exorcist). Direção: William Friedkin, EUA: Warner Bros.; Hoya Productions, 1973 (132 min), son., cor.

O fim do mundo (When worlds collide). Direção: Rudolph Maté, EUA: Paramount Pictures, 1951 (83 min), son., cor.

O iluminado (The shining). Direção: Stanley Kubrick, EUA/Reino Unido: Warner Bros.; Hawk Films; Peregrine; Producers Circle, 1980 (144 min), son., cor.

O massacre da serra elétrica (The Texas chain saw massacre). Direção: Tobe Hooper, EUA: Vortex, 1974 (83 min), son., cor.

O monstro da lagoa negra (Creature from the black lagoon). Direção: Jack Arnold, EUA: Universal International Pictures (UI), 1954 (79 min), son., p&b.

O monstro do Ártico (The Thing from another world). Direção: Christian Nyby e Howard Hawks, EUA: RKO Radio Pictures; Winchester Pictures Corporation, 1951 (87 min), son., p&b.

Os onocentes (The innocents). Direção: Jack Clayton, EUA/Reino Unido: Achilles; Twentieth Century Fox Film Corporation, 1961 (100 min), son., p&b.

Os invasores de corpos (Invasion of the body snatchers). Direção: Philip Kaufman, EUA: Solofilm, 1978 (115 min), son., cor.

Os invasores de corpos – a invasão continua (Body snatchers). Direção: Abel Ferrara, EUA: Dorset Productions; Robert H. Solo Productions; Warner Bros., 1993 (87 min), son., cor.

Psicose (Psycho). Direção: Alfred Hitchcock, EUA: Shamley Productions, 1960 (109 min), son., p&b.

Sexta-Feira 13 parte 2 (Friday the 13th part 2). Direção: Steve Miner, EUA: Georgetown Productions Inc.; Sean S. Cunningham Films, 1981 (87 min), son., cor.
Tubarão (Jaws). Direção: Steven Spielberg, EUA: Zanuck/Brown Productions; Universal Pictures, 1975 (124 min), son., cor.

Um lobisomem americano em Londres (An American werewolf in London). Direção: John Landis, Reino Unido/EUA: PolyGram Filmed Entertainment; Lyncanthrope Films, 1981 (97 min), son., cor.

Uma noite alucinante: a morte do demônio (The evil dead). Direção: Sam Reimi, EUA: Renaissance Pictures, 1981 (85 min), son., cor.

Vampiros de almas (Invasion of the body snatchers). Direção: Don Siegel, EUA: Walter Wanger Productions, 1956 (80 min), son., p&b.