

Estética Sonora no Cinema de Terror: Diferenças nos Efeitos Surpresas em *Ringu* e *O Chamado*¹

Filipe FALCÃO²
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

Resumo

A questão sonora é de grande importância para o cinema de terror. Seja através de gritos de pavor das mocinhas em perigo, trilhas musicais ou efeitos sonoros, o áudio auxilia na condução do medo proposto no roteiro. Algumas películas optam por um áudio com pouca interferência de trilhas e efeitos sonoros enquanto outras obras utilizam estes elementos em abundância. Tais escolhas podem influenciar na construção do medo nos filmes. Esta pesquisa vai, através de alguns modos de análise do elemento sonoro fílmico, trabalhar comparativamente o som na obra de terror japonesa *Ringu*, de 1998, e com o seu *remake* norte-americano *O Chamado*, de 2002. Através destes dois títulos, será possível investigar algumas variações de diferentes questões sonoras utilizadas em obras fílmicas do gênero terror.

Palavras-chave: cinema; terror; efeitos sonoros; diferenças; *Adobe Audition*.

Apesar de o cinema responder como um artefato audiovisual justamente por ser uma junção de imagens em movimento com áudio, a questão sonora não acompanhou as primeiras imagens vistas na tela grande. Os filmes do começo do século XX eram mudos e procuravam mascarar a falta de som utilizando trilhas que eram tocadas por músicos enquanto a película era projetada. O período final da década de 1910 e o começo dos anos 20 foram marcados por tentativas e fracassos para aprimorar a questão do áudio nos filmes.

O longa-metragem que permitiu ao público da época ouvir pela primeira vez sons sincronizados com as imagens foi *O Cantor de Jazz*³, de 1927. A pesquisadora de som no cinema Débora Opolski (2013, p.16) explica que “a partir de então, sendo possível a sonorização de imagens, pesquisas se desenvolveram em busca da melhor forma de utilizar o som em colaboração com a cena”. O público aprovou a então novidade e a adesão dos

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema do XIV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre em Comunicação pela Universidade Federal da Paraíba e Especialista em Jornalismo Cultural pela Universidade Católica de Pernambuco. Docente de Ensino Superior da Faculdade Metropolitana do Grande Recife e da Faculdades Integradas Barros Melo - AESO. E-mail: filifalcao@gmail.com

³ Filme do gênero musical, a trama acompanha um jovem cantor dividido entre a paixão pelo jazz e as tradições religiosas da sua família judaica. A película era muda, porém com um acompanhamento musical e sete canções interpretadas pelo astro da época Al Jolson. Assim, tratava-se de um filme cantado ou musicado, mas não falado. Mesmo assim teve impacto positivo. Foi então em 1928 que a primeira película totalmente falada foi produzida com o título de *Luzes de Nova York*.

estúdios foi quase que imediata. No final de 1929, o cinema de Hollywood já era quase totalmente falado. No resto do mundo, por razões econômicas ou tecnológicas, esta transição do mudo para o sonoro aconteceu nos anos seguintes. O advento do som também já parecia deixar claro que o público não iria ganhar apenas filmes com diálogos ou trilhas sonoras. “O termo som, utilizado pelos editores, não se refere apenas à música, a qual é acrescentada posteriormente, mas aos sons constituintes da cena, como diálogos, ambientes, objetos sonoros da cena, efeitos” (OPOLSKI, 2013, p.20). Estes elementos colaboram para que o espectador possa entender o discurso sonoro como parte da narrativa fílmica.

Este período inicial de imersão de sons na sétima arte coincide com a época apontada por pesquisadores e críticos como o primeiro grande ciclo⁴ comercial do cinema de terror⁵, que corresponde aos filmes de monstros da Universal da década de 1930. Se antes já era possível para o público acompanhar a trama de um vampiro sem som, como em *Nosferatu*, de 1922, a película *Drácula*, de 1931, transportou a plateia da época para uma história semelhante de vampiro, mas desta vez em uma Transilvânia repleta de sons. Em *Drácula*, já era possível perceber o discurso sonoro como parte da narrativa fílmica uma vez que a abrangência do áudio não deu som apenas ao sotaque húngaro do ator Bela Lugosi na sua apresentação como o personagem título, mas trouxe uma série de elementos que passaram a ser incorporados por demais obras do gênero. Como exemplo, é possível citar os lobos que uivam na entrada do castelo, as portas que rangem ao serem abertas, o escutar de passos quando não tem ninguém em cena, o sopro do vento, o canto da coruja, etc. Desde então esta união entre som e imagem tornou-se funcional para provocar medo. O pesquisador do gênero Rodrigo Carreiro (2011) destaca justamente a importância do áudio para películas de terror.

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

⁴ Apesar de ter tido a sua primeira manifestação como ciclo por meio do expressionismo com filmes como *O Gabinete do Dr. Caligari*, de 1919, ou *O Golem*, de 1920, é correto afirmar que “o horror cinematográfico concebido como gênero da indústria teve seu momento inaugural nos estúdios da Universal” (CÁNEPA; FERRAZAZ, 2012, p.06).

⁵ Existem autores que apontam filmes de terror e de horror como sinônimos, sem que existam diferenças entre eles. Outros pesquisadores discordam. Tal questão não será discutida neste trabalho, que vai manter a palavra terror para definir os filmes aqui estudados. No entanto, a expressão horror será mantida quando utilizada em citações diretas dos autores que compõem este trabalho.

Alguns dos filmes mais famosos do gênero utilizam a questão sonora não apenas para auxiliar na construção de momentos de tensão como também é possível citar exemplos onde o próprio som consegue “atuar” provocando medo sem a necessidade de uma presença física do vilão. O filme *Desafios do Além*, de 1963, traz um grupo de pessoas em uma mansão aparentemente assombrada. O diretor Robert Wisner criou momentos de tensão unicamente com a utilização de sons que representam ações sobrenaturais na residência. Em nenhum momento da obra é mostrado a presença visual de um fantasma, que na trama se manifesta unicamente através de sons de pancadas e batidas em móveis e paredes.

O som no cinema de terror

Em seus estudos sobre som no cinema de terror, Hutchings divide a questão em três vertentes: voz, música (trilhas sonoras) e efeitos sonoros. Vamos detalhar rapidamente estes três elementos antes de prosseguirmos. A questão da voz é um dos pontos mais comuns do gênero. Aqui é possível destacar o grito das vítimas. Seja de dor, medo, desespero ou loucura, o grito, geralmente de personagens femininos, é a consumação do ato de perseguição dentro de qualquer trama do gênero. A atriz Fay Wray costuma ser lembrada como a primeira “rainha do grito”⁶ do cinema por causa dos berros de pavor em *King Kong*, de 1933. Desde então, outras atrizes “assumiram” o posto como Janet Leigh, por *Psicose*, em 1960; Marilyn Burns, por *O Massacre da Serra Elétrica*, em 1974; Jamie Lee Curtis, por *Halloween*, em 1978; Neve Campbell, pela série *Pânico*, iniciada em 1996, entre outras. De acordo com Carreiro (2011), há uma razão cognitiva para que o grito tenha se tornado a mais reconhecível marca sonora do filme de horror. Segundo ele, a ação de gritar estimula a identificação afetiva entre o personagem-vítima e o espectador, gerando o sentimento de repulsa ou rejeição que é o elemento central na construção do sentimento de horror.

Outro elemento que chama atenção na questão do áudio em um filme de terror é a trilha sonora utilizada para estas películas. Hutchings (2004) destaca este tipo de inclusão musical, entre outros aspectos, para mostrar os diferentes tipos de humor e emoção dos personagens e das tramas, além de auxiliar na interpretação de eventos narrativos de uma maneira unitária e formal. Esta interpretação pode ser inclusiva a todos os gêneros do cinema. Foi na década de 1930 que a música foi se tornando cada vez mais importante dentro das tramas. Obras como *King Kong*, de 1933, e *A Noiva de Frankenstein*, de 1935,

⁶ O termo rainha do grito vem da tradução da expressão em inglês *scream queen*.

traziam, por exemplo, os primeiros usos de *leitmotifs*⁷.

Carreiro (2011) explica que a maioria das trilhas encontradas nos títulos de terror é composta por crescentes e glissandos, que são na verdade dois efeitos utilizados em filmes pertencentes a outros gêneros. No estilo crescente, a trilha é marcada por um aumento progressivo na intensidade dos instrumentos. “Já o glissando é um recurso de execução instrumental através do qual o instrumento percorre a distância entre uma nota e outra passando por todas as notas intermediárias” (CARREIRO, 2011, p.49). Este estilo pode depender da sua direção (aguda ou grave), duração (lenta ou rápida), ou intensidade (mais forte ou mais fraco). Carreiro aponta como exemplo de glissando grave e executado no sentido decrescente a música na cena de abertura de *O Iluminado*, de 1980. No filme, esta trilha, chamada de *The Shining (Main Title)*, tem duração de 3’32”. A composição de Wendy Carlos e Rachel Elkind parece se repetir a cada tempo médio de 30 segundos em uma mescla de instrumentos com uma discreta trilha eletrônica. Nesta repetição é possível perceber as sutis variações entre uma nota e outra, o que caracteriza o glissando.

Existe uma terceira área na qual o uso do som é de grande importância para o gênero. Trata-se dos chamados efeitos sonoros. Pensar nesta categoria significa destacar os sons que são produzidos e gravados para serem incluídos como parte da narrativa fílmica do produto audiovisual. Assim, os efeitos sonoros em filmes de terror podem responder como desde o som ambiente até barulhos que remetam à ideia de perigo como ruídos estranhos, portas e janelas que batem por causa do vento, além de uma infinidade de outros exemplos. Dentro dos efeitos sonoros, também é possível destacar o *startle effect*⁸.

Aumento brusco do som

O efeito surpresa não é exclusividade do cinema de terror, mas o gênero responde como o que mais utiliza a técnica. Hutchings (2004, p.134) se apropria das ideias defendidas por Robert Baird, um dos autores que desenvolveu estudos sobre o uso do *startle effect* no cinema de terror, para mostrar o cenário ideal para a utilização desta técnica através de três questões prioritárias. A primeira responde como a necessidade de existir a presença de um personagem em cena. O segundo elemento é referente a uma ameaça através de um vilão ou monstro, mas que este não é visto na cena. O ponto final é

⁷ Técnica na qual determinado som, musical ou não, é associado a um personagem, sentimento ou situação dramática.

⁸ Carreiro (2011) traduz o termo como efeito surpresa.

interpretado como uma abrupta intrusão desta ameaça, ou algo que faça alusão à mesma, dentro do espaço do personagem. Aqui é importante pontuar que não necessariamente teremos o vilão em cena, podendo ser algo que remeta a ele. Esta entrada abrupta geralmente acontece com a inclusão de um efeito sonoro com volume alto. A inserção inesperada do som pode ser através da representação de um barulho conhecido, como o bater de uma porta ou janela ou através de um *stinger*, que responde como uma nota ou acorde musical executado em volume ou intensidade mais forte do que a melodia ouvida ou o som ambiente da cena e de forma inesperada.

É importante deixar claro que os três elementos destacados por Baird para a funcionalidade do efeito surpresa muitas vezes são reconfigurados por diretores para criar o aumento abrupto do som com a finalidade de provocar cada vez mais tensão no público de forma repetida. Em alguns casos, por exemplo, não existe a ameaça eminente do monstro, mas o roteiro pode inserir o aumento brusco de áudio e assim, muito mais pelo som alto e repentino, tentar assustar quem assiste ao filme. Isto acontece porque o volume alto é capaz de afetar o corpo dentro de uma trama de terror exibida em uma sala com potentes caixas de som. Uma vez que as luzes são apagadas e a projeção começa, o público naturalmente fica tenso diante da história apresentada fazendo com que o áudio emulado se transforme em uma onda de altos decibéis. Ao ser projetada em uma sala com sistema de som digital, esta onda pode atingir em cheio a quem assiste à película e como consequência, o corpo reage fazendo com que as pessoas segurem nos braços da poltrona na busca de segurança ou simplesmente fiquem tensas e incomodadas com o alto barulho.

Aqui torna-se necessário destacar a diferença entre medo e susto nas películas de terror. De forma generalista e empírica, o medo pode ser considerado a sensação que surge da tensão e do mistério da trama. No caso de filmes sobre fantasmas, o medo pode vir da ideia de ter um ser desencarnado agindo no mundo dos vivos. Tal ação pode ser vista em cenas silenciosas sem que haja a necessidade de trilhas altas ou mesmo barulhos provocados por esta assombração já que a sugestão pode causar mais medo do que algo explícito. Para estes exemplos, os efeitos surpresas geralmente são poucos e justamente por não serem banais e corriqueiros, podem ser funcionais. Já os sustos costumam ser provocados através do uso em excesso dos *startles effects*. Nestes casos, o susto pode acontecer mais pela inclusão do alto som do que pela temática sugerida, o que pode distanciar o sentimento de medo. Alguns exemplos do uso em excesso dos efeitos surpresas são perceptíveis quando o personagem acende de repente a luz e esta ação vem

acompanhada de um *stinger*.

Para exemplificar de forma mais direta o que pode ser o *startle effect*, basta pensar em algumas sequências famosas do cinema de terror. Um dos primeiros filmes a utilizar o efeito surpresa foi *Sangue de Pantera*, de 1942. Na trama, a mocinha Alice, interpretada por Jane Randolph, é perseguida por Irena, Simone Simon, em uma rua escura e deserta tarde da noite. Na trama, Irena pode se transformar em uma pantera. Nesta cena específica, o público acompanha as duas caminhando separadas mas na mesma rua através das imagens das personagens e também pelo som dos passos de ambas. De repente, escutamos e vemos apenas o caminhar de Alice, que começa a andar cada vez mais rápido. O não ver ou escutar Irena significa para o público saber que ela já se transformou em pantera. Alice para em uma rua silenciosa. De repente, um barulho alto semelhante ao roar de um felino de grande porte assusta Alice. Ao mesmo tempo o som da pantera é abafado pela chegada de um ônibus em cena, que afugenta o animal e salva Alice.

Hutchings (2004) explica que foi a partir da década de 1970 que o gênero terror passou a utilizar sequências muito fortes do ponto de vista visual com o objetivo de chocar o seu público. Isto é especialmente verdade com os *slashers*⁹ e foi justamente em alguns destes filmes da década de 1980 que o *startle effect* e o *stinger* passaram a ser utilizados várias vezes na mesma obra. Apesar de não existir uma quantidade específica de efeito surpresa por filme ou por tempo de projeção, Hutchings (2004) afirma que a decisão de utilizar *startle effects* e *stingers* em excesso nem sempre serão funcionais, uma vez que é necessário criar um tempo para a construção do suspense. Já Carreiro (2011, p.49) defende que “o uso do efeito surpresa se multiplicou e, de certa forma, banalizou”.

Escutando fantasmas

No ano de 2002, a produtora norte-americana Dreamworks comprou os direitos autorais do filme de terror japonês *Ringu*¹⁰, lançado quatro anos antes. A produção oriental, dirigida por Hideo Nakata, acompanha uma jornalista chamada Reiko Asakawa que investiga a lenda urbana de pessoas que morrem sete dias depois de terem assistido a uma misteriosa fita VHS. A suposta maldição possui ligação com o fantasma de uma garota que

⁹ Filmes com assassinos psicopatas geralmente imortais que matam adolescentes. O número de mortes nestes filmes costuma ser alto, com uma média entre seis e dez assassinatos. Geralmente as jovens sexualmente ativas são mortas, enquanto as virgens costumam sobreviver.

¹⁰ Para os filmes japoneses, este trabalho vai utilizar os títulos originais das películas mencionadas.

teria morrido 30 anos antes chamada Sadako Yamamura. *Ringu*, ao lado de outros filmes semelhantes, chamou a atenção do mundo para uma subdivisão ou subgênero do cinema de terror japonês conhecido como *J Horror*¹¹, abreviação de *Japanese horror*. Tais obras ganharam notoriedade mundo afora, provocando uma espécie de “boom” em torno da produção cinematográfica contemporânea no Japão. Nos Estados Unidos, o *remake*¹² desta obra foi dirigido por Gore Verbinski e ganhou o título de *The Ring*¹³, traduzida no Brasil como *O Chamado*.

Apesar de possuírem bases narrativas semelhantes - a jornalista que investiga o mistério, uma fita de vídeo amaldiçoada e o fantasma de uma garota morta – sabe-se, obviamente, que as duas produções (*Ringu* e *O Chamado*) são diferentes entre si. O portal de críticas de filmes de terror 101horrormovies¹⁴, por exemplo, explica que “*O Chamado* não se compara ao clima sinistro que a versão japonesa carrega, que não apela para efeitos especiais e sustos baratos com o aumento repentino do som.” Já a crítica Isabele Boscov, da revista Veja, também destaca a forma como Hollywood se apropriou dos filmes *J Horror*. Para ela, o fato das produções originais serem consideradas obras de sucesso no Japão ajuda a despertar o interesse dos produtores do Ocidente.

Tanto *O Chamado* quanto *O Grito* foram garimpados por Hollywood na nova pátria do terror – o Japão – e têm o mesmo mote simples: fantasmas rancorosos vingam-se de sua passagem para o além perturbando os vivos e levando também eles à morte. O filão é lucrativo, para o público e os produtores. O primeiro recupera a chance de pôr sua própria imaginação a serviço do filme, já que o terror japonês se apoia mais em sugestão que em efeitos especiais. Já os estúdios usufruem de produtos testados e aprovados pela audiência japonesa (BOSCOV, 2005).¹⁵

¹¹ A terminologia *J Horror* é marcadamente anglófila e significa o endereçamento da cinematografia do Japão nos Estados Unidos, Europa e em contextos transnacionais. É possível então pensar o *Japanese horror* como uma extensão do que se convencionou chamar de manifestações da cultura pop midiática japonesa, que tem em sua gênese os *mangás*, as animações e os seriados televisivos que popularizaram o Japão como um local pop, por meio de produtos como *Godzilla*, *Power Rangers*, *Jaspion*, entre outros.

¹² O termo *remake* é utilizado para designar obras que são filmadas novamente. As refilmagens se configuram numa prática relativamente comum no sistema de produção cinematográfica em larga escala, como, por exemplo, no modelo produtivo de Hollywood, através dos estúdios cinematográficos.

¹³ Para os filmes norte-americanos, este trabalho vai utilizar os títulos em português das películas mencionadas, com exceção apenas quando a obra não tiver sido lançada comercialmente no Brasil. Desta forma, será então mantido o título original em inglês. Aqui, a personagem da jornalista Reiko foi batizada de Rachel, enquanto o fantasma se chama Samara Morgan.

¹⁴ Disponível em: <<http://101horrormovies.com/2012/09/24/75-ring-o-chamado-1998/>>. Acesso em 15 ago. 2013.

¹⁵ Disponível em: <http://veja.abril.com.br/050105/p_106.html>. Acesso em: 13 jan. 2014.

Em *Ringu*, assim como na maioria dos filmes de terror que fazem parte do *J Horror*, a inserção de momentos musicais acontece poucas vezes dentro da trama. A produção tem duração de 96 minutos e a utilização de trilha sonora é percebida 47 vezes. A maioria destes BGs¹⁶ é incluída de forma rápida com duração de dois, quatro ou cinco segundos. Esta trilha não costuma ser contínua perdurando durante toda a sequência. *Ringu* opta mais por uma construção de medo através da pouca utilização de BGs e sons ambientes.

A trilha de *Ringu* foi feita pelo compositor japonês Kenji Kawai, que já assinou mais de 140 trabalhos não apenas para películas de terror, mas também animações geralmente com temas fantásticos, como *Kokaku Kidotai*, de 1995. De acordo com Marriot (2004), para *Ringu*, Kawai atuou lado a lado com um técnico de som e como resultado final, a dupla gerou cerca de 50 BGs compostos por violinos, violoncelos e instrumentos percussivos. Kawai também criou cerca de 50 efeitos sonoros, que quando utilizados juntos com a trilha, torna-se quase impossível dizer onde a música termina e os efeitos sonoros começam. No entanto, a composição criada por Kawai também possui momentos claramente apenas musicais como, por exemplo, na sequência na qual Reiko encontra o cadáver em decomposição de Sadako no fundo do poço. Aqui é possível perceber uma trilha semelhante a qualquer filme que utilize a sonoplastia de uma bela música para transmitir emoção. Outra particularidade importante de *Ringu* acontece na sequência final na qual Sadako sai da televisão para o mundo real. Até então, o filme é marcado por uma trilha com inserções de três ou quatro segundos além de cenas silenciosas. Nesta sequência específica, Kawai apresenta uma trilha contínua e crescente com duração ininterrupta de 01'12'' na qual costuma ser considerada a cena mais impactante de *Ringu*.

Já em *O Chamado*, é possível perceber a inclusão de trilha sonora 112 vezes, o que representa mais do que o dobro utilizado em *Ringu*. Comparativamente, o tempo de duração da versão norte-americana é de 115 minutos. A composição é assinada pelo alemão Hans Zimmer, cujos principais trabalhos em Hollywood incluem *O Rei Leão*, a série *Piratas do Caribe*, *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, *O Último Samurai*, *A Casa dos Espíritos*, entre outros. O trabalho de Zimmer para *O Chamado* se assemelha às trilhas comumente vistas em filmes *mainstream*¹⁷ ou obras consideradas *blockbusters*¹⁸ com a utilização de

¹⁶ BG, ou *background noise*, costuma ser considerado um termo sinônimo para se referir a trilha sonora.

¹⁷ Filmes de alto poder de retorno financeiro nas bilheterias geralmente com atores e atrizes famosos e que pertencem a grandes estúdios com capital para bancar a divulgação internacional. As temáticas destas produções são de forte apelo comercial.

instrumentos como pianos e violinos que resultam em uma sonoridade claramente musical. Além de ser escutada em boa parte de *O Chamado*, também é comum a utilização de trilha de forma contínua. Ou seja, trata-se de uma inserção que não se limita a apenas uma cena de dois ou quatro segundos. Estes BGs podem ser crescentes ou decrescentes. Não é tão comum em *O Chamado* ter momentos sem trilha sonora e apenas com som ambiente, sendo estes baixos. Assim, torna-se fácil entender como a questão sonora pode ser reconhecida como diferente quando os dois filmes são comparados.

Quanto ao uso do *startle effect*, segue abaixo a lista dos efeitos surpresas nos dois filmes de forma comparativa. Aqui foi criada uma tabela dividida em quatro colunas. Na primeira foi colocada o tempo em que o efeito surpresa acontece no filme. Na segunda, qual é a ação. Na terceira coluna, se o *startle effect* contém *stinger* ou não. Na quarta, qual a duração do efeito surpresa. Aqui é importante deixar claro que caso o efeito surpresa venha acompanhado de um *stinger*, esta duração será a soma dos dois.

Tabela 1 – Efeitos surpresas em *Ringu*

Tempo	Ação	Stinger	Duração
20'45''	Flashback de Tomoko morta no armário.	Sim	02''
32'54''	A revelação na foto de Reiko.	Sim	01''
49'02''	Yoshi assiste ao vídeo.	Sim	08''

Fonte: o autor

Tabela 2 – Efeitos surpresas em *O Chamado*

Tempo	Ação	Stinger	Duração
07'29''	Morte de Katie.	Sim	2''
15'30''	Flashback de Katie morta no armário.	Sim	2''
48'00''	Samara toca Rachel em um sonho.	Sim	6''
01h15'25''	Rachel encontra centopeia.	Sim	2''
01h18'13''	Rachel é agredida pelo senhor Morgan.	Sim	3''
01h29'39''	Rachel encontra marcas de unhas de Samara dentro do poço.	Sim	2''
01h30'52''	Rachel encontra Samara no poço.	Sim	5''

Fonte: o autor

¹⁸ *Blockbuster* pode ser traduzido como arrasa quarteirão. Trata-se de um termo para designar os filmes mais assistidos no cinema comercial. Tais produções geralmente são de grandes estúdios, costumam ser lançadas em datas como férias escolares ou o verão norte-americano e, como resultado de uma campanha de divulgação milionária, as bilheterias costumam ser igualmente altas.

No que diz respeito ao uso de efeitos surpresas em *Ringu*, o total é de três. O que será investigado neste texto é o primeiro e acontece no tempo de 20'45''. A cena se passa no quarto de Tomoko, a sobrinha de Reiko. A garota assistiu ao vídeo maligno com outros três amigos e sua morte foi vista na abertura do filme. O começo da sequência não possui nenhuma trilha sonora, apenas inserção de sons ambientes, como o barulho proveniente de diálogos ou de passos das personagens. Parece haver um elemento fantasmagórico presente já que é possível escutar vozes de crianças na cena como que estando brincando. Dentro desta análise, é necessário abrir um parêntese para a utilização do silêncio em *Ringu* como elemento estético que se integra como parte fundamental da narrativa da película. A partir das ideias de Michel Chion (1994) sobre sonoridade fílmica, é possível perceber que os silêncios na obra de Nakata acabam por ganhar significados emocionais e, por se tratar de um filme de terror, também como elemento capaz de gerar tensão e prender a atenção do público. Aqui é importante observar que este silêncio apresentado por Chion não é absoluto de uma total ausência de qualquer tipo de ruídos naturais ou barulhos. Para ele, todos os lugares possuem seus próprios silêncios e estes não são absolutos possuindo na verdade impressões de silêncio.

De volta para a sequência analisada, a personagem Yoshino é a mãe de Tomoko. Ela está abatida com a morte da filha e pouco fala. Acompanhando Reiko, ela entra no quarto da filha e explica que achou o corpo da menina dentro do armário. A imagem seguinte mostra um flashback composto por duas cenas onde é possível ver como o cadáver de Tomoko estava quando a mãe a encontrou. Neste momento, temos o som da porta do armário sendo aberta com a mãe chamando pela filha. Este som da porta é alto, principalmente quando comparado com o que foi visto antes, onde não existe trilha. Esta primeira cena do flashback é rápida e o áudio da porta do armário sendo aberta tem duração de aproximadamente 01'' onde o efeito surpresa é escutado de forma clara. Já na segunda cena do flashback, no momento em que a câmera mostra o rosto de Tomoko, o efeito surpresa é potencializado com um *stinger* que dura 01''. O som de violinos neste momento é alto e rápido.

Apesar de Hutchings (2004) falar da necessidade de uma abrupta intrusão da ameaça para compor o efeito surpresa, nesta sequência específica em *Ringu* não temos a aparição de Sadako, embora as suas ações estejam presentes na cena em pelo menos dois sentidos. O primeiro acontece pela possibilidade de vê-la no momento em que a porta do armário é aberta ou termos mais detalhes de como Tomoko foi morta, o que não acontece. A segunda

e mais forte representação de Sadako neste contexto é através do que ela fez com Tomoko. Ou seja, mesmo sem estar presente visualmente na cena, a essência da ameaça da entidade pode ser claramente percebida.

Vendo o som

O áudio¹⁹ da sequência em questão será analisado agora de forma mais minuciosa através do programa de edição de áudio *Adobe Audition CS6*. O programa “interpreta” a questão do som através de análise numérica e cores, seguindo dados representativos de potência através da medição de escalas aqui definidas como *levels*. Tais definições do áudio começam com *dB*, sendo esta a ausência total de som na cena em questão. De forma progressiva, seguem as opções de -57, -54, -51, -48, -45, -42, -39, -36, -33, -30, -27, -24, -21, -18, -15, -12, -9, -6, -3 e 0. A potência mais baixa desta escala é a -57. A medida que o som aumenta, a numeração dos *levels* vai crescendo progressivamente. Estes áudios baixos são representados pela cor verde. Os sons medianos entre -18, -15 e -12 também são marcados por verde. As escalas em -9, -6 e -3 são consideradas altas e representadas no programa pela cor amarela. Quando a medição de som atinge o nível zero, e consequentemente a cor vermelha, o áudio está bastante alto. Caso esta constatação do número zero acontece de forma rápida e abrupta, com a possibilidade de inclusão de um vilão ou algo representativo deste mal, é possível estar diante de um efeito surpresa.






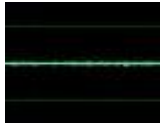






O *Adobe Audition* também permite acompanhar este som em forma visual através de gráficos que mostram uma onda representativa do áudio. No programa, existe uma linha central do volume, que equivale ao som totalmente ou quase mudo. Os *levels* são representados nesta medição de ondas através de oito linhas superiores e oito inferiores. Esta divisão representa os canais de áudio da esquerda e da direita. A medida que o volume aumenta, mais linhas são atingidas pela onda de medição. Vamos analisar a sequência²⁰ da revelação do corpo de Tomoko utilizando o esquema de estudo comparativo do som proposto por Opolski (2013). A pesquisadora explica que a tabela, que originalmente é dividida em três colunas, apresenta a interpretação sonora completa de longas-metragens. A divisão relata os eventos sonoros que existem em cada um das cenas. Para este estudo, serão

¹⁹ Os áudios de *Ringu* e de *O Chamado* foram extraídos dos DVDs originais e nacionais dos respectivos filmes. A mídia utilizada pode alterar a dinâmica da mixagem visto que cada mídia ou formato de vídeo possui uma mixagem específica.

²⁰ Este trabalho é baseado na dissertação de mestrado do autor. No texto original, as tabelas estão completas com todas as cenas das sequências analisadas. Em função de espaço exigido para este artigo, o número de cenas ilustradas nas tabelas foi reduzido. No entanto, o tempo de duração das sequências foi mantido no texto na sua forma original.

criados três novas colunas, totalizando seis. A primeira é referente ao tempo de projeção. A segunda é a explicação da imagem, enquanto a terceira é sobre o som. A quarta coluna traz a reprodução do *frame*, enquanto a quinta mostra a análise visual do som no *Audition*, onde será possível identificar, de acordo com a escala atingida, as linhas dos *levels*. Por fim, a sexta divisão destaca a escala atingida pelo áudio dentro dos níveis do programa de edição.

Tabela 3 – Análise de efeito surpresa e *stinger* de *Ringu*















Tempo	Imagem	Som	Frame	Escala <i>Audition</i>	Levels
20'27''	Reiko olha para o lado.	Sem trilha.			-36
20'30''	Yoshino fala que encontrou o corpo da filha no armário.	Sem trilha. Som da fala da mãe de Tomoko.			-24
20'39''	Close em Reiko.	Sem trilha.			-33
20'43''	Em flashback, Yoshino abre a porta do armário revelando o corpo da garota.	Efeito surpresa. O áudio é forte semelhante a alguém batendo em uma porta de madeira.			-3
20'44''	Close no rosto de Tomoko morta.	<i>Stinger</i> .			0
20'47''	Yoshino cai no chão e começa a chorar.	Reverberação do <i>stinger</i> como um eco perdendo a potência. Barulho da queda da mãe de Tomoko.			-12

Fonte: o autor

Esta sequência é dividida originalmente em 17 cenas com duração total de 02'09''. Todo este tempo é narrado sem a utilização de trilhas sonora, destacando apenas poucos sons ambientes e diálogos. A única inserção sonora de volume alto acontece através do efeito surpresa, que, já visto antes, dura 01'', com destaque para o *stinger*, que também dura 01'', totalizando 02'' de áudio alto. É interessante observar que após o *stinger*, o som reverbera na cena seguinte de forma decrescente como um eco.

Em *O Chamado*, existem sete inserções de efeitos surpresas. O começo da sequência na qual Ruth²¹ conta como encontrou o corpo da filha Katie²² é diferente da versão japonesa, embora trabalhe ao final com um *stinger* dentro de um efeito surpresa. A ação acontece no funeral da garota. Na cozinha da casa, Rachel conversa com a mãe de Katie, que se questiona o motivo da filha ter morrido. De repente, Ruth confessa para a irmã a forma como encontrou o corpo da garota. Segue então um flashback bastante semelhante ao visto na versão original. A sequência segue sem trilha sonora e utilizando o som ambiente, porém mesmo estes sons cotidianos, como o barulho de louças sendo lavadas na cozinha, tornam o áudio do filme mais alto quando comparado com o japonês.

Tabela 4 – Análise de efeito surpresa e *stinger* de *O Chamado*

Tempo	Imagem	Som	Frame	Escala Audition	Levels
14'45''	Ruth se questiona como o coração da filha simplesmente parou.	Sem trilha. Som ambiente da conversa e dos pratos sendo lavados.			-21, -18
14'50''	Ruth em primeiro plano com Rachel ao fundo.	Sem trilha. Som ambiente da conversa e dos pratos sendo lavados.			-21, -18
15'15''	Ruth fala que Rachel, por ser jornalista, pode descobrir.	Sem trilha. Som do diálogo.			-24, -21
15'18''	Close em Rachel.	Sem trilha. Som do diálogo.			-24, -21
15'25''	Ruth pede por favor para Rachel investigar.	Sem trilha. Som do diálogo.			-21, -24
15'30''	Em flashback, a cena mostra a mãe de Katie abrindo o armário e encontrando o cadáver da filha.	Efeito surpresa com <i>stinger</i> .			-3
15'33''	Ruth olhando para Rachel.	Reverberação do <i>stinger</i> .			-12

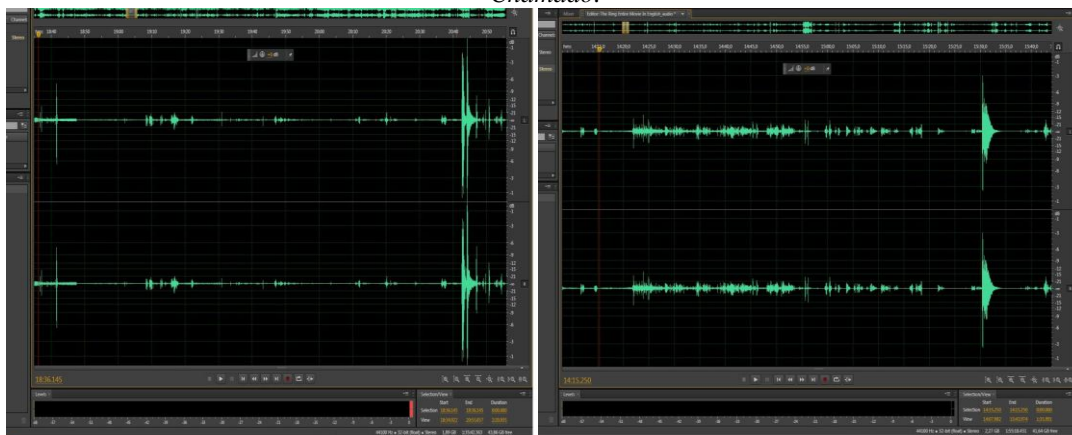
Fonte: o autor

²¹ Ruth é a “versão” norte-americana de Yoshimo. Ela é irmã da protagonista Rachel.

²² Katie é a “versão” norte-americana de Tomoko. Ela assistiu ao vídeo maligno uma semana antes e morre no começo de *O Chamado*.

Esta sequência de *O Chamado* possui duração de 01'14'' e é formada originalmente por 16 planos. Semelhante a versão japonesa, não existe inclusão de uma trilha sonora. Aqui são os sons provenientes de diálogos, da água que sai da torneira, da louça sendo lavada e manuseada, além de outros barulhos, que representam o áudio da sequência. Na revelação do corpo de Katie, é possível perceber a inclusão de um efeito surpresa que, assim como no filme japonês, também possui um destaque instrumental. No entanto, em *Ringu*, temos primeiro o barulho da porta do armário e depois o *stinger*. Em *O Chamado*, os dois sons estão unidos com destaque para o BG em um total de tempo de 02''. Segue abaixo (figura 01) as sequências completas das cenas analisadas em *Ringu* e *O Chamado*, onde é possível notar que a versão norte-americana possui mais elementos sonoros, o que torna o áudio de *O Chamado*, de forma geral, mais alto do que o presente em *Ringu*.

Figura 01 - Sequência de áudio da revelação do corpo de Tomoko em *Ringu* e do corpo de Katie em *O Chamado*.



Fonte: reprodução *Adobe Audition*

Considerações finais

Este estudo apresentou a importância do elemento sonoro não apenas em filmes, mas especialmente em películas do gênero terror. Aqui foi detalhado parte do áudio de *Ringu* e de *O Chamado* através do programa de edição *Adobe Audition*, onde é possível “ver” o som, o que gera dados concretos para análises comparativas sonoras de um produto audiovisual. Analisando os exemplos vistos neste texto, é possível perceber que, de forma comparativa, *Ringu* se mostra como um filme com menos interferências sonoras quando comparado com *O Chamado*, o que pode justificar a forma como o elemento medo é trabalhado nas duas produções. Outro importante ponto é percebido na diferença da quantidade dos efeitos surpresas, sendo três em *Ringu* e sete em *O Chamado*, o que leva ao

risco da produção norte-americana ter uma repetição dos *startle effects* possivelmente diminuindo assim o impacto dos mesmos na tentativa de provocar medo já que o público pode acabar “acostumado” com a repetição das interferências sonoras.

A duração do tempo também é um fator representativo na questão do efeito surpresa e este pode ser visto como mais uma diferença entre os dois filmes. No exemplo apresentado em *Ringu*, temos 01’54’’ de pouquíssimos sons antes de chegar ao momento do *startle effect*. A sequência completa tem duração de 02’09’’. Em *O Chamado*, o efeito surpresa acontece após 01’08’’. O tempo total desta sequência é de 01’14’’. Aqui é necessário citar novamente Hutchings (2004, p.136) quando ele afirma que “se a cena for muito curta, não haverá tempo para a construção do suspense.”²³ Assim, é possível destacar que a repetição dos efeitos surpresas e o tempo de utilização dos mesmos, assim como a quantidade de inserções de trilhas ou efeitos sonoros, podem ser pontos que auxiliam na construção de medo em filmes de terror.

Referências bibliográficas

BOSCOV, Isabela. Sustos Orientais. **Veja on-line**. Disponível em: http://veja.abril.com.br/050105/p_106.html. Acesso em: 13 jan. 2014.

CÁNEPA, Laura Loguercio; FERRARAZ, Rogério. **Espetáculos do medo: o horror como atração no cinema japonês**. In: Revista Contracampo, nº 25, dez. de 2012. Niterói: Contracampo, 2012. Pags: 04-23.

CARREIRO, Rodrigo. **Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo**. In: Ciberlegenda (UFF. Online), v. 24, p. 29-42, 2011.

CARREIRO, Rodrigo. **Relação entre imagens e sons no filme “Cinema, Aspirinas e Urubus”**. In: Revista da Associação Nacional dos programas de Pós-Graduação em Comunicação – e-compós, Brasília, v.13, n.1, jan./abr. 2010.

CHION, Michel. **Audio-vision: sound on screen**. New York: Columbia University Press, 1994.

HUTCHINGS, Peter. **The Horror Film**. Harlow: Pearson Longman, 2004.

MARRIOTT, James. **Horror Films**. London: Virgin Books, 2004.

OPOLSKI, Debora. **Introdução ao desenho de som**. Paraíba: Editora Universitária UFPB, 2013.

75 – Ring – O Chamado (1998). **101horrormovies**. Disponível em: <http://101horrormovies.com/2012/09/24/75-ring-o-chamado-1998/>. Acesso em: 15 ago. 2013.

²³ *The scene is very short so there is no time for a build-up of suspense.* (Tradução feita pelo autor)