

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa

Mestrado em Som e Imagem



**O Impacto da Evolução Tecnológica nos Efeitos Sonoros
dos Filmes de Terror**

Design de Som 2014/2015

Henrique Correia e Silva

Professor Orientador: Pedro Pestana

Professor Coorientador: Vasco Carvalho

Professor Coorientador: Vítor Joaquim

Junho de 2015

Agradecimentos

À Escola das Artes da Universidade Católica do Porto, a casa que me transformou no *designer* de som que sou hoje.

Ao Professor Doutor Pedro Pestana, pela incessável e incansável orientação, motivação e críticas sempre construtivas que me ajudaram e fizeram com que continuasse a ver este estudo sob uma lente apaixonante.

Ao Professor Doutor Vítor Joaquim, cuja boa vontade e cooperação tornaram este estudo possível.

Ao Professor Doutor Vasco Carvalho, cuja motivação constante me acalmou nas horas mais desesperantes.

Ao Professor Armando Ramos, que me encaminhou por esta área, devido à forma apelativa como transmite os seus conhecimentos, fez-me mover pelo caminho da arte do som.

Aos meus colegas de turma, pelo companheirismo nas altas horas da madrugada enquanto trabalhávamos. Em especial ao Diogo, pela cumplicidade e ajuda em descarregar o *stress* em forma de piada e pelos copos partilhados durante estes 5 anos.

Aos meus pais, que me deram todas as condições para que pudesse ter a formação que eles não puderam ter, mesmo que ao final destes anos ainda não percebam o que faço. Às minhas irmãs, ambas me deram momentos de diversão e descontração quando já não conseguia trabalhar mais.

Um especial agradecimento à Maria João, que me acompanhou nesta caminhada com rumo à minha formação. Incansável a ajudar-me em tudo o que precisei nestes três anos. Sendo em parte, a fonte da minha inspiração. Por cuidares de mim quando eu mesmo não o sei fazer porque sou uma criança em tamanho grande.

Resumo

O presente estudo propõem-se a compreender o impacto dos avanços tecnológicos nos efeitos sonoros de filmes de terror. Os dados foram recolhidos junto de 35 participantes de ambos os sexos, com idades entre os 20 e 33 anos. Foram utilizados dois instrumentos – entrevista semiestruturada e escala de impacto de filmes de terror (com e sem imagem) – de modo a analisar comparativamente a sensação de terror e impacto emocional transmitida pelos efeitos sonoros. Partiu-se assim das seguintes hipóteses: “Os efeitos sonoros aumentam o impacto de terror no espectador à medida que se desenvolvem os avanços tecnológicos” e “Os efeitos sonoros aumentam o impacto de terror no espectador quando associados à imagem do filme”. Os resultados foram tratados a partir do programa *IBM SPSS 20.0*. Os valores obtidos demonstraram que o impacto de terror tende a ser mais elevado nos filmes mais recentes, apesar dos participantes revelarem que os avanços da tecnologia prejudicaram os efeitos sonoros ao nível da originalidade e criatividade.

Palavras-chave: efeitos sonoros; filmes de terror; impacto emocional; avanços tecnológicos.

Abstract

The present study intends to understand the impact of the technological evolution on the sound effects of horror movies. The data was collected from 35 participants of both sex, with ages between 20 and 33. It was used two instruments – a semistructured interview and a scale of the impact of horror movies (with and without image) – so it could be analysed by comparing the feeling of horror and emotional impact transmitted by sound effects. So it was considered two hypothesis: “The sound effects increases the impact of horror on the spectator as the technological advances develop” and “The sound effects increases the impact of horror on the spectator when associated with the image of the film”. The results were processed on the program *IBM SPSS 20.0*. The values obtained show that the impact of the horror movies tend do raise on more recente movies, eventhough the participants state that the technological advances damaged the sound effects on the fields of originality and creativity.

Keywords: sound effects; horror movies; emotional impact; technological advances.

Índice

Índice de Tabelas	1
1. Introdução	2
2. Estado da Arte	4
1.1 Tipos de efeitos sonoros	5
1.2 A evolução tecnológica	6
1.3 Práticas de <i>design</i> de som nos filmes de terror.....	8
1.4 Reflexão acerca dos padrões atuais de <i>design</i> de som.....	12
3. Análise Sonora de Filmes de Terror	14
2.1 <i>Dracula</i> (1931) VS. <i>The Horror of Dracula</i> (1958)	16
2.2 <i>The Mummy</i> (1932) VS <i>The Mummy's Hand</i> (1940)	18
2.3 <i>Bride of Frankenstein</i> (1935) VS <i>Mary Shelley's Frankenstein</i> (1994).....	20
2.4 <i>The Wolf Man</i> (1941) VS <i>The Wolf Man</i> (2010)	22
2.5 <i>Cat People</i> (1942) VS <i>Cat People</i> (1982)	23
2.6 <i>The Thing from Another World</i> (1951) VS <i>The Thing</i> (1982).....	25
2.7 <i>House of Wax</i> (1953) VS <i>House of Wax</i> (2005)	26
2.8 <i>The Blob</i> (1958) VS <i>The Blob</i> (1988).....	28
2.9 <i>13 Ghosts</i> (1960) VS <i>Thir13en Ghosts</i> (2001).....	29
2.10 <i>The Haunting</i> (1963) VS <i>The Haunting</i> (1999).....	31
2.11 <i>Night of the Living Dead</i> (1968) VS <i>Night of the Living Dead</i> (1990)	33
2.12 <i>The Texas Chainsaw Massacre</i> (1974) VS <i>The Texas Chainsaw Massacre</i> (2003).....	34
2.13 <i>The Town that Dreaded Sundown</i> (1976) VS <i>The Town that Dreaded Sundown</i> (2014).....	36
2.14 <i>Halloween</i> (1978) VS <i>Halloween</i> (2007).....	38
2.15 <i>Friday the 13th part II</i> (1981) VS <i>Friday the 13th</i> (2009)	39
2.16 <i>A Nightmare on Elm Street</i> (1984) VS <i>A Nightmare on Elm Street</i> (2010).....	41
2.17 <i>Childs Play</i> (1988) VS <i>Curse of Chucky</i> (2013).....	42
2.18 <i>Embrace of the Vampire</i> (1995) VS <i>Embrace of the Vampire</i> (2013)	44
4. Estudo Empírico	46
4.1 Metodologia.....	46
4.1.1 Amostra	46
4.1.2 Instrumentos	47
4.1.3 Procedimentos	48

4.2 Resultados	49
5. Discussão e Conclusões	53
6. Bibliografia	59
7. Filmografia	65
8. Anexos	68

Índice de Tabelas

Tabela I. Listagem de filmes de terror analisados

Tabela II. Estatística descritiva do instrumento

1. Introdução

Este estudo nasce da necessidade de uma melhor compreensão do impacto da evolução tecnológica nos efeitos sonoros de filmes de terror, uma vez que a criação de efeitos sonoros nos filmes sofreu alterações significativas e torna-se pertinente considerar essas mudanças e questionar se as mesmas foram responsáveis por uma alteração no impacto dos efeitos sonoros nos filmes de terror atuais.

Importa ainda explorar esta problemática dado existirem lacunas na bibliografia sobre o tema. Sendo que esta investigação pode conduzir a um melhor desenho das práticas de *design* de som no género de filmes de terror.

Assim, esta investigação partiu de uma motivação simples: explorar os diferentes efeitos sonoros utilizados em filmes de terror de diferentes décadas e investigar a percepção de terror e impacto emocional destes efeitos no espectador. E, para tal, considerou-se como projeto final a criação e o desenvolvimento de um instrumento capaz de avaliar a percepção de terror causada pelos efeitos sonoros usados em diferentes épocas.

De modo a que essa avaliação seja o mais fidedigna possível, o instrumento contemplou o factor da imagem aquando a sua aplicação. Pois, apesar da imagem não ser o foco principal do estudo, os efeitos sonoros podem tornar uma cena assustadora e interessante mas tendem a precisar do factor visual (Thom, 1999). Para além de que importa considerar se a imagem (pode ou não) alterar a percepção dos efeitos sonoros, uma vez que uma variável multidimensional externa pode influenciar severamente a percepção do sujeito avaliado (Bech & Zacharov, 2006).

Posto isto, ao longo do Capítulo do Estado da Arte, apresento o enquadramento conceptual do estudo, dividido em quatro grandes temas: (i) tipos de efeitos sonoros, em que é feita uma delimitação de conceitos; (ii) a evolução tecnológica, onde é realizado um enquadramento histórico das principais mudanças; (iii) práticas de *design* de som nos filmes de terror, em que são apresentadas algumas das principais abordagens a efeitos sonoros; e por último, (iv) reflexão acerca dos padrões atuais de *design* de som, onde são perspectivadas as construções sonoras mais atuais.

A Análise Sonora de Filmes de Terror procura averiguar se existe uma relação entre os avanços tecnológicos e a concepção de efeitos sonoros no cinema de terror, através da visualização pessoal de diferentes obras realizadas em várias épocas.

O Capítulo do Estudo Empírico descreve as várias etapas da presente investigação, explicitando-se os objetivos a trabalhar, bem como as hipóteses de investigação formuladas. Segue-se então o enquadramento metodológico e o respectivo procedimento relativamente à caracterização da amostra, construção do instrumento e processo de recolha e tratamento de dados. Neste capítulo são ainda apresentados sumariamente os principais resultados obtidos.

Por último, na Discussão e Conclusão, os resultados encontrados são confrontados com o referencial teórico que os suporta, confirmando ou infirmando as hipóteses colocadas e, quando adequado, proponho possíveis explicações para os fenómenos observados. São ainda avançadas as principais limitações do estudo, bem como possíveis contributos do mesmo para o desenho de boas práticas de som.

2. Estado da Arte

Viers (2012) define efeito sonoro como qualquer som captado que tenha o propósito de simular uma história, sendo usado em filmes, televisão, rádio, teatro, jogos, telemóveis, entre outras indústrias. Os efeitos sonoros assumem particular importância na narrativa dos filmes de terror, pois são os elementos que geram tensão e sensações de medo no espectador (Ribrant, 1999).

Deste modo, pode afirmar-se que os efeitos sonoros são reproduzidos com a intenção de reforçar o drama presente nas cenas dos filmes, como por exemplo, o som de uma tempestade ou uma porta velha a abrir (Viers, 2012). Inclusivamente, o som pode revelar uma personagem ou até mesmo denunciar um período histórico, e pode também concentrar a atenção do público num detalhe da cena em questão (Ribrant, 1999). Num campo psicológico, o som pode trazer a sensação de pânico ao público através do simples uso de um relógio que avisa o espectador que o tempo da personagem se está a esgotar; ou de um sussurro arrepiante vindo da cabine do guia nas florestas do *Camp Crystal Lake* do emblemático *Friday the 13th* de Cunningham (Viers, 2012).

Contudo, de modo a que o efeito sonoro resulte numa resposta emotiva por parte do espectador, tal como o medo, é necessário ter em consideração uma série de técnicas (Carreiro, 2011). O autor refere ainda a necessidade de introduzir sons inesperados e dispersos na paisagem sonora, onde se torna difícil determinar a origem do som, criando assim um ambiente de tensão e suspense, revelando lentamente à audiência a identificação do som e, conseqüentemente, o esclarecimento do enredo.

Sonnenschein (2001) acrescenta que a implementação destas técnicas, que adicionam características mais dramáticas e tenebrosas aos efeitos sonoros, só resultam devido ao próprio público acreditar que o som sincronizado com o filme é o que está a ser emitido pela cena que estão a assistir; ou seja, existe margem de manobra para o *designer* de som manipular os efeitos e tornar estes mais assombrosos.

1.1 Tipos de efeitos sonoros

Na indústria cinematográfica, podem identificar-se cinco principais géneros de efeitos sonoros: (i) *hard effects*, (ii) *foley effects*, (iii) *background effects*, (iv) *electronic effects* e (v) *sound design effects*. Relativamente aos primeiros, os *hard effects*, constata-se que são os mais usados em cinema; são exemplos sonoros deste género o tiro de armas e buzinas. Os *foley effects* tratam-se de roupa, passos e impactos. Por sua vez, os *background effects* - mais conhecidos como ambientes - preenchem o vazio no ecrã, são tipicamente sons como vento, *room tones* e trânsito (Viers, 2012).

Os *electronic effects* são usados como base no *design* de som na pós-produção, com recurso a sintetizadores (bastante populares na década de 90 e responsáveis pela generalidade dos efeitos sonoros deste género). Por fim, temos os *sound design effects* que - dada a impossibilidade de serem captados naturalmente - são manipulados de modo a produzir um efeito, como o som de um *pin* a cair dando origem à produção de sons metálicos (Viers, 2012).

Em acréscimo a estes efeitos, transversais a toda a produção cinematográfica, nos filmes de terror também se recorre a técnicas como o *startle effect* e o silêncio (Heimerdinger, 2011). O primeiro é composto através do uso de tons agudos, padrões repetitivos ou sons específicos (e.g. vento), de modo a transmitir aos espectadores a sensação que algo de mal está para acontecer na cena (Heimerdinger, 2011). Esta tensão é alcançada através de três acontecimentos específicos no filme: (i) a personagem em cena, (ii) uma presença sugerida fora do quadro da cena, e (iii) o aparecimento súbito de um elemento visual (Baird, 2000 cit in. Carreiro, 2011).

Relativamente ao silêncio, este pode relacionar-se com o ambiente interior ou exterior no filme, ou então a uma sibilção dentro da cabeça de certa personagem. Para além do silêncio ser uma das características mais importantes em filmes de terror, é igualmente uma técnica psicológica responsável por um estado de inquietude generalizado pelo público, que antecipa um acontecimento determinante no filme (Heimerdinger, 2011).

1.2 A evolução tecnológica

A gravação, a regravação, a edição e as práticas de mistura mudaram a sua estética e estilo em resposta ao desenvolvimento tecnológico e às suas transformações lineares. Pode-se até afirmar que a rápida persecução dos avanços tecnológicos revela a busca de uma realidade mais idealizada, sendo que todos os sons servem um propósito e tudo o resto é irrelevante (Belton, 1985).

Posto isto, salienta-se que entre os anos de 1926 e 1930, todas as gravações eram efetuadas no local das filmagens, sendo só possível realizar a regravação a partir dos anos 30. Esta possibilidade deu origem ao que presenciamos a nível de práticas de *design* de som, hoje divide-se tudo em secções: ambientes, *foleys*, efeitos sonoros, e *ADR* (Belton, 1985).

Outra importante mudança tecnológica de destacar é a captação e reprodução de som, que resultou numa constante procura em melhorar o equilíbrio relativamente ao ruído¹. Começou a ambicionar-se a redução do ruído e distorção reproduzidas pela captação e projeção e, face a esta necessidade, em 1939 desenvolve-se o primeiro microfone direcional que reduziu os ruídos indesejados. Em paralelo com esta escolha técnica, também os sistemas de reprodução começam a evoluir, oferecendo uma resposta em frequências de 30Hz a 10KHz; sendo que até ao ano 1938 apenas ofereciam uma resposta em frequências de 100Hz a 4000Hz (Belton, 1985).

Deste modo, ficam mais claras as escolhas técnicas e de estilo quando estamos conscientes das limitações tecnológicas dos diferentes períodos. Tal é visível através do aparecimento do som magnético na década de 50, que capacitou a introdução da estereofonia na reprodução de áudio. Anteriormente era tudo realizado em monofonia, que conseqüentemente deixava os efeitos sonoros mais “mortos” (Ribrant, 1999).

¹ Definido enquanto tudo o que não é o sinal desejável, logo, ao diminuir o rácio entre som direto e som reverberante, em benefício do primeiro, estamos a tomar mais ténues os elementos indesejados

A chegada do sintetizador nos filmes da década de 50 foi estonteante, uma vez que este não produzia nada natural e expectável ao ouvido do público, concebia “sons de outro mundo” e era aplicado maioritariamente no “reino do esquisito”; o que aumentou *per se* o seu uso em filmes de terror (Droney, 1995; Sonnenschein, 2001). Em paralelo com o sintetizador, surgiu o *sampler* e a edição electrónica, ou seja, a transformação de um som com características reconhecíveis em inúmeras variações: desde o mais próximo à realidade, a um som completamente distinto do original (Sonnenschein, 2001).

Segundo Ribrant (1999), o aparecimento da *Dolby* nos anos 70 oferece uma reprodução de som mais clara na reprodução de áudio, e uma capacidade de reprodução com uma gama dinâmica muito maior sem que aumente o ruído. No entanto, o autor supracitado sublinha que os sistemas da *Dolby* alteram ligeiramente as características dos sons captados, enfatizando por vezes a necessidade de permitir que passe algum ruído de modo a atingir uma paisagem sonora menos artificial.

Assim, pode-se afirmar que a *Dolby* trouxe um sistema que potenciou a reprodução distinta e realista de efeitos sonoros. Esta mudança, tal como todas as outras ocorridas, alteraram significativamente a forma como recebemos e interpretamos o som. Atualmente, o som para cinema evoluiu muito como resposta às limitações. Sendo vários os filmes onde se desenvolveu este som com qualidade ao qual estamos acostumados, e que até à data era impossível atingir (Ribrant, 1999).

Nos últimos anos, houve uma mudança tecnológica no que diz respeito à concepção de um filme. Hoje temos cinemas com projeção multicanal de som, e mais canais significam um som mais nítido. Este avanço tecnológico desempenhou um papel fulcral no que concerne ao *design* de som (Choudhury, 2007).

Mais especificamente, no que toca à estética dos filmes de terror, esta foi alterando-se pelos desenvolvimentos da tecnologia no meio cinematográfico e práticas de produção. Um dos objetivos dos filmes de terror é assustar a audiência, o que é alcançado mediante a tecnologia disponível (Cherry, 2009).

Desta forma surgem-nos os *remakes*, nomeadamente os americanos. Estes caracterizam-se por uma série de mudanças gerais, e o *design* de som sublinha as infidelidades em relação às boas práticas sonoras dos filmes do passado. De certa forma, os *remakes* revelam-nos a estética do futuro do *design* de som e os filmes de terror (Whittington, 2010).

1.3 Práticas de *design* de som nos filmes de terror

Os filmes de terror pretendem transmitir emoções fortes como o choque e o medo e, de modo a provocar estas sensações na audiência, fazem uso de música inquietante e efeitos sonoros perturbadores. Mas, como visto anteriormente, os sons dependem do local, desenvolvimento tecnológico e tendências (Cherry, 2009).

Assim, com o surgimento do áudio ao cinema, emergiu um leque de oportunidades para explorar e experienciar novas sensações de realismo presente nos filmes. *Hollywood* explorou esta vantagem e, para além de adicionar elementos sonoros aos filmes, explorou igualmente o campo de desenvolvimento de novos sons (Ball, s/d cit in. Stewart, 2013). Este incremento na composição sonora, arrecadou importantes evoluções tecnológicas, assim como diversas mudanças no desenvolvimento artístico em relação ao macabro e sinistro (Spadoni, 2007).

Deste modo, os estúdios *Universal*, problematizaram a utilização de sons que remetessem o público para o assustador e sobrenatural (Ball, s/d cit in. Stewart, 2013). Por exemplo, no *Dracula* (1931) de Browning, recorre-se ao uso de sons bastante repentinos e intensos, denominados de ataque rápido - sons bastante repentinos e estrondosos, geralmente mais assustadores (Mott, s/d).

Este filme foi o pioneiro no recurso a sons de ataque rápido, como o bater de uma porta, sendo o responsável por inspirar outros vários filmes a seguir a mesma estética sonora. Exemplo disso são os filmes que atualmente assistimos no cinema, onde por vezes ouvimos uma pancada forte no chão de madeira ou um galho de uma árvore a raspar contra o vidro (Ball, s/d cit in. Stewart, 2013).

Outra característica de efeitos sonoros muito própria e também incorporada nos dias de hoje, é o grito feminino. Os estúdios *Hammer* fizeram uso deste som de modo a dramatizar a presença do monstro ameaçador através de um poder simbólico, ao invés das habituais características visuais. Por exemplo, nas sagas de filmes sobre vampiros, torna-se evidente o som de uma vítima do sexo feminino a gritar ao ser mordida pelo vampiro (Hannan, 2009).

Em *Frankenstein* (1931), realizado por Whale, existe o rumor de que foi usado um microfone dentro de um caixão com terra, de modo a realizar a cena de abertura no cemitério. Os efeitos sonoros deste filme, como por exemplo, os passos com som "estaladiço" e pesado, revelam o modo como Whale os consegue transformar para uma forma assustadora e menos natural (Leni, 2007 cit in. Spadoni, 2007).

Cat People (1942) de Tourneur, faz uso de uma técnica de falso *startle effect*. Ou seja, quando vemos Alice a ser perseguida por Irene numa rua escura, os efeitos sonoros sugerem que Irene se transformou num gato. Quando ouvimos um som tipicamente felino, como se estivesse a assanhar, um autocarro chega abruptamente e assusta o espectador. Contudo deixa a dúvida se o som era de um gato ou se era a chegada do autocarro pois o som destes são muito semelhantes (Cherry, 2009). Por outro lado, em *The Cat Creeps* (1946) de Kenton, os efeitos sonoros basearam-se em acompanhamento musical, sendo talvez menor o impacto de terror (Leni, 2007, cit in. Spadoni, 2007).

Em *The Thing from Another World* (1951), realizado por Nyby e Hawks, o que indica a presença do extraterrestre é o efeito sonoro composto por um *theremin*. O som é bastante trémulo no que concerne ao tom, e o volume têm algumas variações que remetem para um ser de outro mundo (Benshoff, 2014).

Ainda na década de 50, o som de *Tarantula* (1955) de Arnold, é constituído por efeitos sonoros compostos por instrumentos electrónicos preenchidos com sons orquestrais, de modo a remeter para a ideia do ambiente de terror dos monstros da idade atómica (Benshoff, 2014).

A partir da estreia de *Psycho* (1960) de Hitchcock, o cinema começou a desafiar as teorias sonoras, e desafiou conceitos pré-determinados do que era bom e aceitável (Carreiro, 2011). Isto é visível, por exemplo, no tema musical da cena do chuveiro, que faz uso de tons bastante agudos com ataque muito rápido (Karlín, 1994).

A composição desta cena, para além de bastante emblemática, é baseada em tons não harmónicos que simulam os sons emitidos por animais em perigo. Esse tipo de sons são denominados de não lineares, ou seja, tons demasiado intensos para as cordas vocais de um animal, podendo ser construídos por mudanças repentinas nos tons de instrumentos acústicos. Este padrão sonoro reflete a teoria que os momentos que buscam a emoção são enaltecidos com sons que exploram o cérebro humano e o seu desconforto face a sons não lineares (Connor, 2010).

No filme *The Night of the Living Dead* (1968) de Romero, os efeitos sonoros foram compostos com recurso ao sintetizador. Por exemplo, pode-se ouvir o som distorcido de um oscilador fundido com *white noise* e *reverb*, na cena em que o casal Tom e Judy estão a ser comidos por *zombies* (Mondozilla, 2014).

Um padrão muito utilizado em *The Exorcist* (1973) é o som de machados a bater contra a pedra repetidamente, aliás, a abertura do filme é pautada por este som, de modo a estabelecer um ritmo vital de envolvimento com o filme (Evans, 2009). Já aquando o relançamento de *The Exorcist* (1998), o som foi remisturado em *surround* 5.1, obtendo um maior envolvimento do espectador no mundo do filme; pois como Bowles (1976) afirma "*os sons metálicos e afiados do equipamento médico, registam reações com o objetivo estéril da tecnologia controlada e prepara-nos para os sons igualmente brutos e abrasivos de Regan/demónio durante a possessão*" (cit in. Evans, 2009, p.118).

A estratégia de mistura no *The Exorcist* exprime, metaforicamente, uma batalha do bem contra o mal. Por um lado, os efeitos conseguem ser subtis em certos cenários, e por outro lado, bastante óbvios noutros; estas variações aparentam ser propositadas no sentido de atrair o espectador ao mundo do som, silêncio e terror (Wittington, 2007). Exemplo desse efeito perturbador é o uso de vários animais, como cães a rosnar e porcos a morrer, que revelam o terror presente no filme (Evans, 2009).

The Texas Chainsaw Massacre (1974) de Hooper marca o terror ao recorrer frequentemente ao som da motosserra do *serial killer*, ouve-se esse barulho desconcertante em três cenas distintas do filme, sendo que duas dessas vezes atua diretamente sobre as personagens. Este foi gravado através da combinação de vidro partido, correntes a embater umas contra as outras, e vozes processadas; sendo que em momentos de ataque às personagens, o som é usado num tom mais agudo e transmite a sensação de movimento no espaço (Coyle, 2009).

Em *Suspiria* (1977) de Argento, a construção dos sons é realizada através de experiências instrumentais com a banda *rock* “*Goblin*”. Os momentos de silêncio são bastante inquietantes, e as cenas em que as composições da banda de *rock* estão ausentes, são o indicativo de que algo de mal está prestes a acontecer (Nolan, s/d).

Na obra de Hooper, *Poltergeist* (1982), a paisagem sonora é completa de efeitos sonoros compostos por sons orquestrais de ataque rápido, sons bastante percussivos, e sons sintéticos (e.g. *slide whistles*). O autor optou por estas características, de modo a criar uma conotação surreal, quase que uma ligação com o outro mundo, neste caso o espiritual (Benshoff, 2014).

Em contraste, em *Hellraiser* (1987) de Barker, a presença das criaturas é denunciada através de sons de vento, de eletricidade, reverberação, e tons graves. O elemento principal do filme, a caixa misteriosa, é sonorizado através de sons electrostáticos. Por outro lado, a representação do inferno, é realizada com recurso a sons com eco, metais a chocarem uns contra os outros, percussões e sons de máquinas, de modo a trazer tensão ao espectador (Collins, 2009).

Em *The Silence of the Lambs* (1991) de Demme, na cena em que a agente Starling desce pelas escadas para encontrar Hannibal, os efeitos sonoros são elementos orgânicos captados, como gritos de animais que posteriormente sofrem manipulações digitais. Deste modo, o ambiente torna-se algo inquietante e cria tensão antes do encontro da agente Starling com o vilão (Weis, 1995).

No filme de *found footage*, ou falso documentário, *The Blair Witch Project* (1999) realizado por Myrick e Sánchez, os efeitos sonoros são produzidos estrategicamente de forma a estarem em sintonia com o conceito do filme: documentário. Posto isto, os efeitos sonoros são muitas vezes compostos através de *foleys*, respirações ofegantes e gritos das personagens. Salienta-se ainda que neste género de filmes, o som é idealizado de acordo com as imperfeições técnicas que geralmente acontecem nos documentários (Coyle, 2009).

O som de *Ju-On* (2002) de Shimizu, enfatiza sopros de vento, barulho de pássaros e também sons de madeira a estalar na casa onde se encontra o espírito. O propósito desta composição é de transmitir ao espectador a sensação de que está num navio instável e perigoso em alto mar. Esta produção sonora acrescenta ainda tons graves nas cenas em que há mortes, de modo a ligar a presença espiritual à casa de madeira (Whittington, 2010)

Em *Orphanage* (2007) dirigido por Bayona, os efeitos sonoros foram pensados de modo a que elevassem o sentimento de paranoia com que a personagem Laura se debate. Por exemplo, na cena em que Laura procura o seu filho, os efeitos sonoros dentro da casa são exagerados, e os pequenos guinchos da madeira e os gemidos enfatizam o estado emocional desesperado de Laura. De certo modo, o som aparenta estar ligado aos fantasmas que estão na casa (Tarragó, 2008).

Em *The Conjuring* (2013) de Wan, o factor principal que inquieta o espectador, são as vibrações produzidas por frequências baixas. Estas vibrações foram produzidas de modo a que a casa assombrada revelasse um desconforto constante e um perigo eminente, sendo então misturado de modo a que alterasse a percepção do público para que este não conseguisse identificar a fonte sonora (Brayton, 2013).

1.4 Reflexão acerca dos padrões atuais de *design* de som

Durante o período clássico de *Hollywood*, a prática de *design* de som evoluiu desde as captações, técnicas de mistura até ao padrão de efeitos sonoros (Whittington, 2010). Reportando então a uma época mais atual, no que concerne aos filmes de *found footage*, o mais recorrente é o uso de efeitos sonoros perto dos limites das frequências da audição humana; por exemplo, sons de animais alterados em pós-produção, de modo a terem frequências abaixo dos 300hz, para produzirem uma vibração específica (Tarragó, 2010, cit in. Carreiro, 2013).

A abordagem ao som neste género específico, costuma oferecer uma composição que vai contra os *standards* de *design* de som habituais, no sentido dos *designers* adicionarem algum ruído e ambicionarem que o som seja falível. Pois, tratando-se de um documentário, o conceito tem de corresponder à realidade, caso contrário, o espectador pode sentir que se trata de um falso *found footage*. Por exemplo, *Rec* (2007) foi um dos filmes que procurou um equilíbrio entre o som bem executado e som mais "sujo" (Carreiro, 2013).

Por sua vez, nos *remakes* de *Hollywood*, o *subwoofer* é bastante usado de modo a cobrir o silêncio nos filmes de terror, pois os sons de baixa frequência tendem a significar uma ameaça, não só para a vida das personagens do filme mas também para o estado emotivo da audiência (Whittington, 2010). Por exemplo, no filme *Paranormal Activity* (2007), o efeito sonoro que

predomina na denúncia do sobrenatural é um zumbido de baixa frequência reproduzido por um *subwoofer* (Carreiro, 2011).

Não existe uma fórmula única na construção de uma paisagem sonora em filmes de terror, podendo fazer-se uso de vários sons e técnicas. Efetivamente, sons que aparentam ser naturais, muitas vezes são gravados com recurso a objetos que não estão em cena de filmagem e, por isso, pouco têm de natural. Por vezes, quando ouvimos o som de um murro, este foi gravado através de pancadas em pedaços de carne (Ribrant,1999).

O mesmo se sucede quando existe uma cena de terror na qual uma personagem arranca carne ou esfaqueia alguém, onde para além do som dos murros em carne acrescenta-se uma gravação de água a ressaltar. Existem também efeitos sonoros que são compostos através de instrumentos musicais, e que apesar de serem distorcidos e manipulados, ainda se conseguem reconhecer as características instrumentais (Ribrant,1999).

Por fim, importa sublinhar que nos filmes de terror, muitas vezes, o mais assustador acontece em situações de *off-screen*. Ou seja, quando o *design* de som é bem feito e bem planeado. Para tal, o *designer* deve ser altamente lógico no que se trata de relacionar eficazmente o espaço da cena com o uso do som. Por exemplo, em *surround 5.1*, é impreterível que a mistura seja feita de modo a servir o propósito de situar o espectador no espaço, invés de desviar a sua atenção (Draven, 2010).

3. Análise Sonora de Filmes de Terror

Neste capítulo irão ser abordados os aspectos sonoros de 36 filmes (cf. Tabela I), numa perspetiva de comparar os efeitos sonoros utilizados no filme original e respetivo *remake*. Assim, em primeira instância, apresento individualmente os efeitos sonoros mais relevantes de cada filme e, no final, realizo uma breve conclusão onde é realizada uma comparação direta entre o original e o seu *remake*.

De modo a integrar esta análise foi considerado selecionar no máximo 3 filmes originais por cada década, a partir dos anos 30 até à atualidade, sendo que o filme original e seu *remake* devem ter sido realizados em décadas diferentes e ter um espaçamento temporal entre eles de pelo menos 5 anos. Foi ainda tido como critério selecionar filmes de origem inglesa/americana e classificados enquanto género de terror pelo *Internet Movie Data Base* (IMDB).

Esta análise teve, então, em atenção a tecnologia disponível na altura em que determinado filme foi realizado e valoriza os diferentes tipos de efeitos sonoros efetuados (e.g. musicais orquestrais ou musicais electrónicos). Deste modo todos os filmes foram assistidos numa sala com sistema *surround*, de modo a percepcionar a mistura dos diferentes efeitos sonoros (especialmente quando estes eram feitos em 5.1).

Tabela I

Listagem de filmes de terror analisados

Ano de realização	Filme original	Filme <i>remake</i>	Ano de realização
1931	Dracula	The Horror of Dracula	1958
1932	The Mummy	The Mummy's Hand	1940
1935	Bride of Frankenstein	Mary Shelly's Frankenstein	1994
1941	The Wolf Man	The Wolf Man	2010

1942	Cat People	Cat People	1982
1951	The Thing from another world	The Thing	1982
1953	House of Wax	House of Wax	2005
1958	The Blob	The Blob	1988
1960	13 Ghosts	Thir13en Ghosts	2001
1963	The Haunting	The Haunting	1999
1968	Night of the Living Dead	Night of the Living Dead	1990
1974	The Texas Chainsaw Massacre	The Texas Chainsaw Massacre	2003
1976	The Town that Dreaded Sundown	The Town that Dreaded Sundown	2014
1978	Halloween	Halloween	2007
1981	Friday the 13th part II	Friday the 13th	2009
1984	A Nightmare on Elm Street	A Nightmare on Elm Street	2010
1988	Childs Play	Curse of Chucky	2013
1995	Embrace of the Vampire	Embrace of the Vampire	2013

2.1 *Dracula* (1931) VS. *The Horror of Dracula* (1958)

O *Dracula* (1931) de Browning surgiu 4 anos após o primeiro filme com som sincronizado, sendo o seu trabalho sonoro um reflexo das limitações tecnológicas da altura. A mistura revela alguns problemas relativamente a *foleys*. São várias as cenas em que vemos as personagens a caminhar e o som dos passos é imperceptível ou até inexistente. O mesmo acontece com os ambientes, caracterizados por sons baixos e ténues, traduzindo as fragilidades do pouco que se conseguia captar nos primórdios.

Apesar do trabalho de sonoplastia se revestir de complicações para a época em que se enquadra, o filme conseguiu implementar aquilo que se denomina por efeito sonoro. Na cena em que o Conde Drácula sobe as escadas do seu castelo, ouve-se o uivar distante de um lobo – efeito com o propósito de inquietar a audiência – precedendo a emblemática frase do personagem: “Ouça-os. Filhos da noite, que doce música eles fazem”.

Outro exemplo é o tiro disparado pelo guarda do manicómio à porta da casa de Jonathan Harker, este som foi misturado mais alto em relação à gama dinâmica de todo o filme, usando a já conhecida técnica dos filmes de terror: sons altos e repentinos. Também na cena em que Van Helsing mata o Conde Drácula, deparamo-nos com alguns efeitos, nomeadamente o som das marteladas na estaca (que estão fora de cena mas ouvem-se como se estivessem dentro de plano), seguidas pelo grito agonizante de Mina.

De um modo geral, o filme apresenta poucos efeitos sonoros no sentido de assustar e inquietar a audiência. Sendo que a música desempenha um papel emotivo e assume o controlo da maior parte da película.

The Horror of Dracula (1958) de Fisher estreia-se com uma música percussiva marcada por um padrão repetitivo, acompanhada por um som com baixa intensidade sonora de sangue a ser derramado. Os *foleys* neste filme estão, de um modo geral, perceptíveis e os passos ouvem-se sem problemas consideráveis.

A mistura sonora deste filme demonstra, mais uma vez, os padrões estéticos do terror: sons repentinos e altos. Tal como se observa na cena em que o Dr. Van Helsing mata a vampira e o som das marteladas na estaca está bastante elevado (comparativamente a outros sons). Reforçando ainda mais a ideia de impressionar o espectador, a vampira que está a ser morta grita bastante forte e num tom muito agudo.

Apesar do efeito da cena supracitada ter sido construído com recurso a sons orgânicos, denota-se uma preferência clara por efeitos sonoros musicais como os prediletos para afectar a audiência. Por exemplo, quando Harker vai ao encontro de Drácula com o intuito de o matar, ouvem-se violinos e instrumentos de sopro, sucedendo-se novamente o mesmo noutra cena relevante do filme em que Drácula morde a Mina.

Concluindo, o som do *Dracula* de Fisher detém uma mistura bastante equilibrada, sendo que os ambientes, os passos e a roupa estão misturados sem excentricidades distrativas (excepto em elementos de ataque rápido com o propósito de perturbar o espectador). No entanto, a exploração do som nos ambientes limita-se à caracterização dos diferentes meios em que a ação ocorre (e.g. diurno e noturno), não trazendo propriamente nada de muito relevante à cena.

Aspetos a considerar

Comparando diretamente, em ambos os filmes, a cena da martelada na estaca, conclui-se que no *Dracula* original o som da estaca a trespassar o coração do vampiro é pouco vigoroso enquanto que no *remake* o efeito é muito mais intenso e claro. No entanto, existem semelhanças na faixa sonora destes dois filmes: ambos apresentam efeitos sonoros misturados com uma intensidade sonora forte (e.g. no original, o tiro bastante alto e repentino; e no *remake*, as marteladas na estaca de forte intensidade sonora).

No ano em que Browning realizou o *Dracula*, 1931, a equipa responsável pelo som disponha da primeira geração de microfones. Estes apresentavam uma resposta em frequência de 50Hz a 7kHz e tinham geralmente mais sensibilidade nas frequências entre 4kHz e 5kHz (Salt, 2009). Quanto ao sistema de reprodução usado, geralmente este apresentava uma resposta em frequências de 60Hz a 7kHz (Hilliard, 1958).

Esta introdução tem o propósito de evidenciar as debilidades da tecnologia disponível na época em que o primeiro *Drácula* foi realizado, justificativas da menor qualidade e brilho dos efeitos sonoros comparativamente ao *The Horror of Dracula*; salientes principalmente no impacto dos *foleys* e ambientes nítidos do *remake*. Pode, então, concluir-se que a intensidade sonora é superior no *remake*.

No entanto, importa referir uma escolha estética ao nível do som que pode afectar negativamente o impacto sonoro do *remake* do *Drácula*: a monofonia. A fita magnética surgiu nos finais do ano 1949 e foi popularmente usada na indústria cinematográfica, trazendo vantagens ao nível da possibilidade de reprodução no *set*, redução de ruído de fundo e aumento da gama de frequências (Salt, 2009). A fita magnética poderia então ser usada aquando a realização do *The Horror of Dracula* (1958), permitindo projetar som em estereofonia e melhorar a sua percepção.

2.2 *The Mummy* (1932) VS *The Mummy's Hand* (1940)

The Mummy (1932) de Freund apresenta vários factores que não permitem realizar uma identificação concisa da estética sonora para filmes de terror. Uma vez que a música toma controlo sobre a emoção transmitida aos espectador, não existindo grandes considerações relativamente a *foleys* e sons de ambientes.

O filme enquadra-se na mesma década do filme *Dracula* (1931), no entanto, contrariamente a este, *The Mummy* demonstra maiores dificuldades em contornar as limitações tecnológicas apresentadas na época e não inclui quaisquer tipo de efeitos sonoros.

Posto isto, os sons de ambiente existentes são na sua generalidade pouco perceptíveis e até inexistentes em algumas situações; observando-se o mesmo quanto aos *foleys*. Um exemplo ilustrativo é a cena em que a múmia se encontra em frente a uma lareira acesa e o som não capta a dimensão da cena, não existindo qualquer som de chamas.

Por outro lado, o *The Mummy's Hand* (1940) de Cabanne trouxe uma sonoplastia mais completa. Consegue-se, então, distinguir facilmente ambientes, ainda que em algumas situações o ambiente atmosférico esteja ausente. E no caso dos *foleys*, estes tendem a estar bem equilibrados com os restantes elementos do filme; no entanto por vezes encontram-se demasiado baixos.

Mais uma vez, a música é o principal veículo na transmissão de emoções. Contudo existem algumas situações pontuais onde os efeitos sonoros ganham protagonismo; tal como na cena do templo em que o sacerdote mostra o passado num recipiente de pedra com água, e ouve-se o som da água a borbulhar.

Relativamente à mistura, não existem sons exageradamente mais altos com o propósito de assustar a audiência. Apesar de no final da película existir um grito feminino bastante intenso da personagem Marta, este não se encontra a níveis altos o suficiente de modo a assustar a audiência.

Aspetos a considerar

Como referido anteriormente, o *The Mummy* de Freund foi realizado com os mesmos escassos recursos disponíveis no *Dracula* de Browning. Sendo que o *remake* da múmia já disponha de captação de som com menos ruído, trazendo melhorias significativas à obra de Cabanne (Frayne, s/d).

Posto isto, enquanto que no filme original os ambientes e os *foleys* estão bastante ausentes, no *remake* conseguimos perceber consistentemente ambos muito mais claramente. Contudo, importa salientar que no filme de Cabanne não existe nenhum tipo de efeito sonoro com mais poder emotivo no espectador do que a música, exceptuando talvez o grito de Marta que tem bastante intensidade sonora.

2.3 *Bride of Frankenstein* (1935) VS *Mary Shelley's Frankenstein* (1994)

Na abertura do ***Bride of Frankenstein* (1935)** de Whale, o espectador é desde logo atraído para a cena através do som de trovoadas. Existem variados sons relacionados com ambiente atmosférico ao longo da obra de Whale, por exemplo associados ao monstro de Frankenstein. Este é sinalizado por um som sombrio de vento a assobiar que se encontra próximo da cena, apesar de não estar fisicamente presente.

Salienta-se ainda o recurso a efeitos sonoros musicais, como no cenário onde o coração palpita dentro do frasco, em que o efeito sonoro é um padrão percussivo instrumental. Este efeito sonoro tem grande relevância devido essencialmente à duração bastante prolongada que cria tensão no espectador, ou seja, existe um suspense desde o momento em que Frankenstein deita a noiva para a ressuscitar até que esta move uma parte do corpo.

Denota-se que a mistura recorre a sons altos e repentinos, tal como no uso da trovoadas, em que o som está mais alto do considerado normal. No entanto, os *foleys* não são todos completamente perceptíveis, tal como evidenciado em bastantes filmes dos anos 30, onde estes sons são por vezes inaudíveis em partes da película.

O ***Mary Shelley's Frankenstein* (1994)** de Branagh inicia a sua história com uma narrativa feminina, audível por cima de uma música. E, mal entra o som trovejante dos relâmpagos, podemos perceber que este está a ser enviado para a totalidade dos cinco canais, sendo que o *LFE* ressoa uma vibração de grandes intensidade. Quanto aos ambientes, estes tendem a ser enviados para a esquerda frontal, dianteira, direita frontal e dianteira; sendo que no centro ficam apenas os diálogos e ocasionalmente os efeitos sonoros.

Este *remake* apresenta diversos recursos nos efeitos sonoros, os mais recorridos são de origem musical; como efeitos sonoros repentinos realizados com o auxílio de instrumentos orquestrais e de percussão, e com uma amplitude maior que os outros elementos. No entanto frisa-se que as cenas mais marcantes da obra detêm apontamentos orgânicos, tanto isolados como em simultâneo com os tais elementos musicais.

Como referido acima, apesar do protagonismo dos efeitos musicais, existem sons orgânicos com bastante relevo no desenvolver da narrativa. Tal como se sucede com o uso de sons eléctricos das máquinas de Frankenstein e ainda na cena emblemática em que o monstro arranca o coração à noiva de Frankenstein, e o coração está ainda a bater, sendo o som do pulso cardíaco enviado para o *subwoofer*.

Aspetos a considerar

A tecnologia disponível aquando a criação do *The Bride of Frankenstein* era idêntica à do *The Mummy* de Freund. Mas, contrariamente à Múmia, a obra de Whale apresenta o uso de ambientes atmosféricos como efeito sonoro (e.g. trovoadas no início do filme e o vento a assobiar).

Também no *remake* de Branagh, em 1994, recorreu-se a ambientes atmosféricos de modo a enaltecer a emoção do espectador. Contudo este filme usufruiu da criação do *subwoofer*, trazendo a possibilidade de reproduzir os subgraves que vibram bastante na sala e exaltam ainda mais a envolvência da audiência.

Efetivamente, a estética de efeitos sonoros é semelhante em ambos os filmes no que toca ao uso de efeitos sonoros musicais e aos ambientes atmosféricos. Salienta-se uma diferença evidenciada no *remake*, em que ouvimos elementos mais naturais associados principalmente a mortes (e.g. quando o monstro de Frankenstein segura o coração da noiva e ouvimos o palpitar).

Contudo, a principal diferença entre o filme original e o *remake* prende-se mesmo com o recurso ao *surround* da *Dolby Digital*, mais especificamente, sobre o uso do *subwoofer* como auxílio a efeitos sonoros. Como visto anteriormente, no capítulo do Estado da Arte, o sistema 5.1. da *Dolby* chegou na década de 90, dois anos antes da estreia do *Mary Shelley's Frankenstein*, e representou uma mudança substancial na reprodução de som em cinema (Salt, 2009).

2.4 *The Wolf Man* (1941) VS *The Wolf Man* (2010)

***The Wolf Man* (1941)** de Waggoner apresenta recorrentemente um efeito sonoro –uivar de um lobo – usado em múltiplas situações, tanto diegéticas como não-diegéticas. No entanto, o recurso a sons de animais não se limitou ao uivar, a personagem do lobisomem apresenta vocalização de vários animais (e.g. cães); audível especialmente na cena em que o lobisomem está a ser perseguido pela polícia e cai numa armadilha.

Os *foleys* oscilam um pouco, na medida em que os passos estão constantemente numa nuance perceptiva e não perceptiva. Contudo, houve o cuidado de captar os passos na floresta uma vez que esta é o cenário mais relevante do filme, o panorama do lobo. Relativamente aos ambientes, estes estão presentes e bem captados, destacando-se a cena da feira em que se consegue perceber os elementos que compõem o ambiente.

Sobre a mistura, importa referir que existe apenas um elemento mais alto em relação aos restantes: o grito da mulher a ser atacada pelo lobo. Exceptuando este bramido, a mistura encontra-se geralmente equilibrada.

***The Wolf Man* (2010)** de Johnston estreia a película através de um efeito sonoro incorporado no *subwoofer*. Sendo este registo sonoro novamente usado aquando o aparecimento do lobisomem em cena, o som é alto e com ataque rápido, e ouve-se vários efeitos sonoros animais (enviados para os monitores de trás) acompanhados por elementos musicais e uma sensação de vibração forte (enviada pelo *subwoofer*).

Durante o filme, pode-se sentir as várias formas de exploração da mistura, por exemplo, os passos. Nomeadamente, na parte em que o lobisomem sobe as escadas de sua casa, são enviados para a monição do centro e para o canal *LFE*. Os sons vocalizados do lobisomem são igualmente enviados com bastante frequência para o canal *LFE*, transmitindo assim uma maior sensação de envolvimento no filme.

Revela-se a inexistência de um género de efeitos sonoros predileto, a obra de Johnston recorre a sons orgânicos (e.g. transformação de homem para lobo) e também musicais (e.g. sons de ataque rápido). Saliento ainda o uso de panorâmicas, onde pode ser observada na cena do tiro disparado pelo pai de Lawrence (fora de cena), sendo que o som do projétil é enviado para toda a monição, transmitindo ao público a sensação de movimento da bala.

Aspetos a considerar

No *Wolf Man* original (1941), o sistema de captação e reprodução era o mesmo disponível no *The Hand of the Mummy* (1940); verificando-se a mesma situação entre o *remake* do *Wolf Man* (2010) e o *Mary Shelley's Frankenstein* (1994). Sendo que o filme mais recente usufrui do *subwoofer*, usado bastante nas vocalizações do lobisomem.

Ainda assim, ambas as obras fazem uso do mesmo padrão recorrente de efeitos sonoros: o uivar do lobo não-diegético e o recurso a sons caninos para a vocalização do lobisomem. É ainda relevante acrescentar o uso de sons orgânicos e líquidos nas transformações de homem para lobo no *remake*, sendo que no original essas transformações são acompanhadas exclusivamente por música.

2.5 *Cat People* (1942) VS *Cat People* (1982)

O *Cat People* (1942) de Tourneur apresenta essencialmente efeitos sonoros de cariz orgânico, sendo o recurso a instrumentos musicais exclusivo da banda sonora do filme (não sendo utilizados na execução de efeitos sonoros). Um exemplo dos elementos orgânicos ocorre na cena em que Alice caminha à noite, sozinha numa rua, e ouve-se um apontamento de um som felino, este é interrompido repentinamente pela chegada abrupta de um autocarro que soa ao rugir de um felino, dentro do mesmo tom.

Outra parte significativa da obra que demonstra o uso de um efeito sonoro animal, é a cena em que Alice está sozinha na piscina, e ouvimos o som não-diegético de um felino a rugir, ameaçando a vida da personagem; e esta grita com tons bastante agudos, trazendo ainda mais um factor para inquietar o espectador.

A mistura está equilibrada ao longo de toda a película, excepto nos efeitos sonoros propositadamente mais altos de modo a assustar o espectador. Uma exemplar mistura perceptível ocorre na cena da feira, onde é possível ouvir música, multidões, diálogos e *foleys* – todos eles claros e inteligíveis.

O *Cat People* (1982) de Schrader inicia a sua narrativa com o som de um rugido felino, acompanhando o nome da própria obra, seguidamente adicionam sons de vento e as personagens são introduzidas em cena. Os ambientes atmosféricos são também eles muito ricos e perceptíveis, estando bastante presentes ao longo do filme.

Os efeitos sonoros usados são na sua generalidade orgânicos, tal como sons de felinos ameaçadores e sons que remetem para texturas viscosas (e.g. cena da autópsia na pantera). Em acréscimo, de modo a aumentar a tensão emocional, faz-se uso de efeitos sonoros compostos por, aquilo que aparenta ser, um sintetizador.

Referente ao tipo de mistura, esta tem presente os padrões típicos de terror, como evidenciado na cena em que Alice está a passear sozinha pelo parque e, ao sair para a rua, o autocarro invade a cena com um efeito sonoro repentino e alto; não existindo indicativo de que o autocarro vai aparecer em cena uma vez que a música suprime os *foleys* e ambientes.

Aspetos a considerar

Ambos os filmes são semelhantes relativamente à estética sonora adotada, tanto um como outro usam o som não-diegético de um felino a rugir como efeito sonoro e têm como preferência a escolha de sons orgânicos (apesar de pontualmente o *remake* fazer uso de sintetizadores). Talvez o principal destaque entre ambos seja o “brilho” da paisagem sonora presente no *remake*. Por exemplo, o som da cena em que Alice vai a correr no parque detém mais clareza na sugestão da presença de um felino, assim como a interrupção do veículo é mais intensa.

No que concerne à tecnologia de captação e reprodução de som, no *Cat People* de 1942, o filme teve disponível os mesmos recursos que *The Wolfman* (1941). Já o *remake* (1982), fruiu de várias inovações da década de 70 e 80, tal como o uso de microfones com transmissão via rádio na captação de som no local e o sistema da *Dolby* (Ribrant,1999; Salt 2009). No entanto, salienta-se que apesar de existir uso de captação digital nos anos 80, o seu uso no cinema era algo limitado e muito mais recorrido na produção musical (Salt, 2009).

2.6 *The Thing from Another World* (1951) VS *The Thing* (1982)

The Thing from Another World (1951) de Nyby e Hawks inicia-se com música em paralelo a um ambiente ventoso com tons bastante sombrios. Durante o filme, em alguns casos, nota-se o uso do *theremin* em simultâneo com o som do vento; tal como na cena em que um dos homens está perto do corpo congelado do extraterrestre.

A mistura do filme é bastante linear, não existindo elementos que tenham sido enaltecidos exageradamente. Tal verifica-se nas cenas em que se pretende assustar o espectador, em que o som é repentino mas não excessivo. Algumas cenas mais relevantes que demonstram o uso de sons de ataque rápido são o aparecimento do extraterrestre e o impacto do meteorito.

De um modo geral, os elementos predominantes no som da obra de Nyby são o vento e as composições com o *theremin*. Muitos efeitos recorrem a este instrumento, mas também fazem uso de outros sons orgânicos, não existindo uma prevalência. Salienta-se que estes efeitos sonoros são enviados apenas para os dois canais em simultâneo, apesar de existir na altura a estereofonia.

No *The Thing* (1982) de Carpenter, a película estreia com tons graves musicais, que aparentam ser o som de um baixo com um padrão repetitivo e *reverb*. Nesta fase inicial do filme, o vento está presente mas com pouco relevo. O ambiente ganha mais protagonismo na cena em que a equipa vai à base Norueguesa, nessa altura o vento está então mais forte e assobiante.

O som do extraterrestre foi composto pelo que aparenta ser vários animais em simultâneo com alguma distorção. Por exemplo, na cena em que matam a aranha alienígena, esta emite sons distorcidos que mostram serem pelo menos dois animais diferentes. Salienta-se ainda que foram usados sons electrónicos, verificando-se, por exemplo, na cena em que o professor está a preparar os explosivos de modo a destruir a base e encurralar a criatura.

Tal como o filme original, a mistura do *The Thing* não apresenta efeitos sonoros exageradamente mais altos que outros. De um modo geral, os efeitos são orgânicos, evidente na cena da autópsia da criatura, onde o som remetem para elementos molhados e viscosos. Ainda assim, a música tem bastante protagonismo, ganhando controlo sobre o carácter emotivo do terror ao longo da narrativa deste filme.

Aspetos a considerar

Ambos os filmes são muito semelhantes ao nível do uso de ambientes atmosféricos de modo a criar tensão no espectador. Sendo escolhido pelos dois o uso de vento bastante a assobiar que aparece em situações de tensão, sejam estas dentro ou fora de edifícios.

Tanto o original como o *remake* utilizam também sons animais de modo a caracterizar a criatura alienígena e aproveitam-se, em várias situações, de sons orgânicos. O principal aspecto de divergência entre os filmes prende-se com o uso do *theremin* no filme original de 1951, sendo que no *remake* isso não se verifica.

A obra original, *The Thing from Another World*, escolhe a mesma opção tecnológica que o *The Horror of Dracula* (1958), ou seja, apesar de existir fita magnética que proporcionou a estereofonia, este foi realizado em mono (com sistema de som da RCA). Já o *The Thing* (1982) fez uso da tecnologia da *Dolby Stereo* tal como o *Cat People* do mesmo ano.

2.7 *House of Wax* (1953) VS *House of Wax* (2005)

House of Wax (1953) de Toth possui uma paisagem sonora repleta de composições musicais protagonizadas por um órgão, sendo escassos os efeitos sonoros com o propósito de assustar a audiência. Deste modo, a mistura é equilibrada, ou seja, sem sons mais altos que outros de modo a assustar a audiência.

Os efeitos sonoros são feitos com recurso a elementos naturais, tal como a madeira com bastante relevo e gritos femininos. Mas é a música o foco principal que transmite as emoções e a envolvência de terror. Por sua vez, os ambientes detém elementos enriquecedores, como por exemplo a cena em que Sue desce à cave da casa de cera e ouve-se sons de pingas de água bastante presentes assim como o som da madeira a estalar.

Por outro lado, *House of Wax* (2005) de Collet-Serra inicia-se desde logo com efeitos sonoros, ou seja, aquando o surgimento do nome do filme, sentem-se imediatamente vibrações no *subwoofer* e ouve-se sons que remetem a líquidos. Os ambientes estão bastante compostos, por exemplo na cena em que Carly cai em cima dos corpos em putrefacção, no meio da floresta, o ambiente tem moscas a deambularem por todos os canais, exceto no LFE que corresponde ao *subwoofer*.

O filme é repleto de efeitos sonoros tanto musicais como orgânicos, e chegam até a usar elementos orquestrais com recurso a instrumentos electrónicos. Estes efeitos orquestrais são enviados para todos os canais do 5.1. Já os orgânicos, geralmente, estão na coluna da direita, do centro e da esquerda.

Contudo existem construções de efeitos sonoros que abordam várias técnicas de mistura e elementos diferentes. Tal como na cena em que Paige é morta, existindo um efeito sonoro musical enviado para todos os canais excepto para o LFE. Também quando o tubo trespassa a cabeça de Paige, o som é enviado para a coluna do centro e para o *subwoofer*.

Aspetos a considerar

A exploração de ambientes atmosféricos de modo a criar tensão no espectador é abordada nos dois filmes, contudo, com diferenças ao nível do sistema de som adotado. O sistema de som *Warner Phonic* apareceu pela primeira vez no cinema com o *House of Wax* de 1953. Este sistema estereofónico combina o uso de fita magnética com faixas ópticas (Heffernan, 2004). Já *House of wax* de 2005 foi feito com recurso a *Dolby Digital 5.1* com as mesmas características referidas no *The Wolfman* (2010).

Também o uso de elementos musicais orquestrais está presente em ambos os filmes, contudo no original estes elementos assumem-se enquanto banda sonora; e no *remake*, assumem-se enquanto recurso para efeitos sonoros de ataque rápido e com uma intensidade sonora forte.

2.8 *The Blob* (1958) VS *The Blob* (1988)

***The Blob* (1958)** de Yeaworth Jr. e Doughen Jr. apresenta efeitos sonoros bastante musicais, como visto na cena em que o meteorito cai na Terra, em que o efeito sonoro é um som de assobio mas logo de seguida entram elementos musicais. Contudo, o som da criatura *Blob* é concretizado através de elementos líquidos e aparenta ainda ter uma camada de elementos animais (semelhante a rãs).

Ainda relativamente à cena da queda do meteorito, mas abordando a sua mistura, a explosão que se ouve no impacto do meteorito não se encontra mais exagerada, como é tipicamente apresentado nos filmes de terror. Posto isto, a mistura mantém um equilíbrio linear tanto nessa cena como no resto do filme, notando-se um cuidado com a estereofonia.

Quanto aos *startle effects*, importa frisar que estes não se baseiam exclusivamente no silêncio, fazendo uso a sons com frequências altas de violinos em contraste com frequências baixas de violoncelos. É ainda importante referir que os *ADR's* são perceptíveis ao longo do filme, quando não era suposto o espectador reconhecer estes. Ou seja, quando surge um diálogo que não foi gravado em cena, nota-se de imediato uma mistura mais descuidada.

***The Blob* (1988)** de Russel começa com recurso a instrumentos musicais, sendo predominante a dominância destes ao longo do filme. Ainda assim, alguns efeitos sonoros são compostos por elementos naturais; por exemplo, o som de quando o cometa cai onde a criatura se encontra, é executado com uso de vento somado a efeitos musicais.

Salienta-se que os efeitos sonoros são ainda compostos por sons bastante agudos e sons com ataque rápido. Por exemplo, nas situações mais tensas do filme, estes são misturados com mais amplitude em relação ao ambiente, passos e *foleys*. Por sua vez, o som da criatura é feito através de sons aquosos e vocais, transmitindo uma sensação de líquidos espessos e de ácido; associado a estes efeitos encontram-se as situações de perigo que as personagens enfrentam.

Assim, a sonoridade geral do filme é composta por tons agudos que frequentemente predominam sobre tons mais graves. A mistura é realizada com bastante amplitude nos efeitos sonoros agudos e musicais, quando a audiência se encontra perante situações mais tensas. Importa referir que os ambientes são bastante perceptíveis e presentes, misturados com equilíbrio na relação com os *foleys*.

Aspetos a considerar

O som do *Blob* original apresenta efeitos sonoros compostos essencialmente por instrumentos musicais, apesar de existirem efeitos que remetem a materiais líquidos e tons de assobio. Ou seja, pode-se afirmar que a composição musical assume protagonismo como factor de criar tensão no espectador.

Por sua vez, o *remake* exhibe sons com ataque rápido e com maior intensidade sonora, comparativamente ao original. Os efeitos sonoros como intuito de assustar o espectador, são feitos com instrumentos musicais enquanto que os sons que remetem para a criatura são naturais (líquidos).

Relativamente à tecnologia dos filmes, *The Blob* de 1958 tem a mesma opção tecnológica que *The Horror of Dracula*, também do mesmo ano. Ou seja, apesar de existir fita magnética que proporcionava a estereofonia, o filme foi executado em mono. Já no *The Blob* (1988), foi usado o *Ultra Stereo*², uma tecnologia muito semelhante à *Dolby Digital* mas com pouca predominância no mercado.

2.9 13 Ghosts (1960) VS Thir13en Ghosts (2001)

13 Ghosts (1960) de Castle inicia-se com sons humanos misturados com sons metálicos, ou seja, o espectador depara-se em simultâneo com gemidos, gritos e metais percussivos. Os efeitos sonoros musicais da obra de Castle são feitos com recurso a instrumentos percussivos e orquestrais. Sendo que, mais uma vez, a música predomina sobre os efeitos sonoros, contudo não em tão grande escala como sucedia com os filmes apresentados anteriormente.

As vozes dos fantasmas possuem bastante *reverb* e por vezes percebe-se o uso de *pitch shift*, o uso de risos malévolos é também uma constante na sonoplastia do filme. Relativamente aos ambientes atmosféricos, são captados sons de vento e usados com bastante frequência durante todo o filme, de modo a representar uma atmosfera fria e sublinhando o tema do filme: fantasmas.

² Todos os filmes em *Ultra Stereo* foram analisados em *Stereo*

A composição de efeitos sonoros são, maioritariamente, realizados com vários elementos. Por exemplo, evidencia-se o auxílio de instrumentos como pratos de choque e violinos com notas agudas e percussivas; complementados muitas vezes com apontamentos orgânicos e humanos. Tal como se observa na cena em que as personagens perguntam ao espírito se alguém vai morrer, o efeito sonoro é executado com gritos femininos, o som de um quadro a cair e sons orquestrais. Neste caso em concreto, a mistura apresenta bastante amplitude em relação aos ambientes e *foleys*.

A abertura do *Thir13en Ghots (2001)* de Beck é composta por efeitos sonoros e sons atmosféricos de vento. O trabalho de som apresenta pouco recurso a efeitos sonoros musicais e, os poucos que são perceptíveis no filme, aparentam ser electrónicos. É evidente uma dominância de efeitos sonoros orgânicos, como vozes e lâminas com reverberação e sons de eletricidade. Salienta-se que os sons nas mortes tendem a ser gráficos, no sentido de ouvir-se ossos a partir e carne a ser esmagada.

Uma das cenas mais presentes do filme são as visões da personagem Dennis, estas são executadas a nível sonoro por vocais reverberados e sons referentes a eletricidade; os sons vocais são enviados para todos os canais excepto o *LFE* e os sons eléctricos são enviados para o centro e *LFE* com características bastante vibrantes.

A mistura do filme é frequentemente executada elevando a amplitude dos efeitos sonoros. Já os ambientes atmosféricos têm pouca relevância, pois toda a ação decorre dentro de uma casa de vidro, ainda que consigamos perceber sons de vento em várias situações.

Aspetos a considerar

Existem vários factores que distinguem os filmes a nível sonoro, tal como no filme original os fantasmas serem representados a nível sonoro por vocalizações carregadas de *reverb*; sendo que no *remake* isso não se verifica, são sons mais “mudos”. Outro factor diferenciador prende-se com o uso de música nos efeitos sonoros no *13 Ghosts* de Castle e no *remake*, os efeitos sonoros predominantes são orgânicos com um recurso bastante reduzido a elementos musicais.

O recurso a sons de ambientes atmosféricos apenas foi utilizado no original, sendo que no *remake* de Beck não existe nenhuma cena relevante que eleve o ambiente como factor de tensão, predominando os efeitos sonoros naturais, sons de eletricidade e a sua mistura no *subwoofer* para vibrar bem a sala de cinema.

Tendo em conta que o *13 Ghosts* original foi realizado na década de 60, importa salientar alguma da tecnologia disponível na elaboração da sonoplastia. Efetivamente, nos anos 60 surgiram alguns progressos, nomeadamente a nível de microfones e gravadores de fita; influenciando, respetivamente, a melhoria da qualidade nas respostas em frequências e a realização de captações de som síncronas num gravador portátil (Salt, 2009). Por sua vez, o *remake* de 2001 usou o sistema da *Dolby Digital 5.1* com as características referidas anteriormente.

2.10 *The Haunting* (1963) VS *The Haunting* (1999)

***The Haunting* (1963)** de Wise detém um ambiente atmosférico bastante marcado por vento. Este elemento sonoro antecede várias vezes a sensação de algo prejudicial aos personagens na casa. No entanto, os *foleys* por vezes são inaudíveis, existindo várias situações em que os passos das personagens estão ausentes ou demasiado fracos tendo em consideração o resto da mistura do filme. Deste modo, pode-se concluir que a mistura da faixa sonora é realizada atribuindo muito mais relevo aos efeitos sonoros – que apresentam um volume mais intenso – em detrimento do ambiente atmosférico e *foleys*.

Posto isto, os efeitos sonoros são geralmente orgânicos, por exemplo na cena em que os espíritos da casa estão a rodear o quarto de Theodora, podemos ouvir pancadas bem fortes em madeira misturados com bastante amplitude. Já o *startle effect* tende a ser obtido com recurso a sons percussivos que aumentam gradualmente e penetram o silêncio, por exemplo o uso de portas a ranger predispõe o aumento da tensão no público.

Existem poucas situações em que os efeitos sonoros sejam musicais, salvo algumas situações que exigem mais intensidade sonora ou ataque rápido. Assim, o uso de elementos musicais – violinos e instrumentos de sopro – restringe-se bastante à banda sonora (*musical score*). Efetivamente, o recurso a sons percussivos é o predileto, usado bastantes vezes principalmente em objetos da casa, como portas a bater com intensidade e metais a ecoar pela casa.

Também o ambiente atmosférico do **The Haunting (1999)** de Bont é bastante presente, ouve-se o vento nitidamente misturado nos canais esquerdo, direito, esquerdo traseiro e direito traseiro. Os *foleys* estão igualmente bem misturados, não se conseguem identificar falhas evidentes.

Os efeitos sonoros deste filme são predominantemente orgânicos, os elementos que se ouvem com mais frequência são as pancadas nas paredes da casa. Estes efeitos da casa a estremecer, causado pelo espírito residente, estão misturados em todos os canais. Os tons dos efeitos são bastante graves e o *subwoofer* vibra bastante, sendo a sua mistura realizada com bastante ênfase e com mais intensidade sonora que os restantes elementos sonoros.

Aspetos a considerar

Ambos os filmes são bastante semelhantes a nível de composição sonora, nomeadamente na representação da presença do espírito, marcada por pancadas em madeira. Ainda que no *remake*, os impactos são mais explosivos, uma possível consequência do uso do *subwoofer*. Também o uso de ambientes atmosféricos como efeito sonoro é usado em ambos, sendo o vento um elemento comum.

O principal factor diferenciador entre o original e o *remake* prende-se com o uso de sons com intensidade sonora mais forte de modo a assustar o espectador. Sendo que o *The Haunting de 1963* apresenta efeitos sonoros mais repentinos e mais fortes a nível de intensidade sonora; apesar de ter usufruído da tecnologia Mono (Westrex Recording System). O *remake* de 1999 estreou nos cinemas em som *surround*, mas os seus sons de ataque rápido são mais ténues uma vez que surgem gradualmente.

2.11 *Night of the Living Dead* (1968) VS *Night of the Living Dead* (1990)

Night of the Living Dead (1968) de Romero começa com uma composição musical num tom tenebroso, advertindo o espectador para o horror que se segue. Efetivamente a primeira cena ocorre num cemitério e detém um ambiente atmosférico bastante enfatizado, a trovoadas ecoa bastante pela paisagem sonora.

Os efeitos sonoros do filme são geralmente compostos por sintetizadores, mas também se verificam sons percussivos e musicais. O uso de instrumentos electrónicos é evidente no filme em vários cenários de terror, tal como na cena em que Ben acende a tocha, em que podemos ouvir um efeito sonoro composto por um theremin. Também na cena em que Ben se encontra sozinho e os pais de Karen viram zombies, ouve-se um efeito sonoro composto por sintetizadores.

A mistura não tem presente elementos com intensidade sonora mais exagerados que outros, nota-se uma paisagem sonora linear sem picos que assustem o espectador. Contudo, os elementos sonoros podem ser bastante gráficos, como por exemplo na cena em que o casal de namorados é devorado por mortos-vivos, ouvindo-se sons líquidos da carne a ser consumida em simultâneo com o que aparenta ser um sintetizador; assim, o filme evidencia igualmente o uso de elementos naturais em paralelo com instrumentos electrónicos.

A cena inicial do *Night of the Living Dead* (1990) de Savini é composta por efeitos sonoros com tons bastante graves e contínuos, que tomam conta da paisagem sonora logo no início do filme. Quando surge o primeiro morto-vivo, reconhecem-se efeitos sonoros musicais com ataque rápido e com intensidade sonora alta.

Aliás, os efeitos deste filme são maioritariamente executados com recurso a instrumentos musicais, tal como na cena em que um dos zombies entra em casa, e ouve-se o som de um piano bastante percussivo. Contudo, nem todos os efeitos com o intuito de criar tensão na audiência são de origem musical, tal como na cena em que Ben está a combater os mortos-vivos e Tom tenta ligar a carrinha, ouve-se com mais relevo o som orgânico da ignição num padrão repetitivo, tanto enquanto som diegético como não diegético.

Pode-se afirmar que os ambientes estão misturados com bastante clareza, como evidenciado na cena do amanhecer em que chega a ajuda militar, e se consegue perceber sons matinais (e.g. pássaros). Salienta-se ainda que existem composições eletrônicas enquanto efeito sonoro, por exemplo quando Ben assassina a mulher de Cooper, em que o efeito é criado através de um sintetizador.

Aspetos a considerar

O *Night of the Living Dead* original faz uso de efeitos sonoros e composições musicais maioritariamente através de sintetizadores, sendo que os momentos de maior impacto do filme exibem a utilização deste instrumento. Também o *remake* faz uso do sintetizador, contudo usam de igual modo nas suas composições instrumentos mais tradicionais, nomeadamente o piano.

A nível de diferenças, *Night of the Living Dead* de 1990 expressa efeitos sonoros com maior intensidade do que o original. No entanto, são escassas as situações em que isso se verifica, ambos os filmes apresentam uma mistura bastante linear; apesar da exibição do original em mono e a exibição do *remake* em *Ultra Stereo* (em semelhança ao *The Blob* de 1988).

2.12 *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) VS *The Texas Chainsaw Massacre* (2003)

The Texas Chainsaw Massacre (1974) de Hooper inicia-se com um efeito sonoro, ainda em ecrã preto, ouve-se o som de uma pá a cavar e um som com tons médios e reverberantes. A presença de Leatherface é denunciada através de um efeito sonoro reverberante e com tons bastante graves, em alguns casos, consegue-se inclusive perceber uma sonoridade sibilante; aumentando a tensão no espectador.

Os efeitos sonoros predominantes no filme são de origem natural, tal como sons de animais, sons líquidos e viscosos e ainda elementos metálicos. Um exemplo de uso de sons animais prende-se na cena de entrada na casa de Leatherface, e ouve-se o som de um porco a guinchar. Já o uso de sons líquidos, pode ser observável na cena em que Leatherface atinge Kirk, no impacto podemos ouvir um som líquido e poroso.

O elemento principal do filme é, sem dúvida, a motosserra. O som da motosserra do *serial killer* é um dos objetos principais do filme, presente tanto dentro como fora de cena. Na emblemática parte do filme em que o assassino persegue Sally, o som da motosserra é uma constante, a nível diegético e não diegético.

Existem ainda várias situações com sons de ataque rápido, tal como na cena em que Franklin e Sally estão à procura dos colegas, e um som bastante intenso surge quando Leatherface se revela perante as personagens. Excetuando as partes com *startle effects*, a mistura é equilibrada nos *foleys* e nos ambientes, não existindo efeitos sonoros com intensidade mais elevada que outros elementos na faixa sonora do filme.

The Texas Chainsaw Massacre (2003) de Nispel começa com uma simulação de documentário e, quando entramos no filme propriamente dito, ouve-se um grito que introduz o nome do filme. Este grito tem uma panorâmica que vem dos canais de trás para a frente, com algum *reverb*.

Geralmente, os efeitos sonoros são orgânicos e pouco musicais, ouvem-se bastantes sons de carne, padrões percussivos repetitivos e, mais uma vez, a motosserra domina os quadros em que aparece. Existe apenas um efeito musical dominante, evidente na cena em que Leatherface está a perseguir Erin na cave, este efeito detém padrões repetitivos e agudos, semelhante ao tema de chuveiro de *Psycho* de Hitchcock.

Quanto à mistura do filme, esta usa (e abusa) do formato 5.1, no sentido dos múltiplos efeitos sonoros serem frequentemente enviados para todos os canais; como acontece, por exemplo, na cena quando uma das personagens se suicida no carro e o efeito do tiro e dos vidros são enviados para todos os canais.

Ainda referente à mistura, os ambientes estão bastante audíveis, tanto dentro de espaços como no exterior; e os *foleys* encontram-se claros. Salienta-se ainda que, por vezes, os *foleys* são usados como efeito sonoro para gerar tensão, por exemplo, o som de madeira quando Erin entra dentro da casa de Leatherface.

Aspetos a considerar

Ambos *The Texas Chainsaw Massacre* apresentam opções semelhantes em alguns aspectos da abordagem aos efeitos sonoros, como os efeitos sonoros predominantes serem de origem orgânica e não existir muito a presença de composições musicais. É também comum ao original e *remake*, o uso de sons gráficos, como de carne e líquidos, de modo a caracterizar as mortes dos personagens.

A principal diferença entre os filmes prende-se com a mistura do som da motosserra, esta tem mais relevância e ouve-se na paisagem sonora tanto em som diegético como não diegético no filme de 1974; já no *remake* isto não se verifica, o som da motosserra é misturado com mais fidelidade à paisagem sonora. Outro aspeto díspar é o recurso à tecnologia disponível, o filme original foi exibido em mono nos cinemas enquanto *The Texas Chainsaw Massacre* de 2003 recorre ao *subwoofer* enquanto efeito sonoro.

2.13 *The Town that Dreaded Sundown* (1976) VS *The Town that Dreaded Sundown* (2014)

The Town that Dreaded Sundown (1976) de Pierce apresenta um efeito sonoro muito presente no decorrer do filme: a respiração do assassino dentro da máscara. Apesar da respiração do *serial killer* tomar conta da paisagem sonora, muitas vezes são adicionados elementos musicais de modo a reforçar a tensão, como ocorre quando o assassino observa a suas futuras vítimas e ouve-se a sua respiração aliada a música.

Os ambientes atmosféricos aparentam ser inteligíveis, apesar de notar-se um ênfase maior no ambiente noturno sublinhando as cenas de terror que ocorrem à noite. A mistura dos *foleys* está equilibrada com os sons do filme, e são escassas as cenas com sons de ataque rápido com mais intensidade sonora do que os restantes sons.

No entanto, salienta-se que uma das cenas mais emblemáticas do filme – *serial killer* esfaqueia uma vítima com uma faca envolvida na ponta de um trompete – não tem presente alguns elementos sonoros característicos da panorâmica, tornando algo complicado o espectador perceber o acontecimento com base apenas no som.

The Town that Dreaded Sundown (2014) de Gomez-Rejon apresenta várias partes em que os efeitos sonoros são misturados com mais intensidade sonora de modo a criar tensão e assustar o espectador, isto acontece sobretudo em acontecimentos que envolvem o assassino e as vítimas. Por exemplo na cena em que o *serial killer* esfaqueia Roy, os efeitos sonoros são elaborados num tom grave vibrante (nos canais direito, esquerdo, direito traseiro, esquerdo traseiro e *LFE*) e as facadas têm bastante presença; ouve-se também líquido, materiais esponjosos e o som do sopro na trompete onde a faca está presa.

Deste modo, os efeitos sonoros dominantes são orgânicos, como se presencia na primeira cena que o assassino surge e se pode ouvir tons agudos, repentinos e com mais intensidade sonora que os restantes elementos sonoros. Os *foleys* são subtis, sem grande relevo, fazendo com que os efeitos sonoros tenham mais protagonismo na mistura. Já os ambientes estão bastante ricos, tal como na cena da sucata, em que o ambiente revela sons de animais noturnos (e.g. grilos e corujas) e sons metálicos enviados para os canais direito, esquerdo e nos canais traseiros.

Aspetos a considerar

A única semelhança sonora entre os filmes é a preferência por sons orgânicos em detrimento das composições musicais nos efeitos sonoros. No entanto, existem vários factores diferenciadores a apontar entre os dois filmes. Nomeadamente o facto do original apresentar poucos sons que remetem para a morte das personagens, sendo que por sua vez o *remake* está repleto de elementos (e.g. sons líquidos e viscosos).

Outro aspeto que não se verifica no original é o recurso a sons graves com padrões repetitivos, que podem ser usados de modo a assustar o espectador. Ao invés, na obra de 2014, é feito uso de sons mais altos e repentinos, com bastante intensidade sonora. Estes efeitos são tendem a ser enviados para o *subwoofer*, de modo a que a sala vibre nas alturas de terror mais cruciais do filme.

Contudo importa ter em atenção que o filme original de 1976 foi exibido em monofonia (apesar de ter a opção de recorrer à estereofonia), não tendo à sua disposição o sistema 5.1 que permite transmitir som no *subwoofer* e, conseqüentemente, aumentar o impacto das mortes do filme. Por sua vez, o *rekame* de 2014 foi misturado em *Dolby 5.1*, fazendo uso constante do *subwoofer* para estender o impacto sonoro.

2.14 *Halloween* (1978) VS *Halloween* (2007)

Os ambientes de ***Halloween* (1978)** de Carpenter têm bastante clareza e, em alturas de mais tensão, consegue-se ouvir gritos com reverberação. Em ambientes com trovoadas, este elemento é bastante presente e detém uma intensidade sonora um pouco acima dos restantes elementos. Por sua vez, os efeitos sonoros enfatizam bastante os tons agudos, por exemplo quando vemos a casa de Michael Meyers e ouvem-se sons agudos em paralelo com uma composição que faz uso do sintetizador.

Relativamente à mistura, existem vários efeitos sonoros com ataque rápido e intensidade sonora elevada, por exemplo na cena em que Dr. Loomis e o detective estão a investigar a casa, o som do vidro está bastante alto e agudo. Também a respiração de Meyers dentro da máscara tem bastante relevo. Os *foleys* estão bastante claros e misturados com um bom rácio entre sons de ambiente atmosférico e diálogos.

***Halloween* (2007)** de Zombie inicia-se com efeitos sonoros, logo que aparece o nome do filme ouve-se um efeito percussivo de ataque rápido com um tom repetitivo. Por sua vez, os acontecimentos chave do filme que retratam mortes, são denunciados por efeitos sonoros, compostos por instrumentos de sopro e um padrão percussivo a ascender. Importa então referir que os efeitos sonoros possuem uma intensidade mais forte que outros elementos constituintes somente dos *foleys*.

Salienta-se o som das facadas de Meyers, que é claro e exageradamente líquido e, em muitos casos, em situações que as facadas são mais vigorosas, são acrescentados elementos no *subwoofer*. Contudo, os efeitos sonoros são geralmente enviados para todos os canais com menos frequência no centro, isto pode-se verificar na cena em que Meyes mata Annie.

Deste modo, pode-se afirmar que os ambientes atmosféricos estão bem misturados e existe uma relação equilibrada com os *foleys*. Excepto quando existe trovoadas, neste caso a intensidade sonora sobe um pouco em todos os canais. O *LFE* é possivelmente o canal mais utilizado no filme, seja em efeitos sonoros ou ambientes; onde – na cena em que Meyers está a matar Ismael – podemos ouvir o ambiente aquático em todos os canais.

Aspetos a considerar

Ambos os filmes revelam o uso de ambientes atmosféricos como efeito sonoro, nomeadamente a trovoada. Outro aspeto partilhado é o recurso a efeitos sonoros orgânicos e musicais, sem preferência específica, sendo que por vezes fazem uso dos dois em simultâneo.

Também a mistura pode ser considerada semelhante relativamente à intensidade do som dos efeitos sonoros. Sendo que o *Halloween* de 1978 foi misturado em estéreo pois, como mencionado anteriormente, na década de 70 surgiu a *Dolby* (Ribrant, 1999). Salienta ainda que o *subwoofer* no *remake* de 2007 é bastante presente durante o filme, seja em efeitos sonoros seja em ambientes atmosféricos.

2.15 *Friday the 13th part II* (1981) VS *Friday the 13th* (2009)

***Friday the 13th part II* (1981)** de Miner possui um efeito sonoro recorrente nas situações de maior tensão do filme, este é composto por vocalizações com o uso de consoantes “tchh” e com *delay*; por vezes o efeito surge aliado a tons musicais. Efetivamente, os efeitos musicais estão mais associados às mortes das personagens, tal como se sucede na morte de Scott, em que se pode ouvir instrumentos de sopro com notas baixas e instrumentos de cordas com notas altas.

Os ambientes atmosféricos estão bastante bem misturados e, em cenários onde existe trovoada, esta não domina completamente a paisagem sonora do filme. É ainda importante referir que o uso de vento é recorrido em situações de maior tensão durante o filme. Assim, a obra de Miner mistura mais intensamente os efeitos sonoros comparativamente aos *foleys* e ambientes; tal como se verifica na cena em que surge momentaneamente um gato assanhado, e o som é bastante mais intenso.

Friday the 13th (2009) de Nispel apresenta predominantemente efeitos sonoros com tons graves e elementos percussivos. Por exemplo na cena em que Jason aparece pela primeira vez, o som é um impacto com tons metálicos aliado a um impacto intenso no *subwoofer*. Também o vento é um elemento recorrente, geralmente enviado para todos os canais excepto centro e *LFE*, como por exemplo na cena em que Trent se esconde de Jason e vemos a janela aberta. Salienta-se que o *subwoofer* é bastante utilizado de modo a criar tensão no espectador.

Em relação à mistura, existem vários picos com intensidade sonora mais forte que outros elementos da faixa de som. Tal como nas cenas com sons de ataque rápido, geralmente realizados com sons orgânicos e percussivos, em que se ouve mais intensamente os efeitos sonoros metálicos do que os *foleys* ou ambientes. Assim, os ambientes atmosféricos são misturados em todos os canais excepto centro e *LFE*; conseguindo-se ouvir alguns animais noturnos (e.g. grilos e corujas).

Aspetos a considerar

Friday the 13th part II e o seu *remake* possuem efeitos sonoros com intensidade sonora forte de modo a assustar o espectador. Ambos fazem uso da vocalização “tchh” com *delay*, apesar de não estar tão presente no *remake* como está no original.

O uso de vento é igualmente uma recorrente em ambos os filmes, no entanto devido as diferenças tecnológicas, no *remake* existem elementos enviados para o *subwoofer*, fazendo com que a sala vibre e a audiência se sinta mais envolvida na narrativa cinematográfica. Posto isto, acrescenta-se apenas que o *Friday the 13th* original foi misturado em *Dolby Stereo*, e o *remake* de 2009 foi misturado em *Dolby Digital 5.1* tal como *Halloween* de 2007.

2.16 A *Nightmare on Elm Street* (1984) VS A *Nightmare on Elm Street* (2010)

A *Nightmare on Elm Street* (1984) de Craven estreia com elementos musicais de tonalidade mais aguda e com padrões percussivos. Efetivamente, o tipo de efeitos sonoros mais evidentes são compostos por instrumentos musicais com ataque rápido e grande intensidade sonora. É frequente ouvir instrumentos de cordas, nomeadamente violinos, com tonalidade agudas e *reverb*. Em alguns casos particulares, identifica-se inclusive o uso de sintetizadores de ataque rápido, tal como na cena em que Tina morre.

Alguns dos efeitos sonoros são alterados e adicionados efeitos, tal como na cena em que Freddy persegue Tina e se pode ouvir alguns elementos que ainda têm características musicais mas que ao mesmo tempo estão alterados e ficam quase irreconhecíveis. A mistura faz uso de variações de intensidade sonora durante as cenas mais assustadoras, especialmente quando não vemos Freddy mas ouvimos o seu riso com mais protagonismo. Importa ainda salientar que estão associados sons metálicos ao *serial killer* (e.g. raspar de metais).

Os ambientes têm algum protagonismo, faz-se constantemente uso de vento e por vezes nos planos exteriores, ouvimos sons no ambiente atmosférico de animais noturnos associados à morte (e.g. corvos). Também nos planos de sonho se podem ouvir ambientes idiossincráticos, tal como gotas de água e sons metálicos.

A *Nightmare on Elm Street* (2010) de Bayer apresenta um tom grave dominante, sendo que o *subwoofer* é bastante usado ao longo do filme, principalmente quando surge o som de trovoadas, em que se consegue perceber que este é enviado para todos os canais, com uma grande intensidade no *LFE*. No entanto, regra geral, o som de ambientes tende a ser enviado para todos os canais excepto o *LFE*, tal como o ambiente de sonho onde Freddy se encontra.

A obra de Bayer não demonstra uma preferência por efeitos sonoros compostos com recurso a elementos musicais ou orgânicos, faz-se uso de ambos e em vários cenários até usam os dois em simultâneo. Tal como se sucede na cena em que Nancy está na banheira e adormece, e se pode ouvir tons musicais como o som metálico das lâminas de Freddy ao mesmo tempo que existem sinais graves a serem enviados para o *subwoofer*.

Quanto às cenas de maior tensão, os efeitos sonoros com ataque rápido estão misturados com maior intensidade que os *foleys* e ambientes. Por exemplo na cena em que Nancy adormece e o *serial killer* funde o seu corpo com a parede, prestes a atacar, perfurando a parede com as suas lâminas, este som detém uma intensidade sonora bastante forte.

Aspetos a considerar

A semelhança mais evidente entre ambos os filmes é o recurso à mistura de efeitos sonoros com uma forte intensidade sonora de modo a assustar o público, contudo o *remake* faz uso do *subwoofer* para vibrar a sala. Deste modo, existem mais diferenças nas abordagens sonoras do que propriamente pareências.

Pode-se afirmar que a principal discrepância prende-se com a escolha de efeitos sonoros e os seus tons. Uma vez que no *Nightmare on Elm Street* de 1984, os efeitos são sobretudo musicais e têm tons bastante agudos; e no *remake* verifica-se efeitos sonoros mais orgânicos com tons mais graves, e auxílio de elementos no *subwoofer*.

2.17 *Childs Play* (1988) VS *Curse of Chucky* (2013)

***Childs Play* (1988)** de Holland inicia-se com uma cena de perseguição a Charles Lee Ray em que, posteriormente, a sua alma possui o boneco Chucky. O som de tiros presentes nesta cena não se encontram muito altos, aproximando-se da realidade sonora. De seguida à posseção do boneco, surge o nome do filme, apresentado com um efeito sonoro musical.

Efetivamente, com o decorrer do filme, denota-se que os efeitos sonoros são realizados com instrumentos orquestrais de ataque rápido, existindo também alguns elementos compostos por sintetizador. Sendo que alguns efeitos sonoros encontram-se bastantes gráficos, como as facadas e os ossos a quebrar, na medida em que se ouve elementos líquidos e viscosos em simultâneo com os sons metálicos da lâmina.

Por sua vez, os ambientes atmosféricos têm bastante importância no filme, por exemplo quando Charles Lee Ray está a possuir o corpo do boneco, o som da trovoadas tem bastante relevo, juntamente com a voz; sendo que estes sons tomam conta da paisagem sonora da cena. A mistura equilibra harmoniosamente o ambiente com os *foleys* e diálogos; já os efeitos sonoros que decorrem das cenas de maior suspense, estão misturados com alguma maior intensidade do que os restantes elementos.

No *Curse of Chucky* (2013) de Mancini, a presença de Chucky é muitas vezes anunciada pelo uso de ambientes atmosféricos, tal como observado na cena em que Alice está na casa de banho e ouve-se vento e de seguida Chucky aparece em quadro.

Não existe uma predominância evidente entre o tipo de efeitos sonoros executados; sendo que quando se trata de sons de ataque rápido estes tendem a ser musicais (instrumentos de corda e percussão), mas quando se trata de mortes de personagens, estes costumam ser claramente orgânicos (facadas e pancadas fatais).

A mistura de ambientes é irregular, em muitos dos casos o som é enviado para todos os canais, noutros casos apenas no centro, esquerda e direita. Salienta-se ainda o uso do *subwoofer* como meio de potenciar o suspense na audiência, tal como ocorre na cena do jantar em que o padre consome veneno, onde posteriormente ouvimos o seu batimento cardíaco enviado para o *subwoofer*.

Aspetos a considerar

Tanto o *Childs Play* como o *Curse of Chucky* não fazem uma escolha evidente no tipo de efeitos sonoros que usam nos filmes, ainda que o original tenha ligeiramente mais efeitos sonoros musicais que o *remake*. Deste modo, a principal diferença reside na escolha de instrumentos musicais, o *remake* recorre mais a instrumentos clássicos enquanto que o original apresenta alguns efeitos sonoros feitos com sintetizador.

Curse of Chucky apresenta ainda alguns efeitos sonoros enviados para o *subwoofer*, tal como mencionado na cena em que o padre consome veneno, envolvendo desta forma o espectador na cena. Contudo é necessário atender que os sistemas de som do filme original de 1988 foram misturados em *Dolby Stereo*, tal como *A Nightmare on Elm Street*; já o seu *remake* de 2013 foi misturado em *surround* da *Dolby* em 5.1.

2.18 *Embrace of the Vampire* (1995) VS *Embrace of the Vampire* (2013)

A atmosfera do *Embrace of the Vampire* (1995) de Goursaud é dominada por música pois, apesar de existirem bastantes efeitos sonoros, o factor emocional é transmitido mais frequentemente através da composição musical. Contudo, o filme não apresenta a característica essencial da estética sonora dos filmes de terror: criar tensão ou medo. Uma vez que a mistura é feita de uma forma linear, não existe maior intensidade sonora de um elemento sonoro sobre outro, encontrando-se os efeitos sonoros, os *foleys* e os ambientes todos ao mesmo nível.

Posto isto, alguns efeitos sonoros foram criados a partir de um sintetizador, por exemplo na cena em que o vampiro aparece na imaginação de Charlotte, o efeito sonoro repentino de sintetizador é ouvido (apesar de ser repentino, a intensidade sonora é consonante com a mistura da faixa sonora do filme). Já a morte do rapaz apaixonado por Charlotte, é representada por sons orgânicos líquidos; sendo este tipo de sons transversal às cenas em que o vampiro morde as suas vítimas.

Os *foleys* e composições musicais tendem a ser enviados para quatro canais (esquerda, direita e traseiras). Já as cenas fantasiosas que o vampiro enraíza em Charlotte, como os sussurros, são enviados para todos os canais excepto para o *LFE*. Este último é então usado nas cenas de maior tensão no filme, emitindo algumas vibrações em determinados planos – apesar do vampiro ser anunciado mais frequentemente através de música.

Embrace of the Vampire (2013) de Bessai associa sons de animais à imagem de vampiro, sendo as suas mordidas nas vítimas efectuadas através de elementos naturais como sons líquidos e sons de animais selvagens, de modo a caracterizar o vampiro como uma criatura implacável. Aliás, a sua presença é denunciada por efeitos sonoros com base em vocalizações do género “woosh”, como se sucede na altura em que Charlotte encontra-se a estudar e – depois de surgir esse som juntamente com sussurros (enviados para todos os canais exceptuando o *LFE*) – o público apercebe-se da presença de um vulto intimidante: o vampiro.

Quanto aos ambientes atmosféricos, estes são bastante ricos em elementos sonoros. Verificando-se, por exemplo, na cena do balneário feminino em que Charlotte ouve vozes, em que o ambiente é repleto de elementos líquidos a pingar e sons de caldeiras (misturados em todos os canais, excepto *LFE*). Deste modo, os ambientes e *foleys* estão misturados de forma contrabalançada, ou seja, os sons estão com uma intensidade sonora parecida com a realidade.

Aspetos a considerar

Ambos os filmes foram misturados em som *surround*, contudo devido à excessiva mistura equilibrada, em que os sons apresentam uma intensidade sonora regular, não é alcançado o efeito clássico dos filmes de terror: assustar. Salienta-se ainda que tanto o filme original como o seu *remake*, fazem pouco uso do *subwoofer* a nível de efeitos sonoros.

Em acréscimo, os dois *Embrace of the Vampire* partilham a preferência em recorrer a efeitos sonoros orgânicos, ainda que no *remake* de 2013 sejam adicionados sons de animais e os ambientes atmosféricos sejam ligeiramente mais ricos em elementos sonoros do que o original.

Contudo, existem algumas diferenças na abordagem aos efeitos sonoros musicais. No *Embrace of the Vampire* de 1995 existem alguns efeitos sonoros realizados através de um sintetizador, enquanto que no *remake* os efeitos sonoros são produzidos com instrumentos clássicos.

4. Estudo Empírico

O presente capítulo assume um cariz empírico, comparativo e quantitativo, cujo principal objetivo se prende com o estudo do impacto dos efeitos sonoros nos filmes de terror. Mais especificamente, tentarei perceber se a evolução tecnológica (e a imagem) influencia as restantes variáveis em estudo. Salienta-se que o foco do estudo é perceber o impacto das mudanças tecnológicas nos efeitos, a variável da imagem foi contemplada de modo a despistar possíveis influências que esta pode deter, inclusive um participante refere “(..) Era mais à base da imagem que assustava do que o som”.

Neste sentido, esta investigação será constituída por uma comparação entre dois grupos de participantes – filmes com imagem vs filmes sem imagem – onde serão analisadas variáveis individuais (percepção da sensação de terror) e variáveis sociodemográficas (profissão, hábito de ver filmes de terror, entre outras). De modo a compreender a relação entre a tecnologia e os efeitos sonoros no impacto de terror sentido, partir-se-á das seguintes hipóteses de investigação:

Hipótese 1: “Os efeitos sonoros aumentam o impacto de terror no espectador à medida que se desenvolvem os avanços tecnológicos”.

Hipótese 2: “Os efeitos sonoros aumentam o impacto de terror no espectador quando associados à imagem do filme”.

4.1 Metodologia

4.1.1 Amostra

O grupo final ficou constituído por 35 participantes, sendo que desse total, 19 pertencem ao sexo masculino e 16 ao sexo feminino. As idades dos sujeitos variam entre 20 a 33 anos, sendo a faixa etária dos 23 anos a mais representativa (n=7), seguida dos 24 anos (n=6) e dos 22 (n=5) e 25 anos de idade (n=5). Quanto à profissão, a maioria é estudante (n=14), seguida de *designer* de som (n=4) e *designer* gráfico (n=4).

4.1.2 Instrumentos

O instrumento divide-se em duas partes, sendo que a parte primeira ^(cf. Anexo I), consiste na Caracterização Sociodemográfica e integra uma Escala de Impacto dos Filmes de Terror **Sem Imagem**; e, a parte segunda ^(cf. Anexo II), integra a mesma Escala mas **Com Imagem** e uma Entrevista Semiestruturada.

Assim, primeiramente, construiu-se um questionário descritivo das características sociodemográficas dos participantes que incluiu questões como a idade, o sexo e a ocupação profissional. E ainda perguntas direcionadas aos hábitos cinematográficos e a práticas relacionadas com o som, de modo a perceber se os sujeitos têm contacto com a dimensão que o estudo pretende avaliar. Por exemplo, incluíram-se questões como “Tem preferência por filmes de terror mais clássicos?” e “Trabalhou ou trabalha na área de *design* de som?”.

Relativamente à Escala de Impacto dos Filmes de Terror, tanto com ou sem imagem, esta tem como objetivo perceber o impacto de vários filmes de terror no espectador. Assim, foram selecionados excertos – com duração entre 30seg a 1min – de sete filmes originais e seus *remakes*: *Dracula* (1931 e 1958), *Cat People* (1942 e 1982), *The Blob* (1958 e 1988), *The Haunting* (1963 e 1999), *The Town that Dreaded Sundown* (1976 e 2014), *A Nightmare on Elm Street* (1984 e 2010) e *Embrace of the Vampire* (1995 e 2013).

Salienta-se que os filmes selecionados, para além de estarem contemplados na análise sonora descrita no capítulo 3 do presente estudo, foram selecionados tendo em conta a semelhança de cena entre o filme original e seu *remake*. Sendo então elegidos sete filmes originais de décadas diferentes e seus *remakes*.

Ainda referente à escala, esta contém 7 pontos – muito maior, maior, ligeiramente maior, semelhante, ligeiramente maior, maior e muito maior – sendo que o excerto do filme original e seu *remake* posicionam-se na mesma linha mas em lados opostos, compelindo os sujeitos a escolher o excerto que lhes transmitiam maior sensação de terror. De forma a combater a deseabilidade social, a ordem de apresentação do primeiro excerto varia entre original e *remake*.

Por fim, relativamente à Entrevista Semiestruturada, foram colocadas cinco questões abertas que procuraram averiguar a opinião dos participantes relativamente aos efeitos sonoros utilizados em filmes de terror e possíveis diferenças no decorrer da evolução tecnológica.

4.1.3 Procedimentos

A **recolha dos dados** baseou-se numa amostragem por conveniência, ou seja, os participantes do estudo foram selecionados pela sua conveniência ou voluntariado, tal como sujeitos que se encontravam perto do local da investigação (Seidman, 1998). Interrompeu-se o processo de amostragem em função da existência de um *timing* restrito para a recolha e da saturação teórica dos dados – entenda-se por saturação teórica como o momento em que o investigador constata que a progressão na recolha deixa de acrescentar novidade ao material já recolhido (Glaser & Strauss, 1967).

Foram tidos enquanto critérios de inclusão na constituição da amostra jovens de ambos os sexos, com idades entre os 20 e 35 anos, pertencentes à Região do Norte. Considerou-se selecionar participantes de várias áreas de conhecimento, não sendo exclusivo serem entendidos da área do audiovisual; desde que os sujeitos tenham assistido, em algum momento da sua vida, a filmes de terror no cinema (ou em sistemas *surround*).

Contudo, foi tido como critérios de exclusão na amostragem, sujeitos que não apreciem filmes deste género cinematográfico – uma vez que não poderiam dar uma resposta viável ao questionário aplicado – e sujeitos que tenham sintomatologia do foro dissociativo (dada a incapacidade de diferenciarem a realidade do imaginário).

Salienta-se ainda que o instrumento aplicado foi precedido por um termo de consentimento informado, em que era dado conhecimento do carácter confidencial e voluntário de participação. Sendo a visualização dos excertos dos filmes realizada obrigatoriamente na sala de *design* de som da Universidade Católica do Porto, uma vez que esta dispõe de sistema 5.1 e possibilita que os sujeitos observem possíveis diferenças entre as várias misturas sonoras ³.

O **tratamento de dados** foi feito através do programa de análise estatística *IBM SPSS 20.0*, tendo sido utilizadas técnicas de análise de dados quantitativos. Nomeadamente a estatística descritiva, que descreve de forma sucinta e eficaz os dados recolhidos. Permitindo então fazer uma caracterização e comparação dos dados obtidos. Salienta-se que as entrevistas foram gravadas e transcritas integralmente, procedendo-se a uma análise de conteúdo temática.

³ De modo a usar as potencialidades da sala, foi necessário extrair o ficheiro *AC3* dos *DVD's* com o programa *WinX DVD Copy Pro*, e importar para o programa *ProTools* (com o auxílio do *plugin decoder* da *Dolby*)

4.2 Resultados

Quanto à **caracterização dos hábitos cinematográficos e das práticas sonoras** da amostra, relativamente à questão *Tem por hábito ver filmes de terror?* a maioria respondeu que não (n=24), já a pergunta *Costuma ter em atenção o design de som nos filmes?* foi maioritariamente afirmativa (n=31); verificando-me o mesmo para a questão *Tem preferência por filmes de terror mais recentes?* (n=30).

Relativo à pergunta *Trabalhou ou trabalha na área de design de som?* a maioria refere que não (n=27), observando a mesma declaração negativa quanto à questão *Trabalhou ou trabalha na área de produção musical?* (n=29); por sua vez, a resposta à pergunta *Toca ou tocou algum instrumento?* é maioritariamente afirmativa (n=23).

Relativamente ao hábito de ver filmes de terror desde a década 30 até à atualidade, salienta-se que a partir dos anos 30 até aos 70, a maioria dos sujeitos refere não assistir a filmes desse género; contudo na década de 80 e 90 responderam que assistem poucas e algumas vezes; sendo que a maioria assiste igualmente algumas vezes a filmes a partir dos anos 2000.

Salienta-se que a generalidade dos sujeitos assiste a filmes no cinema entre uma a duas vezes por mês (n=18); sendo que, geralmente, os participantes vêm filmes de terror no cinema menos do que uma vez por mês (n=31).

No que toca à **entrevista semiestruturada**, relativo à primeira questão – *Na sua opinião que tipos de efeitos sonoros provocam mais impacto emocional na sua experiência como espectador?* – existem três grupos de respostas recorrentes: (i) efeitos musicais, sendo que uma metade dos participantes opta por sons orquestrais e a outra parte por sons electrónicos, “Musicais, cenas orquestrais a aparecer de repente”; (ii) elementos orgânicos, tornando-se evidente a preferência por ambientes e elementos como gritos e portas a ranger, “Se calhar o ambiente natural tem mais impacto porque o desconhecido dá sempre medo”; (iii) e o próprio silêncio, enquanto elemento predecessor a uma ação, “Assusta-me o som e às vezes a falta dele”.

Esta questão acaba por relacionar-se com a última pergunta – *Quais são os sons que mais associa aos filmes de terror?* – em que a maioria dos sujeitos refere o grito feminino (tal como identificado na primeira questão) e o tema musical do filme *Psycho*. São também identificados vários sons orgânicos como a respiração, vozes, fachadas, vento, madeira a ranger e passos.

Quanto à segunda pergunta da entrevista – *Qual é a sua opinião sobre a construção de efeitos sonoros nos filmes de terror nestes últimos 80 anos?* – salienta-se que esta revelou ser a questão mais complexa e difícil dos sujeitos responderem, existindo duas principais opiniões. Por um lado, os participantes referem que tem vindo a melhorar devido à maior disponibilidade de recursos, como o sistema *surround* que aumenta a envolvimento e o impacto dos efeitos sonoros, “Agora temos o *surround* que envolve mais as pessoas. Acaba por fechar e nos deixar completamente envolvidos”. Por outro lado, é referido que os efeitos sonoros têm vindo a perder criatividade na sua construção, tornando-se difícil diferenciar o som entre os filmes, “Agora na atualidade sinto que é tudo o mesmo (...) uma pessoa está a ver «x» filme de terror, depois vê outro sobre um tema diferente, e o som acaba por cair na mesma receita”.

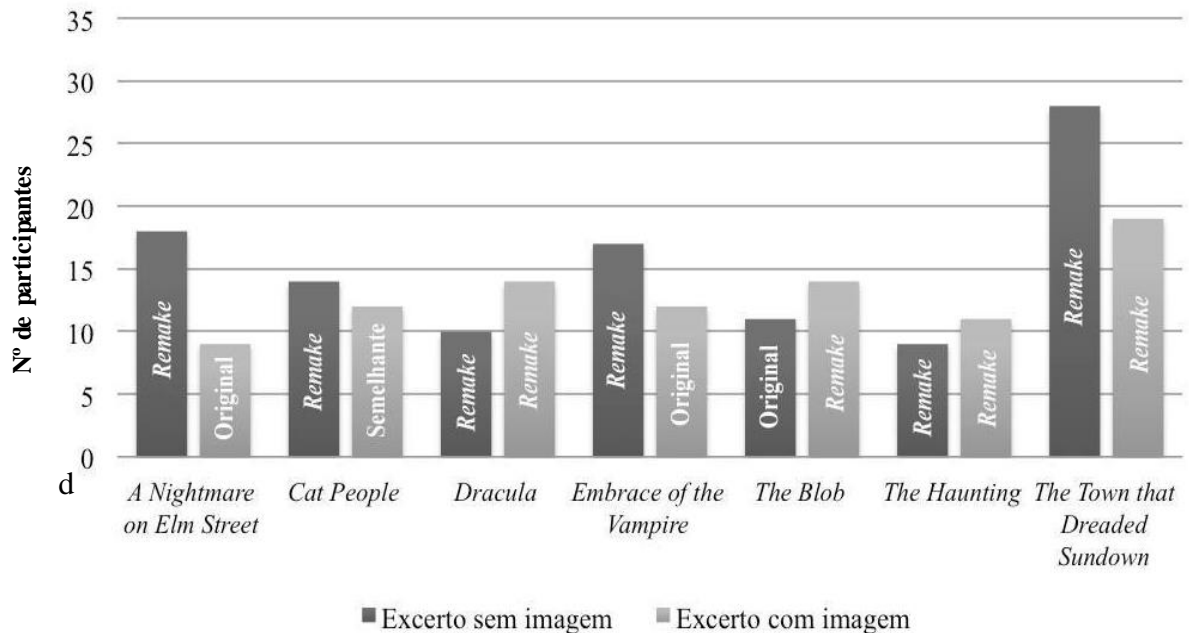
Relativamente à terceira pergunta – *Qual é a sua opinião sobre o papel da tecnologia na construção de efeitos sonoros nos filmes de terror?* – a opinião emergente é a de que a tecnologia trouxe melhorias na construção dos efeitos sonoros, especialmente ao nível de uso de elementos sonoros mais electrónicos, dos efeitos serem mais nítidos e claros, e do surgimento do 5.1 com o *subwoofer*, que aumentam a intensidade de terror sentido através da envolvimento do espectador na cena do filme. Contudo, é novamente apontado pelos sujeitos a falta de criatividade por vezes expressa nos filmes, o que também pode influenciar a qualidade dos efeitos sonoros: “A cena de ter o *subwoofer* é fixe mas perdeu genuinidade nos efeitos sonoros”.

Por fim, relativamente à quarta questão colocada – *Com o passar dos anos, o impacto emocional dos efeitos sonoros dos filmes de terror diminuiu, aumentou ou sente que é semelhante?* – as opiniões dividem-se equitativamente entre os participantes que acreditam que a sensação de terror aumentou e aqueles que afirmam que diminuiu.

Observa-se ainda que as justificações atribuídas à resposta baseiam-se nos motivos apresentados na segunda questão, ou seja, o sistema *surround* traz um maior impacto emocional no entanto os filmes atuais foram perdendo originalidade nos efeitos sonoros criados: “Antes eles faziam mais sons com música clássica e com muitos agudos. Hoje põem os sons mais graves e envolventes, e isso influencia muito mais na experiência”.

Através da análise descritiva realizada é possível respondermos aos objetivos do estudo – perceber se a evolução tecnológica (e a imagem) aumentam, ou não, o impacto dos efeitos sonoros dos filmes de terror. Assim, as **escalas de impacto dos filmes de terror**, tanto com e sem imagem, foram sujeitas a análise de valores de frequência (cf. Tabela II).

Tabela II
Estatística descritiva do instrumento



Ao observar o gráfico, torna-se claro que os participantes do estudo tendem a perceber o *remake* como o filme que causa maior impacto da sensação de terror transmitida. Assim, confirma-se a primeira hipótese de investigação – Os efeitos sonoros aumentam o impacto de terror no espectador à medida que se desenvolvem os avanços tecnológicos. Uma vez que se parte do princípio que o *remake* dispõe de um leque tecnológico mais avançado do que o filme original.

No entanto existem alguns aspectos a considerar quando olhamos para os dados. Nomeadamente, as diferenças evidentes entre os excertos sem imagem e com imagem. Observa-se que o *Cat People* pontua na escala sem imagem um maior impacto do *remake* sobre o original; e com imagem, o impacto passa a ser semelhante entre ambos.

Na escala sem imagem é também apenas escolhido um filme original como aquele que causa maior impacto, neste caso o *The Blob*, mas na escala com imagem, dois filmes originais causam ligeiramente mais impacto do que os seus *remakes* – não sendo elegido novamente o *The Blob*. Ou seja, podemos novamente aceitar a segunda hipótese do estudo – Os efeitos sonoros aumentam o impacto de terror no espectador quando associados à imagem do filme.

Importa ainda frisar algumas escolhas dos participantes que ocupam o segundo lugar e diferem dos filmes com maior número de preferências. Nomeadamente, o *The Haunting* sem imagem, em que 6 sujeitos referem que o original detém maior impacto emocional em oposição à maioria que opta pelo *remake* (n=18).

Já no *The Blob*, 8 participantes indicam que o impacto é semelhante, e não ligeiramente maior o original (n=11). Ainda quanto ao *The Blob* – mas desta vez com imagem – alguns sujeitos referem que o original tem maior impacto do que o *remake* (n=7), em conformidade com o observado na escala sem imagem.

Por sua vez, quanto aos originais elegidos na escala com imagem – *A Nightmare on Elm Street* e *Embrace of the Vampire* – alguns sujeitos discordam e voltam a selecionar o *remake* como o excerto que causa uma maior sensação de terror. Revelando novamente uma escolha análoga à da escala sem imagem.

5. Discussão e Conclusões

Partindo da análise de resultados acima exposta, é então necessária a interligação destes dados com o referencial teórico apresentado no estado da arte e com a análise sonora de filmes de terror, para que se abram hipóteses interpretativas sobre o desenho dos dados encontrados.

Assim, grosso modo, os participantes referem que as características mais tenebrosas presentes nos efeitos sonoros têm vindo a aumentar com o passar dos anos. Apesar das respostas recolhidas na entrevista semiestruturada se dividirem relativamente a esta questão, a análise estatística das escalas de impacto de filmes de terror demonstram uma escolha óbvia pelos filmes mais recentes.

Contudo, esta opção pode estar relacionada com o facto de, aquando da questão *Tem preferência por filmes de terror mais recentes?*, 30 participantes terem respondido afirmativamente. O que por sua vez pode comprometer o estudo, dada a maioria da amostra recolhida ter uma preferência por filmes atuais invés de antigos (ou até mesmo ser indiferente à altura em que determinado filme foi realizado).

Os testemunhos dos participantes revelam ainda uma preferência por sons orgânicos como um dos efeitos sonoros que causa maior impacto emocional num filme de terror – “Acho que os sons naturais conseguem ser mais pesados, mais macabros”. Sendo então evidente a sua escolha de alguns filmes que fazem uso destes elementos sonoros. Tal como o *remake* do *The Town that Dreaded Sundown*, onde o excerto apresentado tem muito presente o som de facadas com várias camadas líquidas e viscerais; ao contrário do filme original que apresenta poucos sons que remetem para a morte das personagens (tal como visto na Análise Sonora).

Outro elemento referenciado múltiplas vezes pela amostra como responsável por assustar é o grito feminino. Este aparece, por exemplo, em ambos os excertos apresentados de *Dracula*, sendo que os participantes referem que o *remake* tem muito maior impacto do que o original (em ambas as escalas). Efetivamente, no capítulo da Análise Sonora de Filmes de Terror, que compara a cena apresentada nos excertos do instrumento – a martelada na estaca – conclui que no *Dracula* original o som da estaca a trespassar o coração do vampiro é pouco vigoroso enquanto que no *remake* o efeito é muito mais intenso e claro.

Este aspeto remete-nos também para a influência que os sistemas de gravação e reprodução de som detêm na conceptualização artística dos filmes de terror. São vários os testemunhos que referem o enriquecimento dos efeitos sonoros com os avanços tecnológicos: “O mais recente, como deu para ver, o som é mais gordo e mais cheio de tudo”, “Parece tudo mais preenchido que antes” e “A tecnologia dá mais ferramentas para fazer mais coisas e diferentes coisas”.

Inclusivamente, alguns dos participantes referem a importância do sistema *surround* da *Dolby* e o uso do *subwoofer* no aumento da sensação de terror transmitida, “Agora tens *subwoofers* por todo o lado, ajuda a dar intensidade às cenas de terror” e “Eu gosto mais quando não se percebe e é subtil (...) consegue sentir-se as vibrações do *subwoofer*”. O mesmo se verifica aquando no Estado da Arte é referido o impacto de *The Conjuring* (2013) de Wan, transmitido fundamentalmente pelas vibrações produzidas por frequências baixas. Sendo estas vibrações misturadas de modo a que não seja possível identificar a fonte sonora e, consequentemente, inquietar o espectador (Brayton, 2013).

Deste modo, percebe-se a constante utilização do *subwoofer* quando nos reportamos a filmes atuais, principalmente como fonte para cobrir o silêncio. Pois, como Whittington (2010) refere, os sons de baixa frequência tendem a significar uma ameaça, não só para a vida das personagens do filme mas também para o estado emotivo da audiência. E, efetivamente, outro elemento sonoro referido várias vezes pela amostra é o silêncio e a combinação deste com outros sons, “A mim o que me causa mais (...) é mais o jogo com o silêncio. É o jogo de não saber o que vai acontecer a seguir”.

Efetivamente, aquando a aplicação da escala de impacto dos filmes de terror, os participantes selecionaram o *remake* do *The Haunting* como o excerto que maior impacto causa, sendo que este filme faz uso do *subwoofer* como auxílio aos efeitos sonoros. Aliás, no capítulo da Análise Sonora, a apreciação da cena demonstrada à amostra – representação da presença do espírito, marcada por pancadas em madeira – reconhece-se que no *remake* os impactos são mais explosivos, sendo este factor uma possível consequência do uso do *subwoofer*.

Ao reportarmo-nos à influência do *subwoofer* na percepção dos efeitos sonoros, não podemos deixar de referir todo o sistema *surround* 5.1⁴. Segundo vários sujeitos da amostra, o sistema de reprodução da *Dolby Digital* influi positivamente na percepção e sensação dos efeitos sonoros dos filmes de terror: “Dantes era *stereo* e agora é *surround*, e isso sentimo-nos dentro do filme”, “A nível sonoro estão a trabalhar mais para isso e criam muito mais (...) Parece tudo mais preenchido que antes (...)” e “O *surround* influencia muito”.

Outro elemento sonoro predileto da amostra é o recurso a elementos musicais, tal como a composição da cena do chuveiro do *Psycho*: “O *Psycho* vejo bem, assusta” e “o *Psycho* é mais clássico e a música é muito mais aquilo que estamos habituados a ouvir, e o *Paranormal Activity* soa mais falso”. Efetivamente, no capítulo do Estado da Arte, é referida a importância da composição do *Psycho* que, para além de desafiar as teorias sonoras, enaltece a emoção no espectador através da exploração de sons não lineares que provocam desconforto no espectador (Carreiro, 2011; Connor, 2010).

O testemunho acima referido menciona uma predileção por efeitos musicais mais clássicos, como o *Psycho*, remete para uma clara divisão entre um grupo de sujeitos que elege igualmente composições musicais com base em instrumentos mais clássicos (e.g. violinos); e outro grupo que prefere instrumentos electrónicos – “Com os electrónicos consegues fazer aqueles impactos «boom» que com aqueles musicais não consegues fazer isso”.

Independentemente da composição dos elementos musicais ser mais clássica ou electrónica, pode observar-se o impacto emocional causados por estes junto dos participantes do estudo. Pois, aquando a aplicação do instrumento, os sujeitos selecionam o excerto original do *A Nightmare on Elm Street* na escala com imagem como produzindo ligeiramente mais impacto do que o *remake*, onde é apresentado um tema musical com recurso a sintetizadores.

Ainda referentemente à música enquanto efeito sonoro usado em filmes de terror, importa referir que esta tem vindo a perder protagonismo enquanto fator principal gerador de emoções. Tal pode ser verificado no decorrer do capítulo da Análise Sonora, onde a descrição dos filmes, com o passar das décadas, cada vez menos refere a música como um dos principais veículos de transmissão do impacto emotivo.

⁴ Não se aborda *Dolby Atmos* pois não é possível ver um filme nesse sistema de reprodução em Portugal

Os participantes do estudo também referem que a música tem vindo a perder o seu impacto nos filmes de terror – “Antigamente exploravam-se outro tipo de coisas, se calhar tinha mais musicalidade”. No entanto, não é um factor determinante na transmissão de sensação de terror uma vez que na seleção dos excertos referentes ao *Dracula*, optam pelo *remake*. Sendo que no *Dracula* original, a música desempenha um papel emotivo e assume o controlo da maior parte do filme e no *remake* foi dado mais espaço a efeitos sonoros em situações mais tensas (e.g. o espetar da estaca apresentado nos excertos).

Apesar da opinião transversal dos participantes de que os efeitos sonoros dos filmes de terror mais atuais detém um maior impacto emocional no espectador e aumentam a sensação de terror, existe uma opinião consensual na maioria dos sujeitos relativa à perda de criatividade na construção de efeitos sonoros consequente dos avanços tecnológicos – “Estão um pouco mais artificiais, considero os antigos mais genuínos (...) antigamente exploravam-se outro tipo de coisas” e “Os filmes mais antigos eram muito mais, zelavam muito mais pela originalidade”.

Em paralelo à concepção que o factor criativo diminui, existe a convicção que se perderam igualmente algumas características idiossincráticas dos sons de diferentes filmes de terror. Ou seja, os diferentes géneros de filme de terror – vampiros, fantasmas, extraterrestres, lobisomens, *serial killers*, etc. – foram gradualmente perdendo aquilo que os denunciava: “Antes distinguia-se mais o tipo de filme, conseguíamos diferenciar o tipo de história. Agora é muito semelhante” e “Atualmente são sempre usados os mesmos tipos de efeitos sonoros, independentemente do tipo de filme. Enquanto que antigamente já não era bem assim”.

Este aspeto apontado pelos participantes pode ser igualmente identificado tanto no Estado da Arte como na Análise Sonora de Filmes de Terror, onde é exposto o caso do filme *The Thing from Another World* (1951), realizado por Nyby e Hawks. Segundo Benschhoff (2014), o efeito sonoro que assinala a presença do extraterrestre é a composição do *theremin*, no entanto o *remake* já não faz uso deste instrumento.

Efetivamente, um dos participantes do estudo refere este instrumento aquando a entrevista realizada “(...) acho tenebroso o som daquele instrumento que se toca com as mãos... o theremin. E associo logo aos filmes de terror”. Estamos, de facto, inconscientemente habituados a associar o som do *theremin* a seres alienígenas devido ao facto deste ter sido bastante usado em filmes dentro desta temática (Mondozilla, 2014).

Por fim, importa salientar os principais pontos fortes do estudo, assim como as limitações inerentes. Deste modo, a presente investigação assume um carácter inovador no sentido da literatura acerca do tema ser bastante escassa a nível internacional e inexistente a nível nacional. Ao preencher algumas das lacunas bibliográficas, esta investigação pode então conduzir a um melhor desenho das práticas de *design* de som no género de filmes de terror.

Apesar da temática ser pertinente no sentido da atualidade e inovação, o facto de não existirem estudos que relacionem as variáveis a que o estudo se propôs a investigar, torna algo complexo de arranjar suporte teórico que justifica e apoia as elações e sentidos atribuídos aos resultados; tendo sido necessário suportar várias evidências com base na Análise Sonora de Filmes de Terror realizada por mim.

Outra limitação do estudo prende-se com a própria metodologia, por dois principais motivos: a amostragem e as variáveis parasita. Por um lado, o facto da amostra ser recolhida por conveniência pode influir negativamente na representação do fenómeno. Uma vez que os participantes selecionados partilham maioritariamente o mesmo estatuto – estudante de Som e Imagem – podendo não apresentar diferenças suficientemente significativas quanto à conceptualização do tema da investigação (Seidman, 1998).

Por outro lado, quando consideramos o impacto emocional dos efeitos sonoros de filmes de terror, existem múltiplas influencias de outras variáveis. Sendo impossível isolar apenas a variável que interessa para o estudo, neste caso, os avanços tecnológicos. Ainda assim, de modo a controlar o máximo possível o efeito de outros factores, foi considerado incluir a variável imagem na aplicação do instrumento. E, conforme visto anteriormente, esta deteve bastante impacto na sensação de terror sentida pelos participantes.

No entanto, não foi possível controlar outras variáveis como o gosto pessoal, que acabou por influir nos resultados. Pois, apesar de se ter excluído sujeitos que não apreciem o género de terror, era contraproducente rejeitar indivíduos com preferência por filmes mais atuais (denotando-se então uma clara escolha pelos *remakes*).

Apesar dos constrangimentos que esta limitação levantou, surgiu igualmente um aspeto interessante para uma investigação futura: considerar o factor neuropsicológico na conceptualização dos efeitos sonoros de terror.

Para além desta variável ter emergido de alguns relatos dos participantes – “Sons de animais e talvez vozes. Talvez com as vozes consigamos provocar mais impacto que os sons de ambiente que é algo que estamos habituados a ouvir” – existem investigações recentes que concluíram que os sons emitidos pelos animais quando estão em perigo influenciam as emoções humanas em níveis primordiais.

Estes sons incomodam a espécie humana pois nós estamos biologicamente programados para reagir a sons intensos e imprevisíveis. Inclusive, as faixas sonoras dos filmes tendem a melhorar ao nível da manipulação das emoções no espectador, desde que este fenómeno começou a ser explorado (Blumstein, Richardson, Cooley, Winternitz & Daniel, 2008)

6. Bibliografia

Brayton, T. (2013). FYC: The Conjuring for best sound editing. Consultado no website The film experience: <http://thefilmexperience.net/blog/2013/12/8/fyc-the-conjuring-for-best-sound-editing.html>.

Bech, S. & Zacharov, N. (2006). Perceptual audio evaluation: Theory, method and application. USA: John Willey and sons, Inc.

Benshoff, M. (2014). *A companion to the horror film*. USA: John Willey and sons, Inc.

Blumstein T., Richardson T., Cooley L., Winternitz J., & Daniel C. (2008). The structure, meaning, and function of yellow-bellied marmot pup screams. *Anim. Behav.* 76, 1055–1064. (doi:10.1016/j.anbehav.2008.06.002).

Carreiro, R. (2011). Sobre o som no cinema de horror: Padrões recorrentes de estilo. *Ciberlegenda revista eletrônica do programa de pós-graduação em comunicação*, 1(24).

Carreiro, R. (2013). [Rec] como paradigma do sound design em falsos documentários de horror. *Estudos de Cinema e Audiovisual – Socine*.

Cherry, B. (2009). *Horror*. Canada: Routledge.

Choudhury, S. (2007). Sound of horror: Sound and dread in Hindi cinema. *Journal of the moving image*, 6. Jadavpur University.

Collins, K. (2009). Like razors through flesh: Hellraiser's sound design and music. In Haward, P. (Ed.), *Terror tracks: sound, music and horror cinema*. London: Equinox.

Connor, S. (2010). Why calls of the wild are the secret of a good horror film. Consultado no website The Independent: <http://www.independent.co.uk/news/science/why-calls-of-the-wild-are-the-secret-of-a-good-horror-film-1982965.html>.

Coyle, R. (2009). Texas chainsaws: Audio effect and iconicity. In Haward, P. (Ed.) *Terror tracks: sound, music and horror cinema*. London: Equinox.

Draven, D. (2010). *The filmmaker's book of the dead: How to make your own heart-racing horror movie*. Amsterdam: Focal Press/Elsevier.

Droney, M. (1995). Sound effects in science fiction and horror films. Consultado no website Film Sound: <http://filmsound.org/articles/horrorsound/horrorsound.htm>.

Evans, M. (2009). Rhythms of evil: Exorcizing sound from The Exorcist. In Haward, P. (Ed.) *Terror tracks: sound, music and horror cinema*. London: Equinox.

Fischhoff, S. (2005). *The evolution of music in film and its psychological impact on audiences*. Consultado em: <http://web.calstatela.edu/faculty/abloom/tvf454/5filmmusic.pdf>

Frayne, J. (s/d). Motion, picture and sound recording: A capsule history. *Journal of the Audio Engineering Societ*, 512-516. California.

Glaser, B. & Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory*. Chicago: Aldine.

Hannan, M. (2009). Sound and music in hammer's vampire films. In Haward, P. (Ed.) *Terror tracks: sound, music and horror cinema*. London: Equinox.

Hawkins, J. (2000). *Cutting edge: Art-horror and the horrific avant-garde*. London: University of Minnesota Press Minneapolis.

Heimerdinger, J. (2011). *Music and sound in the horror films & why some modern and avant-garde music lends itself to it so well*. Filmmusiktage Sachsen-Anhalt.

Hilliard, J. (1985). A brief history of early motion picture sound recording and reproducing practices. *Journal of the Audio Engineering Society*, 33(4), 271-278. California.

Karlin, F. (1994). *Listening to movies: The film lover's guide to film music*. New York.

Mondozilla (2014). The synth of fear: Horror films with synthesizer scores. Consultado no website Horrorpedia: <http://horrorpedia.com/2014/08/01/horror-film-soundtracks-using-the-synthesizer-article>.

Mott (s/d). Sound effects in science fiction and horror films. Consultado no website Film Sound: <http://filmsound.org/articles/horrorsound/horrorsound.htm>.

Nolan, B. (s/d). The films of Dario Argento. Consultado no website Academia.edu: https://www.academia.edu/7188772/The_Films_of_Dario_Argento.

Ribrant, G. (1998). *Syles parameters in sound film*. Stockholms Universitet, Stockolm.

Salt, B. (2009). *Film style and technology: History and analysis* (3rd ed.). London: Starword.

Seidman, I. (1998). *Interviewing as qualitative research: A guide for researchers in education and the social sciences* (2nd ed.). New York: Teachers College Press.

Sonnenschein, D. (2001). *Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Spadoni, R. (2007). *Uncanny bodies: The coming of sound film and the origins of the horror genre*. Berkeley: University of California Press.

Stewart, H. (2013). How do filmmakers manipulate our emotions with music? Consultado no website BBC Arts & Culture: <http://www.bbc.co.uk/arts/0/24083243>.

Tarragó, O. (2008). The Orphanage: Exclusive interview with sound designer Oriol Tarragó. Consultado no website Designing Sound: <http://designingsound.org/2008/01/the-orphanage-exclusive-interview-with-sound-designer-oriol-tarrago>

Thom, R. (1999). Designing a movie for sound. Consultado no website Film Sound: http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm

Viers, R. (2008). *The sound effects bible: How to create and record Hollywood style sound effects*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Weis, E. (1995). Creating sound for Demme: Sound design of Philadelphia and Silence of the Lambs. Consultado no website Film Sound: <http://filmsound.org/synctanks/demme.htm>

Weis, E., & Belton, J. (1985). *Film sound: Theory and practice*. New York: Columbia University Press.

Whittington, W. (2007). Sound, silence and horror. *Offscreen*, 11.

Whittington, W. (2010). Acoustic infidelities: sounding the exchanges between J-horror and H-horror remakes. *Cinephile the university of british columbia's film journal*, 6(1).

7. Filmografia

13 Ghosts (William Castle, 1960)

A Nightmare on Elm Street (Wes Craven, 1984)

A Nightmare on Elm Street (Samuel Bayer, 2010)

Bride of Frankenstein (James Whale, 1935)

Cat People (Jacques Tourneur, 1942)

Cat People (Paul Schrader, 1982)

Childs Play (Tom Holland, 1988)

Curse of Chucky (Don Mancini, 2013)

Dracula (Tod Browning, 1931)

Embrace of the Vampire (Anne Gorsaud, 1995)

Embrace of the Vampire (Carl Bessai, 2013)

Frankenstein (James Whale, 1931)

Friday the 13th (Sean Cunningham, 1980)

Friday the 13th (Marcus Nispel, 2009)

Friday the 13th part II (Steve Miner, 1981)

Halloween (John Carpenter, 1978)

Halloween (Rob Zombie, 2007)

Hellraiser (Clive Barker, 1987)

House of Wax (André De Toth, 1953)

House of Wax (Jaume Collet-Serra, 2005)

Ju-On (Takashi Shimizu, 2002)

Mary Shelly's Frankenstein (Kenneth Branagh, 1994)

Night of the Living Dead (George Romero, 1968)

Night of the Living Dead (Tom Savini, 1990)

Orphanage (J.A. Bayona, 2007)

Paranormal Activity (Oren Peli, 2007)

Poltergeist (Tobe Hooper, 1982)

Psycho (Alfred Hitchcock, 1960)

Rec (Jaume Balagueró & Paco Plaza, 2007)

Suspiria (Dario Argento, 1977)

Tarantula (Jack Arnold, 1955)

The Blair Witch Project (Daniel Myrick & Eduardo Sánchez, 1999)

The Blob (Irvin Yeaworth Jr & Russell Doughten Jr., 1958)

The Blob (Chuck Russell, 1988)

The Cat Creeps (Erle Kenton, 1946)

The Conjuring (James Wan, 2013)

The Exorcist (William Friedkin, 1973)

The Haunting (Robert Wise, 1963)

The Haunting (Jan de Bont, 1999)

The Horror of Dracula (Terence Fisher, 1958)

The Mummy (Karl Freund, 1932)

The Mummy's Hand (Christy Cabanne, 1940)

The Silence of the Lambs (Jonathan Demme, 1991)

The Texas Chainsaw Massacre (Tobe Hooper, 1974)

The Texas Chainsaw Massacre (Marcus Nispel, 2003)

The Thing (John Carpenter, 1982)

The Thing from Another World (Christian Nyby & Howard Hawks, 1951)

The Town that Dreaded Sundown (Charles Pierce, 1976)

The Town that Dreaded Sundown (Alfonso Gomez-Rejon, 2014)

The Wolf Man (George Waggner, 1941)

The Wolf Man (Joe Johnston, 2010)

Thir13en ghosts (Steve Beck, 2001)

8. Anexos

Anexo I. Instrumento utilizado na primeira parte da recolha

O IMPACTO DA TECNOLOGIA NOS EFEITOS SONOROS DOS FILMES DE TERROR

1

Idade: _____

Código _____

Sexo: _____

Ocupação profissional: _____

Excertos	Impacto							Excertos
	Muito maior	Maior	Ligeiramente maior	Semelhante	Ligeiramente maior	Maior	Muito maior	
1 - A	1	2	3	4	5	6	7	1 - B
2 - A	1	2	3	4	5	6	7	2 - B
3 - A	1	2	3	4	5	6	7	3 - B
4 - A	1	2	3	4	5	6	7	4 - B
5 - A	1	2	3	4	5	6	7	5 - B
6 - A	1	2	3	4	5	6	7	6 - B
7 - A	1	2	3	4	5	6	7	7 - B

	Sim	Não
Tem por hábito ver filmes de terror?		
Costuma ter em atenção o design de som nos filmes?		
Tem preferência por filmes de terror clássicos?		
Tem preferência por filmes de terror mais recentes?		
Trabalhou ou trabalha na área de design de som?		
Trabalhou ou trabalha na área de produção musical?		
Toca ou tocou algum instrumento?		

	Não consigo precisar	Não	Poucas vezes	Algumas vezes	Bastante vezes
Vê filmes de terror dos anos 30?					
Vê filmes de terror dos anos 40?					
Vê filmes de terror dos anos 50?					
Vê filmes de terror dos anos 60?					
Vê filmes de terror dos anos 70?					
Vê filmes de terror dos anos 80?					
Vê filmes de terror dos anos 90?					
Vê filmes de terror a partir do ano 2000?					

	mais que 1 vez por semana	1 vez por semana	2 vezes por mês	1 vez por mês	Menos que uma vez por mês
Com que frequência assiste a filmes no cinema?					
Com que frequência assiste a filmes de terror no cinema?					

Anexo II. Instrumento utilizado na segunda parte da recolha

O IMPACTO DA TECNOLOGIA NOS EFEITOS SONOROS DOS FILMES DE TERROR

2

Código _____

Excertos	Impacto							Excertos
	Muito maior	Maior	Ligeiramente maior	Semelhante	Ligeiramente maior	Maior	Muito maior	
1 - A	1	2	3	4	5	6	7	1 - B
2 - A	1	2	3	4	5	6	7	2 - B
3 - A	1	2	3	4	5	6	7	3 - B
4 - A	1	2	3	4	5	6	7	4 - B
5 - A	1	2	3	4	5	6	7	5 - B
6 - A	1	2	3	4	5	6	7	6 - B
7 - A	1	2	3	4	5	6	7	7 - B

- 1) Na sua opinião que tipos de efeitos sonoros provocam mais impacto emocional na sua experiência como espectador? Musicais, electrónicos, vozes, sons naturais, ambientes, sons de animais, etc.? Justifique a sua resposta
- 2) Qual é a sua opinião sobre a construção de efeitos sonoros nos filmes de terror nestes últimos 80 anos?
- 3) Qual é a sua opinião sobre o papel da tecnologia na construção de efeitos sonoros nos filmes de terror?
- 4) Com o passar dos anos o impacto emocional dos efeitos sonoros dos filmes de terror diminuiu, aumentou ou sente que é semelhante?
- 5) Quais são os sons que mais associa aos filmes de terror?