



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA: CULTURAS MIDIÁTICAS
AUDIOVISUAIS**

**FRONTEIRAS DO MEDO: SEMELHANÇAS PRODUTIVAS E DIFERENÇAS
CULTURAIS EM *RINGU* E *O CHAMADO***

**JOÃO PESSOA
2014**

FILIPPE TAVARES FALCÃO MACIEL

**FRONTEIRAS DO MEDO: SEMELHANÇAS PRODUTIVAS E DIFERENÇAS
CULTURAIS EM *RINGU* E *O CHAMADO***

Trabalho de dissertação apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Culturas Midiáticas Audiovisuais e Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Thiago Soares

JOÃO PESSOA

2014

M152f Maciel, Filipe Tavares Falcão.
Fronteiras do medo: semelhanças produtivas e diferenças culturais em Ringu e o Chamado / Filipe Tavares Falcão Maciel.- João Pessoa, 2014.
144f. : il.
Orientador: Thiago Soares
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCTA
1. Comunicação. 2. Cinema. 3. Diferenças fílmicas - aspectos culturais. 4. Refilmagem - mudanças.

UFPB/BC

CDU: 007(043)

FILIPPE TAVARES FALCÃO MACIEL

**FRONTEIRAS DO MEDO: SEMELHANÇAS PRODUTIVAS E DIFERENÇAS
CULTURAIS EM RINGU E O CHAMADO**

_____ em 27 de fevereiro de 2014

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Thiago Soares (PPGC-UFPB)

Orientador

Prof. Dr. Bertrand de Souza Lira (PPGC-UFPB)

Examinador

Prof. Dr. Rodrigo Carreiro (PPGCOM-UFPE)

Examinador

JOÃO PESSOA
2014

Aos meus pais Naécio e Maria Helena.
Obrigado pelo apoio incondicional
e por sempre estarem ao meu lado dos
momentos mais simples aos mais
importantes projetos nos quais me envolvi.

AGRADECIMENTOS

Um agradecimento mais do que especial ao meu orientador Thiago Soares, que além de sempre ter estado presente, foi o responsável por clarear as minhas dúvidas e transformar as minhas ideias em palavras e textos.

Aos amigos que fiz no PPGC, em especial Carol e Livia. Eu espero que possamos fazer o doutorado juntos.

Aos professores do PPGC/UFPB, em especial Marcos Nicolau, Olga Tavares, Cláudio Cardoso de Paiva, Nadja Carvalho, Bertrand Lira e Henrique Magalhães. Agradeço também aos professores do PPGCOM/UFPE, em especial Jeder Janotti, Heitor Rocha, Alfredo Vizeu e Rodrigo Carreiro. Todos indicaram caminhos valiosos para o meu crescimento como pesquisador.

Aos meus alunos queridos que me motivam na busca por conhecimentos e novos desafios.

Aos meus amigos “saudáveis”. É sempre um prazer saber que estamos juntos desde 1998 e que os nomes Alexandre Parísio, Bruno Araújo, Maria Paula, Tatiana Notáro, Thiago Príncipe e Virgínia Paiva continuam na minha eterna lista de agradecimentos de qualquer projeto que eu faça.

Por fim, mas com grande importância, deixo registrado meu agradecimento à **minha tia Lisete**. Presença constante em minha vida com seu jeito diferente de olhar a vida, motiva-me a realizar os meus sonhos.

O gênero terror tem sido muitas vezes capaz de atingir pontos de pressão fóbica em nível nacional, e os livros e filmes de maior sucesso quase sempre parecem expressar e jogar com temores que afligem um amplo espectro de pessoas. Tais temores, que são muitas vezes políticos, econômicos e psicológicos, em vez de sobrenaturais, dão às boas obras de terror um interessante sentimento alegórico — e essa é uma forma de alegoria com a qual a maioria dos diretores de cinema parece estar familiarizada. Talvez porque saibam que, se a situação ficar feia, eles sempre podem trazer de volta a ideia do monstro saindo da escuridão.

Stephen King

RESUMO

Formatado a partir do lançamento do filme *Ringu*, de 1998, o horror japonês contemporâneo, ou *J Horror*, tornou-se uma forma de endereçamento fílmica para o Ocidente. As obras japonesas geraram um modelo de produção de sentido logo “descoberto” e exportado por Hollywood – com refilmagens para um público internacional. Que a produção de um *remake* gera diferenças entre o filme original e a refilmagem, não há dúvidas. Mas, ao analisar o cinema de terror como entretenimento, é possível perceber muito mais do que apenas diferenças fílmicas em função de aspectos culturais. Trabalhamos nossa análise na perspectiva de que há reenquadramentos temáticos nas refilmagens de obras uma vez que as mesmas fazem parte de uma lógica produtiva da indústria do cinema como entretenimento. Além das comparações entre *Ringu* e sua refilmagem norte-americana, *O Chamado*, esta pesquisa pretende se debruçar, em particular, nos aspectos extratextuais do cinema como entretenimento em cada nação, o que faz necessário debater elementos de produção, distribuição e exibição. Por meio desta tríade, além do entorno cultural, talvez seja possível, por exemplo, compreender as mudanças feitas nas refilmagens em função de obter um alargamento de um público internacional ao qual o *remake* é destinado em comparação com o produto original, que costuma ser exibido apenas no Japão.

Palavras-chave: Cinema de Terror. J Horror. Entretenimento. Japão. Estados Unidos. Estudos Culturais.

ABSTRACT

Since the release of the film *Ringu*, in 1998, the Japanese contemporary horror cinema, or J Horror, became a filmic addressing form for the West. These Japanese horror movies have created a way of production that was soon "discovered" and exported by Hollywood through remakes for international audiences. The fact that the production of a remake will present differences between the original film and the new version is clear and doubtless. When these horror films are analysed as entertainment, it is possible to study much more than just filmic differences presented by cultural aspects. We developed our analysis in the perspective that there are reframings in the remakes of the movies as this means part of a productive logic way of the film industry as entertainment. In addition to the comparisons between *Ringu* and its American remake, *The Ring*, this research aims to develop the elements of production, distribution and exhibition as these three topics answer the aspects of the cinema as an industry. Through this triad, besides the cultural environment, it may be possible, for example, to find answers to suggest the changes we can notice in the remakes due to get an extension of an international audience as the original movie is usually released only in Japan.

Keywords: Horror Film. J Horror. Entertainment. United States. Japan. Cultural Studies.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 01:** Três momentos nos quais o personagem Jason Voorhees pode ser visto fora da franquia *Sexta-feira 13*_____ p.44.
- Figura 02:** Sadako Yamamura, do filme *Ringu*, lançando a primeira bola em jogo de beisebol no Japão_____ p.45.
- Figura 03:** Morte de Tomoko_____ p.49.
- Figura 04:** A japonesa Sadako e a norte-americana Samara_____ p.71.
- Figura 05:** O rosto de Sadako permanece um mistério durante todo o filme_____ p.74.
- Figura 06:** Samara com ar de criança e como ser do mal em *O Chamado*_____ p.75.
- Figura 07:** Sadako é um corpo físico e de movimentos lentos em *Ringu*_____ p.77.
- Figura 08:** Samara se move como um animal caçando a sua presa_____ p.78.
- Figura 09:** Ao surgir no plano físico, o corpo de Samara parece sofrer “interferência” como uma imagem de televisão com problema de sinal_____ p.78.
- Figura 10:** Filmes que trazem a figura da mulher promíscua_____ p.83.
- Figura 11:** Produções que trazem personagens masculinos de formas sensuais____ p.83.
- Figura 12:** Sally teme ser penetrada pela motosserra_____ p.85.
- Figura 13:** Pam fica aos pés de Jason em *Sexta-feira 13 – Parte 5*_____ p.86.
- Figura 14:** A motosserra como pênis de um Leatherface excitado_____ p.87.
- Figura 15:** O prazer do torcedor com o gol marcado_____ p.87.
- Figura 16:** Público e músicos em sintonia_____ p.88.
- Figura 17:** A vitória do time, a música diante da plateia e a mocinha abatida respondem como exemplos midiáticos que proporcionam prazer no público_____ p.88.
- Figura 18:** Representação da lenda da *Yuki-onna*_____ p.93.
- Figura 19:** A figura da *kuchisake-onna*_____ p.94.
- Figura 20:** Máscaras *Ryō-no-onna*, *Namanari* e *Hannya*_____ p.95.
- Figura 21:** Ellen Ripley e Sarah Connor. Heroínas masculinizadas_____ p.96.

Figura 22: Dr. Ikuma golpeia a cabeça de Sadako, enquanto Anna Morgan atira Samara dentro do poço_____ p.100.

Figura 23: Reiko começa o filme calmamente entrevistando estudantes sobre a lenda urbana da fita que mata em sete dias_____ p.101.

Figura 24: Rachel chega na escola de Aidan irritada e sem tempo para perder____ p.102.

Figura 25: Reiko tem um ataque histérico e pede para Ryuji estar ao lado dela quando morrer_____ p.104.

Figura 26: Nas cenas de investigação na ilha, Rachel está quase sempre só_____ p.105.

Figura 27: Sequência sonora da morte de Tomoko em *Ringu*_____ p.124.

Figura 28: Representação do som durante a morte de Katie em *O Chamado*____ p.125.

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: Efeitos surpresas em *Ringu*_____ p.116.

Tabela 02: Efeitos surpresas em *O Chamado*_____ p.116.

Tabela 03: Análise de um efeito surpresa e *stinger* em *Ringu*_____ p.118.

Tabela 04: Análise de um efeito surpresa e *stinger* em *O Chamado*_____ p.122.

Tabela 05: Análise dois de efeito surpresa e *stinger* em *O Chamado*_____ p.126.

Tabela 06: Análise dois de efeito surpresa e *stinger* em *Ringu*_____ p.129.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	p.13.
 CAPÍTULO 1 – A EXPERIÊNCIA CINEMATOGRAFICA DO FILME DE TERROR	 p.25.
1.1. CULTURA DA REFILMAGEM	p.27.
1.2. LÓGICA DE PRODUÇÃO	p.31.
 CAPÍTULO 2 – O TERROR NA INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA	 p.37.
2.1. O CINEMA DE TERROR NO JAPÃO	p.45.
2.1.1. O J HORROR	p.48.
2.1.2. PRODUÇÃO FÍLMICA NO JAPÃO	p.51.
2.2. O CINEMA DE TERROR NOS ESTADOS UNIDOS	p.57.
2.2.1. SÉTIMA ARTE E MERCADO NOS ESTADOS UNIDOS	p.62.
 CAPÍTULO 3 – ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE RINGU E O CHAMADO	 p.69.
3.1. PRODUÇÃO DE SENTIDOS DE FANTASMAS	p.69.
3.2. AS PROTAGONISTAS	p.79.
3.2.1. PRAZER MIDIÁTICO	p.84.
3.2.2. A MULHER NO J HORROR	p.89.
3.2.3. A MULHER NO TERROR NORTE-AMERICANO	p.95.
3.2.4. REIKO E RACHEL	p.99.
3.3. ESTÉTICA SONORA	p.107.
3.3.1. DETALHANDO OS ÁUDIOS	p.114.
 CONSIDERAÇÕES	 p.136.
REFERÊNCIAS	p.139.

INTRODUÇÃO

No ano de 2002, a produtora norte-americana Dreamworks¹ comprou os direitos autorais do filme de terror² japonês *Ringu*³, lançado quatro anos antes. A produção original, dirigida por Hideo Nakata, acompanha uma jornalista que investiga a lenda urbana de pessoas que morrem sete dias depois de terem assistido a uma misteriosa fita VHS. Nos Estados Unidos, a refilmagem desta obra ganhou o nome de *The Ring*⁴, traduzida no Brasil como *O Chamado*⁵. A suposta maldição possui ligação com o fantasma de uma garota que teria morrido 30 anos antes chamada Sadako Yamamura. *Ringu*, ao lado de outros filmes semelhantes, chamou a atenção do mundo para uma subdivisão ou subgênero do cinema de terror japonês conhecido como *J Horror*, abreviação de *Japanese horror*. Tais obras ganharam notoriedade mundo afora, provocando uma espécie de “boom” em torno da produção cinematográfica contemporânea na ilha oriental.

O pesquisador em cinema de terror japonês Jay McRoy (2008) define o *J Horror* como formado por uma pluralidade de tradições religiosas presentes em suas tramas, incluindo xintoísmo e budismo, assim como temas que remetem aos antigos espetáculos teatrais do país, como o *Nô*⁶, que utilizava temas como *shunen* (vingança) e *shura-mono* (peças com fantasmas). Já as peças *Kabuki*⁷ são lembradas por apresentar contos *kaidan*, ou seja, com temáticas sobrenaturais. Tais elementos são os pilares do que é visto nos filmes classificados como *J Horror*.

No entanto, torna-se simples e até incompleta a classificação dos filmes *J Horror* apenas como tramas com fantasmas vingativos. O que leva estes espíritos a buscar revanche é um importante ponto de análise, uma vez que a trama vai oferecer um mistério em torno da motivação e da origem deste fantasma, que não necessariamente

¹ Produtora pertencente ao cineasta Steven Spielberg.

² Existem autores que apontam filmes de terror e de horror como sinônimos, sem que existam diferenças entre eles. Outros pesquisadores discordam. Tal questão não será discutida neste trabalho, que vai manter a palavra terror para definir os filmes aqui estudados. No entanto, a expressão horror será mantida quando utilizada em citações diretas dos autores que compõem este trabalho.

³ Para os filmes japoneses, este trabalho vai utilizar os títulos originais das películas mencionadas.

⁴ Para os filmes norte-americanos, este trabalho vai utilizar os títulos em português das películas mencionadas, com exceção apenas quando a obra não tiver sido lançada comercialmente no Brasil. Desta forma, será então mantido o título original em inglês.

⁵ Para este trabalho, vamos usar o título em português, *O Chamado*.

⁶ O *Nô* é a arte teatral clássica do Japão, um drama lírico que combina a música, a dança e a poesia. Data do século XIV.

⁷ Estilo de teatro no Japão surgido no século XVII conhecido por temas populares e maquiagem elaborada dos seus atores, todos homens. O nome *Kabuki* é uma fusão das palavras Ka (música), Bu (dança) e Ki (atuação ou habilidade).

era uma pessoa má em vida. Assim, tanto os personagens quanto o público precisam coletar pistas durante a projeção na tentativa de desvendar o mistério. Tais elementos fazem com que o *J Horror* construa parte do seu medo amparado pelo chamado terror psicológico. Trata-se de uma vertente do gênero que pode ser definida como um terror sugerido, implícito, à espreita, muito focado em um medo sustentado por mistério, investigação e suspense.

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

Do outro lado do oceano, a indústria cinematográfica dos Estados Unidos sempre foi considerada responsável pelos mais famosos clássicos do gênero terror como *O Bebê de Rosemary*, de 1968; *O Exorcista*, de 1973; *A Profecia*, de 1976; além de produções mais violentas e explícitas, porém igualmente famosas como *A Noite dos Mortos Vivos*, de 1968; *O Massacre da Serra Elétrica*, de 1974; *Quadrilha de Sádicos*, de 1977; entre tantos outros. É interessante observar que no momento em que o *J Horror* lança *Ringu*, em 1998, a produção norte-americana dava início a um período que seria marcado por *remakes*⁸ de clássicos do gênero⁹. Filmes como *Psicose*, de 1960, e *A Noite dos Mortos Vivos*, de 1968, ganharam refilmagens em 1998 e 1990 respectivamente. Nos anos seguintes, outros exemplares como *O Massacre da Serra Elétrica*, de 1974; *Sexta-feira 13*, de 1980; *A Morte do Demônio*, de 1981; *A Hora do Pesadelo*, de 1984, além de filmes de países como Japão, Coreia do Sul, França e Espanha ganharam novas versões *made in USA*. No entanto, boa parte da crítica costuma pontuar as novas obras como “inferiores” comparadas com as originais.

⁸ O termo *remake* é utilizado para designar obras que são filmadas novamente. As refilmagens se configuram numa prática relativamente comum no sistema de produção cinematográfica em larga escala, como, por exemplo, no modelo produtivo de Hollywood, através dos estúdios cinematográficos. Os *remakes* de produções de diferentes países também são comuns na lógica transnacional adotada pelas indústrias cinematográficas.

⁹ É importante destacar que a década de 1990 não foi marcada apenas por estas refilmagens. O período também costuma ser lembrado pelos filmes derivados de *Pânico*, de 1996, que reaproveitou a temática do assassino mascarado perseguindo jovens já mostrada em sucessos como *Halloween*, de 1978, e *Sexta-feira 13*, de 1980.

Há 25 anos, o primeiro *A Hora do Pesadelo* ("A Nightmare on Elm Street") surpreendeu com uma história intrigante, um vilão curiosamente carismático e, principalmente, uma violência exagerada, quase cômica de tão caricata. A refilmagem de Sam Bayer do clássico concebido por Wes Craven consegue trazer uma boa dose de surpresa também, mas por motivos diferentes, ainda que mantenha boa parte dos elementos que fizeram do filme original um sucesso. [...] A história é inteligente e bem contada, mas pouco impressiona. Os efeitos especiais, em contrapartida, criam situações interessantes, mas de pouca serventia uma vez que é tudo muito previsível. É difícil se assustar neste novo *A Hora do Pesadelo* (PRANDONI, 2010).¹⁰

O pesquisador de filmes de terror Steffen Hantke fala sobre o processo de apropriação das obras de destaque do *J Horror* cujos *remakes* passaram então a ser feitos nos Estados Unidos. Para ele, o fenômeno começou a partir de *Ringu* e se estendeu para incluir outras produções nipônicas que ganharam refilmagens norte-americanas. Este caminho de apropriação soa, segundo o pesquisador, como a fórmula encontrada por Hollywood para apresentar algo novo para o público do gênero.

O remédio para este atrito criativo [...] é a compra dos direitos de filmes de terror asiáticos por Hollywood e seus posteriores *remakes*. *Ringu* (1998), de Hideo Nakata, já foi refilmado por Gore Verbinski como *O Chamado*, em outubro de 2002. [...] Uma dose do saudável cinema de terror japonês e uma fertilização com uma tradição cinematográfica exótica pode curar os doentes filmes de terror norte-americanos (HANTKE, 2004, p.54).¹¹

Assim como Hantke, a crítica Isabele Boscov, da revista *Veja*, também destaca a forma como Hollywood se apropriou dos filmes *J Horror*. Para ela, o fato das produções originais serem consideradas obras de sucesso no Japão ajuda a despertar o interesse dos produtores do Ocidente.

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

¹⁰ Disponível em: <<http://cinema.uol.com.br/ultnot/2010/05/06/sem-impressionar-a-hora-do-pesadelo-presta-homenagem-ao-original-e-traz-modernizacoes.jhtm>>. Acesso em: 26 já. 2014.

¹¹ *The remedy for this creative attrition [...] is Hollywood's purchase of the rights to Asian horror films and their subsequent remakes. Nakata Hideo's Ringu (1998) has already been reincarnated as Gore Verbinski's The Ring in October 2002. [...] A dose of healthy Japanese horror, the cross-fertilization with an exotic cinematic tradition, may cure the ailing American horror film.* (Tradução feita pelo autor).

os estúdios usufruem de produtos testados e aprovados pela audiência japonesa (BOSCOV, 2005).¹²

Depois de *Ringu* ter sido refilmado com o título de *O Chamado*, outros filmes de terror japoneses passaram pelo mesmo processo. Como exemplos, é possível citar *Kairo*, de 2001; *Ju-On*, de 2002; *Honogurai mizu no soko kara*, de 2002; e *Chakushin ari*, de 2003, que foram refilmados respectivamente como *Pulse: A Última Dimensão*, de 2006; *O Grito*, de 2004; *Água Negra*, de 2005; e *Uma Chamada Perdida*, de 2008. Isto sem mencionar as sequências *Ringu 2*, de 1999, e *Ju-On 2*, de 2003, que também ganharam versões norte-americanas como *O Chamado 2*, em 2005, e *O Grito 2*, em 2006.

Apesar de possuírem bases narrativas semelhantes - a jornalista que investiga o mistério, uma fita de vídeo amaldiçoada e o fantasma de uma garota morta - sabe-se, obviamente, que as duas produções (*Ringu* e *O Chamado*) são diferentes entre si. O crítico Felipe Guerra do portal de filmes de terror Boca do Inferno postou as suas impressões referente ao filme *Ringu* já deixando claro como parte da mídia e críticos costumam categorizar os dois filmes.

Enquanto *Ringu* investe no medo em sua forma mais pura, a refilmagem americana, *O Chamado*, usa trilha sonora sinistra, efeitos sonoros diversos, cortes rápidos e muitos efeitos especiais de todos os tipos na tentativa de assustar o espectador. Tem também muito mais ação e sustos do que o original, mas mesmo assim perde feio para o filme japonês, que continua mais assustador (GUERRA, 2006).¹³

As ideias de Guerra costumam estar em sintonia com as publicações de outros autores e críticos de fora dos Estados Unidos¹⁴. Que a produção de um *remake* gera diferenças entre o produto original e o novo filme não há dúvidas - sobretudo diante de contextos culturais distintos nos países envolvidos na produção, neste caso, Japão e Estados Unidos. O que parece fundamental para debater este fenômeno é a perspectiva centrada nas análises dos estudos culturais como tentativa de compreender, para além de disposições textuais, como o entorno cultural é fundamental para entender a produção de sentidos de um filme. Aqui é importante destacar as ideias de Douglas Kellner (1995) referentes a como o cinema de terror costuma utilizar, seja de forma direta ou

¹² Disponível em: <http://veja.abril.com.br/050105/p_106.html>. Acesso em: 13 jan. 2014.

¹³ Disponível em: <<http://bocadoinferno.com.br/artigos/2014/01/ringu-x-the-ring-qual-e-o-melhor-chamado/>>. Acesso em: 15 out. 2011.

¹⁴ Este estudo não vai analisar como a crítica cinematográfica nos Estados Unidos compara *O Chamado* com a produção original. No entanto, de forma generalista, as críticas do país costumam apontar *O Chamado* como um excelente filme de terror.

indireta, a contemporaneidade para criar suas histórias. Autor de livros como *A Cultura da Mídia*, Kellner apresenta o debate de que as questões culturais acabam por expressar os acontecimentos e os anseios das sociedades e o cinema de terror pode se apropriar destas vertentes para auxiliar na formatação de seus filmes.

Na crise da sociedade alemã, após a Primeira Guerra Mundial, por exemplo, houve uma proliferação de filmes de terror, e a primeira grande onda de filmes de terror americanos apareceu em meados da década de 1930, na depressão. Depois da explosão da bomba atômica, com o aquecimento da Guerra Fria e a corrida armamentista dos anos 1950, surgiu outra onda de filmes de terror e ocultismo, com visões de animais e seres humanos mutantes ou de holocaustos apocalípticos (KELLNER, 1995, p.165).

Desta forma, é plausível acreditar que quando um filme de terror produzido em um país como o Japão é “refeito” nos Estados Unidos, é possível falar de um reenquadramento do discurso cinematográfico aliado à ideia de indústria do produto fílmico para que o mesmo seja fruído no novo contexto. É importante perceber que este pensamento de indústria cinematográfica – como tratamos aqui - não traz em seu bojo a ideia de algo nocivo ou alienante, como algumas leituras da Escola de Frankfurt¹⁵ podem sugerir, mas refere-se à prática de consumo de produtos numa lógica de mercantilização da fruição. A questão também gera debate na forma como o cinema de terror, como produto cultural, é consumido.

O sociólogo Frédéric Martel apresenta no livro *Mainstream - A Guerra Global das Mídias e das Culturas* (2010) um interessante estudo sobre o tema ao categorizar o entretenimento como algo globalizado. Aqui, Martel evita propor um debate apenas sobre a qualidade, concentrando-se principalmente na quantidade e na existência de uma poderosa indústria de entretenimento. Dentro deste universo, o sociólogo apresenta reflexões sobre o papel do cinema norte-americano e também do Japão como produtor de conteúdo no contexto de uma cultura de consumo. Este estudo trata da fruição de filmes em sentido mais amplo, mas aqui já é possível incluir o gênero terror como uma das bases do consumo cinematográfico.

¹⁵ O termo Escola de Frankfurt engloba um grupo de pensadores e cientistas sociais alemães com destaque para Theodor Adorno, Max Horkheimer, Erich Fromm e Herbert Marcuse. Os dois primeiros foram responsáveis pela criação do termo indústria cultural, que responde como uma reação do capitalismo de tornar os bens culturais objetos de produção industrial. Alguns estudiosos destacam este processo como algo alienante e onde a qualidade pode ser abalada através da conversão da cultura em mercadoria através da padronização da cultura como bens de consumo.

Dentro de uma lógica do mercado cinematográfico, há, naturalmente, ingerências no processo final da produção: mudanças no próprio roteiro, concepção dos personagens, cenas, discurso ideológico, edição, entre outros elementos. Observar estas inclinações faz com que pensemos na conversão da cultura em mercadoria. Os pesquisadores de comunicação Armand e Michèle Mattelart (1995) são alguns dos que incluem o cinema como parte desta ideia de produção em massa de cultura para consumo.

Os produtos culturais, os filmes, os programas radiofônicos, as revistas ilustram a mesma racionalidade técnica, o mesmo esquema de organização e de planejamento administrativo que a fabricação de automóveis em série ou os projetos de urbanismo. [...] A civilização contemporânea confere a tudo um ar de semelhança (MATTELART; MATTELART, 1995. p.77).

Assim, é então possível pensar o cinema, incluindo os seus gêneros, como parte desta lógica de produção de obras que são colocadas no mercado. Uma questão que deve ser levantada no decorrer da leitura deste trabalho é referente ao tipo de filme de terror produzido nos contextos de realização das duas obras (*Ringu* e *O Chamado*), ou seja, no Japão e nos Estados Unidos, e como tais películas são divulgadas e exibidas. O Japão possui um processo de divulgação no qual a maioria dos seus filmes é circunscrito a mercados internos ou atingido apenas alguns países asiáticos. Isto aparentemente acontece não apenas pela barreira da língua, mas pelas próprias regras de tematização e estéticas das obras. Tratando do contexto dos Estados Unidos, Kellner (1995) trabalha a ideia de que, em função da popularização internacional do cinema norte-americano, incluindo o gênero terror, tais tramas seriam amparadas por uma linguagem de repetição pela qual o público internacional já estaria acostumado. Trata-se de modos reconhecidos internacionalmente de fruição que aproximam/distanciam filmes originais e *remakes*.

Ao longo de nossos questionamentos iniciais, trouxemos à tona a ideia de que seria ingenuidade acreditar que os filmes de terror feitos no Japão e nos Estados Unidos são completamente antagônicos simplesmente por serem dois países com culturas diferentes. Na verdade, a cinematografia das duas nações pode aparentemente até ter mais pontos em comum do que se imagina. McRoy (2008, p.97), por exemplo, afirma que “a relação simbiótica entre o cinema japonês e o norte-americano é talvez a mais

criativa e consistente na história do cinema.”¹⁶

Para endossar nossas questões, é necessário levar em consideração justamente a análise de elementos extratextuais que podem apontar interessantes semelhanças entre os dois tipos de filmes dentro da lógica de mercado e consumo do final do século XX e primeiros anos do século XXI. Aqui será utilizado o trabalho desenvolvido por João Guilherme Barone Reis e Silva e presente no livro *Cenários Tecnológicos e Institucionais do Cinema Brasileiro na Década de 90*. Na publicação, Silva (2009) apresentou exemplos de análise para o audiovisual brasileiro e que podem ser expandidas para a produção fílmica de terror. No livro, o autor propõe a discussão dos elementos de produção, divulgação e exibição. Ao se apropriar deste estudo desenvolvido por Silva, seria possível deixar *Ringu* e *O Chamado* um pouco de lado para realizar um mapeamento do contexto de duas matrizes de entretenimento distintas, neste caso os filmes de terror no Japão e nos Estados Unidos para coletar outras diferenças e semelhanças.

Esta pesquisa será dividida em duas etapas. A primeira responde como um estudo extratextual focado na questão de produção, distribuição e exibição fílmica nos Estados Unidos e no Japão. O segundo momento é a análise textual por meio da comparação entre alguns elementos dos filmes *Ringu* e *O Chamado*. No entanto, para esta pesquisa, antes de apresentar qualquer estudo comparativo ou extratextual, é necessário destacar a ideia defendida pelos teóricos e pesquisadores de cinema Jacques Aumont e Michel Marie (2004) de que não existe um método universal para o estudo fílmico. A dupla pontua então uma série de elementos de análise, mas deixa claro que todo e qualquer método vai se adequar para aquilo que o pesquisador busca descobrir, assim como as suas opções de investigação.

Para completar esta apresentação, torna-se então necessário se apropriar do pensamento de análise fílmica proposto por Aumont e Marie (2004), onde a dupla trabalha o conceito como uma problemática de ordem estética, porém com diferentes métodos de estudo.

Vamos considerar o filme como obra artística autônoma, suscetível de engendrar um texto (análise textual) que fundamente os seus significados em estruturas narrativas (análise narratológica) e em dados visuais e sonoros (análise icônica), produzindo um efeito particular no espectador (análise psicanalítica). Essa obra deve ser

¹⁶ *The symbiotic relationship between US and Japanese cinema is perhaps the most creative and consistent in the history of motion pictures.* (Tradução feita pelo autor).

também encarada na história das formas, dos estilos e da sua evolução (AUMONT; MARIE, 2004, p.10).

Dentro desta gama de possibilidades, as análises textuais e icônicas propostas pela dupla parecem ideais para trazer o debate comparativo necessário para este estudo. Com relação à primeira, esta trata-se na verdade de uma apropriação feita por Aumont e Marie (2004) do conceito de análise textual utilizada por autores como Umberto Eco, Roland Barthes e Christian Metz, cujos trabalhos trazem os fenômenos de comunicação, exemplificados através de obras literárias e artísticas, como “constituindo um sistema de signos, que podemos estudar relacionando cada mensagem singular aos códigos gerais que lhes regulam a emissão e a compreensão” (AUMONT; MARIE, 2004, p.86). Aqui, torna-se fácil perceber que Aumont e Marie decidem por incluir o cinema dentro deste tipo de análise.

Ao pontuar que o gênero terror possui algumas características próprias que devem ser levadas em consideração na hora de uma investigação, é possível fazer analogias destas questões justamente por meio dos signos apropriados por Aumont e Marie dentro da lógica proposta pela análise textual. Dentro deste pensamento, o vilão, por exemplo, representa um dos elementos comumente conhecidos e debatidos por pesquisadores, críticos e fãs.

No caso desta pesquisa, na qual é trabalhada a ideia de reenquadramento de um discurso cultural entre a obra original e o *remake*, torna-se necessário perguntar como este monstro ou assassino é apresentado em ambos os filmes. Qual é a sua origem? De que forma ele atua? Como é o seu final dentro da trama? Quais são as diferenças entre o vilão japonês e o norte-americano e, mais importante, como acontece o processo de apropriação e reinvenção de um personagem originalmente do Japão para funcionar dentro da lógica do terror produzido para um público dos Estados Unidos ou mundial?

Tanto em *O Chamado* quanto em *Ringu*, o fantasma da garota morta é o fio condutor da trama e para esta pesquisa, elas serão apresentadas e comparadas. Neste caso, Sadako Yamamura na produção japonesa e Samara Morgan no filme norte-americano. Por se tratar de uma película de terror, é possível acreditar que este estudo comparativo entre as duas vilãs pode trazer respostas para entender o processo de formatação do medo para diferentes públicos. A comparação entre as duas personagens nesta pesquisa começa a partir das diferenças das suas origens.

Por que cada uma se tornou um fantasma vingativo? Como acontece a

representação delas nos filmes? Também será analisado o comportamento de Sadako e Samara como espíritos. Como ambas são vistas em cena? De quais formas elas são representadas fisicamente enquanto vivas e depois de mortas? Através da busca destas respostas, será possível então comparar estes elementos de vilania. Para auxiliar neste estudo, serão incluídas imagens de Sadako Yamamura e de Samara Morgan respectivamente dos filmes *Ringu* e *O Chamado*.

Ao seguir este formato, a protagonista de *Ringu*, Reiko, e a de *O Chamado*, Rachel, também serão analisadas de forma comparativa. Um estudo com as duas tem como objetivo abordar como as personagens são formatadas dentro de cada película. O fato de ambas serem mães solteiras interfere nos seus comportamentos? Como elas agem diante da ameaça das vilãs? A relação com os pais dos seus filhos é construída de forma igualitária? Quais metáforas Reiko e Rachel podem trazer sobre questões de gêneros no Japão e nos Estados Unidos respectivamente? Mais importante, como acontece esta “adaptação” para Reiko se transformar em Rachel? Assim como no estudo de Sadako e Samara, aqui também serão incluídas imagens das protagonistas dos dois filmes.

Dentro da análise icônica – estudo do som – proposta por Aumont e Marie (2004), os dados sonoros também serão estudados. Estes respondem como importantes objetos de pesquisa uma vez que a questão do áudio costuma ser pontuada por críticos como contendo aspectos antagônicos entre as duas películas. Para esta comparação, será trabalhada a utilização dos efeitos surpresas¹⁷ como elementos de construção de medo dentro da narrativa fílmica em *Ringu* e em *O Chamado*.

Entendemos que a metodologia utilizada até o momento trabalha questões comparativas entre os filmes como produtos midiáticos. Assim, os elementos próprios de *Ringu* e de *O Chamado*, como a ideia de vilania ou dados sobre as protagonistas, podem deixar de ser o centro da análise, uma vez que será igualmente importante a realização de um estudo extratextual. Aqui, será vital trabalhar o mapeamento do contexto de duas matrizes contemporâneas de entretenimento, neste caso os filmes de terror produzidos no Japão e nos Estados Unidos. Para isto, a pesquisa desenvolvida por João Silva (2009), referente ao estudo do cinema nacional, trará grandes contribuições na análise. As ideias apresentadas por Silva objetivam proporcionar novas formas de debater questões ligadas ao cinema. A pesquisa do autor gera reflexões sistemáticas na

¹⁷ Da expressão original em inglês *startle effects* e que será explicada com detalhes no capítulo 3.

busca de uma síntese esquemática para meios de análise que possam ser aplicados de modo a gerar organizações de elementos que possam permitir a compreensão dos fenômenos circunscritos a um espaço audiovisual específico.

Em seus trabalhos, o autor propõe três tríades para o que ele chama de análise para o espaço audiovisual. O primeiro grupo é o de produção, distribuição e exibição. O segundo abrange instituição, tecnologia e mercado, enquanto a última tríade engloba patrimônio, formação profissional e direitos de autor. Para este estudo, será escolhida a primeira tríade proposta por Silva uma vez que os três tópicos presentes – produção, distribuição e exibição – oferecerem possíveis dados extratextuais que podem auxiliar na concepção final da análise aqui proposta dentro da lógica de consumo do mercado e de entretenimento. Além disso, esta tríade também é apresentada pelo pesquisador de cinema A. C. Gomes de Mattos (2006) quando ele afirma que foi no começo do século XX que o cinema tornou-se uma grande indústria. Para ele, os três ramos do cinema como negócios passaram a responder como “a fabricação (produção), venda por atacado (distribuição) e venda a varejo (exibição)” (MATTOS, 2006, p.30).

No entanto, como Silva (2009) permite uma organização própria na formatação ou ordenamento das tríades, aqui serão feitas algumas alterações no primeiro grupo com objetivo de auxiliar nas investigações propostas. Para o quesito inicial, o de produção, Silva explica que se trata da análise tradicional do processo de criação e elaboração do produto audiovisual por meio das fases de pré-produção, produção e pós-produção. No estudo proposto, será apresentado este processo no Japão e nos Estados Unidos traçando uma análise do modo de produção realizado pelos estúdios e como a indústria fílmica contemporânea é feita. Será interessante perceber se existem mais semelhanças ou diferenças entre a forma de produzir filmes nos dois países. É importante destacar que este estudo vai trabalhar com a ideia de contemporaneidade, uma vez que uma análise completa se mostra muito longa para o debate aqui proposto.

A tríade em questão também inclui a distribuição, definida por Silva como “os canais e meios necessários à circulação do produto audiovisual, visando seu consumo pelo maior número possível de pessoas” (SILVA, 2009, p.26). Aqui, será incluída a discussão sobre como acontece o processo de lançamento de um filme para o mercado internacional. Nestes casos, como as obras originais e *remakes* são endereçadas para públicos domésticos ou internacionais.

O último item apresentado será o de exibição, que “opera os meios físicos e os sistemas necessários ao consumo final do produto audiovisual” (SILVA, 2009, p.27).

Aqui, é possível entender como a temática de exibição funciona nas salas de cinema de cada país. Desta forma, também é possível pensar em uma semelhança extratextual já que mesmo sendo aparentemente diferentes, os filmes de terror do Japão e dos Estados Unidos acabam sendo exibidos em espaços muito parecidos. Neste caso, as salas multiplexes que obedecem a uma lógica de consumo e de predileção para as películas que ocuparão as suas telas. Além deste tópico, também será apresentada uma análise da censura nos dois países, o que ajuda a pontuar a formatação dos filmes e as mudanças entre cada produção para mercados específicos. No entanto, é importante observar que mesmo seguindo a tríade proposta por Silva, foi também necessário incluir no decorrer deste estudo algumas ideias desenvolvidas por outros autores e pesquisadores.

Para auxiliar na coleta de dados necessários para as análises da tríade proposta pelo trabalho de Silva, a obra de Martel (2010) trará importantes colaborações ao debate proposto. Este estudo traz valiosos dados sobre a produção fílmica atual nos Estados Unidos incluindo seus espaços de exibição, estratégias de lançamentos internacionais, funcionalidade dos cinemas multiplex além de uma rica anatomia da lógica de produção dos estúdios no país. O Japão também é contemplado no livro por meio do capítulo *Lost in Translation*, que mostra o processo de popularização do Japão como um local pop, além de como o país asiático se transformou em uma importante nação produtora de conteúdo. Martel também destaca como o cinema asiático age com relação ao lançamento dos seus filmes no mercado internacional.

O estudo que se inicia está dividido em três capítulos. O primeiro apresenta a experiência cinematográfica do filme de terror. Este capítulo também destaca a cultura da refilmagem de obras já existentes e pontua os elementos da análise extratextual de produção, distribuição e exibição fílmica que será feita posteriormente.

O capítulo dois vai apresentar o cinema de terror no Japão com destaque para o *J Horror* ao explorar as suas origens através de antigas lendas e peças teatrais. A produção norte-americana do gênero também será abordada através da pluralidade fílmica no país. Este capítulo também vai destacar as etapas de produção, distribuição e exibição das duas nações de modo comparativo e com o objetivo de trabalhar o cinema como forma de entretenimento dentro de uma lógica comercial de consumo de massa.

No capítulo três será realizada a análise comparativa entre *Ringu* e *O Chamado* através dos elementos de vilania, da protagonista e da questão do som. Tais pontos auxiliam na compreensão do processo de adaptação de um produto fílmico

originalmente japonês para que o *remake* tenha características próprias e se enquadre dentro de um perfil norte-americano de produção do gênero.

CAPÍTULO 1 - A EXPERIÊNCIA CINEMATOGRAFICA DO FILME DE TERROR

Para compreendermos os horizontes de expectativa em torno dos filmes de terror, precisamos nos voltar para o debate empreendido pelo filósofo Paul Ricoeur (1985), que para tratar de tempos e dinâmicas da escritura e da narrativa, pede emprestadas do historiador Reinhart Koselleck as noções de horizonte de expectativa e de espaço de experiência. Para o autor, a ideia de horizonte de expectativa convocaria o que ele chama de espaço de experiência, ou seja, narrativas são orientadas a tipos específicos de fruição, ocasionando espacialidades experienciais que inserem estes fruidores em pactos/contratos discursivos pautados pelas lógicas sugeridas através das linguagens. Em outras palavras: tratar dos horizontes de expectativa de um gênero significa compreender os pactos narrativos propostos, as formas de engajamento, convocação e fruição do material disposto. No caso do cinema de terror, em específico, há disposições relativamente estáveis de agenciamentos narrativos que nos impelem a compreender tais contratos discursivos.

Ir assistir a um filme de terror pressupõe que o fruidor opere em torno do horizonte de expectativas do gênero. Obviamente, o espectador traz, em si, tal horizonte, sabendo, em tese, o que esperar numa ida ao cinema, na locação de uma obra ou mesmo baixando o filme na internet. Há um pacto discursivo que opera, por exemplo, em torno da noção de “sentir medo”. Tal sensação, portanto, estaria dentro da partitura narrativa do gênero terror, “esperada” e “ansiada” pelo fruidor. O susto e o engajamento corpóreo ao longo da projeção também funcionariam como pressupostos do horizonte de expectativas destas obras. Há uma corporalidade sobretudo no acionamento do susto por meio do som, dos efeitos sonoros, que convocam um tipo de corpo tenso, alerta, atento, na exibição de um filme de terror. Dentro desta ideia de fruição do medo como divertimento, os pesquisadores Laura Cánepa e Rogério Ferraraz (2012) explicam que tal sensação é provocada por dispositivos simbólicos específicos em que o espectador acompanha uma situação de ficção na qual os personagens são perseguidos e ameaçados por forças letais de origem muitas vezes sobrenatural ou incompreensível. “Esse sentimento de medo e perplexidade buscado pelas obras de horror pode ser “ativado” de diversas maneiras, o que ajuda a explicar a variedade de possibilidades de expressão do gênero em diferentes formas narrativas” (CÁNEPA; FERRARAZ, 2012, p.8).

A previsibilidade é outro ponto que compõe o quadro em torno dos engajamentos possíveis nos filmes de terror. Algumas obras são essencialmente comerciais e excessivamente codificadas. Assim, determinadas produções trazem, em si, dois claros pontos de convergência narrativa: a previsibilidade através da obviedade em torno dos desdobramentos das tramas e o vasto uso de clichês do gênero como uma maneira de criação de um elo ainda mais consistente entre expectativas da obra dentro da enunciação fílmica. Os clichês presentes nos filmes de terror ajudam a compreender o papel fundamental destas películas dentro da cultura do entretenimento, função esta que deriva de uma relação ainda mais cristalizada da associação entre terror e divertimento. Destacar os clichês de monstros, personagens, ocasiões e situações para os acontecimentos “sobrenaturais” ou “estranhos” são centrais se pensados em toda a presença do terror, por exemplo, nos parques de diversão (SEVCENKO, 2005). O trem fantasma, os monstros de brinquedo e as casas assombradas integram uma lógica do lazer, do divertimento e do risível, inclusive, que estão imersos nas premissas narrativas presentes em quem vai ao cinema para assistir a um filme de terror. Desta forma, como em parques de diversões, onde brinquedos perigosos ou trens fantasmas muitas vezes são as atrações mais procuradas, o medo na sétima arte também responde como esta forma de divertimento.

O pesquisador de cinema de terror Noel Carroll (1990) fala da questão da previsibilidade presente no gênero ao afirmar que qualquer pessoa que costuma assistir a filmes de terror sabe que a ideia de repetição dentro das tramas é bastante comum. Para o autor, apesar de ser possível citar exemplos que apresentam originalidade em seus roteiros, de uma forma geral, as produções do gênero não possuem grandes diferenças nas suas narrativas estruturais. Desta forma, Carroll (1990) completa que o fã do filme de terror tem uma forte noção do que vai acontecer durante a projeção e que esta característica não impede o interesse dos admiradores para assistirem mais películas, quase como um desejo de que as mesmas histórias sejam contadas várias vezes.

O crítico de cinema Julio Cavani explica, em matéria sobre o *remake* do filme *A Morte do Demônio*, publicada no jornal Diário de Pernambuco¹⁸, que os fãs do cinema de terror “sabem o que esperar” das produções do gênero – evocando os princípios do

¹⁸ A grafia da palavra Diário como nome do jornal é sem o acento agudo.

que chama-se de horizonte de expectativas. “O público sabe que praticamente todos os personagens vão morrer e não importa se isso é previsível, pois a graça é acompanhar como tudo acontecerá” (CAVANI, 2013, p.E8). Esta é mais uma justificativa para reconhecer o cinema de terror na indústria do entretenimento, onde a experiência de medo e suas variáveis, como susto, tensão, nojo, entre outros, podem ser agendamentos ligados ao lazer e à diversão. Esta ideia de divertimento costuma ser compartilhada por alguns cineastas que atuam no gênero, como, por exemplo, Robert Tapert, produtor de *A Morte do Demônio*.

É a experiência da montanha-russa. Você assiste a milhares de filmes esperando aquele tipo que te põe numa montanha-russa de verdade, você não sabe onde está indo; faz a curva no último segundo – ou não faz a curva, bate a cabeça em uma parede feita de isopor. É a velocidade vertiginosa o que você procura. (...) O terror é um efeito de massa e é realmente melhor apreciado nos cinemas (TAPERT, citado por WARREN, 2013, p.54).

Destaca-se, também, uma perspectiva subliminarmente erótica presente no horizonte de expectativas do filme de terror, entendendo o erótico como uma espiral discursiva que pressupõe um engajamento corporal no ato de ver o filme (segurar na cadeira, tomar susto, chacoalhar) até mesmo a pressuposição do toque em outro corpo em momentos de clímax das narrativas (segurar o braço de uma pessoa, se abraçar ao namorado). O apelo erótico se faz nos clichês presentes nas obras de alguns subgêneros (meninas seminuas que serão “abatidas”, garotos másculos assassinados) pressupondo, inclusive, o ato de matar com requintes de crueldade como metáforas para os jogos de poder e sedução dentro dos embates afetivos e de questões de gênero.

1.1. A CULTURA DA REFILMAGEM

Não é de hoje que o cinema trabalha com a ideia de produzir novas leituras de filmes já conhecidos. Tal proposta de repetição surge como um reflexo da lógica de mercado na qual a sétima arte está inserida desde que se tornou popular no começo do século passado. A dupla de pesquisadores Armand e Michèle Mattelart (1995), por exemplo, relembra a inclusão do cinema como parte desta ideia de produção em massa de cultura para consumo.

Assim, tornou-se fácil associar a sétima arte, incluindo o gênero terror, como parte não apenas desta lógica de produção de obras que são colocadas no mercado, mas

da ideia de semelhança entre os produtos para serem reconhecidos por um público consumidor. A própria noção de gênero cinematográfico pode ser compreendida como uma forma de categorização para facilitar a identificação de produtos. Em seu estudo sobre o cinema como prática social, por exemplo, Graeme Turner (1997) explica que os gêneros cinematográficos são formados por sistemas de códigos com características e identidades próprias. Isso permite ao público “determinar rapidamente e com alguma complexidade o tipo de narrativa a que está assistindo” (TURNER, 1997, p.88).

Aqui é importante apresentar o trabalho do semiologista italiano Omar Calabrese sobre a estética da repetição. No seu livro *A Idade Neobarroca*, Calabrese (1987) utiliza telefilmes para exemplificar a ideia de repetição e de consumo. Para ele, assim como a produção industrial, o que é consumido surge a partir de uma matriz única, chamada por ele de standardização. Assim, a repetitividade atua como mecanismo estrutural de generalização de textos e como resultado, gera a identificação e o consumo. Ele completa a ideia defendendo que a repetição, no caso do telefilme, vai além das continuações das aventuras de um personagem, mas inclui os recursos semelhantes da trama ou do gênero, como enredos e cenários. Calabrese (1987) apresenta o que ele chama de modos diferentes de repetição. Para ele, o modo icônico estrito, por exemplo, é de fácil reconhecimento e bastante utilizado. O autor menciona para ilustrar esta categoria o herói que tem os olhos azuis, a nave espacial mostrada em órbita terrestre ou o policial com sotaque meridional. Já o modo temático pode ser compreendido através dos personagens bons e os maus que se defrontam nos negócios, como nas séries de televisão *Dallas* e *Dinastia*; ou através de policiais e bandidos, como na série *Miami Vice*. Por fim Calabrese chama para o modo narrativo de natureza dinâmica através de cenas de perseguição ou o beijo apaixonado do casal na cena final.

Os pontos acima podem ser aplicados na produção fílmica de terror e servem para facilitar o entendimento da sua lógica. Alguns exemplos gerais para o modo icônico responderiam como o vilão sendo um monstro deformado, um fantasma vingativo ou um assassino sádico. Já o modo temático seria a tradicional luta do bem contra o mal aqui através do protagonista e do antagonista. Por fim, o modo narrativo responderia como cenas de suspense ou de assassinatos. De forma prática, é como perceber quais elementos são mais procurados em determinado produto e passar a utilizá-los, muitas vezes de formas implícitas, para que o interesse pelo mesmo continue. Isto não significa que todas as produções do gênero precisam ser iguais. Um

exemplo que ajuda nessa compreensão dentro do universo dos filmes de terror é referente ao que aconteceu após o lançamento de *Pânico*, de 1996.

O fenomenal sucesso comercial de *Pânico* significou, inevitavelmente, a produção de sequências e outros filmes na esperança de serem beneficiados pelo sucesso do filme original e pudessem ser semelhantes a *Pânico*. Assim aparecendo rapidamente *Pânico 2* (1997), *Pânico 3* (2000), *Eu Sei o Que Vocês Fizeram no Verão Passado* (1997), *Eu Ainda Sei o Que Vocês Fizeram no Verão Passado* (1998), *Halloween H-20* (1998), *Lenda Urbana* (1998), *Premonição* (2000) e *Premonição 2* (2003) (HUTCHINGS, 2004, p.212).¹⁹

Isto significa que todos os filmes acima são exatamente iguais a *Pânico*? Não. Mas é possível encontrar algumas semelhanças nos textos de construção destas películas, seja no enredo, na concepção dos seus personagens, na edição, na forma como o vilão é apresentado ou na conclusão de suas tramas. A perspectiva é a de que o sucesso de um filme de terror tematicamente desperte interesse por outras obras dentro de um contexto de produção de estúdio.

Retomando a história do cinema de terror, existem referências que já fazem parte deste tipo de linguagem que são facilmente reconhecidas. Há um vilão que muitas vezes é representado como um monstro ou ser sobrenatural, boa parte das cenas são feitas de noite e envolvem cenários como castelos, casas abandonadas, cemitérios, entre outros. Caso algum filme atual fuja destes preceitos estará fadado ao fracasso comercial? Não necessariamente, mas é possível acreditar que seguir determinadas fórmulas proporciona uma margem de segurança aos estúdios na hora de lançarem seus produtos no mercado. Margem esta que de acordo com o diretor do *remake* de *Dia dos Namorados Macabros*, de 2009, Todd Farmer, acaba, muitas vezes, limitando o trabalho de produção.

Por que Hollywood não está fazendo nada de original? Porque existe material suficiente para ser refeito. Eu acho que eles [produtores de Hollywood] pensam que caso se comece com algo facilmente reconhecível, então você já consegue largar na frente. O problema recai sobre roteiristas, atores e diretores. Eles não podem fazer um

¹⁹ *The phenomenal commercial success of *Scream* meant, inevitably, that sequels and other films hoping to benefit from that initial success – precisely by ‘being like *Scream*’ – quickly appeared, among them *Scream 2* (1997), *Scream 3* (2000), *I Know What You Did Last Summer* (1997), *I Still Know What You Did Last Summer* (1998), *Halloween H-20* (1998), *Urban Legend* (1998), *Final Destination* (2000) and *Final Destination 2* (2003).* (Tradução feita pelo autor).

filme, porque o mesmo já é pré-existente (FARMER, citado por KOETTING, 2012, p.7).²⁰

Assim, *remake* se tornou a palavra para definir o cinema de terror norte-americano na primeira década do século XXI quando o mercado parecia ter se voltado para as produções mais representativas do gênero de anos atrás a fim de produzir novos filmes. Mas se engana quem associa a prática de refilmar uma obra já existente a contemporaneidade ou aos Estados Unidos. O cinema de terror parece trabalhar com refilmagens desde o começo do século passado. Como exemplo, basta apontar que um dos grandes filmes de terror da Universal²¹ da década de 1930, *Frankenstein*, de 1931, é na verdade um *remake* de uma produção homônima de 1910. *Drácula*, de 1931, não é a primeira adaptação do romance de Bram Stoker, uma vez que *Nosferatu*²², feito na Alemanha, foi lançado originalmente em 1922. Além disso, data de 1921 uma película gravada na Hungria chamada *Dracula's Death*²³. Desde então estes mesmos filmes já ganharam várias refilmagens em diferentes períodos e países. Tais produções são a ponta de um iceberg de *remakes*. É importante destacar que a prática não é presente apenas em produções de terror. Na verdade, *remakes* são tidos como parte de Hollywood. Basta pensar em alguns dos famosos clássicos como *Tarde Demais para Esquecer*, *Ben Hur*, *Cleópatra*, *Os Sete Magníficos*, *O Homem que Sabia demais*, *Quo Vadis*, *Os Dez Mandamentos* e todos têm em comum o fato de serem *remakes*.

Ao mesmo tempo, não é possível afirmar que refilmagens passaram a acontecer no cinema de terror norte-americano apenas no final do século XX. Alguns filmes da década de 1950, por exemplo, ganharam novas versões nos anos 80. É possível citar *A Mosca da Cabeça Branca*, de 1958, que foi refilmado em 1986 como *A Mosca*. Ou *O Monstro do Ártico*, de 1951, que teve seu *remake* *O Enigma do Outro Mundo*²⁴ lançado em 1982. Outro exemplo é o filme *A Bolha Assassina*, de 1958, e que teve uma nova versão com o mesmo título em 1988.

²⁰ *Why ins't Hollywood doing anything original? Because there is plenty they can remake. I think they feel if you start with a little that is recognizable then you're already ahead of the game. The problem falls to the writers, actors and directors. They can't just make a movie because it pre-existed.* (Tradução feita pelo autor).

²¹ A Universal se destacou na década de 1930 pela produção de filmes de terror como *Drácula*, de 1931; *Frankenstein*, de 1931, *A Múmia*, de 1932, entre outros.

²² O diretor F. W. Murnau dirigiu *Nosferatu* sem permissão da viúva do autor Bram Stoker. Por este motivo, Murnau alterou vários detalhes da história, como também o nome do vilão.

²³ A trama mostra uma garota que passa a ter visões depois de visitar um sanatório onde um dos internos afirma ser Drácula. Apesar do personagem, não há um entendimento entre críticos se esta produção é baseada no romance de Bram Stoker.

²⁴ *O Enigma do Outro Mundo* ganhou um *remake* em 2011 com o mesmo título.

No quesito refilmagens de obras de terror, parece haver um interesse em criar novas leituras de filmes icônicos do gênero para funcionarem como entretenimento não apenas para a plateia fã do original, mas principalmente para um novo público. Ao mesmo tempo, tais apropriações costumam ser feitas por grandes estúdios, o que na maioria dos casos contrasta com as produções originais, geralmente lançadas com orçamentos reduzidos. Desta forma, por se tratar de uma refilmagem, se torna inegável imaginar que haverá uma adequação do roteiro para a proposta dos novos diretores e produtores. É importante perceber aqui um endereçamento das novas versões para públicos específicos e contextos de exibição diferenciados. Nos *remakes* de *A Morte do Demônio* e *O Massacre da Serra Elétrica*, por exemplo, a maquiagem e os efeitos sonoros e visuais são pensados para as salas multiplex com tecnologia de som THX²⁵.

É claro reconhecer que no caso de Japão e Estados Unidos, tratam-se de duas matrizes produtivas diferentes, mas não necessariamente completamente antagônicas. No entanto, o que McRoy (2008) destaca deste processo, com relação aos *remakes* das obras japonesas por Hollywood, é que muitas destas adaptações incluem também uma mudança nos elementos culturais presentes nas películas. Em outras palavras, as especificações culturais japonesas são apagadas em função de modos sociais e políticos de uma organização norte-americana. Percebemos que, no caso do *remake*, existe sim uma adaptação da obra original para ser consumida por um público acostumado com uma linguagem fílmica mais norte-americana.

1.2. LÓGICA DE PRODUÇÃO

De acordo com as ideias apresentadas por Silva (2009) referente à análise cinematográfica por meio da tríade escolhida para este trabalho - produção, distribuição e exibição -, torna-se necessário apresentar os três elementos propostos pelo autor e suas particularidades dentro do estudo aqui realizado. Ao começar com a produção, é necessário entender que esta etapa corresponde ao campo específico que concentra o processo de criação e elaboração do produto audiovisual. “Compreende um conjunto de

²⁵ O THX é a abreviação de Tom Holman eXperiment (o experimento de Tom Holman). Trata-se de uma marca registrada de padrão de som e de imagem que inclui cinemas, caixas de som, vídeo-games e sistema de áudio para carros. A empresa, fundada por George Lucas, tem como principal objetivo proporcionar uma reprodução de áudio e vídeo fiel ao que é concebido pelos produtores nos estúdios de gravação. Isto significa que não são todas as salas que possuem esta característica. No caso do áudio, além de caixas de som específicas, elas precisam ser instaladas em pontos exatos do cinema.

atividades em escala industrial, caracterizadas pela grande necessidade de aporte de capital, especialização técnica e alto grau de divisão de trabalhos” (SILVA, 2009, p.25).

Para a definição acima ser completa, é necessário definir duas categorias produtivas dentro da lógica fílmica e que são muito importantes para o gênero terror. O primeiro exemplo é referente aos filmes feitos por grandes estúdios, que possuem o poder de investimento e contratação de mão de obra necessária para realização da película. Tais produções costumam possuir orçamentos altos e planos de divulgação bem detalhados. A segunda definição é referente ao chamado cinema de baixo orçamento, no qual diretores e produtores costumam realizar seus trabalhos com pequenas quantias e divulgação inicial restrita.

Feita esta categorização, vamos explicar o processo de produção. No caso dos grandes estúdios, o pontapé inicial acontece quando um roteiro, ou mesmo uma ideia em forma de projeto para filme, é aprovado para ser produzido. A partir deste “sim” inicial, Martel (2010) explica que existem várias considerações antes do projeto começar realmente a ser filmado. Ele exemplifica que não é incomum encontrar casos de filmes que passaram longos meses sendo desenvolvidos, mas não receberam o sinal verde. Por este motivo, os titulares dos direitos podem então propô-lo para outros estúdios.

A produção é dividida em três etapas. A pré-produção, que responde como o período que “inclui as atividades de seleção temática e de gênero, pesquisa e elaboração de argumento e roteiro” (SILVA, 2009, p.25). Neste momento, os produtores vão realizar levantamentos de recursos técnicos e financeiros, além de elaborarem um plano de trabalho. Este processo pode demorar de semanas até meses e, em alguns casos, anos. Já a produção propriamente dita inclui as demandas e tarefas específicas de filmagens. Muitas pessoas costumam participar das gravações. Além do diretor e elenco, são necessários, dependendo do filme, demais profissionais que atuam como extras, técnicos de som e de iluminação, eletricitas, continuistas, motoristas, maquiadores, figurinistas, além de uma série de profissionais. O esquema de filmagens costuma seguir um rigoroso calendário, onde qualquer atraso que venha a acontecer pode significar um dia a mais de trabalho representando gastos extras para o filme. É difícil marcar um período de duração médio para produções cinematográficas. O processo de gravação pode depender do orçamento, do roteiro, das locações, além de outros fatores que podem influencia diretamente na escala de filmagem.

Por fim, é na etapa conhecida como pós-produção que o filme será editado, além de, se necessário, corrigido com a gravação de cenas extras. Este momento também inclui os trabalhos de edição de áudio e efeitos, além da inclusão da trilha sonora. Por fim, é feita a transferência do filme para o meio de exibição, como película ou mídias como discos de DVD ou de Blu-ray. Também é difícil definir um período para realização da etapa de pós-produção, porém, o interesse de que o filme fique pronto o quanto antes é grande principalmente porque, dependendo da divulgação feita durante a produção, a data de estreia pode ser marcada com bastante antecedência e qualquer atraso pode ser catastrófico para o retorno esperado nas bilheterias.

Quando o mesmo processo é pensado para um filme com baixo orçamento, as três etapas são mantidas, já que se torna necessário seguir uma lógica organizacional semelhante, porém, tais processos podem ser muito mais rápidos ou demorados e, em alguns casos, acontecer de forma simultânea. O diretor ou produtor que decide rodar um filme com poucos recursos – e principalmente o estreante – costuma trabalhar com uma equipe reduzida e que muitas vezes é formada por amigos e conhecidos. Nesta lógica de produção, é comum que pessoas escaladas para uma função acabem desempenhando outras na tentativa de otimizar o tempo de gravação e finalizar o produto o quanto antes.

A segunda tríade proposta por Silva é a de distribuição, que responde a como o filme chegará a diversos lugares, além de incluir a lógica de atingir mercados domésticos e internacionais. Pensar esta questão de distribuição também é função dos estúdios, uma vez que este processo tem ligação direta com o retorno do filme através das bilheterias.

A remuneração usual de um distribuidor corresponde a cerca de 20% sobre as receitas obtidas com um filme, descontadas as despesas correspondentes ao investimento necessário ao processo de comercialização do produto. Isso inclui cópias, campanhas publicitárias, compra de espaço em diferentes mídias, cartazes, folhetos, eventos e matérias promocionais e lançamento e outras ações para divulgação do filme. Na indústria cinematográfica, o parâmetro de investimento na comercialização de um filme é equivalente a 30% do seu orçamento total de produção. Há casos, entretanto, especialmente na indústria norte-americana, em que a comercialização pode receber valores equivalentes a 100% do orçamento de um filme (SILVA, 2009, p.27).

É por meio do processo de distribuição que os mercados são escolhidos. É importante observar que um dos elementos que é levado em consideração para tentar garantir um retorno positivo das bilheterias é endereçar a película para um público que

tenha potencial vontade de assistir a obra. No caso de filmes bancados por grandes estúdios, torna-se fácil pensar em um lançamento doméstico em salas de exibição, principalmente se a obra tiver apelo comercial como elenco de atores conhecidos ou tramas que se enquadrem no gosto popular. A introdução do estrelismo foi, de acordo com Mattos (2006), um importante processo por volta de 1910 quando o público começou a gostar mais de certos atores e expressava estas preferências na hora de escolher o filme visto. “[...] A prática tomou conta de toda a indústria pois, como se constatou, a presença de um astro reduzia os riscos do financiamento, garantindo um certo retorno do capital investido nos filmes” (MATTOS, 2006, p.27). Para uma distribuição internacional, o grau de investimento aumenta e, assim, os riscos de não haver um retorno esperado. Neste caso, as produções que mais terão chance de um lançamento global são aquelas que naturalmente se enquadram em uma proposta *mainstream*²⁶. Destaque também para os filmes considerados *blockbusters*²⁷.

O presidente da Motion Picture Association of America, Dan Glickman, exemplifica, em entrevista concedida para Martel, o impacto dos lançamentos internacionais para Hollywood. Para ele, “mais do que qualquer outra coisa, as estrelas estão no cerne desta complexa equação econômica” (GLICKMAN, citado por MARTEL, 2010, p.35). Em outras palavras, filmes estrelados por grandes nomes do cinema contemporâneo como Tom Hanks, Johnny Depp, Tom Cruise, Will Smith, Meryl Streep, entre outros, podem ser distribuídos em praticamente qualquer parte do mundo. Martel resume a questão enfatizando que “lançar um filme internacionalmente sem um grande nome representa um risco alto demais; mas lança-lo com uma estrela (...) implica custos exorbitantes” (MARTEL, 2010, p.35). Isto significa pensar no cachê destes astros como uma parte cada vez maior do orçamento do filme. Quando o mesmo processo de distribuição acontece com produções que não são *blockbusters* ou sem atores conhecidos, o caminho mais comum é colocar tais títulos em cartaz em poucas salas ou lançá-los direto no mercado de DVDs e Blu-Rays.

Já os filmes de baixo orçamento dificilmente vão conseguir espaço semelhante ao das películas *mainstream*. Um fato interessante que pode vir a acontecer é quando

²⁶ Filmes de alto poder de retorno financeiro nas bilheterias geralmente com atores e atrizes famosos e que pertencem a grandes estúdios com capital para bancar a divulgação internacional. As temáticas destas produções são de forte apelo comercial.

²⁷ *Blockbuster* pode ser traduzido como arrasa quarteirão. Trata-se de um termo para designar os filmes mais assistidos no cinema comercial. Tais produções geralmente são de grandes estúdios, costumam ser lançadas em datas como férias escolares ou o verão norte-americano e, como resultado de uma campanha de divulgação milionária, as bilheterias costumam ser igualmente altas.

uma produção de baixo orçamento está pronta e passa a fazer sucesso chamando atenção de público e crítica. Neste caso, é comum que algum estúdio de grande porte se interesse em bancar a distribuição do filme. Após um acordo com os realizadores, a produção feita com orçamento baixo pode até ganhar um lançamento em salas multiplexes ao redor do globo.

Esta etapa da divulgação tem funcionalidade ao lado do terceiro elemento da tríade proposta por Silva. Neste caso, este último ponto responde pela exibição. “O objetivo essencial desta operação comercial consiste em assegurar, com a receita da venda dos ingressos, o custeio das despesas operacionais do funcionamento da sala, do aluguel dos filmes e o lucro” (SILVA, 2009, p.28). Na cadeia produtiva clássica do cinema, o exibidor aluga do distribuidor as cópias de um filme por um valor previamente negociado. Assim, ele adquire o direito de projetar esses títulos em suas salas para um público pagante durante um período de tempo determinado.

A lógica de consumo fílmico contemporâneo tem no multiplex a sua principal forma de exibição. Não apenas por se tratar do tipo de sala de cinema mais popular em diversos países, mas por representar um espaço em constate adequação tecnológica para tornar a experiência cinematográfica cada vez mais intensa. Silva completa explicando que, desta forma, as empresas proprietárias de salas multiplexes percebem nos filmes *blockbusters* as chances de venderem um alto número de ingressos para não simplesmente cobrir o aluguel dos títulos, como também ter lucro em cima do produto. Apesar de a primeira sala de cinema gêmea ter surgido nos Estados Unidos em 1963, na cidade do Kansas, elas não permaneceram como um fenômeno unicamente norte-americano. Atualmente, espaços com 10, 12, 18 salas são comuns em países europeus, além de nações como China, Índia, Brasil, Argentina, África do Sul, México, Japão, entre outros. A vantagem claramente destes espaços é a de permitir uma ampla variedade de filmes de diferentes nichos, no entanto, com destaque para os considerados *blockbuster*, que ocupam um número maior de salas.

Com o passar dos anos, estes espaços passaram por várias melhorias técnicas como telas maiores, sistema de som digital, além do conforto, o que acabou influenciando no preço do ingresso. Tais mudanças podem ser notadas nos tamanhos e formatos das telas, nas poltronas confortáveis, no sistema de som, etc. Além disso, mercadologicamente falando, a sala multiplex tornou-se o centro do comércio fílmico não apenas de películas, mas de produtos que também trazem muito lucro aos empresários como a venda de pipoca e o consumo de refrigerante.

Isto justifica, por exemplo, quando um filme está em cartaz em quatro ou seis salas de uma mesma rede multiplex. Em alguns casos, o simples fato da obra ser considerada *blockbuster* já parece ser suficiente para despertar interesse no público. Desta forma, esta terceira etapa da tríade representa a possibilidade de retorno comercial, ou seja, o momento no qual o dinheiro gasto na produção e distribuição será revertido em lucro por meio da bilheteria.

Nestes casos, é interessante fazer uma observação referente às ideias defendidas pelo crítico norte-americano Mark Kermode (2011) quando ele chama o leitor para um interessante debate referente à qualidade fílmica dos *blockbusters*. De acordo com ele, muitas destas películas são realmente boas produções, porém existe um mito em torno de filmes milionários feitos por produtores de grandes estúdios e que mesmo recebendo críticas negativas, atraem um expressivo número de pessoas para as salas e assim a receita ultrapassa o orçamento. Para Kermode (2011), tais produções podem ser classificadas como filmes eventos, que respondem basicamente como obras encabeçadas por astros famosos, assinadas por diretores do momento e com orçamentos milionários. Este debate, entretanto, não será aprofundado aqui, pois não vamos trabalhar com juízo de valor sobre qual filme é o melhor entre o original e o *remake*.

CAPÍTULO 2 - O TERROR NA INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA

O cinema surge como parte de uma cultura emergente do consumo e do espetáculo dentro de um contexto industrial-capitalista. Tendo sido criado no final do século XIX, foi no século XX que esta forma de entretenimento se tornou parte permanente da cultura, adaptando-se a ela e formando a mesma em uma contínua relação de interdependência que segue até os dias atuais em todo o planeta. Os autores Leo Charney e Vanessa R Schwartz (2001) defendem no livro *O Cinema e a Invenção da vida moderna* este intercâmbio como algo inevitável para uma sociedade já formatada aos modos de consumo fortalecidos na época do seu surgimento.

Neste contexto, o cinema figura como parte da violenta reestruturação da percepção e da interação humana promovida pelos modos de produção e pelo intercâmbio industrial-capitalista; enfim, pela tecnologia moderna, como os trens, a fotografia, a luz elétrica, o telégrafo e o telefone, e pela construção em larga escala de logradouros urbanos povoados por multidões anônimas (CHARNEY; SCHWARTZ, 2001, p.406).

A ideia de medo como espetáculo surge bem antes do cinema. A literatura e o teatro, por exemplo, trouxeram importantes contribuições para o que viria a ser a sétima arte, que posteriormente adaptou para a tela grande algumas destas histórias mais conhecidas. Os pesquisadores de filmes de terror Jonathan Penner e Steven Jay Schneider chamam atenção para como o terror sempre existiu como forma de arte e de entretenimento. “Desde as pinturas nas cavernas. (...) O que são os últimos dias de Cristo se não um conto de horror? (...) A Bíblia, o Alcorão, textos antigos do Japão e da China – todos possuem elementos espirituais e de horror” (PENNER; SCHNEIDER, 2012, p.9).²⁸

É importante, de acordo com Carroll (1990), diferenciar o que ele chama de terror artístico e do que é considerado terror da vida real. Para ele, o primeiro tipo responde como filmes, livros e pinturas que despertam a ideia de medo, pavor ou estranheza através de suas narrativas ou representações. Já a segunda categoria possui ligação com atos reais da vida cotidiana e perturba a população justamente pelo caráter verídico e pela gravidade de ações. Carroll cita como exemplos a reação das pessoas

²⁸ *Since cave paintings (...) What are the last days of Christ but a horror tale? (...) The Bible, the Koran, the texts of ancient China and Japan – all have elements of the horrific and spiritual.* (Tradução feita pelo autor).

que ficam horrorizadas²⁹ ao lerem matérias que apontem para o aquecimento global e o que isto significa para o planeta ou ao pesquisarem sobre as atrocidades nazistas durante a Segunda Guerra Mundial.

De acordo com Carroll (1990), parte do que é considerado terror artístico contemporâneo surgiu como consequência de romances góticos³⁰ com temáticas sobrenaturais publicados na Inglaterra durante o século XVIII. Alguns exemplos respondem como *The Castle of Otranto*, de Horace Walpole; *The Mysteries of Udolpho*, de Ann Radcliffe; e *The Monk*, de Matthew Lewis. Tais obras traziam histórias que mesclavam mistério, maldições, construções antigas com fantasmas e loucuras. Estes elementos podem ser considerados alguns dos pilares básicos do que o cinema de terror, assim como a literatura, passou a explorar.

Em um artigo publicado na revista *Continente* sobre o fascínio pelo horror e porque as pessoas buscam na arte a sensação do medo, o escritor Roberto Beltrão (2012) primeiro descreve o sentimento de ler uma obra repleta de assombrações e seres das trevas para depois tentar justificar este interesse.

O leitor franze a testa e arregala os olhos a cada susto revelado pelo texto, mexe-se nervosamente na cadeira por causa das reviravoltas da trama, chega a suar frio quando percebe que nenhum final feliz é possível – e, mesmo assim, não larga o volume enquanto não passar a vista na última letra impressa. Na hora de dormir, é possível que seja acometido por terríveis pesadelos. Mas isso não o impedirá de, no dia seguinte ir à livraria e adquirir um obra tão ou mais assustadora quanto a que acabou de ler (BELTRÃO, 2012, p.23).

Com esta definição, Beltrão classifica autores de livros de terror ou de temas fantasiosos como herdeiros dos contadores de histórias que falavam de lendas, mitos e superstições desde os primeiros séculos da humanidade onde contos envolvendo deuses, demônios e figuras folclóricas eram narrados de pai para filho. Estas tradições de amedrontar os mais jovens não é algo tão ultrapassado já que tias e avós ainda costumam contar histórias de velhos do saco ou do bicho papão para que as crianças se comportem ou cheguem em casa mais cedo.

²⁹ Noel Carroll (1990) utiliza a palavra horror e não terror.

³⁰ Noel Carroll (1990) categoriza os romances góticos em quatro tipos: os históricos, os naturais ou explicados, os supernaturais e os de equívocos.

Relatos sobre as exibições feitas em 1895 pelos irmãos Lumière apontam *A Chegada do Trem à Estação*³¹ como o primeiro momento no qual uma plateia teria tido medo diante de uma projeção fílmica. Aqui é interessante observar que tal sensação não é semelhante ao medo que se tem ao assistir a um filme de terror, que lida com símbolos bem mais propícios para o gênero como cenários, personagens que incluem monstros, assassinos e vítimas, além da própria narrativa. Assim, apesar de comumente ser considerado o primeiro registro fílmico a provocar medo, *A Chegada do Trem à Estação* não pode ser apontado como uma produção de terror.

Coube ao mestre do ilusionismo do cinema, Georges Méliès³², dirigir em 1896 um curta-metragem de pouco mais de três minutos que costuma ser incluído na lista dos primeiros registros de terror do cinema: *A Mansão do Diabo*³³. Apesar da produção de alguns curtas desde então, diversos autores definem a obra alemã *O Gabinete do Dr Caligari*, de 1919, como o ponta pé inicial do gênero. Outros filmes feitos na Alemanha no mesmo período, como *O Golem*, de 1920, ou *Nosferatu*, de 1922, também são lembrados. Tais produções, mesmo apresentando temáticas recorrentes do cinema de terror, como um monstro ou assassinatos, inicialmente não eram classificados como obras do gênero. Tais películas chamaram atenção muito mais pela estética expressionista, que rejeitava o realismo e caracterizava-se pela distorção de cenários e personagens através da maquiagem, utilização de sombras, recursos de fotografia e cenários irreais.

No momento em que o cinema passou a ser um produto comercial, por meio da realização das primeiras películas que narravam histórias fictícias e da grande aceitação que os filmes de longa-metragem passaram a ter, as produções começaram também a serem classificadas de acordo com a sua narrativa. Aventura, comédia, terror, romance, ficção científica, infantil são apenas alguns destes gêneros. Apesar de ter tido a sua primeira manifestação como ciclo por meio do expressionismo alemão, é correto afirmar que “o horror cinematográfico concebido como gênero da indústria teve seu

³¹ *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* é um filme mudo de 50 segundos gravado por Louis Lumière e por Auguste Lumière. A exibição mostra a entrada de uma locomotiva a vapor em uma estação de trem francesa. De acordo com relatos históricos, as pessoas presentes na exibição se assustaram por acharem que um trem de verdade surgiria da tela, já que o ângulo filmado dava esta impressão. Desde então, costuma-se dizer que o cinema nasceu já assustando as suas plateias.

³² Georges Méliès foi um mágico francês que tornou-se famoso por utilizar de ilusionismo no cinema para a criação de mundos fantásticos.

³³ O filme traz Georges Méliès como Mefistófeles, um personagem satânico da idade média. No curta, ele evoca várias criaturas sobrenaturais até que um outro personagem usa um crucifixo para forçar o demônio a desaparecer.

momento inaugural nos estúdios da Universal” (CÁNEPA; FERRAZ, 2012, p.06).

De modo geral, os filmes de terror procuram trabalhar com situações que representam ameaça iminente de vida e de dor aos personagens envolvidos. As películas não devem apenas narrar uma história, mas provocar, em quem as assiste, uma série de sentimentos que podem incluir angústia, pavor, agonia, nojo, repulsa, estranhamento, entre várias outras reações. O monstro, ou vilão, faz parte desta narrativa. O publicitário norte-americano e pesquisador de cartazes de filmes de terror Bruce Hershenson afirma que “filmes de terror devem conter um desejo de assustar os telespectadores e possuir elementos fantásticos que nunca acontecem na realidade” (HERSHENSON, 2003, p.03).³⁴

No entanto, seria incorreto associar filmes de terror apenas a roteiros que não dialogam, mesmo de forma alegórica, com acontecimentos e práticas sociais. O escritor Stephen King³⁵ (1981) explica que o gênero pode, através de temas sobrenaturais, refletir medos políticos, econômicos e psicológicos. Kellner (1995) também reforça um interessante paralelo entre os filmes de terror com acontecimentos sociais. Esta apropriação acaba por gerar um interessante sentimento alegórico que é trabalhado por roteiristas e diretores.

Os filmes de terror mais interessantes da nossa época (*O Exorcista*, *O Massacre da Serra Elétrica*, *Carrie – A Estranha*, *Alien*, *O Iluminado*, etc.) apresentam, muitas vezes de forma simbólico-alegórica, medos universais, anseios e hostilidades profundas da sociedade americana contemporânea (KELLNER, 1995, p.165).

É possível então apontar que a fusão de mundos, histórias e personagens fantásticos que dialogam, mesmo que de forma alegórica, com questões sociais e culturais, representam pontos importantes para a produção de um filme de terror que desenvolva interesse em ser assistido. Dentro deste contexto, Cánepa e Ferraraz (2012) mostram que as produções do gênero podem ser analisadas sob diferentes perspectivas incluindo sociopolíticas, hibridizações genéricas, aspectos cognitivos, questões de representações, entre outras.

Desde o seu surgimento, o gênero passou por diversas fases tão variadas quanto o próprio desenvolvimento do cinema. De forma geral, os filmes de terror são

³⁴ *Horror films must contain a desire to scare the views and should have fantastic elements that never happen in reality.* (Tradução feita pelo autor).

³⁵ Escritor norte-americano, Stephen King é autor de livros como *O Iluminado*, *Cemitério Maldito*, *Carrie*, *A Coisa*, *A Tempestade do Século*. A maioria das obras de King foram adaptadas para o cinema.

identificados como obras capazes de provocar medo. No entanto é impossível categorizar todas as películas de forma igualitária. Assassinos psicopatas, casas assombradas, monstros mutantes, possessões demoníacas, alienígenas, mortos-vivos, crianças maléficas, brinquedos assassinos, espíritos vingativos, vampiros, animais, além de uma infinidade de monstros respondem como vilões das obras de terror. Aqui é importante abrir uma observação referente a duas formas principais como as tramas são conduzidas: as sugeridas e as explícitas. No primeiro caso, as histórias são construídas mais em cima de uma trama de mistério e com um medo que surge por meio de tensão e suspense sendo a violência muito mais sugerida do que mostrada. A tensão das obras sugeridas surge através de um medo mais universal, como o do escuro e do desconhecido. Já a segunda tipografia é representada pelas produções de violência explícita cujas cenas de terror são exibidas na tela de forma direta. Desta forma, é comum ter roteiros nos quais assassinos psicopatas, monstros ou seres asquerosos matam boa parte do elenco em sequências marcadas por desmembramentos e sangue jorrando. As histórias costumam ser formadas por clichês ficando o destaque por conta da violência gráfica e efeitos especiais e de maquiagem.

Apesar destas duas tipografias, os filmes de terror também costumam ser classificados em diferentes subgêneros. As produções *trash*, por exemplo, trazem uma estética exagerada onde a falta de recurso é claramente percebida. Os títulos *gore* são marcados por cenas de mutilação e com muito sangue. Os *slashers*³⁶ respondem como um roteiro simples onde um grupo de jovens é perseguido por um assassino. Os *torture porn* trazem cenas de tortura com conotações sexuais. Além disso, as diferentes temáticas também servem para categorizar o gênero como películas de fantasmas, vampiros, possessões, zumbis, além de outros exemplos. A época e o lugar de produção igualmente podem agrupar certos filmes em ciclos.

Ao falar do gênero terror, torna-se também necessário apontar questões referentes ao impacto destes filmes seja através de números de bilheterias ou mesmo da popularidade de personagens que acabam, em alguns casos, por ir além das próprias películas ou mesmo do gênero e colecionar participações em outros meios midiáticos. A questão do lucro deve ser analisada primeiramente dentro do universo dos filmes *blockbusters* cujos orçamentos podem ultrapassar, em alguns casos, a casa dos US\$ 100, US\$ 200 ou até US\$ 300 milhões.

³⁶ Os filmes *slashers* serão mais aprofundados no capítulo 2.2.

O filme *Avatar*, do diretor James Cameron, por exemplo, é considerado uma das produções mais lucrativas da história do cinema arrecadando, de acordo com o site *Internet Movie Data Base* (IMDB)³⁷, a quantia de US\$2,71 bilhões, desde o seu lançamento em 2009³⁸. Aqui é importante pontuar que o orçamento de *Avatar* foi estimado em US\$ 237 milhões. Assim como o filme de Cameron, não é incomum perceber a existência de outras películas consideradas campeãs de bilheteria e que possuem a particularidade de terem sido produzidas com orçamentos milionários. Aqui, é necessário destacar que nem todo filme feito com altos valores terá um resultado satisfatório nas bilheterias.

Parte do impacto da produção fílmica de terror também pode ser medida por meio do lucro em bilheterias, mas, em alguns casos, parece haver um destaque de popularidade, e até divulgação por parte da mídia, quando as produções de terror que fazem sucesso financeiro são de orçamentos pequenos e até ilusórios quando comparados com *blockbusters*. Alguns exemplos, como os divulgados no texto *Filmes com Menor Orçamento que renderam mais*³⁹, respondem como *Halloween*, que teve orçamento de US\$ 325 mil e rendeu US\$ 107 milhões, o que representa um rendimento de 32.900%. Outra obra icônica, *O Massacre da Serra Elétrica*, custou US\$ 83 mil tendo um lucro nas bilheterias de US\$ 30,8 milhões, o que significa 37.108%. De todas as produções do gênero, um dos destaques é o filme *A Bruxa de Blair*, de 1999, que teve orçamento de US\$ 60 mil, arrecadou US\$ 248 milhões representando um rendimento de 413.300%. Mas o título de produção mais rentável do terror vai indiscutivelmente para *Atividade Paranormal*, de 2009, que custou míseros US\$ 15 mil, teve bilheteria de US\$ 197 milhões, representando um rendimento de 1.313.300%. Aqui é possível perceber o fenômeno de apropriação de alguns destes filmes de baixo orçamento, que, após serem “descobertos”, ganharam divulgação internacional de grandes estúdios. *Atividade Paranormal*, por exemplo, teve os seus direitos comprados pela Paramount Pictures, que não apenas trabalhou na divulgação, mas solicitou mudanças no final do filme, que precisou ser refeito.

Aqui é importante destacar que parece existir um culto em torno destas obras pelo próprio fato de se tratarem de filmes de baixo orçamento realizados por cineastas

³⁷ Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0499549/business?ref_=tt_dt_bus>. Acesso em: 27 maio 2013.

³⁸ Este valor é contabilizado até o ano de 2011.

³⁹ Disponível em: <<http://circuscircus.com.br/blog/top-10-filmes-com-menor-orcamento-que-renderam-mais/>>. Acesso em: 14 maio 2013

independentes que não “precisaram” de um grande estúdio para produzir as películas. Tais características também soam como uma eficiente lógica de posicionamento e de marketing, uma vez que estes filmes se tornam emblemáticos justamente pelo agendamento de serem feitos sem vultosas quantias de produção e como forma de posicionamento e agenciamento discursivo evocando ideias como empenho e “suor” de produtores, diretores e realizadores.

Outro importante elemento referente ao cinema de terror, exemplificado pelo pesquisador do gênero Peter Hutchings (2004), pode ser visto por meio da figura do fã. No caso dos filmes do gênero aqui estudado, o fã é consequentemente considerado um fanático. Esta categorização pode ser compreendida por meio de dois principais elementos. O primeiro acontece pelo fato de se tratar de um admirador que pode ser “pouco exigente” com relação à qualidade do material assistido. Aliás, o apreciador do cinema de terror tem um prato cheio no gênero até pela diversidade aí encontrada. O roteiro pode até ter falhas, mas que são “compensadas” por cenas de morte, monstros e assassinos. Outra característica importante é que parte dos fãs não se limita apenas ao cinema.

Fora dos muros do cinema, os fãs vão buscar diversas outras informações referentes ao gênero – através de livros, revistas e outras fontes – e vão eles próprios circularem informações de forma privadas ou distribuídas através de fanzines e mais recentemente através da internet (HUTCHINGS, 2004, p.92).⁴⁰

Este engajamento também gera eventos maiores, como convenções e encontros anuais. De forma comparativa, talvez este seja um dos gêneros que mais possui ativismo quando analisado com obras de outras categorias. Aqui é possível mencionar os fãs de produções de ficção científica como também sendo bastante atuantes por buscarem materiais além dos filmes ou mesmo realizar convenções. O interesse dos fãs de terror, aliado à alta produtividade do gênero em países como Estados Unidos, Canadá, Inglaterra, Espanha, França, Alemanha, Japão, também cria eventos específicos como festivais de cinema que dão espaço para diretores conhecidos apresentarem seus novos trabalhos ao lado de estreantes, o que é considerado uma verdadeira festa pelos fãs. Tais

⁴⁰ *Outside the walls of the cinema, fans will seek to acquire information about the horror genre – via books, magazines and other sources – and will sometimes themselves circulate information in the form of privately published and distributed fanzines or more recently on the internet.* (Tradução feita pelo autor).

eventos são aguardados anualmente por produtores e público servindo como uma vitrine para o potencial da indústria dos filmes de terror nos Estados Unidos.

As redondezas do Griffith Park, nas colinas de Los Angeles, estavam tomadas por centenas de zumbis, vampiros e outros monstros. Reunidos em pequenos grupos, eles vagavam pelas calçadas e se esgueiravam por entre os carros diante do imponente auditório conhecido como *Greek Theatre*. Poderia ser uma cena de um filme de horror dirigido por George A. Romero, mas eram apenas os convidados se encaminhando para a cerimônia de premiação da quarta edição do *Scream Awards*, dedicada ao universo do terror (TERRON, 2009).⁴¹

Desta forma, é fácil compreender como alguns elementos do gênero, como personagens, por exemplo, tornam-se tão famosos que passam a ser vistos mesmo em outros contextos midiáticos. Assim, a popularidade de algumas produções pode gerar um reconhecimento de temas fora do universo do terror. Como exemplos de elementos de obras que se tornaram conhecidos além do gênero, é possível destacar o assassino Jason Voorhees, da série *Sexta-feira 13*. Depois de estrelar 10 produções, além de um *remake* e o projeto *Freddy Vs Jason*, o personagem emprestou o nome para a série, uma vez que os filmes 9 e 10 da franquia receberam os títulos de *Jason Vai para o Inferno*, de 1993, e *Jason X*, de 2000. Como resultado, a imagem do assassino mascarado passou a ser vista em outras formas de entretenimento, como, por exemplo, na figura 01, onde o personagem pode ser representado como desenho animado em *Family Guy*, sendo entrevistado pelo programa de TV norte-americano do Arsenio Hall, em 1989, ou recebendo o prêmio pelo conjunto da obra na premiação MTV Movie Awards, em 1993.

Figura 01 - Três momentos no qual Jason pode ser visto fora da franquia *Sexta-feira 13*.



Fonte: captura da tela

⁴¹ Disponível em: <<http://rollingstone.uol.com.br/edicao/39/filmes-horror-temos-medo-do-terror>>. Acesso em: 03 jun. 2013.

Este fenômeno não é exclusivo do cinema norte-americano. No caso do Japão, a personagem Sadako Yamamura, da série *Ringu*, também alcançou popularidade tamanha que o quarto filme da franquia, lançado em 2012, chama-se *Sadako 3D*. Assim como Jason, a menina fantasma de cabelos longos também costuma ser vista em eventos midiáticos onde é facilmente reconhecida graças à fama atingida pelo filme e que reverberou na personagem. No exemplo ilustrado na figura 02, Sadako aparece fazendo o lance inicial do jogo final da temporada da liga nacional de beisebol no Japão.

Figura 02 - Sadako Yamamura lançando bola em jogo de beisebol no Japão.



Fonte: captura da tela

2.1. O CINEMA DE TERROR NO JAPÃO

Os autores Michelle Le Blanc e Colin Odell, no livro *Horror Films* (2007), explicam que filmes de terror sempre foram um estilo popular no Japão. É importante deixar claro que o gênero no país não se resume a obras com fantasmas, com destaque para outras produções com monstros e películas com alto teor de violência. Mas para este estudo, a atenção será concentrada nos filmes com espíritos, além de destacar a origem do cinema de terror japonês, as influências e características do *J Horror*.

A maioria dos que pesquisam o tema começa por convidar os leitores a uma viagem para um tempo bem anterior ao da sétima arte. A especialista em cinema japonês Maria Roberta Novielli (2001) inicia seus trabalhos apresentando o teatro *Kabuki* e *Nô*, do século XVII e XIV respectivamente, como a formatação da matéria prima do que é visto nos filmes *J Horror*. Tais espetáculos teatrais já traziam o tema do fantasma vingativo, tão comum no cinema do gênero japonês e que possui ligação com a cultura do país, onde parte da população acredita na existência de espíritos.

No Japão, é possível perceber um lado místico-imanente muito forte, o que acabou gerando produções teatrais cujos vilões eram os fantasmas que, por algum motivo, não estavam em paz. Cánepa e Ferraraz (2012) explicam que antes de o cinema chegar ao Japão, em 1897, era o teatro que utilizava esta temática para seus espetáculos. É importante destacar que tais peças não eram apenas focadas em fantasmas, mas que temas fantasiosos eram comuns dentro do repertório *Kabuki* e *Nô*. No estudo de Cánepa e Ferraraz (2012), eles citam o artigo *Kabuki – Uma forma de teatro popular estilizada*, de autoria do pesquisador e filósofo Francisco Handa. É dele a afirmação que a formatação, performances e iconografia do cinema de terror japonês devem muito mais aos espetáculos *Kabuki* do que aos filmes de terror do Ocidente.

A influência do teatro era tão grande que as primeiras películas de ficção do Japão não se limitavam apenas a utilizar temáticas de peças conhecidas. Assim como em outros países, a própria forma de filmar nas primeiras produções japonesas dava a sensação para o público de estar diante de um espetáculo teatral já que os cineastas daquele período utilizavam apenas uma câmera central. Assim, era possível oferecer uma visão geral da ação, na qual os atores interpretavam de forma quase idêntica a como faziam nos palcos. Estes primeiros filmes abordavam principalmente aventuras e dramas, mas também já traziam roteiros com lendas, mitos e histórias de fantasmas.

É difícil falar de um exemplo inaugural de produções de terror com espíritos no Japão. Parte da produção fílmica do país foi destruída ou se perdeu durante as duas grandes guerras. Dos títulos sobre fantasmas que não foram perdidos, destaque para *Kurutta Ippêji*, de 1926, e *Dai-bosatsu Tōge*, de 1935. Aqui, assim como nos primeiros filmes de terror feitos em outros países no mesmo período, o visual expressionista da Alemanha foi aproveitado para a criação de ambientes diferentes da realidade e que faziam tais tramas existirem apenas dentro de universos fantásticos.

Em função da derrota na Segunda Guerra Mundial, o período final da década de 1940 e dos anos de 1950 é marcado por um aumento da produção de filmes de terror, com temáticas de desilusão. *Ugetsu*, de 1953, exemplifica bem este tipo de narrativa por conduzir uma trama que apresenta uma amante que, posteriormente, descobre-se ser um espírito e um marido que precisará conviver com a assombração da esposa. Marriott (2004) explica que a amante representa a falsa esperança e ilusão da vitória da Segunda Guerra Mundial e que o filme evoca um sentimento de perda e o desejo de retornar à vida simples do passado. Outro título sobre fantasmas de destaque deste período é *Kwaidan*, de 1965.

As bombas atômicas que devastaram Hiroshima e Nagasaki foram o mote para um dos maiores produtos de exportação do cinema nipônico: *Godzilla*. Lançado em 1954, o lagarto gigante surge depois que testes nucleares são realizados na costa do Pacífico. O monstro vai para Tóquio e devasta a cidade como uma bomba atômica com patas. Além do original, uma série de sequências, refilmagens e demais produtos midiáticos como histórias em quadrinhos, brinquedos e até materiais escolares foram lançados, o que pode fazer com que *Godzilla* seja interpretado como o primeiro grande *blockbuster* do gênero e produto de exportação em massa do cinema japonês. Apesar do debate quanto ao super monstro ser uma produção de terror ou de ficção, ou um híbrido entre estes gêneros que muitas vezes possuem linhas tão tênues, a importância deste filme como produto midiático de entretenimento justifica a inclusão da obra neste estudo. No sucesso de *Godzilla*, o Japão produziu outras películas estreladas por monstros gigantes, com destaque para *Yôkai daisensô*, de 1968.

O período de 1960 foi marcado por diretores independentes, o que beneficiou bastante o gênero. Destaque para produções de terror que abordavam a questão da violência, o que representava um rompimento destes novos cineastas com o tipo de filme feito até então. Um dos grandes trabalhos deste período foi *Onibaba*, de 1964, sobre duas mulheres que assassinam samurais e os enterram nus. As obras das décadas seguintes destacaram-se com temáticas de fantasmas ou de violência, muitos inspirados nos *mangás*⁴².

Entre as produções da década de 80, o *Japanese Shocker* ficou conhecido por roteiros simples e cenas de desmembramentos com muito sangue e exagero. O destaque deste tipo de terror violento foi o curta *Ginî Piggu*, de 1985, que até hoje é referenciado como obra icônica de tal estilo. Outra película importante do período responde como *Ginî Piggu: Manhôru no Naka no Ningyo*, de 1988, no qual um homem encontra uma sereia ferida e decide cuidar dela. Muitas destas produções eram lançadas diretamente no mercado de vídeo que surgiu e se popularizou durante os anos 80. Foi no final da década de 1990 que as histórias com fantasmas voltariam a ocupar lugar de destaque na filmografia nipônica.

⁴² *Mangá* é o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa. Estas se diferenciam das publicações ocidentais não só pela sua origem, mas principalmente por sua representação gráfica completamente própria com cores vibrantes, embora também seja comum ter histórias publicadas em preto e branco. Este tipo de material é famoso pelos fortes traços que ilustram, muitas vezes de forma exagerada, cabelos, roupas e ambientações. Os *mangás* são comumente classificados de acordo com seu público-alvo, que vai bem além do infante-juvenil. Os *mangás* dão origem aos *animes* para exibição na televisão, em vídeo ou em cinemas.

2.1.1. O *J HORROR*

Apesar de algumas produções terem trabalhado com a temática do fantasma vingativo desde a chegada do cinema no país, foi realmente com *Ringu*, de 1998, que o *J Horror* passou a ser conhecido internacionalmente. O filme é baseado no livro homônimo de 1991 escrito por Koji Suzuki, que é considerado o Stephen King do Oriente. O filme teve cinco sequências⁴³, uma série para televisão, um *remake* coreano⁴⁴ lançado em 1999 e a refilmagem norte-americana. De acordo com Novielli (2001, p.322), “a série intitulada *Ringu* foi um dos maiores destaques do tal gênero dos últimos anos” e tornou-se uma grande referência fora do Japão. Mais importante, McRoy (2008, p.75) conclui que mesmo “com uma longa permanência na literatura japonesa e artes dramáticas, o espírito vingativo continua incrivelmente popular como um elemento vital para o contemporâneo cinema japonês de terror.”⁴⁵ As produções deste tipo de filme possuem tramas que procuram manter um suspense durante quase toda a projeção, evitando provocar sustos consecutivos no espectador. Nos momentos cujo objetivo principal é fazer com que o público sinta maior dose de medo, o silêncio é predominante.

Outros elementos importantes para um melhor entendimento dos filmes *J Horror* são referentes as poucas cenas de sangue ou violência. Estas quando acontecem costumam ser pontuais. Além disso, a maioria dos assassinatos é apenas sugerida e não mostrada sem que haja uma violência gráfica no ato de matar. Em *Ringu*, por exemplo, a morte de Tomoko representa bem esta característica. No prólogo do filme, a personagem está assustada por perceber que faz exatamente uma semana que assistiu ao vídeo de Sadako. Nesta sequência, ela está sozinha na cozinha já que a sua amiga foi ao banheiro. As duas estavam conversando sobre a lenda urbana da fita maligna minutos

⁴³ A primeira sequência de *Ringu* recebeu o título de *Rasen*, sendo lançada em 1998. O enredo trouxe uma reviravolta onde quem assistia à fita maligna contraia um vírus e morria sete dias depois com alucinações de Sadako. A produção foi um fracasso e os produtores decidiram fazer uma segunda “parte 2” chamada *Ringu 2*, lançada em 1999. O novo filme ignora o que foi mostrado em *Rasen*, como se a película nunca tivesse existido, e segue com a ideia de Sadako ser um espírito vingativo. Em 2000, foi a vez do lançamento de *Ringu 0*, que responde como uma pré-sequência ao mostrar Sadako viva. Em 2012 foi produzido *Sadako 3D*, onde um vídeo maligno circula na internet. Em 2013, *Sadako 3D 2* chegou aos cinemas.

⁴⁴ *Ringu Virus* foi dirigido e roteirizado pelo coreano Kim Dong-Bin e é bastante fiel ao livro de Kôji Suzuki. Na trama, uma jornalista, desta vez chamada Sun-Ju, investiga a misteriosa lenda de uma fita de vídeo que mata todos que a assistem uma semana depois. Sadako foi rebatizada como Eun-Suh.

⁴⁵ *Long a staple within Japanese literary and dramatic arts, the onryou, or ‘avenging spirit’ motif, remains an exceedingly popular and vital component of contemporary Japanese horror cinema.* (Tradução feita pelo autor).

antes. De repente, a televisão da sala se liga. Tomoko vai até o local e desliga o aparelho. A jovem segue então para a cozinha onde fica parada por alguns instantes como se estivesse com medo de algo. A câmera mostra Tomoko de costas. De repente, ela se vira assustada. Há neste momento a inclusão de uma rápida trilha de um instrumento percussivo em uma batida solitária. Ao final, a cena é congelada e a imagem ganha tonalidades de cinza. A sequência, conforme ilustrada na figura 03, denuncia que algo de ruim aconteceu com a personagem. A confirmação da morte vem algumas cenas depois quando vemos Reiko indo para o funeral da garota.

Figura 03 - Em *Ringu*, é possível perceber que algo de ruim aconteceu com Tomoko.



Fonte: *Ringu*

Os momentos que causam sustos no *J Horror* são pontuais e os efeitos sonoros e especiais são sutis. É comum também o uso de objetos do cotidiano, tais como televisores, espelhos, telefones e carros como elementos condutores de agonia ou medo. Quanto aos vilões, eles são basicamente fantasmas. Este espírito geralmente é o de uma mulher que em vida era uma boa pessoa, mas que acaba sendo morta de forma violenta e injusta, o que sustenta a ideia de vingança. Parte do mistério da trama acontece em desvendar este passado e entender a origem do fantasma. Assim, os personagens costumam ser ambíguos visto que tais espíritos não são exclusivamente maléficos e que o desejo de vingança de alguns é até plausível. A especialista em literatura Valerie Wee Su-Lin (2007) explica no texto *Ringu: Antology of Horror*, publicado no website *TheoFantastique*⁴⁶, que estes filmes refletem um ponto de vista característico do cinema japonês e que este aspecto pode ser usado para justificar o que aconteceu com os fantasmas em vida.

Um dos aspectos do budismo é a ausência de suas noções do bem e do mal, diferente do que acontece com as religiões ocidentais. A

⁴⁶ Disponível em: <<http://www.theofantastique.com/2007/11/15/culture-and-horror-valerie-wee-sui-lin-ringu-and-the-ring>>. Acesso em: 01 maio 2012.

perspectiva budista enfatiza o que é certo e errado. Desta forma, ações corretas trarão equilíbrio e harmonia, enquanto as ações erradas podem levar ao caos e destruição (SU-LIN, 2007).⁴⁷

Desta forma, é possível encontrar fantasmas que, em vida, eram pessoas normais e boas ou não necessariamente maléficas. Por terem sido mortas em situação de violência ou de traição, e por acabarem não passando pelas cerimônias religiosas tradicionais para velórios, estes espíritos ficam vagando pela terra e, em alguns casos, em busca de vinganças. Quanto à apresentação, o personagem causador do medo geralmente é enquadrado na íntegra de forma clara já que costuma estar vestido de branco. Os detalhes ficam escondidos sob seus longos cabelos, atrás de objetos ou é mostrado apenas uma parte do seu corpo, como olho, boca, mão ou pé. Os planos costumam ser com poucos movimentos de câmera e os efeitos especiais, quando utilizados, são muito discretos. A maioria dos filmes trabalha mais com maquiagem e técnicas de iluminação do que com efeitos digitais. Além destes elementos, McRoy (2008) afirma que estas películas com fantasmas vingativos vão muito além do lado místico do Japão.

O alvo da ação destes espíritos, no entanto, são geralmente múltiplos e analisados cuidadosamente nas ações destes fantasmas, assim como a motivação dos personagens, trazem interpretações valiosas dentro de questões políticas, de gênero e lógicas econômicas informando tensões socioculturais que existem entre o imaginário nostálgico de um Japão tradicional do passado e ilusões de ameaças e promessas de uma realidade tecnológica global de um Japão pós-moderno (MCROY, 2008, p.76).⁴⁸

Tais leituras permitem inclusive que a temática secular dos fantasmas vingativos consiga encontrar novas articulações e audiências. Basta pensar, por exemplo, que a maldição de Sadako se manifesta originalmente por meio de aparelhos do século XX, como televisão, fita de vídeo e telefone. No quarto filme da série, *Sadako 3D*, de 2012, a ameaça não está contida apenas em uma obsoleta fita, mas circula livremente pela

⁴⁷ In fact, one of the interesting aspects of Buddhism is the absence of terms of “good” and “evil” in the traditional Western religious sense. Instead, the Buddhist perspective emphasizes right and wrong. “Right” choices and actions reinforce order, balance, harmony, while “wrong” actions lead to chaos, upheaval, and destruction. (Tradução feita pelo autor).

⁴⁸ The targets of these angry spirits’ rage, however, are often multiple, and careful analyses of the focus of the spirits’ wrath, as well as the motivations behind their actions, provide valuable insights into the historical, political, gendered, and economic logics informing current socio-cultural tensions between nostalgic imaginings of a ‘traditional Japanese’ past and the equally illusory threat and/or promise of an ever-emerging technological, global, and postmodern Japan. (Tradução feita pelo autor).

internet. Ao observar outros filmes do *J Horror*, é possível encontrar este flerte da tradição, através do conto de um espírito vingativo utilizando direta ou indiretamente a tecnologia contemporânea.

Outro exemplo apresentado por McRoy é referente a como perceber nestes filmes importantes observações ligadas a sociedade japonesa atual. Neste caso, por exemplo, ele utiliza o fato da protagonista de *Ringu* ser uma mãe solteira. O filme *Honogurai mizu no soko kara*, também dirigido por Hideo Nakata, traz uma mãe se divorciando e brigando na justiça pela guarda da filha. Ao analisar estas duas personagens, McRoy (2008) chama atenção para as radicais mudanças sociais e culturais no Japão pós-guerra e na posição da mulher nesta sociedade⁴⁹.

2.1.2. PRODUÇÃO FÍLMICA NO JAPÃO

Apesar de aberto às trocas comerciais, o Japão parece ainda ser visto como um dos países com mais restrições para culturas estrangeiras. Dentro deste pensamento, é comum perceber a existência desta visão, digamos, “fechada” do cinema de terror japonês. Como resultado, é comum ler críticas e resenhas que costumam classificar originais e *remakes* como obras antagônicas e onde parece existir uma predileção pela matriz japonesa. O crítico Jeffrey Chen (2009)⁵⁰ é um dos que destaca pontos antagônicos entre os filmes.

Ringu é um exemplo clássico de narrativa assustadora. A sua primeira metade - que consiste principalmente de conseguir coletar pistas através de poucas informações - representa uma longa preparação para o grande momento "boo!". *O Chamado* acredita que pode evitar este caminho para o público impaciente norte-americano. Para ocupar a mente deste público, o filme investe em cenas que provocam sustos ao longo do caminho (CHEN, 2009).⁵¹

Compreender o agendamento do Japão na cultura do entretenimento mundial significa reconhecer a construção midiática de uma nação através do cinema, da música, da televisão e das artes gráficas. Como atesta Martel (2010, p.274), “há cerca de dez

⁴⁹ Esta temática será debatida no capítulo 3.2.

⁵⁰ Disponível em: <<http://www.reeltalkreviews.com/browse/viewitem.asp?type=review&id=327>>. Acesso em: 10 fev. 2013.

⁵¹ *Ringu is an example of classic spooky storytelling. Its middle -- which mostly consists of clue-gathering, lead-following, and little else -- is one long long set-up to a great "boo!" moment. The Ring thinks it can't afford to do that with the more impatient American audience. Therefore, to keep viewers minds from wandering, it throws in plenty of frightful scenes along the way.* (Tradução feita pelo autor).

anos, o Japão tornou-se *cool* na Ásia” sobretudo em função de sua abertura aos mercados ocidentais, primeiramente ofertando tecnologia e, mais recentemente, seus conteúdos de entretenimento. De início, a indústria japonesa comercializou walkmen, telefones portáteis, computadores, televisões de tela plana, PlayStations 1, 2 e 3, mas até a década de 1990, pouco exportava sua literatura, música e cinema em larga escala. O pesquisador sobre cultura japonesa Roland Kelts (2006) também classifica o país asiático como “cool” especialmente pela recente popularização de jogos de computador, música pop, gastronomia, roupas, animação e HQs. Kelts (2006) chama atenção para as animações japonesas *Mahaa GoGoGo*⁵², de 1967, e *Kagaku Ninja Tai Gatchaman*⁵³, de 1972, como os grandes produtos de exportação midiática do Japão para os Estados Unidos pós *Godzilla*. “Para muitos jovens e adolescentes norte-americanos, esta seria a primeira prova do gosto deste Japão pop” (KELST, 2006, p.14).⁵⁴

Em 2011, segundo dados da Organização Mundial do Comércio (OMC) e do Banco Mundial, o Japão ficou localizado como décimo segundo país em número de exportações de filmes, programas de televisão e de música do mundo. Esta posição pode ser compreendida através de duas retrancas de ordem geopolítica: a primeira é a abertura do Japão aos mercados ocidentais (se observarmos a perspectiva sócio-histórica, identificamos o país como um dos “mais abertos” política e economicamente na atualidade do Oriente, ao contrário, por exemplo, da China) e também uma condição de liderança na cartografia de trocas culturais quando comparado com outros países do próprio Oriente.

Como também ressalta Martel (2010), o Japão sempre manteve ótimas relações comerciais e políticas com países então emergentes do Oriente (China e Indonésia) e também com os já capitalistas e, digamos, mais “estabelecidos” (Coréia do Sul, Cingapura, Taiwan). Ou seja, politicamente, a ilha passou a adotar, principalmente depois da Segunda Guerra, uma postura marcadamente aberta para trocas comerciais – possivelmente em função de seu escasso mercado interno. Política esta que se materializou posteriormente na exportação de produtos de entretenimento. Um dos marcos apontados por Martel da legitimação da cultura japonesa para além de sua

⁵² Traduzido para o inglês como *Speed Race*. Inspirado no *mangá* dos anos 1960, o desenho animado foi produzido pela televisão japonesa a partir de 1967. A trama acompanha o piloto de 18 anos conhecido como Speed (nome dado na adaptação norte-americana).

⁵³ Traduzido para o inglês como *Science Ninja Team Gatchaman*. História com cinco super heróis que lutam para salvar a Terra de monstros e vilões.

⁵⁴ *For many American teens and Young adults, this would be their first taste of Japanese pop.* (Tradução feita pelo autor)

territorialidade, foi o sucesso do jogo *Pokémon*, da Nintendo, e de filmes de animação como *A Viagem de Chihiro*, de 2001, de Hayao Miyazaki, vencedor, inclusive, do Oscar – a maior premiação para cinema comercial do mundo.

A aproximação da indústria do entretenimento do Japão com a dos Estados Unidos ganha escopo quando, no ano de 1990, “a Sony e a Matsushita (empresas de capital japonês) compram os estúdios americanos Columbia e Universal, confirmando a estratégia da época, a chamada ‘sinergia’ entre o hardware e o software no universo audiovisual” (MARTEL, 2010, p.278). Em outras palavras, entre os aparelhos e os conteúdos. Isto significa que toda a tradição da produção da indústria de bens duráveis no Japão (televisores, computadores, aparelhos tocadores de música) foi mantida. No entanto, era preciso adentrar à indústria de conteúdos. É desta encruzilhada entre produtos e conteúdos, da lógica de “sinergia” e troca entre as indústrias do entretenimento, que se tenta compreender parte do interesse dos estúdios de Hollywood em fazer “refilmagens” de obras japonesas, sobretudo as ancoradas em torno do gênero terror.

No que é referente à própria função da produção fílmica, o estudioso em cinema japonês Chris Howard (2007) explica que quatro das principais companhias cinematográficas do Japão ainda têm lugar de destaque na indústria nacional, ou seja, tratam-se de produtoras cujos filmes são sucesso de público majoritariamente no próprio país. São elas a Toho, a Shochiku, a Toei e a Nikkatsu. No entanto, ele logo afirma que mesmo tratando-se de grandes estúdios, “essas empresas atuam basicamente como distribuidoras e exibidoras, terceirizando a produção para produtoras independentes” (HOWARD, 2007, p.53). Esta realidade contemporânea difere das primeiras décadas do cinema no Japão, onde os grandes estúdios dominavam todo o processo produtivo da época. Para Howard, a chave da sobrevivência destas empresas contemporâneas está justamente na adaptação, visto que, desde o surgimento delas, algumas já foram compradas, rebatizadas ou desenvolveram outras atividades em parceria com empresas parceiras. Esta adaptação também inclui a própria forma de produção fílmica.

Atualmente, a produção contemporânea de filmes é influenciada pelas redes de agência de talento, companhias de publicidade, estações de televisão, provedores de internet e empresas de telefonia móvel, todas elas com interesses renovados pela indústria do cinema (HOWARD, 2007, p.53).

Dentro deste processo de adaptação empresarial, alguns estúdios passaram a se apropriar de determinados gêneros, assim como a Nikkatsu, que obteve moderado sucesso durante os anos de 1980 justamente com filmes de terror; ou a Toei, que sempre se destacou pelo seu departamento de animação, que inclui as séries para TV *Dragonball* e *Digimon*. Além disso, a influência norte-americana tornou-se uma realidade. Por exemplo, Martel (2010) destaca o caso da Sony, cuja sede fica em Tóquio. Já os conteúdos culturais estão reunidos na Sony Corporation of America, cotada na bolsa de Nova Iorque e que tem acionista única a japonesa Sony Corporation, cuja principal produtora fílmica, a Sony Pictures, fica em Los Angeles. Outro exemplo no mínimo interessante é referente à produtora japonesa Kadokawa, que depois de comprar a também asiática Daiei, deu origem a Asmik Ace, em 1998, que logo adquiriu uma pequena participação na Dreamworks. Curiosamente, foi a Kadokawa que produziu e distribuiu *Ringu* no Japão. Quatro anos depois, coube à Dreamworks ser responsável pelo *remake* *O Chamado*.

Até na questão fílmica nem tudo é tão autêntico quanto aparenta. Apesar de possuírem bases culturológicas, alguns diretores do gênero terror no Japão já deixaram claro que recebem influências de outros filmes, incluindo obras norte-americanas. Hideo Nakata já declarou em entrevistas que parte do visual de *Ringu* teria sido inspirado por *O Exorcista*, de 1973. A icônica cena de Sadako saindo da televisão, por exemplo, não existe no livro⁵⁵. Em entrevistas de divulgação, Nakata costuma explicar que criou a sequência quase como uma forma de homenagear à produção norte-americana *Videodrome – a síndrome do vídeo*, de 1982, filme de que é grande admirador. Já o diretor Shimizu Takashi, responsável por *Ju-on* e *Ju-on 2*, nunca escondeu ser fã de películas norte-americanas da década de 1980, como *A Hora do Pesadelo* e *Sexta-feira 13*, e que parte da sua influência vem justamente destas obras. Curiosamente, *Ju-on* e *Ju-on 2* também ganharam *remakes* nos Estados Unidos, dirigido inclusive por Takashi.

A própria produção fílmica entre os dois países possui pontos de semelhanças e não foi com *Ringu* ou *O Chamado* que este processo começou. McRoy (2008) chama de *cross-cultural* o fenômeno no qual o cinema japonês, assim como de outros países, participa de um intercambio cultural com demais nações. O cineasta japonês Akira

⁵⁵ Em *Ringu*, uma das grandes revelações acontece quando o prazo de sete dias acaba. No filme, Sadako sai de dentro de aparelhos de televisão para matar as suas vítimas, o que justifica o olhar de pânico encontrado nos rostos dos cadáveres. No livro, Sadako consegue sair de qualquer superfície reflexiva como vidros e espelhos. Isto justificaria, por exemplo, as mortes de dois amigos de Tomoko que foram encontrados pela polícia dentro de um carro e sem nenhum aparelho de televisão por perto.

Kurosawa, por exemplo, se inspirou no texto *Macbeth*, do inglês William Shakespeare, de 1600, para criar *Kumonosu Jô*, de 1957. Já filmes do próprio Kurosawa, como *Shechinin no Samurai*, de 1951, e *Kakushi-toride no San-akunin*, de 1958, serviram para diretores norte-americanos se inspirarem e produzirem *Os Sete Magníficos*, de 1960, e *Guerra nas Estrelas*, de 1977, respectivamente.

Algumas das empresas fílmicas japonesas também dependem diretamente dos grandes lançamentos de Hollywood, como a Shochiku, que foi responsável pela distribuição no Japão de importantes *blockbusters* norte-americanos como a trilogia *O Senhor dos Anéis* ou o vencedor do Oscar *Menina de Ouro*. Outro fator defendido por Howard (2007) refere-se a ainda muito forte popularidade dos filmes norte-americanos no Japão. Por exemplo, é possível levar em consideração a informação de que, em 2005, a televisão japonesa exibiu 2.262 títulos norte-americanos, sendo o número de produção japonesa exibido naquele ano de 908 obras (HOWARD, 2007).

Já no que diz respeito aos aspectos transnacionais da indústria do cinema do Japão, Howard (2007) explica que para a produção fílmica, o Japão exporta parte de seu produto para outros países asiáticos. Apesar de existirem casos de obras que ganham mercados internacionais, como Estados Unidos e Europa, estas respondem como exemplos mais pontuais. Neste aspecto, é possível traçar algumas questões para a busca de respostas. Ao destacar *Ringu*, é comum que o filme seja considerado por críticos como um exemplo de autêntico cinema de terror japonês.

Ou como afirmou o presidente da Kadokawa, Shin'ichiro Inouye, em entrevista a Martel (2010, p.279) sobre a forte identidade japonesa: “significa que difundimos nossos produtos internacionalmente tal como são. Não procuramos adaptá-los, como os americanos, aos gostos do público mundial.” Ao mesmo tempo, Kelts (2006) destaca a existência de uma liberdade criativa do Japão na concepção de seus produtos midiáticos sem a aparente preocupação de agradar mercados estrangeiros. Ele utiliza como exemplo o personagem Pikachu⁵⁶, do desenho animado *Pokemon*. Para Kelts (2006), trata-se de um ser que não possui qualquer semelhança com nada que exista no mundo físico e que, como consequência, “introduziu para os Estados Unidos apenas um dos aspectos criativos da cultura pop japonesa” (KELTS, 2006, p.17).⁵⁷ A aceitação cada vez maior destes desenhos animados e filmes parece confirmar o que o presidente da

⁵⁶ Animal amarelo de pequeno porte com duas bolas vermelhas na face e que emite choques elétricos.

⁵⁷ [...] *introducing Americans to just one aspect of Japanese pop culture's creative freedom*. (Tradução feita pelo autor).

Marvelous Entertainment, uma das empresas mais importantes de animação e vídeo game no Japão, Yoshiro Katsuoka, fala em entrevista para Kelps (2006, p.24): “é a América que está mudando, não o Japão.”⁵⁸

Seria esta a resposta para as diferenças feitas no *remake*? A verdade é que dentro desta análise, os filmes de terror japoneses costumam trabalhar não apenas com narrativas, mas com elementos muito ligados à própria cultura do país, o que pode dificultar um reconhecimento globalizado. Ao citar, novamente, a lógica da indústria cultural e da estética da repetição de Calabrese, torna-se plausível levar em consideração que, no caso do cinema de terror japonês, é correto imaginar que o público internacional consumidor destes filmes talvez não esteja tão acostumado a reconhecer determinado tipo de linguagem referente à narrativa fílmica ou da noção de medo característica destas produções feitas no Japão. Outro elemento que ajuda neste endereçamento é o fato das obras *J Horror* serem em japonês, o que também acaba por limitar um pouco o público fora do país.

Em função destas características, os próprios filmes *J Horror* parecem se revestir de uma ideia de produtos imaculados que devem ser preservados das culturas massificadas, como a norte-americana. É interessante observar que tais características geram impacto na hora do filme ser distribuído internacionalmente. No Japão, as salas multiplexes, chamadas de *complex*, são as opções mais populares. Aqui, é possível perceber que os filmes *J Horror* costumam ser exibidos nestes espaços, uma vez que o público local já está acostumado a consumir este tipo de produto. A resposta deste processo pode ser conferida nas bilheterias. *Ringu*, por exemplo, custou US\$ 1,2 milhão e arrecadou, no Japão, US\$ 6,6 milhões. É interessante observar que quando exibido no cinema, a censura do filme foi classificada como *rated*, ou seja, para maiores de 17 anos, o que naturalmente afasta parte do público adolescente. Este dado não chega a ser uma surpresa entre outros exemplos do *J Horror*. De acordo com o site IMDB, ao analisarmos a página específica dos filmes japoneses *Ringu 2*, *Ju-On*, *Ju-On 2*, *Kairo*, *Honogurai mizu no soko kara* e *Chakushin ari*, é possível observar que apenas *Honogurai mizu no soko kara* teve classificação PG-13, ou seja, para maiores de 14 anos. As outras seis películas foram classificadas como *rated*.

É interessante perceber que estas mesmas produções não tiveram uma distribuição internacional em salas multiplexes fora do mercado asiático, o que auxilia a

⁵⁸ *It's America that has changed, not Japan.* (Tradução feita pelo autor).

justificar, por exemplo, a formatação dos filmes, que acabam funcionando muito mais dentro de um mercado local. Não apenas pela língua original, mas pelos elementos tradicionais do gênero dentro do país. A narrativa muitas vezes é bem mais focada em acompanhar os mistérios destes fantasmas que refletem metaforicamente o lado espiritual presente na população japonesa. Assim, os filmes seguem esta linha repleta de simbolismo com uma trama mais lenta, com poucos efeitos especiais ou fantasmas maléficos, o que difere do que um público internacional costuma associar ao gênero terror como entretenimento. Ao analisar estes pontos, é possível perceber a não existência de elementos considerados importantes para a inclusão destes filmes *J Horror* na categoria de produções *mainstream* para um mercado internacional ou lançamento fora do eixo de alguns países asiáticos.

Curiosamente a questão da distribuição de tais películas fora do país recebe auxílio indireto e direto norte-americano. A primeira ajuda acontece pela forma como alguns filmes japoneses tornam-se mundialmente populares depois de serem refilmados, o que fez com que grupos de fãs internacionais passem a ter interesse em assistir as obras originais. Já a ajuda direta acontece através da distribuidora norte-americana Lionsgate, uma das maiores do mundo no gênero terror que, desde 2004, tem se encarregado da distribuição internacional dos títulos da companhia japonesa *Toho*. Porém, muitos destes filmes são lançados diretamente no mercado de DVD ou exibidos em festivais específicos do gênero.

2.2. O CINEMA DE TERROR NOS ESTADOS UNIDOS

Agora é a vez de apresentar o gênero terror nos Estados Unidos. Assim como no Japão, pesquisadores como Peter Hutchings (2004), a dupla Michelle Le Blanc e Colin C Odell (2007) e James Marriott (2004) costumam falar de um interessante paralelo que permite com que estes filmes dialoguem com questões políticas e econômicas no país. Apesar de ter uma ampla vertente temática, com obras que incluem fantasmas, o gênero nos Estados Unidos possui importantes títulos que abordam diferentes subgêneros como produções com assassinos psicopatas, possessões demoníacas, alienígenas, mortos-vivos, casas assombradas, maldições, entre diversos outros temas. Por este motivo, diferente da apresentação do cinema japonês, que focou nos fantasmas vingativos, para os filmes de terror feitos nos EUA, será feita uma apresentação sem que um nicho ou subgênero específico seja destacado.

É difícil escrever sobre uma identidade norte-americana para o que pode ser considerado um primeiro ciclo de filmes de terror. Como o pesquisador sobre cinema de terror Steven Jay Schneider (2003) define, a década de 30 foi uma síntese de métodos de produção industriais de Hollywood com inspiração na literatura. Aliás, livros fantásticos serviram de fonte para importantes produções do começo do século XX, em especial através de alguns autores britânicos como Bram Stoker e Mary Shelley. Além disso, o visual expressionista da Alemanha foi aproveitado para a criação de ambientes diferentes da realidade como castelos escuros, utilização de sombras e ângulos de câmeras que faziam tais tramas existirem apenas dentro de universos fantásticos. As narrativas apresentavam funções claras para heróis e vilões e os finais eram marcados pelo êxito do bem.

Os monstros dos anos 30 eram apresentados com aparência não muito feia ou agressiva como, por exemplo, o conde Drácula interpretado por Bela Lugosi, em 1931, ou a múmia vivida por Boris Karloff, em 1932. Apesar de serem vilões, as tramas não traziam, por exemplo, cenas excessivamente violentas ou mortes extremamente agressivas. As produções deste período inicial caíram no gosto popular e o interesse do público significou sinal verde para os estúdios investirem não apenas em filmes semelhantes, mas em *remakes* e sequências, como *A Noiva de Frankenstein*, de 1935 e *O Filho de Frankenstein*, de 1939. A produção de títulos de terror durante a década de 1940 é muito semelhante à de 1930.

Foi depois da Segunda Guerra Mundial que o gênero começou a incorporar alguns receios norte-americanos que passaram a fazer parte de suas produções e as mudanças no mundo pós Segunda Guerra impactaram na temática fílmica. Vampiros e lobisomens não assustavam mais como antes e o cinema aproveitou a paranoia com a Guerra Fria e o risco de um conflito nuclear. Como o Japão desenvolveu o seu *Godzilla* como uma metáfora relacionada com as ameaças atômicas, a década de 1950 mostrou uma América em tensão crescente com a antiga União Soviética e por isso com medo de testes nucleares e de um então possível conflito atômico. Le Blanc e Odell (2007) explicam que os filmes de terror produzidos durante a década de 1950, com ameaças atômicas, que resultavam em mutação e invasões alienígenas – ou seja, o medo de quem vem de fora, exemplificavam a paranóia desta década.

A metáfora destes filmes que traziam monstros mutantes ou de outros mundos era a de mostrar o invasor como uma ameaça aos valores e tradições da sociedade norte-americana. Assim, os papéis de heróis e vilões eram bem definidos, como também a

conclusão na qual o invasor era destruído em nome da segurança e liberdade norte-americana. Todos estes vilões costumavam ser feios e com aspectos monstruosos. Este período também foi marcado pelo surgimento da popularização dos filmes em 3D e do cinema *drive in*. Esteticamente, as cenas de mortes eram bem mais elaboradas quando comparadas com o período de 1930.

Já a década de 1960 acompanhou os jovens que frequentavam cinemas *drive in* crescerem e irem lutar pelo país na Guerra do Vietnã, o que acabou transformando o medo do que vinha de fora para gerar um olhar muito mais aterrador da própria América e isto também influenciou o cinema de terror. “Todas as noites a televisão norte-americana estava observando as atrocidades do conflito com seus soldados voltando para casa, quer mentalmente feridos ou dentro de sacos mortuários” (LE BLANC; ODELL, 2007, p.95).⁵⁹ Este foi o momento em que o cinema de terror parou de mostrar histórias que envolviam monstros para apresentar um tipo de vilão muito mais assustador: pessoas comuns. Outro tema importante relacionado com esta época, e que pode ser considerado uma mudança ao que havia sido mostrado nas décadas anteriores, foi a forma como a conclusão destes filmes acontecia. Antes, era comum ver o bem vencer o mal. Em algumas produções da década de 1960, o mal chegou a triunfar ou a conclusão era ambígua.

Dentre os filmes mais populares deste período, destaque para um com zumbis. *Noite dos Mortos Vivo*, de 1968, mostra sete personagens trancados dentro de uma casa. Lá fora, existem centenas de zumbis, mas a tensão entre os humanos é a trama real da história. A conclusão é uma das mais negativas quando a mocinha morre e o herói não consegue derrotar os zumbis sendo ele próprio morto a tiros por seus salvadores. “Este não foi apenas um filme de terror, [mas] uma representação do rancor e desconfiança na sociedade como um todo” (LE BLANC; ODELL, 2007. p.96).⁶⁰ Aqui, os vilões são violentos, monstruosos e comem pessoas vivas.

Outros filmes da época e até da década seguinte se especializaram em mostrar o homem como este ser problemático. Destaque para películas como *O Bebê de Rosemary*, de 1968, e *Carrie – A Estranha*, de 1976. Foi também a partir deste período que parte dos filmes de terror norte-americanos passou a destacar vilões e imagens muito mais violentos. *A Última Casa da Esquerda*, de 1972; *O Massacre da Serra*

⁵⁹ *Every night on television Americans were watching the atrocities unfold, their soldiers coming home either mentally scarred or inside a body bag.* (Tradução feita pelo autor).

⁶⁰ *This wasn't just a horror film, it was a depiction of the rancor and mistrust in society as a whole.* (Tradução feita pelo autor).

Elétrica, de 1974; e *Quadrilha de Sádicos*, de 1976, trabalharam com orçamentos reduzidos e mostraram o elemento humano como fruto de uma sociedade problemática. Estes filmes também ganharam destaque por cenas explícitas, o que pode ser considerado um elemento de apelo comercial da época. O vilão não é apenas um assassino, mas alguém que sequestra, tortura, mata e come a sua vítima. Dentro destes exemplos, quantos mais escatológico o filme fosse, maior parecia ser o interesse em assisti-lo.

Até um dos grandes clássicos do gênero, *O Exorcista*, de 1973, que também trabalha com elementos humanos como fruto de uma sociedade problemática como o padre sem fé e que abandona a mãe idosa ou uma metáfora do medo de mulheres independentes e da sexualidade feminina, utiliza cenas fortes para entreter o seu público. Não basta apenas mostrar uma garota possuída. A reencarnação do mal precisa ter uma aparência bestial, vomitar uma gosma verde e se masturbar com um crucifixo.

A década de 1980 viu uma popularização do gênero sem precedentes nos Estados Unidos. Este é o período dos filmes *slashers*. Tais produções geralmente trazem a figura de um assassino psicopata e força sobre humana que mata personagens jovens e adolescentes. *Halloween*, de 1978, costuma ser considerado o precursor deste subgênero ao apresentar alguns temas que iriam se tornar clichês pelo uso excessivo dentro do subgênero. Séries como *Sexta-feira 13*, de 1980, e *A Hora do Pesadelo*, de 1984, entre outras, traziam histórias simples com vilões perseguindo jovens e sem muita preocupação com a originalidade ou qualidade dos roteiros.

Este também é o período da geração MTV, que surgiu em 1984 e trouxe para a sala da família norte-americana a linguagem do videoclipe. O público mais beneficiado foi o jovem. Como fruto desta mudança visual, o gênero passaria a investir em um tipo de linguagem muito mais dinâmica e funcional para estes jovens fãs. É o terror que se apropria de alguns elementos do pop para funcionar dentro de um mercado cada vez mais exigente por novidades visuais. O ator Robert Englund (2009), intérprete do monstro Freddy Krueger da série de filmes *A Hora do Pesadelo*, explica na sua autobiografia *Hollywood Monsters* o impacto deste novo tipo de linguagem visual.

Foi dito que o estilo de [*A Hora do Pesadelo 4*] foi o Pesadelo MTV. Em 1988, vídeos musicais eram o destaque e o paradigma da edição que surgiu com a popularização destes produtos influenciou a questão visual de comerciais, programas de televisão e do cinema. Este foi o

novo visual mesclado com um cenário surrealístico dos sonhos (ENGLUND, 2009, p.175).⁶¹

Estes filmes da década de 1980 traziam um retorno claro da noção de bem e mal. No entanto, estes vilões possuem tratamento especial com várias cenas e muitos diálogos dentro do roteiro. Eles tornam-se não apenas os protagonistas, mas praticamente as estrelas dos filmes. Para o público, restava a torcida por um número cada vez maior de mortes protagonizadas por estes “astros”. O ator Kane Hodder, que interpretou Jason nos filmes 7, 8, 9 e 10 da franquia *Sexta-feira 13*, deixa claro como seu personagem era visto pelos fãs.

Eu saía, ia para a van e colocava a máscara (de Jason). Então, eu estava no meio da Times Square (onde *Sexta-feira 13 – parte 8, Jason Ataca Nova York* foi gravado). Aplausos! Centenas de pessoas. Eu me sentia como um dos Beatles. Eu apenas ficava lá, olhando. Eu estava olhando tudo isso e eles estavam loucos (HODDER, citado por BRACKE, 2005, p.208).⁶²

Já a década de 1990 tem em *Pânico* seu grande destaque, sendo este nada mais do que um produto requentado dos filmes com assassinos mascarados que surgiram depois de *Halloween*, de 1978. Uma boa maneira de compreender o período de 1980 e 1990 é observar como tais filmes se tornaram justamente franquias com várias sequências que foram produzidas pelas duas décadas seguintes. Até hoje, *A Hora do Pesadelo* possui sete capítulos e também uma refilmagem. *Colheita Maldita*, de 1984, ganhou seis continuações, enquanto *Halloween* teve oito filmes e um *remake*. Foi a partir deste momento que a prática de refilmar produções do gênero deixou de ser algo comum da própria lógica do cinema para representar uma nova fase dos filmes de terror nos Estados Unidos.

⁶¹ *It's been said that style-wise, Nightmare 4 was the "MTV Nightmare". In 1988, music videos were all the rage, and their jump-cut editing paradigm was influencing the look of commercials, mainstream television, and cinema. This new look meshed with the surrealistic dreamscape.* (Tradução feita pelo autor).

⁶² *And I came down, got in the van, and put the mask on. Then, in the middle of Times Square, I stepped out. Cheering! Hundreds of people. I felt like one of the Beatles. I just stood there, watching, I'd look over and they just went nuts.* (Tradução feita pelo autor).

2.2.1. SÉTIMA ARTE E MERCADO NOS ESTADOS UNIDOS

É importante observar que o filme de terror dos EUA não é formatado apenas para o mercado doméstico, mas sim para atingir a um público internacional e esta característica não surgiu na contemporaneidade. Desta forma, a ideia de medo pode ser, além de cultural, mais focada no entretenimento e no consumo mercadológico. Isto inclusive ajudaria a justificar o fato das refilmagens norte-americanas ganharem lançamentos nos quatro cantos do mundo. Como visto anteriormente, o terror como indústria cinematográfica surge nos Estados Unidos nos anos de 1930. Nas décadas seguintes, as produções norte-americanas foram dominantes no gênero e foi a partir do período de 1960 que tais obras consolidaram-se no mercado internacional através de filmes que hoje são considerados clássicos e que mantêm a liderança comercial na maior parte do planeta.

A diretora de Pesquisas em Comunicação da Universidade de Oregon Janet Wasko (2007) é uma das que chama atenção para a forma global que o cinema norte-americano trabalha. Na sua pesquisa, ela mostra, por exemplo, dados que apontam que cerca de 75% dos filmes exibidos no mundo são dos Estados Unidos. Parte da origem deste fenômeno tem ligação com o início da Primeira Guerra Mundial, quando as indústrias cinematográficas da Europa, como as da França, Inglaterra, Alemanha e Itália, além das de outros países ao redor do mundo, como Japão, tiveram uma diminuição brusca nas suas produções, o que beneficiou os Estados Unidos e trouxe consequências. “Entre 1914 e 1918, todo o mundo, incluindo Ásia e África (com exceção da Alemanha beligerante) só viu filmes americanos ou não viu nenhum” (MATTOS, 2006, p.37). Com o fim das guerras, muitos dos países que antes dos conflitos tinham produções fílmicas de destaque levaram anos para se recuperarem, o que favoreceu a crescente indústria norte-americana. Mattos (2006) completa que como consequência, em 1919, 90% de todos os filmes exibidos na Europa eram americanos. Já na América do Sul, esta porcentagem chegou e permaneceu durante anos a quase 100%.

[...] A vantagem competitiva dos Estados Unidos na criação e distribuição global de produtos do gosto popular deve-se a uma mistura exclusiva de condições culturais que conduzem à criação de textos ‘transparentes’ – narrativas cuja polissemia inerente encoraja sua leitura por populações diversas como se fossem nativas (OLSON,

In WASKO, 2007, p.33).

A “transparência” a que Olson se refere pode ser traduzida como elementos narrativos “facilitadores” de uma fruição global, transnacional e irrestrita. Este pensamento mundial pode ser percebido quando o próprio processo de realização fílmica de Hollywood é analisado, sendo possível perceber algumas importantes mudanças na produção norte-americana atual em comparação com as primeiras décadas de Hollywood. Martel (2010, p.87) relembra, por exemplo, que “na época de ouro dos estúdios, na década de 1920 e até o fim da década de 1940, Hollywood era um sistema centralizado e verticalizado”. Desta forma, eram os estúdios que organizavam todo o processo de produção de um filme e este caminho incluía desde a criação do roteiro até a distribuição nas salas de cinema, que muitas vezes pertenciam aos próprios estúdios. Mattos (2006) destaca que todos os profissionais envolvidos eram trabalhadores assalariados e faziam parte de uma linha de montagem na produção em massa de filmes. Além disso, a indústria fílmica nas primeiras décadas do século XX assumia a forma de um oligopólio composto pelas cinco grandes companhias⁶³ que eram ao mesmo tempo integradas e interdependentes. “Integradas porque controlavam desde a fabricação do produto até a sua consumação, e interdependente porque [...] cooperavam entre si, eliminando toda a concorrência” (MATTOS, 2006, p.52).

No entanto, este cenário mudou drasticamente quando a Suprema Corte dos Estados Unidos proibiu, em 1948, a concentração destas atividades. Como resultado, os estúdios perderam o poder de acumular funções e o processo de produção passou a ser mais descentralizado deixando a ideia de monopólio de produção apenas como sinônimo da chamada era de ouro de Hollywood. Assim, foi a partir da década de 1950 que este sistema de produção continuou industrializado, mas com as bases de linhas de montagem separadas e, por isso, com mais fluidez. Para entender esta nova realidade, Martel (2010) define a ideia de produção fílmica norte-americana como semelhante a empreendimentos autônomos.

Hoje, na nova Hollywood, um filme é financiado por um estúdio que lhe dá o “green light” (que o endossa), mas não mais o faz. O produto é entregue, sob permanente controle de agências de talentos remuneradas com um percentual sobre todas as transações, a milhares de produtoras, start-ups técnicas, pequenas e médias empresas

⁶³ As cinco grandes companhias eram: MGM, Paramount, Warner Bros, Fox (20th Century Fox após 1935) e RKO.

especializadas em escolha de elenco, pós-produção, efeitos especiais e criação de trailers (MARTEL, 2010, p.88).

O impacto na forma de produção acontece pelo fato de que se antes os funcionários eram assalariados e com contratos, a nova Hollywood possui uma realidade bem diferente. O produtor, por exemplo, é recrutado pelo estúdio para um único filme e é pago por este trabalho. Neste aspecto, existem negociações, como a cessão dos direitos autorais da obra e questões ligadas ao copyright. Neste novo modelo produtor de Hollywood, os estúdios atuam como bancos, não apenas por possuírem capital, mas por repassarem o dinheiro. Este investimento não é usado apenas na questão da produção, mas pode incluir também outros acordos como de divulgação, merchandising, fabricantes de brinquedos, entre várias outras fontes. Além disso, as negociações são feitas de acordo com cada projeto. Como garantia de retorno do capital investido, os estúdios detêm e controlam o copyright do filme.

Dentro desta lógica, outro ponto interessante deste processo produtivo de Hollywood mostra justamente como os filmes de estúdios norte-americanos ganham estes mercados estrangeiros. Claro que não é possível afirmar aqui que todos os filmes feitos nos Estados Unidos são exibidos fora do país. No entanto, o próprio Martel (2010, p.90) usa um trecho de uma entrevista com o vice-presidente da Sony Pictures, Frances Seghers, para exemplificar a importância deste mercado externo principalmente para *blockbusters*. De acordo com Seghers, “o filme todo é construído, desde a concepção, em função dos mercados internacionais que temos em vista. [...] Nossos produtos precisam ser desejados no mundo inteiro” (apud MARTEL, 2010, p.90). E são, já que o próprio vice-presidente da Sony Pictures afirma que mais de 50% da bilheteria de um filme muitas vezes vem do exterior.

A cientista social em cinema e políticas sociais Alessandra Meleiro também apresenta um possível motivo desta dominação de Hollywood nos mercados mundiais. Para Meleiro (2007), é necessário pensar no chamado *cultural discount*, que é interpretado como o apelo universal que as tramas de Hollywood possuem. Além dos próprios roteiros, que podem seguir linhas narrativas criadas para funcionarem dentro de uma lógica de consumo internacional, o uso generalizado do inglês em todo o mundo também permite moldar o formato e o tipo de drama produzido pela indústria de entretenimento americana como uma forma de arte universal que é pensada e produzida para um público quase mundial.

Seguindo novamente a lógica de indústria cultural e de consumo, além da ideia

proposta pela estética da repetição, onde o público precisa se identificar com a fórmula para consumi-la, é possível coletar algumas pistas. Assim, pela demanda de exibição mundial das películas dos EUA, é correto imaginar que boa parte do público internacional do cinema, não apenas de terror, mas de demais gêneros, como aventura, comédia e drama, estaria acostumado a reconhecer com mais facilidade justamente o tipo de linguagem dos filmes *made in America*. Aqui existe praticamente um processo de acomodação do produto que é consumido, o que transforma a produção norte-americana em um círculo, dentro da lógica da estética da repetição, uma vez que o público internacional está acostumado a reconhecer tais símbolos.

Se Hollywood domina o mercado internacional, também é correto destacar que os seus filmes do gênero terror igualmente possuem grande representatividade fora dos Estados Unidos. Como exemplo, basta pesquisar as listas sobre os 10 melhores títulos de todos os tempos, como a publicada pelo site inglês TimeOut⁶⁴, e identificar o destaque norte-americano⁶⁵. Aqui é importante deixar claro a qualidade fílmica das produções em questão. Porém, é possível acreditar que por ser o maior representante do gênero e ter boa parte de seus filmes exibidos internacionalmente, os elementos trabalhados pelo cinema de terror norte-americano contemporâneo são de fácil reconhecimento para grupos internacionais. Neste caso, a narrativa também é de fundamental importância, já que todo filme é feito para um público e este produto precisa se enquadrar em alguns pontos para conseguir uma plateia consumidora cada vez maior.

Além deste processo, a popularidade do gênero terror nos Estados Unidos parece ter encontrado o público ideal no jovem e adolescente que frequentava os cinemas *drive-in*. Este formato de exibição começou timidamente nos Estados Unidos em 1933. O fenômeno do *drive-in* se apoiava no preço de dois dólares por carro, embora também fosse cobrado ingresso individual por pessoa. “Em 1956, existiam portanto mais de quatro mil *drive-ins* na América, e neles são vendidos mais entradas que nos cinemas tradicionais” (MARTEL, 2010, p.46). É importante observar que esta forma de consumir cinema passou a atingir um novo público, mais jovem, que usava jeans, camiseta e adorava ir ao cinema: o adolescente. Culturalmente foi também uma grande

⁶⁴ Disponível em: < <http://www.timeout.com/london/film/the-100-best-horror-films-21>>. Acesso em: 24 fev. 2013.

⁶⁵ De acordo com esta lista, os dez melhores filmes de terror são: *Despertar dos Mortos* (EUA), *Suspiria* (Italia), *Halloween* (EUA), *O 3º Homem* (Inglaterra), *A Coisa* (EUA), *Alien* (EUA), *Psicose* (EUA), *O Massacre da Serra Elétrica* (EUA), *O Iluminado* (EUA) e *O Exorcista* (EUA). A maioria destes filmes aparece em listas feitas por outras fontes.

mudança na forma de ver filme, uma vez que a questão técnica ou de roteiro da película nem sempre era o mais importante. Como constata Martel (2010, p.46), “a qualidade da imagem não é boa, mas não faz mal: belas mulheres desfilam no carro. (...) O *drive-in* desempenhou um papel importante nas primeiras experiências sexuais dos adolescentes americanos”.

Esta nova forma de assistir a filmes também foi responsável pela grande produção de películas de baixo orçamento, incluindo aqui obras de terror e ficção científica, que muitas vezes não tinham espaço nas salas tradicionais. Assim, o cinema de terror passou, desde aquela época, a ter no jovem um admirador fiel e, mais importante, que não parecia tão exigente quanto um público adulto tradicional. Os adolescentes passaram então a consumir com frequência o gênero e as produtoras perceberam logo este filão de mercado, fazendo com que parte destes filmes fosse trabalhada para atingir um maior número possível de adolescentes, o que poderia significar alterar a história ou deixar as cenas mais sanguinolentas de fora para conseguir uma censura de classificação etária mais amena.

E foi justamente este público adolescente que começou a frequentar os multiplexes. Tratar estas salas como um espaço de experiências significa reconhecer também os agendamentos sazonais que os gêneros cinematográficos possuem. De acordo com Martel (2010), há três épocas do ano determinantes para o sucesso comercial de filmes de grandes estúdios: o verão norte-americano (entre julho e agosto), onde são lançados os maiores *blockbusters*; o Natal (dezembro), quando os dramas familiares e as comédias românticas assumem o protagonismo dos lançamentos e o Halloween (em outubro) quando os filmes de terror ganham destaque nos sistemas de exibição.

O agendamento do cinema de terror nestes espaços exige uma série de adequações do produto uma vez que a programação é prioritariamente *mainstream*. Por exemplo, as obras estrangeiras legendadas são evitadas e os filmes proibidos para menores de 13 ou 17 anos não são muito valorizados. Ao analisar, por exemplo, as produções *J Horror*, é possível constatar novamente que a maioria das películas apresentadas aqui possui classificação *rated*, para maiores de 17 anos. Com relação aos *remakes*, acontece o inverso. Filmes como *O Grito*, *Água Negra*, *Uma Chamada Perdida*, *O Chamado* e *O Chamado 2* ganharam PG-13 de classificação ou seja, são permitidos para maiores de 13 anos. Das refilmagens, apenas *Pulse: A Última Dimensão*, *remake* de *Kairo*, foi classificado como *rated*.

A lógica de mercado faz com que os filmes de terror que são refilmados por grandes estúdios tenham o multiplex como destino de exibição. Muitas vezes, o simples fato da obra estar em cartaz em uma destas salas já aumenta as possibilidades de lucro. Este processo inclui não apenas películas de terror japonesas refeitas por produtores norte-americanos, mas também filmes icônicos do gênero que recentemente também ganharam novas versões. Como exemplo, produções paradigmáticas como *O Massacre da Serra Elétrica* e *A Morte do Demônio* ganharam *remakes* lançados nos cinemas comerciais em 2013, com a suposta promessa de “trazer à tona”, agora através de novas tecnologias de exibição, incluindo 3D, o medo e os sustos proporcionados pelas obras originais.

O que chama atenção especialmente nestes novos filmes é o fato de que se tratam de obras com alto investimento. O novo *O Massacre da Serra Elétrica 3D – A Lenda Continua*⁶⁶, dirigido por John Luessenhop, teve orçamento de US\$ 10 milhões, já o *remake* de *A Morte do Demônio*, dirigido por Fede Alvarez, custou US\$ 14 milhões, enquanto os filmes originais custaram US\$ 83 mil e US\$ 375 mil respectivamente. Os altos valores das novas produções demandam disposições tecnológicas que incluem filmagem com câmeras especiais, edição de som para salas equipadas com sistemas sonoros digitais e as lógicas de adensamento da experiência audiovisual cujas exibições aconteceram em salas multiplexes. Este endereçamento mercadológico segue padrões de modo que os filmes sejam “aceitos” para serem exibidos nesse complexo de salas.

Outro ponto interessante desta segunda análise mostra como os filmes de cada país ganham mercados internacionais. Por exemplo, não é possível afirmar que todos os títulos de terror norte-americanos são exibidos fora do país. Na verdade, as películas que são escolhidas para este mercado internacional possuem algumas características particulares. Os quesitos que contam ponto na hora desta escolha são específicos, como pertencer a um grande estúdio, o orçamento investido, atores famosos no elenco, entre outros. No entanto, nenhum destes elementos é de maior importância do que a capacidade deste filme despertar o interesse internacional de plateias de diferentes países. É aqui que o *cultural discount* vai ser de importância fundamental para garantir o sucesso ou não de um filme fora do mercado doméstico norte-americano. Todos estes pontos vão fortalecer a ideia de que o retorno financeiro será recompensador para cobrir

⁶⁶ *O Massacre da Serra Elétrica 3D – A Lenda Continua* começa no exato momento no qual o filme original termina. Porém, ele foi divulgado como uma “releitura” em 3D do filme de 1974. Desta forma, esta seria a segunda refilmagem de *O Massacre da Serra Elétrica*. A primeira foi lançada em 2003 e teve direção de Marcus Nispel.

a divulgação internacional.

O Chamado é um ótimo exemplo, pois preenche vários requisitos que fazem com que plateias internacionais tenham interesse por assisti-lo. O filme foi produzido pela Dreamworks, empresa de Steven Spielberg, é estrelado pela atriz Naomi Watts⁶⁷ e a trama é claramente adaptada para atingir um mercado internacional. Os elementos do medo funcionam como entretenimento para uma plateia global com cenas repletas de efeitos especiais e sonoros enquanto a vilã não possui toda a ambiguidade dos fantasmas japoneses⁶⁸. Outro exemplo de refilmagem que ganhou o mundo é o filme *O Grito*, de 2004. O *remake* de *Ju-On*, de 2002, foi produzido pela *Columbia Pictures*, dirigido por um cineasta japonês e ambientado em Tóquio. Mesmo assim, a película possui elementos claramente pertencentes ao cinema norte-americano de terror voltado ao entretenimento para uma plateia global como, por exemplo, a participação da atriz principal Sarah Michelle Gellar⁶⁹. *Ju-On* traz um roteiro com histórias fragmentadas tanto mostrando ações do passado como no presente. Já a refilmagem opta por uma narrativa focada em uma única trama e sem variações de tempo. Mesmo se passando em Tóquio, os diálogos do *remake* são na sua maioria em inglês, uma vez que a personagem de Gellar é uma norte-americana que está com o namorado no Japão.

Todo este esforço parece ter resultado direto na bilheteria. Soriano (2011)⁷⁰ explica que *The Ring* custou US\$ 48 milhões e arrecadou US\$ 249 milhões, sendo US\$ 129 milhões apenas nos Estados Unidos. A questão da distribuição internacional dos filmes colabora com estes valores, mas não é o único fator responsável. A própria familiaridade com a qual o público reconhece estes produtos tem impacto positivo para garantir o sucesso, pelo menos comercial, de um filme. Outro elemento visto anteriormente que ajuda nesta matemática responde como a censura branda dos filmes.

⁶⁷ Atriz inglesa. Trabalhou em filmes de sucesso como *King Kong*, *Cidade dos Sonhos*, *O Impossível*, *21 Gramas*, recebendo por este último a indicação ao Oscar de melhor atriz.

⁶⁸ Este tema da ambiguidade dos fantasmas dos filmes *J Horror* será debatido no capítulo 3.1.

⁶⁹ Atriz norte-americana. Ganhou popularidade com o seriado *Buffy – A caça-vampiros* e também trabalhou em filmes como *Pânico 2*, *Eu Sei o que Você Fez no Verão Passado*, *Scobby-Doo*, entre outros.

⁷⁰ Disponível em: <<http://movies.yahoo.com/news/makes-american-remake-japanese-horror-successful-223100569.html>>. Acesso em: 20 jan. 2013.

CAPÍTULO 3 – ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE *RINGU* E *O CHAMADO*

A partir deste momento, e depois de termos feito a análise extratextual do contexto produtivo, vamos “entrar” nas obras de forma mais imersiva e textual através do estudo de três elementos da dramaturgia fílmica de *Ringu* e de *O Chamado*. O primeiro destes responde como as entidades sobrenaturais Sadako e Samara. O fato de estarmos analisando duas películas de terror pontua a representatividade que o vilão possui dentro da trama, o que justifica a inclusão das assombrações nesta análise. Além delas, este capítulo também vai trazer uma leitura detalhada com as protagonistas Reiko e Rachel. A escolha deste segundo elemento acontece pela narrativa comum presentes em obras do gênero onde o vilão persegue o protagonista e este precisa vencer o mal para sobreviver. Por fim, a estética sonora será escolhida como terceiro ponto de debate uma vez que é comum ler críticas e resenhas que apontam diferenças entre o som nos dois filmes e como estas características ajudam na formatação do resultado final das películas.

3.1. PRODUÇÃO DE SENTIDO DE FANTASMAS

Neste momento, já se torna repetitivo destacar que as características existentes nas culturas dos Estados Unidos e do Japão podem gerar identidades próprias para cada uma das versões dos filmes de terror produzidos em ambos os países. Assim, um primeiro elemento de análise será o reenquadramento do medo por meio das diferenças entre os vilões dos dois filmes. *Ringu* foi dirigido pelo japonês Hideo Nakata, responsável por outras produções de terror como *Honogurai mizu no soko kara*, *Ringu 2* e posteriormente pelo *remake* norte-americano de *O Chamado 2*. A trama de *Ringu* conta a história da jornalista Reiko Asakawa (Rikiya Otaka), que está tentando produzir uma matéria sobre uma lenda urbana relacionada a uma misteriosa fita de VHS amaldiçoada. De acordo com relatos, todos que assistem ao vídeo morrem sete dias depois. Paralelo a investigação para a reportagem, Reiko recebe a notícia da morte da sua sobrinha Tomoko e ao ir ao velório, algumas colegas atribuem o falecimento da jovem à fita misteriosa.

Reiko encontra um recibo de revelação fotográficas no quarto da sobrinha e ao pegar as fotos, descobre que sete dias antes de morrer, Tomoko havia passado um fim

de semana com outros três amigos em um chalé localizado nas montanhas na região de Izu. No entanto, em algumas das fotografias, os rostos dos quatro amigos aparecem borrados. Reiko descobre então que os outros três jovens também morreram. Os casos são tratados como misteriosos pela polícia já que a autópsia aponta que os corações das vítimas simplesmente pararam e que os quatro morreram com seus rostos congelados em expressões de pânico.

A jornalista vai até o chalé onde a sobrinha e os amigos passaram o fim de semana e encontra uma fita VHS sem inscrição ou capa. Ela assiste ao vídeo, composto por estranhas imagens e com qualidade ruim. Logo após assistir a fita, o telefone toca e ela atende, escuta um estranho ruído, semelhante ao som do vídeo e logo desliga assustada. Acreditando estar amaldiçoada, Reiko pede ajuda ao pai do filho dela, Ryuji Takayama (Hiroyuko Sanada), e faz uma cópia para ele analisar. Ryuji assiste, mas o telefone não toca. Os dois decidem investigar a origem da fita dentro do prazo de sete dias. No meio da ação, o filho de Reiko e Ryuji, Yoichi (Rikiya Ôtaka), também assiste a fita. Posteriormente descobre-se que as ações sobrenaturais são resultado da energia mental e espiritual de Sadako Yamamura (Rie Ino'o), que morreu depois de ter sido atirada e trancada viva dentro de um poço trinta anos atrás.

Ao final, Reiko e Ryuji encontram o local onde o corpo de Sadako estava. Assim, a dupla acreditou ter acabado com a maldição. A localização do cadáver acontece uma semana após Reiko ter assistido a fita. No dia seguinte, Ryuji morre em condições semelhantes as demais pessoas que viram o VHS. Assim, a jornalista percebe que a única forma de sobreviver à ira de Sadako é fazer uma cópia da fita e pedir para que outra pessoa a assista, o que faz com que a maldição seja transferida para quem viu a cópia por último. Ao final, Reiko pede ao próprio pai que assista ao VHS com o intuito de salvar Yoichi deixando a ideia de que o mal não tem fim.

Na refilmagem, *O Chamado*, a direção ficou por conta do norte-americano Gore Verbinski, conhecido por ter dirigido três filmes da série *Piratas do Caribe*, nos anos de 2003, 2006 e 2007. A personagem da jornalista Reiko Asawaka se transformou em Rachel (Naomi Watts), o pai do filho dela recebeu o nome de Noah (Martin Henderson), o garotinho foi rebatizado como Aidan (David Dorfman), enquanto o fantasma Sadako Yamamura se tornou Samara Morgan (Daveigh Chase). O enredo é o mesmo da trama original, embora a construção de alguns elementos seja diferente. Vamos trabalhar aqui como foram os reenquadramentos feitos com a personagem Sadako Yamamura para a criação de Samara. Quais mudanças foram feitas para que Samara pudesse se adequar

como personagem de um filme de terror norte-americano? Desta forma, vamos dar início a comparação entre as duas personagens utilizando a análise textual proposta por Aumont e Marie para tratar as vilãs, ilustradas na figura 04, de forma comparativa.

Figura 04 - Na esquerda, a japonesa Sadako. Na direita, a norte-americana Samara.



Fonte: *Ringu* e *O Chamado*

Vamos começar pela apresentação e origem das personagens. A menina morta responsável pela maldição na versão japonesa é interpretada pela atriz Rie Ino'o. No filme, Sadako é filha de Shizuko, no entanto, não está claro quem é o pai da garota. Existe uma cena em *Ringu* na qual Ryuji se questiona sobre a possibilidade de apenas a mãe da garota ser deste mundo. O significado desta informação nunca é explicado. No filme, Sadako é uma garota na faixa etária de 16, talvez 17 anos, e herdou alguma variação dos poderes da sua mãe, que era clarividente⁷¹. No entanto, Sadako tinha um dom diferente e mais forte. Como exemplo, ela podia matar uma pessoa com a força do pensamento.

Ainda sobre as personagens, em *Ringu*, é importante deixar claro que mesmo sendo responsável pela fita maligna, não é possível apontar Sadako como a reencarnação do mal. Isso é extremamente importante para compreender alguns aspectos relacionados com o comportamento da garota durante o filme e questionar a ausência dos mesmos em *O Chamado*. Como visto antes, tal retórica também acontece em várias produções japonesas e contos relacionados com fantasmas do sexo feminino. Aqui é importante lembrar da ideia discutida por Su-Lin (2007), quando ela explica que *Ringu* reflete um ponto de vista característico do cinema japonês e que este aspecto pode ser usado para justificar o que aconteceu com Sadako para que ela se tornasse o

⁷¹ De acordo com a parapsicologia, a clarividência é uma forma de percepção visual além dos olhos físicos. Isto pode incluir ver outros planos espirituais ou presságios de ações que ainda não aconteceram.

fantasma maligno visto no filme.

Se analisarmos o passado de Sadako, o único exemplo de seu lado maléfico enquanto estava viva pode ser visto quando a garota foi responsável pela morte inesperada de um jornalista. No entanto, mesmo esta ação tinha uma razão para ter acontecido. No episódio em questão, a mãe de Sadako tentava mostrar suas habilidades psíquicas para um grupo de pessoas. De repente, os repórteres presentes começaram a atacar Shizuko acusando-a de ser uma mentirosa. Durante a ocasião, Sadako, que possivelmente tentava proteger a mãe, matou um dos jornalistas com o seu próprio poder. Naquele momento, a garota tinha seis ou sete anos de idade. Desta forma, é possível suspeitar que Sadako não sabia como ela era poderosa ou talvez a diferença entre a vida e a morte. Se estudarmos a infância de Sadako, é possível dizer que ela foi vítima de seus próprios poderes e quem mais sofreu com eles.

Quando criança, era comum para ela usar suas habilidades psíquicas em casa, como podemos ver durante as suas memórias. Há uma cena sobre a infância de Sadako, representada na fita VHS, na qual ela pode mover um espelho telepaticamente enquanto Shizuko está se penteando. Isto significa que Sadako quando criança possivelmente não sabia que era diferente das outras pessoas. Após o episódio com os jornalistas, Shizuko se matou pulando dentro de um vulcão. Depois disso, Sadako passou a viver com o marido da mãe, Dr. Ikuma, um homem que estava mais interessado em estudar as habilidades paranormais de Shizuko do que amá-la como mulher. Ele foi o responsável por atirar Sadako dentro do poço e trancá-la viva lá.

É importante lembrar que a presença de um fantasma de uma mulher em contos populares japoneses reflete justamente mães, esposas e filhas que eram ou pessoas boas ou não tão completamente maléficas. No entanto, estas mesmas mulheres foram brutalmente assassinadas por homens que exerciam função social de autoridade e de proteção como um pai, um marido ou um amante. Após a morte, as almas delas retornam como seres sobrenaturais aterrorizantes e, acima de tudo, com poder de vingança. Voltando à ideia de certo e errado e como estas ações podem mudar o fluxo da vida, é possível afirmar que o comportamento de Sadako foi alterado por causa das ações erradas que fizeram com que ela fosse morta. Além do fato destes espíritos terem sido de pessoas assassinadas violentamente, eles (os fantasmas) não tiveram direito às cerimônias religiosas típicas dos velórios no Japão onde existe a crença do reencontro com os ancestrais. Por isso, tais entidades ficam na terra sem descansarem em paz.

Na versão norte-americana, a garota fantasma é chamada Samara Morgan, interpretada por Daveigh Chase. A real origem da menina, que no *remake* tem 12 ou 13 anos, é um mistério e a única informação disponível é que ela foi adotada por Anna Morgan. Quando tentamos fazer a mesma análise com Samara, nos deparamos com um fantasma mais maléfico e que se parece muito com vilões de outros filmes de terror norte-americanos. Por esta razão, não é possível encontrar todas as informações sobre o passado de Samara que justifiquem os seus atos do presente como com Sadako. Aparentemente, os Morgans eram uma família comum até o momento em que Samara entrou nas suas vidas. Aqui temos uma primeira observação ligada à ideia norte-americana do medo de algo ou alguém que vem de origem desconhecida para abalar os valores e ameaçar o *American way of life*. Quando ela se tornou parte de rotina diária da família, todos os aspectos relacionados à normalidade começaram a mudar de forma negativa. A mãe adotiva de Samara fica desequilibrada mentalmente. No final, é a própria Anna Morgan quem atirou Samara dentro do poço, para depois, ela mesma se matar.

Antes de ser morta, Samara foi questionada por médicos sobre seus sentimentos e comportamentos e sua resposta foi que ela simplesmente fere as pessoas e tal ação nunca iria parar. Diferente de Sadako, que aparentemente agia de forma natural enquanto viva, parece existir uma áurea maligna ao redor de Samara desde sempre. Na fazenda na qual a família Morgan mora, os animais ficam agitados próximos da garota e chegam a morrer de uma misteriosa doença.

Isto deixa muito claro a ideia de bem e de mal dentro do filme. Já vimos que esta característica é facilmente reconhecida em importantes fases do cinema de terror norte-americano. No entanto, existe outro aspecto que pode ser incluído nesta ideia de mal versus bem. A produção e o lançamento de *O Chamado* aconteceram logo após os atentados terroristas de 11 de setembro de 2001. Em seu trabalho sobre o impacto dos ataques ao World Trade Center para o cinema de terror, Matt Reeves (2008)⁷² argumenta que depois desta data, parte dos filmes do gênero passaram a refletir o medo e a ansiedade projetados por pessoas que vem de fora semelhante ao que aconteceu durante a década de 1950, mas de forma mais potencializada. Trata-se de um período no

⁷² Disponível em: <http://www.apwadenius.com/apwadenius.com/THE%20HORROR%20FILM_files/Post-9_11%20Horror_website.pdf>. Acesso em 22 maio 2012.

qual a população norte-americana aderiu a política da guerra ao terror⁷³ em função da preservação da segurança e dos valores norte-americanos. Na América de 2002, ano de produção de *O Chamado*, a ideia de bem e mal estava muito bem definida e Samara representa este vilão do século XXI. Ela é má, é diferente daqueles que a recebem e ameaça a paz da família norte-americana.

Outra diferença entre Sadako e Samara é a maneira como cada um dos fantasmas é apresentado. Em *Ringu*, semelhante a várias histórias de assombrações feitas no Japão, Sadako nunca fala e não vemos o rosto dela, que está sempre coberto por seus longos cabelos pretos. A única sequência na qual é possível ver parte da face de Sadako, ilustrada na figura 05, é durante dois segundos, no final do filme, quando a câmera mostra apenas o olho esquerdo e deformado dela.

Figura 05 - O rosto de Sadako permanece um mistério durante todo o filme.



Fonte: *Ringu*

Para Samara, é possível ver seu rosto várias vezes, exemplificado na figura 06, e ela também fala durante o filme. Outro aspecto relacionado com Samara acontece no final de *O Chamado*, quando de repente, ao atacar uma de suas vítimas, o rosto da garota muda drasticamente para se tornar um monstro feio e asqueroso. Chen (2009)⁷⁴ chama atenção para esta diferença e inclusive afirma que as informações adicionais,

⁷³ O governo do então presidente norte-americano George Bush criou o termo guerra ao terror para combater o terrorismo.

⁷⁴ Disponível em: <<http://www.reeltalkreviews.com/browse/viewitem.asp?type=review&id=327>>. Acesso em: 10 fev. 2013.

como o rosto de Samara e os seus diálogos, diminuem o mistério em torno da personagem.

[Em] *O Chamado* [...], nós começamos a ver o doce rosto de Samara claramente pelo menos algumas vezes antes de sua cena final. Diferente da silenciosa Sadako, também escutamos muito Samara falar. Quando tudo isso é colocado junto, tais cenas em *O Chamado* acabam sendo menos eficazes do que em *Ringu* (CHEN, 2009).⁷⁵

Figura 06 - Samara Morgan com ar de criança e como ser do mal em *O Chamado*.



Fonte: *O Chamado*

No entanto, esta questão da apresentação e diferenças entre as personagens deve ser estudada além do que foi visto até agora. Os planos e sequências envolvendo Sadako e Samara podem trazer outras pistas para a questão aqui debatida. Para isto, Aumont e Marie (2004) chamam atenção para a ideia de planificação - o estudo dos planos e da sequência narrativa como instrumentos de descrição. Para os autores, este tipo de estudo é um ponto praticamente indispensável para a análise de um filme seja na sua totalidade, narrativa ou montagem.

Para este caso, o debate proposto pela dupla vai auxiliar na coleta de dados feita até o momento sobre a formatação das personagens Sadako e Samara e como as duas são vistas em cena. Aqui é importante explicar a definição de planos como sendo trechos de filmes rodados sem interrupção. Já as sequências, de acordo com Aumont e Marie (2004), são combinações de planos através de unidades narrativas e espaços-temporais. No caso de Sadako, tomamos como exemplo a icônica cena na qual a personagem sai da televisão para atacar o personagem Ryuji. A sequência tem duração

⁷⁵ [In] *The Ring* [...], we get to see Samara's rather sweet face clearly for at least a couple of times before her final scene. We also hear her speak a lot, unlike the silent Sadako. When all this is put together, *The Ring's* payoff scene ends up being less effective than it was in *Ringu*. (Tradução feita pelo autor).

de 02'42'' e é composta por 37 planos. Já a versão norte-americana⁷⁶ dura 02'47'' e é formada por 45 planos⁷⁷. Uma importante observação feita por Aumont e Marie (2004) é que não existe um número específico de planos para uma sequência ou um filme. O que será observado aqui é como Sadako e Samara são mostradas nos planos e como estes são filmados.

A primeira observação é quanto ao plano em movimento, quando a câmera se move durante a ação, e quanto ao plano estático, quando a imagem fica parada. Dos 37 planos da sequência analisada em *Ringu*, nove são com a câmera em movimento. Demais planos são estáticos ou com movimentos bastante sutis e lentos que são quase imperceptíveis. Sadako aparece em 16 cenas. Não há utilização de zoom. Já em *O Chamado*, dos 45 planos, Samara aparece em 12. Do total, são 26 planos em movimento e alguns destes utilizam zoom. Os demais são estáticos ou com movimentos bastante lentos.

Por meio destes planos que compõem a sequência das vilãs atuando no mundo real, é possível perceber que ambas são mostradas de formas diferentes. No caso de Sadako, quase todos os planos são estáticos e os poucos movimentos são bastante sutis, típicos dos filmes *J Horror*. Tal montagem, semelhante ao que é visto durante toda a projeção, cria sequências densas e fortes para provocar medo justamente pela sua naturalidade. A própria movimentação de Sadako neste final também deve ser pontuada como um fator de destaque. Aqui há um trabalho de criar um caminhar de modo estranho, não humano e sobrenatural, onde o medo é construído pela estranheza de um personagem carente de informações e, por estes motivos, capaz de qualquer coisa.

É importante observar que se trata da primeira cena na qual a personagem é vista em ação durante todo o filme. As poucas sequências anteriores, como o flashback apresentando quem é a mãe de Sadako, trazem apenas rápidas participações da garota. Neste aspecto *Ringu* é construído para permitir que o público colete pistas, mas sem avançar muito em uma das principais questões do filme, que é saber como as vítimas morrem. Em determinado momento, descobre-se que Sadako é a responsável pela maldição da fita de vídeo, mas até aquela conclusão nem os personagens, muito menos o público, sabem como as pessoas morreram. Assim, manter um mistério em volta de Sadako torna-se funcional já que ninguém sabe do que ela é capaz ou o que realmente

⁷⁶ Esta sequência é intercalada com cenas de Rachel telefonando para Noah ou dirigindo até a casa dele.

⁷⁷ Destes 45 planos, seis são de Rachel telefonando e dirigindo para a casa de Noah. A contagem destes 45 planos termina no momento em que Noah morre. Ou seja, sem as cenas de Rachel chegando ao endereço de Noah e encontrando o corpo dele.

acontece ao final do prazo de sete dias.

Além disso, a presença de Sadako é claramente real. Com exceção da cena onde testemunhamos a transfiguração de Sadako do aparelho de televisão para o plano físico, vista na figura 07, aqui realizada através de um efeito técnico simples, toda a sequência é mostrada sem a utilização de feitos especiais, o que representa outra característica dos filmes *J Horror*. A personagem está vestida de branco e com seus cabelos cobrindo o rosto. Um aspecto diferente e feio é visto nas unhas, que teriam caído por Sadako tentar escalar o poço, além de uma maquiagem sutil (ou seria uma máscara escolhida pela produção para representar a deformidade da entidade?) na cena na qual o olho deformado de Sadako é visto rapidamente. Como um ser estranho, a garota caminha de forma lenta e semelhante a uma pessoa que estivesse com ossos do corpo quebrados. Ao se contorcer, fazendo com que os ombros alternem-se e com os braços jogados em posição frontal ao corpo, Sadako reproduz este caminhar não humano. Todos estes elementos dos planos, da ausência de efeitos e de informações são características comuns ao *J Horror* e reconhecidas por críticos como funcionais dentro do gênero.

Figura 07 - Sadako é um corpo físico e de movimentos lentos em *Ringu*.



Fonte: *Ringu*

Quando a mesma sequência passa a ser vista com Samara, a direção opta por planos muito mais movimentados, inclusive com zooms. Esta forma de mostrar o vilão e de conduzir visualmente o filme parece comum ao cinema de terror norte-americano. Ao mesmo tempo, tanta movimentação de câmera em cena faz com que Samara não aja como um ser estranhamente sobrenatural, como Sadako, mas se assemelhe a um animal caçando, como mostrado na figura 08. A segunda cena da personagem depois de sair da televisão ilustra bem esta ideia. Samara parece ter total domínio do seu corpo, que

aparenta inclusive ter se adaptado a sair de televisões e perseguir vítimas. Ela não possui um andar não humano, mas sim o de uma pessoa com consciência de como se mover.

Figura 08 - Samara se movimenta como um animal caçando a sua presa



Fonte: *O Chamado*

Além disso, Samara é um corpo digital em cena. Tentando reproduzir a estética da televisão, a garota fantasma é vista como um espectro semelhante a imagem estática de uma TV com problema de antena ou sinal. Como visto na figura 09, Samara chega inclusive a ter “problema de interferência” na sua imagem.

Figura 09 – Samara parece sofrer “interferência” como uma imagem de televisão com problema de sinal.



Fonte: *O Chamado*

A sequência também traz uma Samara maquiada para se assemelhar aos monstros tão comuns em Hollywood. A visão do rosto maléfico de Samara representa bem o tipo de formatação que a personagem ganha dentro da trama americana. Além da face completamente deformada, o olhar de Samara é malévolo, como se calculasse friamente o ataque às suas vítimas. No entanto, como Samara aparece em outras sequências, inclusive falando, o impacto torna-se bem menos quando comparado com a versão original. O próprio mistério de como as pessoas morrem perde um pouco do seu

impacto, já que a figura de Samara foi vista e ouvida em cenas anteriores, o que diminui a surpresa da cena final.

3.2. AS PROTAGONISTAS

Aqui será feita a análise comparativa entre Reiko, de *Ringu*, e Rachel, de *O Chamado*. Ambas respondem como as protagonistas que vão investigar e enfrentar o mal que ameaça não apenas as suas vidas, mas igualmente salvar os seus respectivos filhos. Para este estudo, tanto Reiko quanto Rachel também serão chamadas de “mocinhas”⁷⁸ e de heroínas.

Conforme já foi visto até agora, é comum ler críticas tanto em revistas de cinema como em blogs de filmes de terror que apontam para as diferenças nos elementos de formatação, comportamento e ação do vilão. No entanto, a inclusão da análise com as protagonistas dos dois filmes não acontece primordialmente por elas serem comparadas em críticas e resenhas. Tais textos raramente destacam ou apresentam diferenças⁷⁹ entre Reiko e Rachel. A análise aqui proposta acontece para permitir uma leitura complexa da concepção das personagens completando então o estudo já feito com as antagonistas Sadako e Samara.

Antes de nos aprofundarmos na análise entre as “mocinhas” de *Ringu* e *O Chamado*, torna-se necessário trazer algumas observações sobre a própria figura feminina no cinema de terror. O trio Penner, Schneider e Duncan (2012) afirma que as mulheres são claramente personagens vulneráveis, o que torna plausível, por mais que o roteiro traga uma trama inverossímil, colocá-las em situação de perigo, seja em uma casa assombrada no meio do nada ou perseguidas por um assassino mascarado. No entanto, esta definição nos parece simplória.

A participação feminina em tramas de terror pode ser bastante variada além de enquadrada em diferentes subgêneros. Desta forma, a presença da mulher em películas de terror pode ser analisada desde as personagens que logo vão morrer durante a trama até aquela que vai sobreviver para o embate final contra o monstro ou assassino, podendo inclusive vencer o mal e estar presente no próximo filme da série, caso trate-se

⁷⁸ A palavra mocinha é um termo coloquial comumente associada à figura da protagonista feminina, que também responde como a heroína. No Brasil, o termo tem grande ligação com a protagonista de novelas. No entanto, a expressão mocinha também é utilizada em livros e filmes.

⁷⁹ Aqui entendemos que o fato das personagens não serem apontadas como diferentes não significa que elas sejam iguais.

de uma franquia.

As primeiras produções do gênero dentro de um ciclo ou subgênero, neste caso os filmes expressionistas da Alemanha⁸⁰, já traziam mulheres como personagens de destaque perseguidas pelos vilões, que nestas obras eram representados por homens. Com o passar dos anos, a figura feminina como vítima ou heroína continuou presente nas tramas de terror se adequando ao que era comum em determinado ciclo que fazia sucesso na época.

Dentre os subgêneros, um parece chamar atenção pela forma como a figura feminina é apresentada. A pesquisadora Carol Clover (1992) explica que coube aos filmes conhecidos como *slashers*, que se popularizaram nos Estados Unidos a partir das décadas de 1970 e 1980, a conceitualização do termo *final girl*, que é comumente usado para as personagens protagonistas deste subgênero. Películas como *Halloween*, de 1978; *Sexta-feira 13*, de 1980; *A Hora do Pesadelo*, de 1984, por exemplo, traziam tramas de um assassino humano, ou mesmo sobrenatural, que perseguia um grupo de jovens. No *slasher* não é apenas a protagonista que obedece a certos padrões. Parte das vítimas nestes filmes era geralmente formada por meninas promíscuas ou sexualmente ativas. Já a “mocinha” comportada, ou mesmo a virgem, iria ser a sobrevivente. Sean S. Cunningham, diretor de *Sexta-feira 13*, explica no documentário *Return to Crystal Lake: Making Friday the 13th*, de 2003, que existem algumas regras nos filmes *slashers* que já são comumente funcionais. Como exemplo, Cunningham destaca o fato de matar as personagens femininas promíscuas, mas deixar a virgem sobreviver, em uma leitura que pode ser considerada sexista da figura da mulher tratada nestes produtos midiáticos.

Nos seus estudos sobre as teorias cinematográficas, Robert Stam (2000) destaca a importância do movimento feminista na sétima arte. Para ele “o período pós-68 testemunhou um declínio generalizado do prestígio do marxismo e o surgimento da nova política de movimentos sociais como o feminismo, a liberação gay, a ecologia e o apoio às minorias” (STAM, 2000, p.192). Não é possível apontar o feminismo apenas como uma luta que tem como principal objetivo trazer igualdade entre os gêneros. Stam (2000) fala do movimento não como algo singular, mas plural e que possui origens milenares que remontam, por exemplo, para a figura mítica de Lilith⁸¹, assim como as

⁸⁰ Produções como *O Gabinete do Dr. Caligari*, de 1920, e *Nosferatu*, de 1922, apenas para citar algumas

⁸¹ No folclore popular hebreu, ela teria sido a primeira mulher de Adão, antes mesmo de Eva. Lilith não teria se submetido a Adão e por isso fora expulsa do paraíso. Em outras interpretações, ela é considerada a serpente que levou a maçã para Adão.

amazonas ou a peça clássica Lisístrata⁸².

No século XX, é possível perceber justamente na década de 1960 uma grande onda do ativismo feminista no Ocidente e com grande impacto nos Estados Unidos. Este período foi marcado pela luta de igualdade política e social. Como resultado, os anos seguintes testemunharam mais mulheres trabalhando, além da liberação sexual e do aumento do número de divórcios. Foi a partir deste momento que o país foi invadido por expressões como “liberação das mulheres” e por protestos marcantes e de grande repercussão como a famosa queima de sutiãs⁸³. Aqui torna-se necessário destacar que parte da adesão e resultados obtidos através das lutas feministas foi possível inegavelmente por tal debate ocorrer em países capitalistas do Ocidente⁸⁴. Assim, o slogan norte-americano de ser a terra da liberdade parecia representar sinal verde para garantir lutas pelos direitos não apenas para os homens, mas também para as mulheres.

Na sétima arte, Stam (2000) explica que as primeiras reflexões do movimento feminista surgiram na década de 1970 através de festivais de cinema de mulheres, assim como conferências sobre o tema ilustrando exemplos fílmicos. Desde então, uma série de pesquisadores começou a abordar o assunto. Destes, Stam (2000) destaca Laura Mulvey (1975), que através do texto *Visual pleasure and narrative cinema* aborda o que ela chama de ponto de vista no cinema hollywoodiano clássico. Esta interpretação gera uma dubiedade do que prega o movimento e de como a mulher é apresentada nos filmes.

Para Mulvey, o cinema coreografa três tipos de “olhar”: o da câmera, o das personagens olhando-se umas às outras e o do espectador, induzido a identificar-se voyeuristicamente com um olhar masculino sobre a mulher. O cinema dominante reinscreve as convenções patriarcais favorecendo o masculino tanto na narrativa como no espetáculo. A “interpretação”, de acordo com Mulvey, tem caráter de gênero. O masculino é instituído em sujeito ativo da narrativa e o feminino em objeto passivo de um olhar espetatorial definido como masculino (STAM, 2000, p.196).

⁸² Peça de Aristófanes passada durante a Guerra do Peloponeso. No texto, as mulheres das cidades gregas, lideradas pela ateniense Lisístrata, decidem instituir uma greve de sexo até que seus maridos parem a luta e estabeleçam a paz.

⁸³ O episódio conhecido como *Bra-Burning*, ou A Queima dos Sutiãs, foi um evento de protesto com cerca de 400 ativistas do WLM (Women’s Liberation Movement) contra a realização do concurso de Miss America em 7 de setembro de 1968, em Atlantic City, no Atlantic City Convention Hall, logo após a Convenção Nacional dos Democratas. Na verdade, a ‘queima’, propriamente dita, nunca aconteceu, embora a tentativa seja sempre lembrada como um dos momentos de luta do feminismo.

⁸⁴ Além dos Estados Unidos, o movimento também ocorreu em alguns países da Europa, como Inglaterra, Escócia, França, entre outros.

Dentro deste pensamento de Mulvey, Stam (2000) explica que o prazer visual no cinema reproduz uma estrutura na qual o masculino olha e o feminino é olhado. Nesta interpretação, restava para as espectadoras apenas identificar-se com o protagonista masculino ativo ou com a antagonista feminina passiva e vitimizada. Aqui, Stam (2000, p.197) fala que “o cinema podia ser voyeurista à Hitchcock – caso em que o espectador se identificava com o olhar masculino sobre uma mulher objetificada”. Desta forma, a questão do voyeurismo parece estar muito mais no olhar dos personagens masculinos do que em um público formado por homens, uma vez que a platéia já recebe o produto pronto cabendo a esta apenas adaptar-se para consumir. Apesar dos estudos de Mulvey não serem aceitos de forma unanime por pesquisadores, é possível encontrar outros autores que fazem leituras semelhantes ao trabalho dela. Mary Ann Doane (1984), por exemplo, defende como as espectadoras podem identificar-se de forma travestida com o olhar masculino dos personagens.

A presença feminina no filme de terror também pode ser associada metaforicamente a um erotismo quando o pesquisador de comunicação Roger Silverstone (1999) fala da busca por prazeres midiáticos. De acordo com ele, é possível procurar este prazer “no jogo, na piada, na situação, na fantasia” (SILVERTONE, 1999, p.95) uma vez que este desejo faz parte da nossa forma de consumir entretenimento e que as indústrias da mídia estão equipadas para trazer à tona este prazer de forma fácil.

Silverstone explica que “sabemos o que gostamos, mas achamos difícil explicar por que gostamos do que gostamos” (1999, p.96). Sendo assim, é justificável pensar no questionamento de qual tipo de prazer está em jogo, por exemplo, em um filme de terror. Mas o próprio Silverstone destaca que “num mundo cada vez mais baseado numa ideologia do direito do indivíduo ao consumo, há inúmeras vozes para defender e legitimar todo e qualquer prazer” (1999, p.96). Além disso, Clover (1992) claramente fala de uma conotação sexual quando chama atenção para o público masculino adolescente que consome em especial as obras *slashers*, uma vez que tais filmes costumam trazer temáticas sexuais. Neste caso, Stam (2000, p.197) fala que o cinema pode ser fetichista uma vez que “[...] a beleza do corpo feminino era empregada para interromper o andamento da narrativa por meios de close-ups dos quais emanava um poder mágico e erótico”.

Este fetichismo é comum em determinados subgêneros e para os *slashers*, é possível perceber uma exposição do corpo tanto feminino quanto masculino. Pensando nesta platéia jovem, parece ter-se tornado convenção não apenas colocar a figura

feminina em cenas de conotação sexual como também trazer imagens de mulheres seminuas ou nuas. Líderes de torcidas, garotas promíscuas e sexualmente ativas costumam ilustrar estes exemplos onde as jovens coadjuvantes parecem prontas a praticarem sexo ou ficarem sem roupa, conforme ilustrado na figura 10, onde são mostrados, da esquerda para a direita, filmes como *Halloween 4*, de 1988, *O Massacre da Serra Elétrica 3 - O Massacre Final*⁸⁵, de 1988, e *Freddy Vs Jason*, de 2003.

Figura 10 – Exemplos de filmes que trazem a figura da mulher promíscua e sem roupas.



Fonte: *Halloween 4*, *O Massacre da Serra Elétrica 3 - O Massacre Final* e *Freddy Vs Jason*

Já os personagens masculinos apesar de não costumarem ser vistos totalmente sem roupa, podem ser apresentados igualmente de forma fetichista através de imagens de rapazes fortes vestindo camisetas ou apenas de cueca. Atletas, bad boys e personagens sexualmente ativos costumam ser vistos nestas cenas de conotação sexual e com pouca roupa, conforme pode ser ilustrado na figura 11, através dos filmes *Massacre*, de 1987, *Sexta-feira 13 – Parte 7*, de 1988, e o *remake* de 2003 de *O Massacre da Serra Elétrica*.

Figura 11 – Filmes trazem personagens masculinos de formas sensuais.



Fonte: *Massacre*, *Sexta-feira 13 – Parte 7* e o *remake* de *O Massacre da Serra Elétrica*

⁸⁵ O título original é *Hollywood Chainsaw Hookers* e não possui nenhuma ligação com o filme *O Massacre da Serra Elétrica*.

Curiosamente também é possível perceber como estes corpos são metaforicamente tratados como frágeis nestas produções. Aqui o fetichismo é percebido através do corpo de uma bela mulher e de um rapaz de porte atlético, mas os dois tipos de personagens costumam ser assassinados nos *slashers* e geralmente a morte está associada a destruição destes belos corpos. Nestes caos, estes jovens são esfaqueados, recebem golpes de machados, são desmembrados, tem a pele arrancada, a cabeça decepada, são partidos ao meio, além de uma infinidade de outras formas violentas de assassinatos.

3.2.1. PRAZER MIDIÁTICO

O filme de terror pode trazer um debate sobre o corpo não apenas pela forma como ele é visto em cena, mas também como ele é tratado seja pela vítima na tentativa de sobreviver ou pelo assassino em busca de provocar dor e morte para a “mocinha”. Esta relação muitas vezes pode parecer uma metáfora ao ato sexual. Nos *slashers*, a maioria das mortes não chega de forma discreta. Perseguidas, as heroínas correm, ficam sem fôlego, assanhadas e suadas. Partes das roupas podem ser rasgadas durante a fuga por um bosque durante a noite. O assassino macho e viril não se cansa e apenas persegue, brinca com a sua vítima, estando sempre a um passo dela. Este momento da perseguição pode ser visto como a hora da excitação da plateia. Como voyeurs, acompanhamos este jogo onde o corpo chega ao seu limite. Os sentidos ficam aflorados e o público, assim como os personagens, podem começar a se mexer desconfortáveis em suas poltronas. A perseguição é vista e sentida. Dependendo do susto ou do medo, é possível pular da poltrona, tocar no braço da pessoa ao lado, ficar tenso, fechar os olhos ou provocar alguém que está próximo para abri-los. Desta forma, a experiência fílmica torna-se quase sensorial através desta perseguição do corpo como uma metáfora sexual.

Seguindo esta interpretação, é possível citar alguns exemplos. No caso de *O Massacre da Serra Elétrica*⁸⁶, existe uma sequência na qual o vilão Leatherface persegue a “mocinha” Sally por entre arbustos e árvores. A jovem corre, grita, fica suada. Ela está trajando calça branca e camiseta azul. Durante este momento, a camisa dela vai se rasgar nas costas e na área do ombro. O cabelo, que antes era liso e bonito, fica assanhado e sujo. Os gritos dela ecoam quase que competindo com o barulho da

⁸⁶ Alguns autores apontam *O Massacre da Serra Elétrica* como *slasher*, enquanto outros definem que não.

motosserra⁸⁷. Apesar de matar personagens coadjuvantes com outras armas, como um martelo de açougue, é com a motosserra que Leatherface mais é associado, estando esta presente inclusive no título e no cartaz do filme. Quando está com a arma em mãos, o vilão se torna ainda mais agitado e ergue diversas vezes a motosserra como forma de exibir a sua força, enquanto Sally teme que a sua pele seja penetrada por aquele instrumento de formato fálico. Este medo da violação do corpo está presente na ameaça representada pelo assassino perseguindo a mocinha conforme ilustrado na figura 12⁸⁸.

Figura 12 – Sally sendo perseguida por Leatherface.



Fonte: *O Massacre da Serra Elétrica*

Este tipo de leitura é muito comum nos filmes *slashers* que se popularizaram na década de 1980. Em *Sexta-feira 13 – Parte 5*, de 1985, por exemplo, existe uma sequência onde o assassino que imita Jason⁸⁹ está perseguindo a jovem Pam. Ela está vestindo uma camisa branca sem sutiã e uma calça jeans. A cena é noturna e está chovendo, o que deixa o tecido colado ao corpo exibindo os seios da atriz. Ela está desesperada e histérica e ao ver Jason no seu encalce, se desequilibra e caí. Incapaz de se erguer, Pam continua tentando se afastar do assassino, mas desta vez engatinhando. Ao ser alcançada, a jovem para e fica prostrada no chão gritando diante do seu algoz. A sequência possui forte apelo sexual, uma vez que Jason, como homem, parece pronto

⁸⁷ Apesar do título, Leatherface utiliza uma motosserra e não uma serra elétrica.

⁸⁸ As imagens, retiradas do DVD do filme, são naturalmente escuras.

⁸⁹ Em *Sexta-feira 13 – Parte 5*, um dos personagens se passa por Jason.

para abusar sexualmente da mulher, que está caída diante dele, conforme ilustrado na figura 13. O facão também possui representação fálica e ao perceber que está prestes a matá-la, Jason ergue o instrumento, em um sinal de excitação já que o momento representa o ápice da perseguição.

Figura 13 - Pam fica aos pés de Jason em *Sexta-feira 13 – Parte 5*.



Fonte: *Sexta-feira 13 – Parte 5*

Se algumas sequências de filmes como *O Massacre da Serra Elétrica* ou *Sexta-feira 13 – Parte 5* permitem este tipo de leitura através de metáforas presentes nas cenas e nos personagens, outras obras do gênero trazem a questão da perseguição e da sexualidade de forma bem mais clara e explícita. Em *O Massacre da Serra Elétrica 2*, de 1986, por exemplo, existe uma sequência na qual Leatherface encurrala a “mocinha” da vez, Strech. Na cena, a garota acaba sentada em cima de um freezer e com as pernas abertas. As roupas dela são compostas por uma camiseta, uma jaqueta e um short curto. Leatherface para o ataque e fica alguns segundos observando-a. Em um close no rosto do vilão, é possível ver que ele está passando a língua nos lábios como se estivesse tendo alguma sensação naquele momento além de simplesmente o desejo de matar a garota.

Inicialmente a motosserra não está erguida e ele não faz nenhum movimento com a arma. Como uma ereção, o vilão começa a levantar o instrumento que vai deslizando primeiro pela perna da jovem, passando pela coxa até chegar na vagina dela. Sem reação, Strech permanece imóvel enquanto Leatherface está claramente excitado. Apesar de não vermos a ereção, esta é representada através da motosserra e nos

movimentos feitos por ele em alusão ao ato sexual. Ao final, ele liga a serra, mas a “mocinha” consegue fugir. A sequência é ilustrada na figura 14.

Figura 14 - A motosserra como pênis de um Leatherface excitado diante da “mocinha”.



Fonte: *O Massacre da Serra Elétrica 2*

Acompanhando esta lógica, é possível imaginar outros fenômenos midiáticos de prazer e de como o imaginário do entretenimento conduz a tal êxtase. Jogos de futebol ou eventos musicais de grande porte podem ser apontados como exemplos. O gol que marca a vitória traz muitas vezes a imagem do jogador que corre, vibra, tira a camisa, bate no peito, enquanto os torcedores agem de forma quase idênticas. Neste exemplo, semelhante à perseguição no filme de terror, a imagem do jogador correndo com a bola e desviando de adversários a caminho do gol provoca momentos de tensão, mas que fazem parte do prazer no futebol como entretenimento. Com o gol, os torcedores explodem de alegria com a vitória e comemoram juntos, conforme ilustrado na figura 15.

Figura 15 - O prazer do torcedor surge do gol marcado e da comemoração coletiva.



Fonte: captura da tela

Já um show para um grande público, com 80, 90 ou 100 mil pessoas, pode ter um momento de comoção quando o guitarrista faz um solo e este vem acompanhado de uma forte expressão facial quase como um prazer sexual, o que pode levar os mais fanáticos a gritarem e até chorarem de emoção. Em alguns shows, é comum ver músicos que “comandam” a reação dos fãs, pedindo para cantarem parte da letra ou baterem palmas em sintonias com movimentos repetitivos, como na figura 16. A linguagem corporal provocada nestes eventos se enquadra igualmente no imaginário do entretenimento como forma de prazer de consumo.

Figura 16 - Público e músicos em sintonia.



Fonte: captura da tela

Silverstone chama então nossa obsessão por este tipo de material midiático, principalmente por ser algo cujo público costuma buscar repetidas vezes. “Também voltamos aos sites e programas onde uma vez o encontramos [o prazer] e esperamos encontra-lo” (SILVERSTONE, 1999, p.109). A volta ao cinema para ver mais um filme pode ser a vontade de reproduzir um prazer outrora sentido e a tentativa de maximizá-lo. Assim, é possível destacar que tanto jogos de futebol, como shows e filmes de terror, vistos na figura 17, representam tipos de entretenimentos midiáticos que utilizam o movimento corporal para ajudar na satisfação e prazer dos torcedores, públicos e fãs.

Figura 17 - Exemplos midiáticos do corpo que proporcionam prazer no público.



Fonte: captura da tela e *A Hora do Pesadelo 3*

É importante deixar claro que este tipo de leitura é mais comumente utilizado com os *slashers*, embora a figura feminina esteja presente em boa parte dos filmes de terror. Também é necessário destacar mais uma vez que esta interpretação vai depender do contexto, da época, do subgênero ao qual o filme pertence e que uma leitura exata não é facilmente possível. Dependendo de onde a obra é produzida, a forma como a mulher é apresentada ou tratada em cena poderá ser diferente quando comparada com películas de outros países.

3.2.2. A MULHER NO *J HORROR*

Resumir que o cinema japonês trabalha com a imagem da mulher de forma patriarcal⁹⁰ deve ser qualificado no mínimo como uma tentativa de simplificar a presença de personagens femininas na filmografia japonesa. Esta interpretação tradicional vai além e costuma incluir questões políticas, sociais, culturais e de gênero. Ao mesmo tempo, é inegável que a sociedade japonesa tem passado por importantes mudanças desde o fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945, e os impactos das transformações dos últimos quase 70 anos trouxeram novos tópicos em questões de gênero.

A data não acontece por acaso. Com o fim do conflito, a influência norte-americana, e consequentemente ocidental, se tornou uma realidade para um Japão tradicional e derrotado na guerra. Este período é claramente apontado por McRoy (2008) como o momento do começo das mudanças que anos depois iriam gerar fortes impactos nas transformações sociais japonesas. Para McRoy (2008), a influência de filosofias econômicas capitalistas foi fundamental para as transformações no Japão contemporâneo, embora tais mudanças não sejam abrangentes para todo o país ou 100% da sua população. Isto significa que é possível encontrar áreas no Japão, em especial as mais rurais, onde certas questões sociais e de gênero possam ser consideradas antiquadas quando comparados com grandes cidades.

A forma como a mulher geralmente era vista no Japão até a década de 1950 costumava refletir diretamente em como elas eram tratadas socialmente e tais elementos impactavam na retratação delas no cinema. Antes de seguir, é importante perceber como

⁹⁰ Onde o patriarca governa. As decisões familiares passam pelo pai, pelo avô, pelo marido. Na sociedade, o chefe de estado e o religioso, todos homens, são os que decidem. As mulheres são figuras passivas e sem representação dentro de uma sociedade patriarcal.

a filmografia nipônica é repleta de filmes com e sobre mulheres. Em sua análise sobre o cinema japonês, Novielli (2001) fala justamente da construção de personagens femininos nos filmes das primeiras décadas do século XX que parecem se enquadrar em perfis clichês da mulher oriental.

Nesses primeiros anos, as imagens mulheris eram propostas essencialmente no âmbito de determinadas categorias: as esposas, responsáveis pelos seus homens e sobretudo pela educação dos próprios filhos; as mães, habitualmente representadas como se eleitas para o sacrifício na sociedade que avança a passos largos; as prostitutas, as concubinas e as gueixas, as únicas a ter direito a uma certa liberdade sexual e a quase permitir a definição de “fatais” no sentido ocidental; as filhas, com o futuro predestinado pela família, depois de cada vez mais protagonistas de um mundo de jovens animadas e retratadas a partir de um universo masculino, tanto que não raramente falavam e agiam de forma pouco convincente; por outro lado, frequentemente sua idealização era tal que dava vida a etéreas figuras liricamente trágicas e passionais (NOVIELLI, 2001, p.137).

Em seus estudos sobre heroínas contemporâneas do cinema japonês, Rosemary Iwamura (1994) avança e utiliza uma justificativa para a temática feminina na sétima arte no Japão. De acordo com ela, é possível destacar uma explicação mais tradicional. “Diretores japoneses possuem a tendência de usar personagens femininas para comunicar mensagens sociais” (IWAMURA, 1994. p.1).

De forma comparativa, é possível apontar dois tipos principais de representações femininas no cinema japonês contemporâneo. A primeira é a da mulher metaforicamente reprimida, sofrida e conformada em uma sociedade onde o papel dela é o reflexo do patriarcalismo. O segundo exemplo traz mulheres em situações de destaque e que não são submissas aos homens ao seu redor. Aqui é importante deixar claro que pela ampla natureza do tema proposto, este estudo não possui objetivo de se mostrar como definitivo quanto à representação de gênero em filmes de terror no Japão. Isto também significa que não é possível apontar que todas as obras japonesas de determinada categoria tratam a mulher de forma generalista com críticas ao sistema patriarcal ou personagens femininos que vão contra esta tradição.

O que é importante destacar neste momento é o que Kellner (1995) deixa claro no começo deste trabalho quando ele afirma que o cinema de terror pode trazer em suas histórias interessantes metáforas das sociedades nas quais os filmes são produzidos. No caso do *J Horror*, é possível perceber representações de um Japão antigo co-existindo com um país moderno e tal característica pode ser ampliada para a temática feminina.

Assim, a forma como as personagens do sexo feminino costumam ser trabalhadas nos filmes *J Horror* pode ajudar nesta leitura híbrida de um Japão tradicional e histórico coexistindo com a ideia de uma moderna nação do século XXI. É necessário apontar, por exemplo, o forte impacto que o pós-guerra trouxe para as mulheres japonesas, porém com importantes ressalvas. Por exemplo, Ueno (apud McRoy, 2008) afirma que o Japão não pode em momento algum ser considerado uma nação onde homens e mulheres possuem os mesmos direitos e são tratados por iguais, assim como na maioria dos países industrializados como nos Estados Unidos e na Inglaterra. Mesmo no século XXI, onde a mulher japonesa trabalha fora de casa, muitas vezes em posições de destaque, ainda existe uma dominação de homens no mercado de trabalho. A realidade destas assalariadas costuma seguir um padrão em Tóquio ou outros centros urbanos, embora ainda seja presença pouco comum em áreas rurais, onde o casamento pode ser visto como opção mais fácil, segura e tradicional para a mulher ter uma vida estável.

Já a questão do divórcio, apesar de ser mais comum na sociedade atual, ainda pode ser sinônimo de problemas na hora em que as mulheres que decidiram deixar seus maridos, ou foram abandonadas por eles, tentam encontrar empregos. “Como uma consequência substancial das taxas de divórcios que aumentaram depois da Segunda Guerra, mães solteiras experienciam discriminação em uma escala ainda maior [...] no que tem se tornado uma forma de pobreza invisível no Japão” (SALAMON, apud McROY, 2008, p.80).

A verdade é que parece existir uma tentativa de junção inconsciente entre passado e contemporaneidade na forma como o Japão é visto hoje uma vez que os valores e tradições dos ancestrais ainda são uma presença muito forte nos dias atuais. A mídia pode se apropriar destes dois lados e assim a figura da mulher acaba sendo tratada por grupos de comunicação, entretenimento e publicidade de forma a oscilar entre o lado tradicional e o moderno. No entanto, ambos podem ser mostrados de forma exagerada, satírica ou pejorativa. Em propagandas de televisão, por exemplo, é comum encontrar elementos de paródia com a figura feminina tradicional muitas vezes em um cenário contemporâneo. Esta mulher pode estar vestida com roupas antigas, mas em uma cozinha repleta de aparelhos que afastam a ideia de passado e apelam para o pensamento de deixar o tradicional de lado ao abraçar a tecnologia.

Os filmes *J Horror* costumam ser pontuados por trazerem elementos deste Japão mais antigo, como as lendas e folclores de fantasmas vingativos com um lado que

representa o país de forma mais moderna e contemporânea. Isto pode ser percebido pelo fato de alguns espíritos usarem aparelhos eletrônicos para chegarem aos vivos. Com relação as representações femininas vistas nos filmes *J Horror*, é importante destacar que tais produções, como o próprio *Ringu*, possuem roteiros que trazem fantasmas onde a figura feminina costuma ser apresentada metaforicamente como menor ou dependente do homem. Dentro desta leitura entre o tradicional e o contemporâneo, a mulher, seja a protagonista ou a antagonista, acaba trazendo alguns elementos que remetem a um Japão do passado. Também é possível perceber uma crítica implícita a estes problemas que deveriam ter ficado em décadas anteriores. É importante destacar que filmes de terror de outros subgêneros no próprio país podem trazer ideias opostas com a negação do passado ao mostrar esta mulher com características mais independentes.

Reiko é a personagem feminina principal de *Ringu* e é mãe solteira. Na obra, é possível perceber como ela se mostra uma mulher vulnerável e que precisa da ajuda de homens, seja do marido ou do pai, para enfrentar os problemas. Outro filme *J Horror* também dirigido por Hideo Nakata, *Honogurai mizu no soko kara*, traz a personagem Yoshimi Matsubara, interpretada por Hitomi Kuroki, que, assim como a heroína de *Ringu*, também cria a filha sozinha. Em meio a um divórcio, ela é mostrada como fraca e histérica diante do marido, um homem de negócios. McRoy (2008) afirma que estes dois filmes trabalham com mães sem maridos como uma metáfora da decadência que provoca ricas análises dentro da transformação cultural no Japão contemporâneo. Outro filme chave do *J Horror*, *Ju-On*, traz uma mulher infiel ao marido e por isso acaba sendo assassinada por ele. Nos créditos iniciais, é explicado que quando uma pessoa morre com muita raiva, é criada uma maldição no local onde o assassinato ocorreu e no qual o espírito inquieto pode matar pessoas desavisadas. No entanto, o filme também traz uma crítica à questão de como a infidelidade feminina era vista por motivar o marido a matá-la.

Outro elemento importante de observação é que as histórias se passam em cidades grandes, mas em bairros afastados ou de subúrbio. Em momento algum é dito o nome da localidade onde a ação acontece e, por morarem em áreas distantes do centro, parece correto pensar na ideia de pequenas cidades dentro das grandes metrópoles onde o tradicional ainda se faz presente. Outro aspecto interessante referente à figura feminina no Japão é percebido na forma como a ideia do espírito vingativo nos filmes *J Horror* busca inspiração em lendas e mitos. Por se tratarem de contos antigos, não é possível dizer quem os criou. Também não é correto afirmar que todas as lendas trazem

mensagens metafóricas sobre questão de gêneros. A verdade é que nos contos japoneses, muitos destes espíritos costumam ser de mulheres simples que cometiam erros e eram punidas pelos homens ao redor, como pais e maridos, ou simplesmente eram perseguidas e subjugadas por estas figuras masculinas.

Uma das lendas mais conhecidas é a *Yuki-onna*, que se apresenta como uma espécie de espírito maligno encontrado na floresta durante o inverno, especialmente em áreas com neve. A *Yuki-onna*, ilustrada na figura 18, é descrita em contos como uma mulher branca, alta, bonita e com longos cabelos pretos. Ao aparecer, ela faz com que homens se percam no meio da nevasca e se estes não conseguirem escapar a tempo encontrando um lugar quente, eles podem morrer congelados. Outra lenda famosa é a de Okiko, mais conhecida como a virgem do poço. A história fala que no Japão feudal do século XVII uma bela jovem chamada Okiko era serva de um grande senhor de terras chamado Tessan. A moça era de família humilde e sofria assédios diários dele, que arquitetou um plano para tê-la como esposa. Um dia, Okiko recebeu nove moedas de ouro de Tessan para guardar, mas o senhor disse-lhe que tratavam-se de 10. Quando ela foi devolver, como só havia nove, o homem ficou furioso, mas disse que esqueceria da décima moeda se ela o aceitasse como marido. Diante da recusa, ele atirou a jovem dentro de um poço. A lenda fala que depois do ocorrido, todas as noites, o espectro de Okiko aparecia no poço com ar de tristeza, pegando uma sacola de moedas e as contando. Quando chegava até a nona moeda, o espectro suspirava e desaparecia.

Figura 18 - Representação da lenda da *Yuki-onna*.



Fonte: hyakumonogatari.com⁹¹

Outra lenda conhecida é a da *Kuchisake-onna*, ou mulher da boca rasgada. Trata-se de um fantasma vingativo de uma mulher que traía seu marido e foi morta por

⁹¹ Disponível em: <<http://hyakumonogatari.com/2013/12/18/yuki-onna-the-snow-woman/>>. Acesso em: 22 nov.2013.

ele. Antes da morte, ela teve a sua boca rasgada. A lenda fala que a entidade se aproxima das vítimas com a boca coberta por uma espécie de máscara cirúrgica. Ao chegar perto de alguém, ela pergunta se é bonita. Se a resposta for positiva, *Kuchisake-onna* tira a máscara e indaga se ainda é bonita. Resposta negativa é morte certa. E se disser que sim, o espírito vai rasgar a boca da pessoa de orelha a orelha para que a aparência fique exatamente igual a sua. A lenda diz que a única forma de escapar da entidade, ilustrada na figura 19, é respondendo que ela é mais ou menos bonita, o que confunde o fantasma dando tempo da pessoa fugir.

Figura 19 - Representação da *Kuchisake-onna*.



Fonte: forgetthefear.blogspot⁹²

O teatro *Nô*, famoso por trazer temática de espíritos e pessoas mortas, também destacava personagens femininos em suas tramas. Este tipo de espetáculo mostrava a personificação destas mulheres através de máscaras que tinham nomes e eram comumente associadas ao que representavam. Segue abaixo algumas destas figuras e seus significados.

A *Ryō-no-onna* é um tipo de máscara que retrata uma mulher com ciúme e rancor e por estes sentimentos ruins, não poderia descansar em paz e encontrar os ancestrais e por isso se tornou um fantasma. Sua máscara tem uma expressão humana, com os olhos vagos e bochechas ocas salientando a fraqueza da mulher e sua miséria. Já a *Namanari* retrata uma aparição de uma esposa que vive cheia de raiva e rancor depois de ser abandonada pelo marido. A máscara tem pequenos chifres na cabeça e uma

⁹² Disponível em: <<http://forgetthefear.blogspot.com.br/2010/07/kuchisake-onna-mulher-da-boca-cortada.html>>. Acesso em: 30 nov. 2013.

ampla boca, e pode ser considerada como uma fase preliminar de se tornar um demônio. Já a *Hannya* representa uma fusão de ciúme, tristeza e dor incontável de uma mulher. A máscara tem uma aparência demoníaca com dois chifres, uma larga boca e a sobrancelha rígida. As três máscaras estão exemplificadas na figura 20.

Figura 20 - Representações das máscaras *Ryō-no-onna*, *Namanari* e *Hannya*.



Fonte: facedomedeo.blogspot⁹³

3.2.3. A MULHER NO TERROR NORTE-AMERICANO

Antes de apontar este estudo para a categoria específica aqui proposta, neste caso a representação feminina da “mocinha” de *O Chamado*, é interessante observar como, de forma geral, a figura feminina no cinema de terror norte-americano costuma ser vista. É importante definir que este tipo de interpretação acaba sendo muitas vezes generalista em razão da própria demanda produtiva. Em seus estudos sobre gênero, Turner (1997), deixa claro, por exemplo, que existem convenções que enquadram a representação das mulheres no cinema e que ir contra tais parâmetros, porém, não é fácil. Ele aponta o feminismo, que surgiu no final da década de 1960, como principal elemento na formatação da figura da mulher vista no país e da consequência desta realidade que reverberou na questão de gênero. No entanto, também é necessário lembrar, conforme visto no começo deste capítulo, que mesmo com o feminismo, a forma como a mulher era mostrada nas produções muitas vezes se enquadrava em um perfil de objetivação masculina.

É interessante perceber que assim como o cinema japonês utiliza o *J Horror* para

⁹³ Disponível em: <<http://facedomedeo.blogspot.com.br/2011/06/assombracoes-mascaras-do-no-fantasma-e.html>>. Acesso em: 30 nov. 2013.

provocar leituras sobre a questão de gênero no país ao apresentar personagens que servem como elementos representativos da própria problemática social, o cinema norte-americano também traz alguns interessantes exemplos que permitem leituras sobre a representação das mulheres no país. É claro que não é possível destacar que todas as personagens vistas em filmes seguem perfis iguais e que este tipo de representação vai depender não apenas dos gêneros cinematográficos, mas também dos subgêneros de cada categoria e época estudada. Dependendo da obra, é bastante comum ter personagens femininos mais tradicionais em papéis de esposas, donas de casa e até dentro de uma leitura patriarcal, enquanto em outras obras as mulheres serão independentes, solteiras ou divorciadas, além de extremamente seguras e bem sucedidas.

Turner (1997, p.86) apresenta, por exemplo, a existência de “filmes que são considerados uma tentativa de re-situar as mulheres no sistema narrativo de Hollywood.” Dentro desta lógica, ele destaca a personagem Ellen Ripley, interpretada por Sigourney Weaver, em *Aliens – O Resgate*, de 1986 e Sarah Connor, vivida por Linda Hamilton, em *O Exterminador do Futuro 2*, de 1992. Turner as chama de naturalmente fortes e dominadoras, mas sem se tornarem masculinizadas ou assexuadas. No entanto, é difícil ver as duas personagens e não pensar em como ambas possuem traços masculinos. Seja por músculos, roupas, corte de cabelo ou forma de prendê-lo, além do próprio comportamento, parece haver uma perda da feminilidade de Ripley e Sarah. Visualmente, isto é percebido conforme é possível ver na figura 21.

Figura 21 - Ellen Ripley e Sarah Connor. Heroínas masculinizadas.



Fonte: *Aliens – O Resgate* e *O Exterminador do Futuro 2*

Aqui a ideia de super mulher pode acabar servindo como metáfora do feminismo. Para que não haja uma perda total da identidade de gênero, os dois filmes

precisam utilizar um recurso natural para lembrar que estamos diante de duas mulheres: o fato de ambas serem mães. Em *O Exterminador do Futuro 2*, Sarah está sempre séria e usando roupas e armamentos militares. Porém, em uma determinada cena na qual conversa com o filho, ela chora e o abraça. Aqui a maternidade fala mais alto. Em *Aliens*, Ripley também se veste como homem, usa armamento, lidera um grupo de fuzileiros em uma missão de resgate, invade o ninho dos alienígenas, enfrenta a rainha da espécie, explode parte do planeta, mas ao final consegue salvar uma garotinha apagando assim a culpa de ter deixado a sua própria filha sozinha na Terra quando foi trabalhar no espaço no primeiro filme⁹⁴. Esta interpretação é reforçada por Gallardo-C e Smith (2004) em um interessantíssimo estudo sobre a personagem principal da série *Alien*. A dupla aponta como Ripley representou uma realidade da década de 1980 nos Estados Unidos: a mãe solteira com uma carreira. Isto a transformou na primeira heroína de ação do cinema. Ao final de *Aliens*, Ripley coloca a nova filha para dormir. É necessário observar como a perda da feminilidade acaba sendo um dos elementos na hora de se formatar estas super mulheres.

A construção social do feminino elimina a maioria das possibilidades que poderíamos sugerir como canais para mudar as convenções representacionais no cinema. Se as mulheres assumem maior poder dentro da narrativa (isto é, tornam-se responsáveis pela condução da ação), correm o risco de serem vistas como masculinizadas – a assim chamada “mulher fálca”. Para as mulheres, recusar-se a agir como objeto de desejo masculino é também rejeitar a maioria dos códigos e convenções que as estruturam como seres atraentes e sensuais (TURNER, 1997, p.85-86).

Em alguns filmes de terror, Clover (1992) explica que a diferença entre as mulheres que morrem e a *final girl* acontece pelo fato da sobrevivente também apresentar características masculinas. Aqui não é possível classificar estas “mocinhas” como semelhantes a Sarah Connor, no entanto existe sim um debate com relação a questão da feminilidade. “[...] A sua inteligência, [...] competência em mecânica e outros assuntos práticos e relutância sexual a separa das demais garotas e as aproxima ironicamente dos rapazes que ela teme ou rejeita” (CLOVER, apud HUTCHINGS,

⁹⁴ Estas informações não estavam presentes no filme quando *Aliens – O Resgate* foi lançado nos cinemas em 1986. Apenas com o lançamento da versão estendida, em laser disc e posteriormente em DVD, é que tais cenas referentes a filha de Ripley foram incluídas.

2004, p.202).⁹⁵

Algumas das *final girls* mais famosas se enquadram perfeitamente nestas características. Laurie Strode, interpretada por Jamie Lee Curtis, em *Halloween*, se veste com roupas masculinas, como calça e camisa. Ela não tem namorado e fica tímida na hora de falar do assunto com as amigas. Nancy Thompson, vivida por Heather Langenkamp, em *A Hora do Pesadelo*, tem um namorado, mas para lutar contra o vilão, ela compra um livro de como fazer armadilhas em casa e transforma a sua residência em um verdadeiro campo minado.

Assim como em outros países, a figura da mulher no cinema de terror nos Estados Unidos surge naturalmente como a vítima que é perseguida pelo monstro. É importante destacar que esta personagem continua a existir até mesmo no cinema contemporâneo geralmente utilizando o discurso de que a mulher pode ser morta diante de um assassino ou monstro masculino. Aliás, de volta ao *slasher*, este parece ser um subgênero bastante patriarcal no sentido de que mesmo morto pela *final girl*, o assassino pode voltar em uma sequência⁹⁶. Desta forma, a vitória feminina é temporária, uma vez que o assassino ao ressurgir vai novamente perseguir outras mulheres ou mesmo buscar vingança contra aquela que o derrotou no filme anterior. Em *A Hora do Pesadelo*, a “mocinha” Nancy Thompson vence o vilão Freddy Krueger. Em *A Hora do Pesadelo 3*, Nancy retorna como heroína, mas ao final, é morta por Freddy. Já a *final girl* de *Halloween*, Laurie Strode, sobrevive ao primeiro, ao segundo, ao sétimo filme, para ser assassinada no oitavo capítulo da franquia⁹⁷.

Aqui é necessário destacar que nem Rachel ou Reiko se enquadram na categoria de *final girl*, principalmente pelo fato de *O Chamado* e *Ringu* não serem *slashers*. Com relação a personagem Rachel, é possível perceber que ela possui algumas características que remetem a ideia da mulher independente norte-americana. Ela é jornalista, tem uma vida agitada, cria o filho sozinha e briga com o chefe para emplacar suas histórias na capa do jornal. Além de Rachel, as demais personagens femininas no filme também

⁹⁵ [...] *Her smartness, [...] competence in mechanical and other practical matters, and sexual reluctance set her apart from other girls and ally her, ironically, with the very boys she fears or rejects.* (Tradução feita pelo autor).

⁹⁶ Os vilões dos *slashers* geralmente costumam ter super poderes, inclusive a capacidade de ressuscitar ou de nunca morrer.

⁹⁷ Apesar de ser a *final girl* e de lutar contra o assassino Michael Myers, Laurie tem em *Halloween 1* e *Halloween 2* a ajuda do personagem Dr. Loomis. No segundo filme, inclusive é ele quem é responsável diretamente pela morte do Michael Myers. Laurie Strode não é vista nos filmes 3, 4, 5 e 6, voltando apenas no sétimo capítulo, que coincidiu com o aniversário de 20 anos da película original. Neste, ela age sozinha contra Michael, chegando a vencê-lo.

mostram-se bastante independentes como, por exemplo, a sua irmã Ruth, que vai em busca de informações sobre a morte de Katie. Ou mesmo Anna Morgan, que decide adotar Samara mesmo com o marido se mostrando contra. Também é ela quem atira a menina dentro do poço.

3.2.4. REIKO E RACHEL

Antes de seguir com este debate, é curioso destacar que o livro que inspirou *Ringu* trazia um personagem masculino como o jornalista que investiga a lenda da fita amaldiçoada. Aparentemente não existe um motivo oficial para que os roteiristas ou produtores tenham transformado o homem em mulher para a versão cinematográfica. Feita esta observação, é possível então falar de que a caracterização de gênero não é perceptível apenas com Reiko e Rachel, mas também com demais personagens coadjuvantes do sexo feminino nos dois filmes. Como exemplo, basta pensar na irmã de Reiko, Yoshino, interpretada pela atriz Yutaka Matsushige, e na irmã de Rachel, Ruth, vivida por Lindsay Frost. Yoshino é a mãe de Tomoko, que morreu no prólogo de *Ringu*, e Ruth é a mãe de Katie, morta no começo de *O Chamado*. No filme japonês, conhecemos Yoshino no funeral da filha. Não fica claro se ela não tem marido, é viúva ou divorciada, mas não há menção ao pai de Tomoko.

Em uma sequência seguinte, Reiko vai visitar Yoshino, que pergunta apenas se Yoichi esteve no enterro, ao que Reiko responde positivamente. A jornalista caminha então para o quarto de Tomoko e de repente percebe que a irmã está na porta. A mãe da jovem morta olha para o armário e fala baixo que foi ali que encontrou o corpo da filha. Logo depois, Yoshino começa a chorar e cai no chão, onde continua aos prantos até o final da sequência. Em *O Chamado*, conhecemos Ruth no funeral de Katie. Na sequência, Rachel encontra a irmã, que é casada. Em uma cena posterior, passada na cozinha, as duas estão lavando pratos. No diálogo, Ruth explica que o marido está dormindo o dia todo e que a situação da morte da filha é demais para ele. Ruth continua dizendo que ela mesma teve a iniciativa de conversar com médicos e de ter procurado na internet casos semelhantes ao de Katie, mas que não encontrou nada que justificasse a misteriosa morte da filha. Ao final, é a própria irmã quem pede para Rachel, por ser jornalista, investigar a morte da garota.

Aqui já é possível perceber a diferença no comportamento entre Yoshino e Ruth. Na versão japonesa, a mãe de Tomoko nada pode fazer a não ser se lamentar e

chorar caída e desamparada. Em *O Chamado*, Ruth parece ser quem tomou as decisões, uma vez que o marido dorme o dia todo por causa da morte da filha. É ela quem vai em busca de informações com médicos e até procura na internet. Por não encontrar resposta, recorre a Rachel na tentativa de entender o que aconteceu.

Além de Yoshimo e Ruth, outros personagens secundários de *Ringu* e de *O Chamado* também servem como uma forma de leitura de gênero das produções. Na película japonesa, é o pai adotivo de Sadako, Dr. Ikuma, quem toma a decisão de atirar a menina dentro do poço. A ação acontece depois da mãe da garota, Shizuko, ter se matado ao saltar dentro de um vulcão. Aqui coube ao homem decidir pelo fim da vida de Sadako, uma vez que a mulher se mostrou incapaz de tomar qualquer decisão a não ser acabar com a sua própria vida. Já em *O Chamado*, é a mãe adotiva de Samara, Anna Morgan, quem joga a menina dentro do poço. Somente após pensar ter matado a garota é que a mulher se suicida ao pular de um penhasco. A figura 22 traz os momentos em que Sadako e Samara são atiradas dentro do poço. Além disso, a decisão de adotar Samara vem da senhora Morgan. Esta aborrece o marido, que se mostrava contra a vinda da recém-nascida. Assim, Anna é vista como desobediente ao marido e, por decisão própria, escolhe trazer Samara para dentro da família e depois opta por matá-la. Em *Ringu*, Shizuko não possui um marido e simplesmente aparece grávida.

Figura 22 - Dr. Ikuma golpeia Sadako, enquanto Anna Morgan atira Samara no poço.



Fonte: *Ringu* e *O Chamado*

Meninas atiradas dentro do poço, por homens ou mulheres, acabam por reforçar a situação das mulheres, de seu “lado interior, do úmido, do baixo... do contínuo, o que relacionaria ao que é privado, escondido, invisível”, e tal representação tem sido sustentada por padrões patriarcais; padrões estes subvertidos por Anna Morgan em “*The Ring*” por ser intrépida, objetiva e corajosa, e que a transforma em “mãe assassina”. Assim a contraposição entre a montanha do farol e a montanha do vulcão versus fundo do poço coloca a questão de

uma pretensa simbologia fálica que permeia o imaginário patriarcal e que se pretende como deslocadora de seu significado em sua nova roupagem (GONÇALVES, 2004, p.20).

No que diz respeito a Reiko e Rachel, vamos agora traçar alguns pontos que permeiam diferenças e semelhanças entre as personagens. Para isto, além de trazer mais detalhes sobre as heroínas de *Ringu* e de *O Chamado*, será mostrado como elas lidam com situações de perigo, de que forma reagem quando o mal parece afetar seus filhos e como é o relacionamento das duas não apenas com os pais dos garotos, mas com demais homens próximos como familiares, colegas de trabalhos ou chefes.

Em primeiro lugar, será debatido o fato de Reiko e Rachel serem mães solteiras. Eu nenhum momento de *Ringu* fica claro se Reiko era casada com Ryuji e depois se divorciou ou se ela engravidou dele e não se casaram⁹⁸. Em *O Chamado*, também não fica claro se Rachel e Noah são divorciados ou apenas tiveram um filho juntos. No começo dos dois filmes, é possível conhecer um pouco da rotina de trabalho de Reiko e de Rachel. Em *Ringu*, a jornalista se mostra uma pessoa calma, recatada e educada ao falar com entrevistados e equipe técnica com uma voz baixa, além de poucos movimentos corporais. Na primeira cena em que Reiko é vista, ilustrado na figura 23, ela está gravando algumas entrevistas sobre a lenda urbana da fita de vídeo que mata quem a assiste sete dias depois. Uma curiosidade é que independente da morte de Tomoko, Reiko já está trabalhando na matéria sobre a fita maligna. O fato da sobrinha ter morrido é visto como uma coincidência que potencializa o interesse de Reiko na investigação da lenda urbana.

Figura 23 - Reiko começa o filme calmamente entrevistando estudantes.

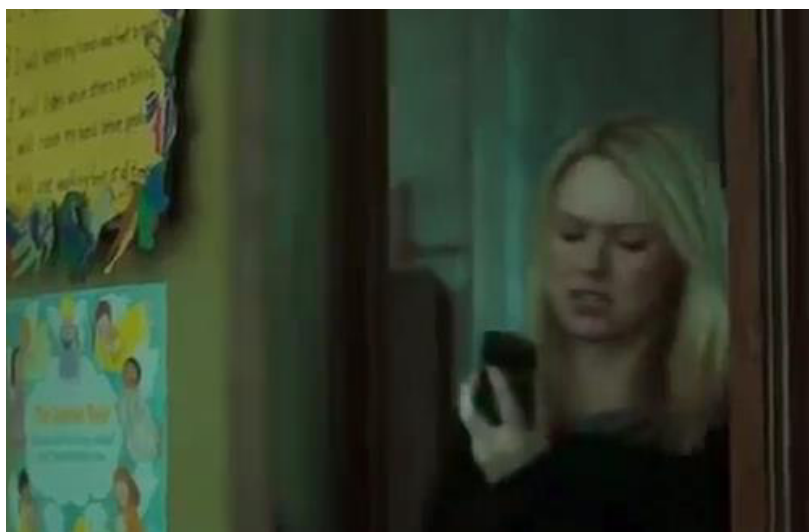


Fonte: *Ringu*

⁹⁸ Em *Ringu 2*, um dos colegas de trabalho de Reiko explica que por ser mãe solteira, ela não faz cobertura de assuntos importantes.

Em *O Chamado*, conhecemos Rachel quando ela chega atrasada na escola para buscar o filho Aidan. Na cena, os primeiros indícios de Rachel se dão pela sua voz forte e decidida, além dos apressados sons de passos que ecoam cada vez mais próximos. O teor da conversa também traz indícios que ajudam na formatação de quem é esta personagem. Ela está brigando com alguém por telefone que aparenta ser do trabalho, provavelmente o seu próprio chefe. Ao chegar na sala de aula, ilustrado na figura 24, antes de desligar o telefone, ela fala “merda” e abre a porta com expressão de aborrecida. Rachel disfarça ao ver a professora e sorri, mas parece não ter tempo para conversar com a mestra sobre o filho. Desta forma, Rachel representa o estereótipo da típica mulher independente norte-americana. Ela aparentemente não precisa de um pai para criar seu filho e é bem sucedida na sua carreira jornalística. Rachel não tem tempo a perder e já deixa isso claro. O fato de ser uma mãe solteira não parece ser um problema para ela. Diferente de Reiko, Rachel se envolve com a lenda urbana da fita de vídeo apenas depois da morte da sobrinha.

Figura 24 - Rachel chega na escola de Aidan irritada e sem tempo para perder.



Fonte: *O Chamado*

Após assistirem a fita maligna, ambas chamam os respectivos pais de seus filhos. Em seu estudo sobre Reiko e Rachel, Claudiomar Golçalves (2004) destaca a chegada de Ryuji na casa de Reiko. “Este ao se aproximar da porta do apartamento para tocar a campainha, a porta se abre e aparece Reiko dando passagem para que ele entre, em sinal claro de ansiedade por sua chegada” (GOLÇALVES, 2004, p.14). Segue uma conversa como se ambos não se vissem ou tivessem notícias um do outro há bastante

tempo. Existe uma educação quase protocolar nesta sequência com Reiko preparando um café e Ryuji explicando que está dando aula na universidade. A profissão dele não parece ajudar inicialmente na solução do mistério, visto que ele é professor de matemática.

No decorrer do filme, descobrimos que Ryuji é sensível, no entanto não fica claro neste primeiro encontro se Reiko pediu a ajuda dele por este motivo⁹⁹. Em algumas cenas, a jornalista parece também ter habilidades paranormais ou um sexto sentido bastante aguçado, como quando ela simplesmente encontra a fita maligna entre várias, enxerga entidades que aparecem e desaparecem e consegue “entrar” no transe de Ryuji ao tocar nele. Nesta conversa inicial, a mulher está triste e desorientada. O diálogo é muito mais controlado através do homem, que faz perguntas e logo toma a iniciativa de assistir a fita, o que faz com que Reiko deixe a sala. Aqui é possível observar que ela, como típica mulher de uma sociedade patriarcal, parece não saber o que fazer e por este motivo recorre a ajuda de um homem, neste caso Ryuji, que passa então a dar mais conforto e segurança para ela. No entanto, não apenas este primeiro encontro como todo o relacionamento entre os dois no restante do filme é sem sentimento por ambas as partes. Em alguns momentos, Ryuji parece cuidar de Reiko quase como por obrigação e claramente ela fica mais aliviada ao saber que terá a ajuda do homem.

Esta mesma sequência em *O Chamado* já começa com Noah perguntando para Rachel por qual motivo está no apartamento dela. O clima cordial do japonês é substituído por uma conversa tensa na versão norte-americana, muito mais por Noah e Rachel claramente não estarem confortáveis juntos. Ela fica irritada porque o homem não dá nenhuma credibilidade para a história dela e Noah parece simplesmente não ligar para o que Rachel tem a dizer julgando ser tudo uma grande besteira. O motivo aparente de a jornalista ter chamado o pai do filho é porque ele trabalha com fotografia e edição de vídeo, logo alguém que pode ser útil na solução do mistério e na origem da fita. Diferente da versão japonesa, onde Reiko escutava atenciosamente ao que Ryuji tinha a dizer e quando não concordavam, os dois dialogavam, em *O Chamado* os personagens discordam claramente de quase tudo e nenhum quer admitir que o outro está certo. Além disso, parece haver uma tensão sexual entre eles, que agem mais como um casal

⁹⁹ Em uma cena faltando um dia para o prazo de uma semana terminar, Reiko e Ryuji estão discutindo. Ele então pergunta se o fato de ter poderes mediúnicos foi o que levou Reiko a pedir a sua ajuda. Ela não responde.

tendo uma discussão.

Quando as investigações começam nos dois filmes, é interessante observar como Ryuji toma a posição de líder sendo apenas acompanhada por Reiko em *Ringu*. É ele, por exemplo, quem descobre que o estranho áudio na fita maligna é um antigo dialeto da ilha de Oshima. Ryuji segue para o lugar em busca de respostas. Talvez por não saber o que fazer enquanto o homem está ausente, a jornalista volta para a casa do pai em mais uma alusão a uma sociedade patriarcal. Posteriormente, Reiko acompanha Ryuji até a ilha e a dupla decide passar a noite em uma hospedaria que seria de parentes de Sadako. Após chegar ao local, Ryuji é quem fala pelos dois e pede inclusive quartos separados. Nesta parte do filme, Reiko já está achando que tudo é em vão e que vai morrer. Ao ter uma crise histérica, Ryuji, como um pai e homem em posição de autoridade, manda ela calar a boca. Ao pedir para ele estar ao seu lado na hora em que morrer, Ryuji não apenas nega o pedido de forma muito calma, ilustrado na figura 25, como justifica o fato de não saber o que vai acontecer com ele, já que a amiga que estava com Tomoko na hora em que ela morreu ficou louca. A grande descoberta sobre quem é Sadako é feita graças a Ryuji, que conversa com um parente vivo de Shisuko e utiliza os seus poderes psíquicos para conseguir as informações que necessita. Percebe-se então claramente durante a investigação como o papel de Reiko é passivo e que ela depende de Ryuji.

Figura 25 - Reiko fica histérica e pede para Ryuji estar ao lado dela quando morrer.



Fonte: *Ringu*

Em *O Chamado*, após Noah acreditar que a maldição é real, ele fica ao lado de Rachel e como uma dupla, eles seguem em busca de informações que possam solucionar o mistério. Os dois vão juntos para a ilha Moesko e se separam logo que chegam ao local na tentativa de avançarem na procura de pistas. Rachel vai até a casa do pai adotivo de Samara e Noah segue para o hospital onde ela teria ficado internada. É ela quem mais avança nas investigações descobrindo sozinha informações com o senhor Morgan e com a médica da ilha. Não satisfeita com as pistas coletadas, a jornalista volta para a casa dos Morgans, entra na residência sozinha, mexe em uma caixa em busca de pistas, liga a televisão e assiste a uma fita de vídeo com imagens de Samara sendo examinada por médicos. Ao final, Rachel é surpreendida e golpeada no rosto pelo pai adotivo da garota. Neste aspecto, ela se mostra bastante diferente de Reiko, que parece apenas acompanhar Ryuji e esperar que ele tome as decisões e avance na solução do mistério. Na figura 26 é possível ver Rachel sozinha na ilha em busca de pistas.

Figura 26 - Nas cenas de investigação, Rachel está quase sempre sem Noah.



Fonte: *O Chamado*

Aqui é interessante observar que as diferenças não se dão apenas por mostrar Reiko como submissa ao homem em *Ringu*. Ao conhecer Rachel e Noah, fica claro que o personagem masculino não se impõe em *O Chamado*, como em *Ringu*. A figura do homem no filme norte-americano é quase patética por não levar Rachel a sério ou insistir em fazer piadas para parecer descolado e legal. Sendo assim, é possível perceber que trata-se de um personagem egoísta e por vezes bobo. Em uma briga, Rachel termina por perguntar quando é que Noah vai crescer. Sem levá-la a sério, ele desconversa

falando que foi um prazer se encontrar com ela. Este estilo adolescente de Noah acaba por também impulsionar Rachel a agir de forma quase que independente e sempre tentando ter controle da situação. Em comparação com *Ringu*, Ryuji já surge no filme como homem dominante da situação e se mantém assim até a sua conclusão dentro da trama.

Outro aspecto referente a Reiko e a Rachel é a falta da figura do marido e como esta ausência é sentida pelos filhos delas. A princípio, os dois meninos não são carinhosos com as suas respectivas mães e o que parece afetar as crianças é a ausência da figura paterna. Além disso, os filmes deixam a mensagem da falta de cuidado das mulheres como resultado metafórico da necessidade da presença masculina na vida dos filhos. Este ponto é percebido uma vez que as mães, por estarem sozinhas, não impediram os garotos de assistirem as fitas malignas. A falta da presença masculina pode ser considerada tão importante que, no caso de Yoichi, é o avô o responsável por mudar quase que instantaneamente o comportamento do garoto que na companhia do idoso passa a agir como uma criança normal que brinca, sorri, se cansa e dorme no chão.

Veja-se que é justamente o avô quem faz o menino sorrir uma única vez no filme, excetuando as fotos que vemos no apartamento de Reiko. No apartamento, junto com a mãe, Yoichi não expressa praticamente nenhum sentimento: sua mãe lhe diz várias vezes durante o filme “faça isso”, “não faça aquilo”, “não diga isto”, “não toque no assunto”, “não fique aqui”, etc. Ao contrário de Rachel, Reiko não possui babá que toma conta do filho: ele fica sozinho e quando ela está em casa, ainda exerce o papel de cozinheira. O menino possui um pai que não sabe nem se ele está na escola e, muito embora sejam ressaltadas suas características de eficiência masculina, ele permanece ausente no sentido tradicional familiar. Neste sentido, enquanto a mãe exerce preponderância sobre o filho nos atos e palavras, Reiko obedece às ordens do pai de seu filho em praticamente todo o filme, e mesmo após a sua morte (GONÇALVES, 2004, p.23).

Em *O Chamado*, não existe a figura do pai de Rachel para ser o avô de Aidan, o que deixa o menino sério e frio praticamente durante todo o filme, inclusive por chamar Rachel pelo próprio nome, excluindo simbolicamente qualquer noção de maternidade. Ao final do filme, após Rachel e Noah pensarem que acabaram com a maldição de Samara, Aidan está deitado no banco de trás do carro e vê os pais trocarem olhares carinhosos e segurarem as mãos dando a entender que o casal possa reatar o romance, o que faz o garoto esboçar um sorriso como um suspiro de ter uma família de verdade com um pai e uma mãe.

Ao final dos filmes, também é possível perceber diferenças entre as decisões de Reiko e Rachel com relação a como salvar seus filhos. Após as mortes de Ryuji, a jornalista descobre que escapou da maldição pelo fato de ter feito uma cópia da fita original que ela assistiu para Ryuji. Desta forma, o mal de Sadako foi transferido para ele. No entanto, o homem que tomava as decisões está morto e Reiko tem apenas um dia para evitar que o filho tenha o mesmo fim. Ao final do filme, a cena mostra um carro seguindo por uma estrada afastada da cidade grande. Escutamos Reiko falar com o pai dela explicando que precisa de um favor muito grande para Yoichi. Aqui, na ausência de Ryuji, fica claro mais uma vez que Reiko busca salvação e proteção na presença masculina. Na conclusão, o roteiro mostra a intenção dela em gravar uma cópia da fita que Yoichi viu para que o próprio pai dela possa assistir e assim impedir que o neto morra fazendo com que o idoso sacrifique a sua própria vida.

Em *O Chamado*, esta conclusão é semelhante no sentido de que vemos Rachel com o filho fazendo uma cópia da fita. No diálogo, o garoto pergunta o que vai acontecer com quem assistir ao vídeo. Rachel responde para Aidan não se preocupar e que tudo vai dar certo. Aqui é mantida a ideia de transferir a maldição para outra pessoa, no entanto não fica claro quem vai ser o escolhido, se será um homem ou mulher, conhecido ou desconhecido.

3.3. A ESTÉTICA SONORA

Este subcapítulo vai debater o som nos filmes *Ringu* e *O Chamado*. Tal análise não acontece por acaso, uma vez que é comum encontrar críticas que destacam a diferença da questão sonora entre as duas obras. O portal de críticas de filmes de terror 101horrormovies¹⁰⁰ apresenta um texto sobre *Ringu* e *O Chamado*. De acordo com a publicação, “*O Chamado* não se compara ao clima sinistro que a versão japonesa carrega, que não apela para efeitos especiais e sustos baratos com o aumento repentino do som.”

O cinema é um artefato audiovisual justamente por ser uma junção de imagens em movimento com áudio. No entanto, a questão sonora não acompanhou as primeiras imagens vistas na tela grande. Os filmes mudos, do começo do século XX, procuravam mascarar a falta de som utilizando trilhas que eram tocadas por pianistas ou demais

¹⁰⁰ Disponível em: <<http://101horrormovies.com/2012/09/24/75-ring-o-chamado-1998/>>. Acesso em 15 ago. 2013.

músicos enquanto a película era projetada. O período final da década de 1910 e começo dos anos 20 foi marcado por tentativas e fracassos para aprimorar a questão do áudio.

O longa-metragem que permitiu ao público da época ouvir pela primeira vez sons sincronizados com as imagens foi *O Cantor de Jazz*¹⁰¹, de 1927. A película era muda, porém com um acompanhamento musical e sete canções interpretadas pelo astro da época Al Jolson. Assim, tratava-se de um filme cantado ou musicado, mas não falado. Mesmo assim teve impacto positivo. Foi então em 1928 que a primeira película totalmente falada foi produzida com o título de *Luzes de Nova York*¹⁰².

A pesquisadora de som no cinema Débora Opolski (2013, p.16) explica que “a partir de então, sendo possível a sonorização de imagens, pesquisas se desenvolveram em busca da melhor forma de utilizar o som em colaboração com a cena”. O público aprovou a então novidade e a adesão dos estúdios foi quase que imediata. No final de 1929, o cinema de Hollywood já era quase totalmente falado. No resto do mundo, por razões econômicas ou tecnológicas, esta transição do mudo para o sonoro foi acontecendo nos anos seguintes. O advento do som também já parecia deixar claro que o público não iria ganhar apenas filmes com diálogos ou trilhas sonoras. “O termo som, utilizado pelos editores, não se refere apenas à música, a qual é acrescentada posteriormente, mas aos sons constituintes da cena, como diálogos, ambientes, objetos sonoros da cena, efeitos” (OPOLSKI, 2013, p.20). Todos estes elementos colaboram para que o espectador possa entender o discurso sonoro como parte da narrativa fílmica.

Este período inicial de imersão de sons na sétima arte coincide com a época apontada por pesquisadores e críticos como o primeiro grande ciclo comercial do cinema de terror, que corresponde aos filmes de monstros da Universal da década de 1930. Se antes já era possível para o público acompanhar a trama de um vampiro sem som, como em *Nosferatu*, de 1922, a película *Drácula*, de 1931, transportou a plateia da época para uma história semelhante de vampiro, mas desta vez em uma Transilvânia repleta de sons. Em *Drácula*, já era possível perceber o discurso sonoro como parte da narrativa fílmica uma vez que a abrangência do áudio não deu som apenas ao sotaque húngaro do ator Bela Lugosi na sua apresentação como o personagem título, mas trouxe uma série de elementos que passaram a ser incorporados por demais obras do gênero. Como por exemplo, os lobos que uivam na entrada do castelo, as portas que rangem ao

¹⁰¹ Filme do gênero musical. A trama acompanha um jovem cantor dividido entre a paixão pelo jazz e as tradições religiosas da sua família judaica.

¹⁰² Drama criminal sobre dois barbeiros de uma cidade pequena que vão para Nova York e se envolvem com traficantes de bebidas.

serem abertas, o escutar de passos quando não tem ninguém em cena, o sopro do vento, o canto da coruja, etc.

Já o filme *Frankenstein*, de 1931, também traz cenas que exploram a questão sonora. O pesquisador sobre sonoridade em filmes de terror Robert Spadoni (2007) apresenta como um dos destaques de áudio a sequência na qual o monstro ganha vida graças à eletricidade. Para o autor, o som da energia elétrica, aliado ao barulho dos trovões do lado de fora do castelo, colaboram em criar momentos de tensão. Spadoni também destaca a sequência na qual é possível escutar os passos do monstro do outro lado da porta. “Estes quietos sons alertam o público a respeito de uma criatura que eles viram até então sob ataduras e panos” (SPADONI, 2007, p.99).¹⁰³ Desde então esta união entre som e imagem tornou-se funcional para provocar medo. O pesquisador do gênero Rodrigo Carreiro (2011) destaca justamente a importância do áudio para películas de terror.

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

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

Em seus estudos sobre som no cinema de terror, Hutchings divide a questão em três vertentes: voz, música (trilhas sonoras) e efeitos sonoros. Vamos detalhar

¹⁰³ *These quiet sounds alert viewers to the approach of a figure they have seen only under a sheet and bandages until now.* (Tradução feita pelo autor).

rapidamente estes três elementos antes de prosseguirmos. A questão da voz é um dos pontos mais comuns do gênero. Aqui é possível dividir esta classificação em dois temas. Em primeiro lugar, o grito das vítimas. Seja de dor, medo, desespero ou loucura, o grito, geralmente de personagens femininos, é a consumação do ato de perseguição dentro de qualquer trama do gênero. A atriz Fay Wray costuma ser lembrada como a primeira “rainha do grito”¹⁰⁴ do cinema por causa dos berros de pavor em *King Kong*, de 1933. Desde então, outras atrizes “assumiram” o posto como Janet Leigh, por *Psicose*, em 1960; Marilyn Burns, por *O Massacre da Serra Elétrica*, em 1974; Jamie Lee Curtis, por *Halloween*, em 1978; Neve Campbell, pela série *Pânico*, iniciada em 1996, entre outras.

Ao contrário do que se pode pensar, o grito não é um mero clichê do cinema de horror, um recurso estilístico que estimula a curiosidade do público. Há uma razão cognitiva para que o grito tenha se tornado a mais reconhecível marca sonora do filme de horror: trata-se de um recurso narrativo simples e eficiente para estimular, nos membros da plateia, pelo menos parte do afeto do horror. O grito estimula a identificação afetiva entre o personagem-vítima e o espectador, gerando o sentimento de repulsa ou rejeição que é o elemento central na construção do sentimento de horror. Daí a atenção especial dedicada a esse elemento sonoro pelos cineastas do gênero (CARREIRO, 2011, p.46).

Além do grito, o próprio elemento sonoro da voz também pode ter destaque através do personagem que representa o antagonista dentro da trama. E se para as mocinhas, o ideal é conseguir gritar o mais forte possível, os vilões que possuem origem ou aparência humana e falam como seres humanos costumam ter vozes guturais, ou seja, com timbres graves, como uma rouquidão. “Atores que interpretam vilões frequentemente têm vozes com timbres situados entre 100 e 150 Hz” (CARREIRO, 2011, p.46).¹⁰⁵ A voz humana costuma ser emitida dentro de um intervalo que pode variar entre 60 e 1.300 Hz, embora o timbre mais comum seja em torno de 300 Hz. Aqui é possível citar nomes como Bela Lugosi, protagonista de *Drácula*, de 1931; Vincent Price, o doutor Phibes de *A Câmara de Horrores do Abominável Dr. Phibes*, de 1972; e Christopher Lee, o Drácula de filmes da Hammer¹⁰⁶ das décadas de 1960 e 1970. Estes atores ganharam notoriedade por seus vilões involuntariamente também

¹⁰⁴ O termo rainha do grito vem da tradução da expressão em inglês *scream queen*.

¹⁰⁵ Hz é a abreviação de Hertz, que responde como a unidade de frequência do Sistema Internacional de Unidades.

¹⁰⁶ Famosa produtora inglesa que se popularizou com filmes de terror. Apesar de existir desde 1934, o auge da Hammer aconteceu entre 1955 e 1979. Entre as produções, destaque para novas leituras de *Drácula*, *Frankenstein* e filmes com múmias.

graças aos timbres de suas vozes.

Outro elemento que chama atenção na questão do áudio em um filme de terror é a trilha sonora utilizada nas películas do gênero. Hutchings (2004) destaca este tipo de inclusão musical, entre outros aspectos, para mostrar os diferentes tipos de humor e emoção dos personagens e das tramas, além de auxiliar na interpretação de eventos narrativos de uma maneira unitária e formal. Esta interpretação pode ser inclusiva a todos os gêneros do cinema. Ainda na década de 1930, a música foi se tornando cada vez mais importante dentro das tramas. Obras como *King Kong*, de 1933, e *A Noiva de Frankenstein*, de 1935, traziam, por exemplo, os primeiros usos de *leitmotifs*, técnica na qual determinado som, musical ou não, é associado a um personagem, sentimento ou situação dramática.

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

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

infinidade de outros exemplos. Dentro dos efeitos sonoros, também é possível destacar o *startle effect*¹⁰⁷.

O efeito surpresa não é exclusividade do cinema de terror, mas o gênero responde como o que mais utiliza a técnica. Hutchings (2004, p.134) se apropria das ideias defendidas por Robert Baird, um dos autores que desenvolveu estudos sobre o uso do *startle effect* no cinema de terror, para mostrar o cenário ideal para a utilização desta técnica através de três questões prioritárias. A primeira responde como a necessidade de existir a presença de um personagem. O segundo elemento é referente a uma ameaça através de um vilão ou monstro, mas que este não é visto na cena. O ponto final é interpretado como uma abrupta intrusão desta ameaça, ou algo que faça alusão à mesma, dentro do espaço do personagem. Aqui é importante pontuar que não necessariamente teremos o vilão em cena, podendo ser algo que remeta a ele. Esta entrada abrupta geralmente acontece com a inclusão de um efeito sonoro com volume alto. A inserção inesperada do som pode ser através da representação de um barulho conhecido, como o bater de uma porta ou janela ou através de um *stinger*, que responde como uma nota ou acorde musical executado em volume ou intensidade mais forte do que a melodia ouvida ou o som ambiente da cena.

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

¹⁰⁷ Carreiro traduz o termo como efeito surpresa.

terror.

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

Um dos *stingers* mais conhecidos do cinema de terror responde como a cena final do filme *Carrie - A Estranha*, de 1976. Na sequência em questão, Carrie está morta e enterrada. Trata-se de um típico momento final de filme de terror visto após as cenas de morte e destruição que aconteceram durante o baile de formatura da personagem título. A cena se passa em um cemitério. A fotografia é diurna e a personagem Sue, interpretada por Amy Irving, está entre as lápides. O perigo já passou e Sue sobreviveu. É hora de deixar o medo de lado e seguir com a vida normal. De repente, ao se aproximar do túmulo, as mãos de Carrie saem de forma inesperada de dentro da terra. A cena é rápida e acompanhada por notas musicais executadas em alto som.

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

Os dois filmes apresentados nesta pesquisa costumam ter a questão sonora comumente debatida e classificada por críticos de forma antagônica. Esta afirmação permite interpretar que a utilização em excesso do áudio para provocar sustos pode ser

vista como uma forma forçada de provocar medo no público. Aqui torna-se necessário destacar a diferença entre medo e susto nas películas de terror. De forma generalista, o medo é aquela sensação que surge da tensão e do mistério da trama. No caso de filmes sobre fantasmas, o medo pode vir da ideia de ter um ser desencarnado agindo e interagindo no mundo dos vivos. Tal ação pode ser vista em cenas silenciosas sem que haja a necessidade de trilhas altas ou mesmo barulhos provocados por esta assombração. Para estes exemplos, os efeitos surpresas geralmente são poucos e justamente por não serem banais e corriqueiros, tornam-se funcionais. Já os sustos costumam ser provocados através do uso em excesso dos *startles effects*. Nestes casos, os muitos barulhos geram os sustos no público, mas esta reação acaba se dando muito mais pela inclusão do alto som do que pela temática sugerida, o que pode distanciar o sentimento de medo. Alguns exemplos do uso em excesso dos efeitos surpresas são perceptíveis quando o personagem acende de repente a luz e esta ação vem acompanhada de um *stinger*. Outros exemplos acontecem em cenas nas quais uma porta bate e provoca um alto som ou um personagem encontra com outro no meio de um cenário escuro e o *stinger* surge junto.

3.3.1. DETALHANDO OS ÁUDIOS

Neste momento, vamos analisar a questão estética do som de *Ringu* e de *O Chamado* com destaque aos efeitos surpresas, que aqui podem ou não conter *stingers*. Para ampliar a questão sonora, torna-se necessário apresentar também a utilização da trilha em ambas as obras. Em *Ringu*, assim como na maioria dos filmes de terror que fazem parte do *J Horror*, a inserção destes momentos musicais acontece poucas vezes dentro da trama. *Ringu* tem duração de 96 minutos e a utilização de trilha sonora é percebida 47 vezes. A maioria destes BGs¹⁰⁸ é incluída de forma rápida com duração de dois, quatro ou cinco segundos. Esta trilha não costuma ser de forma contínua perdurando durante toda a sequência. *Ringu* opta mais por uma construção de medo através do silêncio ou apenas de sons ambientes.

A trilha de *Ringu* foi feita pelo compositor japonês Kenji Kawai, que já assinou mais de 140 trabalhos não apenas para películas de terror, mas também animações geralmente com temas fantásticos, como *Kokaku Kidotai*, de 1995. De acordo com

¹⁰⁸ BG, ou *background noise*, costuma ser considerado um termo sinônimo para se referir a trilha sonora.

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

Já em *O Chamado*, é possível perceber a inclusão de trilha sonora 112 vezes, o que representa mais do que o dobro utilizado em *Ringu*. Comparativamente, o tempo de duração da versão norte-americana é de 115 minutos. A composição é assinada pelo alemão Hans Zimmer, cujos principais trabalhos em Hollywood incluem *O Rei Leão*, a série *Piratas do Caribe*, *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, *O Último Samurai*, *A Casa dos Espíritos*, entre outros. O trabalho de Zimmer para *O Chamado* se assemelha às trilhas comumente vistas em filmes *mainstream* com a utilização de instrumentos como pianos e violinos que resultam em uma sonoridade claramente musical. Além de ser escutada em boa parte de *O Chamado*, também é comum a utilização de trilha de forma contínua. Ou seja, trata-se de uma inserção que não se limita a apenas uma cena de dois ou quatro segundos. Estes BGs podem ser crescentes ou decrescentes. Não é tão comum em *O Chamado* ter momentos de silêncio. Assim, torna-se fácil entender o porque da questão sonora ser reconhecida como diferente quando os dois filmes são comparados.

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

Tabela 1 – Efeitos surpresas em *Ringu*

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

Fonte: o autor

Tabela 2 – Efeitos surpresas em *O Chamado*

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

Fonte: o autor

No que diz respeito ao uso de efeitos surpresas em *Ringu*, o total é de três. É importante destacar que existem outros três momentos no filme onde o som é inserido de forma a quebrar um ambiente de silêncio em cenas de suspense, porém, tais áudios não são tão altos para representarem um efeito surpresa. Como exemplo destas cenas que não possuem efeitos surpresas ou *stingers*, é possível citar a morte de Tomoko, no tempo de 08'17''; quando Sadako toca Reiko em um flashback, em 01h01'46'', e quando a entidade sai da televisão em 01h27'00''.

O primeiro efeito surpresa em *Ringu* acontece no tempo de 20'45''. A cena se passa no quarto de Tomoko, a sobrinha de Reiko que assistiu a fita maligna com outros três amigos e cuja morte é vista na abertura do filme. Na cena em questão, Reiko está no quarto da garota. Parece haver um elemento fantasmagórico presente já que é possível escutar vozes de crianças na cena como que estando brincando. O começo da sequência não possui nenhuma trilha sonora, apenas inserção de sons ambientes, como o barulho proveniente de diálogos ou de passos das personagens. De repente, a mãe de Tomoko entra no quarto da filha e explica que achou o corpo da menina dentro do armário. A cena seguinte mostra um flashback onde é possível vermos como o cadáver de Tomoko

estava quando a mãe a encontrou. Neste momento, temos apenas o som da porta do armário sendo aberta com a mãe chamando pela filha. Este som da porta sendo aberta é alto, principalmente quando comparado com o que foi visto antes, onde não existe trilha ou nenhum outro efeito sonoro.

Apesar de Hutchings (2004) falar da necessidade de uma abrupta intrusão da ameaça para compor o efeito surpresa, nesta sequência específica em *Ringu* não temos a aparição de Sadako, embora as suas ações estejam presentes na cena em pelo menos dois sentidos. O primeiro acontece pela possibilidade de vê-la no momento em que a porta do armário é aberta, o que não acontece. A segunda e mais forte representação de Sadako neste contexto é através do que ela fez com Tomoko. Ou seja, mesmo sem estar presente visualmente na cena, a essência da ameaça da entidade pode ser claramente percebida.

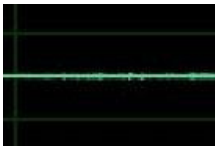
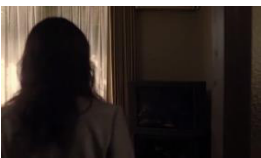
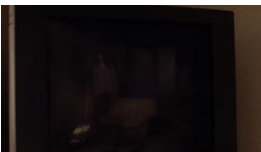
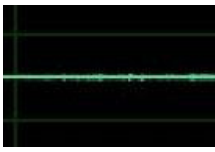
Aqui é possível notar um exemplo de efeito surpresa com utilização do *stinger*. A primeira cena do flashback é rápida e o áudio da porta do armário sendo aberta tem duração de aproximadamente 01'' onde o efeito surpresa é escutado de forma clara. Já na segunda cena do flashback, no momento em que a câmera mostra o rosto de Tomoko, o efeito surpresa é potencializado com um *stinger* que dura de 01''. O som de violinos neste momento é alto e rápido.

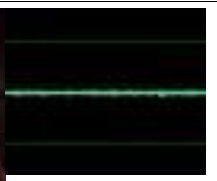
O áudio¹⁰⁹ da sequência em questão será analisado agora de forma mais minuciosa através do programa de edição de áudio *Adobe Audition CS6*. O programa “interpreta” a questão do som através de análise numérica, seguindo dados representativos de potência através da medição de escalas aqui definidas como *levels*. Tais definições do áudio começam com bB, sendo esta a ausência de som na cena em questão. De forma progressiva, seguem as opções de -57, -54, -51, -48, -45, -42, -39, -36, -33, -30, -27, -24, -21, -18, -15, -12, -9, -6, -3 e 0. A potência mais baixa desta escala é a -57. A medida que o som aumenta, a numeração dos *levels* vai crescendo progressivamente. Estes áudios baixos são representados pela cor verde. Os sons medianos entre -18, -15 e -12 também são marcados por verde. As escalas em -9, -6 e -3 são consideradas altas e representadas no programa pela cor amarela. Quando a medição de som atinge o nível zero, e consequentemente a cor vermelha, o áudio está bastante alto. Caso esta constatação acontece de forma rápida e abrupta, com a

¹⁰⁹ Os áudios de *Ringu* e de *O Chamado* foram extraídos dos DVDs originais e nacionais dos respectivos filmes. A mídia utilizada pode alterar a dinâmica da mixagem visto que cada mídia ou formato de vídeo possui uma mixagem específica.

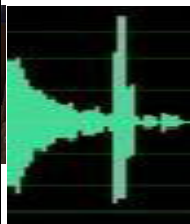
possibilidade de inclusão de um vilão ou algo representativo deste mal, é possível estar diante de um efeito surpresa. O *Adobe Audition* também permite acompanhar este som em forma visual através de gráficos que mostram uma onda representativa do áudio. No programa, existe uma linha central do áudio, que equivale ao som totalmente ou quase mudo. Os *levels* são representados nesta medição de ondas através de oito linhas superiores e oito inferiores. Esta divisão representa os canais de áudio da esquerda e da direita. A medida que o volume aumenta, mais linhas são atingidas pela onda de medição. Vamos analisar a cena da revelação do corpo de Tomoko utilizando o esquema de estudo comparativo do som proposto por Opolski (2013). A pesquisadora explica que a tabela, que originalmente é dividida em três colunas, apresenta a interpretação sonora completa de longas-metragens. A divisão relata os eventos sonoros que existem em cada um das cenas. Para este nosso estudo, serão criados três novas colunas, totalizando seis. A primeira é referente ao tempo de projeção. A segunda é a explicação da imagem, enquanto a terceira é sobre o som. A quarta coluna traz a reprodução do *frame*, enquanto a quinta mostra a análise visual do som no *Audition*, onde será possível identificar, de acordo com a escala atingida, as linhas dos *levels*. Por fim, a sexta divisão destaca a escala atingida pelo áudio dentro dos níveis do programa de edição.

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

Tempo	Imagem	Som	Frame	Escala Audition	Levels
18'48"	Reiko parada na sala da casa de Tomoko. Não há diálogos.	Cena silenciosa. Sem trilha. Som ambiente.			-45, -42
18'57"	Reiko caminha em direção a televisão da sala.	Sem trilha. Passos de Reiko.			-45, -42
19'05"	Close na televisão com o reflexo de Reiko.	Sem trilha. Som ambiente.			-45, -42

19'11'	Mãe de Tomoko pergunta se o filho de Reiko esteve no funeral	Sem trilha. Apenas diálogo.			-21, -18
19'37"	Reiko sobe a escada para o primeiro andar.	Sem trilha. Passos de Reiko e risos de crianças.			-33, -30,
19'53"	Reiko para em frente ao corredor do primeiro andar e depois segue caminhando.	Sem trilha. Passos de Reiko e som de crianças rindo.			-27, -24
19'59"	Reiko chega ao quarto de Tomoko.	Sem trilha. Passos de Rachel.			-30, -27
20'10"	Close da mesa no quarto de Tomoko com destaque para um papel balançando pelo vento.	Sem trilha. Som do papel sendo balançado pelo vento.			-27
20'16"	Reiko se aproxima da mesa e pega o papel.	Sem trilha. Passos de Rachel e do papel ao ser pego.			-21
20'24"	Detalhe do papel nas mãos de Rachel.	Sem trilha. Som do papel.			-27
20'27"	Reiko olha para o lado.	Sem trilha.			-36

20'30''	A mãe de Tomoko está no quarto. Ela olha para o armário e fala quase de forma inaudível que foi ali que encontrou o corpo da filha.	Sem trilha. Som da mãe de Tomoko.			-24
20'39''	Close em Reiko.	Sem trilha.			-33
20'42	Em flash back, vemos a mão da mãe de Tomoko abrindo a porta do armário revelando o corpo da garota.	Efeito surpresa. O áudio é forte semelhante a alguém batendo em uma porta de madeira. Segue aqui um efeito surpresa.			-3
20'44''	Close no rosto de Tomoko morta.	<i>Stinger.</i>			0

20'47''	A mãe de Tomo cai no chão e começa a chorar.	Reverberação do <i>stinger</i> como um eco perdendo a potência. Barulho da queda da mãe de Tomoko e do suspiro dela.			-12
20'52''	Reiko observa a mãe de Tomoko chorar.	Sem trilha. Som do choro da mãe de Tomoko.			-24, -21

Fonte: o autor

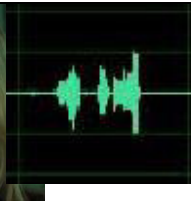
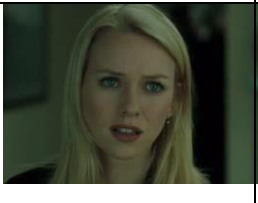
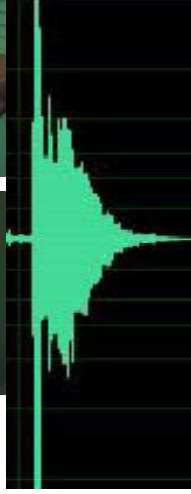
Esta sequência é dividida em 17 cenas, com duração total de 02'09''. Todo este tempo é narrado sem a utilização de trilhas sonora, destacando apenas sons ambientes, diálogos e passos dos personagens. A única inserção sonora alta acontece através do efeito surpresa, que, já visto antes, dura 01'', com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

Em *O Chamado*, existem sete inserções de efeitos surpresas. Assim como em *Ringu*, o *remake* também traz exemplos de aumento brusco de som, mas sem que isto se caracterize um *startle effect*. Como exemplo, é possível mencionar a cena quando Noah morre e temos um aumento de um BG que já havia começado a ser escutado cerca de 30 segundos antes.

O começo da sequência na qual Ruth conta como encontrou o corpo da filha Katie é diferente da versão japonesa, embora trabalhe igualmente com um *stinger* dentro de um efeito surpresa. A ação acontece no funeral da garota. Na cozinha da casa, Rachel conversa com a mãe de Katie, que se questiona o motivo da filha ter morrido. De repente, Ruth confessa para a irmã a forma como encontrou o corpo da garota. Segue então um flashback bastante semelhante ao visto na versão original. A sequência segue sem trilha sonora e utilizando o som ambiente, porém mesmo estes sons cotidianos, como o barulho de louças sendo lavadas na cozinha, tornam o áudio do filme mais alto quando comparado com o japonês. Como a versão norte-americana possui mais movimentos de câmera do que a japonesa, quando for necessário, serão incluídos mais de um frame da cena em questão.

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

Tempo	Imagem	Som	Frame	Escala Audition	Levels
14'22''	Close de prato sendo lavado na cozinha. A câmera se movimenta para mostrar o rosto Ruth, que conversa com Rachel sobre não encontrar uma razão lógica para a morte da filha.	Sem trilha. Som ambiente da água, do garfo retirando os requícios de comida do prato. Existe também o som do diálogo de Ruth com Rachel.			-21, -18, -15
14'33''	Cena aberta mostrando Rachel e a mãe de Katie.	Sem trilha. Som ambiente da conversa e dos pratos sendo lavados.			-24, -21
14'39''	Close com as duas personagens em cena.	Sem trilha. Som ambiente da conversa e dos pratos sendo lavados.			-30
14'45''	Rachel se afasta do balcão e se encosta na mesa quanto Ruth continua se questionando como o coração da filha simplesmente parou.	Sem trilha. Som ambiente da conversa e dos pratos sendo lavados.			-21, -18
14'48''	Close em Rachel.	Sem trilha. Som ambiente da conversa e dos pratos sendo lavados.			-21, -18
14'50''	Ruth em primeiro plano com Rachel ao fundo.	Sem trilha. Som ambiente da conversa e dos pratos sendo lavados.			-21, -18

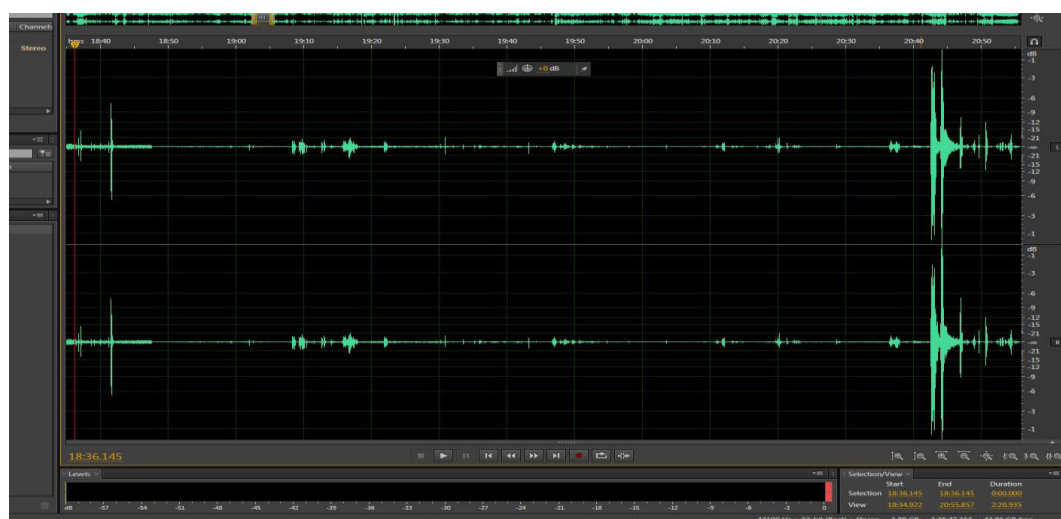
14'58''	Ângulo inverso. Ruth explica que a filha era próxima de Rachel.	Sem trilha. Som ambiente da conversa, mas desta vez sem o som da água ou dos pratos, uma vez que Ruth fechou a torneira.	 	-21, -24
15'08''	Rachel explica que não saberia o motivo da morte da sobrinha.	Sem trilha. Apenas som ambiente e conversas.	 	-24, -21
15'15''	Ruth fala que Rachel, por ser jornalista, pode descobrir.	Sem trilha. Som do diálogo.	 	-24, -21
15'18''	Close em Rachel.	Sem trilha. Som do diálogo.	 	-24, -21
15'25''	Ruth pede por favor para Rachel investigar.	Sem trilha. Som do diálogo.	 	-21, -24
15'30''	Em flashback, a cena mostra a mãe de Katie abrindo o armário e encontrando o cadáver da filha.	Efeito surpresa com <i>stinger</i> .	  	-3
15'33''	Ruth olhando para Sharon	Reverberação do <i>stinger</i> .	 	-12

15'35''	Rachel olhando para Ruth.	Respiração da personagem		-27
---------	---------------------------	--------------------------	--	-----

Fonte: o autor

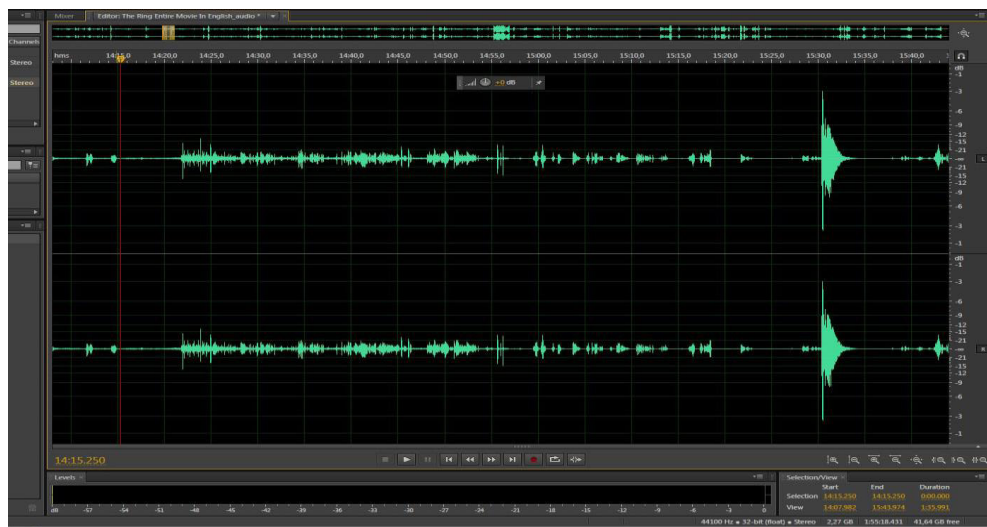
Esta sequência de *O Chamado* possui duração de 01'14'' e é formada por 16 planos. Semelhante a versão japonesa, não existe inclusão de uma trilha sonora. Aqui são os sons provenientes de diálogos, da água que sai da torneira, da louça sendo lavada e manuseada, além de outros barulhos, que representam o áudio da sequência. Na revelação do corpo de Katie, é possível perceber a inclusão de um efeito surpresa que, assim como no filme japonês, também possui um destaque instrumental. No entanto, em *Ringu*, temos primeiro o barulho da porta do armário e depois o *stinger*. Em *O Chamado*, os dois sons estão unidos com destaque para o BG em um total de tempo de 02''. Segue abaixo as sequências completas das cenas analisadas em *Ringu* (figura 27) e *O Chamado* (figura 28), onde é possível notar semelhanças entre a questão dos efeitos surpresas nos dois filmes, embora referente ao som completo das duas sequências, a versão norte-americana possui mais elementos sonoros, o que torna o áudio de *O Chamado*, de forma geral, mais alto do que o presente em *Ringu*.

Figura 27 - Sequência de áudio da morte de Tomoko em *Ringu*.



Fonte: reprodução Adobe Audition

Figura 28 - Sequência de áudio da morte de Katie em *O Chamado*.



Fonte: reprodução Adobe Audition

Ao analisar apenas estas duas cenas, é possível destacar que o uso dos efeitos surpresas é semelhante em ambos os filmes. Para que um *startle effect* tenha o seu objetivo atingido, é necessário que hajam poucos barulhos nas cenas que o antecede. A diferença aqui se dá pelo fato da versão japonesa ter mais momentos de cenas silenciosas, já que é possível apontar que o *remake* norte-americano utiliza mais elementos sonoros mesmo em sequências simples, como o barulho da água ao lavar os pratos ou da louça sendo manuseada.

A duração do tempo é um fator representativo na questão do efeito surpresa e este pode também ser visto como uma diferença entre os dois filmes. Em *Ringu*, temos 01'54'' de pouquíssimos sons antes de chegar ao momento do *startle effect*. A sequência completa tem duração de 02'09''. Em *O Chamado*, o efeito surpresa acontece após 01'08''. O tempo total desta sequência é de 01'14''. Hutchings (2004, p.136) afirma que “se a cena for muito curta, não haverá tempo para a construção do suspense.”¹¹⁰ Assim, é necessário a existência de momentos de silêncio antes do efeito surpresa.

Dando continuidade ao estudo comparativo na questão do som, com destaque para os efeitos surpresas, torna-se necessário ampliar esta análise com outras sequências para aumentar a coleção de provas. Se no primeiro exemplo foram escolhidas duas cenas que traziam conotações semelhantes, como a descoberta do corpo de Tomoko / Katie, agora serão contempladas sequências diferentes em cada filme. Na versão

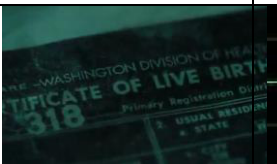
¹¹⁰ *The scene is very short so there is no time for a build-up of suspense.* (Tradução livre)

japonesa, é possível identificar um *startle effect* quando Reiko percebe que o filho Yoichi está assistindo ao vídeo maligno. Aqui mais uma vez temos a inclusão de Sadako na cena de forma sugestiva, uma vez que a ameaça está claramente associada ao fato do garoto assistir ao VHS amaldiçoado. Já em *O Chamado*, o público é surpreendido por um efeito surpresa em uma cena na qual Rachel está procurando pistas na casa do pai adotivo de Samara. Entre pastas dentro de uma caixa, a repórter encontra uma grande centopeia¹¹¹, que representa uma imagem alusiva ao vídeo de Samara trazendo então este animal como ameaça. As duas sequências serão detalhadas nas próximas páginas.

Tabela 5 – Análise número dois de efeito surpresa e *stinger* de *O Chamado*

Tempo	Imagem	Som	Frame	Escala Audition	Levels
01h13'48''	Rachel chega de noite na casa dos Morgans.	Som ambiente e passos de Rachel.			-42, -39
01h13'56''	Rachel bate na porta e chama pelo senhor Morgan.	Som ambiente, voz de Rachel e barulho dela batendo na porta.			-18, -15
01h14'07''	Rachel abre a porta e chama pelo senhor Morgan.	Som da porta se abrindo e da voz da Rachel.			-18
01h14'16''	Rachel caminha pela casa chamando pelo senhor Morgan.	Trilha sonora e voz de Rachel.			-33, -30, -27
01h14'40''	Rachel encontra o espelho que aparece na fita maligna.	Trilha sonora e barulho da porta se abrindo.			-21, -24

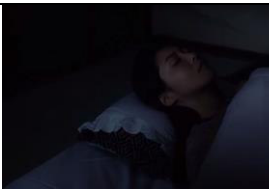
¹¹¹ Após encontrar a centopeia, Rachel acha uma fita de vídeo e a coloca em um vídeo cassete para assisti-la. A análise, no entanto, vai seguir apenas até o momento da centopeia por esta ser a cena na qual temos o *startle effect*.

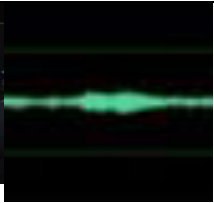
01h14'48''	Close em Rachel.	Sem som.			-33
01h14'52''	Imagem de Samara no espelho.	Trilha sonora.			-21
01h14'56''	Close de Rachel.	Trilha sonora			-24
01h15'04''	Rachel se aproxima da televisão com o vídeo cassete. Ao lado do aparelho, está uma caixa.	Sem trilha. Som ambiente. Passos de Rachel.			-45, -42
01h15'07''	Close no rosto de Rachel.	Sem trilha. Som ambiente.			-39, -36, -33
01h15'10''	Mãos de Rachel mexendo na caixa.	Sem trilha. Som ambiente das mãos dela remexendo a caixa			-36, -33
01h15'17''	Close no rosto de Rachel.	Sem trilha. Som ambiente das mãos dela remexendo a caixa			-48, -45
01h15'20''	Rachel examina uma certidão de nascimento	Sem trilha. Som ambiente das mãos dela remexendo a caixa			-48, -45

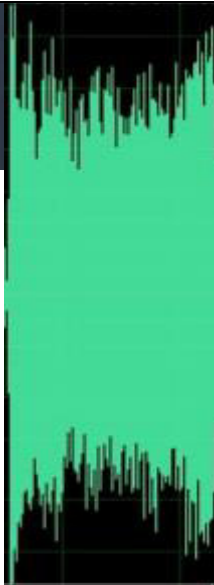
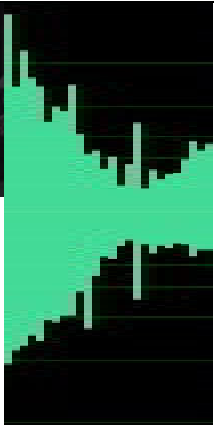
01h15'25''	A certidão de nascimento mostra o nome de Samara.	Sem trilha. Som ambiente das mãos dela remexendo a caixa		-48, -45
01h15'27''	Close do rosto de Rachel.	Sem trilha. Som ambiente das mãos dela mexendo no papel		-39, -36
01h15'28''	Rachel abre uma pasta e encontra uma centopeia.	Efeito surpresa unicamente através do <i>stinger</i>		-9
01h15'30''	Rachel se assusta e joga a pasta no chão.	Reverberação do <i>stinger</i> .		-42, -39
01h15'31''	Close na centopeia no chão, que começa a andar.	Reverberação do <i>stinger</i> .		-39
01h15'33''	Close no rosto de Rachel.	Sem trilha. Som ambiente. Respiração ofegante de Rachel.		-51, -48

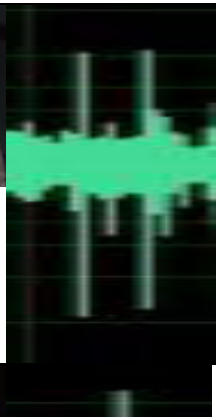
Fonte: o autor

Tabela 6 – Análise número dois de efeito surpresa e *stinger* de *Ringu*

Tempo	Imagem	Som	Frame	Escala Audition	Levels
48'02''	Reiko dormindo.	Cena silenciosa. Sem trilha. Ao final da cena, som de criança brincando.			-48, -45
48'16''	Close de Reiko dormindo. Ela logo acorda e escuta a voz da sobrinha Tomoko chamando por ela.	Sem trilha. Som de crianças brincando. Segue silêncio até escutarmos a voz da sobrinha Tomoko.			-33, -30 -15 (voz de Tomoko)
48'29''	Reiko olha para o quarto e parece ver a sobrinha deitada na cama ao lado.	Sem trilha. Som ambiente.			-15
48'33''	Reiko se levanta, mas ainda sonolenta.	Sem trilha. Som ambiente.			-30
48'38''	Reiko olha com mais atenção de onde está o chamado de Tomoko. Na mesma cena, existe uma sobreposição de imagem mostrando um homem desconhecido com o rosto coberto apontando para algo.	A cena começa sem trilha sonora. Quando acontece a sobreposição de imagem, ela vem acompanhada de um instrumento de percussão com uma batida solitária que é repetido uma segunda vez de forma mais alta.	 		-6 (bombo um) -3 (bombo dois)
48'45''	Close no rosto de Reiko.	Eco do som do tambor.			-21

48'48''	Cena do quarto relevando a cama ao lado de Reiko vazia.	Eco do tambor, mas quase inaudível.			-33
48'51''	Close do rosto de Reiko.	Sem trilha. Som da personagem se movimentando. Ao final desta cena, um som metálico, que sempre é escutado quando alguém está assistindo à fita maligna.			-33
49'02''	Reiko abre a porta do quarto.	O som da porta sendo aberta é alto, mas não representa um efeito surpresa.			-3
49'03''	Close em Yoichi assistindo à fita.	<i>Stinger</i> . A trilha surge de forma inesperada, alta e contínua. - A representação aqui do <i>stinger</i> dura 08'', por isso a imagem na escala <i>Audition</i> é a mesma nos próximos dois quadros desta sequência.			0

49'05''	Close em Reiko.	<i>Stinger</i> continua.			0
49'07''	Close na imagem da fita, que no momento exibe o poço. Logo depois a projeção acaba e a imagem na TV fica estática.	<i>Stinger</i> continua.			0
49'12''	Reiko corre gritando e abraça Yoichi. Logo depois ela o interroga para saber o porque dele ter assistido a fita. O garoto responde que foi Tomoko que mandou.	Som da imagem estática da TV e do grito de Reiko, além, dos passos dela.			0

49'28''	Close Reiko.	em	Trilha sonora.			-6
49'31''	Close Yoichi.	em	Trilha sonora.			-12
49'37''	Close Reiko.	em	Trilha sonora.			-12

Fonte: O autor

Em *O Chamado*, a sequência dura 01'50''. O *stinger* é percebido ao final. Já em *Ringu*, a duração da sequência é de 01'40'', enquanto o *stinger* acontece depois de 01'00''. Assim como no primeiro exemplo, referente a descoberta do corpo de Tomoko / Katie, este segundo momento possui igualmente cenas de silêncio. No entanto, é interessante observar que nestes casos, ambos os filmes utilizam trilhas sonoras antes dos efeitos surpresas. A versão norte-americana usa três inserções de BGs na tentativa de contribuir para a cena de suspense de Rachel dentro da casa do senhor Morgan.

Já a sequência analisada de *Ringu* mostra que existe a inserção da trilha sonora de um instrumento de percussão produzindo uma batida solitária que acompanha a aparição da figura do misterioso homem com um pano na cabeça apontando para algo. A visão do ser tem função de avisar Reiko sobre possível perigo e o som da percussão

também possui esta finalidade de alertar ao público de que alguma coisa não está certa. A batida sonora é repetida uma segunda vez e logo depois a sequência segue em silêncio até o *stinger*.

Neste segundo exemplo, foi possível perceber novamente que comparativamente os efeitos surpresas são incluídos nos dois filmes de formas parecidas. Tanto em *Ringu* quanto em *O Chamado*, existe um tempo de silêncio ou de pouco áudio que antecede tanto o *startle effect* quanto o *stinger*. O aumento de som é abrupto nestes momentos e logo depois há reverberações curtas dos *stingers* nas cenas seguintes, que possuem áudios baixos. No entanto, como foi visto, a versão norte-americana apresenta sutilmente uma quantidade maior de áudio antes do efeito surpresa. Seja o barulho ambiente ou mesmo a inserção de trilha sonora, o silêncio é mais predominante na produção japonesa.

Dentro desta análise, é necessário abrir um parêntese para a utilização do silêncio em *Ringu* como elemento estético que se integra como parte fundamental da narrativa da película. A partir das ideias de Michel Chion (1994) sobre sonoridade fílmica, é possível perceber que os silêncios na obra de Nakata acabam por ganhar significados emocionais e, por se tratar de um filme de terror, também como elemento capaz de gerar tensão e prender atenção do público. Aqui é importante observar que este silêncio apresentado por Chion não é absoluto de uma total ausência de qualquer tipo de ruídos naturais ou barulhos. Para ele, todos os lugares possuem seus próprios silêncios e estes não são absolutos. Na verdade, estes espaços possuem impressões de silêncio.

Chion (1994) segue ao destacar que este silêncio não surge por acaso e só pode ser produzido como resultado de contexto e preparação. Para ele, uma forma efetiva de expressar silêncio é oferecer cenas repletas de barulhos. Assim, o som é na verdade o negativo do som que foi escutado antes. No caso de *Ringu*, o silêncio surge naturalmente antes dos efeitos surpresas, mas também é possível perceber outros exemplos sem a necessidade de um *startle effect*. Ao pensar na diferença de áudio existente entre *Ringu* e *O Chamado*, a produção japonesa utiliza mais a questão do silêncio natural para que este faça parte da sua narrativa e a diferença é percebida em comparação com o *remake*. Seja quando os personagens estão em suas casas, ou investigando pistas, o silêncio no filme original auxilia na ideia de naturalidade, o que ajuda na formatação do medo do desconhecido durante a trama. Carreiro (2010) explica que a opção de dar aos silêncios função narrativa também interfere no ritmo do filme e, como resultado, torna-o mais lento. Assim, o silêncio em *Ringu* atua nos significados da

trama. O mesmo não acontece em *O Chamado*, cujos elementos sonoros preenchem boa parte da narrativa gerando um produto audiovisual mais barulhento seja através de sons ambientes, diálogos ou mesmo pela inserção da trilha sonora.

Estas diferenças também impactam na terceira sequência que será analisada neste estudo. Trata-se da icônica cena na qual Sadako sai de dentro da televisão para consumir a sua maldição sete dias depois de Ryuji ter assistido à fita maligna. Aqui temos um dos principais momentos do filme, por ser o que revela não apenas Sadako, mas como ela age em *Ringu*. A sequência possui duração 02'42''. Vemos Ryuji em sua casa quando de repente a televisão se liga sozinha e exibe a última visão da fita maligna, a de um poço visto de longe. De repente Sadako surge na imagem, caminha em direção a televisão e “sai” para o mundo real. Da aparição dela até o fim da sequência, quando Ryuji morre, o tempo de duração é de 01'12''. Esta trilha não surge como um efeito surpresa ou *stinger*, embora possua impacto semelhante. A condução do áudio se mantém de forma crescente até a sua conclusão.

O interessante desta sequência é que todo o silêncio trabalhado no filme é colocado de lado durante o tempo em que Sadako está em cena. Se *Ringu* opta por manter um suspense investigativo focado em elementos sobrenaturais, mas de forma sutil, o mesmo pode ser dito da sua econômica trilha sonora e dos poucos efeitos surpresas. É justamente por ter seguido este caminho, economizando em mostrar o vilão ou cenas barulhentas com BGs e *stingers*, que a sequência com Sadako usa estes elementos de maneira excessiva de forma a construir uma atmosfera funcional de terror e medo. Vê-la em cena é assustador e a trilha escolhida, que atinge picos de -6, -3 e 0 no *Adobe Audition*, apenas ajuda a criar este momento de pânico. De forma metafórica, é como ver Sadako na sua essência e aqui o medo é construído também utilizando o som que foi reprimido durante toda a projeção.

Em *O Chamado*, existe a sequência semelhante na qual Samara sai de dentro da televisão para matar o personagem Noah. A diferença é que como o filme trabalha com *startle effects* e principalmente trilhas durante boa parte da projeção, a este ponto da produção tais efeitos e inserções já parecem gastos. A sequência dura 02'47''. Este momento da versão norte-americana inclui trilhas e dois aumentos bruscos¹¹² destes BGs. O momento da saída de Samara de dentro da televisão não possui um efeito

¹¹² Estes aumentos bruscos não podem ser enquadrados como efeitos surpresas, uma vez que acontecem já com o vilão em cena e seguem de forma contínua desde a “saída” de Samara da televisão seguindo até a morte de Noah.

surpresa, mas uma inserção de trilha. O primeiro aumento brusco surge quando Samara desaparece e reaparece em frente a Noah, enquanto o segundo é percebido quando ele morre. O impacto é menor quando comparado com a versão japonesa já que Samara já foi vista e escutada antes. Além disso, a trilha também já foi executada durante boa parte do filme. Assim, os BGs são apenas potencializados, mas sem trazer nada que já não tenha sido escutado antes.

Com os dados analisados, é possível então perceber que, de forma comparativa, mesmo com a forma semelhante como os efeitos surpresas são utilizados nos dois filmes, *Ringu* se mostra como um filme mais silencioso quando comparado com *O Chamado*. Outro importante ponto é percebido na diferença da quantidade dos efeitos surpresas, sendo três em *Ringu* e sete em *O Chamado*, o que leva ao risco da produção norte-americana ter uma repetição dos *startle effects* diminuindo assim o impacto dos mesmos e ajudando a classificar o *remake* como sendo mais barulhento quando comparado com a obra original.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar a origem do cinema de terror japonês e do norte-americano, cada vertente apresenta particularidades e semelhanças, ao mesmo tempo em que ambos os filmes trabalham com signos culturais através das películas. Torna-se então necessário pontuar o processo contemporâneo de produção, onde a lógica dos estúdios e empresas conveniadas é semelhante tanto nos Estados Unidos quanto no Japão. Para este estudo, por exemplo, ficou claro perceber o agendamento cultural do Japão dentro da produção de entretenimento do Ocidente. Assim, o país deixa de ser produtor apenas de bens duráveis (indústria de hardware e de audiovisual) para atuar na concepção de conteúdo. Esta realidade tem como exemplo fílmico contemporâneo o *J Horror*, que aqui mapeamos como o cinema de terror japonês que, de alguma forma, apresenta sintomas de uma lógica transnacional de consumo que sai do Japão em direção a outros mercados de consumo.

Este trabalho localiza temporalmente na última década de 1990 e na primeira década de 2000 a fase na qual a produção fílmica dos Estados Unidos de terror estava trabalhando com *remakes*, as chamadas refilmagens, que são denotativos de ausência de roteiros “originais” no âmbito da indústria e também do esgotamento do arsenal “criativo” dos estúdios. Não demorou para que produtores de Hollywood passassem a incluir importantes películas do gênero de outros países, como o Japão, na partitura de refilmagens.

Torna-se necessário destacar, por exemplo, que no caso da tríade extratextual analisada para este estudo, não existem apenas diferenças, mas também semelhanças entre os Estados Unidos e o Japão. É possível perceber, por exemplo, que a indústria fílmica japonesa adota um padrão parecido com a norte-americana no processo de concepção e realização de suas obras. Ambos os países possuem processos de produção descentralizados com linhas de montagens separadas. A ideia de um grande estúdio responsável por todas as etapas fílmicas, incluindo distribuição e exibição, ficou no passado e deu lugar a profissionais contratados por projetos. Neste aspecto, a diferença entre os filmes do Japão e dos Estados Unidos são percebidas muito mais através de processos estéticos dos elementos e questões ideológicas, visto que a lógica de produção é bastante semelhante entre as duas nações. Estas semelhanças também são perceptivas no modo de exibição tanto dos Estados Unidos quanto no Japão através das salas estilo multiplex.

Com relação à questão da distribuição, é necessário reconhecer o fato de o cinema de terror norte-americano conseguir ser lançado internacionalmente com bem mais facilidade quando comparado com as produções nipônicas do gênero, que acabam sendo bastante restritas ao mercado doméstico. O fato do cinema de terror dos Estados Unidos procurar trabalhar as suas obras dentro de uma lógica do que é conhecido como *cultural discount* permite que diversos públicos de diferentes países já estejam acostumados a reconhecer os elementos comumente presentes nos filmes de terror feitos em Hollywood.

Através do debate realizado aqui, e tendo como base a lógica de mercado da indústria cultural e como o cinema de consumo se enquadra dentro deste pensamento, é possível apontar, por exemplo, que os filmes norte-americanos de terror possuem algumas características particulares e que diferem das produções japonesas.

No caso da noção de vilania, questões referentes à construção da personagem Samara acontecem como resultado de um pensamento de mercado dentro da ideia de consumo do cinema de terror norte-americano. A própria origem das vilãs tem caráter diferente dentro de cada um dos países envolvidos. Sadako se enquadra no perfil de um fantasma com passado e, acima de tudo, com uma razão para ter se tornado um ser vingativo. As ações dos humanos ao redor dela ainda viva são também responsáveis pelos acontecimentos sobrenaturais durante *Ringu*. Já Samara se enquadra em um perfil mais comumente visto em alguns filmes norte-americanos, como sendo claramente do mal e aparecendo com destaque dentro da trama.

Tais elementos são percebidos neste estudo, uma vez que, para Sadako, a ausência de informações do seu rosto, modo de agir ou estar sempre muda, desenvolve um sentimento muito forte de medo, justamente pelo público não saber o que esperar dela. Já Samara tenta assustar as pessoas como um fantasma feio, que fala e é visto em várias cenas. Nesta definição, ela se enquadra muito mais como os vilões de filmes de terror que surgiram nas décadas de 1980 e 1990 e que, apesar de fazerem sucesso, não eram necessariamente assustadores. Desta forma, fica então plausível compreender porque a transformação de Sadako em Samara acontece de maneira tão marcante.

A forma como a mulher costuma ser vista em cada país reverbera na formatação das personagens, sejam as vilãs ou as “mocinhas”. Dentro desta interpretação, torna-se plausível compreender as mudanças que Reiko, por exemplo, “sofre” para se transformar em Rachel na refilmagem norte-americana, uma vez que o público precisa não apenas se identificar com a protagonista da trama, mas invariavelmente com a

forma como a questão do gênero é tratada.

É importante destacar que em relação ao uso de trilha sonora, a produção norte-americana possui mais do dobro de inserções das que existem no filme original. Além disso, a própria trilha é marcada por elementos diferentes em cada obra. Com relação aos efeitos surpresas e *stingers*, *Ringu* utiliza-os em três momentos enquanto *O Chamado* coleciona sete exemplos. As formas como tais efeitos são colocados mostram-se aparentemente parecidas por contarem com cenas que trabalham com pouco áudio. No entanto, é importante destacar que a versão dos Estados Unidos traz mais sons ambientes ou mesmo BGs antecedendo o efeito e que *O Chamado* acaba sendo um filme com mais inclusões sonoras desde trilhas até sons ambientes, o que torna o *remake* mais barulhento quando comparado com o original, que utiliza o silêncio para criar momentos de tensão e medo.

Com relação ao cinema de terror como entretenimento, é possível perceber que existe um reenquadramento temático nos *remakes* para que estes novos filmes possam se adequar de forma mais fácil ou segura para os mercados norte-americanos e internacionais para os quais são distribuídos. Isto significa que uma refilmagem literal não seria possível até em função da proposta de filmar uma obra já existente para trazer algo de novo para o público, seja através da narrativa, utilização de efeitos especiais, entre uma gama de possibilidades para readequar uma trama já conhecida. No caso de *Ringu* e de *O Chamado*, as diferenças culturais entre o Oriente e o Ocidente parecem justificar o fato do *remake* ter mantido a essência da história original, porém trazendo diferenças substanciais nas personagens assim como cenas mais dinâmicas, além de efeitos sonoros e especiais. Assim, a ideia de medo como entretenimento dentro desta questão mercadológica parece ser bastante associada com a geografia onde esta sensação é gerada e as produções filmadas e exibidas.

REFERÊNCIAS

A morte do demônio – remake divertido, mas sem a magia do original. **Blog de cinema**. Disponível em: <<http://blogs.diariodonordeste.com.br/blogdecinema/criticas-de-filmes/g/>>. Acesso em: 20 jun. 2013.

Assombrações - Máscaras do Nô – Fantasma e Espíritos (Onryo) **Facedomedo**. Disponível em: <<http://facedomedo.blogspot.com.br/2011/06/assombracoes-mascaras-do-no-fantasmas-e.html>>. Acesso em: 30 nov. 2013.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Texto&grafia, 2004.

Avatar. **Internet Movie Data Base**. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0499549/business?ref_=tt_dt_bus>. Acesso em: 27 maio 2013.

BELTRÃO, Roberto. **O Horror**. In: Revista Continente, nº 137, maio de 2012. Recife: Cepe, 2012, Pags: 22-27.

BRACKE, Peter. **Crystal Lake Memories**. Nova Iorque: Titan, 2005.

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

CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Portugal: Edições 70, 1987.

CAMARGO, Orson. O que é feminismo. **Brasil Escola**. Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/sociologia/feminismo-que-e.htm>>. Acesso em: 15 nov. 2013.

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

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

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

CAVANI, Julio. Argh!. **Diário de Pernambuco**, Recife, 19 abril 2013. Viver, p. E8.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. Califórnia: Editora Cosacnaify, 2001.

CARROLL, Noël. **Philosophy of horror**. New York: Routledge, 1990.

CHEN, Jeffrey. The two rings. **ReelTalk movies reviews**. Disponível em: <<http://www.reeltalkreviews.com/browse/viewitem.asp?type=review&id=327>>. Acesso em: 10 fev. 2013.

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

CLOVER, Carol. **Men, Women and Chainsaw**. USA: Princeton University Press, 1992.

DAVISSON, Zack. Yuki Onna – The Snow Woman. **Hyakumonogatari**. Disponível em: <<http://hyakumonogatari.com/2013/12/18/yuki-onna-the-snow-woman/>>. Acesso em: 22 nov.2013.

ENGLUND, Robert. **Hollywood monster**. A walk down Elm Street with the man of your dreams. London: MPG Books, 2009.

GALLARDO-C, Ximena; SMITH C. Jason. **Alien woman** – the making of It. Ellen Ripley. New York: Continuum, 2004.

GONÇALVES, Claudiomar dos Reis. Estudos culturais e cinema: gênero e sociedade. Ringu e The Ring. **Revista História Hoje**. São Paulo, nº 5, 2004.

GUERRA, Felipe. O Primeiro Chamado. **Boca do Inferno**. Disponível em: <<http://bocadoinferno.com.br/artigos/2014/01/ringu-x-the-ring-qual-e-o-melhor-chamado/>>. Acesso em: 15 out. 2011.

GUERRA, Felipe. Ring – O Chamado. **Boca do Inferno**. Disponível em <<http://bocadoinferno.com.br/criticas/2014/01/ring-o-chamado-1998/>>. Acesso em: 15 dez. 2013.

IWAMURA, Rosemary. Letter from Japan: from girls who dress up like boys to trussed-up porn stars – some contemporary heroines on the japanese screen. **The Australian Journal of Media & Culture**. Vol. 7, no 2 (1994).

KELLNER, Douglas. **A cultura e a mídia**. Bauru: Editora da Universidade do Sagrado Coração, 1995.

KELTS, Roland. **Japanamerica**. New York: Palgrave, 2006.

KERMODE, Mark. **The good, the bad and the multiplex**. London: Random House Books, 2011.

KING, Stephen. **Dança macabra**. Estados Unidos: Objetiva, 1981.

KOETTING, Christopher. **Retro screams** - terror in the new Millennium. England: Hemlock books, 2012.

Kuchisake-Onna (A Mulher da Boca Cortada) Eu sou bonita? **Forgetthefear** Disponível em: <<http://forgetthefear.blogspot.com.br/2010/07/kuchisake-onna-mulher-da-boca-cortada.html>>. Acesso em: 30 nov. 2013.

HANTKE, Steffen. **Horror Film**: Creating and Marketing Fear. Mississippi: University Press, 2004.

HERSHENSON, Bruce. **60 Great Horror Movies Posters**. Nova Iorque: Editora Bruce Hershenson, 2003.

HOWARD, Chris. A indústria cinematográfica no Japão. In: MELEIRO, Alessandra. (org). **Cinema no mundo**: indústria, política e mercado - Ásia. São Paulo: Escrituras, 2007.

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

JAWORZYN, Stefan. **O massacre da serra elétrica**. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2013.

LE BLANC, Michelle; ODELL, Colin. **Horror Films**. United Kingdom: Kamera Books, 2007.

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

MARTEL, Frédéric. **Mainstream** – a guerra global das mídias e das culturas. Rio de Janeiro: Editora Afiliada, 2010.

MARTIN-BARBERO, Jesus. **Dos Meios às Mediações**: Comunicação, Cultura e Hegemonia. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

MATTELART, Armand; MATTELART, Michèle. **Histórias das teorias da comunicação**. São Paulo: Edições Loyola, 1995.

MATTOS, A. C. Gomes. **Do cinemascópio ao cinema digital**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

McROY, Jay. **Nightmare Japan** – Contemporary Japanese Horror Cinema. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2008.

MELEIRO, Alessandra. “Por que Hollywood é global?”. In: MELEIRO, Alessandra (org). **Cinema no mundo: indústria, política e mercado - Estados Unidos**. São Paulo: Escrituras, 2007.

NOVIELLI, Maria Roberta. **História do Cinema Japonês**. Brasil: Primeiro Passo, 2001.

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

PENNER, Jonathan; SCHNEIDER, Steven Jay. **Horror Cinema**. Los Angeles. Taschen, 2012.

PRANDONI, Claudio. Sem impressionar, A Hora do Pesadelo presta homenagem ao original e traz modernidades. UOL Entretenimento Cinema. Disponível em: <http://cinema.uol.com.br/ultnot/2010/05/06/sem-impressionar-a-hora-do-pesadelo-presta-homenagem-ao-original-e-traz-modernizacoes.jhtm>. Acesso em: 26 jan. 2014.

REEVES, Matt. **The Post -9/11 Horror Film**. 2008. Disponível em <http://www.apwadenius.com/apwadenius.com/THE%20HORROR%20FILM_files/Post-9_11%20Horror_website.pdf>. Acesso em: 22 maio 2012.

RICOEUR, Paul. **Temps et récit**, vol.III: le temps raconté. Paris: Seuil, 1985.

SCHNEIDER, Steven Jay. **Fear Without Frontiers** – Horror Cinema Across the Globe. England: FAB Press, 2003.

SEVCENKO, Nicolau. A indústria do entretenimento e a sociedade de espetáculos. In: _____. **A Corrida para o Século XXI**. 7. reimp. São Paulo: Companhia das Letras, 2005. p. 73-94.

SILVA, João. **Cenários tecnológicos e institucionais do cinema brasileiro na década de 90**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** London: Edições Loyola, 1999.

SORIANO, Rianne Hill. What Makes an American Remake of Japanese Horror Successful? **Yahoo! Movies**. Disponível em: <<http://movies.yahoo.com/news/makes-american-remake->

japanese-horror-successful-223100569.html>. Acesso em: 20 jan. 2013.

SPADONI, Robert. **Uncanny bodies: the coming of sound film and the origins of the horror genre**. Los Angeles: University of California Press, 2007.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. São Paulo: Papirus, 2000.

SUI-LIN, Valerie. Ringu and The Ring. **Theofantastique**. Disponível em: <<http://www.theofantastique.com/2007/11/15/culture-and-horror-valerie-wee-sui-lin-ringu-and-the-ring/>>. Acesso em: 01 maio 2012.

TERRON, Paulo. Temos medo de terror? **Rolling Stone**. Disponível em: <<http://rollingstone.uol.com.br/edicao/39/filmes-horror-temos-medo-do-terror/>>. Acesso em: 03 jun. 2013.

Top 10: filmes com menor orçamento que renderam mais. **Circuscircus**. Disponível em: <<http://circuscircus.com.br/blog/top-10-filmes-com-menor-orcamento-que-renderam-mais/>>. Acesso em: 14 maio 2013.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Editora Summus, 1997.

WARREN, Bill. **Evil dead - a morte do demônio** [arquivos mortos]. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2013.

WASKO, Janet. A indústria cinematográfica nos Estados Unidos. In MELEIRO, Alessandra. (org). **Cinema no mundo: indústria, política e mercado – Estados Unidos**. São Paulo: Escrituras, 2007.

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

100 best horror films. **TimeOut**. Disponível em: <<http://www.timeout.com/london/film/the-100-best-horror-films-21>>. Acesso em: 24 fev. 2013.

