

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO  
COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

LETÍCIA VIEIRA RODRIGUES

***STRANGER THINGS:***  
O papel da montagem na construção do suspense

PORTO ALEGRE  
2017

LETÍCIA VIEIRA RODRIGUES

***STRANGER THINGS:***

O papel da montagem na construção do suspense

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social - Habilitação Publicidade e Propaganda

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Miriam de Souza Rossini

Coorientador: Prof. Ms. Guilherme Fumeo Almeida

PORTO ALEGRE  
2017

### CIP - Catalogação na Publicação

Rodrigues, Leticia Vieira

Stranger Things: o papel da montagem na construção do suspense / Leticia Vieira Rodrigues. -- 2017.  
66 f.

Orientadora: Miriam de Souza Rossini.

Coorientador: Guilherme Fumeo Almeida.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Comunicação Social: Publicidade e Propaganda, Porto Alegre, BR-RS, 2017.

1. Construção do Suspense. 2. Montagem de imagem.  
3. Montagem de som. 4. Relação sonoro-imagética. 5. Stranger Things. I. Rossini, Miriam de Souza, orient. II. Almeida, Guilherme Fumeo, coorient. III. Título.

LETÍCIA VIEIRA RODRIGUES

***STRANGER THINGS:***

O papel da montagem na construção do suspense

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social - Habilitação Publicidade e Propaganda.

Aprovada em: 12 de janeiro de 2018

BANCA EXAMINADORA

---

Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>a</sup> Miriam de Souza Rossini - UFRGS  
Orientadora

---

Prof. Ms. Guilherme Fumeo Almeida - UFRGS  
Coorientador

---

Prof. Dr. Pablo Alberto Lanzoni - IFRS  
Examinador

---

Prof. Ms. Juliano Rodrigues Pimentel – UFRGS/IFRS  
Examinador

## AGRADECIMENTOS

Miriam e Guilherme

por me guiarem nessa jornada, com paciência e as muitas releituras

Mãe, Pai, Mano e Fê

por me darem base, força e apoio

por manterem a paciência e a compreensão.

Profª Ana Maria Dalla Zen

pelas iluminações sobre normas ABNT

Ana R., Carol, Cris, Day, Fer, Glauber, Hayane, Isa, Marina, May, Pedro, Robson e Val

por: parceria, cafés, necessárias fugas, conversas positivas e motivadoras

por suas disposições em ler e/ou ouvir inúmeras vezes sobre TCC

Rodrigo Lobato

por me apresentar (e falar tantas e tantas vezes em aula sobre) *Stranger Things*

## RESUMO

Este trabalho procura responder à questão: como as montagens das trilhas sonora e imagética, na primeira temporada de *Stranger Things*, constroem o suspense da narrativa? Para responder a essa questão, a pesquisa apresentou as características do suspense e as técnicas conferidas pela montagem que podem produzir o suspense. Assim, o desenvolvimento teórico tratou primeiro de o caracterizar, usando como exemplo o mestre nesta arte, Alfred Hitchcock, seguido do suspense proporcionado pela serialização televisiva e das técnicas que proporcionam suspense na serialização. Também apresentar a *Netflix* como uma plataforma nova e inovadora de assistir audiovisuais que, com o selo *Netflix Original*, vem popularizando ainda mais o consumo de séries e de seriados, e a partir da qual mudou-se as formas de consumi-los, podendo ser saboreadas ou devoradas, e, assim, transformando o espectador em “maratonistas” ou “super-maratonistas”. No terceiro capítulo, escreveu-se a respeito da atividade do montador, seguido por técnicas de montagem e elementos sonoros e imagéticos que influem no suspense, sendo eles: a) a relação campo e fora de campo, e o ritmo, na imagem, e b) o grave, o ruído e o silêncio, no som. Para responder a questão-problema e compreender a construção do suspense a partir das relações imagéticas e sonoras compostas entre a narrativa e a montagem, o capítulo de análise trouxe a primeira temporada de *Stranger Things*, da *Netflix*, como objeto. Foram escolhidos quatro recortes de três cenas, onde os elementos analisados são mais evidentes. A primeira delas com duração de dois minutos e três segundos, do segundo capítulo, sobre a qual foi elaborado um quadro de comparação entre imagem e som. Os três seguintes encontram-se no oitavo capítulo: um deles na casa dos Byers, de 50 segundos, e outros dois na *Hawkins Middle School*, com, respectivamente, 29 e 20 segundos. Ao final concluiu-se a importância das relações sonoras e imagéticas proporcionadas pela montagem, bem como a complementariedade das informações internas à narrativa para a construção do suspense na primeira temporada de *Stranger Things*.

## PALAVRAS-CHAVE

Construção do Suspense. Montagem de imagem. Montagem de som. Relação sonoro-imagética. *Stranger Things*.

## ABSTRACT

This paper seeks to answer the question: how does the soundtrack and imagery montages in the first season of *Stranger Things* build the suspense of the narrative? To answer this question, the research presented the characteristics of the suspense and techniques conferred by the edition that can produce the suspense. Thus, theoretical development first dealt with it, using as an example the master in this art, Alfred Hitchcock, followed by the suspense provided by television serialization and techniques that provide suspense in serialization. In addition to presenting *Netflix* as a new and innovative platform to watch audiovisuals that, with the label *Netflix Original*, has been popularizing even more the consumption of series, and from which changed the ways of consuming them, and can be savored or devoured, and thus transforming the viewer into “binge watcher” or “binge racer”. In the third chapter we wrote about the activity of the assembler, followed by assembling techniques and sound and image elements that influence the suspense, being the relation field and out of field and the rhythm in the image, and the serious, the noise and silence, in the sound. In order to answer the problem question and to understand the construction of the suspense from the imaginary and composite relations between the narrative and the edition, the chapter of analysis brought the first season of *Stranger Things*, by *Netflix*, as an object. Four cuts of three scenes were chosen, where the analyzed elements are more evident. The first one lasted two minutes and three seconds, from the second chapter, on which a picture of the comparison between image and sound was elaborated. The next three are in the eighth chapter: one in the Byers' house, 50 seconds, and two in the Hawkins Middle School, with 29 and 20 seconds, respectively. In the end the importance of the sound and image relations provided by the edition, as well as the complementarity of the internal information to the narrative, for the construction of the suspense in the first season of *Stranger Things* was concluded.

## KEY-WORDS

Suspense Building. Image edition. Sound edition. Sound-imagery relationship. *Stranger Things*.

## LISTA DE FIGURAS

Imagem 1 Onda de suspense .....	37
Imagem 2 Luzes.....	40
Imagem 3 Momento silencioso.....	42
Imagem 4 Casa dos Byers .....	51
Imagem 5 Hawkins Middle School .....	55
Imagem 6 Hawkins Middle School 2 .....	57



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>SUSPENSE NO AUDIOVISUAL .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1</b>	<b>Do cinema às séries e aos seriados televisivos .....</b>	<b>13</b>
2.1.1	Repetição e Seriação.....	14
2.1.2	Criação de suspense.....	20
<b>2.2</b>	<b>Originais Netflix.....</b>	<b>21</b>
<b>3</b>	<b>A MONTAGEM DO SUSPENSE .....</b>	<b>24</b>
<b>3.1</b>	<b>Imagem .....</b>	<b>24</b>
3.1.1	Campo e Fora de Campo .....	25
3.1.2	Ritmo .....	27
<b>3.2</b>	<b>Som.....</b>	<b>29</b>
3.2.1	Grave .....	30
3.2.2	Ruído .....	31
3.3.1	Silêncio .....	32
<b>4</b>	<b>SUSPENSE EM STRANGER THINGS.....</b>	<b>35</b>
<b>4.1</b>	<b>Apresentação técnica do seriado .....</b>	<b>35</b>
<b>4.2</b>	<b>Sistematização para a análise de som e imagem.....</b>	<b>36</b>
<b>4.3</b>	<b>Elementos de imagem e som em <i>Stranger Things</i> .....</b>	<b>39</b>
4.3.1	Luzes pisca-pisca.....	39
4.3.2	Graves, Ruídos e Silêncio.....	40
4.3.3	Sintetizadores e <i>Should I Stay or Should I Go</i> .....	43
<b>4.4</b>	<b>Casa dos Byers .....</b>	<b>48</b>
<b>4.5</b>	<b><i>Hawkins Middle School</i>.....</b>	<b>52</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>59</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>62</b>
	<b>FILMOGRAFIA.....</b>	<b>65</b>
	<b>APÊNDICE .....</b>	<b>67</b>

## 1 INTRODUÇÃO

André Gaudreault e François Jost (2009) escrevem que narrativa é um conjunto de acontecimentos, um discurso, uma sequência com duas temporalidades; tem um começo e um fim, e que sua consciência “desrealiza” a coisa contada. Os autores explicam que essa “desrealização”, mesmo quando baseada na realidade, não remete ao que está no presente, portanto podemos associar a desrealização com o que chamamos de ficção, pois costumamos ter consciência de não ser real, mesmo quando a narrativa é baseada em uma história real. E pensar em ter um começo e um fim é relativo, tanto ao sentido que se quer dar para tais palavras “começo” e “fim”, quanto à forma estrutural, podendo ficar em aberto algumas ideias para que possam ser continuadas, como é o caso das séries e dos seriados, onde o início do próximo episódio não é exatamente um começo, mas uma continuação, e o final sempre fica em aberto para enganchar nossa curiosidade.

Se há uma pré-sujeição desde o roteiro para a estrutura que a narrativa irá ter, é na montagem, com um grande trabalho de observação e seleção de cenas, que essa estrutura será fechada. Todavia, após o trabalho organizacional do montador e antes de fechar todos os planos produzidos e gravados, é durante a montagem que entra o seu fazer artístico, o momento em que ele junta os planos selecionados de acordo com a intenção emotiva principal que é preciso firmar à peça audiovisual. A montagem aqui deixa de ser virtual e passa a ser agente responsável na construção de fundamentos e de uma narrativa que segure a atenção do espectador na história. A partir das relações imagéticas e sonoras propostas pela montagem, este trabalho tem como objetivo analisar como ela contribui na construção do suspense, utilizando-se como corpus de análise a primeira temporada de *Stranger Things* (2016), do serviço de *streaming Netflix*. Procura, ao final, solucionar o problema: como as montagens das trilhas sonora e imagética, na primeira temporada de *Stranger Things*, constroem o suspense da narrativa?

Ambientado na década de 1980, em sua primeira temporada, o seriado conta a história do desaparecimento de Will Byers, um jovem de 12 anos de idade, o que causa um movimento de buscas na cidade de Hawkins. Em segredo, seus melhores amigos - Dustin Henderson, Lucas Sinclair e Mike Wheeler - também vão atrás de pistas e durante essa procura acabam encontrando Eleven, uma menina em fase de desenvolvimento de seus super poderes e fugitiva do Laboratório Nacional de Hawkins.

Em troca de abrigo e comida, Eleven aceita ajudar os meninos na busca por pistas de Will, e assim descobrem que ele está no Mundo Invertido. Graças à persistência de Dustin, Lucas, Mike, Eleven e também de Joyce, Jonathan – respectivamente, mãe e irmão de Will –, do chefe de polícia Jim Hopper e de Nancy, irmã de Mike, é que o menino é resgatado. Na segunda temporada, são mostradas as ligações que ficaram de Will com esse outro mundo. Ainda, o Mundo Invertido passa a ser melhor explorado ao longo da narrativa, compreendendo-se que a história é mais profunda do que os desaparecimentos e focando na cidade de Hawkins.

A escolha por *Stranger Things* se deu em princípio pela proximidade que fui adquirindo ao longo da graduação com produção e montagem de curtas-metragens ficcionais que procuraram construir sensações no espectador, bem como pelo meu interesse contínuo pela montagem fílmica, e foi complementada pela falta de uma análise acadêmica sobre a narrativa do seriado. Ao longo do processo de elaboração deste trabalho, no entanto, tive a oportunidade de perceber uma história muito maior com o audiovisual durante minha vida pessoal que permeia, e, provavelmente influenciou, o tipo de narrativa que escolhi trabalhar. Inicia-se pelas séries de desenhos animados que passavam na televisão aberta durante a década de 1990 pela manhã, como *Pica-Pau* (*The Woody Woodpecker Show*, Universal Television, Walter Lantz Productions, 1957-2009) e *Tom & Jerry* (Joseph Barbera, William Hanna, 1990-1994); passa na pré-adolescência pelas imperdíveis sessões de terror que a rede SBT transmitia ao longo das sextas-feiras 13, sempre com a participação de *Chucky - O Brinquedo Assassino* (Child's Play, Tom Holland, 1988), e com a Sessão da Tarde da Rede Globo, que transmitia filmes produzidos nas décadas de 1980 e início de 1990 - anos pelos quais as produções audiovisuais televisivas passam por transformações estético-narrativas; na adolescência não foi diferente, acompanhando as novelas da Rede Globo e passando meu interesse aos seriados norte-americanos.

Embora compreenda que se trata de um seriado recente, nas primeiras pesquisas feitas chamou minha atenção a falta de trabalhos científicos publicados sobre *Stranger Things*, apesar e principalmente por seu grande estouro nas mídias devido a sua exemplar equipe de comunicação e marketing. Foram pesquisados trabalhos nas plataformas da UFRGS, da Unisinos, da PUCRS, da Feevale, da USP e do Banco de Tese e Dissertações da Capes, utilizando as palavras-chaves “*Stranger Things*” sozinha e em combinação com “análise”, “narrativa”, “*Netflix*” e “audiovisual”. Posteriormente,

para continuação do trabalho, a pesquisa foi repetida nas mesmas plataformas. No Banco de Teses e Dissertações da Capes, foi encontrada a dissertação “O Consumo Nostálgico na Cultura Participativa dos Fãs da Série *Stranger Things*”, de Tadeu Carvão Ribeiro, pela Universidade Federal Fluminense, que contempla uma ampla análise relativa ao conteúdo de marketing produzido sobre a série, e consta como único trabalho encontrado na realização do estado da arte sobre *Stranger Things*.

O presente trabalho terá sua relevância acadêmica ao organizar separadamente as teorias sobre imagem e som de autores da área cinematográfica e relacioná-las com as trilhas imagética e sonora já montadas de um objeto que, como recém escrito, só tem um trabalho publicado no Brasil e que não corresponde à área cinematográfica. Objeto esse que possui formato estrutural televisivo, mas que faz parte do ambiente virtual, em uma de suas mais importantes plataformas, a *Netflix*, que aos poucos vem sendo explorada no meio acadêmico.

De uma simples locadora de vídeos, a *Netflix* ganhou notoriedade por se reinventar, acompanhando as inovações tecnológicas e aos poucos crescer não somente distribuindo produções audiovisuais, mas passando também a patrocinar muitas delas, como é o caso de *Stranger Things*. Sua importância ganhou tamanha proporção que influenciou tanto no reforço quanto no surgimento de costumes ao assistir a produções audiovisuais; trazendo para nossa cultura, a partir desses costumes, novas expressões, como “maratonar” e “super-maratonar” e, conseqüentemente, também denominando dois tipos de consumidores de séries: os “maratonistas” e os “super-maratonistas”.

Assim, após essa introdução, a estrutura do trabalho conta com um capítulo que inicia expondo sobre o suspense cinematográfico de Hitchcock. Passa pelo suspense nas séries televisivas, onde a “estética de repetição”, de Omar Calabrese, será complementada por discussões mais recentes, como a “serialidade” de Arlindo Machado. Chegando ainda às técnicas de criação de suspense. Para fechar o capítulo, os Originais *Netflix* foram explicados e relacionados.

O capítulo seguinte revisa aspectos da montagem que contribuem para a construção do suspense, passando pela discussão de “montagem virtual”, de Eduardo Leone, e destacando separadamente teorias sobre imagem e som que são importantes para a análise do objeto: as relações de Campo e Fora de Campo (Jullier e Marie) e o Ritmo (Walter Murch e Gerárd Betton), na montagem de imagem, e Grave, Ruído e Silêncio, na montagem de som, com base na compreensão do *sound design* (Tony

Berchmans) e da “paisagem sonora”, de Murray Schafer. Para que, enfim, seja respondida à questão que atravessa este trabalho, foram escolhidos quatro recortes de três cenas da primeira temporada de *Stranger Things*. A primeira delas com duração de dois minutos e três segundos, do segundo capítulo, sobre a qual foi elaborado um quadro de comparação entre imagem e som. Os três recortes seguintes encontram-se no oitavo capítulo: um deles na casa dos Byers, de 50 segundos, e outros dois na *Hawkins Middle School*, com, respectivamente, 29 e 20 segundos.

Considerações finais, referências, filmografia e apêndice complementam a monografia.

## 2 SUSPENSE NO AUDIOVISUAL

As criações audiovisuais estão fortemente preenchidas de suspense em todas as suas fases, e mesmo alguns filmes que não são classificados nesse gênero possuem momentos que causam apreensão no público. Nos sub-capítulos a seguir, será apresentado como esse suspense foi explorado no cinema pelo “mestre do suspense”, Alfred Hitchcock, como se transformou com a televisão, sendo pensado integralmente em sua estrutura e sua narrativa, e como, com características dos dois meios, ganhou espaço no virtual. Em “Originais *Netflix*”, será explicado o significado desse termo, demonstrando como a Netflix acabou se apropriando das técnicas de criação de suspense narrativo para expandir o consumo de suas produções, trazendo mudanças sociais na maneira de assistir seriados.

### 2.1 Do cinema às séries e aos seriados televisivos

Por vezes misturado ao fantástico, com mistério e acontecimentos sobrenaturais, o suspense em sua forma crua, dentro da narrativa, está associado ao diretor Alfred Hitchcock. Em suas produções, o suspense está presente em aspectos humanos, nas questões psicológicas a nossa volta, e percorre toda a narrativa. Está, principalmente, focado no roteiro e nas pistas que personagens vão deixando para que o próprio espectador crie uma expectativa dos acontecimentos. Na década de 1930, Hitchcock já dirigia seus primeiros filmes e, pouco tempo depois, no auge do cinema hollywoodiano, se consagrou como “o mestre do suspense”, ao fazer grandes produções cinematográficas.

Hitchcock, em entrevista para François Truffaut (1983), explica que as emoções à volta do suspense acabam gerando uma apreensão pelo que virá a acontecer e, independentemente de sua simpatia pelo personagem, o espectador irá torcer por ele. Assim, no suspense, estamos sempre à frente dos acontecimentos, na ansiedade para que as ações ocorram logo e ninguém seja pego. Sem resposta, Truffaut (1983, p. 46) questiona se há no suspense “a dilatação de uma espera” e, ao que podemos observar, sim, pois é necessário que uma cena se alongue em tempo para o espectador ir absorvendo pistas e prendendo as incertezas até que haja uma cena que responda as suas angústias. Na entrevista, Hitchcock diz ainda que o medo não está ligado ao suspense – como ocorre em filmes de terror – e diferencia suspense de surpresa, lembrando que o

espectador sente-se surpreso justamente quando não sabe o que irá acontecer e, de repente, algo acontece.

Embora o diretor considere que mistério não é suspense, já que o mistério não passa informações ao espectador, o mistério produzido pela trilha musical, porém, ajuda a construir uma atmosfera de suspense para a narrativa. O suspense musical, propriamente, é construído de maneira técnica com a finalidade de produzir instabilidade e insegurança ao espectador, como explica Rosinha Spiewak Brener (2003) ao analisar as composições de Bernard Herrmann para as obras de Hitchcock. Essa insegurança é sentida quando os acordes (junção de duas ou mais notas da escala musical) de 7ª e de 9ª mantêm-se estendidos, sem voltarem à nota inicial e principal (tônica), e, portanto, mantendo também a nossa espera, criando suspense.

Enquanto no cinema foram necessários anos de aperfeiçoamento para chegar às gravações que uniam o áudio e o visual num mesmo suporte, e que definiam os estilos de histórias possíveis de narrar, a televisão pôde ter base nas experiências cinematográficas, até criar estrutura e estética próprias. Séries e seriados, como vamos ver a seguir no sub-capítulo “Repetição e Seriação”, já vinham do cinema, mas mais à frente passaram a ter proximidade com a estrutura dos programas televisivos. Na década de 1960, já eram comuns seriados televisivos, mas para que o público se mantivesse fiel à narrativa, técnicas que provocam curiosidade e apreensão foram desenvolvidas.

### 2.1.1 Repetição e Seriação

Em uma teorização mercadológica baseada na semiologia e um tanto negativa em relação à serialização, o termo “repetição” foi englobado ao contexto audiovisual por Omar Calabrese (1987) ao definir a “estética da repetição”. Essa estética diz respeito, para o autor, à fabricação de produtos culturais, não necessariamente audiovisuais, que alimentam o mercado e que são apresentados em série - a partir de moldes pré-existentes ou ainda criados em nova versão - aos quais ele cita “filmes de série, telefilme, *remake*, romances de consumo, bandas desenhadas, canções” (CALABRESE, 1987, p. 41). Essa estética da repetição, segundo o autor, possui três definições:

- 1) A repetitividade como modo de produção de uma série a partir de uma matriz única, segundo a filosofia da industrialização; 2) a repetitividade como mecanismo estrutural de generalizações de textos; 3) a repetitividade como condição

de consumo por parte do público dos produtos comunicativos  
(CALABRESE, 1987, p. 43)

A primeira noção tem como sinônimo “standardização”, advinda da primeira fase da industrialização e que, partindo de um protótipo, visava à produção em série. A segunda se relaciona com a estruturação da narrativa, partindo de diferentes originais - ou estruturas -, porém chegando a um mesmo resultado. Por fim, a terceira noção diz respeito às pessoas criarem uma rotina de consumo repetitiva onde esperam satisfazer-se com produtos iguais.

François Jost (2012) associa o prazer que temos em assistir a essas repetições ao prazer da nossa infância, de quando pedíamos que nossa história preferida fosse contada indefinidas vezes, o que atualmente ocorre não só com a contação de uma obra literária, mas também com obras infantis audiovisuais. No entanto, a repetição audiovisual não se trata somente em reiterar a mesma história, como na literatura, mas também em copiar o mesmo estilo de narrativa entre diferentes histórias, sejam elas da mesma série ou ao longo de um seriado.

Arlindo Machado (2014, p. 83) define como serialidade a “apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual” e reforça a serialização como produto mercadológico ao explicar que, mesmo não sendo uma novidade narrativa exclusiva das telas – considerando as cartas, os sermões, a técnica de folhetim e narrativas míticas como *As mil e uma noites* –, esse formato foi construído devido à programação televisiva em blocos. Os blocos inicialmente serializam os episódios, contudo, o programa como um todo acaba serializado por necessidade de manter uma grade de programação que fidelize o público em frente à televisão diariamente. Essa serialização em blocos ocorre pela necessidade de as redes televisivas comerciais inserirem, no meio do programa, o vídeo publicitário ou a chamada para outros programas – para continuar mantendo sua audiência. Esse momento de parada de um programa é chamado de *break*, tal qual a expressão usada nos Estados Unidos que, traduzida para o português, significa pausa ou quebra (tradução nossa). O *break* também ajuda o público a ter um momento de dispersão, de respiração, e de possível reflexão em relação ao conteúdo passado, fazendo com que o espectador acompanhe a narrativa; por essa necessidade do público em ter uma pausa é que mesmo as redes televisivas estatais também aproveitam esse recurso. A televisão, portanto, transformou essa forma de



organização compartimentada da programação (fosse ela narrativa, documental, jornalística, de auditório, etc.) em sua forma natural de apresentação.

Outra característica dos produtos televisivos, em especial narrativos, é a serialização. Conforme José Roberto Sadek (2008, p. 31), “[...] por volta de 1913, o cinema já produzia histórias em capítulos para se adaptar às mudanças do mercado audiovisual”, porém é na televisão que essa forma de contar histórias ganha uma nova dimensão, tornando-se, igualmente, na forma televisiva de narração. Com isso, a terceira noção de repetitividade apresentada por Calabrese (1987), a repetitividade como condição de consumo, tornou o público ávido por produtos seriados.

Quase um século depois, esse formato de narrativa seriada televisiva ganhou um novo ambiente de difusão, tornando-se popular junto à ampliação da rede de internet à população. No Brasil, a rede começou a ficar acessível em meados dos anos 2000, na chamada segunda fase da *web*. Foi também quando houve mais acesso a essas séries norte-americanas, que costumavam fazer parte apenas da programação de canais por assinatura, e a partir de então passaram a ser conhecidas por qualquer pessoa que se conectasse à rede e que poderia assisti-las sem os cortes publicitários.

Renato Ortiz (1991) explica que, antes de chegar à televisão, as histórias seriadas eram narradas no rádio, em forma de dramas e com duração de quinze minutos diários; eram as *soap-operas*, chamadas assim, pois eram patrocinadas por fabricantes de sabão, e que posteriormente foram denominadas radionovelas. Quando os aparelhos de televisão se popularizaram, as *soap-operas* começaram a ser produzidas em mesmo formato para a televisão, já seriadas, em blocos e em episódios. As novelas televisivas adotaram o mesmo padrão, diferenciando-se por serem mais curtas em duração total do que as *soap-operas* – algumas chegam a durar em torno de dez anos. Renato Ortiz e José Mário Ortiz Ramos (1991) complementam que, já ao final da década de 1980, grande parte da rentabilidade das TVs norte-americanas devia-se à adoção da ficção seriada – séries, minisséries e *soap-operas* – na programação. Conforme François Jost:

Há algumas décadas, existia ainda uma diferença radical entre as séries e as novelas: as primeiras encenavam roteiros fechados, cujos personagens recorrentes não ficam na memória, enquanto que as segundas perseguiram um relato episódio por episódio. Atualmente, muitas séries são novelescas: mesmo quando o conflito é fechado, não somente os personagens evoluem, mas os atores envelhecem. (JOST, 2012, p. 31)

O que o autor chama acima de “séries novelescas” denominamos aqui de “seriados”. A maior parte dos autores não fazem distinção para séries e seriados, mas como este trabalho sucederá dando importância a essas questões semânticas é importante saber que para alguns estudiosos existe essa diferenciação.

Séries se diferenciam de seriados pelo fato de que, na primeira, os episódios são unitários e independem uns dos outros para formar a narrativa (ROSSINI, 2009); portanto, não há a necessidade de assistir em ordem para entender a história. Miriam de Souza Rossini (2009) e François Jost (2012) concordam com Omar Calabrese (1987, p. 50): para ele, a série “era programável até ao infinito, porque o tempo de cada história é meta-histórico, sempre igual a si mesmo, e nenhum episódio traz memória de outros”. Já nos seriados, cada episódio tem linha narrativa dependente dos demais, comparáveis a filmes que contém continuidade, como *Jornada nas Estrelas*, conforme exemplo de Rossini ao falar de séries televisivas que geraram filmes seriados. Os seriados televisivos, ao contrário das séries, têm roteiro aberto, sendo possível alongá-los conforme a audiência. Séries e seriados, em comum, são separados por temporadas, uma lógica típica estadunidense, que engloba em torno de 13 episódios, quando feitos para canais pagos, e até 24 episódios, para televisão aberta (VIEIRA, 2016). Dependendo da história, ainda, episódios podem ser chamados ou divididos em capítulos, o que geralmente ocorre em filmes seriados que possuem estilo de história épico, comumente chamado de “saga”. (ECO, 1989, apud ZANETTI, 2009)

Diferentemente da classificação acima, Machado (2014) separa os seriados em três categorias que, dentro da diferenciação de “seriados” e “séries”, podem ser consideradas sub-categorias, sendo a primeira aplicada a seriados e as duas seguintes a séries. Na primeira categoria de Arlindo Machado, podemos ter uma só narrativa ou um “entrelaçamento de um enorme número de situações paralelas ou divergentes, gerando como resultado uma complexa trama de acontecimentos não necessariamente integrados” (MACHADO, 2014, p. 94). No entanto, na prática, observamos haver uma narrativa principal que segue um objetivo e à sua volta ocorrem essas outras situações paralelas e divergentes que, embora nem sempre integradas, acabam se interligando. Esse é o caso de *Lost* (J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, Bryan Burk, 2004-2010) e *Heroes* (Tim Kring, Dennis Hammer, 2006-2010), exemplificados por Daniela Zanetti (2009), e de *Stranger Things* (2016) - objeto a ser estudado na análise do presente trabalho - enquadrando-se, assim, como seriados. A todos os segmentos dessa

categoria, Machado (2014) designa como “capítulos”, não somente os relacionados a uma saga, como afirma Umberto Eco (1989, apud ZANETTI, 2009), como descrito anteriormente. Pensando na programação dos canais de televisão brasileiros, também podemos incluir nessa sub-categoria as novelas, as minisséries e suas variações.

Na segunda categoria, os episódios são unitários e autônomos, mantendo os mesmos personagens principais, como no exemplo de *South Park* (Trey Parker, Matt Stone, Brian Graden, 1997-). Eles deixam ainda brechas para serem explorados no futuro, o que muitas vezes, na tentativa mercadológica de prolongar a série devido à audiência, acabam por transformá-la em seriado. A história precisa, assim, ser continuada através dos episódios, o que os acaba interligando. Dessa forma, séries que se enquadram nessa categoria acabam sendo um misto entre seriado e série e, portanto, encaixam na designação “episódios seriados”, de Machado (2014). A terceira categoria é chamada pelo autor de “episódios unitários”: nela, há um tema central que dará base a todos os episódios da temporada, embora as histórias sejam sempre autônomas, iniciando e acabando no mesmo episódio, da primeira à última temporada. É um tipo de série que está cada vez mais rara. Para o autor, inclusive, nesse caso ocorre até uma mudança de equipe - atores, direção, roteirista - e de cenário, o que observamos com frequência, mas com menos mudanças em um mesmo episódio. Um exemplo é *Black Mirror* (Charlie Brooker, Annabel Jones, 2011-), da *Netflix*, que não repete cenários e personagens principais, enquanto sua equipe se alterna constantemente. O tema central da série, como escrito anteriormente, porém, é o que mantém a unidade dessa proposta narrativa.

Quanto à classificação, para Jost (2012), as séries podem ser centradas conforme os principais papéis que seus personagens exercem na trama, valendo-se para ele o foco na vida privada, profissional ou social. As séries centradas na vida privada utilizam-se da vida profissional como cenário e da social para retornar às questões da vida privada. Nas centradas na vida profissional, a vida privada é cenário ou obstáculo a esse profissionalismo. E, por último, nas séries centradas na sociedade, a vida privada serve de base para a compreensão das questões de funcionamento ou de sobrevivência na vida social. Essa classificação pelos papéis dos personagens que Jost dá às séries também serve aos seriados.

Entre tantas características passíveis de análise entre série e seriado apontadas por Calabrese (1987), Rossini (2009), Jost (2012), Zanetti (2009), Machado (2014) e

Vieira (2016), percebe-se a relevância em juntá-las devido a sua complementariedade. A fim de visualizar melhor essas classificações, foi feito o Quadro 1, que compara e une as teorias dos autores.

**Quadro 1 - Séries e Seriados**

	Séries		Seriados
Classificação com foco nos papéis dos personagens (Jost, 2012)	Vida Privada (Social serve ao privado enquanto profissional é cenário); Vida Profissional (Privada é cenário ou obstáculo); Vida Social (Privada serve para compreensão da Social)		
Características diferenciadoras	Episódios unitários e independentes (Calabrese, 1987; Rossini, 2009; Jost, 2012)		Narrativas contínuas, episódios dependentes (Rossini, 2009)  Em sagas e histórias épicas: Episódios = Capítulos (Eco, 1989 apud Zanetti, 2009)
Número máximo de episódios por temporada	Até 13, em canais pagos; Até 24, em televisão aberta. (Vieira, 2016)		
Sub-categorias	“episódios unitários” tema central, histórias autônomas (Machado, 2014)	“episódios seriados” unitários e autônomos; mesmos protagonistas; deixam ganchos, podem ser continuados (Machado, 2014)	Entrelaçamento de situações, interligadas ou não; capítulos (Machado, 2014)  “Séries novelescas” (Jost, 2012)
Exemplos	<i>Black Mirror</i>	<i>South Park</i>	<i>Lost, Heroes, Stranger Things</i>

Fonte: elaborado pela autora

Para este trabalho é importante compreender as formatações, a fim não somente de classificar *Stranger Things*, como também de analisar as técnicas utilizadas para que essa formatação ocorra, visto que a narrativa está dependente de cortes geralmente conforme uma previsão de montagem. Essas técnicas estão relacionadas mercadologicamente à serialização televisiva, antes explicada, e, como veremos a seguir, são responsáveis pela criação de suspense.

### 2.1.2 Criação de suspense

Uma técnica sempre utilizada em seriados é a utilização dos ganchos (ou *cliffhanger*, em inglês). De maneira geral, os ganchos, como explica Carlos Gerbase (2014), suspendem a narrativa em um momento de máxima tensão, deixando o telespectador inquieto pelo próximo episódio, onde a cena será retomada; inclusive “[...] o termo ‘suspense’ vem exatamente deste procedimento narrativo de ‘suspender’” (GERBASE, 2014, p. 44-45). Nos ganchos, ao contrário da elipse, o tempo não será avançado ou retrocedido, nem as informações serão ocultadas e cada vez mais há, no início do episódio seguinte, um retorno aos acontecimentos previamente ocorridos. É válido lembrar que a elipse, embora avance ou retroceda o tempo, não é o mesmo que *back forward* ou *flash back*, onde, respectivamente, esses avanços ou retrocessos partem mais para um imaginário dos personagens, sendo sonhos, premonições ou lembranças e não um pulo no tempo, como na elipse. Um exemplo de seriado longo que retorna a acontecimentos passados é *Supernatural* (Robert Singer, Philip Sgriccia, Eric Kripke, 2005-), que está, atualmente, na sua 13ª temporada. Como em seu percurso coexistem muitas histórias paralelas à trama principal, a lembrança é feita no início de cada capítulo, enganchando assuntos ou personagens que serão retomados no capítulo “atual”, não necessariamente que tenham aparecido no capítulo anterior, e frequentemente trechos de capítulos muito antigos.

Além de relacionar um episódio a outro da mesma temporada de um seriado, os ganchos também deixam pistas para a continuação narrativa em uma possível próxima temporada. Por vezes não somente o último episódio de uma temporada engancha no primeiro da seguinte, mas também podem ficar questões não resolvidas em episódios anteriores como ganchos para uma explicação que precise de mais horas de filme para fazer-se compreensível, virando, inclusive, o foco da continuação da história.

Na televisão, os ganchos procuram motivar o telespectador para que, após o *break*, ele continue assistindo o seriado e mantenha-se fiel ao canal ao longo dos dias, pelo menos enquanto o seriado durar – e, dependendo da audiência, os seriados podem durar muito tempo, como no caso de *Supernatural*. Os ganchos, apesar de serem uma técnica televisiva aplicada a seriados, estão cada vez mais sofisticados e sendo utilizados também por filmes. A *Marvel Entertainment* (desde 2009 parte da *Walt Disney Company*), em sua interminável série de filmes relacionados a quadrinhos,

costuma colocar ganchos após os créditos, mostrando um curto pedaço de alguma cena reveladora do próximo filme a ser lançado; geralmente, nessas cenas aparecem heróis e/ou heroínas que serão os personagens principais do filme a vir. A certeza da atualidade é que a curiosidade do espectador é despertada a cada gancho, fazendo-o pensar em possíveis resoluções quando na espera do próximo episódio ou da próxima temporada ou fazendo-o ver diversos episódios em sequência atrás da resolução dos problemas da trama.

## 2.2 Originais Netflix

Se inicialmente séries e seriados norte-americanos tinham um acesso restrito para quem não mora nos Estados Unidos da América, “o poder de determinar seu fluxo de consumo” (GERBASE, 2014, p. 44) só existia quando episódios televisivos eram “pirateados”, pois a locação deles ainda era determinada pelo lançamento em videolocadoras. Atualmente, serviços de *streaming*, em especial a *Netflix*, proporcionam um acesso ainda maior a séries e seriados, que mantiveram a estética cinematográfica e passaram a ter estruturas próximas às televisivas.

A *Netflix* proporciona a vantagem de não haverem cortes de intervalo comercial a cada episódio/capítulo. Inicialmente, todos os episódios da temporada eram distribuídos de uma só vez, atualmente, alguns seriados têm episódios lançados semanalmente ou ainda temporadas divididas em diferentes *seasons* - ou estações (tradução nossa). As *seasons* são a grade de distribuição de séries norte-americanas. Apesar disso, ao final da temporada todos os episódios ficam disponibilizados para visualização, o que é uma vantagem em relação à televisão. Com isso, é mantido ao espectador o poder de determinar quando quer assistir e quantos episódios irá assistir de uma vez, e de maneira judicialmente legal. Assim, o que o segura à tela é ele mesmo e sua curiosidade com o desenrolar da narrativa. Carlos Gerbase (2014, p. 44) escreve que a esse “desejo de saber o final da história” é dado o nome de “epistemofilia”, termo utilizado pelo teórico literário Jonathan Culler. Curiosamente, passa-se a ter menos intervalos, dando-se valor ao todo, como se a temporada equivalesse a um só “bloco” ou a um filme seriado, e sua próxima temporada continuará como o próximo filme o faria.

Enquanto a epistemofilia é o desejo de saber o final da história, a ação de assistir compulsoriamente vários episódios seguidos com o objetivo de acabar a história passou a ser chamada de maratonar (*binge watching*, em inglês). Esse costume de maratonar

criou-se a partir dos serviços de *streaming*, com o poder, citado acima, do espectador de determinar seu fluxo de consumo. Em 2016, a *Netflix* divulgou o resultado de uma pesquisa feita entre 2015 e 2016, com mais de 100 séries - e seriados - da plataforma e em mais de 190 países, com o objetivo de descobrir o tempo que os usuários levaram para assistir a primeira temporada inteira das séries e dos seriados escolhidos. Como resultado, descobriram que as médias globais para terminar a primeira temporada foram de cinco dias assistindo, reservando duas horas e dez minutos por dia. A partir do resultado separaram suas séries originais em “saboreadas”, as que fazem o espectador pensar e têm diferentes interpretações, e em “devoradas”, que causam reações e respostas emocionais. Sendo as primeiras assistidas por menos de duas horas diárias e as seguintes, por mais de duas horas diárias. As séries de suspense ficaram entre as mais devoradas (*MEDIA CENTER*, 2016).

Em outubro de 2017, a *Netflix* divulgou uma nova pesquisa revelando - e denominando - um novo tipo de fã: o super-maratonista (*binge racer*), aquele que procura ser o primeiro a terminar a temporada, levando até 24 horas após o lançamento para completar toda ela. *Stranger Things* aparece em 8º (no Brasil) e 10º (geral) lugar na lista entre as 20 preferidas para super-maratonar. O Brasil ocupa o 10º lugar entre os 20 países com maior proporção de super-maratonistas. A *Netflix* soma um total de 8,4 milhões de super-maratonistas mundiais entre seus mais de 109 milhões de assinantes, e contabilizou um crescimento de 200.000 assinantes super-maratonistas em 2013 para mais de cinco milhões em 2017, comparando dados do mês de setembro de cada ano. (*MEDIA CENTER*, 2017), o que comprova a grande preferência de espectadores por séries e maratonas e uma mudança de comportamento desse espectador.

Conforme Rossini e Renner (2015), desde 2012, a *Netflix* vem colocando a classificação *Netflix Original*, a partir da série *Lilyhammer* (Eilif Skodvin, Anne Bjørnstad, 2012 - 2014). O primeiro filme com o selo, *Beasts of No Nation* (Cary Fukunaga), foi lançado em 2015. No ano seguinte foi lançado *O Tigre e o Dragão: A Lenda Verde* – continuação do filme de Ang Lee lançado no ano 2000 e, conforme a *Netflix* (2014), uma parceria da *Netflix* com a *The Weinstein Company*, com distribuição concomitantemente na plataforma e em cinemas IMAX. As séries e os filmes que ganham esse selo assim são chamados por respeitarem um padrão de qualidade exigido pela marca quando os produzem ou coproduzem, viabilizando-os financeiramente e, em sua grande maioria, obtendo licença de distribuição exclusiva. Algumas produções não

patrocinadas pela empresa também recebem o selo de originalidade quando têm tal exclusividade de distribuição pela *Netflix*. Nesse caso, varia de acordo com cada país, pois séries que passam na televisão fechada de alguns países não recebem o selo *Netflix Original*, enquanto em outros países que essa mesma série só é distribuída pela *Netflix*, o selo é colocado.

Desta forma, percebemos que, apesar de não mudar o formato do conteúdo produzido, o fato de a *Netflix* dar acesso liberado de episódios ao usuário, somado às técnicas televisivas de criação de suspense, intrínsecas às narrativas – como os ganchos, pensados no roteiro e realizados na montagem -, contribuíram para uma mudança no costume do espectador em assistir a seriados. A vantagem dessa soma está em despertar a curiosidade do usuário com os ganchos e não limitar o consumo. A multiplicação dessa fórmula a diferentes gêneros - servindo a gostos diversos - e a uma grande quantidade de produções possibilitou que seja sugerida a formação, ainda em processo, de uma nova cultura entre os apreciadores de séries e seriados. Para que haja essa multiplicação e muito suspense possa ser criado – seja no gênero ou na expectativa do público – todo o trabalho deverá passar pela montagem, como veremos no próximo capítulo.



### 3 A MONTAGEM DO SUSPENSE

A trilha imagética, geralmente, é a primeira a ser organizada durante a montagem, conforme veremos no sub-capítulo “Imagem”. Seus cortes e suas junções são feitos pensando na continuidade lógica da narrativa (nem sempre tão lógica ou facilmente percebida) e nas sensações que queremos passar ao público. Sensações essas que são construídas de maneira técnica, tanto durante o processo de filmagem quanto durante o trabalho feito pelo montador. Essas sensações podem ser ainda amplificadas pela trilha sonora, que é posteriormente encaixada às imagens, embora geralmente pensada e criada durante a primeira montagem. Como veremos no sub-capítulo “Som”, algumas sonoridades, ora percebidas, ora não, podem servir tecnicamente à construção sonora do suspense.

#### 3.1 Imagem

A montagem de um trabalho audiovisual é um processo que envolve não só o fazer artístico de encaixe de planos, mas também uma prévia observação e organização deles. Eduardo Leone (2005) define que esses planos, produzidos durante a realização do filme, são autônomos, pois seus significados são internos e independentes; assim, possuem tempo, espaço e ritmo demarcados. No entanto, quando esses planos passam a ser articulados na montagem – propondo relações e associações com outros planos –, tempo, espaço e ritmo passam a ser formais. Nessa passagem, criam-se tempo, espaço e ritmo diegéticos, pois fazem parte de algo maior do que eles próprios: são dependentes da narrativa nas quais estão inseridos e do sentido dessa narrativa (proposto, ainda, no roteiro). Leone (2005) explica que durante a realização, também é feita uma “montagem virtual” pelo diretor, que procura gravar material necessário para que não somente não falem planos na busca por sentidos da narrativa, mas também para que haja multiplicidade de pontos de vista no material:

Nessa multiplicidade, o montador irá, através da eliminação de parte dela, gerar uma dinâmica que consiste em encontrar as associações lógicas que tornarão visíveis e perceptíveis as ações dramáticas previstas no roteiro de maneira “virtual” e nos planos fabricados pela decupagem do diretor (LEONE, 2005, p. 36).

Conforme o autor, a montagem consiste em quatro etapas: na primeira, o montador recebe os planos gravados e os organiza na sequência do roteiro, procurando

já fazer uma relação com o material sonoro; na segunda, ele aproxima os fragmentos de ação; na terceira, faz uma limpeza onde, por um critério técnico, são retirados os planos que estão com erros de filmagem ou de diálogos, porém sem desprezar completamente esse material, afinal, partes dele poderão servir de solução, de aprimoramento dramático ou de reforço em algum outro momento da montagem. Na quarta etapa é que o montador poderá exercer sua arte e pôr sua marca:

Nas três primeiras etapas não temos o corte com o poder de transformação que aparecerá na quarta. O corte transformador, que visa o espaço e o tempo formais da narrativa, trabalha sobre a complexidade captada nos planos, de modo a determinar-lhes uma estrutura na qual as contigüidades geradas na unidade da montagem tornam o discurso cinematográfico inteligível (LEONE, 2005, p.35)

Ao procurar compreender como os cortes funcionam, Walter Murch (2004) afirma que a evolução das nossas mentes deve ter feito com que não percebamos o corte e, de fato, ao pensarmos a respeito, ele passa naturalmente por olhos não treinados nos estudos da montagem. No entanto, muitas vezes, mesmo quem estuda esse processo pode não perceber o corte, como em uma montagem em que é preciso substituir parte de um plano, corrigindo-a por outra que respeite a continuidade de movimento devido à falta de múltiplos pontos de vista ou à falta de um plano completo que fundamente a narrativa. Na verdade, segundo Murch (2004), os cortes realmente não devem ser percebidos e a velocidade de deslocamento entre quadros de um mesmo plano, equivalente a 24 “cortes” por segundo, pode ser responsável para que o corte não seja perceptível durante esses movimentos. Podemos, então, observar que as relações feitas nos planos e a velocidade em que esses planos são mostrados e trocados são técnicas que influenciam na construção de uma narrativa. Assim, respectivamente, os subitens a seguir, “Campo e Fora de Campo” e “Ritmo”, abordarão com mais detalhamento cada uma dessas técnicas e, mais especificamente, o quanto elas influenciam em narrativas de suspense.

### 3.1.1 Campo e Fora de Campo

Para compreensão das teorias de campo e fora de campo, é importante ter um entendimento técnico de campo de imagem, ao qual será referido. A construção de um campo é feita ainda na filmagem, com ajustes da profundidade de campo e da distância focal. Na câmera é feita uma regulagem no eixo da lente objetiva, determinando seu

comprimento. Esse comprimento delimita o que veremos na tela, aproximando ou afastando do cenário e de seus objetos e/ou personagens e determinando múltiplos tipos de plano (geral, médio, close-up, ...). Esse procedimento de filmagem dependente do comprimento do eixo da lente objetiva é chamado de profundidade de campo (JULLIER e MARIE, 2009)

A profundidade de campo relaciona-se à nitidez e é influenciada pela quantidade de luz, de uma maneira direta e proporcional - isto é, quanto mais luz no cenário, maior é a profundidade - e pela distância focal. A profundidade de campo é utilizada tanto para direcionar a atenção do espectador quanto para expressar climas e emoções nas cenas. A distância focal, por sua vez, determina a lateralidade, que “indica a amplitude do campo visual de um lado a outro” (JULLIER e MARIE, 2009, p. 29) e pode ser aproveitada para dar algum sentido extra às imagens ao ajustar horizontalmente nosso objeto ou personagem em foco utilizando as regras dos três terços, do equilíbrio de massas ou do desequilíbrio de massas, emprestadas das técnicas de pintura. (JULLIER e MARIE, 2009). Juntas, profundidade de campo e distância focal delimitam o que constará no quadro.

O campo, dessa forma, é tudo que foi inserido dentro do enquadramento durante a filmagem e, portanto, o que está sendo visto na tela. Assim, o que chamamos de fora de campo faz parte de um imaginário do espectador (AUMONT, 2002) em relação ao que está sendo dito, apontado ou visualizado por alguém em campo - seja outra pessoa, animal, objeto ou cenário - e que pode ser ou ter sido mostrado em outro enquadramento ou mesmo jamais aparecer no filme. Assim, por exemplo, se em um filme antigo uma personagem faz um telefonema e precisa passar por um telefonista para completar a ligação, pode não ser necessário mostrá-lo ao espectador. Manteremos vendo a personagem ao telefone e imaginaremos esse telefonista ao qual ela se refere, que jamais aparece na tela, desta forma, a personagem estará aparecendo em campo para o espectador enquanto o telefonista irá manter-se fora de campo. Essas relações de campo e fora de campo serão melhor mostradas no capítulo de análise de *Stranger Things*

Nota-se ainda que o fora de campo é importante na construção do suspense, como quando há uma junção de informações sobre o que o espectador já sabe que virá ou poderá vir a acontecer, devido aos sinais em campo que apontem para a proximidade desse acontecimento. Dessa forma, ele ativa sua imaginação e cria expectativas. A

transformação dos acontecimentos imaginados que estão fora de campo em ações dentro do campo dependerá de intenções prévias à filmagem e, ao final, das relações possibilitadas pela montagem, sendo possível, assim, que o campo e o fora de campo alternem entre si em uma cena mais ritmada, por exemplo. O filme como um todo, afinal, será uma grande relação de campo e fora de campo.

### 3.1.2 Ritmo

Ao pensarmos em montagem, devemos relacioná-la ao tempo de corte e, conseqüentemente, a essa velocidade de deslocamento entre planos, o que nos leva ao seu ritmo. Assim como a mais comum associação a ser feita, o ritmo de montagem audiovisual também nos remete a uma ideia rítmica musical. Para Gérard Betton (1987), o ritmo cinematográfico não remete somente a esse deslocamento, mas, assim como na música, a uma mesma duração em cada um dos planos. Logo após um momento de máxima atenção do espectador na narrativa, segundo Betton, há um momento de baixa atenção, que deve ser aproveitado para o corte, mantendo o interesse do espectador. Portanto, o tempo de duração dos planos com um corte no momento correto é um importante fator para a criação desse ritmo.

Quando montamos “[...] uma seqüência de planos breves e longos numa ordem qualquer provoca um ritmo sem tonalidade dramática ou psicológica especial” (BETTON, 1987, p. 73-74). Dessa forma, a importância de manipular o ritmo na montagem se deve ao fato de ser possível, através do nosso produto audiovisual, também manipular as sensações do espectador. Por isso esse motivo é que os planos longos podem transmitir uma sensação de calma, como em um plano paisagístico. E, então, uma seqüência deles pode deixar um filme mais monótono, com a sensação de que o tempo não passa. Assim, esses planos, mesmo quando ritmados, são usados mais abertos, quando há uma análise espacial ou de grupos. Os planos-sequência, ainda que não possuidores de corte, quando analisados, seguem o mesmo padrão sensorial dos planos longos. Seus cortes, porém, são ritmados tanto na filmagem com as mudanças de foco sobre o que é mostrado quanto com o apoio sonoro. Como podemos observar, ao tirar o som de planos-sequência só percebemos o ritmo se alguém estiver expressando-o corporalmente na imagem.

Já os planos curtos são usados em cenas de tensão, pois os cortes seguidos transmitem uma aceleração; eles geralmente são ritmados, com duração aproximada a

cada plano. Segundo Laurent Jullier e Michel Marie (2009), enquanto filmes de arte contêm aproximadamente 200 planos, filmes de ação podem conter 2 mil planos, com trechos de 100 planos por minuto, o que é a metade do total de planos de um filme de arte. Quando Murch (2004, p.18) escreve sobre a velocidade de deslocamento entre quadros, também destaca que são “24 contextos por segundo” que reavaliamos em nosso cérebro e “milagrosamente” compreendemos. Esses contextos também são reavaliados automaticamente quando juntam-se às novas relações proporcionadas pelos cortes.

Enquanto alguns planos são filmados com pontos de vista que já os deixam independentes de outros planos para fazer sentido, certos planos só passam a ter coerência em conjunto. Os planos fechados são exemplo disso, pois não teriam significado sozinhos e passam a ter quando associados a um grupo de outros tipos de planos. Esses outros planos, mesmo quando diversificados, talvez também não seriam compreensíveis ou poderiam ser difíceis de compreender se não fossem associados aos planos fechados. Toda essa correlação de contextos só passa a ser possível não por um milagre cerebral, mas porque estamos acostumados a fazer ligações contextuais no nosso dia-a-dia e durante a montagem é feito o mesmo com os planos.

Eduardo Leone (2005, p.38) destaca que “[...] a montagem fornece um ritmo composto de um espaço, um tempo e um movimento”. O espaço, por sua vez, está presente em vários momentos do fazer fílmico, iniciando no espaço físico de gravação do filme que acaba por construir um espaço virtual, visível nos planos, como analisa Juliano Rodrigues (2015). Em sua virtualidade, esse espaço tem relação tanto com um espaço geográfico, que dará as direções dos movimentos dos personagens nos planos e formará relações de sentido e coerência às sequências, quanto, na montagem, com o tempo do conjunto de sequências, que resultará no tempo total do filme (LEONE, 2005). Essa virtualidade “também se dá através da decupagem e da montagem como operadores de uma sequencialidade visual que a imagem propõe” (RODRIGUES, 2015, p.48). De forma geral, o espaço fílmico é proposto, concomitantemente, como:

- a) Afílmico: O mundo na sua fisicalidade como potencialidade para ser registrado pelo aparelho cinematográfico.
- b) Profílmico: O espaço em que a mise-en-scène ocorre, o que é organizado pela lente da câmera.
- c) De tela: O espaço que é definido pelas duas dimensões do negativo, da janela da câmera e pela lente. Um espaço fotográfico.
- d) Interno ao filme: Um espaço organizado através do tempo de cada plano e sequência,

com duração. e) Diegético: O espaço mostrado na tela acrescido do que inferido e imaginado pelo espectador. f) Espectatorial: A consolidação dos espaços anteriores no que é cognitivamente apreendido pelo espectador (SORIAU, 1953 apud RODRIGUES, 2015).

Rodrigues (2015) ressalta, no entanto, que as cinco primeiras propostas fazem parte da construção técnica em sua materialidade, ficando à parte a espectatorial, responsável por interpretar as demais. O autor escreve ainda que é feita uma compreensão do espaço como tridimensional de acordo com a propagação desse som no ambiente, sendo que a profundidade de campo também ajuda nessa percepção sonora. Compreende-se, então, que o processo de montagem espacial - seja visual ou sonora - é composto mais durante o fazer fílmico do que durante a combinação desses planos, no processo final de montagem.

### 3.2 Som

Embora em 1928, oficialmente com *The Jazz Singer*, de Alan Crosland, pela primeira vez o som tenha sido introduzido em filmes, esse som ouvido era apenas o gravado juntamente à imagem. Atualmente, ele costuma ser gravado separadamente e, em programas de montagem audiovisual, ser sincronizado às imagens, como pode ser feito com diálogos (em regravações de vozes e dublagens), músicas e efeitos criados pelos *sound designers*.

O *sound design* (ou desenho sonoro) é a construção de sons para a narrativa; essa construção pode ser criada, como na técnica de *foley*, onde são recriados os sons gerados corporalmente, ou manipulada, onde são modificados sons já existentes. Do *sound design* partem os efeitos sonoros (*sound effects* ou *SFX*) “criados com o objetivo de destacar movimentos e ações, facilitar o entendimento de uma cena, valorizar sensações ou simplesmente enriquecer a linguagem visual” (BERCHMANS, 2006, p.162). Segundo Berchmans (2006), os efeitos sonoros podem ser divididos entre efeitos editoriais (que são os sons já existentes e de fácil recriação, como campainhas e batidas de portas), e efeitos principais (que necessitam de maior dedicação e pesquisa para a criação, como lasers e sons digitais, que muito são usados em filmes de ficção científica).

Parte também do *sound design* a ambiência (*background*), aquele áudio ao fundo da cena que dá naturalidade ao ambiente em que a cena se passa e que, com criatividade, também pode acrescentar um toque emocional, reforçando o sentido

desejado à narrativa. Um termo interessante utilizado pelo músico e teórico Raymond Murray Schafer (2011) é o da paisagem sonora, que, segundo ele, “é qualquer campo de estudo acústico” (SCHAFER, 2011, p.23). Schafer, porém, a estuda mais como um conjunto de sons ouvidos em um determinado espaço físico. Assim, como em uma fotografia podemos analisar a paisagem visual, em uma gravação de áudio podemos analisar a paisagem sonora. O estudo das paisagens sonoras é de grande valia para a reprodução em filmes, pois pode auxiliar o designer de som na criação fiel ou a mais fidedigna possível de efeitos editoriais.

Na produção de um audiovisual de suspense, as criações desses desenhistas de som e o trabalho intuitivo do montador têm grande importância no resultado final do filme; assim, antes de analisar a montagem de som em *Stranger Things*, nota-se ser primordial compreender teoricamente três fatores usados para a criação do suspense: o grave, o ruído e o silêncio. É importante observar que a construção técnica dos sons está diretamente ligada às escolhas de sentidos que queremos que eles passem ao público quando os juntamos às imagens e, por isso, eventualmente acaba-se ligando às intenções de conquista perceptiva desse público.

### 3.2.1 Grave

Sabe-se que as sonoridades são explicadas fisicamente e, conforme Almir Chediak (1986), são medidas conforme a vibração do corpo (corda, coluna de ar ou membrana) do instrumento que está emitindo um som, assim, os sons graves são aqueles que vibram menos vezes por segundo em relação aos outros sons. Essa vibração é medida de acordo com a sua frequência, em Hertz (Hz). Na escala de altura sonora são dadas as propriedades dos sons, que caracteriza o grave como tal. Nessa escala o grave está na base e o agudo, seu oposto, no topo, por isso dizemos que os graves têm tons baixos e os agudos tons altos, o que explica muito sobre a nomenclatura de vários instrumentos.

Os níveis de frequência também são responsáveis por sentirmos no nosso corpo as vibrações. Conforme Sara Cristina D. Simões (2014, p.18), “o corpo humano possui diversas frequências naturais dependendo da parte do corpo. Quando a frequência da perturbação exterior (pressão sonora) for igual à frequência natural de uma parte do corpo ocorre o fenômeno de ressonância”. Em uma ilustração, a autora mostra ainda que nosso corpo sente entre 2 e 100 Hz, dependendo da região, enquanto Chediak (1986,

p.41) escreve que “os sons fundamentais se localizam numa faixa aproximada de 32 a 4 mil Hertz”, desta forma, comparando informações, percebemos que os sons fundamentais mais baixos – entre 32 e 100 Hertz – são os que mais sentimos corporalmente e, por isso, apesar dos sons agudos chamarem mais a nossa atenção, são os sons graves que tendem a nos transmitir mais sensações ao sentirmos reverberarem no nosso corpo.

Nas trilhas musicais, o grave é usado para conferir uma atmosfera misteriosa ou sombria e por isso é tão usado em músicas e efeitos sonoros dos gêneros de terror e suspense, inclusive Bernard Herrmann os usava bastante em suas composições orquestrais para os filmes de Hitchcock (BRENER, 2003). Em outros gêneros também é efeito para momentos que referem ao mistério, como quando há uma dúvida ou alguém é suspeito de algo, mas não necessariamente mantendo uma atmosfera em tempo integral do filme. Os graves, porém, não constroem a atmosfera totalmente sozinhos, são acompanhados de outras sonoridades, muitas vezes não muito definidas, as quais generalizamos como “ruídos”.

### 3.2.2 Ruído

Ruído é uma palavra com conotação negativa: pensar nele nos remete a “barulho” ou som desagradável, mas são sons geralmente estranhos e curiosos que nos chamam atenção até que, com uma certa repetição, passamos a reconhecê-los e nem sempre mantêm-se negativos em nossas associações. Murray Schafer (2011) define alguns dos principais significados atribuídos ao termo “ruído”: som indesejado, som não musical, qualquer som forte, distúrbio em um sistema de sinalização. Essas associações ocorrem porque em situações corriqueiras os ruídos são sons repentinos, sem ritmo, sinais de que alguma coisa está acontecendo; no entanto, nem sempre o ruído é forte, podendo ser bem discreto e até imperceptível para os humanos, como os sons produzidos por alguns animais.

Na linguagem, Schafer (2011, p. 281) aponta as blasfêmias como ruidosas, destacando que “[...] muitas palavras sagradas prestam-se particularmente bem a esse uso áspero, pois em geral são foneticamente percussivas ou duras. ‘Jesus’ e ‘Cristo’ não são isentas desse efeito; a primeira range e a segunda estala energicamente sobre a língua [...]”; acima da consagração, suas sonoridades nos chamam atenção, e também por isso estão entre as preferidas. No que concerne às atividades humanas, os ruídos



também são sons que não conseguimos compreender, servindo tanto para o som da televisão dos vizinhos, quando apenas ouvimos seus agudos e graves sem entender o que está sendo transmitido, quanto para sons emitidos em um turno inverso do dia, ao que Schafer (2011) exemplificou com a crença de algumas tribos, que não trabalham à noite para que rangidos e batidas não incomodem os espíritos dormindo na floresta, o que o autor chamou de “som tabu”.

Esses ruídos, porém, podem ser utilizados ao arranjar uma música ou na produção de efeitos especiais sonoros para um filme. Nestes, a partir de diversos objetos, o *sound designer*, sobre o qual foi falado anteriormente, transforma ruídos em sons ao combiná-los com as imagens, criando um sentido novo. Como arranjo musical, usa-se desde instrumentos rústicos a objetos reciclados transformados em instrumentos que, tal qual em filmes, funcionam como efeitos imitando sons da natureza - chuva, vento, animais - e, nesse caso, embora precisem respeitar o ritmo, não passam a ser ritmados. Mas, contrariando um dos significados encontrados por Schafer (2011), os ruídos podem ser musicais quando passam a entrar no ritmo, como na música eletrônica, que traz diversos ruídos eletrônicos computadorizados, e, inclusive, inicialmente remetia aos sons considerados futurísticos. Indiferentemente se ritmados ou não, os ruídos, quando fazem parte da música, são chamados de “ruídos artificiais” e o conjunto deles com os signos plásticos é denominado como “música concreta” (SCHAEFFER, 1959).

Esses ruídos artificiais também são utilizados com frequência na música eletrônica. A banda *Survive*, da qual fazem parte Kyle Dixon e Michael Stein, os compositores da trilha sonora de *Stranger Things*, é considerada uma banda de “Synthwave”, por usar apenas sintetizadores nas composições musicais. Esses sintetizadores, além de fazerem referência aos anos de 1980, década em que se passa o seriado, também dão a sensação de ruídos, principalmente quando em som constante, não ritmados. As músicas compostas pela *Survive* possuem um ar de suspense e entram em sintonia com a atmosfera necessária de *Stranger Things*, por isso a escolha dos dois músicos para compor a trilha sonora original do seriado.

### 3.3.1 Silêncio

Schafer (2011) faz uma crítica ao aumento dos ruídos ao longo dos avanços tecnológicos que nos faz perceber o quanto o silêncio tornou-se estranho em nossas

vidas, a ponto de ser notável quando ocorre e chamar mais atenção do que qualquer movimento que aconteça ao mesmo tempo na tela. Ele sim, quando total, ou absoluto, toma o foco para si e é capaz de ser figura única no audiovisual, deixando a imagem como fundo. O silêncio é uma ausência dos sons fundamentais. Estamos tão acostumados a ouvir sons a ponto de ser necessário construir uma ambiência em um trabalho audiovisual para não causar estranhamento.

Quanto maior o tempo de silêncio, mais estranho, constrangedor ou revelador pode ser. “Deixar alguém no vácuo”, como na expressão, sendo o vácuo esse silêncio, pode ser muito ofensivo. Subir alguns andares em um elevador com pessoas desconhecidas pode demorar um tempo aparentemente muito maior do que o real. Na vida ou nas telas, o silêncio é inquietante. Se ele tem muito a dizer e, geralmente, sobre nós mesmos, é durante o silêncio que juntamos nossas concepções e entendimentos sobre o que se passou antes dele e para criar relações sobre o que virá após:

Quando o silêncio precede o som, a antecipação nervosa o torna mais vibrante. Quando interrompe o som ou segue a ele, o silêncio reverbera com o tecido daquilo que soava, e esse estado continua enquanto a memória puder retê-lo. Portanto, embora obscuramente, o silêncio soa (SCHAFER, 2011, p. 355).

O silêncio raramente é absoluto em nossas mentes - “raramente”, pois salvam-se as profundas meditações budistas. Como os sonhos podem comprovar, o que parece estar em silêncio, nem sempre está. Temos uma necessidade humana de comunicar, como frequentemente é abordado em filmes, um exemplo marcante é *Náufrago* (Robert Zemeckis, 2000). Se o silêncio soa, como na citação acima de Murray Schafer, dificilmente, conforme também proposto pelo autor, pode ser visto como a “interrupção da comunicação” e muito menos como “a mordada do som” (SCHAFER, 2011, p.354 e p.356) - pois ele não será interrompido nas escritas e nas expressões corporais. Assim, por mais silencioso - e aliviante - que um ambiente pareça estar, ao parar para ouvir a paisagem sonora à nossa volta, ainda haverá ruídos, assim como os terá nossas mentes.

Percebemos, então, que dificilmente conseguimos um silêncio total nos dias de hoje. Inclusive, a dificuldade de um silêncio mental total e a necessidade de comunicação sejam consequência um do outro e também possíveis causas dessa dificuldade de um silêncio nos espaços físicos. E, possivelmente, por esses motivos, mesmo sem o advento das revoluções industrial e elétrica - apontadas pelo autor -, a

tendência humana seria de gerar ruídos e aumentar os decibéis ambientais, ainda que, provavelmente, não em tamanha proporção.

Na montagem cinematográfica, porém, temos a agradecer essas revoluções, pois com um programa de edição no computador é possível manipular esse silêncio, que tanto precisamos e simultaneamente nos anseia, para amplificar sensações durante a narrativa. Nessa manipulação, a cena pode ficar silenciosa, com ruídos baixos ou música calma ao fundo, ou com silêncio absoluto (compreensão semântica que se dá como na comparação dos termos “final” e “fim”, respectivamente); a leveza ou a brutalidade em que o corte é feito do plano sonoro para o silencioso ou para o silêncio absoluto e destes de volta ao plano sonoro também influenciam nas sensações que o filme passará ao espectador.

José Miguel Wisnik (1999 apud LANZONI, 2016), contudo, apesar de indiretamente concordar com Schafer (2011) que o silêncio soe, também defende que o silêncio constitui-se em qualquer emissão sonora, pois para haver som é necessário que o silêncio se presencie e se ausente. Lanzoni (2016, p. 56) complementa que “o silêncio é parte essencial da sonoridade e não apenas um intervalo na constituição da palavra, ele é a fronteira e a ponte que unem os sons [...]”. Dessa forma, podemos compreender que estudar o silêncio também é uma forma de estudar os sons e um grande complemento quando observamos a sonoridade de uma montagem de suspense. Assim, no capítulo seguinte, o suspense será analisado comparando momentos oras sonoros oras silenciosos, como uma forma de demonstrar a dependência entre eles.

## 4 SUSPENSE EM STRANGER THINGS

Este capítulo está dividido em cinco sub-capítulos. Primeiramente, será feita uma apresentação técnica de *Stranger Things*, com detalhes sobre sua equipe de produção. Em seguida, será explicada a sistematização escolhida para analisar o suspense no seriado. Na etapa da análise, será problematizada a aplicação de elementos imagéticos e sonoros importantes para a narrativa - luzes pisca-pisca, graves, ruídos e silêncio, e, por fim, posteriormente, será analisada a construção do suspense dentro dos recortes de cenas do seriado.

### 4.1 Apresentação técnica do seriado

*Stranger Things* foi criado e é dirigido pelos irmãos Ross e Matt Duffer, “The Duffer Brothers” - que assinam também o roteiro do filme *Hidden* (2015) e roteiro e produção de episódios para a série *Wayward Pines* (2015-), televisionada pela *Fox Entertainment Group*, à espera da terceira temporada, mas ainda sem data para o lançamento. A experiência com *Wayward Pines* deu base para os irmãos assumirem a produção de *Stranger Things* para a *Netflix*, ao lado de Cindy Holland, Brian Wright, Matt Thunell, Shawn Levy e Dan Cohen.

No elenco do seriado, consta atores consagrados, como Winona Ryder (Joyce Byers) e David Harbour (chefe de polícia Jim Hopper). São, porém, os jovens do elenco infanto-juvenil que estão ganhando notoriedade com seus papéis, principalmente a partir da produção da segunda temporada – originalmente prevista para o dia de *Halloween*, encaixando com os acontecimentos da narrativa, mas lançada em 27 de outubro de 2017. Apesar da recente notoriedade, Natalia Dyer (Nancy Wheeler) e Caleb McLaughlin (Lucas Sinclair) desde, respectivamente, 2009 e 2012 vinham fazendo papéis em seriados e filmes. Millie Bobby Brown (Eleven), Finn Wolfhard (Mike Wheeler), Gaten Matarazzo (Dustin Henderson), Noah Schnapp (Will Byers) e Charlie Heaton (Jonathan Byers) já haviam feito pequenas participações audiovisuais em 2015.

Dividem a montagem da primeira temporada Dean Zimmerman e Kevin D. Ross, os dois com uma vasta experiência em produções audiovisuais. Entre outros títulos, Dean Zimmerman montou *Uma Noite no Museu 3: O Segredo da Tumba* (*Night at the Museum: Secret of the Tomb*, Shawn Levy, 2014), *Uma Noite no Museu 2* (*Night at the Museum: Battle of the Smithsonian*, Shawn Levy, 2009), *A Hora do Rush 3* (*Rush Hour 3*, Brett Ratner, 2007). Enquanto Kevin D. Ross esteve à frente da montagem de

*Californication* (Tom Kapinos, David Duchovny, 2007-2014) e O Show de Truman (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998). A primeira temporada de *Stranger Things* consta de oito capítulos que variam em tempo entre 41 e 55 minutos.

São responsáveis pela produção musical da primeira e da segunda temporadas a dupla Kyle Dixon e Michael Stein, integrantes da banda eletrônica *Survive* (2009-). David Klotz é responsável pela montagem sonora de *Stranger Things* e também pela de *Game of Thrones* (David Benioff, D.B. Weiss, 2011-), de *American Horror Story* (Brad Falchuk, Ryan Murphy, 2011-) e de *Glee* (Ian Brennan, Brad Falchuk, Bradley Buecker, Ryan Murphy, 2009-2015).

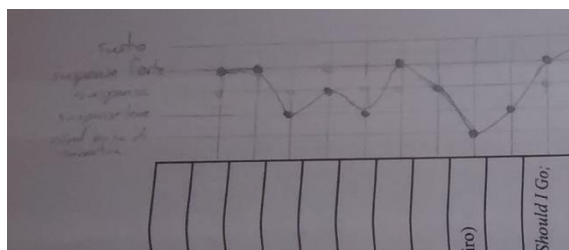
#### **4.2 Sistematização para a análise de som e imagem**

Para a análise da primeira temporada de *Stranger Things*, primeiramente o seriado foi re-assistido enquanto, baseado nas práticas de descrição e análise de Vanoye e Galiot-Lété (2012) e Jullier e Marie (2009), foi elaborado um quadro descritivo com todas as cenas consideradas centrais (que consta ao final do trabalho, em Apêndice), seja por mostrarem informações importantes para a narrativa, seja por apresentarem momentos marcantes de suspense. Durante a realização desse quadro, foram percebidos elementos imagéticos e sonoros ligados à montagem que são tanto primordiais na construção do suspense quanto conectores de relações para a narrativa.

Conforme apresentado no segundo capítulo deste trabalho, em resposta a Truffaut (1983), Hitchcock faz uma diferenciação de suspense e surpresa que define o que é suspense para ele: a tensão gerada no espectador por este saber informações da narrativa que os próprios personagens não sabem ou sabem em partes. Com base nessas definições e com a observação do seriado, compreendeu-se que há também uma ligação do suspense com o susto e, por isso, ao lado do quadro de cenas consideradas centrais foram traçadas cinco linhas de construção de suspense, também criadas pela autora deste trabalho, de baixo para cima: base de narrativa, suspense fraco, suspense, suspense forte e susto. Em seguida, todas as cenas previamente descritas foram classificadas de acordo com as cinco linhas, com a marcação de um ponto relacionando cena e linha e, ao final, foi traçada uma onda perpassando cada um dos pontos (conforme a imagem 1; a onda completa consta em Apêndice, ao final do trabalho). A partir dessa onda foi observado, na prática, o que Hitchcock havia dito: ao longo do seriado percebeu-se que a onda primeiramente desce para a base da narrativa, construindo a história e passando

informações ao espectador, e, na sequência, sobe para as linhas de suspense. Quanto mais para o final da temporada, mais para o topo manteve a onda, ora transformando-se em uma reta. Esse procedimento possibilitou uma melhor visualização da circulação do suspense no seriado e contribuiu para a escolha das cenas a serem analisadas.

Imagem 1 - Onda de suspense



Fonte: elaborado pela autora

Após um exame mais aprofundado sobre as relações sonoras e as relações visuais individualmente, procura-se aqui entender como as imagens em movimento e os sons associam-se e completam-se mutuamente. Compreende-se que analisando suas trilhas de montagem separadamente é possível obter melhor detalhamento destas do que na junção delas, quando, no resultado final, teremos novos significados. No produto final audiovisual, o espectador fica com as assimilações geradas das relações de montagem entre imagens e sons, assim, essa montagem torna-se anuladora de sua própria técnica, tendendo a desaparecer. No entanto, aqui, o intuito é trazer à percepção a montagem final, a fim de entender esses novos significados para a construção do suspense.

Os oito capítulos de *Stranger Things* aos poucos trouxeram elementos narrativos e desenvolveram relações imagéticas e sonoras com uso da montagem, tais elementos - luzes, grave, ruídos, silêncio, o uso de sintetizadores e da música *Should I Stay or Should I Go* - foram trazidos para a análise de forma a mostrar suas importâncias para a construção do suspense. No capítulo oito do seriado, esses elementos são relacionados de maneira encadeada e somados às técnicas de montagem que conferem ritmo e relação de campo e fora de campo. Neste capítulo, também, é que o espectador já sabe as informações necessárias a manter tensão e expectativa e apenas espera pela resolução de todas as questões abordadas ao longo da temporada. Por esses motivos é que o capítulo oito, chamado *The Upside Down* (O Mundo Invertido), foi escolhido para a correlação de suas trilhas.

É importante notar que este oitavo capítulo do seriado é organizado com quatro cenas principais que são alternadas para prolongar o suspense e os acontecimentos finais: a de Joyce e Hopper no Mundo Invertido à procura de Will, que segue da introdução ao longo do desenvolvimento do capítulo; os *flashbacks* de Hopper em relação a sua filha, que, na verdade, é um gancho narrativo para as próximas temporadas; a da casa dos Byers, que alterna com a do Mundo Invertido da introdução até a primeira parte do desenvolvimento; e a das crianças na escola, que alterna com a do Mundo Invertido na segunda metade do desenvolvimento.

Ainda que a cena a solucionar o objetivo principal da temporada, salvar Will Byers, onde Joyce e Hopper estão no Mundo Invertido procurando pelo menino, seja a que perdura ao longo de todo o desenvolvimento do capítulo oito, foram escolhidos, porém, para a análise três outros recortes que precedem as cenas de luta contra o Demogorgon, por desenvolverem momentos de suspense. A primeira delas é na casa dos Byers, com Nancy, Jonathan e Steve, com duração de 50 segundos; a segunda e a terceira na *Hawkins Middle School*, a Escola de Ensino Fundamental de Hawkins (tradução nossa), onde estão Eleven, Mike, Lucas e Dustin, com duração de, respectivamente, 29 e 20 segundos.

A análise é composta de descrição dos recortes de cena, citados acima, seguida de explicações sobre a criação do suspense nelas, às quais compreendem-se a tensão e a expectativa, oras sucedidas pelo susto. Essas explicações estão relacionadas tanto às imagens, presentes também em fotogramas ao longo do capítulo, quanto aos sons. Nas descrições sonoras foram analisados música, efeitos, falas/gritos e ruídos dos mais diversos, que contribuem para construir a paisagem sonora do suspense. Para a compreensão dos acontecimentos sonoros em *Stranger Things*, termos advindos da teoria musical foram utilizados ora traduzidos, ora mantidos em sua língua materna (italiano): *crescendo* (<) e *diminuendo* (>) - que significam que a música está, respectivamente crescendo ou diminuindo em volume, equivalente aos *fade in* e *fade out* da montagem sonora – e os indicativos de intensidade de volume *molto pianissimo* (ppp), *pianissimo* (pp), *piano* (p) e *mezzo piano* (mp), em volumes fracos, e os termos *mezzo forte* (mf), *forte* (f), *fortissimo* (ff) e *molto fortissimo/bem fortissimo* (fff), em volumes fortes, estes necessários principalmente nos momentos que os sons entram repentinamente. Nesta análise, a intensidade é medida em relação ao volume do conjunto de sons ambientes. Serve, ainda, para não confundir com outro termo musical

que diferencia graves, médios e agudos: a expressão “altura”. É importante observar que para garantir a precisão de detalhes sonoros, os episódios foram assistidos com fones de ouvido e, para contribuir com essa precisão nas imagens, foi tomado o cuidado de manter o brilho da tela sempre igual, no caso, o brilho máximo, pois a ambientação visual de *Stranger Things* é mais escura.

### 4.3 Elementos de imagem e som em *Stranger Things*

Ao longo da observação do seriado, foram percebidos elementos imagéticos e sonoros importantes para a narrativa e, por isso, necessários de serem explicados previamente à análise das cenas escolhidas. Dentre eles, os mais importantes a serem relatados foram as luzes, que na maior parte do tempo eram as pisca-pisca usadas em decoração de Natal, e os usos gerais de graves, ruídos e silêncio na montagem sonoro-imagética.

#### 4.3.1 Luzes pisca-pisca

Em *Stranger Things*, as luzes piscando são importantes elementos de condução da narrativa, sendo utilizadas recorrentemente para representar o sobrenatural do Mundo Invertido (*Upside Down* - como é chamado em sua língua original). Durante a análise do objeto foi percebido que existem duas principais formas de piscagem das luzes: quando pisca uma ou algumas lâmpadas por vez (fotograma 2a), demonstrando a direção de alguém no *Upside Down*, ou todas juntas (fotograma 2b), quando representam o monstro, chamado de Demogorgon pelas crianças devido ao jogo *Dungeons and Dragons (D&D)*.

Joyce, mãe de Will e Jonathan, é a única, mesmo inconscientemente, a fazer relação das luzes com esse outro mundo. Ela enche a casa de lâmpadas natalinas como uma forma de detectar a aproximação de Will, chegando a tentar várias vezes comunicar-se com ele com uso dessas lâmpadas e conseguindo essa comunicação em muitos momentos. Ao longo da história as luzes demonstram, à Joyce e ao espectador, ser não somente uma indicação da proximidade do monstro como também um anúncio de que ele irá aparecer.

No capítulo oito, através dos dizeres de Jonathan à Nancy (fotograma 2c), quando estão na casa dos Byers aguardando o monstro para matá-lo em uma armadilha, somos informados que ao longo da história Joyce percebeu o significado desses sinais.



Além de prenuncio visual, as luzes chamam a atenção do espectador sonoramente, ganhando entre a produção, com o trabalho do *sound designer* (segundo Tony Berchmans) e a montagem sonora, um ruído bem característico que será melhor explicado em “Graves, Ruídos e Silêncio”.

Imagem 2 - Luzes



Fonte: Netflix, *Stranger Things*, Temporada 1

As luzes piscando são usadas desde o primeiro capítulo, anunciando que Will será pego: quando ele sai da garagem de Mike, recém tendo dito que o Demogorgon pegou ele no jogo; na luz de sua bicicleta, pouco antes de o monstro aparecer; e na sua casa, quando é, de certa forma, abduzido através da lâmpada. Portanto, a relação dessas luzes com o Demogorgon é informada ao espectador desde o início e seu uso no seriado ocorre não somente como um sinalizador de que algo ou alguém do Mundo Invertido está próximo, como uma informação intrínseca à narrativa que contribui para a criação de expectativa.

#### 4.3.2 Graves, Ruídos e Silêncio

Durante toda a análise sonora de *Stranger Things*, ruídos e graves diversos e momentos de silêncio são notados. São, afinal, características importantes para a construção do suspense, portanto, chamados, neste trabalho, de “elementos de suspense”. O susto não é suspense, mas o suspense cria uma atmosfera que precede o susto ou a possibilidade de haver um susto próximo, que não ocorre, que é suspense, mantendo a nossa tensão. Ainda, o susto também não deve ser confundido com a surpresa, que Hitchcock diferencia de suspense; o susto ocorre mesmo quando estamos

preparados e esperando que algo aconteça, inclusive é mais frequente nesses momentos. Desta forma, os elementos de suspense costumam aparecer previamente às cenas de susto, aumentando o nível de tensão do espectador.

Em *Stranger Things*, há graves para produzir mistério e sensações sobrenaturais. Os graves são utilizados no Mundo Invertido e para referir-se a ele, revelando a aproximação do monstro ou informações que o digam respeito, mas nem sempre resultando em um susto. Quanto mais fortes ficam os graves, mais sobrenatural, dessa forma, nos momentos máximos de tensão e suspense, o grave alcança uma vibração. Ainda são colocados graves quando Eleven utiliza seus super poderes.

Também são inclusos na montagem os ruídos. Ganham um ruído elétrico bem marcado, que ora parecem eletrônicos, como em videogames antigos, as piscadas das luzes e os efeitos de raios quando o telefone queima. Entre outros mais usados: sons de aves para ambientar imagens de dia ou de noite (no último caso é mais importante para a narrativa de suspense); ruídos que parecem sussurros e respirações ao telefone, relacionando ao sobrenatural, e rugidos graves do monstro Demogorgon. Além desses, percebemos outros ruídos do desenho sonoro baseados em sons comuns do dia-a-dia, aos quais Tony Berchmans (2006) explica serem chamados de efeitos editoriais, como o toque de telefone, que em *Stranger Things* conota à época, e os passos graves, também relacionados ao monstro.

O silêncio, por sua vez, total ou parcial, é perceptível quando há uma espera, uma pausa nos acontecimentos. De forma geral, quando usado no seriado, nunca é total, pois a narrativa é tão cheia de ruídos que quando sobram um ou dois já sentimos um ar silencioso que nos provoca sensações que acrescentam à tensão, prolongando todas as sensações anteriores. Geralmente, o silêncio nos traz a sensação de solidão e vazio e as cenas que trazem essas sensações estão ligadas ao Mundo Invertido.

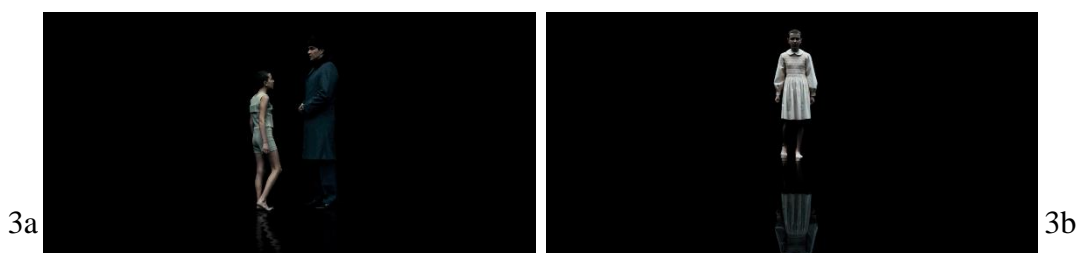
Os momentos mais frequentes de solidão e vazio e de silêncio parcial são quando Eleven consegue privar suas próprias sensações e ligar-se aos acontecimentos desse outro mundo; no caso, são as cenas em um cenário todo preto e com o chão molhado, como vemos na imagem 3, mas, ainda nesses momentos, esse silenciamento, é quebrado com sonoridades, como efeitos e ruídos. O conjunto de sons que ouvimos - chamados por Schafer (2011) como paisagem sonora – nessas cenas não é formado com uma ambiência, como estamos acostumados, porém há ruídos que contribuem por não

termos um silenciamento total. Independentemente do capítulo, esses momentos são compostos com ruído de água, causados pelo caminhar da menina no chão molhado.

No capítulo cinco (fotograma 3a), esse ruído inicia bem fraco, em um nível de intensidade *pianíssimo*; o ruído mais forte, que mantém-se em um *mezzo forte*, é de um russo falando, ao qual essa menina conecta-se para obter as informações que estão sendo faladas. Sabe-se que na década de 1980, os Estados Unidos da América e a União Soviética estavam em disputa por uma hegemonia política, econômica e militar, a qual foi chamada de Guerra Fria. Ao longo do seriado não é falado da guerra propriamente, mas são comentadas suspeitas sobre a ligação do Laboratório Nacional de Hawkins como um local de pesquisa contra os russos. Na cena, a fala é substituída por um rugido do monstro, efeito grave e, enfim, quando a menina corre, os passos em *mezzo forte* e os gritos encerram a cena, já não tão solitária quanto antes.

No fotograma 3b, pertencente ao capítulo sete, a paisagem sonora é composta pelo som da água a cada passo da menina; dessa vez ele é facilmente perceptível estando a um nível *mezzo forte*, na sequência (que é alternada entre esse espaço e o espaço real, na escola), ou *mezzo piano*, se relacionarmos à cena do capítulo cinco (fotograma 3a). Ainda que não haja uma ambiência, pois esse cenário preto não é associável a paisagens visuais do nosso dia-a-dia, existe ao fundo um efeito sonoro grave, que é alterado em intensidade. Nesse momento, a menina está à procura de Barb e Will no Mundo Invertido e o silenciamento é interrompido por sua fala, chamando por Bárbara, seguida de um efeito em nível *forte*, quando a vê morta, e por seus gritos. Na sequência, ainda, e nesse espaço, Eleven ouve falas externas – vindas do mundo real, na escola –, e ocorrem falas dela e de Will. Para cortar a cena, o efeito grave que havia diminuído em força volta a se fortalecer, alcançando uma intensidade ainda maior, em *fortíssimo*, ao trocar os espaços da sequência.

Imagem 3- Momento silencioso



Fonte: Netflix, *Stranger Things*, Temporada 1

Percebemos, assim, a ligação entre graves, ruídos e silêncio. O silêncio cria um

mistério, e, quando parcial, inclui essas outras sonoridades, podendo-se associar, inclusive, a uma paisagem sonora. No suspense essas sonoridades são importantes para construir a atmosfera que o caracteriza.

#### 4.3.3 Sintetizadores e *Should I Stay or Should I Go*

Embora para Murray Schafer (2011) ruídos são sons não musicais e não ritmados, para Pierre Schaeffer (1959), quando esses ruídos fazem parte de uma música chamamos de “ruídos artificiais”. Em *Stranger Things*, as músicas originais são eletrônicas e compostas inteiramente com sintetizadores, em muitos momentos esses sintetizadores incluem sonoridades que parecem efeitos para determinados acontecimentos da narrativa e juntos trazem alguns ruídos, ruídos esses que se integram como os “ruídos artificiais” de Schaeffer.

Os sintetizadores de Kyle Dixon e Michael Stein, da banda *Survive*, conferem uma atmosfera fiel a de um suspense dos anos de 1980. Porém, para que o seriado mantivesse essa fidelidade, foram usadas músicas lançadas por bandas populares na época, entre elas *The Clash*, uma banda inglesa de *punk rock*. *Should I Stay or Should I Go*, do *The Clash*, diferentemente das outras músicas, é utilizada como uma linha de condução na narrativa da primeira temporada, aparecendo em três momentos: na primeira metade do capítulo dois, em um *flash back* de Jonathan, no qual está apresentando a música a Will em uma fita cassete contendo músicas das “melhores bandas”; ao final do capítulo dois, conforme o quadro 2, abaixo; e na cena final do sétimo capítulo, em que Will canta a música para manter-se consciente no Mundo Invertido.



*Should I Stay or Should I Go* surge em um momento de desespero de Joyce, mãe de Will e Jonathan, compondo uma paisagem sonora que inclui os elementos apresentados anteriormente (grave, ruídos e silêncio) e que se somam aos elementos e às técnicas visuais importantes para a série – luzes, ritmo e a relação campo e fora de campo. Na cena, Joyce está na sala dormindo e é acordada com o toque do telefone. O desespero de Joyce e a apreensão do espectador são construídos por ruídos na ligação - que relacionamos ao Mundo Invertido -, alguém questionar “mãe?” do outro lado da linha, ainda o telefone queimar – o que já havia acontecido antes. Quando a personagem está no auge do desespero, gritando e chorando, as luzes começam a direcioná-la,



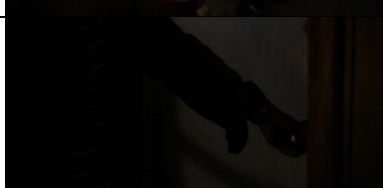
piscando uma por vez, como anteriormente explicado, para o quarto do Will. Ao fundo, uma sonoridade grave contribui para o mistério.

O quadro 2 inicia quando Joyce está andando em direção ao quarto. Como vemos na composição 3 do quadro, a música já entra fortíssima e no refrão, assustando a personagem e o espectador, e contribuindo para a diminuição da apreensão gerada até então. *Should I Stay or Should I Go* continua fortíssima ao longo da cena. Uma nova tensão começa a ser construída entre as composições 4, quando Joyce está parada decidindo o que fazer, e 9, quando ela abre a porta. Na composição 13, a luz começa a piscar e sinalizar. Na composição 15, Joyce põe as mãos nessa luz, que começa a aumentar sua intensidade, ficando cada vez mais clara, aumentando também o seu ruído característico, como vemos nas composições 16, 18 e 19, o que nos remete ao primeiro capítulo, quando Will some. Nosso pensamento é que a personagem irá sumir também, no entanto, em seguida, há um silenciamento, como vemos na composição 21. A luz apaga e com ela some o ruído elétrico, concomitantemente ao desligar do rádio que tocava *Should I Stay or Should I Go*.










Pela primeira vez no seriado, o monstro manifesta-se na parede; Joyce corre até o carro enquanto reinicia uma música misteriosa (composição 25) que vai intensificando em volume e em suspense. Quando está no carro, *Should I Stay or Should I Go* volta a tocar (composição 27), junto aos ruídos elétricos das luzes, porém, nesse momento, em volume mais fraco, por ela estar longe do quarto. A música do *The Clash* faz Joyce acreditar ser Will e voltar para a casa. Quando ela entra em casa o ruído elétrico e o efeito grave são intensificados, reforçando a tensão e substituindo *Should I Stay or Should I Go*. Com o fechar da porta, a cena encerra, deixando para a cena seguinte somente um grave, em *piano*.

**Quadro 2 – *Should I Stay or Should I Go***

1		Ruído de choro (Joyce) Ruído elétrico (luzes piscando) Efeito grave
2		Ruído de choro (Joyce) Ruído elétrico (luzes piscando) Efeito grave

3		<p>Inicia <i>Should I Stay or Should I Go</i> (<i>fortíssimo</i>)          Ruído de choro e de susto (Joyce)          Ruído elétrico (luzes piscando)</p>
4		<p><i>Should I Stay or Should I Go</i> (<i>fortíssimo</i>)          Ruído: choro (Joyce)</p>
5		<p><i>Should I Stay or Should I Go</i> (<i>fortíssimo</i>)          Ruído: choro (Joyce)          Ruído elétrico (luzes)</p>
6		<p><i>Should I Stay or Should I Go</i> (<i>fortíssimo</i>)          Ruído: choro (Joyce)</p>
7		<p><i>Should I Stay or Should I Go</i> (<i>fortíssimo</i>)          Ruído elétrico (luzes)</p>
8		<p><i>Should I Stay or Should I Go</i> (<i>fortíssimo</i>)          Ruído: respiração <i>mezzo forte</i> (Joyce)</p>
9		<p><i>Should I Stay or Should I Go</i> (<i>fortíssimo</i>)          Ruído: respiração <i>mezzo forte</i> (Joyce)          Ruído (maçaneta)</p>
10		<p><i>Should I Stay or Should I Go</i> (<i>fortíssimo</i>)          Fala (<i> muito pianíssimo</i>)</p>
11		<p><i>Should I Stay or Should I Go</i> (<i>fortíssimo</i>)</p>

12		<i>Should I Stay or Should I Go (fortíssimo)</i>
13		<i>Should I Stay or Should I Go (fortíssimo)</i>
14		<i>Should I Stay or Should I Go (fortíssimo)</i> Ruído elétrico (luz)
15		<i>Should I Stay or Should I Go (fortíssimo)</i> Fala Ruído elétrico (luz)
16		<i>Should I Stay or Should I Go (fortíssimo)</i> Ruído elétrico <i>mezzo forte</i> (luz) Efeito grave
17		<i>Should I Stay or Should I Go (fortíssimo)</i> Fala Ruído elétrico (luz)
18		<i>Should I Stay or Should I Go (fortíssimo)</i> Ruído elétrico (luz) <i>mezzo forte crescendo</i> Efeito grave
19		<i>Should I Stay or Should I Go (fortíssimo)</i> Ruído elétrico (luz) <i> muito fortíssimo</i> Efeito grave
20		Música e ruído <i>diminuendo</i>

21		Silencioso Ruído: suspiro <i>forte</i> (Joyce) Ruído: <i>abajour</i> (quando Joyce tira as mãos dele)
22		Efeito grave
23		Grito longo Efeito grave
24		Grito em <i>off</i> Ruído: rugido do monstro Efeito grave
25		Música misteriosa ( <i>crescendo</i> ) Grito <i>piano</i> Ruído: rugidos do monstro Efeito grave
26		Música misteriosa ( <i>crescendo</i> ) Fala <i>piano</i> (“Oh my God”) Ruído: respiração (Joyce), passos Efeito grave
27		Fala <i>piano</i> (“Oh, my God”) Ruído: respiração (Joyce) Efeito grave Música: <i>Should I Stay or Should I Go</i>
28		Música <i>Should I Stay or Should I Go</i> Ruídos elétricos (luzes) Fala “Will” em <i>off</i>
29		Música <i>Should I Stay or Should I Go</i> ( <i>mezzo piano</i> ) Ruídos elétricos (luzes) – <i>mezzo piano crescendo</i> para <i>forte</i> Efeito grave ( <i>mezzo piano crescendo</i> para <i>forte</i> )

Fonte: imagens Netflix, *Stranger Things*, Capítulo 2; quadro elaborado pela autora



Ainda, ao final do oitavo - e último - capítulo da temporada, Jonathan leva para Will, no hospital, entre outras coisas para o menino passar o tempo, uma nova fita cassete, gravada com outras músicas, não mostradas e não mencionadas dessa vez, mas que Jonathan acredita que Will irá gostar. É uma cena que demonstra a importância dada, ao longo do seriado, a essa linha de condução do suspense através da inclusão de *Should I Stay or Should I Go* em meio a narrativa, formando ainda a paisagem sonora (SCHAFER, 2011) de *Stranger Things*, junto aos sintetizadores e aos ruídos artificiais (SCHAEFFER, 1959) que os acompanham na trilha sonora do seriado.

#### 4.4 Casa dos Byers

É na casa dos Byers (de Joyce, Jonathan e Will) que grande parte dos acontecimentos ligados ao Mundo Invertido ocorrem ao longo da temporada. No capítulo final não é diferente: a casa é o local escolhido por Nancy e Jonathan para matar o monstro. A escolha ocorre ainda no sétimo capítulo, quando Joyce e Hopper resolvem sair da escola de ensino médio para procurar Will no Mundo Invertido. Nancy então diz, em segredo a Jonathan, querer matar o monstro para que não pegue Joyce e Hopper como iscas. Ainda no início da cena, eles vão até a delegacia e roubam suas armas, que haviam sido retidas pelos policiais. Nos 10 minutos introdutórios do capítulo oito, prévios à abertura, Nancy e Jonathan chegam na casa dos Byers e constroem a armadilha. Com o aparecimento inesperado de Steve, namorado de Nancy, é que a ação, marcada pelo suspense e por alguns sustos, ocorre.

Em certo momento, há uma luta de Steve contra o Demogorgon que dura 14 segundos, com um corte por segundo, sob todos os ângulos, até que uma pata do monstro é encaixada na armadilha. A imagem 4 inicia ao final dessa ação, já com música misteriosa incluída, uma atmosfera tensa e muitas informações, dos vários planos anteriores, passadas ao espectador. No plano referente ao fotograma 4a, Jonathan corre, acende o isqueiro e joga no carpete, onde havia colocado gasolina no início da cena. No fotograma 4b, vemos o fogo espalhando até que, em 4c, incendeia o Demogorgon.

Há uma passagem de sete segundos pelo Mundo Invertido (fotograma 4f), que em meio a tantos outros cortes rápidos parece servir de *break* para a cena acelerada, assim como os intervalos comerciais em meio à programação seriada, onde o espectador pode respirar. As várias trocas entre os jovens e o monstro em chamas, logo após tanta

atenção apreendida, também fazem com que o espectador tenha um momento de baixa atenção, aproveitada pelo montador para cortar (BETTON, 1987) e incluir o plano no Mundo Invertido. Após esse plano, a cena continua como se não houvesse tido intervenção. Essa passagem de Joyce e Hopper no meio da cena é importante, porque liga geográfica e simultaneamente os acontecimentos no Mundo Invertido e no nosso mundo; também demonstra uma relação de campo e fora de campo entre os dois. Apesar de não imaginarmos o Mundo Invertido quando o monstro está no nosso mundo, o Demogorgon está sempre ligado ao *Upside Down*, no entanto, quando vemos as cenas no *Upside Down* em campo, associamos ao mundo que conhecemos, fora de campo. No fotograma 4f, não é diferente, são ouvidos sons pertencentes ao mundo que não está sendo mostrado e, portanto, fora de campo ou com sons *off*, como são chamados na prática. Esses sons são os rugidos do Demogorgon ao ser queimado, mas ouve-se eles ao fundo de todos os sons, bem fraco. O fora de campo também pode ser aplicado nos fotogramas 4d e 4g, que em campo estão Nancy, Jonathan e Steve, mas fora de campo sabemos que está o monstro. O monstro, por sua vez, aparece em campo, entre chamas, nos fotogramas 4c, 4e e 4h; o fora de campo não é mencionado, porém imaginamos que os responsáveis pelo monstro queimar estão próximos, como a montagem dá a entender pela junção e alternância dos cortes.

A música misteriosa dura apenas os planos compreendidos entre os fotogramas 4a e 4d, quando já está diminuindo o volume até finalizar, sendo substituída pelo forte ruído das chamas. Os rugidos são ouvidos entre 4a e 4j, parando apenas a partir do *black*, na imagem 4k. O *black* dura em torno de três segundos, iniciando um pouco antes e terminando um depois desse tempo, porém com partes dos planos prévio e posterior aparecendo na tela; durante a sua duração ouvimos apenas fortes respirações e tosses dos personagens, que conferem agonia ao espectador, como ocorre fora das telas quando alguém não para de tossir próximo a nós. A finalização do trecho ocorre em um longo plano, de 23 segundos, que compreende os fotogramas 4l, 4m e 4n; ficando um suspense sobre o paradeiro do monstro, que, finalmente parecia ter sido morto e não foi, a provar pelo fotograma 4n, onde vemos parte do monstro queimando na armadilha. Ao todo, a imagem 4 representa um trecho de 50 segundos do seriado, que diminuídos 33 (sete do fotograma 4f, três do *black* em 4k e 23 do plano final) resulta em planos que têm em torno de dois segundos, seguindo um ritmo acelerado de corte entre os

fotogramas 4a e 4e e entre 4g e 4j, que é quebrado com a inclusão de planos mais longos.

Dois momentos que nos conferem sensação do espaço como tridimensional, como apontado por Juliano Rodrigues (2015), a partir da sonoridade, são, primeiramente, os planos após o fogo ser apagado, nos quais as toses nos dão uma sensação de acústica, à qual Schafer (2011) já havia citado em relação à paisagem sonora. Essa percepção é feita principalmente durante o *black*, no qual a profundidade de campo, referida por Rodrigues, não existe visualmente, mas, sim, no espaço físico, o cenário, e, portanto, essa percepção espacial é relativizada a uma profundidade do campo físico. O outro momento é ainda mais intenso. Nele percebemos a tridimensionalidade na paisagem sonora durante a passagem do fotograma 4f, no Mundo Invertido. Todos os ruídos percebidos propagam nesse espaço: falas, passos e os rugidos do monstro sendo queimado. Existe ainda uma relação dessa sonoridade com a imagem, que é azul e nos lembra um espaço aquático, onde as sonoridades propagam-se mais rápido do que estamos acostumados no ar, confirmando uma combinação sonoro-visual proposital e lógica na montagem final.

Podemos observar ainda a profundidade e a lateralidade desses campos (JULLIER; MARIE, 2009) no enquadramento desse recorte. Eduardo Leone (2005) escreve que há uma montagem virtual na construção dos planos. Não se trata da montagem em *softwares* de montagem, mas, sim, de uma construção dos quadros feita pelo diretor ainda nas gravações, previamente à etapa de montagem. Pondo em vista a lateralidade e a amplitude do quadro a que ela se propõe, percebemos nos fotogramas da imagem 4 uma diversificação, onde podemos associar à regra dos três terços os fotogramas 4b, 4d, 4f, 4g, 4l, 4m e 4n, sendo que somente em 4b vemos centralização. Os fotogramas 4a, 4c, 4e e 4h compõem por simetria enquanto 4i, 4j por desequilíbrio de massas.

Vemos ainda que existe uma relação entre os tipos de quadros e a profundidade de seus campos nesse trecho. Onde os fotogramas 4c e 4l estão em plano médio e seus campos são profundos; em 4c, essa profundidade é dada pela luz do fogo e podemos ver uma janela atrás do monstro, além dele em chamas; em 4l, a luz do espaço é que garante essa profundidade, ainda que em menor proporção, sendo a luminária de teto tanto responsável pela iluminação quanto visível ao fundo do quadro. Tanto os planos quanto os campos dos fotogramas 4e e 4h são médios; neles, o fundo do corredor não é visível

a uma profundidade, mas vemos claramente as expressões corporais do monstro entre chamas. Os fotogramas 4a e 4m, por sua vez, estão em plano americano e seus campos são profundos, como em 4l essa profundidade de campo é formada pela luz natural do ambiente, devido a ela podemos ver detalhes ao longo do corredor, mesmo em 4l e 4m haverem fumaça por causa do fogo. Os fotogramas em 4d, 4f, 4g e 4i estão em primeiro plano e têm uma profundidade média; devido a essa composição, há um detalhamento das expressões e dos movimentos dos personagens. Expressões as quais Laurent Jullier e Michel Marie (2009) depositariam a causa apenas à profundidade de campo. No fotograma 4j também temos uma média profundidade; nele há um plano conjunto entre Jonathan e o monstro, em que Jonathan aparece parte em campo e parte fora de campo e o monstro, se fosse visível sem o fogo e o jato do extintor, apareceria com o corpo inteiro. Por fim, nos fotogramas 4b e 4n não é possível falar em uma profundidade devido aos seus planos fechados.

Imagem 4 - Casa dos Byers





Fonte: Netflix, *Stranger Things*, Temporada 1, Capítulo 8

Como mostrada, a relação de campo e fora de campo feita acima está relacionada ao que Jacques Aumont (2002) e Laurent Jullier e Michel Marie (2009) escrevem. Para Jullier e Marie essa profundidade de campo é responsável pelo nosso direcionamento de olhar e pela captação de emoções que devemos fazer a cada plano. Para Aumont, o fora de campo está relacionado ao imaginário do espectador, mas, ainda, a uma prolongação desse campo visível, havendo uma interdependência entre os dois, como vimos na alternância entre os quadros anteriores. De forma geral, percebemos que disso faz parte a formação do espaço virtual, descrito por Juliano Rodrigues (2015), onde há a combinação entre os tipos de enquadramento, pensando em lateralidade e profundidade de campo, e resultando em uma diversificação de sentidos que é passada, ao final, quando os planos são montados.

#### 4.5 *Hawkins Middle School*

Como escrito anteriormente, quando a sequência passa para a Escola de Ensino Fundamental de Hawkins, já estamos chegando na segunda parte do desenvolvimento do último capítulo da temporada. Na escola, estão Eleven, Mike, Dustin e Lucas aguardando Joyce, Hopper, Nancy e Jonathan voltarem, até que precisam fugir de um batalhão de policiais e de agentes do Laboratório Nacional de Hawkins, liderados pelo

Dr. Brenner (quem forçava Eleven a ser cobaia de experimentos científicos), que estão à procura da menina. Na continuação da sequência, como veremos a seguir, o Demogorgon passa a aparecer nesse local e as tentativas de matá-lo continuam a partir de então.

Seguidamente à perseguição da equipe do Dr. Brenner às crianças e do encontro entre eles, as luzes começam a piscar e vemos, na imagem 3a, Dr. Brenner percebendo essas luzes. Na maioria dos momentos do seriado, as luzes piscando são acompanhadas de um ruído característico, explicitado anteriormente na análise – elétrico, quase eletrônico. Um efeito sonoro grave reinicia na cena, retornando também o mistério; crescendo em intensidade, isto é, ficando ainda mais forte ao continuar dos acontecimentos. O ruído das luzes e esse efeito grave formam uma ambiência que irá acompanhar todo o trecho mostrado na imagem 5.

Nos cortes seguintes, Mike (fotogramas 5b, 5e e 5g), Dr. Brenner (fotogramas 5c) e Dustin (fotogramas 5d) olham para frente, como se já soubessem de onde virá o monstro. Novas relações de campo e fora de campo, teorizados por Jullier e Marie (2009) e Aumont (2002), são feitas nessa cena. Na frente deles há uma parede, que está fora de campo nos fotogramas citados, mas podemos imaginá-la, pois aparece ao fundo de Dr. Brenner em momentos anteriores dessa cena. Os olhares, na verdade, estão direcionando o espectador às imagens que virão na sequência da montagem.

Na narrativa, Mike associa as luzes ao sangue dos mortos (fotogramas 5e e 5g), que está fora de campo nos fotogramas até então mostrados. Essa associação está ligada também, e indiretamente, ao Demogorgon, ainda fora de campo; sabemos disso por termos sido informados ao longo da narrativa que o monstro é atraído por sangue, assim como já sabíamos da relação dele com as luzes, de forma que esses elementos são novamente trazidos, ampliando a expectativa dos personagens e do espectador. No plano seguinte, primeiramente estão em campo o sangue (fotograma 5h), previamente comentado, e os mortos aos quais esse sangue se refere, e, em seguida, a parede (fotograma 5i) para a qual os personagens pareciam olhar nas imagens anteriores.

No fotograma 5h, tem início uma sonoridade que remete a uma buzina grave, servindo como alerta da chegada do monstro. Ao correr do plano, começamos a ouvir batidas, que, em seguida ficam em volume forte e percebemos ter como origem a parede (fotograma 5i). Essa sequência de sons precedidos à imagem, de onde virá a ocorrer o sobrenatural, contribui para que não haja susto, nem mesmo acrescenta à expectativa

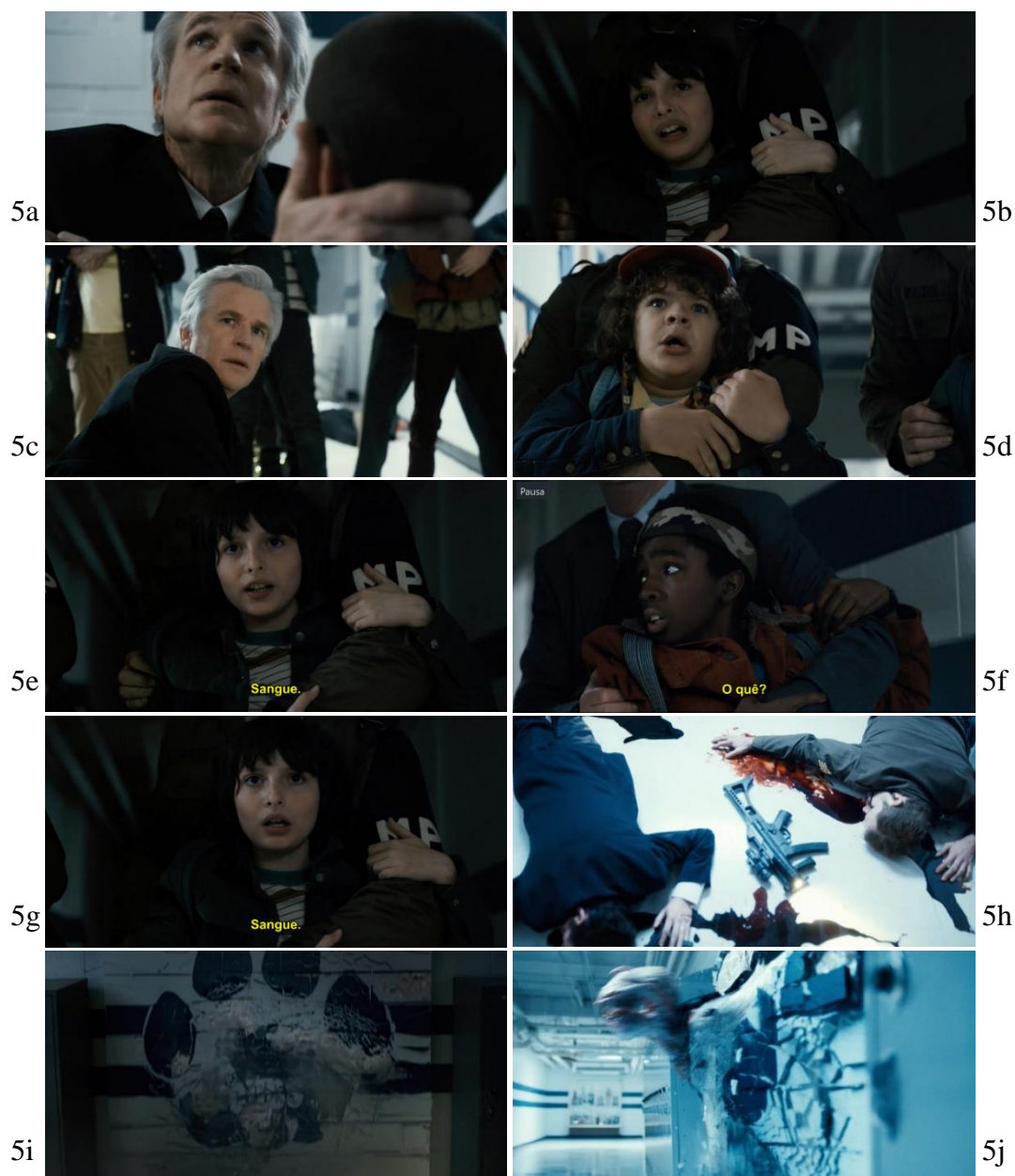
criada até então. No fotograma 5i, vemos em campo, devido às batidas, a parede convexa (cedendo) e rachando, simultaneamente; fora de campo imaginamos o Demogorgon, do outro lado, a empurrando. No fotograma 5j, o monstro consegue romper a parede, vindo, finalmente à campo com sua cabeça à mostra. Um rugido grave, porém mais fraco do que o volume das batidas, acompanha a sua imagem. Após o monstro romper a parede, a citação de Dustin (fotograma 5k) completa todas as ligações associadas ao Demogorgon, que ainda não havia sido citado no trecho. Acompanhado de um rugido, dessa vez fortíssimo, o monstro atravessa todo o seu corpo do Mundo Invertido em direção ao nosso (fotograma 5l).

Quanto ao ritmo, Walter Murch (2004) indica que são necessários 24 quadros por segundo para que o corte não seja percebido entre os deslocamentos de planos, enquanto Jullier e Marie (2009) defendem que são necessários 100 planos por minuto em filmes de ação. O recorte da cena representada na imagem 5 tem duração de 29 segundos totais, o que significa que para Jullier e Marie esses 29 segundos deveriam ter em torno de 48 planos, quando, na verdade, estamos vendo 12 planos. Enquanto para Murch, seriam necessários 696 quadros ao longo desses 29 segundos para representar uma alta velocidade de deslocamento, a fim de não percebermos o corte. Embora para os autores ele compreenda como um recorte de ritmo lento, quando não estamos o analisando a montagem passa imperceptível por nós. E por essa falta de percepção, acredita-se que não analisando seus planos em números, mas, sim, pelas sensações que reproduzem quando deixam de ser autônomos e passam a ser dependentes do sentido que seu tempo, espaço e ritmo dão à narrativa (LEONE, 2005) junto a outros planos, a montagem do seguinte trecho de *Stranger Things* ainda é considerada muito rápida. Também é compatível com o “milagre” que fazemos ao relacionar e contextualizar inconscientemente os planos, como escreve Murch (2004), e que cada vez automatizamos sem que haja a necessidade de tantos cortes.

Em uma contagem aproximada, os planos fechados (fotogramas de 5a a 5g e fotograma 5k) e o de corpo inteiro do monstro (fotograma 5l) são curtos, duram em média 1 segundo e meio; o plano mais longo, que compreende os fotogramas 5h e 5i, tem duração de 14 segundos; e o seguinte, fotograma 5j, em que o monstro vem à campo, tem duração de 5 segundos. Percebe-se que o prolongamento de tempo nos dois planos, representados pelos fotogramas 5h, 5i e 5j, em meio a tantos planos curtos, não somente geram uma quebra na rapidez do ritmo, mas também, diferentemente da

sequência de sons relacionados entre os fotogramas 5h e 5i, criam expectativa no espectador. Isso vem ao encontro do que Gérard Betton (1987) quer dizer quando escreve que planos breves e longos em qualquer ordem dão um ritmo sem tom dramático ou psicológico. Nesse caso, há um ritmo em que o espectador está acostumado com o tempo de corte e fica à espera do próximo plano. Assim, esse plano não foi encaixado por acaso em meio à montagem, ele é intencional para produzir efeitos no espectador. Entendemos, então, que é como se o plano longo em meio aos curtos ficasse em suspensão, da mesma forma que os ganchos, quando há uma ação que se completa entre dois capítulos/episódios de narrativas em geral.

Imagem 5 - *Hawkins Middle School*







Fonte: Netflix, *Stranger Things*, Temporada 1, Capítulo 8

O fotograma 6 é um recorte que segue a narrativa na Escola de Ensino Fundamental de Hawkins. O trecho, de onde foi tirado esse recorte, ocorre entre os dois trechos finais da cena de Joyce e Hopper no Mundo Invertido, nos quais atinge-se o principal objetivo da temporada: salvar Will Byers. Na sequência, assim que o Demogorgon aparece, os meninos são soltos pelos policiais da equipe de Dr. Brenner, que tentam matar o monstro. Os meninos fogem carregando Eleven e a levam para uma sala de aula. Da sala ouve-se, ao fundo, os tiros e os rugidos do monstro.

Em todo esse recorte, as luzes piscam, porém não ouvimos seu ruído característico. Os fotogramas que seguem a partir de 6b alternam-se entre o lado de entrada (coluna 1) e o de fundo da sala (coluna 2). Vemos na coluna 2 as crianças e na coluna 1, a porta, para onde seguem seus olhares. Podemos observar que essa relação de olhares quando há uma expectativa também aconteceu na imagem 5, sendo tanto a parede (no fotograma 5i, da imagem 5) quanto a porta (nos fotogramas 6c, 6e e 6g, da imagem 6) locais para os quais há uma espera pela vinda do Demogorgon.

No plano representado pelo fotograma 6a, vemos Mike e ouvimos um grito seu, assustando-se com o rugido forte do Demogorgon, indicando que o monstro está próximo, porém, fora de campo. Nos planos referentes aos fotogramas 6b e 6e, ouvimos apenas rugidos graves do monstro e tiros, igualmente fortes e aparentando proximidade. Nos trechos dos fotogramas 6c e 6d, além dos rugidos e dos tiros, também ouvimos passos graves, referência já ouvida em capítulos anteriores da narrativa, representando o caminhar do monstro – imaginamos que em direção aos protagonistas e, por isso, esses passos geram tensão no espectador.

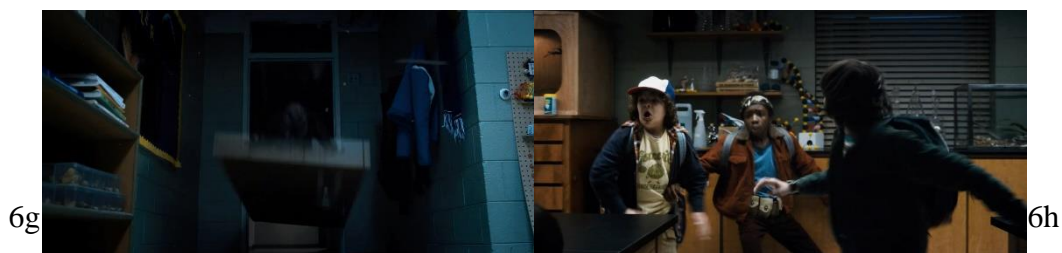
No fotograma 6f, de repente, fica silencioso; ouvimos apenas a respiração ofegante dos meninos e o questionamento de Dustin. Por ainda haver presença dos sons fundamentais (SCHAFER, 2011), e não um silêncio absoluto, é que dizemos apresentar nesse plano um silenciamento ou um silêncio parcial. Apesar de parcial, ele ainda puxa o foco da narrativa para si e passa uma inquietação ao espectador. Podemos, mais uma

vez, comparar os recortes das imagens 5 e 6. Assim como o plano representado pelos fotogramas 5h e 5i na imagem 5, esse plano (fotograma 6f da imagem 6) é o que confere a expectativa prévia ao surgimento do monstro em campo; desta vez, porém, por ser mais silencioso do que os demais, e servindo o comprimento do plano – de 6 segundos versus os 20 segundos totais - para segurar a tensão preexistente.

A chegada do monstro nesse trecho, apesar de também esperada, como no trecho anterior, não recebe no plano silencioso os sinais prévios sobre a proximidade do monstro e, por isso, a resposta à questão de Dustin (fotograma 4f), vem no corte seguinte (fotograma 4g) quando, simultaneamente, ouvimos em sequência um estouro fortíssimo, acompanhado de um pio agudo de pássaro noturno e do ruído da porta batendo no chão, e vemos a porta, que permanecia fechada nos planos anteriores, sendo derrubada pelo Demogorgon. É um plano que gera um grande susto tanto no espectador quanto nos meninos, como vemos no fotograma 6h, mas soluciona a expectativa que vinha se formando.

Imagem 6 - *Hawkins Middle School 2*





Fonte: Netflix, *Stranger Things*, Temporada 1, Capítulo 8

Percebe-se, portanto, que os dois recortes da cena se aproximam na fórmula em como o susto é criado. Primeiro o espectador é acostumado com planos curtos e um ritmo de corte mais acelerado, seguido de um longo plano que é prévio ao aparecimento do monstro e que segura a tensão construída nos planos anteriores. O aparecimento do monstro, porém, pode vir aos poucos, com sinais constantes, não resultando em susto, ou pode vir repentinamente, somando-se imagem e som, e, então, gerando susto no espectador. As duas cenas, após os recortes que vemos no trabalho, seguem com bastante ação e, com isso, um ritmo acelerado.

Conforme foi aprofundado ao longo desta análise, certas características imagéticas e sonoras podem ser combinadas entre si, trazendo diversos outros sentidos na montagem final, além dos seus originais. Ao longo da narrativa, elas são enganchadas, mostrando-se elementos e técnicas essenciais para a sua compreensão e para a construção de sensações que colocam o espectador em suspense. Elementos esses, como luzes, graves, ruídos, silêncio, sintetizadores e a música *Should I Stay or Should I Go*, e as técnicas de montagem que conferem relação campo e fora de campo e ritmo, apresentados neste trabalho. Elementos e técnicas foram problematizados e exemplificados nos trechos mostrados, a fim de demonstrar a importância das combinações sonoras e imagéticas, separadamente, bem como das relações feitas entre as duas trilhas no período de montagem, para a compreensão final do produto audiovisual.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo responder a questão: como as montagens das trilhas sonora e imagética, na primeira temporada de *Stranger Things*, constroem o suspense da narrativa? Para isso foi necessário observar as características que delimitam esse gênero de uma forma pura, não mais como parte do cinema fantástico, tão pouco como terror, embora guarde características muito próximas dos dois estilos. Sendo assim, procurou-se percorrer pelos conhecimentos do “mestre do suspense”, Alfred Hitchcock, entendendo ainda que surpresa não é um atributo aplicável ao suspense, já que o espectador de suspense recebe informações o suficiente ao longo da narrativa para não se sentir surpreso dos acontecimentos. Porém, percebeu-se que uma característica do terror é muito próxima do suspense: o susto. O susto não é exatamente surpresa, porque na surpresa é necessária uma nova informação que o espectador não esperava. O susto, pelo contrário, não necessita de uma informação, precisa apenas que algo (geralmente esperado) aconteça. Por isso, então, o susto é muito ligado ao suspense. O suspense, como já descrito ao longo do trabalho, precede o susto, é a fase de coleta e acúmulo de informações que prendem a atenção e a tensão do espectador.

Na televisão, o suspense dá-se pela serialização da narrativa, influenciada pelas necessidades das redes televisivas em pausar as histórias nos intervalos comerciais e mesmo para manter a audiência em dias contínuos, ao prender o público com a trama. Algumas técnicas são usadas para isso, a principal delas é o gancho, que dá uma “prova” do que poderá acontecer na história e a suspende antes que o espectador sane sua curiosidade, engançando-o para o próximo capítulo. Próximos ao gancho estão a elipse, o *flashback* e o *flashforward*, técnicas que influem indiretamente no suspense, pois mexem na narrativa, informando ainda mais o espectador. O primeiro capítulo é encerrado descrevendo sobre a *Netflix*, produtora e distribuidora norte-americana, responsável pelo patrocínio e/ou distribuição de audiovisuais, principalmente uma grande quantidade de séries e seriados, sendo boa parte Originais da marca, entre eles *Stranger Things*, objeto desse trabalho. Antes uma videolocadora como as demais, a *Netflix* inovou a forma de o usuário receber conteúdos, mudando parcialmente o grande costume cultural que criamos com a televisão. Afinal, não há a dependência de horários da grade de programação, já que temos o poder de decidir o momento em que queremos assistir e, na maioria das vezes, a quantidade de episódios a serem assistidos

continuamente, seja super-maratonando nas primeiras 24 horas de lançamento, devorando em poucos dias, ou apenas saboreando, sem pressa.

O capítulo seguinte foi necessário para discorrer sobre as técnicas de montagem que contribuem na construção do suspense. Considerando a tensão como principal característica, procurou-se reestabelecer o foco, da narrativa interna para a externa, das informações passadas ao espectador para as técnicas que ele não costuma perceber, as da montagem. Assim, algumas dessas técnicas foram escolhidas como importantes fatores de suspense na montagem: campo/fora de campo e ritmo, na trilha imagética, e grave, ruído e silêncio, na trilha sonora. Campo/fora de campo e silêncio trazem um questionamento ao espectador: “quem será?” ou “o que virá?”, e ritmo, grave e ruídos contribuem ao influir nas percepções do espectador sobre o suspense.

Focando na questão que permeou a escrita do trabalho, o capítulo de análise partiu à prática. A primeira temporada de *Stranger Things* foi reassistida e os fatores de suspense antes descobertos foram minuciosamente observados e encontrados na montagem e na narrativa do seriado. Cenas foram descritas e suas trilhas de montagem analisadas conforme o produto audiovisual final, já montado. Imagens foram captadas e quadros elaborados com o intuito de melhor demonstrar ao leitor as passagens imagéticas e/ou sonoras de *Stranger Things*, servindo ainda como prova das relações teórica e prática.

Percebeu-se durante a análise que a construção do suspense é feita na combinação não somente das trilhas imagéticas e sonoras, individualmente, mas também da combinação de elementos advindos da narrativa, bem como das técnicas que as trilhas imagéticas e sonoras são montadas, trazendo-nos sensações e nos colocando em suspense. Sendo esses elementos as luzes, o grave, os ruídos, o silêncio e o uso de sintetizadores e da música *Should I Stay or Should I Go*, e sendo as técnicas de montagem construtoras de ritmo e relações de campo e fora de campo. Concluiu-se que a aceleração dos planos, proporcionada pela montagem ritmada, o uso constante de ruídos, não somente para naturalizar, mas também para dar vida ao sobrenatural, e ainda o uso do grave, que aguça nossa sensação de incerteza, são as influências proporcionadas pela montagem mais importantes para a construção do suspense em *Stranger Things*.



## REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques et al. O Filme como representação visual e sonora. In: **A Estética do Filme**. 2.ed. Campinas, SP: Papyrus, 2002. (Série Ofício de Arte e Forma)

BERCHMANS, Tony. O *sound design* e os diálogos. In: \_\_\_\_\_ **A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema**. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

BETTON, Gérard. **Estética do Cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987. (Opus 86)

BRENER, Rosinha S. **A Construção do suspense: a música de Bernard Herrmann em filmes de Alfred Hitchcock**. São Paulo: iEditora, 2003.

CALABRESE, Omar. Ritmo e Repetições. In: \_\_\_\_\_. **A Idade Neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1987. Cap. 2, p.41-60.

CHEDIAK, Almir. Elementos da música, convenções gráficas e sinais usados. In: \_\_\_\_\_. **Harmonia e Improvisação**. Rio de Janeiro: Lumiar, 1986. v.1, Cap. 1, p.41-71.

GAUDREAU, André; JOST, François. **A Narrativa Cinematográfica**. Brasília: Universidade de Brasília, 2009.

GERBASE, Carlos. A elipse como estratégia narrativa nos seriados de TV. **Significação**, São Paulo: PPGMPA/ECA, v. 41, n. 41, p. 37-56, 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2014.83420>>. Acesso em: 05 jun. 2017.

HITCHCOCK, Alfred; TRUFFAUT, François. **Hitchcock/Truffaut: entrevistas**. São Paulo: Brasiliense, 1986, c1983.

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do Cinema**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

LANZONI, Pablo Alberto. **Efeitos atmosféricos: o silêncio na filmografia de Andrei Tarkovski**. 2016. 208 f. 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação). Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2016. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/151316>>. Acesso em: 19 maio 2017

LEONE, Leonardo. **Reflexões sobre a montagem cinematográfica**. Belo Horizonte: UFMG, 2005

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 6.ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014

MEDIA CENTER, *Netflix*. **A Netflix e as maratonas:** novo gráfico de maratonas revela as séries que são devoradas e as que são saboreadas. 2016. Disponível em: <[https://media.netflix.com/pt\\_br/press-releases/netflix-binge-new-binge-scale-reveals-tv-series-we-devour-and-those-we-savor-1](https://media.netflix.com/pt_br/press-releases/netflix-binge-new-binge-scale-reveals-tv-series-we-devour-and-those-we-savor-1)>. Acesso em 14 nov. 2017.

MEDIA CENTER, *Netflix*. Netflix anuncia primeiro filme original O Tigre e o Dragão: a Lenda Verde, com estreia simultânea na Netflix e IMAX® seletos. 2014. Disponível em: [https://media.netflix.com/pt\\_br/press-releases/netflix-anuncia-primeiro-filme-original-o-tigre-e-o-dragao-a-lenda-verde-com-estreia-simultanea-na-netflix-e-cinemas-imaxr-seletos-migration-1](https://media.netflix.com/pt_br/press-releases/netflix-anuncia-primeiro-filme-original-o-tigre-e-o-dragao-a-lenda-verde-com-estreia-simultanea-na-netflix-e-cinemas-imaxr-seletos-migration-1). Acesso em 14 nov. 2017

MEDIA CENTER, *Netflix*. **Preparar, apontar, assistir:** mais de 8 milhões de assinantes querem ser os primeiros na maratona de séries da *Netflix*. 2017. Disponível em: <[https://media.netflix.com/pt\\_br/press-releases/ready-set-binge-more-than-8-million-viewers-binge-race-their-favorite-series](https://media.netflix.com/pt_br/press-releases/ready-set-binge-more-than-8-million-viewers-binge-race-their-favorite-series)>. Acesso em 14 nov. 2017.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos:** a edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

ORTIZ, Renato. Evolução histórica da Telenovela. In: ORTIZ, Renato; BORELLI, Silvia Helena S.; RAMOS, José Mário O. **Telenovela: História e Produção**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

ORTIZ, Renato; RAMOS, José Mário O. A produção industrial e cultural da telenovela. In: ORTIZ, Renato; BORELLI, Silvia Helena S.; RAMOS, José Mário O. **Telenovela: História e Produção**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

RODRIGUES, Juliano. **Aspectos técnicos e simbólicos do espaço fílmico nas adaptações do conto Pela Passagem de uma Grande Dor de Caio Fernando Abreu**. 2015. 163 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação), Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/114432>>. Acesso em: 15 abr. 2017

ROSSINI, M. S. (Org.). Traduções audiovisuais: múltiplos contatos entre cinema e tevê. In: SILVA, A. R. (Org.); ROSSINI, M. S. (Org.). **Do audiovisual às audiovisualidades: convergência e dispersão nas mídias**. Porto Alegre: Asterisco, 2009. P.9-153.

ROSSINI, Miriam de Souza; RENNEN, Aline Gabrielle. Nova cultura visual? Netflix e a mudança no processo de produção, distribuição e consumo do audiovisual. In: **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom**. Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2972-1.pdf>>. Acesso em 19 abr. 2017.

SADEK, José Roberto. **Telenovela: um olhar do cinema**. São Paulo: Summus, 2008.



SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo:** uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora. 2.ed. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

SCHAEFFER, Pierre. **¿Qué es la música concreta?** Buenos Aires: López, 1959.

SIMÕES, Sara Cristina Domingos. **Ruído e Vibrações no Corpo Humano:** Avaliação de Ruído e Vibrações - Lauak Portuguesa – Indústria Aeronáutica, LDA. 2014. 83f. Dissertação (Mestrado em Segurança e Higiene no Trabalho), Escola Superior de Tecnologia de Setúbal, Instituto Politécnico de Setúbal. Setúbal, Portugal, 2014. Disponível em:  
<<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/7315/1/Projeto%20Individual.pdf>>.  
Acesso em: 10 dez. 2017

VANOYE. Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica.** 7.ed. Campinas, SP: Papirus, 2012. (Série Ofício de Arte e Forma)

VIEIRA, Martina Nichel. **As Américas de Narcos:** representações identitárias em uma série transnacional. 2016. Monografia (Conclusão do Curso de Comunicação Social - Habilitação em Jornalismo), Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2016. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/144261>>. Acesso em: 04 abr. 2017

ZANETTI, Daniela. Repetição, serialização, narrativa popular e melodrama. **Matrizes**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 181-194, 2009. Disponível em:  
<<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38230/41004>>. Acesso em: 16 maio 2017

## FILMOGRAFIA

*AMERICAN Horror Story*. Direção: Bradley Buecker. Produção: Bradley Buecker, Brad Falchuk, Ryan Murphy. Roteiro/Criação: Brad Falchuk e Ryan Murphy. 2011-.

*BEASTS of No Nation*. Direção: Cary Fukunaga. Produção: Nnamdi Asomugha, Bill Benenson e Laura Bickford / Netflix. Roteiro: Cary Fukunaga. 2015. 137 min.

*BLACK Mirror*. Produção: Charlie Brooker, Annabel Jone/Netflix. Roteiro/Criação: Charlie Brooker. 2011-.

*CALIFORNICATION*. Produção: Tom Kapinos, David Duchovny. Roteiro/Criação: Tom Kapinos. 2007-2014.

*CAST Away (Náufrago)*. Direção: Robert Zemeckis. Produção: Joan Bradshaw. Roteiro: William Broyles Jr. 2000. 143 min.

*CHILD'S Play (Chuck - O Brinquedo Assassino)*. Direção: Tom Holland. Produção: David Kirschner, Barrie M. Osborne. Roteiro: Don Mancini. 1988. 87 min.

*CROUCHING Tiger, Hidden Dragon: Sword of Destiny (O Tigre e o Dragão: A Lenda Verde)*. Direção: Yuen Woo-ping. Produção: *The Weinstein Company*. 2016. 96 min

*GAME of Thrones*. Produção: David Benioff, D.B. Weiss. Roteiro/Criação: David Benioff e D.B. Weiss. 2011-.

*GLEE*. Produção: Ian Brennan, Brad Falchuk, Bradley Buecker, Ryan Murphy. Roteiro/Criação: Ian Brennan, Brad Falchuk e Ryan Murphy. 2009-2015.

*HEROES*. Produção: Tim Kring, Dennis Hammer, Lori Motyer. Roteiro/Criação: Tim Kring. 2006-2010.

*HIDDEN*. Direção: The Duffer Brothers. Produção: Lawrence Grey, Roy Lee, Mason Novick. Roteiro: The Duffer Brothers. 2015. 84 min.

*LILYHAMMER*. Produção: Anne Kolbjørnsen, Anders Tangen, Steven Van Zandt /Netflix. Roteiro/Criação: Steven Van Zandt, Eilif Skodvin e Anne Bjørnstad. 2012 - 2014.

*LOST*. Direção: Jack Bender, Stephen Williams, Paul A. Edwards. Produção: Bryan Burk, Bryan Burk, Damon Lindelof. Criação: J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, Bryan Burk. 2004-2010.

*NIGHT at the Museum: Battle of the Smithsonian (Uma Noite no Museu 2)*. Direção: Shawn Levy. Produção: Michael Barnathan, Chris Columbus, Shawn Levy. Roteiro: Robert Ben Garant, Thomas Lennon. 2009. 105 min.

*NIGHT at the Museum: Secret of the Tomb (Uma Noite no Museu 3: O Segredo da Tumba)*. Direção: Shawn Levy. Produção: Chris Columbus, Shawn Levy, Mark Radcliffe. Roteiro: David Guion, Michael Handelman. 2014. 98 min.

*RUSH Hour 3 (A Hora do Rush 3)*. Direção: Brett Ratner. Produção: Toby Emmerich, Roger Birnbaum, Andrew Z. Davis. Roteiro: Jeff Nathanson, Ross LaManna. 2007. 91 min.

*SOUTH Park*. Direção: Trey Parker. Produção: Trey Parker, Matt Stone. Roteiro/Criação: Trey Parker, Matt Stone, Brian Graden. 1997-.

*STAR Trek (Jornada nas Estrelas)*. Produção: Gene Roddenberry, Gene L. Coon, Fred Freiberger. Roteiro/Criação: Gene Roddenberry. 1966-1969

*STRANGER Things*. Direção: The Duffer Brothers e Shawn Levy. Produção: The Duffer Brothers, Cindy Holland, Brian Wright, Matt Thunell, Shawn Levy e Dan Cohen/Netflix. 2016-.

*SUPERNATURAL*. Direção: Robert Singer, Philip Sgriccia, John F. Showalter. Produção: Philip Sgriccia, Robert Singer, Eric Kripke. Criação: Eric Kripke. 2005-.

*THE JAZZ Singer*. Direção: Alan Crosland. Produção: Darryl F. Zanuck. Roteiro: Samson Raphaelson, Alfred A. Cohn, Jack Jarmuth. 1928. 88 min.

*THE TRUMAN Show (O Show de Truman)*. Direção: Peter Weir. Produção: Lynn Pleshette, Edward S. Feldman, Andrew Niccol. Roteiro: Andrew Niccol. 1998. 103 min.

*THE WOODY Woodpecker Show (Pica-Pau)*. Produção: Walter Lantz Productions. Universal Television. 1957-2009.

*TOM & JERRY*. Direção: Ray Patterson. Produção: Joseph Barbera, William Hanna, Don Jurwich. Roteiro: Jim Ryan, Patrick A. Ventura, Sandy Fries. 1990-1994.

*WAYWARD Pines*. Produção: Chad Hodge, M. Night Shyamalan. Roteiro/Criação: Blake Crouch, Chad Hodge, The Duffer Brothers. 2015-.

## APÊNDICE

### Quadro descritivo de cenas consideradas centrais

The image shows a long, narrow, and heavily folded document, likely a table or list of central scenes, laid out vertically on a dark surface. The document is mostly illegible due to its orientation and the quality of the scan. It appears to be a multi-page document with a header and several columns of text. The text is too small and blurry to read accurately, but it seems to be organized in a structured format, possibly a table or a list of items with descriptions. The document is placed on a dark, textured background, possibly a table or a piece of fabric.

Fonte: elaborado pela autora.

