

4

Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo

About sound in horror cinema: recurrent patterns of style

Rodrigo Carreiro ¹

RESUMO Este artigo procura listar alguns recursos estilísticos recorrentes no som do cinema de horror, examinando e discutindo algumas razões pelas quais essas ferramentas narrativas se tornaram populares entre cineastas, compositores e sound designers. Assim, partimos de uma definição estável do horror como gênero e analisamos a recorrência de certas técnicas narrativas em cada componente do som no cinema – voz, música e efeitos sonoros – em filmes que se encaixam naquela definição.

PALAVRAS-CHAVE Gêneros cinematográficos; cinema de horror; estudos do som; *sound design*; música.

ABSTRACT This essay attempts to list some recurrent stylistic features in the sound of horror cinema, examining and discussing some reasons why these narrative tools have become popular among filmmakers, composers and sound designers. We start from a given definition of horror as a film genre and analyze the recurrence of certain narrative techniques in each component of film sound - voice, music and sound effects - in movies that fit in that definition.

KEYWORDS Film genres; horror film; sound studies; sound design; film music

¹ Doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCOM) e do Bacharelado em Cinema da UFPE.



Introdução

As primeiras projeções da primeira versão cinematográfica oficial de *Drácula*, em fevereiro de 1931, constituíram um marco importante para a consolidação do horror como gênero cinematográfico². O filme dos estúdios Universal foi lançado somente três meses antes de o circuito exibidor dos Estados Unidos completar a transição do cinema mudo para o sonoro (SPADONI, 2007, p. 2). Para Peter Hutchings, a aparição do primeiro ciclo de produção devotado ao horror e a popularização do cinema sonoro não foi mera coincidência:

Apesar dos antecedentes no cinema mudo, o horror é primordialmente um gênero baseado no som (...). Desde o princípio, o gênero tem oferecido aos cineastas oportunidades de explorar inúmeras possibilidades trazidas por novas tecnologias sonoras (HUTCHINGS, 2004, p. 128).

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

Considerando a estreita conexão entre o som e o horror cinematográficos, nos perguntamos se seria possível identificar e catalogar algumas das

principais técnicas utilizadas pelos cineastas na construção da narrativa, através do som, no cinema de horror. Certas ferramentas estilísticas e técnicas sonoras seriam utilizadas com mais frequência nesse gênero do que em outros? Quais elementos da linguagem musical seriam mais utilizados pelos compositores que escrevem músicas para filmes de horror? Que técnicas de concepção, criação e mixagem de efeitos sonoros seriam mobilizadas com mais frequência pelos *sound designers* que trabalham com o gênero? Haveria modos específicos de uso da voz mais frequentes no gênero?

Este artigo tenta oferecer uma resposta a essas perguntas através de um exame estilístico de filmes de horror. Buscaremos através desse método identificar padrões recorrentes no uso do som no gênero, bem como analisar os motivos pelos quais essas técnicas narrativas se tornaram populares entre cineastas, compositores e *sound designers*. Para alcançar este objetivo, examinamos os três componentes do uso do som no cinema – voz, música e efeitos sonoros.

O ponto de partida da tarefa consiste em trabalhar com uma definição estável do termo. Como todo gênero cinematográfico, o horror possui fronteiras elásticas, e muitos filmes se posicionam nesse lugar indefinível, produzindo alguma confusão a respeito do pertencimento ou não ao gênero. Os pesquisadores divergem com frequência quanto à classificação dos filmes de horror – por exemplo, é o caso de *Psicose* (1960), que alguns pesquisadores incluem no gênero e outros não.

Para Noël Carroll (1999), dois elementos são fundamentais para demarcar as fronteiras do horror. Em primeiro lugar, para ser considerado como tal, um filme precisa provocar na plateia o afeto que empresta seu nome ao gênero. Em outras palavras, as pessoas devem ficar horrorizadas (ou

² Hoje, pesquisadores da história do cinema listam como primeiro ciclo estável de filmes de horror o movimento expressionista alemão, que emergiu em meados da década de 1910. No entanto, a associação entre os filmes germânicos e o gênero do horror só ocorreu a partir da publicação do almanaque *A Illustrated Story of Horror Film*, de Carlos Clarens, em 1967.

seja, experimentar um sentimento de rejeição ou repugnância em relação a algum ser, fenômeno ou experiência) ao assistir a um filme de horror. Esse critério nos parece fundamental, uma vez que a maioria dos recursos estilísticos recorrentes no cinema de horror é acionada pelos cineastas com o objetivo de provocar na plateia sensações relacionadas ao sentimento do horror.

Além disso, um filme de horror precisa conter seres ou criaturas que Carroll chama de “monstros” (CARROLL, 1999, p. 29). Embora menos efetivo, esse critério também influencia nas escolhas estilísticas mobilizadas pelos cineastas de horror. Para Carol Clover (1993) monstros podem ser tanto seres antinaturais, que não pertencem à realidade física, quanto seres naturais que apresentam algum desvio físico ou psicológico capaz de provocar na plateia o afeto do horror, incluindo o sentimento de rejeição ou repugnância. Animais ferozes e assassinos seriais, por exemplo, devem ser considerados monstros.

A voz

O primeiro padrão recorrente de uso do som no cinema de horror constitui a representação sonora mais concreta do sentimento de horror: o grito. Este é o som mais definidor e recorrente dos filmes desse gênero. Logicamente, o grito não é um som exclusivo do horror (de fato, nenhum dos padrões assinalados aqui o é; o fato de serem muito utilizados no cinema do gênero não implica na impossibilidade de funcionarem em outros gêneros), mas surge como elemento fundamental para provocar na plateia o afeto do horror, sendo de importância crucial para confirmar o pertencimento ao gênero.

Mencionar a importância do grito significa lembrar o termo “*scream queens*” (ou “rainhas do grito”). Embora popularizada nos anos 1970, a expressão tem sido utilizada desde a primeira década do cinema sonoro. George Feltenstein (2008)

lembra que a imagem de um personagem gritando, em filmes de horror, já era comum mesmo no cinema mudo. O termo foi criado, então, para caracterizar atrizes que participavam de muitos filmes do gênero, quase sempre como vítimas do monstro (ou assassino).

Essas atrizes muitas vezes eram escaladas para produções de horror por causa do timbre agudo de suas vozes, o que sugeriria fragilidade. Em alguns casos, atrizes de vozes graves precisavam ser dubladas por outras mulheres. Brian De Palma brinca com esse fato na abertura de *Blow Out – Um Tiro na Noite* (1981), em que um *sound designer* (John Travolta) é instruído pelo diretor do filme de horror em que trabalha a encontrar e gravar um grito capaz de substituir a voz da atriz verdadeira da produção.

A primeira rainha do grito de Hollywood foi a atriz Fay Wray. Ela ficou famosa por causa dos gritos de pavor emitidos em *King Kong* (1933). Nos anos seguintes, Wray participou de outros filmes semelhantes, sendo escalada com frequência para papéis que exigiam o exercício de seu talento vocal peculiar. Outras rainhas do grito dignas de menção foram as atrizes Beverly Garland (anos 1950), protagonista de várias ficções científicas de baixo orçamento, e Neve Campbell (anos 1990), estrela da série *Pânico*.

A mais popular das “rainhas do grito”, e principal responsável pela popularização do termo, foi Jamie Lee Curtis, protagonista de *Halloween* (1978). Curtis estrelou diversos filmes de John Carpenter e protagonizou outras produções de horror nos anos 1980, deixando sua marca registrada vocal em várias delas. Na vida real, ela é filha de outra “rainha do grito” da década anterior: Janet Leigh, atriz que ganhou fama ao ser retalhada no chuveiro, na famosa cena de *Psicose*.

Ao contrário do que se pode pensar, o grito não é um mero clichê do cinema de horror, um recurso



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

Se o grito está associado às vítimas, outro uso recorrente da voz no horror diz respeito aos ruídos vocais emitidos pelo monstro – a voz do agressor. Nesse ponto, é possível observar duas práticas comuns, dependendo da natureza do monstro. Nos filmes em que o assassino tem origem natural e humana (*serial killers*, psicopatas etc.) é comum que sua voz tenha textura gutural, com timbre grave, próximo ao limite de audição para baixas frequências, percebido pelo ouvido humano ³. Atores que interpretam vilões frequentemente têm vozes com timbres situados entre 100 e 150 Hz.

Foi por causa da voz gutural que o ator Vincent Price se consagrou como um dos mais importantes vilões da história do horror, interpretando uma grande variedade de bruxos, assassinos, psicopatas e cientistas loucos em mais de 50 longas-metragens, incluindo oito adaptações para o cinema de obras de Edgar Allan Poe (todas dirigidas por Roger Corman, diretor especialista em horror).

A mesma trajetória marcou a carreira de Christopher Lee, que interpretou monstros como Drácula e Frankenstein em filmes da produtora inglesa Hammer, no final dos 1950 e início dos

anos 1960, além de ter dado corpo a vários vilões em produções de horror como *O Homem de Palha* (1971). Assim como Vincent Price, Christopher Lee se especializou involuntariamente em interpretar vilões do cinema de horror. O filão não foi uma escolha direta de nenhum dos dois atores. As características das duas vozes – timbre, textura e profundidade – foram determinantes nas oportunidades profissionais que se apresentaram aos dois. Tudo isso demonstra como a voz é importante para o estabelecimento do sentimento de horror.

Nos casos em que o monstro tem origem não-natural, e especialmente quando sua aparência é humanoide (demônios, fantasmas, extraterrestres etc.), o uso de texturas guturais é igualmente corriqueiro. Nesse caso, contudo, é bastante comum que a voz da criatura seja alterada eletronicamente ou apareça como um produto da sobreposição de diversos sons guturais. A voz da garota de *O Exorcista* (1973) talvez seja o exemplo mais conhecido dessa prática recorrente de uso da voz no cinema de horror.

Não é difícil explicar a preferência por vozes com baixas frequências reforçadas para os antagonistas do horror. Se os timbres agudos de tenores ou sopranos sugerem mansidão, tranquilidade e doçura, a textura grave dos barítonos possui certa semelhança com os urros produzidos pelas cordas vocais dos animais selvagens, mais perigosos e imprevisíveis. Por consequência, esse tipo de voz provoca sobressalto e desconforto, sugerindo que seu dono representa agressividade e ameaça, gerando dessa forma o sentimento do horror nos espectadores. A prática de escalar um ator com voz grave para interpretar um vilão (ou substituir sua voz por outra, mais gutural) constitui uma convenção que tem origem em um processo cognitivo de percepção da espécie humana.

³ As pessoas conseguem escutar sons que variam entre 20 e 20.000 Hertz. A voz é emitida quase sempre dentro de um intervalo que vai de 60 e 1.300 Hz (o timbre mais comum situa-se em torno de 300 Hz)

Os efeitos sonoros

A palavra “horror” tem origem na combinação do latim *horrere* (ficar em pé) com o termo em francês antigo *orror* (arrepia). A tradução literal, portanto, seria “cabelo em pé”. O termo está ligado a um estado fisiológico e cognitivo anormal. Os cineastas de horror precisam estimular respostas afetivas que conduzam a plateia a esse estado anormal. Efeitos sonoros oferecem boas condições de manipulação emocional dos espectadores porque eles normalmente dirigem sua atenção à progressão narrativa (diálogos e imagens), sem pensar sobre os demais sons que compoem a trilha sonora.

Muitos cineastas exploram essa característica da recepção do som cinematográfico através do uso de sons fora de quadro. Eles utilizam efeitos sonoros e músicas para mobilizar afetivamente os espectadores. Vamos nos deter, por um momento, nos efeitos sonoros. Respostas afetivas relacionadas ao horror são alcançadas através de uma variedade de técnicas que incluem a audição de algum ruído inesperado (susto), o deslocamento no espaço de sons cuja origem é, ou pode ser, ameaçadora (tensão), e o retardamento do processo de identificação de um determinado som com o objeto, ser ou fenômeno físico que lhe origina (suspense), entre outras.

Este raciocínio nos leva a afirmar que o cinema de horror oferece muitas oportunidades de uso do som fora de quadro que chamam a atenção para si e “levantam questões – O que é isto? O que está acontecendo? – cujas respostas permanecem fora do quadro, e que incitam a câmera a ir até lá e descobrir” (CHION, 1994, p. 85). São os sons fora de quadro ativos, para usar o vocabulário proposto por Chion. Portas rangendo, janelas batendo, grunhidos de animais e gritos de pavor estão entre os sons fora de quadro mais comumente utilizados em filmes de horror.

No pioneiro *Drácula* (1931), esse uso do som pode ser observado na cena em que Renfield (Dwight Frye) chega à Transilvânia e entra no castelo do conde (Bela Lugosi). Assustado, ele conversa com o aristocrata. Em certo momento, ouvimos uivos de lobos, que deixam Renfield inquieto. Drácula os comenta: “Ouça-os. Crianças da noite. Que música eles fazem!”. Na atenção da plateia, os uivos agora ocupam o primeiro plano. Eles causam medo. Mais importante: precisamos saber o que eles anunciam, o que acontece fora do castelo, qual o perigo que ameaça Renfield.

O som fora de quadro ativo foi explorado mais enfaticamente nos filmes produzidos por Val Lewton para os estúdios RKO, ao longo dos anos 1940. Peter Hutchings (2004, p. 137) destaca que o uso dessa ferramenta estilística se tornou uma marca registrada dos longas-metragens desenvolvidos por Lewton. *Sangue de Pantera* (1942) é apontado como filme pioneiro na técnica de sugerir acontecimentos através de sons que narram cenas inteiras sem que se possa ver a origem dos mesmos.

Outro filme que dá destaque aos sons fora de quadro é *Desafio ao Além* (1963). Nele, o monstro – o vilão – nunca aparece: é um fantasma que habita uma mansão vitoriana em Londres, para onde se muda uma equipe que pretende estudar fenômenos paranormais. Sem realizar nenhuma aparição física, o fantasma se manifesta arranhando paredes, batendo portas e janelas, chacoalhando lustres e provocando ruídos diversos. Ninguém jamais vê qualquer imagem conclusiva. No entanto, os sons fora de quadro aguçam a curiosidade de personagens e espectadores, provocando tensão, medo e amplificando a resposta emocional do horror em algumas cenas-chave.

O filme de Robert Wise também funciona como exemplo de outra ferramenta característica do cinema de horror: o uso do som (ruído ou música)



como *leitmotiv*⁴, que assinala a presença do monstro sem mostrá-lo. Muitos cineastas acreditam que não mostrar o monstro é mais eficiente do que exibi-lo, como forma de ampliar a tensão e a inquietude da plateia. A lógica dessa decisão narrativa é bastante simples:

[Se os personagens e o público não podem ver o monstro,] ele pode estar em qualquer lugar, e consequentemente você está vulnerável a um ataque a qualquer momento; uma vez que eles estejam à vista, você [o personagem] pode se proteger de forma mais efetiva e então se engajar na tarefa de matá-lo (HUTCHINGS, 2004, p. 131).

O *leitmotiv* costuma ser um tema musical, mas no cinema de horror essa peça sonora que indica a presença do monstro pode tomar forma como efeito sonoro. Em *Atividade Paranormal* (2007), antes de cada evento extraordinário atribuído a uma entidade sobrenatural, o espectador pode ouvir um zumbido de baixa frequência, captado pela câmera (diegética) que o casal protagonista deixa ligada. Assim, o filme antecipa a ocorrência dos eventos mais assustadores através de um efeito sonoro que anuncia a presença do vilão, ao mesmo tempo em que amplia a tensão e dispara uma reação afetiva da plateia conectada ao sentimento do horror.

Exemplo similar é o do filme japonês *Ringu* (1998), em que um estranho ruído metálico pode ser ouvido, sempre que a fita amaldiçoada que “conjura” o fantasma termina de ser exibida, condenando à morte quem a assistiu. Também nesse caso o *leitmotiv* que demarca a presença do vilão é um ruído diegético. Já em *Suspiria* (1977), sempre que a heroína – uma bailarina americana (Jessica Harper)

– está perto da bruxa, o espectador pode ouvir uma série de sussurros, suspiros e gemidos. Esses ruídos denunciam a presença da bruxa, mas a personagem da ficção não pode ouvi-los. Apenas a plateia sabe do perigo que ela enfrenta.

Outro padrão recorrente no horror é o uso do som para realçar ou provocar um efeito surpresa, ou *startle effect* (BAIRD, 2000. p. 15). Segundo Robert Baird, a utilização típica dessa técnica exige três condições: (1) uma personagem-vítima em quadro; (2) a presença presumida, fora do quadro, de uma ameaça a esse personagem; (3) a irrupção súbita de um elemento visual no quadro. Quando as três condições são reunidas, a cena resultante quase sempre provoca um susto no espectador. Muitas vezes esse susto é compartilhado com o personagem em quadro.

O papel do som fora de quadro, nas cenas de efeito surpresa, é sublinhar o susto, acentuando a reação emocional do espectador. Dessa forma, a irrupção do campo visual por um elemento estranho ocorre em sincronia com um efeito sonoro, uma nota musical ou um grito, quase sempre em volume bem mais alto do que os sons que se pode ouvir imediatamente antes ou depois. Peter Hutchings (2004, p. 135) afirma que um dos primeiros longas-metragens a usar o som fora de quadro dessa maneira foi *Sangue de Pantera* (1942), quando a heroína Alice (Jane Randolph) é perseguida por Irena (Simone Simon), numa rua escura e deserta, à noite. O espectador vê apenas Alice, mas está ciente da presença de Irena porque seus passos ecoam na calçada – o uso do som fora do quadro ativo é fundamental para gerar tensão e suspense. De repente, paramos de escutar os passos. Tanto Alice quanto a plateia sabe que a moça sérvia descende de uma família supostamente amaldiçoada, em que as fêmeas se transformam em panteras. A conclusão é clara: Irena sofreu uma transformação fora de quadro, e um ataque a Alice

4 Conceito de Richard Wagner, criado no século XIX, e que consiste em associar determinado som, musical ou não, a um personagem (ou grupo), sentimento ou situação dramática.

é iminente. De repente, o silêncio é rasgado por um rugido felino, interrompido pelo som dos freios de um ônibus salvador que para na frente de Alice.

A partir dos anos 1970 (sobretudo após a popularização dos filmes de horror *slasher*⁵, cujo público-alvo é formado por adolescentes), o uso do efeito surpresa se multiplicou e, de certa forma, banalizou.

A música

A representação sonora do efeito surpresa não está circunscrita aos ruídos. A função narrativa de aplicar sustos no espectador também pode ser alcançada através da música. No cinema de horror, ele está associado com frequência à técnica conhecida como *stinger*: uma nota ou acorde musical executado em volume ou intensidade mais forte do que a melodia ouvida no instante imediatamente anterior, provocando um súbito aumento de volume sonoro que, em geral, é sincronizado com uma imagem que mostra a aparição abrupta dentro do quadro de um novo elemento visual que ameaça o personagem focalizado. No filme de horror, o *stinger* nada mais é do que uma técnica de *mickeymousing*⁶ para representar, na música, um momento de susto. A cena de encerramento de *Carrie – A Estranha* (1976), em que duas mãos saem inesperadamente de um túmulo e agarram uma garota, apresenta um dos efeitos surpresa musicais mais famosos do cinema.

Nesse sentido, vale a pena assinalar que a música feita para o cinema de horror também é abundante em crescendos e glissandos, dois efeitos utilizados em filmes pertencentes a outros gêneros.

5 Filmes cujo enredo consiste em acompanhar um assassino psicopata ou sobrenatural matando diversas vítimas (quase sempre jovens) de formas extremamente violentas e/ou exóticas.

6 A técnica do *mickeymousing* busca uma representação sonora figurativa, através da música, de ações ou movimentos que se pode ver na imagem sincronizada.

No crescendo, como o nome indica, o compositor promove um aumento progressivo na intensidade geral dos instrumentos (que passam de uma dinâmica mais suave para outra mais forte); o glissando é um recurso de execução instrumental através do qual o instrumentista percorre a distância entre uma nota e outra passando por todas as notas intermediárias. O efeito é semelhante a uma “escorregada” sonora e, dependendo da cena, de sua direção (para o agudo ou para o grave), duração (glissandos podem ser lentos ou extremamente rápidos) ou intensidade (mais forte ou mais fraco), pode agregar um sentido cômico ou tenso. Um glissando grave, executado com a voz e percorrendo as notas no sentido decrescente, pode ser escutado na cena de abertura de *O Iluminado* (1980), em que a família Torrance dirige até o Hotel Overlook.

De fato, todas as técnicas musicais descritas aqui são recursos utilizados pela maioria dos compositores que atuam no cinema de horror por uma razão estilística mais ampla: o uso constante de dissonâncias para demarcar uma atmosfera de desequilíbrio, incompletude, instabilidade e estranheza. Mark Brownrigg (2003) explica que a razão para o uso frequente dessas técnicas na música escrita para filmes de horror é exatamente a mesma pela qual a atonalidade também aparece regularmente no gênero. A música atonal, que não possui um centro tonal estável e não tem, portanto, uma tonalidade predominante, percorre a escala cromática como um nível de previsibilidade muito menor, o que acentua no espectador a sensação de instabilidade. As composições escritas por Jerry Goldsmith para *Poltergeist – O Fenômeno* (1982) fazem uso extensivo da atonalidade, sobretudo nos momentos em que a segurança dos protagonistas humanos é ameaçada pelos fantasmas que habitam a casa.

Nos filmes de horror em que o compositor opta



por escrever a música de forma mais harmônica, com um centro tonal⁷ definido, outras técnicas são evocadas com certa frequência para produzir sensações de inquietude e incompletude. Explicando que a música ocidental oscila entre três modos principais de composição (em tom maior, em tom menor ou que exploram a dicotomia entre os dois modos), Mark Brownrigg decreta que “no horror, o tom menor domina, e frequentemente é utilizado ao longo de toda a composição” (BROWNRIGG, 2003, p. 115). Assim, toda a música criada por Michael Kamen para *O Enigma do Horizonte* está em tom menor, enquanto as composições de Roy Webb ouvidas ao longo de *Sangue de Pantera* oscilam entre o tom maior (nos momentos dramaturgicamente mais tranquilos) e o tom menor (nas cenas de ataque do monstro). Em *Halloween*, embora o tom maior predomine ao longo do filme, a música que se ouve na cena final, quando o psicopata Michael Myers consegue escapar e continua ameaçando a heroína, reverte para o tom menor, sinalizando a instabilidade que persegue os personagens mesmo depois que os créditos terminam. O tom menor, por definição, é mais dissonante do que o maior, funcionando com mais eficiência quando o enredo sugere ameaça e perigo para os personagens humanos.

O princípio da dissonância na música de horror também pode ser perseguido através de técnicas menos frequentes, mas ainda assim comuns: técnicas não ortodoxas de execução de instrumentos, alterações artificiais de timbres através de manipulações eletrônicas dos sons e fragmentação melódica acentuada. No primeiro caso, podemos citar como exemplos os filmes *Poltergeist* (cordas de piano são percutidas com baquetas, címbalos

7 O centro tonal funciona como um ponto de chegada musical, um momento de “repouso” em que a harmonia alcançada é consonante. Sem um centro tonal, a música fica mais próxima da ideia de dissonância, no sentido de que a harmonia permanece instável, sem provocar a sensação de chegada a um ponto de repouso.

são esfregados no concreto) e *O Iluminado* (violinos tocados com os dedos ao invés de arcos). Este último, cuja música foi composta por Walter Carlos a partir de releituras da obra do compositor atonal polonês Krzysztof Penderecki, também apresenta exemplos de alterações eletrônicas de som, com uso constante de sintetizadores para alterar o timbre de instrumentos tradicionais, como o piano. No caso da fragmentação melódica, que Brownrigg (2003, p. 121) descreve como a utilização de trechos incompletos de melodias que dão a sensação de começar pela metade ou de não terminar, um exemplo é *A Cidade dos Amaldiçoados* (1985).

O uso de certos acordes na música criada para filmes de horror também é bastante comum. Philip Tagg (2003, p. 190) observa que há séculos existem sons musicais que vêm sendo conotativamente identificados por ouvintes ocidentais, pelo menos desde o estabelecimento do estilo romântico na Europa, como representativos do sentimento do horror. Tagg menciona, entre outros, os acordes em tríade menor acrescidos de uma nota em sétima maior. Vale a pena mencionar que o intervalo⁸ de sétima maior é um dos mais dissonantes do sistema musical ocidental, possuindo uma forte assincronia entre os harmônicos das notas que o formam, o que gera forte sensação de instabilidade. Por este motivo, a utilização desse intervalo em acordes menores é incomum, uma vez que esse acorde já possui naturalmente uma taxa de dissonância bastante alta. O efeito dissonante que resulta daí é muito eficaz quando associado a uma narrativa de horror. Esse acorde é denominado por Royal Brown (1994, p. 292) como “o acorde Hitchcock”, por causa do uso frequente nas trilhas de Bernard Herrmann escritas para filmes do diretor inglês, incluindo a famosa e já citada passagem do assassinato no

8 Intervalo é a denominação dada à relação entre as frequências de duas notas musicais.

chuveiro.

Há outros exemplos. David Sonnenschein (2001, p. 121) menciona o uso de acordes em quinta diminuta como um padrão recorrente em filmes de horror porque, segundo ele, trariam conotativamente ao ouvinte sentimentos que evocariam ações de natureza demoníaca, malévola ou simplesmente horrífica⁹. Philip Tagg (2004) também chama a atenção para o significado conotativo de toda uma família de acordes:

Os acordes meio-diminutos aparecem bastante no Romantismo europeu, onde parecem funcionar tecnicamente menos como conexões para outros tons, e mais como sinais de que uma modulação poderia ocorrer, como toda a incerteza de direção que tal ambiguidade poderia envolver em termos de drama e retórica intensificados (TAGG, 2004).

Entre as convenções musicais específicas do cinema de horror, estão as associações entre certos instrumentos e algumas convenções narrativas. O uso de harpas, celestas e coros infantis, como em *A Sétima Profecia* (1988) evoca a noção de algo celestial e muitas vezes sinaliza a presença de anjos ou enviados divinos. O canto gregoriano é muito usado em filmes de horror que lidam com a imagem do demônio, a exemplo de *A Profecia* (1976). Violinos muitas vezes acompanham cenas de ataques de monstros, essencialmente porque o timbre do instrumento lembra gritos emitidos por seres humanos. Canções de ninar e melodias com timbres de caixinhas de música, predominantes na

⁹ Durante a Idade Média, a utilização de intervalos em quinta diminuta era vedada pela Igreja Católica aos compositores, pois as dissonâncias instáveis que eles produziam eram consideradas diabólicas, quase como representações musicais do Diabo. No século XVIII, esse intervalo era conhecido entre os compositores como *diabolus in musica* (em latim, “o Diabo na música”).

música ouvida em *Os Inocentes* (1961), preenchem outra convenção importante da música de horror em que crianças de natureza ambígua podem incorporar ou personificar monstros.

Também é importante observar que a utilização de canções populares nas trilhas sonoras de filmes, que vem aumentando desde os anos 1960 (COOKE, 2008, p. 396), também repercutiram no uso da música dentro do cinema de horror. Nesse caso, o uso de canções de rock’n’roll e de heavy metal tornou-se muito popular em filmes como *Christine – O Carro Assassino* (1983) e a refilmagem de *Halloween* (2007). Três motivos explicam a predileção dos cineastas de horror por esses estilos musicais: (1) a empatia entre essa música e o público-alvo dos filmes, formado essencialmente por jovens; (2) a natureza agressiva da música, que faz par com a agressividade natural do gênero cinematográfico; (3) muitos artistas de rock utilizam em discos e espetáculos a iconografia oriunda do imaginário do cinema de horror.

Conclusão

Como vimos, a maior parte dos recursos estilísticos recorrentes no som do cinema de horror é selecionada pelos cineastas por uma razão principal. Este motivo está ligado à mobilização de respostas afetivas e emocionais, relacionadas ao sentimento do horror, nos espectadores. Isso confirma o potencial do som cinematográfico para a mobilização emocional da plateia. Num gênero em que essa mobilização mostra-se essencial para o sucesso (criativo e financeiro) dos filmes, é natural que o uso do som tenha uma unidade formal. No entanto, essa conclusão não parece suficiente para suportar a afirmação de que o som no cinema de horror possui relevância fora das fronteiras do gênero, o que acreditamos acontecer.

Há, pois, outra razão para estudar com atenção as técnicas de construção sonora utilizadas nos



filmes de horror. Segundo David Bordwell, a origem de recursos estilísticos que renovam a poética cinematográfica muitas vezes pode ser rastreada dentro do cinema de gênero, que costuma ser encarado como uma espécie de campo de testes, onde é permitido experimentar inovações estilísticas que só mais tarde serão incorporadas aos filmes mais caros e renomados, como dramas e produções classe A, mais conservadores do ponto de vista estilístico (BORDWELL, 2006, p. 52).

Bordwell menciona ainda um último motivo para explicar esse fenômeno: filmes de gênero visam atingir um público geralmente mais jovem (e mais receptivo a exageros estilísticos e inovações formais). Nos filmes de gênero, os diretores podem desenvolver novos recursos estilísticos e testá-los em filmes menores, normalmente objetos de consumo segmentado, antes de passarem a ser adotados nas maiores produções. Este raciocínio é importante para explicar porque o uso do som no cinema de horror oferece boas oportunidades criativas a cineastas, *sound designers* e compositores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAIRD, Stuart. The Startle Effect: Implications for Spectator Cognition and Media Theory. In *Film Quarterly* [revista], Los Angeles, nº 53, volume 3, primavera de 2000. p. 12-24.

BORDWELL, David. *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Los Angeles: University of California Press, 2006.

BROWN, Royal. *Overtones and Undertones*. Los Angeles: University of California Press, 1994.

BROWNRIGG, Mark. *Film Music and Film Genre*. 314 pp. Tese de doutorado. University of Stirling. Escócia, abril de 2003. Disponível em <https://dspace.stir.ac.uk/bitstream/1893/439/1/BrownriggM2003-14072008.pdf>. Acesso em 22 de março de 2011.

CARROLL, Noël. *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*. Campinas: Editora Papirus, 1999.

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

CLOVER, Carol. *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. London: British Film Institute, 1992.

COOKE, Mervyn. *A History of Film Music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

FELTENSTEIN, George. Entrevista. In ARNOLD, Thomas. Three screams for these stars. In *USA Today* [jornal], edição de 26 de abril de 2007. Disponível em http://www.usatoday.com/life/movies/news/2007-04-26-scream-queens_N.htm. Acesso em 18 de março de 2011.

HUTCHINGS, Peter. *The Horror Film*. Edinburgh: Pearson Education Limited, 2004.

SONNENSCHNEIN, David. *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2001.

SPADONI, Robert. *Uncanny Bodies: The Coming of Sound Film and the Origins of the Horror Genre*. Los Angeles: University of California Press, 2007.

TAGG, Philip & CLARIDA, Bob. *Ten Little Title Tunes*. New York: Mass Media Music Scholars' Press, 2003.

_____. Para Que Serve um Musema? Antidepressivos e a Gestão Musical da Angústia. Conferência. V Congresso da IASPM-LA, Rio de Janeiro, 22 de junho de 2004. Disponível

em [http://www.uc.cl/historia/iaspm/rio/Anais2004%20\(PDF\)/PARA%20QUE%20SERVE%20UM%20MUSEMA%20\(port\).pdf](http://www.uc.cl/historia/iaspm/rio/Anais2004%20(PDF)/PARA%20QUE%20SERVE%20UM%20MUSEMA%20(port).pdf). Acesso em 20 de março de 2011.

A Sétima Profecia. SCHUTZ, Carl. EUA: 1988. 97 minutos.

Suspiria. ARGENTO, Dario. Itália: 1977. 98 minutos.

REFERÊNCIA FILMOGRÁFICA

Assim Estava Escrito. MINELLI, Vincente. EUA: 1952. 118 minutos.

Blow Out – Um Tiro na Noite. DE PALMA, Brian. EUA: 1981. 107 minutos.

Carrie – A Estranha. DE PALMA, Brian. EUA: 1976. 98 minutos.

Christine – O Carro Assassino. CARPENTER, John. EUA: 1983. 110 minutos.

Desafio ao Além. WISE: Robert. EUA: 1963. 112 minutos.

Drácula. BROWNING, Tod. EUA: 1931. 75 minutos.

O Enigma do Horizonte. ANDERSON, Paul W.S. EUA: 1997. 96 minutos.

O Exorcista. FRIEDKIN, William. EUA: 1973. 122 minutos.

Frankenstein. WHALE, James. EUA: 1931. 70 minutos.

Halloween. CARPENTER, John. EUA: 1978. 91 minutos.

Halloween. ZOMBIE, Rob. EUA: 2007. 109 minutos.

O Homem de Palha. HARDY, Robin. Inglaterra: 1971. 88 minutos.

O Iluminado. KUBRICK, Stanley. EUA: 1980. 143 minutos.

Os Inocentes. CLAYTON, Jack. Inglaterra: 1961. 100 minutos.

Poltergeist – O Fenômeno. HOOPER, Tobe. EUA: 1982. 114 minutos.

A Profecia. DONNER, Richard Donner. EUA: 1976. 111 minutos.

Psicose. HITCHCOCK, Alfred. EUA: 1960. 109 minutos.

Ringu. NAKATA, Hideo. Japão: 1998. 96 minutos.

Sangue de Pantera. TOURNEUR, Jacques. EUA: 1942. 73 minutos.

Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo
Rodrigo Carreiro

Data do Envio: 22 de março de 2011.
Data do aceite: 19 de maio de 2011.

