

RODRIGO SUSIN PELLIZZARI

**A LINGUAGEM SONORA NA CONSTRUÇÃO DO TERROR NO  
AUDIOVISUAL: UMA ANÁLISE DAS ABERTURAS DA SÉRIE  
*AMERICAN HORROR STORY***

Caxias do Sul, Novembro de 2021.

RODRIGO SUSIN PELLIZZARI

**A LINGUAGEM SONORA NA CONSTRUÇÃO DO TERROR NO  
AUDIOVISUAL: UMA ANÁLISE DAS ABERTURAS DA SÉRIE  
*AMERICAN HORROR STORY***

Monografia do Curso de Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentada como requisito para a obtenção do título de Bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Ronei Teodoro da Silva.

Caxias do Sul, Novembro de 2021.

RODRIGO SUSIN PELLIZZARI

**A LINGUAGEM SONORA NA CONSTRUÇÃO DO TERROR NO  
AUDIOVISUAL: UMA ANÁLISE DAS ABERTURAS DA SÉRIE  
*AMERICAN HORROR STORY***

Monografia do Curso de Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentada como requisito para a obtenção do título de Bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Ronei Teodoro da Silva.

Aprovado em:

Banca Examinadora

---

Prof. Dr. Ronei Teodoro da Silva  
Universidade de Caxias do Sul – UCS

---

Prof. Me. Flóra Simon da Silva  
Universidade de Caxias do Sul – UCS

---

Prof. Dr. Marcell Bocchese  
Universidade de Caxias do Sul – UCS

“O horror visível tem menos poder sobre a alma do que o horror imaginado. ”

**Willian Shakespeare**

## RESUMO

Esse trabalho tem como objetivo compreender o papel da composição sonora nas produções audiovisuais de terror. Como base teórica, foram utilizados os seguintes conceitos: Significado da linguagem, que envolve entender como as mensagens entre o emissor e o receptor ocorrem; Produção de significado no som, para perceber como é o processo de significação do espectador referente aos aspectos sonoros; Linguagem sonora, para compreender qual é o papel da composição do som no produto audiovisual; História do som no cinema, para que haja uma contextualização deste recurso nessa mídia; E o cinema de terror, para entender este gênero audiovisual. Como metodologia, foram utilizadas a análise de conteúdo e análise fílmica. O objeto deste estudo são as aberturas da série televisiva *American Horror Story*. Foram encontradas quatorze categorias de som que são descritas na análise desta pesquisa. A partir delas, foi possível perceber quais as funções da presença sonora na estrutura de produções audiovisuais de terror. Como exemplo, pode-se citar a criação de expectativa, suspense e medo ao mesmo tempo que distrai, relaxa e estimula o prazer.

**Palavras-chave:** Terror. Linguagem Sonora. Comunicação. Audiovisual. *American Horror Story*.

## ABSTRACT

This study aims to understand the role of sound composition in horror audiovisual productions. As a theoretical basis, the following concepts were used: Meaning of language, which consists of understanding how messages between sender and receiver occur; Production of meaning in sound, to understand how the spectator's signification process is related to sound aspects; Sound language, to understand the role of sound composition in the audiovisual product; History of sound in cinema, to contextualize this resource in this media; And horror cinema, to understand this audiovisual genre. Content analysis and film analysis were used as methodology. The object of this study are the openings of the television series *American Horror Story*. Fourteen sound categories that are described in the analysis of this research were found. As from them, it was possible to realize the functions of sound presence in the structure of audiovisual horror productions. As an example, it is creating anticipation, suspense and fear while distracting, relaxing and stimulating pleasure.

**Keywords:** Horror. Sound Language. Communication. Audio-visual. American Horror Story.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1- A linguagem sonora na era do cinema mudo.....	23
Figura 2 - Cena do filme M, o Vampiro de Dusseldorf.....	26
Figura 3 - Exemplo de terror explícito em jogos mortais 4.....	27
Figura 4 - Cena de abertura da temporada Coven da série <i>American Horror Story</i> .....	27
Figura 5 – O Homem das Mil Faces interpretando Quasímodo .....	28
Figura 6 – Janet antes de sua morte no filme Psicose .....	30
Figura 7 - Cena do Filme Freddy x Jason.....	31
Figura 8 - Representações visuais das aberturas .....	37
Figura 9 - Acontecimentos incomuns na vida real .....	38
Figura 10 - Fonte das aberturas .....	39
Figura 11 – Momento exato da onda sonora de um jumpscare .....	42
Figura 12 - O terror dos créditos .....	43
Figura 13 - Momento exato na linha do tempo do som que ocorre o silêncio .....	44
Figura 14 – Buraco no porão .....	45
Figura 15 – Uma mão lava a outra .....	46
Figura 16 – Uma mão lava a outra: Desfecho .....	47
Figura 17 - Sequência ondas sonoras de batidas repetidas em uma das aberturas .....	48
Figura 18 – Carne na cartola.....	48
Figura 19 - Ritual na Fogueira.....	50
Figura 20 - Mãos presas, imaginação livre.....	51
Figura 21 - Monstro do colchão .....	53
Figura 22 - Eco representado por uma onda sonora que se repete uma vez.....	54
Figura 23 - Sala das banheiras.....	55
Figura 24 - Corredores.....	56

Figura 25 – Frequência de ondas agudas/Frequência de ondas graves (Trechos com a mesma duração de tempo) .....	57
Figura 26 - Descontrole .....	58
Figura 27 - Temporal.....	59
Figura 28 - Natureza.....	60
Figura 29 - Final da fita .....	62
Figura 30 - Aperto de cintas .....	63
Figura 31 - Quente Realidade.....	64
Figura 32 - Chocalho de cobra .....	65
Figura 33 - Discoteca.....	67



## **LISTA DE TABELAS E QUADROS**

Tabela 1 - Comparação entre um espectador normal e um analista. ....	34
--	----

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. SOM E TERROR .....	14
2.1 SIGNIFICADO DA LINGUAGEM.....	14
2.2 PRODUÇÃO DE SIGNIFICADO NO SOM.....	17
2.3 LINGUAGEM SONORA .....	21
2.3.1 História do Som no Cinema .....	22
2.4 CINEMA DE TERROR .....	26
3. METODOLOGIA.....	33
4. ANÁLISE.....	37
4.1 O PULO SONORO .....	42
4.2 A QUIETUDE DO MEDO.....	44
4.3 O RITMO HABITUA .....	47
4.4 VISUALIZANDO O SOM.....	49
4.5 DE ONDE ISSO VEM? .....	51
4.6 SONS NÃO DIEGÉTICOS.....	52
4.7 ECO... ECO... ECO.....	53
4.8 SONS ESTRIDENTES .....	56
4.9 O SOM PERIGOSO .....	58
4.10 CORDAS VOCAIS .....	60
4.11 SONORIZANDO OS OBJETOS .....	61
4.12 SONS NATURAIS.....	63
4.13 A MÚSICA TEMA VIROU IDENTIDADE .....	66
4.14 MUDANÇAS NO CLIMA MUSICAL.....	68
5. CONCLUSÃO.....	71

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	75
7. APÊNDICE .....	77

## 1. INTRODUÇÃO

O gênero do horror no cinema é um fenômeno peculiar, pois procura se conectar com os medos primordiais ao mesmo tempo que tenta causar fascínio. Conforme Kerr (2018), o terror nos filmes não é algo que seduz instantaneamente, algumas vezes o que prende é a sensação de alívio após a tensão causada pelas cenas de medo. Esses medos são diferentes para cada pessoa, variando conforme suas vivências e suas crenças. Para a autora, nada move as pessoas mais rápido do que o acionamento de seus piores medos, porém quando ultrapassados, surge uma sensação de alívio e segurança.

O gênero movimenta ativamente a indústria cinematográfica atual. Nos últimos anos foram lançados sucessos como *It* (2017) e *It Capítulo Dois* (2019), que contam a história de um palhaço que se alimenta do medo das crianças. Segundo o site *Box Office Mojo* (2020), os dois filmes da franquia circularam por mais de 40 países, e obtiveram uma receita total de 1,17 bilhões de dólares. A franquia *It* (2017) e outros filmes de terror conseguem despertar sentimentos nos espectadores que outros gêneros não são capazes de provocar. Como no exemplo de Kerr (2018), a sensação de tensão logo passa ao se confrontar com a realidade, proporcionando prazer.

Um dos principais recursos que criam um clima de terror no cinema é a linguagem sonora. O som *off-screen*<sup>1</sup>, por exemplo, é um dos principais responsáveis por essa atmosfera, já que pode ser ouvido pelos personagens, que ao mesmo tempo não tem certeza de sua origem e local exato. *Nepomuceno* (2020) exemplifica a construção dessa atmosfera de suspense a partir do som descrevendo uma cena. Ele se refere à cena em que uma personagem escuta gritos de socorro, porém não sabe qual a origem desses gritos. Naturalmente é criada uma atmosfera de suspense, pelo fato de que a mulher pensava estar sozinha. Como consequência disso, o espectador relaciona seu mundo real com o que está assistindo e passa a sentir medo.

Essa relação com o mundo real é um dos fatores que influenciam também na interpretação da mensagem recebida, se comparado ao significado da mensagem enviada pelo

---

<sup>1</sup> Som *off-screen* significa som dentro da cena, mas que não é visualizado na tela. (Detalhes desses termos técnicos sobre som, serão explorados no capítulo de linguagem sonora.)

emissor. Conforme Rodríguez (2006), os seres humanos percebem os mesmos estímulos utilizando as mesmas formas de interpretar. Por outro lado, os fatores externos, como o contexto cultural e o momento histórico podem interferir nessa percepção de significado e causar um ruído no código transmitido. Nesse caso, filmes de terror podem ser interpretados de diferentes formas, causando pavor ou não, variando conforme o receptor.

Santaella (2001) entende que a primeira etapa da emoção humana depois de ouvir um som é chamada de qualidade de sentir. Ao ouvir um som no filme, por exemplo, essa emoção surge tornando o espectador mais vulnerável a incertezas, deixando-o passivo e errante. Ela explica que nesse momento a consciência fica confusa e a qualidade de sentir é só sentir, causando medo genuíno no espectador.

Com base nesses dados, essa pesquisa tem como questão norteadora verificar: Qual é a contribuição da linguagem sonora no processo de significação do gênero terror em mídias audiovisuais?

O objetivo geral dessa pesquisa é compreender o papel da composição sonora nas produções audiovisuais de terror. Para tanto, foram definidos os seguintes objetivos específicos:

- Selecionar produções do gênero de terror conforme critérios determinados na metodologia.
- Descrever a relação entre a linguagem sonora e a produção de significado nos vídeos selecionados.
- Identificar os padrões sonoros que auxiliam a criação da atmosfera de terror no material coletado.

No próximo capítulo, haverá um estudo sobre a base teórica necessária para a construção deste trabalho. Inicialmente será explorada a construção de sentidos na comunicação a partir das relações estabelecidas entre o emissor e o receptor. Na sequência será visto como o som interfere na construção dos sentidos, para que se entenda como o ele é interpretado pelo ser humano.

Ainda dentro do capítulo 2, haverá um entendimento sobre o principal material de análise deste projeto, a linguagem sonora e como ela funciona. No subcapítulo 2.3.1, serão exploradas as origens e a história do som, para que se busque a compreensão de como ocorreu

a sua evolução até o momento dessa análise. Em seguida, a base teórica investigará sobre a história do cinema de terror, gênero das aberturas estudadas nesta monografia.

A metodologia dessa pesquisa é essencial na organização das etapas e ações que, em seguida, servirão para a construção das categorias. Nessa etapa, os dados serão delimitados e o material separado. No capítulo seguinte, a análise será realizada com base no material coletado. Por fim, o último capítulo irá apresentar os objetivos alcançados e irá trazer a resposta da questão norteadora.

## 2. SOM E TERROR

Nesse capítulo serão apresentadas as teorias referentes aos temas dessa pesquisa. Conforme definido nos objetivos, será trabalhado com assuntos relacionados à linguagem sonora, a produções audiovisuais do gênero terror e à produção de significado por meio do som. Para tanto, é preciso criar uma base teórica desses conteúdos para depois analisar os dados sob a luz desses conceitos.

Será iniciado pelo conceito de significação por meio do som. Dessa forma, será possível compreender como a linguagem sonora afeta a percepção das imagens que há nas produções audiovisuais. Logo após, serão apresentadas as diferentes técnicas que são aplicadas nas composições do som e as teorias que envolvem esse processo. Por fim, entrar no gênero do terror, contando as origens e evolução desse estilo no cinema e vídeo.

### 2.1 SIGNIFICADO DA LINGUAGEM

Para Rodríguez (2006), a comunicação audiovisual é estabelecida através de códigos universais. Esses códigos são enviados por um emissor e recebidos por um receptor. No meio desse caminho pode haver um ruído e a interpretação de quem recebe o código pode ser diferente da mensagem codificada originalmente. Isso ocorre graças ao contexto cultural em que cada indivíduo está inserido. Como exemplo pode-se utilizar um espectador europeu recebendo uma produção sul-americana. Nesse caso, pode ser que a interpretação do receptor não coincida com o esperado.

O receptor não precisa estudar um código específico ou secreto para ver ou escutar algo. Rodríguez (2006) explica que esse processo de interpretação é natural e, se há algum método de aprendizado no processo de percepção, ele é inconsciente. Por outro lado, o emissor da ideia ou da mensagem está em constante esforço para aprimorar o modo de transmitir uma mensagem e de fazer com que ela seja inteligível para qualquer receptor, independente das limitações, que variam de pessoa para pessoa. Ou seja, o emissor deve entender tudo sobre a linguagem de transmissão, enquanto o receptor não tem preocupação alguma, somente se expõe à mensagem, tentando entendê-la e apreciá-la.

O ser humano usa códigos diferentes para interpretar fluxos de informação de origens diferentes. Mas para fazer isso não altera em absoluto sua base perceptiva. Quer a informação venha da televisão, do rádio ou de outro ser humano, ele continua ouvindo com o mesmo sistema auditivo e vendo com o mesmo sistema visual. Varia o tipo de “empacotamento” informativo em função do meio utilizado, mas jamais muda o sistema de reconhecimento de formas do público receptor. [...] a chave para o conhecimento das linguagens está, então, nas relações que estabelecem entre as perturbações físicas do meio que são percebidas e sua interpretação pelo homem. (RODRÍGUEZ, 2006)

Rodríguez (2006) afirma que a linguagem audiovisual é uma maneira de agrupar as formas de organização não naturais da imagem e do som, utilizada para a transmissão de sensações ou ideias, de acordo com a capacidade dos indivíduos de percebê-las e entendê-las. Dessa forma, qualquer que seja a mensagem audiovisual, se bem produzida e estudada, ela será absorvida e compreendida pelo espectador.

A interpretação do receptor é afetada conforme o ambiente que o cerca. Segundo Rodríguez (2006), a psicologia estuda essa interpretação e compreende que o homem retira do mundo somente as informações que lhe interessam para sua vivência e sobrevivência. Essa sobrevivência envolve diretamente ou indiretamente questões físicas. No meio audiovisual, o autor explica que o ser humano não utiliza dos reais interesses essenciais de sobrevivência no consumo do produto, pode-se dizer que ocorre o oposto. O espectador busca simular artificialmente os acontecimentos físicos e reais que em algum momento foram, ou poderão ser, fundamentais para a sobrevivência humana. Além disso, o autor explica que a essência dessa linguagem é o entendimento de um sistema de narrativas que seguidamente vem a ser não natural. Para mais, dependendo da vontade do narrador, as linguagens permitem copiar vários dos sentimentos e sensações que são criados no ambiente natural do ser humano.

Outro fato que envolve o ser humano é a repetição, que, para Santaella (2001), ultrapassa a percepção do acaso, se tornando regular e se dissolvendo na mente. O cotidiano dos sons enfatiza a aleatoriedade no meio da reincidência, tornando a compreensão mais difícil. Além desse fato, a autora afirma que há um certo prazer e expectativa criados em quem assiste no momento em que há essa construção de padrões rítmicos regulares nos filmes, por exemplo.



A psicologia da percepção demonstrou de forma experimental, já a mais de meio século, que, quando não estão presentes determinadas condições especiais como ambiguidade, confusão, atenção, esgotamento, medo, etc., comprova-se sistematicamente que diante de estímulos idênticos os sujeitos coincidem em suas percepções dentro de margens muito definidas estreitas. A relação entre as condições físicas externas e os resultados da percepção interna, portanto, é regular. (RODRÍGUEZ, 2006).

Conforme explica Epstein (2004), para dar significado à linguagem, os indivíduos utilizam de fatores que dependem de sua própria vontade para funcionar. Ao mesmo tempo essas condições são características que dificilmente o indivíduo irá perder durante o tempo, como as opiniões e a capacidade de julgamento, por exemplo. Essas individualidades serão no máximo moldadas ou mudadas, mas jamais perdidas. Para que o interpretante atinja uma tranquilidade na interpretação, ele necessariamente precisa utilizar algum desses aspectos, já que são de extrema importância e dependência no momento da significação. Por outro lado, o autor explica que cada um pode controlar as próprias opiniões, mas não os fatos em si. Ou seja, utilizando de uma bagagem concreta, a interpretação do fato imutável vai depender somente do indivíduo.

As redes conceituais destinadas a captar necessária e suficientemente os atributos dos signos tem sido às vezes arbitrárias, e os termos mais usados para designar as espécies de signos como “símbolos“, “sinais“, “índice” etc. Não tem o mesmo sentido para os vários autores que tratam do assunto. Resulta disto que as classificações propostas dos signos são contingentes e frequentemente contraditórios. Este fato é, em boa parte, devido à falta de uma nomenclatura unívoca e universalmente aceita. [...] Esse processo pelo qual transitam os significados ou os sentidos, o modo pelo qual os signos se organizam em códigos linguagens, constitui tema central de qualquer teoria da comunicação. (EPSTEIN, 2004).

Além disso, para Epstein (2004), o significado que cada um atribui tem um envolvimento da cultura. Esse envolvimento vai desencadear a interpretação de um signo. Independente do fato, a percepção desse signo vai se adaptando conforme a variável cultural em que ele está inserido.

## 2.2 PRODUÇÃO DE SIGNIFICADO NO SOM

Da mesma forma que outros fenômenos podem ser interpretados, o som também pode. Nesse item será explorado o modo como o ser humano interpreta esse fenômeno físico de diferentes formas.

Rodríguez (2006) divide a organização sonora em categorias. A primeira delas é a dos sons puros que contêm uma só frequência. Esses sons, que podem vir de apitos ou diapasões<sup>2</sup>, causam uma absorção auditiva simples e são pouco atraentes.

Logo em seguida há a categoria dos sons compostos, formados por mais de uma frequência. Este tipo de som é o mais encontrado em toda a natureza auditiva, sendo o estágio mais natural do som. Por esse motivo será o mais importante como ponto de partida em uma pesquisa audiovisual.

Como apresentado anteriormente, para que haja uma comunicação, os receptores necessitam que o código apresentado tenha coerência, Rodríguez (2006) garante que o fenômeno do som funciona da mesma forma. Ele explica que o filme Star Wars, por exemplo, percorre o mundo conservando suas músicas e efeitos sonoros por causa dessa coerência na percepção dos receptores.

O reconhecimento dos sons depende da aprendizagem. Alguns desses reconhecimentos são simples e dependem somente da observação visual no espaço, como o trepidar do fogo, por exemplo. Além disso, o autor Rodríguez (2006) complementa com o segundo tipo de reconhecimento, o complexo. Nessa etapa, pode-se citar a fala, cujo aprendizado é muito mais demorado e está muito mais presente.

As formas sonoras se acumulam na memória auditiva, são processadas e vão se organizando até serem interpretadas. Nesse caso, é atribuído um sentido para os sons, o que é importante permanece, e o resto é descartado pelo cérebro. O autor explica que essa separação depende de fatores como a repetição, do impacto emocional que ela traça, da relevância relacionada com a sobrevivência do ouvinte, entre outras coisas. Por fim, essas informações que não foram exclusas, serão armazenadas na memória como um padrão sonoro.

---

<sup>2</sup> Diapasão: dispositivo em formato de U utilizado para afinar alguns instrumentos musicais.

Segundo Baptista (2007), a música pode adquirir um papel importante quando relacionada à memória. Imagina-se que um fragmento musical se incorpore em um personagem, esse método é chamado de *leitmotiv*<sup>3</sup>. No momento em que o personagem não está presente e a música é reproduzida, o receptor pode rapidamente processar a imagem do personagem em sua mente. Batista observa que isso é bastante comum em filmes famosos e em propagandas.

Rodríguez (2006) explica que, para quem produz o audiovisual, compreender essa percepção é de suma importância. Como exemplo ele traz os sons de um filme que se passa no espaço. Como se sabe, o som não se propaga no espaço, mas nestes filmes as naves e armas fazem barulho. Barulhos provenientes de aparelhos digitais, mas isso não dificulta seu reconhecimento, pois o narrador audiovisual utiliza de estratégias como composição de som-imagem para auxiliar o receptor, ou seja, isso faz com que o som das armas e naves seja percebido pelo ouvinte facilmente e da forma que o narrador quer.

Santaella e Noth (1997) explicam que, ao mesmo tempo em que essas imagens que acompanham o som buscam imitar a realidade, o som eletrônico, que passou por muitas modificações no tempo, busca também se aproximar da perfeição. Para os autores isso foi benéfico, pois quebrou algumas barreiras que existiam entre o som e a imagem, auxiliando na maneira como eles são absorvidos pelos sentidos.

O som perfeito é importante para o melhor reconhecimento; por outro lado, há o silêncio ou a ausência do som. Como explica Rodríguez (2006), o silêncio absoluto é acusticamente impossível de ser detectado, pois sempre há uma incidência, mesmo baixa, de vibrações. Ele define o silêncio como a sensação de ausência de som e não a ausência de som em si. Essa sensação é caracterizada pela rápida e grande diminuição do nível de intensidade sonora, e deve durar mais de três segundos para não ser confundida somente com uma espera ou pausa linguística.

Depois de entender o significado, o autor apresenta o desafio para o produtor audiovisual: criar um valor para esse silêncio, já que sozinho ele não possui valor nenhum, seu valor se dá pelo que o antecede.

---

<sup>3</sup> Leitmotiv: Tema musical que caracteriza um personagem, filme ou série.

Rodríguez (2006) classifica o silêncio em três usos: o sintático, utilizado para espaçar conteúdos; o naturalista, utilizado para expressar informações sobre a ação realizada, como por exemplo, o silêncio após passos soarem, que significa que a personagem passou; e o dramático, que é o mais relevante para essa pesquisa e será detalhadamente explicado.

No caso do silêncio dramático, o narrador da cena utiliza o silêncio para retratar atmosferas específicas, como as de suspense, angústia, vazio ou apreensão. Sua interpretação depende dos fatores que o antecedem e do tipo de informação emocional que o compõe. O autor traz um exemplo:

Em uma torre de controle, escuta-se pelo rádio o ruído do interior de um avião e a voz angustiada do piloto, que pede ajuda pelo rádio enquanto explica que o motor do avião está pegando fogo e que quase já não lhe é possível controlar o voo. Os controladores aéreos lhe dão uma informação sobre o aeroporto mais próximo. Pelas explicações dos controladores, ficamos sabendo que se trata de um voo regular lotado de passageiros. O ruído do avião que chega pelo rádio aumenta de intensidade progressivamente, e a voz do piloto parece cada vez mais desesperada, enquanto explica que já não consegue dominar o avião e que está caindo. Ouve-se várias explosões simultâneas muito intensas e reverberantes durante aproximadamente 2 segundos. Em seguida, um fundo sonoro silencioso se prolonga durante mais 8 segundos. (RODRÍGUEZ, 2006).

A conclusão depreendida desse silêncio é a de morte, já que há um contexto narrativo que pressupõe esse acontecimento. O autor explica também que esse silêncio não deve demorar mais que nove ou dez segundos, já que há uma possibilidade de que o ouvinte interprete como uma falha no som e a cena perca o efeito emocional.

Weis e Belton (apud Baptista, 2007) acreditam que o silêncio no audiovisual concede ao espectador a liberdade de criar e sentir o próprio ritmo da cena, similar ao que ocorre na música. Rodríguez (2006) afirma que para que o som seja interpretado pode-se utilizar o signo como explicação. O signo para ele é uma construção, que se dá a partir da relação de três conceitos: significado, significante e referente.

Conforme a explicação de Epstein (2004), o significado é a parte invisível do signo, o simples fato de ser, em outras palavras é a ideia sobreposta à materialidade do signo. O referente é o elemento real ou imaginário, que pode ser acompanhado de atributos ou características. Por último o significante, apresentado como a imagem acústica do material que forma o signo.

A partir disso, entende-se que o signo sonoro é dividido em dois lados na concepção de Rodríguez (2006). O primeiro é o signo sonoro motivado, são formas do som que se relacionam a um acontecimento real do universo, que direcionam para algo que produz essa vibração sonora. Essa vibração pode ser originada de, por exemplo, a buzina de um automóvel, um trovão, o toque de um telefone ou o barulho de um motor. O autor explica que esse conceito é Pierceano e a percepção das origens de um som são chamadas de índice. Ex: O barulho do motor do carro é um índice de que há um carro por perto.

Por outro lado, há a concepção do signo sonoro arbitrário, que segundo o autor foi criada por Saussure. Essa concepção é caracterizada por não haver uma relação de fato entre o som “árvore” e a árvore em si, e isso acontece com quase todas as palavras. Para Rodríguez (2006), esse modelo não funciona tão bem na prática do audiovisual, pois a forma como a palavra é dita, depende de como é a ação ou o objeto, ou de como está o emocional do locutor. O autor exemplifica com a palavra “grande”, a duração e o volume da palavra serão ditos de acordo com o quão grande é o objeto em questão.

O autor complementa afirmando que as duas concepções são claramente apresentadas na produção de sentido sonoro no audiovisual, porém, para uma compreensão total da construção de sentido no audiovisual, ele afirma que essa semiótica clássica não é suficiente.

Rodríguez (2006) apresenta alguns exemplos em que o som não é visto como índice, nem signo linguístico arbitrário, entre esses exemplos está o barulho do telefone tocando. A diferença é que, em um cenário comum, esse som representa simplesmente o telefone tocando, já em uma cena em que uma personagem está caída no chão da sala e permanece imóvel ao som do telefone, o barulho do aparelho pode significar uma possível inconsciência da personagem.

Ao mesmo tempo é apresentada a possibilidade de um som ter várias interpretações, como a do som de um violão, que pode ser interpretado como “ele tem um violão em casa”, “ele sabe tocar violão”, “que música bonita”.

O som possui significados e interpretações variadas, Rodríguez (2006) enfatiza a importância dessa sonorização na composição junto à imagem. Um grito pode adiantar a percepção do herói de que a garota está correndo perigo, antes de ver que ela está de fato correndo perigo. Dessa mesma forma, esse grito adiantado pode causar uma sensação de suspense no espectador que também não está visualizando essa adversidade.

Após essas possíveis interpretações, Rodríguez (2006) considera que os sons atuam na mente do receptor, como se fossem objetos que realmente existem no mundo real, dando uma configuração de sensações mais intensas. E já que é possível construir sons de formas diferentes e realistas, é totalmente possível criar artificialmente uma sensação para o visualizador do filme, que seja dramática ou aterrorizante, seguindo as vontades dos narradores.

### 2.3 LINGUAGEM SONORA

Para Alves, Fontoura e Antoniutti (2012), a produção sonora é o mecanismo de gerar sons e essa fabricação pode ser criada ou produzida naturalmente. Nesse último caso, pode-se citar os sons naturais, como a chuva caindo, os trovões no céu ou as ondas do mar em movimento. Já os sons de batidas, fricções ou ruídos de máquinas são exemplos dessa fabricação gerada artificialmente.

Os autores reforçam que os sons produzidos naturalmente, sem a intenção humana, são basicamente a resposta acústica consequente do atrito ou encontro de dois ou mais corpos materiais. Porém, se captados e introduzidos (editados ou não), em uma condição específica, resultarão em uma produção sonora.

Nepomuceno (2020) afirma que no cinema o som que é expressado por algum ruído, fala ou música é denominado efeito sonoro. Na cinematografia ele pode apresentar diferentes formas dependendo de seu objetivo, podendo ser: som diegético *on-screen*, som diegético *off-screen*, som não diegético, som metadiegético e música tema.

A autora define o som diegético como o originado no processo de produção pelas pessoas ou pelos objetos no próprio filme. Segundo Barnwell (apud Nepomuceno, 2020), essa categoria define os efeitos que são inicialmente captados durante a atuação da cena, e envolve todos os sons que podem ser ouvidos pelos atuantes da cena. O som *on-screen* é todo e qualquer som diegético originado na cena e que pode ser visto pelos participantes e espectadores. O som *off-screen* está presente na cena e pode ser ouvido pelas personagens, porém não se sabe sua origem exata. Como exemplo, Nepomuceno (2020) cita uma personagem que ouve gritos de socorro, mas não sabe de onde vem, isso contribui para o clima de mistério no filme. O som não diegético, oposto ao anterior, não pode ser ouvido

pelos personagens e é adicionado na pós-produção. O metadieético é utilizado para representar a imaginação em uma cena, ou seja, alguma informação extra, necessária na obra e expressa pelo pensamento da personagem. Por último, a música tema é explicada pela autora Nepomuceno (2020) como sendo relacionada diretamente à obra, para que o espectador crie uma referência/conexão entre a música e o filme.

Entre os diversos modos de se construir uma relação entre música e imagem, destaca-se a técnica de *jumpscare*. Segundo Bishop (apud Lima, 2018), essa estratégia é definida como sendo uma mudança repentina de imagem ou som, com o intuito de causar susto ao observante. Essa técnica é seguida, na maioria das vezes, pelo silêncio que será melhor explorado no decorrer deste projeto. O autor ainda explica que para o efeito da técnica ter mais eficácia, os decibéis do som devem chegar o mais perto possível de 0, para que a intensidade surpreenda a audição do espectador.

### **2.3.1 História do Som no Cinema**

Manzano (2003) explica que a linguagem sonora no cinema teve início na era do cinema mudo. Os irmãos Lumière introduziram a imagem no ramo do cinema no ano de 1895, porém, nessa época não havia som algum nos filmes. Pode-se dizer que o primeiro resquício de som que acompanhava a imagem no cinema era a voz do próprio diretor. Ele ficava presente na sala de cinema comentando o que havia feito, enquanto o filme passava na tela. O próximo passo dado no cinema mudo foram as construções sonoras e musicais de fundo, que ambientavam as imagens. Esses sons eram dados por músicos ou mesmo pelos próprios atores ali mesmo na sala de cinema, ora escondidos, ora em frente ao público.

Figura 1- A linguagem sonora na era do cinema mudo



Fonte: Fritz Dobbert (2020)<sup>4</sup>

Conforme explica Manzano (2003), acompanhar as imagens não era o único objetivo desses sons, mas também, evitar que o espectador desviasse a atenção para os barulhos estranhos que eram originados pelo projetor em funcionamento. Os sons contribuíam para a atenção da plateia, pois as conversas desviavam o foco. Porém, além de abafarem o barulho da plateia, a linguagem sonora incluída no filme, contribuía para que as pessoas tivessem uma experiência efetiva de imersão. Daí em diante houve uma estruturação maior nos cinemas da época, em relação à música.

Esse procedimento [improvisação total] foi em seguida adotado pelas orquestras, embora de uma maneira um tanto estranha. O dirigente aguardava o início da película e depois de verificar o teor das primeiras cenas, projetadas em completo silêncio, dizia aos seus músicos o título da peça a ser tocada (ou o número combinado), escolhendo naturalmente alguma peça do “estoque” de músicas em poder do conjunto. No decorrer do filme, o dirigente, seguindo o seu desenrolar, costumava interromper várias vezes a execução para escolher outras peças, mais adequadas as cenas... (MANZANO, 2003)

Conforme Manzano (2003), no ano de 1927 é lançado o filme *Metrópolis*, de Fritz Lang, que teve uma partitura própria. Composta por Gottfried Huppertz, surgiu como sendo um diferencial em relação às produções até a época, por não utilizar músicas que já existiam e sim feitas especificamente para o filme. Por outro lado, havia um alto custo para essas produções mais elaboradas e os diretores tinham o objetivo de que seus filmes passassem a mensagem sozinhos, sem as trilhas próprias.

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://blog.fritzdobbert.com.br/historias/piano-e-cinema-mudo/>> Acesso em 20 nov. 2020.



A partir desse momento, ainda de acordo com Manzano (2003), o cinema passou a conhecer o som em uma nova etapa, já não eram sons simples ou com uma única finalidade. As produções centravam-se nas músicas e também em representar algumas falas e os ruídos presentes em cena, sem que houvesse um critério. Desta forma reproduzia-se até os sons das câmeras que faziam barulhos durante as filmagens.

A transição do cinema mudo para as produções com imagem e som deu-se de forma conturbada. Os diretores tinham uma preocupação extra de entregar para os receptores o novo recurso. Isso ocorria pois em 1895, quando os sons foram introduzidos, as obras empregavam o som sem nenhum critério, as críticas eram grandes e as técnicas eram consideradas como involuções. Ou seja, os diretores tinham medo de como o público receberia essa novidade.

Manzano (2003) também conta que Charles Chaplin, ícone do cinema mudo, desaprovava essa evolução. Ele acreditava que ela acabaria com a arte mais antiga do mundo, a arte da pantomima<sup>5</sup>. Apesar deste fato, outros famosos como Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov declararam ao público que, sem essa evolução das novas composições, o cinema mudo estagnaria, e passaria a ter muitas limitações. Essas contenções impediam desde detalhamentos mais elaborados das cenas até ambientações mais bem aperfeiçoadas, que deixariam de beneficiar a significação dos filmes.

O som já existia no cinema mudo, por isso, o principal ponto divergente para esses cineastas seria um possível retrocesso na significação da imagem para o espectador. Manzano (2003) explica que houve uma má interpretação na época por parte dos que iam contra essa evolução, pois eles entendiam erroneamente que o som seria utilizado sem critério algum.

Por outro lado, Manzano (2003) apresenta mais uma dificuldade, a inexperiência e o excesso. Pelo fato de os diretores estarem utilizando essa novidade da fala, eles acabaram utilizando-a em demasia. O cinema acabou transmitindo a impressão de estar transformando-se em um “teatro gravado”. Para Manzano (2003) a novidade do som começou a ser vista de forma negativa pelo público de cinema mudo, muito provavelmente em decorrência do excesso de fala nas produções.

Manzano (2003) explica que essa nova forma de produzir se tornaria algo que, com o passar do tempo, faria o espectador tornar-se dependente do som para dar significado ao

---

<sup>5</sup> Pantomima: expressão através de gestos. Mímica. (SCOTTINI, 1998)

filme, como se fosse desacostumar do cinema mudo. Mas que ao mesmo tempo seria uma ferramenta que teria um potencial para evoluir, que poderia vir a criar novos recursos.

Eisenstein (apud Manzano, 2003) reforça a importância da unificação dos sons e imagens. A partir do momento em que se conheceu essa nova possibilidade, inconscientemente houve uma busca pela representação sonora. Eisenstein vai além quando afirma que há uma sincronização entre o sonoro, a linguagem, os elementos musicais e os sentidos de percepção humana. Apesar de cada um desses elementos ser independente, a fusão entre eles é muito importante, e nunca haverá coincidência, as relações estabelecidas entre esses elementos serão sempre planejadas. Além disso, existem várias formas de sincronização, e essas formas são o fator determinante para a estrutura. Um exemplo pode ser o ritmo. Algumas cenas vão ser executadas e controladas pelo tom da música, só assim fazendo sentido para o espectador. Pode-se relacionar com a grande diferença de qualidade da música no cinema mudo em relação a orquestra simples, e a composta especificamente para as produções na era do cinema mudo.

Lang possuía grande compreensão do cinemático. [...] Para Lang, o silêncio deveria ser expressivo, não havendo sentido e mostrar, como o fazia Michelangelo Antonioni, uma mulher que anda, anda e anda numa rua, o que pode significar qualquer coisa: nesse ir-e-vir não há conteúdo dramático; é preciso consultar um crítico para entender ao que se assistiu. (NAZÁRIO, 1983, apud MANZANO, 2003).

A partir desse ponto, o cinema mudo já não era mais uma opção, a imagem por si só já havia se tornado relativa, conforme explica Manzano (2003), “precisa de uma complementação do elemento sonoro para uma leitura mais ‘correta’, para sua legitimação. O som passa a interferir na leitura, senão a determiná-la.”, Manzano pontua que em algumas situações há a possibilidade do som ser até mais importante do que o elemento visual.

Há uma relação com o filme de terror *M, o Vampiro de Dusseldorf* (1931). Segundo Manzano (2003), em determinada cena ouve-se o som da voz de uma mãe chamando sua filha, ecoando através de espaços vazios no ambiente. Para o autor, o som da fala faz o espectador ver algo além do que está explícito.

O chamado da mãe é transformado em uma imagem mental do que pode estar acontecendo com ela no momento, nesse caso, algum perigo. Nesse exemplo, o som sobrepuja a imagem modificando diretamente a estética da cena, nesse caso contribuindo para a interpretação e absorção do terror. Em outras palavras, a imagem por si só não apresenta

nenhum perigo, o grito também não, mas a circunstância inteira e a possibilidade de significação transformam esse contexto em uma cena de horror.

Figura 2 - Cena do filme M, o Vampiro de Dusseldorf



Fonte: Canto dos Clássicos<sup>6</sup>

## 2.4 CINEMA DE TERROR

O cinema de terror é caracterizado pela tentativa de transferência do medo das telas para o espectador. Para Grant (apud Oliveira, 2016), esse gênero nas telas é responsável pelo estímulo de sensações desagradáveis ao organismo. Esse impulso é gerado através dos tipos diferentes de cenas que caracterizam o terror.

Para King (1981) o terror nas telas é dividido em dois níveis. O primeiro deles trata do horror mais exposto, em que há diversos elementos aparecendo na tela de forma desorganizada, com cenas de sangue e dor, que podem causar desconforto aos olhos. Como exemplo citado em seu livro *Dança Macabra* (1981), pode-se usar a seguinte cena: um monstro arrancando as tripas de uma pessoa com os dentes. O autor chama essa classificação de “Terror Explícito”, segmentado em vários níveis de excentricidade.

---

<sup>6</sup> Disponível em <<https://www.cantodosclassicos.com/m-o-vampiro-de-dusseldorf-1931-resenha/>> Acesso em 22 nov. 2020

Figura 3 - Exemplo de terror explícito em jogos mortais 4



Fonte: Sessão do Medo<sup>7</sup>

Por outro lado, no segundo nível há um planejamento mais elaborado que o do nível anterior, pois este busca imergir o espectador de uma forma mais intensa na obra. Para que essa imersão ocorra, a história constrói relações com diversos resquícios sociais passados, inserindo qualquer que seja o espectador. Nas palavras do autor King (1981), se trata de um terror envolvente, uma “dança”. Ele também acredita que o terror transmite o sentimento de medo somente se for relacionado com algo pessoal. “O espectador muitas vezes inventa um terror fictício para apagar da mente um terror verdadeiro” (KING, 1981).

Figura 4 - Cena de abertura da temporada Coven da série *American Horror Story*



Fonte: Youtube<sup>8</sup>

King (1981) percebe que as obras que utilizam questões sociais e brincam com medos e receios das pessoas aterrorizam-nas mais do que eventos sobrenaturais. Consequentemente,

---

<sup>7</sup> Disponível em <[sessaodomedo.com.br/2017/07/critica-jogos-mortais-4-2007.html](http://sessaodomedo.com.br/2017/07/critica-jogos-mortais-4-2007.html)> Acesso em 03 dez. 2020.

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=J8xTl3xPutc>> Acesso em 03 dez. 2020.

os produtores buscam utilizar medos universais em suas produções, para que atinjam emocionalmente um maior público.

Alguns desses medos envolvem o medo do escuro, medo de lugares fechados, medo de sangue, medo de tempestades, medo da morte, medo de animais peçonhentos, entre muitos outros.

Rodrigues (2005) afirma que o primeiro diretor de filmes do gênero terror foi George Méliès. Ele dirigiu o filme *O castelo do Demônio* em 1896 e ficou conhecido como o mágico do cinema por ter popularizado várias técnicas de filmagem. Uma década depois, em 1910, Thomas Edison produziu o curta *Frankenstein* que era do gênero terror mudo e em algumas cenas possuía cor. Nove anos depois, Robert Wiene produz o primeiro longa-metragem chamado de *O Gabinete do Dr. Caligari* que, segundo a autora, é considerado uma obra-prima pelos profissionais da área por conter assassinatos, amor e loucura, um diferencial na época.

Na década de 1920, Rodrigues (2005) destaca o ator Lon Chaney, que interpretou Quasímodo em *O Corcunda Notre Dame* (1923) e o fantasma em *O Fantasma da Ópera* (1925), ficando conhecido como um exímio ator. Lon era chamado de “O Homem das Mil Faces”, devido aos diversos papéis de terror que interpretou, conseqüentemente tornou-se uma referência no gênero, tanto em sua performance, como na maquiagem e atuação dos monstros que interpretou em produções audiovisuais.

Figura 5 – O Homem das Mil Faces interpretando Quasímodo



Fonte: The Hunch<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Disponível em: < 1923 Quasimodo Man or Puppy; A Character Review – The Hunchblog of Notre Dame > Acesso em 25 nov. 2020.

A década de 1930 é considerada um marco para o gênero de terror no cinema (NOGUEIRA, 2010). O estúdio Universal foi a principal fonte de filmes do gênero terror nessa época. Diversos dos filmes produzidos servem como referência até os dias atuais. Entre eles pod-se citar a adaptação de ‘Drácula’, por Tod Browning e, ‘Frankenstein’, por James Whale, ambos possuíam falas e trilhas sonoras. Em Rodrigues (2005) percebe-se essa década como uma época de produção cinematográfica que normalmente abordava histórias de vampiros, múmias, cientistas loucos e lobisomens, principalmente na Europa.

Em 1932 o estúdio MGM, localizado nos Estados Unidos, ousou na tentativa de lançar o filme *Freaks*, já que este foi considerado polêmico por apresentar uma temática mais impactante para a sociedade da época, as chamadas aberrações humanas: pessoas sem braços e pernas, magras ou gordas demais, anões, siameses, entre outros. Os diversos tipos de mídia consideraram a obra sensacionalista, tendo como único objetivo atingir o público e aumentar a audiência.

Rodrigues (2005) também explica que o gênero de terror ficou esquecido por cerca de duas décadas até 1950, devido ao horror e ao medo desenvolvidos pela população durante a Segunda Guerra Mundial.

Após o novo recomeço foram produzidos diversos novos filmes, inclusive os filmes de classe B, que são obras feitas com um orçamento baixo e uma produção reduzida, porém muito audaciosos. Dentre essas, a que mais se destacou foi *A Pequena Loja dos Horrores* (1960), que misturava terror com comédia e contava uma história diferente do comum para a época: uma planta que se alimentava de carne humana. Obra produzida pelo diretor Roger Corman, trouxe humor ao gênero (RODRIGUES, 2005).

Rodrigues (2005) apresenta um dos nomes mais lembrados no gênero de suspense, Alfred Hitchcock. Ele desenvolvia roteiros muito bem elaborados e utilizava de técnicas antigas que prendiam o espectador. Além disso, foi o criador de um filme de terror chamado *Psicose* (1960). Uma das cenas do filme, protagonizada por Janet Leigh, foi eleita por profissionais da área, a melhor cena de morte da história do cinema. Além disso, a trilha sonora do filme virou um clássico do terror, sendo reconhecida pelos fãs do gênero até os dias atuais.

Figura 6 – Janet antes de sua morte no filme *Psicose*



Fonte: Entretenimento UOL<sup>10</sup>

De acordo com King (1981), em meados de 1970 os diversos gêneros cinematográficos ganharam força de circulação e de mercado. Para que o gênero de terror não perdesse destaque, os autores passaram a se dedicar mais em suas obras e a se preocupar mais com a representação do universo que cercava a sociedade. A partir disso, as obras do gênero passaram a utilizar de momentos oportunos para irem à circulação, ou seja, momentos em que seria mais fácil para o público fazer relações entre o mundo fictício e o mundo real. Como consequência disso, o gênero e o espectador ficariam mais conectados, já que essa abordagem envolve o âmbito em que ele vive.

O filme *O Exorcista* (1973) citado por King (1981), trata de um terror social. No ano de seu lançamento não teve muita repercussão e sucesso de bilheteria na Alemanha Ocidental. Isso se deve às preocupações da população da época, que não tinham relação com o tema tratado no filme. Por outro lado, alguns filmes deram certo, já que, na visão do autor, tratavam de outros assuntos que chegavam mais próximo das vivências e dos medos da população que vivia ali.

De acordo com Rodrigues (2005) a década de 80 deu início a uma série de produções sobre espíritos e fantasmas, como por exemplo, o personagem Jason em *Sexta-feira 13* (1980) e *A Hora do Pesadelo* (1984) com o icônico Freddy Krueger, que espalhava medo e terror aos que assistiam.

---

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2020/06/16/por-que-psycho-traumatizou-a-protagonista-janet-leigh-por-toda-a-vida.htm>> Acesso em 25 nov. 2020.

Figura 7 – Freddy Krueger em *A Hora do Pesadelo* (1984)



Fonte: Blogspot<sup>11</sup>

Segundo o site *Box Office Mojo*, o filme *A Bruxa de Blair* (1999) arrecadou o valor de 248 milhões de dólares de bilheteria. Conforme Rodrigues (2005), essa obra, somente no Brasil, conseguiu levar mais de um milhão de pessoas para as telas de cinema. A grande audiência impulsionou o processo de aceitação do público em relação ao gênero, servindo de estímulo para que mais pessoas viessem a se interessar por esse estilo de produção.

No Brasil existe uma variedade de filmes do gênero de terror. Um exemplo seria o curta *Nosferatu no Brasil* (1971) que, segundo Rodrigues (2005), trouxe o ator Torquato Neto fazendo dessa personagem o vampiro mais famoso do mundo por misturar terror, erotismo, humor e o *kitsch*<sup>12</sup>.

Como foi possível perceber no desenvolvimento do referencial teórico desta monografia, durante toda a história do audiovisual ocorreram evoluções muito significativas, como a introdução do som no cinema mudo. Sobre as produções de terror, evidenciou-se o fato de elas serem caracterizadas pelo despertar do medo. Se aplicada a linguagem sonora nesse contexto, as composições ficam mais ricas em detalhes, incorporando mais sensações, para que o receptor absorva de forma mais aprofundada tudo o que a mensagem quer transmitir. Assim, a produção de significado por parte do espectador ocorrerá com muito mais clareza e facilidade.

---

<sup>11</sup> Disponível em: < Zed is Dead, Baby!: A HORA DO PESADELO (1984) (zedisdead-calamari.blogspot.com)> Acesso em 30 nov. 2020.

<sup>12</sup> Se caracteriza pelo exagero sentimentalista, melodramático ou sensacionalista.



A partir de agora é possível ter uma noção mais clara das relações entre cinema de terror, linguagem sonora e produção de significado. Portanto, para poder analisar o tema desta monografia, será delimitado o recorte da pesquisa por meio da metodologia.

### 3. METODOLOGIA

Esta pesquisa tem natureza qualitativa e de acordo com os autores Epstein (1987), Duarte (2005) e Barros (2005), essa linha de pesquisa é indispensável no estudo das ciências e neste trabalho tem o objetivo de não só mapear os fenômenos, como também compreendê-los.

Essa modalidade de pesquisa utiliza dados não-métricos para análise, portanto seu desenvolvimento é imprevisível por se tratar de dados não exatos. Desse modo, diferentemente da pesquisa quantitativa, que busca representatividade numérica, a pesquisa qualitativa se aprofunda em questões que expliquem o fenômeno.

O presente estudo combinou técnicas dos métodos análise de conteúdo e análise fílmica. Conforme explica Júnior (2005), a análise de conteúdo é um método que envolve investigar acontecimentos simbólicos por meio de diversas técnicas, criando assim uma descrição objetiva, sistemática e qualitativa e, neste contexto, do conteúdo no âmbito da comunicação.

Na visão de Júnior (2005), a análise de conteúdo é basicamente uma análise de mensagens. Essa análise cumpre os requisitos de confiabilidade e sistematicidade. É confiável, pois concede a oportunidade de pessoas diferentes, em variados momentos e separadas em diversas categorias chegarem à mesma conclusão. É sistemática, pois envolve vários procedimentos que são desenvolvidos em torno do mesmo objetivo e aplicando as mesmas metodologias em todo o conteúdo analisado.

De acordo com Krippendorff (1990), essa análise envolve algumas características fundamentais, entre elas: orientação empírica e exploratória, que são relacionadas aos fenômenos reais; ir além de noções normais de conteúdo, utilizando do sistema e comunicação; e a utilização de uma metodologia própria para que haja avaliação crítica da pesquisa e com resultados independentes.

Para Júnior (2005), os desdobramentos dos métodos de análise de conteúdo envolvem a junção do resultado de vários autores. Isso ocorre para que as informações se tornem mais atualizadas e mais ricas no decorrer do estudo. Além disso, para a validação dos resultados, é necessário que sejam definidos fatores que deem maior clareza, de modo que haja garantia de que os resultados sejam de fato exatos e verdadeiros.

A análise fílmica é caracterizada pela decomposição dos elementos que constroem o filme. Segundo Vanoye Goliot-Lété (2002), se trata de despedaçar, descosturar, desunir,

extrair, separar, destacar e denominar materiais que não podem ser percebidos quando unidos, somente quando analisados individualmente. Essa análise busca a compreensão de como esses elementos combinam-se para construir uma significação e um significado. Além disso, o analista pode utilizar uma espécie de reconstrução de algo fictício para fins de comparação. O autor aponta como uma “criação totalmente assumida” de quem está fazendo a análise.

Vanoye e Goliot-Lété (2002) apontam um limite para essa reconstrução. Isso se dá quando o filme reconstruído foge da essência e acaba se tornando outro filme. Dessa forma, deve-se estar atento a algumas falhas que podem ser cometidas, como por exemplo: o pesquisador pensa estar desconstruindo e interpretando, mas está somente descrevendo. Interpretar sem a desconstrução faz com que não haja a percepção profunda do assunto.

Tabela 1 - Comparação entre um espectador normal e um analista.

<b>ESPECTADOR NORMAL</b>	<b>ANALISTA</b>
Passivo, ou melhor, menos ativo do que o analista, ou mais exatamente ainda, ativo de maneira instintiva, irracional.	Ativo, conscientemente ativo, ativo de maneira racional, estruturada.
Percebe, vê e ouve o filme, sem desígnio particular.	Olha, ouve, observa, examina tecnicamente o filme, espereita, procura indícios.
Está submetido ao filme, deixa-se guiar por ele.	Submete o filme a seus instrumentos de análise, a suas hipóteses.
Processo de identificação	Processo de distanciamento.
Para ele, o filme pertence ao universo do lazer.	Para ele, o filme pertence ao campo da reflexão, da produção intelectual.
Prazer	Trabalho.

Fonte: livro Ensaio Sobre a Análise Fílmica.

O objeto de estudo escolhido para a pesquisa são as aberturas de *American Horror Story* (2011), série televisiva do gênero horror-drama, produzida por Ryan Murphy e Brad Falchuk, e que atualmente está em sua nona temporada.

Ao longo dos anos a série buscou seu diferencial e, apesar de ser uma antologia, em todas as temporadas os atores interpretam papéis diferentes. A cada uma das nove temporadas a série traz novas histórias independentes, com início, meio e fim. Boa parte do elenco reaparece no decorrer das tramas, porém, a cada temporada lançada os laços entre os personagens mudam.

A série possui uma construção atual, pois procura lançar uma temporada por ano desde que foi ao ar pela primeira vez. A primeira temporada foi lançada em 2011 e contém uma bagagem de séries e filmes clássicos, servindo como rica fonte de captação de dados. Por outro lado, a série difere do gênero clássico utilizando novidades em sua construção e deixando a capacidade de dados mais ampla. Por se tratar de uma série recente, aborda alguns dos medos da sociedade atual e faz referências a vários gêneros do terror.

Um fator importante para a escolha da série é a aprovação. Para se ter uma ideia de sucesso, segundo o site *Rotten Tomatoes*<sup>13</sup>, que avalia a aceitação da crítica e da audiência em geral, a série conseguiu 87% de aprovação dos críticos em sua nona temporada intitulada “1984” (2019), e 89% de aprovação pela audiência em sua segunda temporada, chamada “Asilo” (2012). Atingindo sua nona temporada e ultrapassando 100 episódios, a série reafirma o sucesso que faz a cada ano.

A escolha do objeto de estudo, neste caso, são as aberturas da série, que também se destacam dentro de toda a construção. As temporadas possuem aberturas distintas e introduzem a ideia que a temporada aborda. Entretanto, elas trazem uma semelhança: a música tema. Ela é utilizada como base em praticamente todas as aberturas das nove temporadas. Seu destaque é a construção sonora utilizada em conjunto com a música tema e as imagens, que são construídas de acordo com o assunto abordado em cada temporada. Diferente dos episódios que em alguns momentos possuem tom cômico, as aberturas direcionam o espectador para um ambiente de aspecto de terror, utilizando além das imagens uma combinação de sons de crianças, batidas, correntes, risadas, entre outros, e fornecendo mais dados para a análise.

Para este momento inicial de análise foram separadas as aberturas de cada uma das 9 temporadas. Essa seleção foi seguida da transcrição detalhada de toda a composição visual e sonora presente nas produções, como pode-se ver no exemplo a seguir:

---

<sup>13</sup> Site americano, agregador de críticas de cinema e televisão.

“Um corte acontece para uma casa inteira em chamas, logo em seguida essa mesma casa aparece inteira no chão, com apenas fumaça saindo dos escombros. Nesse momento o há um som semelhante ao de um motor que aos poucos vai desaparecendo. Algumas imagens de velas queimando, desenhos de demônios vermelhos em fundos pretos e cobras aparecem intercaladamente.

Um novo chiado de rádio com intensidade mediana começa a soar, acompanhado da foto antiga de uma criança que tem seus olhos totalmente brancos. ”

A partir dessa descrição a linguagem sonora utilizada foi identificada, com a finalidade de avaliar todas as características que se repetem, como sons diegéticos e não diegéticos por exemplo. Ou seja, foram identificadas as semelhanças e diferenças entre cada uma das nove aberturas, fazendo com que determinados padrões fossem percebidos. (A separação das aberturas e o reconhecimento e identificação das ondas sonoras foram realizados através dos softwares *Adobe Premiere* e *Audacity*.)

Essa etapa teve como base a essência da música tema, que é igual em todas as temporadas, mas se adapta conforme o tema abordado durante os episódios. Isso ajudou no processo de significação do terror nas aberturas da série, possibilitando a percepção dos significados que os sons atrelados às imagens transmitem.

Em seguida, a partir dessa avaliação, partiu-se para uma nova separação de categorias de análise. Nesse ponto todo o estudo das análises foi relacionado com as afirmações citadas no referencial teórico, a fim de embasá-las.

## 4. ANÁLISE

Nesse capítulo será explorada a presença sonora nas nove temporadas de *American Horror Story* e, conforme apresentado na metodologia, este estudo está delimitado apenas às aberturas e não ao conteúdo dos episódios em si. Nessa etapa haverá um desdobramento e uma análise aprofundada sobre o som no audiovisual de terror.

Em 2021, a série *American Horror Story* alcançou sua nona temporada. A quantidade de episódios a cada uma delas varia de 10 a 13. Há uma abertura própria para cada temporada, que se repete em todos os episódios e esta abertura ocorre logo após a cena inicial de cada capítulo.

As aberturas têm duração de 1 minuto. Em termos estéticos, como apresentado na figura 8, elas utilizam cenas reais de gravações que mostram cômodos escuros, fotos antigas de crianças, eventos sobrenaturais, fogo, sangue e alguns tipos de fobia. Quando isso não ocorre, há trechos de animação que variam entre desenhos brancos em um fundo escuro e desenhos pretos em fundo vermelho.

Figura 8 - Representações visuais das aberturas



Fonte: Aberturas de *American Horror Story*

Em quase todas as aberturas e em determinados momentos há a utilização de um filtro de aspecto envelhecido, cuja cor amarelada, ruídos visuais e flashes granulados reforçam essa ideia. Acompanhado a isso há um chiado no som, que remete a rádios antigos e interferência sonora.

A série faz o uso de cenas incomuns na vida real para compor as aberturas, como apresentado na figura 9, na qual há uma criança saindo de dentro de um colchão e uma criatura flutuando. Em grande parte das cenas, medos comuns são expostos. As aberturas intercalam imagens de morte, espíritos, escuridão e seres sobrenaturais, mas também exibe um ser comum na vida real: a criança. Nesse sentido a nona temporada se opõe às outras e se destaca por apresentar pessoas reais em maior proporção em relação ao sobrenatural.

Figura 9 - Acontecimentos incomuns na vida real



Fonte: Aberturas de *American Horror Story*

O contraste de luz e cor nas imagens também é muito recorrente, e com exceção da abertura do circo, que possui mais iluminação, a série aproveita esse contraste de luzes para destacar objetos e criaturas.

Também é característica das aberturas a inclusão dos créditos, nos quais aparecem o nome dos atores principais e equipe técnica que fazem parte do episódio. Em todas as nove temporadas a série utiliza a mesma fonte própria, mas de forma temática e de acordo com a ambientação.

Na primeira temporada, é utilizado um fundo preto com a fonte em branco, já na segunda temporada o fundo preto permanece, mas as letras são alaranjadas. Na quinta temporada, que se passa em um hotel, são utilizadas letras temáticas em neon de cor laranja, que representam as placas dos hotéis americanos. As demais aberturas utilizam a fonte em cor branca e o texto é localizado por cima das imagens que aparecem ao fundo (figura 10).

Figura 10 - Fonte das aberturas



Fonte: Aberturas de *American Horror Story*

Em todas as temporadas há a utilização da música tema como base. Essa música é modificada a cada temporada de acordo com o assunto abordado. Em alguns momentos ela é mais intensa, com sons graves ou agudos, e em outros é mais moderada. Na quarta temporada, que retrata o circo, a trilha é composta por sons de atrito entre balões, representando os palhaços que trabalham com balões. Isso será explorado no decorrer da análise.

Um fato bastante recorrente é a variação de intensidade da música em todas as aberturas. O autor utilizou um ritmo de batidas calmo, seguido de um aumento rápido na intensidade do som e conseqüentemente causando uma quebra na tranquilidade da música.

Apesar dos *jumpscare*<sup>14</sup> na música seguirem um ritmo, eles se apresentam em momentos inesperados. Distribuídos em um espaço de tempo por vezes curto e por vezes longo, esse contraste sonoro aparece de surpresa para o espectador.

O silêncio é utilizado em momentos específicos. Grande parte desses momentos acompanha uma cena mais escura ou sem criaturas. De modo geral, as nove aberturas contemplam o cenário de suas respectivas temporadas e é possível utilizar algumas delas como modelo, como por exemplo:

<sup>14</sup> *Jumpscare*: Sua tradução literal é “pulo de susto”. É uma técnica utilizada em produções audiovisuais com o intuito de assustar o público.



- A primeira temporada apresenta crânios, porões e muitas fotos de crianças, que são aparições que se relacionam com os espíritos da temporada e com o personagem mais importante da história, uma criança.
- A segunda abertura mostra uma série de seres e eventos dentro de um asilo, como pessoas idosas, pessoas em cadeira de rodas ou amarradas à cama, ilustrando o episódio que se passa inteiramente dentro de um asilo.
- A terceira temporada remete às bruxas e feiticeiras, que na abertura são representadas por bonecos e animais de vodu<sup>15</sup>, e por pessoas vestindo roupas totalmente pretas e que cobrem o corpo todo.
- A temporada quatro aborda o tema do circo. Palhaços, malabaristas mágicos e outras atrações de circo representam a maior parte da abertura, e em alguns momentos são utilizados esqueletos e pessoas deformadas para a composição visual.
- Na temporada de número 5, os produtores abordam a temática de “hotel”, retratada por ambientes com quartos, corredores e letreiros neon, que representam placas de hotéis americanos.
- A trama da sexta temporada é a gravação de um filme que ilustra a vida de uma família, no entanto, a abertura não utilizou imagens para sua composição, somente a música tema da série.
- A abordagem da sétima temporada envolve as eleições presidenciais dos Estados Unidos. Na abertura são utilizadas desde máscaras dos antigos candidatos à presidência, até animais mortos e caixões que representam a história.
- Explosões, incêndios, fumaça e crânios são utilizados na temporada de número 8, que envolve uma ambientação pós-apocalíptica, na qual a maior parte da humanidade já está extinta.
- A estética da nona temporada envolve um aspecto mais retrô. As aberturas seguem o mesmo estilo, com uma edição visual que faz com que a imagem se assemelhe a de uma televisão de tubo antiga. São utilizadas imagens mais

---

<sup>15</sup> Vodun: é uma religião de origem africana, de raiz semelhante ao candomblé praticado no Brasil.

descontraídas, com pessoas dançando ou relaxando, mas também mescladas com filmagens de sangue, facas e fogo.

Todas as sequências trazem a essência da temporada e como exemplo disso pode-se citar a presença de palhaços em uma produção que aborda o circo, e a de máscaras dos ex-presidentes dos Estados Unidos em uma temática que aborda eleições. Na maioria dos casos as imagens são gravadas em ambientes internos, como porões, quartos, salas, corredores ou galpões. Quando isso não ocorre, as cenas são gravadas em locais abertos, como gramados por exemplo.

De modo geral, as aberturas não apresentam uma história cronológica e as imagens são distribuídas de forma desordenada, o que torna a inclusão sonora ainda mais importante, já que para o espectador atribuir um sentido a cena precisa construir significado. Dessa forma, o som é essencial para que as produções audiovisuais de horror transmitam medo, e partindo desse ponto nesse capítulo será apresentada a utilização desse recurso nas aberturas da série *American Horror Story*.

Cada uma das aberturas das temporadas da série possui características sonoras individuais que as diferenciam, embora a essência da música tema esteja presente em todas elas. O efeito de som mais recorrente é o ruído intenso inesperado e na maior parte das aberturas a série apresenta a música com um compasso menos intenso, que ocasionalmente se transforma em um barulho de intensidade alta e súbita. Esse ruído brusco é acompanhado de um corte na imagem, seguido do movimento de um ser não humano, de um monstro, de crianças, vultos, sangue ou até mesmo de um fragmento dos créditos da série, todos imprevistos.

O sentido que o espectador pode atribuir a esse som acontece a partir do momento em que a informação é processada e transformada em suspense. Nesse momento são criadas as dúvidas, incertezas e expectativas na mente de quem está assistindo.

No instante em que o indivíduo não sabe o que pode acontecer na cena e nem pode ver seres ou objetos se aproximando, se torna vulnerável a um possível ataque, mesmo tendo consciência de que não é real e conseqüentemente, surge o medo. Isso acompanha o que foi visto no referencial teórico com Rodríguez (2006), que entende que o receptor retira do mundo somente os elementos que agregam em sua sobrevivência.

Em seguida, mesmo que no corte da imagem apareçam só os créditos por exemplo, o som abrupto que acompanha essa imagem é processado pelo espectador e interpretada como um ataque. Como o emocional do receptor já pode estar frágil por causa de toda a construção de suspense que já foi feita até então, ele se assusta. Logo em seguida o compasso mais calmo se apresenta novamente, repetindo o processo anterior e intensifica cada vez mais o sentimento de medo que o acompanha.

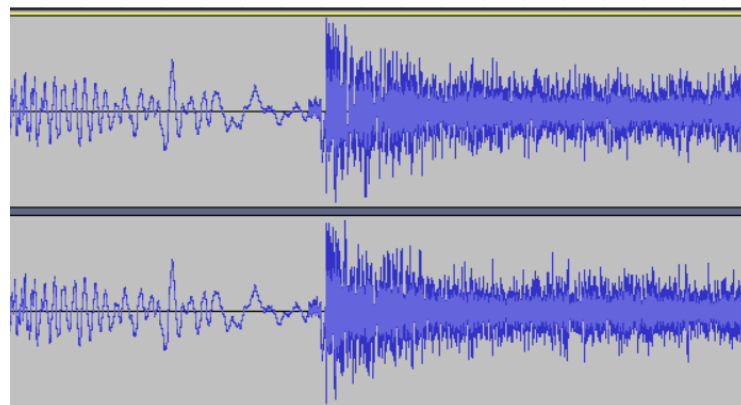
Nos próximos subcapítulos serão apresentadas as categorias de sons com os padrões encontrados durante as aberturas das nove temporadas da série.

#### 4.1 O PULO SONORO

Essa categoria aborda o *Jumpscare*. Ele é caracterizado pela mudança brusca de som ou imagem, e é muito utilizado na maioria das aberturas, que aproveitam duas estratégias para utilizar essa técnica que são as próximas a serem analisadas.

A primeira estratégia é o silêncio, comumente utilizado no gênero. Como será apresentado, ele anda lado a lado com o *jumpscare*, despreparando o psicológico do espectador para receber o susto. A segunda é a repetição, que tem o objetivo de acostumar e aliviar a mentalidade do espectador para receber o terror.

Figura 11 – Momento exato da onda sonora de um jumpscare

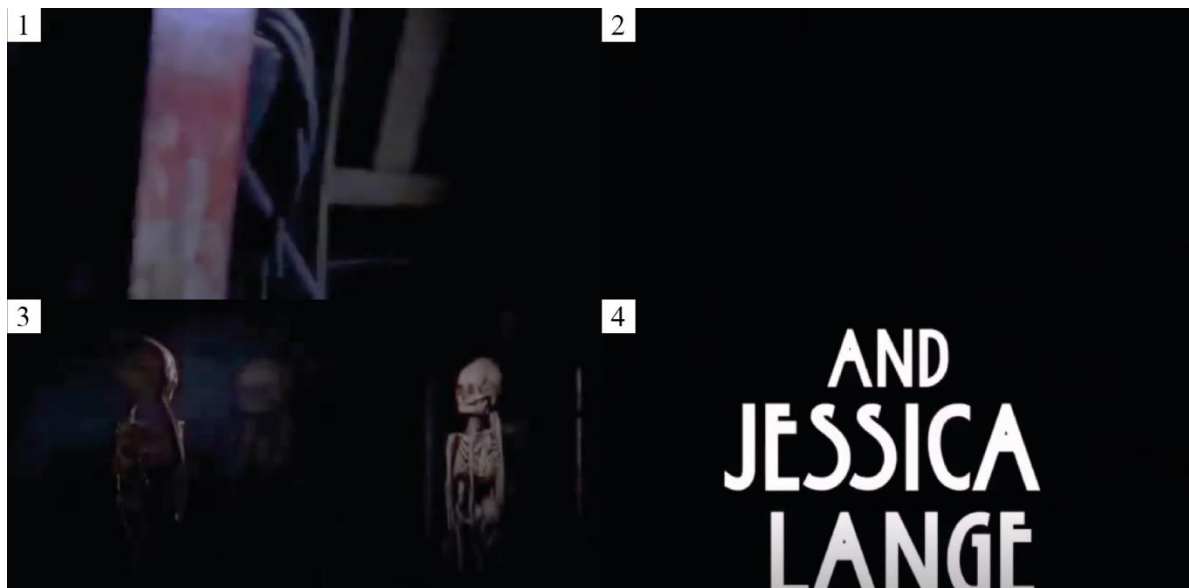


Fonte: Aberturas de *American Horror Story*

Como visto anteriormente, para Bishop (*apud* LIMA, 2018), o *jumpscare* é utilizado unicamente para causar pavor e medo a quem assiste. Na maioria das aberturas analisadas, essa técnica aparece no momento em que o ambiente fica mais escuro e que a música tema supostamente se encaminha para desaparecer. Em seguida, essa mudança repentina na intensidade do som causa um susto no espectador, estimulando o medo e liberando adrenalina.

Na cena retratada na figura 12, a técnica do *jumpscare* ocorre no momento em que o espectador passa a acreditar que nada pode acontecer, uma vez que a música está calma e as imagens passam clareza do que está acontecendo ou estão totalmente escuras. Dessa forma, o espectador se sente seguro e no controle das cenas e acaba por ser surpreendido. O fator mais curioso é a escolha pela aparição do crédito no momento de elevação brusca da música. A sequência de planos ocorre somente com o som em uma tela escura ou com os créditos, na qual esse som vai aumentando e diminuindo. As produções deixaram de utilizar a imagem como tentativa de susto deixando todo seu investimento no áudio, mais especificamente no silêncio e no *jumpscare*, na tentativa de causar terror.

Figura 12 - O terror dos créditos



Fonte: Abertura da temporada 1 de *American Horror Story*

A sequência de cenas da figura 12 ilustra um *jumpscare* da primeira temporada. No primeiro quadro a câmera está parada e há um ambiente escuro e vazio, com uma coluna e uma cadeira velha. No segundo quadro há escuridão completa, fazendo uma transição rápida para o terceiro quadro, que contém um esqueleto se olhando no espelho. Essas cenas estão acompanhadas de um silêncio, mais especificamente, um ruído de rádio de intensidade muito

baixa e quase imperceptível e ao avançar para a imagem do quarto quadro, há um aumento brusco no som.

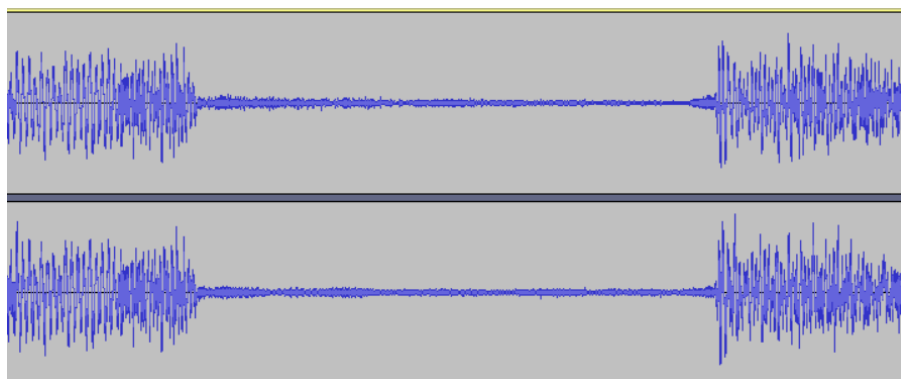
Além desses exemplos, nas aberturas das temporadas mais recentes o autor utiliza a técnica de *jumpscare* em alguns momentos fora do tempo da música, o que não costuma ocorrer nos fragmentos analisados. O produtor pode estar usando essa estratégia para pegar o espectador desprevenido, já que as primeiras temporadas podem tê-lo habituado nas marcações de tempo. Ou seja, quando o observante acha que se adaptou aos momentos de susto, o autor utiliza a técnica fora do ritmo para surpreender.

Isso ocorre na temporada 8, por exemplo. As marcações da música tema são bem claras e os aumentos repentinos de intensidade do som são bem organizados. Porém, em determinados momentos essa ampliação de potência ocorre fora do tempo da música, surpreendendo quem assiste e ouve.

#### 4.2 A QUIETUDE DO MEDO

Essa categoria é definida pelo silêncio, que é caracterizado pela ausência ou quase ausência do som. Conforme visto anteriormente, Rodríguez (2006) expôs que o silêncio representa angústia, aflição ou suspense. Isso porquê há a impressão de que está tudo vazio, criando uma expectativa em quem assiste. Em grande parte das aberturas a escassez de som é utilizada na tentativa de envolver o espectador e criar um ambiente de dúvida, deixando o público mais suscetível ao susto.

Figura 13 - Momento exato na linha do tempo do som que ocorre o silêncio (Trecho com 1,5 segundos de silêncio)



Fonte: Aberturas de *American Horror Story*

Em algumas temporadas o silêncio é usado acompanhado de imagens que mostram ambientes vazios ou pouco iluminados. Essa técnica cria o sentimento de vulnerabilidade em relação ao que está ocorrendo na tela. Como mostra a figura 14, a cena tem a intenção de deixar o espectador apreensivo e esperando algo sair do buraco no porão. Toda essa sequência ocorre sem a presença de som, o que aumenta a intensidade da espera.

Figura 14 – Buraco no porão



Fonte: Abertura da temporada 1 de *American Horror Story*

No primeiro quadro da figura 14, a cena inicia-se em preto. No segundo quadro há um deslocamento lateral da câmera, que revela um porão escuro com um pilar e escombros. No quadro 3, após o deslocamento lateral completo da câmera, identifica-se um buraco no chão do porão. No quadro 4 ocorre um *zoom* de câmera focando cada vez mais no buraco, como se o espectador estivesse aproximando. Nesse trecho o áudio envolve silêncio em conjunto a lapsos de barulhos semelhantes ao de portões enferrujados sendo abertos. Na cena em questão é provável que o público fique angustiado e tenha expectativa de que algo saia do local desconhecido.

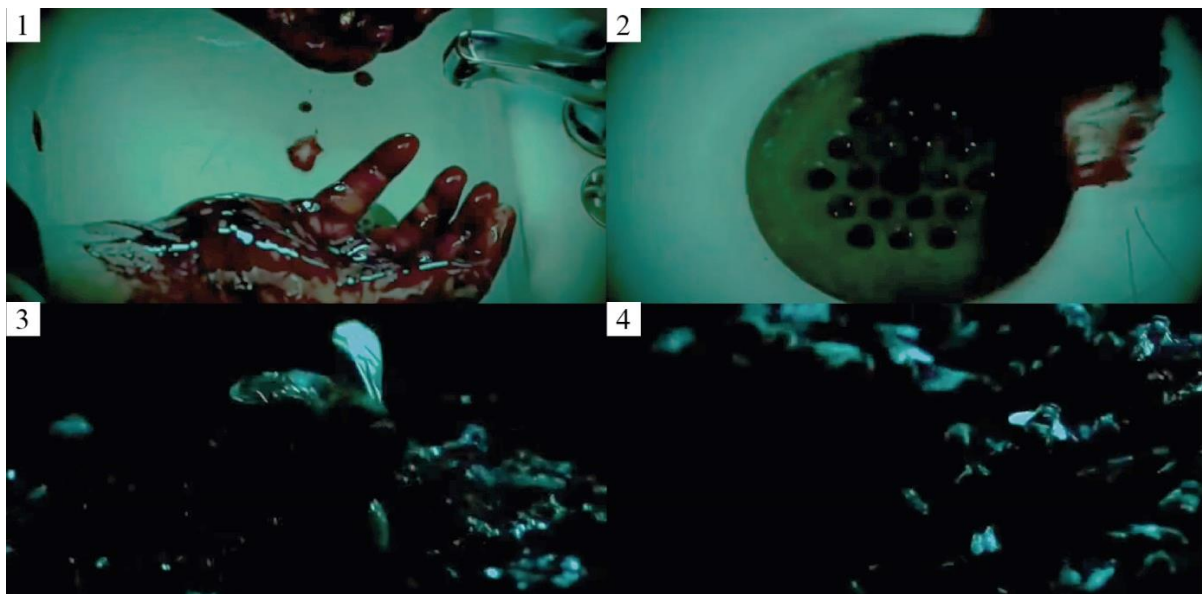
Esse sentimento de dúvida vai acompanhar o espectador em todas as aberturas, e em grande parte delas haverá *jumpscare* (explorado na categoria anterior), quando não a aflição será alimentada.

Uma vez que o silêncio é parte da realidade das pessoas, ele consegue ser um forte aliado do terror no papel de assustá-las. A série emprega o silêncio em suas aberturas como

uma ferramenta de aproximação. Em algumas temporadas pode-se notar a ausência de ruído seguida de um gradativo aumento na intensidade do som.

Na sétima temporada a abertura inicia desta forma: silêncio seguido do aumento do som de um trem. Nesse instante a intenção é a de transmitir ao público a sensação de que há um trem se aproximando para atropelar o espectador, e neste momento o espectador se torna mais vulnerável a possíveis sustos. O som seguinte é repentino e intenso, ou seja, há uma combinação entre o silêncio, o aumento de intensidade e o *jumpscare*.

Figura 15 – Uma mão lava a outra

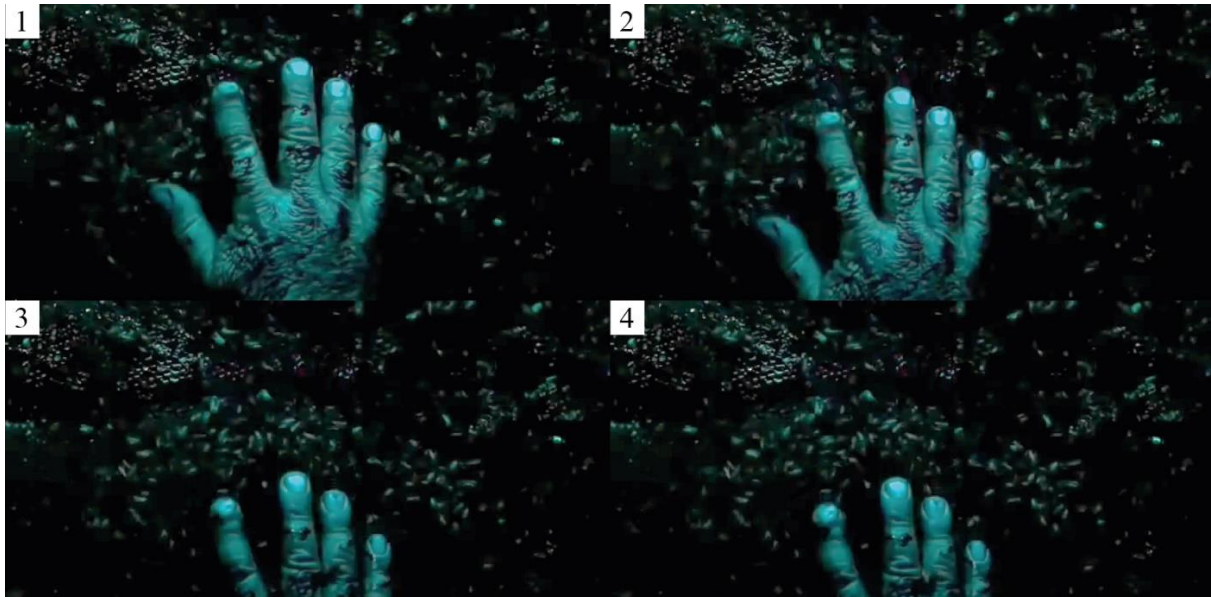


Fonte: Abertura da temporada 7 de *American Horror Story*

A figura 15 apresenta as imagens que acompanham a abertura descrita acima, desde o momento de silêncio e do trem se aproximando até o último momento antes do brusco aumento da intensidade do som. No quadro 1 há uma mão coberta de sangue sendo lavada em uma pia, e no quadro 2 o sangue escorrendo pelo ralo em decorrência da lavagem. O terceiro quadro apresenta um corte que mostra uma mosca caminhando em uma superfície que se assemelha à terra. E por fim, o último quadro exibe outro corte que apresenta várias moscas percorrendo o mesmo local.

Essas imagens podem criar uma dúvida na cabeça do espectador, pois não há relação de causa e consequência clara, e em complemento às cenas o som de trem ao fundo alimenta a expectativa de desfecho para essa composição. A cena seguinte, que além de completar essa pequena história, pode causar susto, já que é acompanhada de um *jumpscare*.

Figura 16 – Uma mão lava a outra: Desfecho



Fonte: Abertura da temporada 7 de *American Horror Story*

A figura 16 ilustra o *jumpscare* da cena e o encerramento da dúvida criada anteriormente. Do quadro 1 ao 4 há movimento feito pelas moscas que, em equipe, estão transportando uma mão da parte de cima da tela até sair pela parte de baixo.

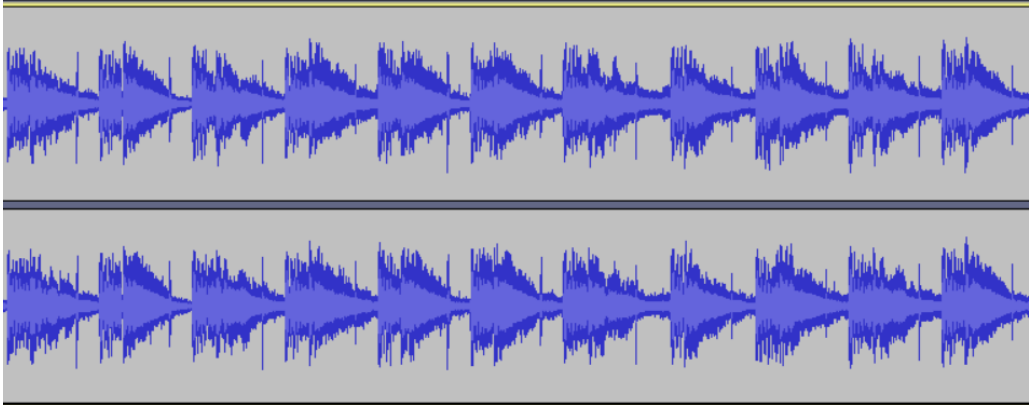
O silêncio criado anteriormente foi importante para esta cena, uma vez que estabelece suspense, dúvida, ansiedade e cria expectativa no público. Desta forma, o *jumpscare* subsequente teve muito mais êxito no final dos quadros, finalizando com excelência a intenção do produtor.

#### 4.3 O RITMO HABITUA

Essa categoria trata da repetição. Quando não há uso do silêncio para anteceder o *jumpscare*, o autor utiliza da repetição de batidas ou efeitos. Outro nome que pode ser dado para essa categoria é ritmo. De acordo com Santaella (2001) essa repetição faz com que o espectador relaxe por um momento de prazer e logo crie expectativa, tendo um efeito parecido com o do silêncio e trazendo oportunidade para a aplicação do *jumpscare*.



Figura 17 - Sequência ondas sonoras de batidas repetidas em uma das aberturas



Fonte: Aberturas de *American Horror Story*

Como exemplo disso a obra destaca uma batida ou insere um novo som de instrumento que se repete na música, com o objetivo de criar desconfiança no espectador, que com o tempo se dissolve com o restante da música. Isso ocorre pois, com a repetição do som por um determinado período de tempo, o espectador acaba se habituando com o ritmo, o que torna o inesperado efetivo. Nesse instante, em que a música não tem mais uma importância relevante para o espectador, a sequência tenta surpreender com a elevação brusca da intensidade, podendo causar o medo.

Figura 18 – Carne na cartola



Fonte: Abertura da temporada 7 de *American Horror Story*

Na figura 18, exibida na sétima temporada, por exemplo, há a repetição da batida que acompanha a primeira cena. No momento em que o espectador está apreensivo ocorre o *jumpscare* no som, que é seguido pela segunda imagem na qual há uma aproximação do mágico, que está retirando um pedaço de carne ensanguentada da cartola. Esta é uma cena popular e que comumente retrata um coelho vivo sendo retirado da cartola, e, portanto, esta versão pode causar estranhamento e desconforto, possuindo potencial para causar susto.

Isso reforça ainda mais a teoria de Santaella (2001), que a repetição, acalma o espectador. Os produtores utilizaram uma imagem comum de um mágico tirando algo de dentro da cartola associado ao som repetitivo, acostumando o ouvido de quem acompanha. Em seguida, utilizaram um som de maior intensidade, acompanhado por uma imagem não pertencente ao cotidiano com a finalidade de surpreender nos dois sentidos.

Outro exemplo bastante claro da repetição é a característica da música tema. Nas nove temporadas a série conseguiu utilizar a mesma música com diversas formas de adaptação. Essa recorrência da música possui o mesmo efeito dos sons individuais: quanto mais se repete, mais o público se habitua, e isso pode ser utilizado a favor do terror.

No entanto, pelo fato das duas primeiras temporadas seguirem um padrão de uso do *jumpscare*, pode ser que o emprego similar deste recurso diminua o efeito que ele possa causar. Esse fato abre possibilidade para a abertura retirar alguns *jumpscares* do ritmo, pegando o espectador de surpresa. Isso acaba por ser bastante recorrente da terceira temporada em diante, pois passa a confundir o espectador.

Desta forma, quando utilizada de forma estratégica, a repetição agrega a construção do horror, seja com o intuito de causar ansiedade e de surpreender o público desprevenido ou para relaxá-lo para uma possível surpresa futura.

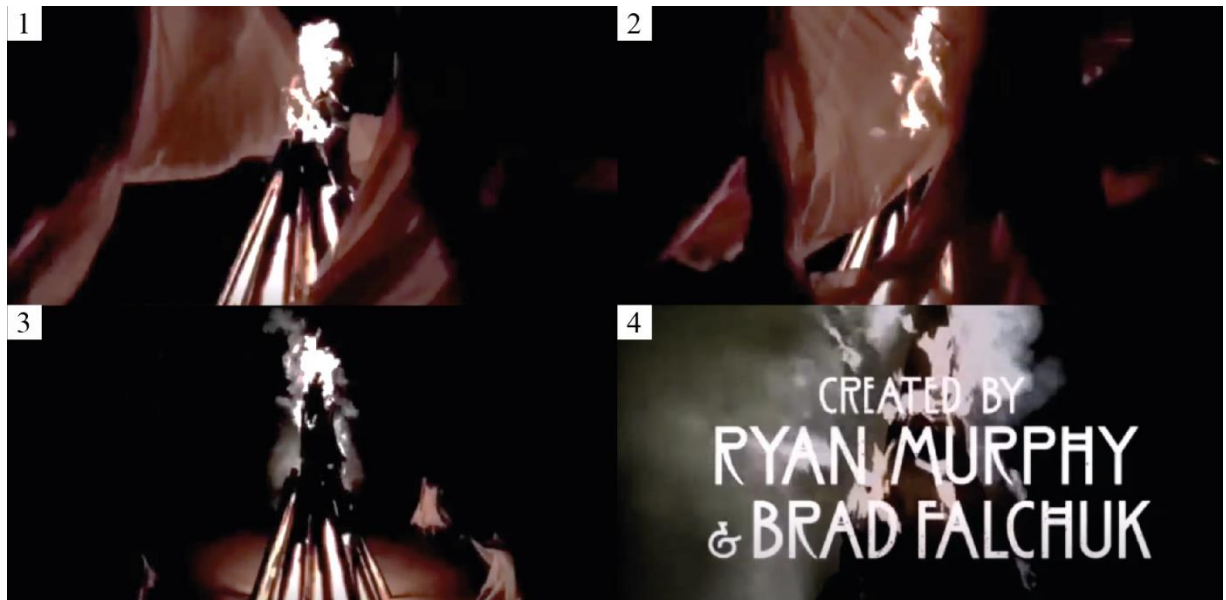
#### 4.4 VISUALIZANDO O SOM

Essa categoria trata dos sons diegéticos *on-screen*. Eles são caracterizados pelo som que pode ser ouvido pelo personagem e tem sua origem reconhecida. De acordo com Barnwell (2013, apud Nepomuceno, 2020), é o som produzido durante o processo de desenvolvimento da cena e utilizado dentro do universo do filme. No material utilizado há

utilização desses sons em momentos breves e específicos, como no aparecimento de fogueiras, trovões e objetos de vidro sendo quebrados.

As aberturas buscam utilizar estes sons como uma forma de aproximar o espectador ao universo do filme. Citando a fogueira como exemplo, é sabido, de forma geral, que a mente humana reconhece o fogo como algo perigoso. A figura 19, que contém cenas da abertura da terceira temporada, mostra algumas pessoas dançando ao redor de uma grande fogueira, o que pode representar rituais que envolvem a queima de pessoas e animais ou a invocação de espíritos. Para o espectador, isso pode representar perigo, pois enquanto essa cena acontece os efeitos sonoros do trepidar das chamas induzem o espectador a imaginar o universo em questão, tornando-o uma possível vítima.

Figura 19 - Ritual na Fogueira



Fonte: Abertura da temporada 3 de *American Horror Story*

No primeiro quadro da figura 19 a câmera está parada e aparecem várias pessoas pulando e dançando ao redor de uma fogueira, que possui pelo menos o dobro do tamanho dos personagens presentes. Neste instante há somente um som grave de alta intensidade ao fundo, que se assemelha ao de uma furadeira. Em seguida, no segundo quadro, a câmera permanece parada enquanto os personagens se deslocam para o lado, com suas roupas longas se balançando, enquanto o som permanece o mesmo. No terceiro quadro, há uma mudança de ângulo e a cena dos personagens se movendo prossegue. O som grave diminui de intensidade e um novo som surge, o barulho do fogo começa a aparecer vagarosamente. O quarto quadro apresenta um crédito em primeiro plano e a fogueira vista de um terceiro ângulo, sem as

pessoas em torno. Nesse momento o som de fundo é somente o do trepidar da fogueira, ou seja, um som diegético *on-screen*.

#### 4.5 DE ONDE ISSO VEM?

Esse subcapítulo aborda a categoria dos Sons diegéticos *off-screen*. Segundo Nepomuceno (2020) essa categoria é caracterizada pelo som que pode ser ouvido pelo personagem, mas que tem sua origem desconhecida. Esse recurso é pouco utilizado nas aberturas da série para a criação de terror, e mais especificamente, ocorre uma vez nas nove produções em questão.

Após entender que o som *off-screen* pode tornar o espectador mais suscetível à preocupação e à ansiedade, nota-se que os produtores optaram por não utilizar essa técnica recorrentemente. No entanto, essa categoria pode ser muito relevante no momento da produção de sentido no observante e poderia ter sido melhor explorada.

Como pode ser observado na última cena da sétima temporada, duas mãos algemadas são exibidas e já não há mais música tema, enquanto que o som de correntes de ferro sendo arrastadas pelo chão ecoam. Por se tratar do final da abertura, a composição dessa cena é muito relevante na tentativa de criar uma atmosfera de dúvida no espectador. Apesar de haver uma pessoa algemada, pode haver alguém ainda a solta. Ou seja, posto que é a última cena da abertura, seu desfecho será totalmente criado na imaginação do espectador.

Figura 20 - Mãos presas, imaginação livre



Fonte: Abertura da temporada 7 de *American Horror Story*

No primeiro quadro da figura 20 a câmera está fixa e na tela há fumaça, o logo com o nome da temporada aparece incompleto e há um borrão das mãos acorrentadas, que surgem no quadro seguinte. Não há som acompanhando a cena neste momento. No segundo quadro, as mãos algemadas já aparecem com seus dedos entrelaçados, e complementando a cena há o som de correntes sendo arrastadas pelo chão. Nos quadros 3 e 4, a câmera se mantém estabilizada enquanto as mãos balançam vagorosamente na tela, por cerca de 1 segundo, até finalizar a abertura. Nesses dois últimos quadros, o barulho das correntes vai diminuir como se a pessoa que as tivesse arrastando parasse de se mover.

#### 4.6 SONS NÃO DIEGÉTICOS

Essa categoria é caracterizada por sons que o personagem não pode escutar, mas que podem ser ouvidos pelo público. Segundo Nepomuceno (2020), essa técnica é realizada na pós-produção, já que o personagem não depende desses sons para atuar. Desta forma, essa categoria se torna mais flexível, uma vez que pode ser facilmente complementada, caso necessário, sem comprometer o andamento das produções.

Em todas as aberturas analisadas, esse recurso foi muito utilizado, mostrando sua importância na construção do horror. Ora auxiliando o *jumpscare*, ora acompanhando a música, essa técnica auxilia na ambientação e na conquista do observador na maioria das cenas. Como exemplificado na figura 21, enquanto os braços saem do colchão e agarram a mulher, existem batidas de algum instrumento e o som que caracteriza o *jumpscare* compõe a trilha. Esses sons não estão sendo percebidos pelos personagens, somente pelo público. Portanto, sons não diegéticos têm a intenção de criar um desconforto e, posteriormente, causar susto no espectador.

Figura 21 - Monstro do colchão



Fonte: Abertura da temporada 5 de *American Horror Story*

A figura 21 possui 4 quadros de câmera parada. No primeiro, pode-se ver uma mulher deitada em uma cama com os olhos fechados. No quadro 2, algumas mãos saem de dentro do colchão envolvendo a personagem. No quadro seguinte, é possível ver a mulher acordada com a expressão de pavor, querendo entender o que está acontecendo, enquanto as mãos continuam a tocá-la. No quadro de número 4, ela começa a se debater, tentando retirar as mãos de seu corpo, claramente desesperada.

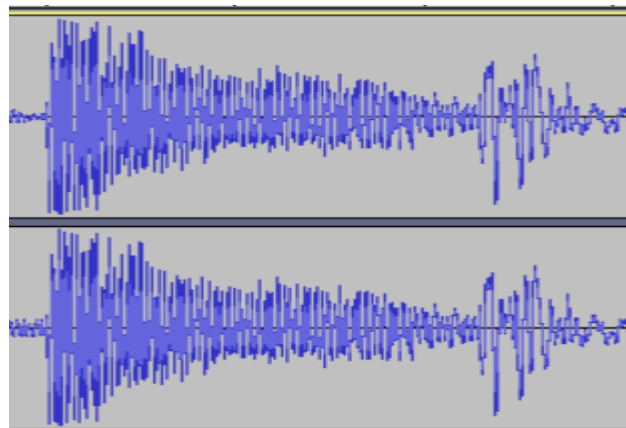
Essa sequência de imagens manifesta a intenção do autor em transmitir o medo por meio do aparecimento dos braços não identificados e além disso tem o intuito de estimular o incômodo, devido à invasão de privacidade e do abuso praticado na cena. Todos esses sentimentos são manifestados com a ajuda dos sons não diagéticos pós produzidos. Ou seja, a criação do terror nesse momento não depende dos atores ou dos ruídos criados no ambiente da cena, mas dos sons que foram desenvolvidos especificamente para que a mente do espectador seja atraída para o horror.

#### 4.7 ECO... ECO... ECO...

Essa categoria é caracterizada pela repetição de um som que diminui gradativamente (ilustrado na figura 22), e é utilizado para remeter a um ambiente amplo e vazio. De acordo

com Rodríguez (2006), o som pode ser manipulado na tentativa de intensificar as sensações do espectador, e o eco é um exemplo disso. Por muitas vezes as aberturas utilizam essa técnica com o objetivo de criar uma sensação de solidão. Nesse contexto, o observador, imerso na história da abertura, acaba por se sentir vulnerável e desprotegido.

Figura 22 - Eco representado por uma onda sonora que se repete uma vez



Fonte: Aberturas de *American Horror Story*

Na figura 23, há um ambiente relativamente escuro contendo somente banheiras cobertas por lençóis. De primeiro momento, o espectador busca decifrar que lugar é esse e o que acontece ali, enquanto um som agudo, semelhante ao de uma engrenagem enferrujada, ecoa. A tentativa da cena é a de inserir o espectador em uma visão de primeira pessoa. Então surge uma sensação de ambiente fechado e vazio que virá a ser interrompido no momento em que a cena atinge o quarto quadro da figura 23. Nesse instante o observador percebe que dentro de uma das banheiras há uma pessoa mais velha paralisada, e isso pode levá-lo a questionar se um possível assassino coloca suas vítimas nesse lugar.

Figura 23 - Sala das banheiras



Fonte: Abertura da temporada 2 de *American Horror Story*

O primeiro quadro da figura 23 mostra uma parede de tijolos. Nesse momento, a câmera se desloca sentido esquerda-direita até revelar a sala das banheiras. Imediatamente a posição da câmera se estabiliza, como mostra o quadro 2. Um som agudo de engrenagem enferrujada ecoa e permanece até o último quadro. O terceiro quadro mostra um clarão de luz vermelha que passa rapidamente pela cena, que já se encaminha para o quadro número 4. Nesse instante aparece a imagem de uma pessoa mais velha paralisada, enquanto a câmera se desloca lentamente sentido esquerda-direita.

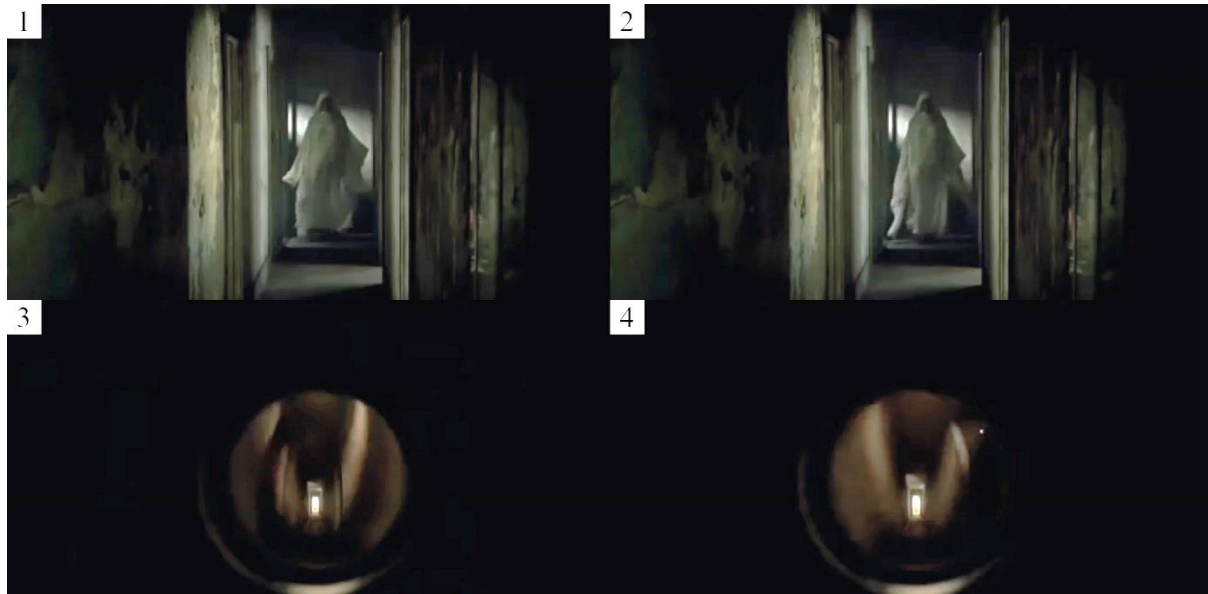
O eco pode vir a ser de extrema importância na construção de uma cena de terror, já que tem a capacidade de transmitir a sensação de solidão e vulnerabilidade, dois fatores relevantes na estrutura do gênero horror. Além disso, a construção envolvendo um ambiente incomum, como é o caso da sala de banheiras, associada ao eco, reforça a ideia de que o local pode ser maior do que se pode ver na cena. Como observado na figura 23, embora tenha sido revelada a presença de pessoa, esta se mostra imóvel e não esboça reações, ou seja, não interrompendo a sensação de vulnerabilidade do espectador.

Outra cena que pode causar isolamento e vulnerabilidade ao espectador é a cena ilustrada na figura 24. Enquanto há um som agudo ecoando, o que sugere um espaço amplo, dois corredores aparecem na tela. Uma dessas passagens conta com a presença de uma entidade que está flutuando e bloqueando o caminho. Nesse cenário o sentimento causado pode ser o de medo por estar vendo um ser desconhecido e sobrenatural.



As passagens seguintes se mostram vazias, e por retratar um olho mágico, sugere que algo desconhecido para o espectador está para chegar. Os sons que ecoam nesse ambiente reforçam a ideia de um corredor grande e vazio. Desse modo, o público fica aflito esperando para que algo aconteça nesse corredor, mesmo consciente de que poderá ter medo caso algo apareça.

Figura 24 - Corredores



Fonte: Abertura da temporada 5 de *American Horror Story*

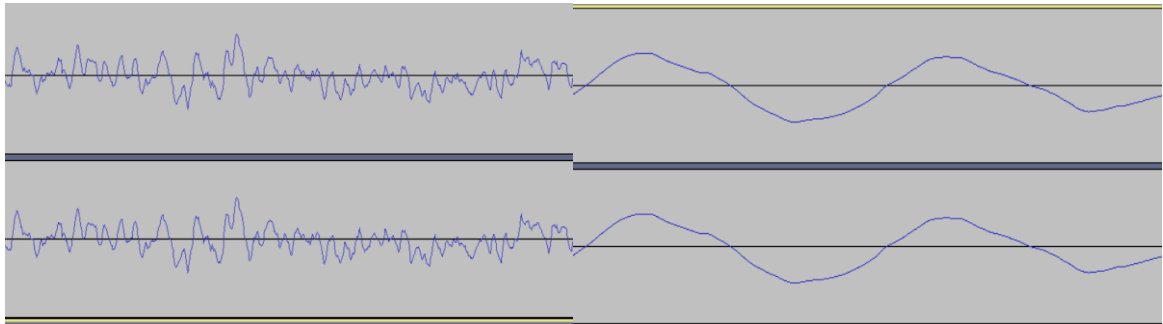
No primeiro quadro da figura 24, uma espécie de fantasma flutua acima do chão e ao observar o segundo quadro, percebe-se que ele permanece parado, mas sua vestimenta branca tremula. Seguindo para o terceiro e quarto quadro, percebe-se a movimentação para frente pelo corredor vazio. Ao longo desses quatro quadros, um som de corneta ecoa. Esse som parece se mover cada vez mais pelo espaço, transmitindo a ideia de profundidade e causando medo ao público, gerando um sentimento de vulnerabilidade.

#### 4.8 SONS ESTRIDENTES

Esse grupo trata dos sons particularmente agudos. Os sons caracterizados como agudos são os que contêm uma maior frequência de ondas (figura 25), medidas pelos *Hertz*. Em algumas temporadas, como a quarta e quinta, são utilizados alguns sons agudos de alta

intensidade, como o som do atrito entre dois pedaços de ferro. Por ter uma potência mais alta, esses sons causam desconforto ao ouvido humano, desviando a atenção do espectador e fazendo com que perca o foco em desvendar os mistérios. Isso pode facilitar o estímulo do medo, por meio das outras técnicas.

Figura 25 – Frequência de ondas agudas/Frequência de ondas graves (Trechos de 1 segundo)



Fonte: Aberturas de *American Horror Story*

Para Epstein (2004), os indivíduos têm a capacidade de controlar suas opiniões e argumentos, mas não os fatos. Levando isso em consideração, entende-se que esses sons mais agudos podem ser utilizados para causar desconforto e irritabilidade no espectador, já que ele não possui controle sobre isso. Essas reações causadas são utilizadas como um estímulo para tirar a atenção do espectador, deixando-o suscetível ao susto.

Em algumas temporadas da série essa técnica é aplicada associada a imagens que causam inquietação ou perturbação. Na temporada *Hotel*, há o emprego de sons agudos constantes enquanto que na tela aparece uma mulher passando batom no rosto inteiro descontroladamente. Inicialmente o espectador pode sentir desconforto e ficar confuso, já que além de ser um som agudo, sua intensidade é alta.

Na sequência desse som, há um *jumpscare*. A série utilizou essa oportunidade visto que que o público estaria parcialmente desorientado devido à cena do batom. Como apresenta a figura 26, a quarta cena por si só não parece causar tanto medo, já que há somente a imagem e uma mão segurando um corrimão de escada. Porém, dado o contexto sonoro e as imagens anteriores, o espectador pode até estar tentando controlar suas opiniões, como citado anteriormente, mas o fato de que o som vai irritá-lo e confundi-lo, é inevitável.

Figura 26 - Descontrole



Fonte: Abertura da temporada 5 de *American Horror Story*

No primeiro quadro da figura 26, há uma mulher passando batom no rosto como se estivesse com raiva. No quadro número 2, pode-se perceber que ela dá início a um grito que permanece até o quadro 3. Nessas 3 primeiras situações, o som agudo e alto permanece a todo tempo em cena. No último quadro, há um corte rápido na imagem e no som, revelando uma mão segurando parte de um corrimão. O som apresenta um *jumpscare* contendo um som mais grave, se opondo e contrastando ao som anterior.

#### 4.9 O SOM PERIGOSO

Essa categoria aborda os sons graves e, diferente dos sons mais agudos, os graves são caracterizados por conter uma menor frequência de ondas (figura 25). O som mais fechado e constante por si só causa certo medo no público, principalmente quando acompanhado de imagens escuras. Esse tipo de som transmite a sensação de submissão e controle, o que pode ser uma ferramenta muito poderosa na composição do horror. As primeiras temporadas da série utilizam essa técnica a seu favor e na maioria das vezes esses sons aparecem seguidos de imagens sombrias, com apenas silhuetas aparecendo em locais fechados.

Para King (1981), o terror pode ser uma combinação de fatores sociais, se aproximando muito da realidade das pessoas, envolvendo inclusive sentidos muito pessoais.

Desta forma, pode-se perceber que nesses momentos as aberturas se aproveitam dessas questões. O escuro, por exemplo, é relacionado à incapacidade de enxergar. Quando a visão está totalmente bloqueada o indivíduo torna-se mais vulnerável e há uma dificuldade maior de defesa, caso algo aconteça. Os sons mais graves reforçam a ideia de confinamento, bloqueio e rendição.

Nas temporadas 1 e 2 por exemplo, em quase toda a abertura, os sons graves tomam conta das composições. A figura 27 deixa clara a sensação de ambiência fechada. Nesse momento além das imagens escuras e do ambiente fechado, há relâmpagos que podem ser visualizados através das janelas do teto. A forma mais objetiva de criar uma sensação de medo seria através desses sons mais graves que ambientam a cena e nesse caso os trovões auxiliam na composição.

Como mencionado anteriormente, o horror busca se aproximar das experiências das pessoas e esse cenário do temporal é familiar para a maioria delas. Dias com trovões, escuros, com falta de luz não são muito agradáveis e de certa maneira os produtores se aproveitam dessa técnica.

Figura 27 - Temporal



Fonte: Abertura da temporada 2 de *American Horror Story*

No primeiro quadro da figura 27 há a silhueta de uma pessoa desconhecida. Um corte para o segundo quadro ocorre e surge a silhueta de uma pessoa em uma cadeira de rodas. Nesse momento há um trovão e rapidamente ocorre novo corte para o terceiro quadro e a silhueta da pessoa de cadeira de rodas se aproxima. No quadro de número 4, aparentemente a pessoa do primeiro quadro retorna, carregando o cadeirante para longe da tela. Durante todo o

tempo há um som grave soando com intensidade muito alta, parecendo ser o som de uma furadeira, mas editada para parecer mais grave.

#### 4.10 CORDAS VOCAIS

Essa categoria caracteriza sons normalmente produzidos pelas cordas vocais humanas ou não. Alguns exemplos desses sons são resmungos de crianças, grunhidos, gritos ou mesmo piados de pássaros.

Como estudado anteriormente, King (1981) explica que o terror que envolve o universo social se aproxima mais das pessoas. A utilização desses sons produzidos pelas cordas vocais estabelece uma proximidade com quem assiste, o som dos pássaros remete à natureza que o cerca, os sons de crianças podem remeter à vulnerabilidade, os gritos podem estar totalmente relacionados ao medo e os grunhidos fazem alusão a seres desconhecidos.

Esse envolvimento é representado na temporada 9, na qual uma paisagem é apresentada no momento em que o som de um pássaro começa a soar constantemente. Para o espectador isso é um sinal de relaxamento e de aproximação com a natureza. Na cena seguinte uma mulher aparece boiando na água, aproveitando o momento de contato com o meio ambiente, confirmando a sensação de relaxamento proposta anteriormente.

Figura 28 - Natureza



Fonte: Abertura da temporada 9 de *American Horror Story*

No primeiro quadro da figura 28, há uma paisagem com água. No segundo e terceiro quadro há uma mulher boiando na água, e no último quadro essa imagem passa a ficar com um tom envelhecido e amarelado. Durante esses 4 quadros, há um som longo contínuo, aparentando ser um piado de pássaro. A intenção da cena nesse momento é a de transmitir ao espectador a sensação de relaxamento e natureza.

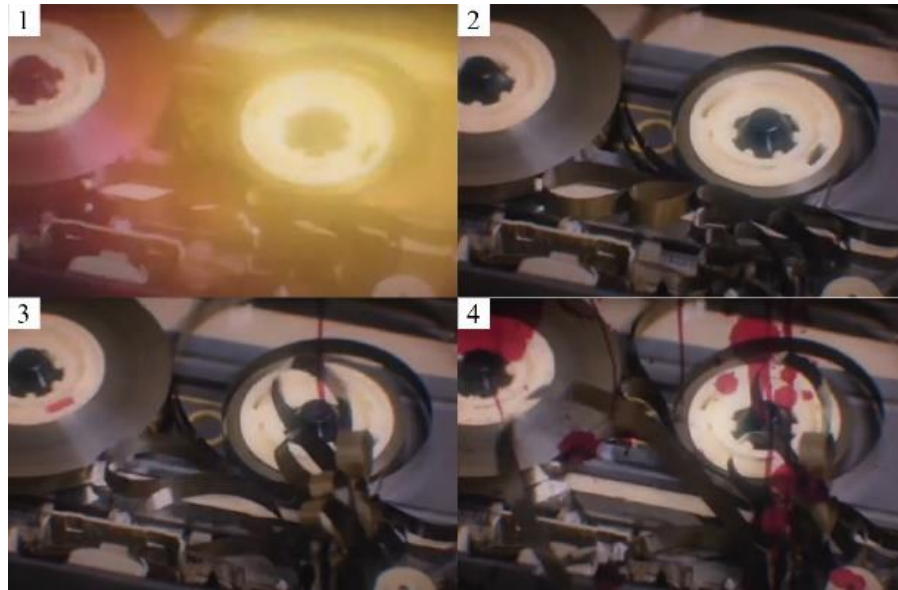
Essa composição prepara o espectador psicologicamente para uma sucessão de sons e imagens mais aterrorizantes que surgem na sequência, como por exemplo gritos e facas. De forma geral, essa abertura contém cenas menos perturbadoras que as anteriores, mas não deixa de utilizar o aspecto de assassinato para sua composição.

#### 4.11 SONORIZANDO OS OBJETOS

Esta classe envolve todos os efeitos sonoros criados a partir de objetos e é uma ferramenta utilizada em qualquer produção audiovisual, utilizada para complementá-la. Essa sonoplastia auxilia no preenchimento do silêncio em momentos em que há necessidade da criação de sons para ambientar os espaços.

A abertura da temporada 9 necessitava ser finalizada de forma criativa e utilizou um desses objetos para tal. Como apresenta a figura 29, foi utilizada uma fita cassete sendo desenrolada e sangue respingando na tela, ao passo que o som da música que parte da própria fita soa ao fundo, perdendo velocidade. Essa foi uma tática para finalização da temporada.

Figura 29 - Final da fita



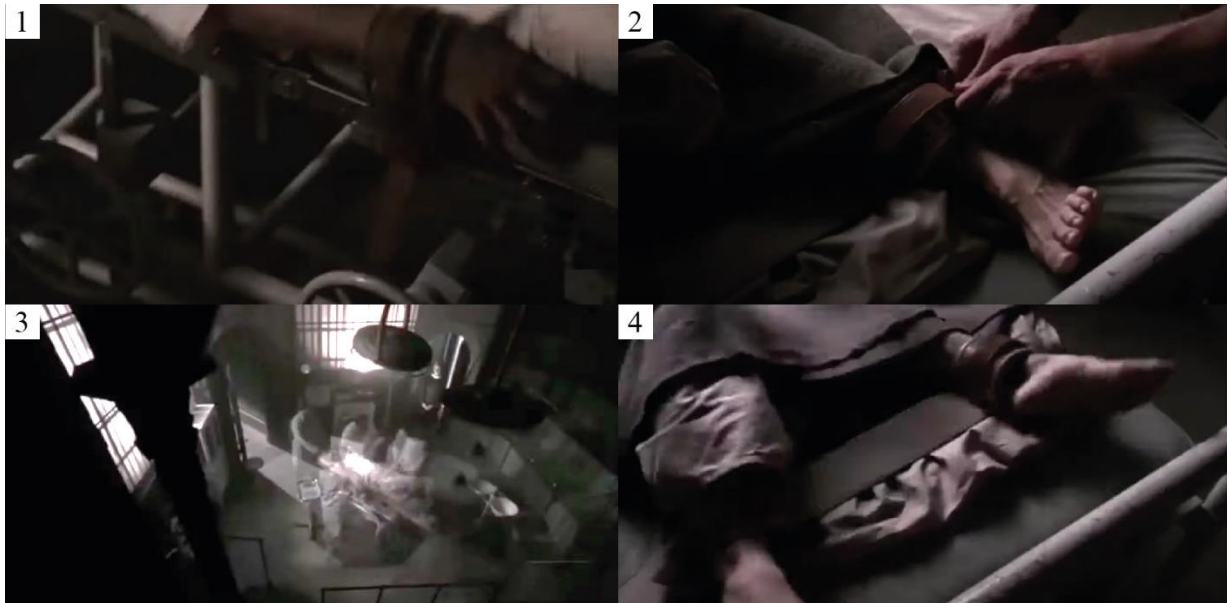
Fonte: Abertura da temporada 9 de *American Horror Story*

O primeiro quadro da figura 29 ilustra a fita cassete ainda inteira e com um efeito de luz na tela. No segundo quadro é possível observar que a fita passa a se desenrolar do aparelho e no terceiro ela está praticamente enrolada em si mesma. Na última figura, a fita já está praticamente parada e algumas gotas de sangue respingam na tela. Nesse momento, o efeito musical já está praticamente interrompido.

Essas utilizações incentivam a imersão do espectador, já que ele ouve sons de objetos que conhece. Em diversos momentos das aberturas são utilizados ruídos de rádio e televisão muito intensos. Em tese as pessoas conhecem esses ruídos, seja na tentativa de sintonizar uma estação de rádio ou na perda do sinal de televisão. Esses sons conhecidos introduzem o público ao mundo que a história deseja.

Na segunda temporada, são apresentadas algumas cenas de pessoas sendo amarradas e, estrategicamente, os sons que acompanham essas imagens são de cintas sendo apertadas e fitas amarradas. Como citado anteriormente, essas cenas têm o poder de incorporar o espectador ao que está acontecendo na tela, pois além de enxergar o ato é possível ouvir a ação. Em uma história normal isso é um acontecimento recorrente, mas no universo das aberturas de *American Horror Story* é algo bem pontual e pode funcionar muito bem.

Figura 30 - Aperto de cintas



Fonte: Abertura da temporada 2 de *American Horror Story*

Na figura 30 são apresentadas 4 cenas rápidas e sequenciais de uma pessoa sendo amarrada. No quadro 1 há uma pessoa que já está amarrada e se debatendo. Nesse momento há sons de cintas sendo apertadas. No segundo quadro há uma pessoa amarrando os pés de um paciente e até aqui o som da cinta permanece. Logo em seguida, um corte revela uma sala com médicos e sobre uma maca um paciente amarrado. Neste momento não há os sons das cintas, mas a música de fundo, que é de um instrumento mais grave, apresenta um som repetitivo. No último quadro, pode se ver o paciente já acomodado, provavelmente sedado, sem se debater e com os dois pés amarrados. Aqui a música de fundo continua, e há mais um barulho repentino de uma cinta sendo apertada. Essa e outras cenas utilizam a ferramenta “objeto” e tentam aproximar o espectador do contexto da história o máximo possível.

#### 4.12 SONS NATURAIS

A principal função dos sons naturais é a de aproximar a obra ao mundo real do espectador. Para Rodríguez (2006), os sons considerados reais e naturais atuam na consciência do público de uma forma mais intensa que os outros, por conta desse vínculo emotivo que se cria com quem ouve os sons na vida real e no mundo fictício.



As aberturas de *American Horror Story* utilizaram este recurso como uma forma de estabelecer maior proximidade com o espectador. Apesar de ser uma estratégia muito defendida pelos autores estudados, é uma técnica menos explorada nas aberturas da série. Por se tratarem de sons naturais como o de explosão, água corrente, fogo, trovões e goteiras por exemplo, é algo que está mais próximo da realidade do público.

O som das explosões e incêndios podem não ser diretamente próximos ao mundo físico do espectador, mas por intermédio da mídia e da internet, remetem a algo maléfico em muitos lugares do mundo. A empatia traz esses acontecimentos para a realidade, causando mais medo ao presenciar um acontecimento nas telas do audiovisual.

Figura 31 - Quente Realidade



Fonte: Abertura da temporada 8 de *American Horror Story*

A figura 31 apresenta vários cenários da realidade e alguns sons acompanham essas cenas, como o de goteira e de uma explosão contínua. No primeiro quadro a câmera está direcionada a um tipo de porão, que pode ser entendido como um refúgio. No topo da escada aparecem duas silhuetas que aparentam ser de crianças e elas permanecem paradas o tempo todo, ao fundo há uma nuvem de explosão, que aparenta ter ocorrido há pouco tempo. No terceiro quadro pode-se ver uma evolução da nuvem de fumaça, que fica cada vez mais alta e também apresenta uma casa em chamas. Logo em seguida há um corte para o último quadro, no qual a casa já está totalmente ao chão e sem fogo algum.

Associados, as imagens e os sons tentam envolver o espectador para eventos da realidade deixando-o mais emocional e sensível, e preparando-o para um possível susto. Como comentado anteriormente, essa técnica foi menos explorada pelas aberturas, mas ainda assim consegue envolver o público e relacionar a realidade, que é o objetivo principal.

Ainda na oitava temporada, em alguns momentos há o uso de imagens de cobras rastejando e o som do chocalho da cobra que acompanha a cena. Mais uma vez o som real coincide com a imagem apresentada conectando a realidade do espectador com a cena em questão. Conforme visualizado na figura 32, partes de cobra ficam em evidência na tela, estimulando a dúvida do espectador ao mesmo tempo que os sons do animal podem causar repugnância ao público.

Figura 32 - Chocalho de cobra



Fonte: Abertura da temporada 8 de *American Horror Story*

No primeiro quadro da figura 32, existe uma cobra rastejando pelo chão em uma imagem desfocada. Rapidamente ocorre um corte para o quadro 2, que apresenta a cabeça de uma cobra colocando a língua para fora. No terceiro quadro aparece um crédito e ao fundo outra cobra se mexe e, por fim, no último quadro é possível visualizar uma extensão maior do corpo da cobra com o enquadramento superior. Durante todos os quadros da figura 32 utiliza-se o efeito sonoro do chocalho de cobra na composição da música tema.

#### 4.13 A MÚSICA TEMA VIROU IDENTIDADE

Essa categoria que envolve a música tema, contempla as aberturas de ponta a ponta: tanto a música tema base, como as adaptações de cada temporada. Além de ser um dos agentes mais importantes no envolvimento do espectador, os instrumentos, quando casados, têm a capacidade de criar um clima totalmente direcionado para o tema da abertura.

Todas as aberturas possuem adaptações em sua música tema. Algumas possuem o tom, os efeitos sonoros e notas de instrumentos mais agudos, outras enfatizam os graves e outras mesclam suas vibrações, mas todas buscam chegar no ritmo e no tom ideal para cada universo.

Conforme explica Eisenstein (apud Manzano, 2003), há uma combinação harmônica entre a música, a linguagem e os sentidos da percepção. Para o autor, essa conciliação é muito importante, pois algumas cenas só serão produzidas, e conseqüentemente interpretadas, se houver o acompanhamento do tom musical. Isso pode ser percebido na nona temporada, como pode-se ver na figura 33, a estética da abertura é voltada para o *vaporwave*<sup>16</sup>. A música tema utilizada como base é a mesma de todas as outras temporadas, porém, com a alteração dos efeitos e a adição de instrumentos eletrônicos sua contextualização acaba por ser totalmente diferente das outras.

---

<sup>16</sup> *Vaporwave*: movimento estético surgido na internet por volta de 2010. Apresenta-se na forma de colagens, vídeos, imagens ou música e sua característica principal é ser produzido originalmente de forma digital. (OLIVEIRA, 2019)

Figura 33 - Discoteca



Fonte: Abertura da temporada 2 de *American Horror Story*

A sequência de quadros na figura 33 ilustra uma estética retrô, imitando uma tela de televisão antiga. No primeiro quadro há um crédito, nos demais há um grupo de pessoas dançando sincronizadamente enquanto a música tema toca de fundo. Nesse instante há uma clara influência da música tema e dos instrumentos musicais eletrônicos na composição visual da peça. Os passos de dança no ritmo da música ajudam na introdução do espectador ao ritmo da temporada, podendo torná-lo influenciável.

A utilização da mistura musical ocorre em todas as aberturas. Nas 3 primeiras temporadas houve uma preferência por muitos ruídos graves e a partir da quarta temporada já é trabalhado outro tipo de som. É provável que o autor tenha utilizado essa mudança para tirar o espectador de sua zona de conforto, a repetição dos sons pode fazer com que o espectador se acostume com eles, não sofrendo mais os efeitos do terror. Ou seja, com essa variante musical, o autor consegue romper a adequação do público e a cada abertura há uma nova expectativa em relação ao que pode aparecer.

Conforme apresentado por Batista (2007), há uma definição denominada *leitmotiv*, que é atribuída a um fragmento sonoro para caracterizar um personagem, ou seja, quando as pessoas têm contato com aquele fragmento musical, já o associam ao personagem. No caso da série em questão, o *leitmotiv* é empregado no formato de música tema. Por se tratar de uma mesma música em todas as nove temporadas entregues até a execução desse trabalho, o espectador guarda essa repetição relacionando a música sempre que necessário.

Para a abertura da sexta temporada os produtores optaram pela não utilização de imagens, somente da música tema. Sem muitas modificações ou adaptações extremas à temporada, essa abertura foi uma exceção dentre as demais e apostou no envolvimento do público somente com a base sonora e os créditos simples.

Nesse cenário, o desafio em envolver o espectador se torna muito maior. Como mencionado anteriormente, os sons graves intensos, os sons agudos irritantes, os *jumpscares* e o silêncio também se fazem presente nessa abertura, mas não contam com o acompanhamento das imagens. Nesse momento a sonorização se mostra tão importante que pode ser utilizada sozinha, a imaginação do público é fundamental nesse cenário e o som aparece para potencializá-la.

Conforme King (1981), o medo pode ser muito poderoso quando provém da imaginação. O autor explica que a mente humana faz com que as ideias sejam criadas de forma muito mais assustadora tendo sua cultura e experiência como base. Esse é o caso dessa temporada, uma vez que a bagagem das outras 5 aberturas pode criar uma imaginação fértil enquanto a música soa em seus ouvidos, podendo ser mais aterrorizante do que se houvessem imagens na tela.

#### 4.14 MUDANÇAS NO CLIMA MUSICAL

Essa categoria é caracterizada por explorar as diferentes adaptações da música tema em todas as 9 aberturas da série. Por se tratar de uma das mais fortes características das aberturas, as adaptações merecem um cuidado especial. Com uma mudança significativa nas intensidades da música e nos efeitos sonoros, cada produção busca aproximar o máximo possível as características sonoras da abertura, com a história que se passa na temporada.

A primeira temporada da série, intitulada *Murder House* (2011), conta o enredo de uma mansão fechada e assombrada por espíritos, a música de abertura conta com traços intensos e ruídos graves. Da mesma forma, a segunda temporada, *Asylum* (2012–2013) se passa dentro de um asilo onde vivem vários tipos de personagens, desde pessoas com transtornos mentais até entidades sobrenaturais, por este motivo a série também escolheu utilizar ruídos mais graves e intensos. A terceira temporada, *Coven* (2013-2014) segue a

mesma linha. O foco da trama, desta vez, são as bruxas, que normalmente estão em uma escola envolvidas com feitiçaria, espíritos e técnicas de *vodu*.

As três primeiras temporadas, *Murder House* (2011), *Asylum* (2012), *Coven* (2013), contam suas histórias majoritariamente em ambientes mais fechados e escuros. A construção destes cenários somados aos sons graves e intensos passam a sensação de medo, aprisionamento e dominação em suas aberturas.

A temporada seguinte, *Freak Show* (2014-2015), envolve aberrações circenses em uma história que se passa em meados de 1950 e possui aspectos da época, como as cores, por exemplo. Por ser um tema mais descontraído e de certa forma infantil, pois contém palhaços, optou-se por escolher ruídos agudos e intensos, que causam ansiedade e agonia nos espectadores que assistem a abertura.

Na sequência, a abertura 5, que introduz a temporada *Hotel* (2015-2016), também aborda efeitos graves e agudos, essa mistura ocorre graças ao universo descrito na trama. Similar às anteriores, essa temporada se passa em um lugar fechado e contém muitos sons graves e intensos. Porém, por se tratar de um lugar antigo, os sons mais agudos são utilizados estrategicamente, e representam ferrugem e o desgaste, estando presentes ao longo da abertura inteira.

A abertura da temporada 6, *Roanoke* (2016), tem uma peculiaridade, pois não possui imagens ilustrando os sons. Como foi apresentado anteriormente por King (1981) isso não prejudica o impacto do terror no espectador, mas abre espaço para sua imaginação. Nesse caso, a música tema se apresenta de forma mais limpa, sem sons muito intensos, mas preferencialmente graves. Esse método ajuda o público a imaginar o terror mais livremente.

A sétima temporada, *Cult* (2017), aborda um tema mais realista e, diferente das outras temporadas, pode ser encaixada no gênero de ação, por este motivo há preferência pela utilização de sons mais agudos. No entanto, como muitas cenas acontecem durante a noite e em um porão, os sons graves e intensos também estão presentes na abertura.

Na temporada *Apocalypse* (2018), há a presença muito forte de sons intensos e graves por se tratar de um universo já destruído e por se passar quase que totalmente dentro de um ambiente subterrâneo e sem vida. A própria abertura conta com diversas explosões, velas sendo apagadas e luzes desligadas.

A abertura da última temporada analisada, *1984* (2019), envolve dança, música, esportes e jogos referentes à década que intitula a temporada. Ela é uma abertura mais

animada e descontráida, e por isso foram utilizados efeitos preferencialmente agudos e contínuos.

Como pode-se ver, essas aberturas definiram quatorze diferentes técnicas aplicadas, mostrando a riqueza de recursos que existem à disposição para produção de significado a partir do som. A presente análise apresenta o momento em que o som é utilizado, de que forma e qual é seu papel na produção do terror. Na sequência serão retomados os objetivos e a questão norteadora deste trabalho, com base nos dados aqui encontrados.

## 5. CONCLUSÃO

A partir dos materiais analisados, é possível retornar aos objetivos que foram definidos no início dessa investigação, a fim de tentar respondê-los. O ponto de partida desse estudo foi entender o papel da linguagem sonora nas produções audiovisuais. Introduzida no cenário do gênero cinematográfico de terror, esse recurso influencia diretamente na produção de significado e, por consequência, no sentido atribuído pelo espectador. Por isso, é um dos principais componentes no estímulo das emoções do público.

Os dados foram obtidos por meio da seleção de nove temporadas da produção *American Horror Story*. Como visto, a série televisiva presta homenagens a clássicos do terror ao mesmo tempo que procura se comunicar com o público atual. As aberturas foram utilizadas como forma de introduzir o espectador para o universo da obra e possuem uma característica única: em todas a música tema é a mesma, porém com arranjos sonoros específicos para cada temporada. Por esses motivos, o material escolhido se tornou uma fonte rica para a análise, pois agrupava diversos recursos e referências já utilizados na história desse gênero cinematográfico.

Apesar das aberturas contarem com o recurso da linguagem sonora, elas, pelo pouco tempo que possuem, não podiam contar com um importante recurso narrativo: a contextualização da história. Ela é encontrada normalmente em produções audiovisuais mais completas, como filmes ou até mesmo nos próprios capítulos da série. Em poucos segundos, essas produções precisam estabelecer o quem, o quando e o que e apresentar um conflito (algo que cause o medo). Por esse motivo, o papel da linguagem sonora é ainda mais importante.

Pode-se ver a partir do material analisado que, através da linguagem sonora, há uma tentativa de inserir o espectador no ambiente das aberturas para além daquilo que ele vê. A utilização de imagens de sangue, monstros, vultos, crianças ou seres não humanos, acompanhados de ruídos sonoros intensos e inesperados, é interpretado pelo espectador. Em seguida, ele atribui diferentes sentidos, resultando em dúvidas, expectativas e incertezas em relação ao desfecho da abertura. Essas sensações tornam o público mais vulnerável a sustos e ao medo, mesmo conscientes de que o conteúdo das imagens é fictício.

Nesse sentido, há uma relação entre tentar construir uma atmosfera que leve à tensão e o momento em que o clímax é alcançado, comumente encontrados nas produções analisadas. O silêncio, utilizado na tentativa de criar suspense e angústia, antecipa o *jumpscare*, caracterizado pela mudança brusca na intensidade do som. Essa mudança repentina, atinge o



receptor inesperadamente, causando o susto e o medo. A repetição pode ter uma participação semelhante se antecipada ao *jumpscare*. Ela pode dar a sensação de controle e segurança ao espectador, que fica mais suscetível a ser surpreendido.

Na tentativa de ambientar o espectador, as aberturas utilizam os seguintes sons: diegéticos *on-screen*, que são sons que podem ser ouvidos pelo personagem e têm sua origem conhecida; diegéticos *off-screen*, que podem ser ouvidos, mas sua causa é desconhecida; e os não diegéticos, caracterizados por sons que só o público pode ouvir, normalmente pós produzidos. Essas construções são recursos que inserem o espectador no universo das produções. O que ele vê e ouve na abertura relaciona-se com suas vivências, sua cultura e suas experiências já vividas. Por esse motivo, o coloca na condição similar à vítima, ao criar uma atmosfera de ansiedade e preocupação.

O eco é utilizado nas produções causando uma sensação de solidão e vulnerabilidade, ilustrando por vezes lugares vazios e com grande possibilidade de surpresas. Além disso, representa um lugar isolado e trancado, causando a impressão de desamparo, incentivado pelo medo do desconhecido.

Os sons de intensidade alta, sejam graves ou agudos, causam desconforto aos ouvidos em um primeiro momento. Esse incômodo desvia a atenção do público concentrado, que perde o controle dos pensamentos e acaba por ficar mais submisso ao medo causado pelas demais técnicas. Dessa forma, o espectador passa a perder a capacidade de controlar tais fatos, tornando mais fácil a utilização de ferramentas que causam sustos inesperados. Os sons mais graves ainda reforçam a ideia de bloqueio e rendição, retardando as chances de reação dos sentidos do espectador. Essas construções sonoras normalmente são utilizadas nos *jumpscares*, que são os mais efetivos ao horror.

Os sons produzidos que se assemelham a sons vocais, de objetos ou naturais, auxiliam na conexão com o mundo real, tornando o universo social e ambiental do público mais presente. Essas técnicas são as que mais aproximam o espectador do universo retratado. Por se tratar de sons conhecidos e vinculados à emoção, essa aproximação acalma a ansiedade do espectador, tornando a compreensão da história mais natural. Sendo assim, possibilitando a utilização de diferentes outras técnicas que causam o terror.

A música é a responsável pela ambientação climática que conecta a abertura ao tema da série, inserindo o público no contexto de cada temporada. Ao mesmo tempo, por se tratar da mesma essência musical durante as nove aberturas, torna fácil o reconhecimento entre o espectador e a série. Como apresentado anteriormente por Batista (2007), esse reconhecimento é denominado *leitmotiv* e também caracteriza o seriado. Em uma das

aberturas, os produtores escolheram não utilizar imagens, mostrando o quão significativo é o som, capaz de produzir significado sozinho, sem descaracterizá-la. Tal recurso apela para a imaginação, fazendo com que o espectador construa o terror em sua mente.

Foi possível identificar quatorze categorias, ora trabalhadas simultaneamente, ora separadas. Pode-se ver que mesmo em uma abertura de 1 minuto, há uma pluralidade de possibilidades. Isso ajuda no mapeamento dos tipos de recursos que se tem para criar atmosfera nas produções audiovisuais. Todos esses recursos foram utilizados em diferentes graus, alguns em menor ou maior quantidade. Há uma vasta gama de estilos que podem ser aplicados várias vezes.

Nota-se que nos momentos que o som e a imagem não estão bem alinhados e relacionados, há um estranhamento. A construção sonora, quando bem feita, passa despercebida. Por esse motivo, é essencial que sejam destacados todos esses recursos, que funcionam de maneira integrada. No princípio dessa pesquisa, não era imaginado que existiriam quatorze categorias de análise separadas, mesmo que em fragmentos tão pequenos. Isso mostra como há possibilidades de realizações nesse meio e como elas auxiliam nas produções de significado nesses produtos audiovisuais de terror.

A partir dessas considerações, é possível retomar o objetivo geral e verificar como compreende-se o papel da composição sonora nas produções audiovisuais. Percebe-se que o som tem uma presença importante, mesmo que, não tenha sido presente desde o princípio das produções de terror. Por mais que, provavelmente sejam as imagens que ficam registradas na mente do público, o som é que dá a característica e a atmosfera às obras. Partiu-se de um cinema mudo, para uma série no qual, quatorze categorias foram identificadas em fragmentos com menos de um minuto em cada temporada. Isso mostra a relevância que o som possui na produção de significado.

A partir disso, pode-se voltar à questão norteadora, para finalmente entender qual é a contribuição da linguagem sonora no processo de significação no gênero de terror em mídias audiovisuais. A composição sonora ajuda a criar tensão e suspense através de técnicas como o silêncio e a repetição, ao mesmo tempo, angustia o espectador por meio dos sons de intensidade alta, como os graves e agudos. Os sons diegéticos e não diegéticos, fortalecem o envolvimento e a proximidade do público com o universo retratado. Além disso, cria-se o susto e as descargas de adrenalina com o auxílio do *jumpscare*, ou relaxa o corpo e a mente, com os sons naturais, vocais e instrumentais. A música tema ajuda a ambientar e a aproximar o espectador da série, acarretando um maior interesse em se envolver com a história. O uso de

todas essas técnicas e estratégias, somadas ou separadas, fortalecem e enriquecem a principal função do gênero de terror nessas mídias audiovisuais: causar medo.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Marcia Nogueira; FONTOURA, Mara; ANTONIUTTI, Cleide Luciane. **Mídia e Produção Audiovisual: uma introdução**. Curitiba: Editora Intersaberes, 2012. Disponível em: <[https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/6017/pdf/0?code=hKJzKMzB5KzDtX0jG14InWMFUa7VDJypmACsL+/Mqw9/hTXSzeXAmy3RoG0982vfChzW8POcaiazdSys98h+gA==](https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/6017/pdf/0?code=hKJzKMzB5KzDtX0jG14InWMFUa7VDJypmACsL+/Mqw9/hTXSzeXAmy3RoG0982vfChzW8POcaiazdSys98h+gA==>)> Acesso em 23. Nov. 2020.

BOX OFFICE MOJO. **Top Lifetime Grosses**. Disponível em: <[https://www.boxofficemojo.com/chart/ww\\_top\\_lifetime\\_gross/?ref\\_=bo\\_inav\\_hm\\_shrt](https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?ref_=bo_inav_hm_shrt)> Acesso em 13. Nov. 2020.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.) *et al.* **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.

EPSTEIN, Isaac. **O Signo**. São Paulo: Ática, 2004.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

KERR, Margee. **Why Do We Like To Be Scared?**. 2018. (08m33s). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=gL\\_6bKFILio&t=20s](https://www.youtube.com/watch?v=gL_6bKFILio&t=20s)> Acesso em: 31. Out. 2020.

KING, Stephen. **Dança Macabra: O terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1981.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Metodologia de análisis de contenido**. Barcelona: Paidós, 1990.

LIMA, Flávia Elisa Trindade. **O CORTE E O TEMPO: UMA ANÁLISE DA MONTAGEM DE FILMES DE FOUND FOOTAGE E DOS PADRÕES CRIATIVOS NA EDIÇÃO DE U.F.O. ABDUCTION, A BRUXA DE BLAIR E V/H/S**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2018.

MANZANO, Luiz Adelmo F. **Som-Imagem no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

NEPOMUCENO, Luciane Plates de Oliveira. **Linguagem Cinematográfica**. Curitiba: Contentus, 2020. Disponível em: <<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/185184/pdf/0?code=UBmQhzlNMJTap/Scjc/0VL26kLfEJmFkifZc/c1780zZelEH+E1yBJZWO6a1bujeymZa3R2CcJijpoGvJ2JAZw=>>> Acesso em 24. Out. 2020.

- NOGUEIRA, Luís. **Gêneros Cinematográficos**. Covilhã: LabCom Books, 2010.
- NOTH, Winfried. SANTAELLA, Lucia. **Imagem - Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo: Editora Iluminuras, 1997.
- OLIVEIRA, Gabriel Sauer de. **Vaporwave: Arte, espólio, consumo e sua apropriação pela publicidade**. 2019. Monografia (Graduação em Publicidade e Propaganda). Universidade de Caxias do Sul. Caxias do Sul, 2019. Disponível em: <https://repositorio.uces.br/xmlui/bitstream/handle/11338/5567/TCC%20Gabriel%20Sauer%20de%20Oliveira.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15. Nov. 2021.
- RODRIGUES, Lurdes. **A Sétima Arte: Gêneros do Cinema**. São Paulo: Editora Lemos, 2005.
- RODRÍGUEZ, Ángel. **A Dimensão Sonora da Linguagem Audiovisual**. São Paulo: Editora Senac, 2006.
- ROTTEN TOMATOES. **Tv Shows**. Disponível em: <<https://www.rottentomatoes.com/>> Acesso em: 16. Nov. 2020.
- SANTAELLA, Lucia. **MATRIZES DA LINGUAGEM E PENSAMENTO: SONORA, VISUAL, VERBAL**. São Paulo: Iluminuras LTDA, 2005.
- SCOTTINI, Alfredo. **MINIDICIONÁRIO ESCOLAR DA LÍNGUA PORTUGUESA**. Blumenau: Todolivro, 1998.
- TODOROV, Tzvetan. **As Estruturas Narrativa**. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinas: Papyrus, 2002.
- WISNIK, José Miguel. **O Som e o Sentido: uma outra história das músicas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

## **7. APÊNDICE**

### **APÊNDICE A – PROJETO DE PESQUISA**

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL**

**RODRIGO SUSIN PELLIZZARI**

**A LINGUAGEM SONORA NA CONSTRUÇÃO DO TERROR NO AUDIOVISUAL:  
UMA ANÁLISE DAS ABERTURAS DA SÉRIE *AMERICAN HORROR STORY***

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL  
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

**RODRIGO SUSIN PELLIZZARI**

**A LINGUAGEM SONORA NA CONSTRUÇÃO DO TERROR NO AUDIOVISUAL:  
UMA ANÁLISE DAS ABERTURAS DA SÉRIE *AMERICAN HORROR STORY***

Projeto de Monografia apresentado como  
requisito para aprovação na disciplina de  
Monografia I

Orientador(a): Prof. Dr. Ronei Teodoro da  
Silva

Caxias do Sul  
2020

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>04</b>
1.1 JUSTIFICATIVA .....	04
1.2 QUESTÃO NORTEADORA .....	06
1.3 OBJETIVOS .....	07
1.3.1 OBJETIVO GERAL .....	07
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	07
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>08</b>
2.1 LINGUAGEM SONORA .....	08
2.1.1 HISTÓRIA DO SOM .....	09
2.2 CINEMA DE TERROR .....	12
2.3 PRODUÇÃO DE SENTIDO E SIGNIFICADO .....	18
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>21</b>
<b>4 REFERÊNCIAS .....</b>	<b>25</b>



# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 JUSTIFICATIVA

O gênero do horror no cinema é um fenômeno peculiar, pois se conecta com nossos medos primordiais ao mesmo tempo que causa fascínio. Conforme Kerr (2018) o terror não é algo que proporciona sempre um resultado positivo instantâneo, mas que também é estimulado a partir do alívio da tensão, causada por cenas de medo. Esses medos são diferentes para cada pessoa, variando conforme suas vivências e suas crenças. Para a autora, nada move as pessoas mais rápido do que o acionamento de seus piores medos, porém quando ultrapassados, transmitem um sentimento de alívio e segurança.

Um dos principais recursos que criam um clima de terror no cinema, é a linguagem sonora. O som *off-screen*, por exemplo, é um dos principais responsáveis por essa atmosfera, já que pode ser ouvido pelos personagens, mas não se sabe sua origem e local exato. Nepomuceno (2020) exemplifica esse som descrevendo uma cena. Ele relata uma personagem em sua casa que escuta gritos de socorro, porém ela mora sozinha, e não sabe qual a origem desses gritos. Naturalmente é criada uma atmosfera de suspense. Como consequência disso, o espectador relaciona seu mundo real com o que está assistindo e passa a sentir medo.

Essa relação com o mundo real é um dos fatores que influenciam também na interpretação da mensagem recebida, se comparado ao significado da mensagem enviada pelo emissor. Conforme Rodríguez (2006), os seres humanos percebem os mesmos estímulos utilizando as mesmas formas de interpretar. Por outro lado, os fatores externos, como o contexto cultural e o momento histórico podem interferir nessa percepção de significado e causar um ruído no código transmitido. Nesse caso, filmes de terror podem ser interpretados de diferentes formas, causando pavor ou não, variando conforme o receptor.

O gênero terror é algo que movimenta a indústria cinematográfica. Nos últimos anos foram lançados sucessos como *It* (2017) e *It Capítulo Dois* (2019) que contam a história de um palhaço que se alimenta do medo das crianças. Segundo o site *Box Office Mojo* (2020), o primeiro e o segundo filme da franquia, após circularem por mais de 40 países, ocupam respectivamente a posição 122 e 236 dos filmes com os maiores lucros da história. Com a soma da receita das duas

produções, obtém-se cerca de US\$1.174.889.672,00, alcançando *Iron Man 3* (2013), filme que ocupa posição no Top 20 da história e que atingiu a receita de US\$1,214,811,252,00.

Com base nesses dados, essa pesquisa tem como questão norteadora verificar: qual é a contribuição da linguagem sonora no processo de significação no gênero de terror em mídias audiovisuais?

## **1.2 QUESTÃO NORTEADORA**

Qual é a contribuição da linguagem sonora no processo de significação no gênero de terror em mídias audiovisuais?

## **1.3 OBJETIVOS**

### **1.3.1 Objetivo geral**

Compreender o papel da composição sonora nas produções audiovisuais de terror.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Selecionar trechos desse tipo de produção conforme critérios determinados na metodologia.
  
- Descrever a relação entre a linguagem sonora e a produção de significado.
  
- Identificar possíveis padrões que auxiliem a comunicação desse tipo de mensagem por meio do som.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 Linguagem Sonora

Para Alves, Fontoura e Antoniutti (2012) a produção sonora é o mecanismo de gerar sons e essa fabricação pode ser criada ou produzida naturalmente. Nesse último caso, podemos citar os sons naturais, como a chuva caindo, os trovões no céu ou, as ondas do mar em movimento. Já os sons de batidas, fricções ou ruídos de máquinas são exemplos dessa fabricação gerada artificialmente.

Os autores reforçam que os sons produzidos naturalmente, sem a intenção humana, são basicamente a resposta acústica consequente do atrito ou encontro de dois ou mais corpos materiais. Porém, se captados e introduzidos (editados ou não), em uma condição específica, resultarão em uma produção sonora.

Nepomuceno (2020) afirma que no cinema, o som que é expressado por algum ruído, fala ou música é denominado efeito sonoro. Na cinematografia ele pode apresentar diferentes formas dependendo de seu objetivo, podendo ser: som diegético, não diegético, metadieético, *off* ou música tema.

A autora define o som diegético como o originado no processo de produção pelas pessoas ou pelos objetos no próprio filme, e que podem ser ouvidos por eles. Já o não diegético, o oposto do anterior, que não pode ser ouvido pelos personagens e é adicionado na pós-produção. O metadieético é utilizado para representar a imaginação em uma cena, ou seja, alguma informação extra, necessária na obra e expressada pelo pensamento do personagem. O som *off* está presente na cena e pode ser ouvido pelos personagens, porém não se sabe sua origem exata. Como exemplo, Nepomuceno (2020) cita uma personagem que ouve gritos de socorro, mas não sabe de onde vem, isso contribui para o clima de mistério no filme. Por último, a música tema é explicada pela autora como sendo relacionada diretamente à obra, para que o espectador crie uma referência/conexão entre a música e o filme.

### 2.1.1 História do som

Manzano (2003) explica que a linguagem sonora no cinema teve início na era do cinema mudo. Os irmãos Lumière introduziram a imagem no ramo do cinema no ano de 1895, porém nessa época não havia som algum. Pode-se dizer que o primeiro resquício de som que acompanhava a imagem era quando o diretor do filme comentava o que havia feito enquanto a imagem passava na tela. Não se sabe ao certo quanto tempo se passou, mas pouco tempo depois o cinema “mudo” passou a ter construções sonoras ou musicais de fundo para dar uma ambientação às imagens. Esses sons eram dados por músicos ou mesmo pelos próprios atores ali mesmo na sala de cinema, ora escondidos, ora ali em frente ao público.

Figura 1- A linguagem sonora na era do cinema mudo



Fonte: Fritz Dobbert (2020)<sup>17</sup>

Conforme explica Manzano (2003), acompanhar as imagens não era o único objetivo desses sons, mas também, evitar que o espectador desviasse a atenção para os barulhos estranhos que eram originados pelo projetor em funcionamento. A partir disso, os diretores passaram a perceber que esses sons poderiam ser aperfeiçoados, e utilizados para além de abafar outros sons, mas sim que poderiam ser construídos para que houvesse uma sincronia com a imagem, valorizando esse acompanhamento com a história do filme. Daí em diante houve uma estruturação maior nos cinemas da época, em relação à música.

---

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://blog.fritzdobbert.com.br/historias/piano-e-cinema-mudo/>> Acesso em 20 nov. 2020.

Esse procedimento [improvisação total] foi em seguida adotado pelas orquestras, embora de uma maneira um tanto estranha. O dirigente aguardava o início da película e depois de verificar o teor das primeiras cenas, projetadas em completo silêncio, dizia aos seus músicos o título da peça a ser tocada (ou o número combinado), escolhendo naturalmente alguma peça do “estoque” de músicas em poder do conjunto. No decorrer do filme, o dirigente, seguindo o seu desenrolar, costumava interromper várias vezes a execução para escolher outras peças, mais adequadas as cenas... (MANZANO, 2003)

Conforme Manzano (2003), no ano de 1927 é lançado o filme *Metrópolis*, de Fritz Lang, que teve uma partitura própria. Composta por Gottfried Huppertz, surgiu como sendo um diferencial em relação às produções até a época, por não utilizar músicas casuais e sim, específicas. Por outro lado, havia um alto custo para essas produções mais elaboradas e os grandes diretores tinham o objetivo de que seus filmes passassem a mensagem sozinhos, sem as trilhas próprias.

A partir deste momento, ainda de acordo com Manzano (2003), o cinema passou a conhecer fisicamente o som. As produções centravam-se não apenas nas músicas, mas também em representar algumas falas e os ruídos presentes em cena, sem que houvesse um critério. Desta forma reproduzia-se até os sons das câmeras que faziam barulhos durante as filmagens.

O público, entusiasmado com a novidade, teve uma grande aceitação com as novas técnicas. Porém, grandes personalidades da indústria manifestaram-se de forma adversa. Como foi o caso de Charles Chaplin, que disse: *“Os talkies? Podem dizer que os detesto! Eles vão acabar com a arte mais antiga do mundo., a arte da pantomima. Aniquilaram a grande beleza do silêncio.”*

A transação do cinema mudo para as produções com imagem e som deu-se de forma conturbada. Os diretores tinham uma preocupação extra de entregar para os receptores o novo recurso. Isso ocorria pois em 1895, quando os sons foram introduzidos, as obras empregavam o som sem nenhum critério, as críticas eram grandes e as técnicas eram consideradas como involuções. Ou seja, os diretores tinham medo de como o público receberia essa novidade.

Apesar da desaprovação de Chaplin, outros famosos como Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov declararam a público que sem essa novidade, o cinema mudo teria várias limitações, principalmente pois haveria um retrocesso quando se tratasse da significação da imagem para o espectador. Manzano (2003) explica que houve uma má interpretação na época por parte dos que iam contra essa evolução,

O que ocorreu e causou mais estranheza foi a utilização de sons sem critério nenhum, mas que daí em diante o cinema viria a agradar e surpreender a todos, já que o som já existia no cinema mudo e viria somente a melhorar daí em diante.

Por outro lado, Manzano (2003) apresenta mais uma dificuldade, a inexperiência e o excesso. Pelo fato dos diretores estarem utilizando essa novidade da fala eles acabaram utilizando-a em demasia. O cinema acabou transmitindo a impressão de estar transformando-se em um “teatro gravado”. O autor entende como se, na época, essa novidade estivesse começando a ser vista como limitada.

Manzano (2003) explica que essa nova forma de produzir se tornaria algo que conforme o passar do tempo, faria o espectador tornar-se dependente do som para dar significado ao filme, como se fosse desacostumar do cinema mudo. Mas que ao mesmo tempo seria uma ferramenta que teria um potencial para evoluir, que poderia vir a criar novos recursos.

Eisenstein reforça, segundo Manzano (2003), a importância desses elementos, da unificação dos sons e imagens. A partir do momento que se conheceu essa nova possibilidade, inconscientemente houve uma busca pela representação sonora. Ele se aprofunda mais em sua teoria quando cita que há uma sincronização entre o sonoro, a linguagem, os elementos musicais e os sentidos de percepção. Apesar de cada um ser independente, a fusão destes é muito importante, e nunca vai ser coincidência, sempre algo estudado e planejado. Além disso existem várias formas de sincronização, e essas formas são o fator determinante para a estrutura. Um exemplo disso pode ser o ritmo. Algumas cenas vão ser executadas e controladas pelo tom da música, só assim funcionando. Pode-se relacionar com a grande diferença de qualidade da música no cinema mudo em relação a orquestra simples, e a composta especificamente para as produções na era do cinema mudo.

Lang possuía grande compreensão do cinemático. [...] Para Lang, o silêncio deveria ser expressivo, não havendo sentido e mostrar, como o fazia Michelangelo Antonioni, uma mulher que anda, anda e anda numa rua, o que pode significar qualquer coisa: nesse ir-e-vir não há conteúdo dramático; é preciso consultar um crítico para entender ao que se assistiu. (NAZÁRIO, 1983, apud MANZANO, 2003).

A partir desse ponto, o cinema mudo já não é mais uma opção, conforme explica Manzano (2003), a imagem por si só já havia se tornado relativa, “precisa de uma complementação do elemento sonoro para uma leitura mais “correta”, para sua legitimação. O som passa a interferir na leitura, senão a determina-la”, e além disso



pontua que em algumas situações há a possibilidade do som ser até mais importante do que o visual para um entendimento.

Aqui há uma relação com o filme de terror *M, o Vampiro de Dusseldorf* (1931). Segundo Manzano (2003), em determinada cena ouvimos o som da voz de uma mãe chamando sua filha, ecoando através de espaços vazios no ambiente. Para ele, o som da fala faz o espectador ver algo além do que está explícito. O fato de ouvir o chamado da mãe, se torna algo visto em um caminho construindo uma imagem visual. Nesse exemplo, o som sobrepunha a imagem modificando diretamente a estética da cena, nesse caso contribuindo para a interpretação e absorção do terror.

Figura 2 - Cena do filme *M, o Vampiro de Dusseldorf*



Fonte: Canto dos Clássicos<sup>18</sup>

## 2.2 Cinema de Terror

Para King (1981) o terror é dividido em dois níveis. O primeiro deles trata do horror mais exposto, onde há bagunça na cena e que pode causar desconforto aos olhos. Como exemplo dele pode-se usar a seguinte cena: Um monstro arrancando as tripas de um civil com os dentes. O autor chama-o de "Terror Explícito", segmentado em vários níveis de excentricidade.

---

<sup>18</sup> Disponível em <<https://www.cantodosclassicos.com/m-o-vampiro-de-dusseldorf-1931-resenha/>> Acesso em 22 nov. 2020

Figura 3 - Exemplo de terror explícito em jogos mortais 4



Fonte: Sessão do Medo<sup>19</sup>

Por outro lado, no segundo nível há um planejamento mais elaborado que o nível anterior, pois busca imergir o espectador de uma forma mais intensa na obra. Para que essa imersão ocorra, a história faz relações com diversos resquícios sociais passados, inserindo qualquer que seja o espectador. Nas palavras do autor, se trata de um terror envolvente, uma “dança”. Ele também acredita que o terror transmite o sentimento de medo somente se for relacionado com algo pessoal. “O espectador muitas vezes inventa um terror fictício para apagar da mente um terror verdadeiro” (KING, 1981).

Figura 4 - Cena de abertura da temporada *Coven* da série *American Horror Story*



Fonte: Youtube<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Disponível em <[sessaodomedo.com.br/2017/07/critica-jogos-mortais-4-2007.html](http://sessaodomedo.com.br/2017/07/critica-jogos-mortais-4-2007.html)> Acesso em 03 dez. 2020.

<sup>20</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=J8xTI3xPutc>> Acesso em 03 dez. 2020.

A partir de sua análise, as obras que utilizam questões sociais que brincam com medos e receios das pessoas, aterrorizam-nas mais do que eventos sobrenaturais. Nesse cenário, existe uma procura maior das obras que abordam medos universais. Essa procura aproxima as obras e a realidade do receptor.

Rodrigues (2005) afirma que o primeiro diretor no cinema de gênero de terror foi George Méliès. Ele dirigiu o filme *O castelo do Demônio* em 1896 e ficou conhecido como o mágico do cinema por ter popularizado várias técnicas de filmagem. Uma década depois, em 1910, Thomas Edison produziu o curta *Frankenstein* e, nove anos depois, Robert Wiene produz o primeiro longa-metragem chamado de *O Gabinete do Dr. Caligari* que, segundo a autora, é considerado uma obra-prima pelos profissionais da área por conter assassinatos, amor e loucura.

Na década de 1920, Rodrigues (2005) destaca o ator Lon Chaney, que interpretou Quasímodo em *O Corcunda Notre Dame* (1923) e o fantasma em *O Fantasma da Ópera* (1925), ficando conhecido como um exímio em seus papéis. Lon era chamado de “O Homem das Mil Faces”, devido aos diversos papéis de terror que interpretou.

Figura 5 – O Homem das Mil Faces interpretando Quasímodo



Fonte: The Hunch<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Disponível em: < 1923 Quasimodo Man or Puppy; A Character Review – The Hunchblog of Notre Dame > Acesso em 25 nov. 2020.

A década de 1930 é considerada um marco para o gênero de terror no cinema (NOGUEIRA, 2010). Diversos filmes produzidos nesse período servem como referência até os dias atuais. Entre eles podemos citar a adaptação de 'Drácula', por Tod Browning e, 'Frankenstein', por James Whale. Ambas obras foram retratadas pelo estúdio Universal. Este, inclusive, foi a principal fonte de filmes famosos do gênero de terror nesta época. Em Rodrigues (2005) percebemos essa década como uma época de produção cinematográfica que normalmente abordava histórias de vampiros, múmias, cientistas loucos e lobisomens, principalmente na Europa.

Em 1932 o estúdio MGM, localizado nos Estados Unidos, ousou na tentativa de lançar o filme *Freaks*, já que este foi considerado polêmico por apresentar uma temática mais impactante para a sociedade da época, que via como um tipo de aberração humana. Como exemplo disso, haviam pessoas sem braços e pernas, magras ou gordas demais, anões, siameses, entre outros. Os diversos tipos de mídia consideraram como uma obra sensacionalista, utilizada somente para atingir o público e aumentar a audiência.

Rodrigues (2005) também explica que o gênero de terror ficou esquecido por cerca de duas décadas até 1950, devido ao horror e ao medo desenvolvidos na população durante a Segunda Guerra Mundial.

Após o novo recomeço foram produzidos diversos novos filmes, inclusive os filmes de classe B, que são obras feitas com um orçamento baixo e uma produção reduzida, porém muito audaciosos. Dentre essas, a que mais se destacou foi *A Pequena Loja dos Horrores* (1960), que misturava terror com comédia e contava a história de um animal de estimação diferente do comum: uma planta que se alimentava de carne humana. Obra produzida pelo diretor Roger Corman, trouxe humor ao gênero. Roger adaptou também algumas obras do autor literário Edgar Allan Poe (RODRIGUES, 2005).

Segundo Tzvetan Todorov (2006), um dos primeiros relatos profissionais literários do gênero de horror foi dado por Poe, com o conto *A queda da casa de Usher* e que logo em seguida criou outros, como: *O gato Preto* (1843), *O coração delator* (1845) e *O barril Amontilado* (1846).

Rodrigues (2005) apresenta um dos nomes mais lembrados no gênero de suspense, Alfred Hitchcock. Ele desenvolvia roteiros muito bem elaborados e utilizava de técnicas que prendiam o espectador. Além disso, foi o criador de um filme de terror chamado *Psicose* (1960). Uma das cenas do filme, protagonizada por

Janet Leigh, foi eleita por profissionais da área, a melhor morte da história do cinema.

Figura 6 – Janet antes de sua morte no filme *Psicose*



Fonte: Entretenimento UOL<sup>22</sup>

De acordo com King (1981), em meados de 1970 os diversos gêneros cinematográficos ganharam força de circulação e de mercado. Para que o gênero de terror não perdesse destaque, os autores passaram a se dedicar mais em suas obras e a se preocupar mais com a representação do universo que cercava a sociedade. A partir disso, as obras do gênero passaram a utilizarem de momentos oportunos para irem à circulação, ou seja, momentos em que seria mais fácil para o público fazer relações entre o mundo fictício e o mundo real. Como consequência disso, o gênero e o espectador ficariam mais conectados. Essa área da ficção, para Rodrigues (2005), sempre foi algo diferente do comum e sempre foi visto por todos como uma categoria excêntrica e curiosa.

O filme *O Exorcista* (1973) citado por King (1981), trata de um terror social. No ano de seu lançamento não teve muita repercussão e sucesso de bilheteria na Alemanha Ocidental. Esse fato se deu devido às preocupações da população da época, que não tinham relação com o tema tratado no filme. Por outro lado, alguns filmes deram certo, já que, na visão do autor, tratavam de outros assuntos que chegavam mais próximo das vivências e dos medos da população que vivia ali.

De acordo com Rodrigues (2005) a década de 80 deu início a uma série de produções sobre espíritos e fantasmas como por exemplo, o personagem Jason

---

<sup>22</sup> Disponível em: <<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2020/06/16/por-que-psicose-traumatizou-a-protagonista-janet-leigh-por-toda-a-vida.htm>> Acesso em 25 nov. 2020.

em *Sexta-feira 13* (1980), *Poltergeist* (1982) e *A Hora do Pesadelo* (1984) com o icônico Freddy Krueger, que espalhava medo de terror aos que assistiam. Em 2003 é lançado um filme que juntou Jason e Freddy, dirigido por Ronny Yo.

Figura 7- Cena do Filme Freddy x Jason



Fonte: Letterbox<sup>23</sup>

Segundo o site *Box Office Mojo*, o filme *A Bruxa de Blair* (1999) ocupa a posição de 621 no ranking de filmes com maior arrecadação da história, ultrapassando o valor de 248 milhões de dólares. Conforme Rodrigues (2005), essa obra, somente no Brasil, conseguiu levar mais de um milhão de pessoas para as telas de cinema.

No Brasil existe uma variedade de filmes do gênero de terror. Pode-se citar o curta *Nosferatu no Brasil* (1971), que, segundo Rodrigues (2005), trouxe o ator Torquato Neto tornando seu personagem o vampiro mais famoso do mundo por misturar terror, erotismo, humor e o *kitsch*<sup>24</sup>.

Rodriguez (2005) em seu livro, cita algumas obras de terror brasileiras que fizeram sucesso quando lançadas como: *À Meia Noite Levarei Sua Alma* (1963), *Esta Noite Encarnarei No Teu Cadáver* (1966) e *O Despertar Da Besta* (1970). Todos protagonizados pelo famoso e popular Zé Do Caixão, conhecido mundialmente.

---

<sup>23</sup> Disponível em: < <https://letterboxd.com/film/freddy-vs-jason/> > Acesso em 30 nov. 2020.

<sup>24</sup> Se caracteriza pelo exagero sentimentalista, melodramático ou sensacionalista.

Figura 8 - Zé Do Caixão em À Meia Noite Levarei Sua Alma

Fonte: G1<sup>25</sup>

### 2.3 Produção de sentido e significado

Para Rodríguez (2006), a comunicação audiovisual é estabelecida através de códigos universais. Esses códigos são enviados por um emissor e recebidos por um receptor. Nesse meio do caminho pode haver um ruído e a interpretação de quem recebe o código, pode ser diferente da mensagem codificada originalmente. Isso ocorre graças ao contexto cultural que cada indivíduo está inserido. Como exemplo pode-se utilizar um espectador europeu recebendo uma produção de roteiro, interpretação e filmagem de uma produção sul-americana. Nesse caso, pode ser que a interpretação do receptor, não coincida como esperado.

O receptor não precisa estudar um código específico ou secreto para ver ou escutar algo. Rodríguez (2006) explica que esse processo de interpretação é natural, e se há algum método de aprendizado no processo de percepção, é inconsciente. Por outro lado, o emissor da ideia ou da mensagem, está em constante tentativa de aprimorar como transmitir uma mensagem, e fazer com que seja inteligível para qualquer receptor, independente das limitações que variam de pessoa para pessoa. Ou seja, o emissor deve entender tudo sobre a linguagem de transmissão, enquanto o receptor não tem preocupação alguma, somente se expõe à mensagem, tentando entendê-la e apreciá-la.

---

<sup>25</sup> Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/sorocaba-jundiai/noticia/2018/10/26/cineclube-itu-apresenta-a-meia-noite-levarei-sua-alma-nesta-sexta-feira.ghtml>> Acesso em 27 nov. 2020.

O ser humano usar códigos diferentes para interpretar fluxos de informação de origens diferentes. Mas para fazer isso não altera em absoluto sua base perceptiva. Quer a informação venha da televisão, do rádio ou de outro ser humano, ele continua ouvindo com o mesmo sistema auditivo e vendo com o mesmo sistema visual. Varia o tipo de “empacotamento” informativo em função do meio utilizado, mas jamais mudar o sistema de reconhecimento de formas do público receptor. [...] a chave para o conhecimento das linguagens está, então, nas relações que estabelecem entre as perturbações físicas do meio que são percebidas e sua interpretação pelo homem. (RODRÍGUEZ, 2006)

Rodríguez (2006) afirma que a linguagem audiovisual é uma maneira de agrupamento das formas de organização não naturais da imagem e do som, que se utiliza para a transmissão de sensações ou ideias, de acordo com a capacidade dos indivíduos de percebê-las e entendê-las. Dessa forma, qualquer que seja a mensagem audiovisual, se bem produzida e estudada, irá ser absorvida e compreendida pelo espectador.

A interpretação do receptor é afetada conforme o ambiente que o cerca. Segundo Rodríguez (2006), a psicologia estuda essa interpretação e compreende que o homem retira do mundo somente as informações que lhe interessam para sua vivência e sobrevivência dentro de seu meio. Essa sobrevivência envolve diretamente ou indiretamente questões físicas. No meio audiovisual, o autor explica que o ser humano não utiliza dos reais interesses essenciais de sobrevivência no consumo do produto, pode-se dizer que ocorre o oposto. O espectador busca simular artificialmente os acontecimentos físicos e reais que em algum momento foi, ou pode vir a ser fundamental para a sobrevivência humana. Além disso, o autor explica que a essência dessa linguagem é o entendimento de um sistema de narrativas que seguidamente vem a ser não natural. Além disso, dependendo da vontade do narrador, as linguagens permitem copiar vários dos sentimentos e sensações que são criados no ambiente natural do ser humano.

A psicologia da percepção demonstrou de forma experimental, já a mais de meio século, que, quando não estão presentes determinadas condições especiais como ambiguidade, confusão, atenção, esgotamento, medo, etc., comprova-se sistematicamente que diante de estímulos idênticos os sujeitos coincidem em suas percepções dentro de margens muito definidas estreitas. A relação entre as condições físicas externas e os resultados da percepção interna, portanto, é regular. (RODRÍGUEZ, 2006).



Conforme explica Epstein (2004), para dar significado à linguagem, os indivíduos utilizam de fatores que dependem de sua própria vontade para funcionar. Ao mesmo tempo essas condições são características que dificilmente o indivíduo irá perder durante o tempo, como as opiniões e a capacidade de julgamento, por exemplo. Essas individualidades serão no máximo moldadas ou mudadas, mas jamais perdidas. Para que o interpretante atinja uma tranquilidade na interpretação, ele necessariamente precisa utilizar de algum desses aspectos, já que é de extrema importância e dependência no momento da significação. Por outro lado, o autor explica que cada um pode controlar as próprias opiniões, mas não os fatos em si. Ou seja, utilizando de uma bagagem concreta, a interpretação do fato imutável, vai depender somente do indivíduo.

Além disso, para Epstein (2004), o significado que cada um atribui tem um envolvimento da cultura. Esse envolvimento vai desencadear a interpretação de um signo. Independente do fato, a percepção desse signo vai se adaptando conforme a variável cultural que ele está inserido.

As redes conceituais destinadas a captar necessária e suficientemente os atributos dos signos tem sido às vezes arbitrárias, e os termos mais usados para designar as espécies de signos como “símbolos”, “sinais”, “índice” etc. Não tem o mesmo sentido para os vários autores que tratam do assunto. Resulta disto que as classificações propostas dos signos são contingentes e frequentemente contraditórios. Este fato é, em boa parte, devido à falta de uma nomenclatura unívoca e universalmente aceita. [...] Esse processo pelo qual transitam os significados ou os sentidos, o modo pelo qual os signos se organizam em códigos linguagens, constitui tema central de qualquer teoria da comunicação. (EPSTEIN, 2004).

## 7 METODOLOGIA

Essa pesquisa tem uma natureza qualitativa. Segundo Gerhardt (2009) e Silveira (2009), essa linha de pesquisa se preocupa com a compreensão de um grupo social. Diferente da pesquisa quantitativa que busca representatividade numérica, a qualitativa se aprofunda em questões para explicar o porquê das coisas. Além disso, esse tipo de pesquisa utiliza dados não-métricos para análise e seu desenvolvimento é imprevisível por se tratar de dados não exatos. Após ter as amostras coletadas, o pesquisador há de desenvolver informações aprofundadas a partir delas. Em seguida, novas informações são produzidas, sejam em pequena ou larga escala, vão ser sempre válidas para a estrutura do trabalho.

Essa pesquisa vai combinar procedimentos dos métodos análise de conteúdo e análise fílmica. Conforme explica Júnior (2005), a análise de conteúdo é um método que envolve investigar acontecimentos simbólicos por meio de diversas técnicas, assim criando uma descrição objetiva, sistemática e qualitativa, neste caso, do conteúdo no âmbito da comunicação.

Na visão de Júnior (2005), a análise de conteúdo é basicamente uma análise de mensagens. Essa análise cumpre os requisitos de confiabilidade e sistematicidade. É confiável pois concede a oportunidade de diferentes pessoas, em diferentes momentos, separadas em categorias diferentes, para chegarem ao mesmo desfecho. É sistemática pois envolve vários procedimentos que são desenvolvidos em torno do mesmo objetivo reunindo as mesmas metodologias a todo o conteúdo a ser analisado.

Conforme explica Krippendorff (1990), essa análise envolve algumas características fundamentais, entre elas: orientação empírica e exploratória, que são relacionadas a fenômenos reais; ir além de noções normais de conteúdo, utilizando do sistema e comunicação; e a utilização de uma metodologia própria para que haja uma avaliação crítica da pesquisa com resultados independentes.

Para Júnior (2005), os desdobramentos dos métodos de análises de conteúdo envolvem a junção dos resultados de vários autores. Isso ocorre para que as informações tornem-se mais atualizadas e mais ricas no decorrer do estudo. Além disso, é necessário que, para a validação dos resultados, sejam definidos fatores para dar mais clareza para que outros tenham a garantia de que os resultados sejam de fato, exatos e verdadeiros.

A análise fílmica é caracterizada pela decomposição dos elementos que constroem o filme. Segundo Vanoye Goliot-Lété (2002) se trata de despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não podem ser percebidos quando unidos, somente quando analisados individualmente. Em seguida, essa análise busca a compreensão de como esses elementos combinam-se para construir uma significação e um significado. Além disso, o analista pode utilizar uma espécie de reconstrução de algo fictício para fins de comparação. O autor aponta como uma “criação totalmente assumida” por parte de quem está fazendo a análise.

Vanoye e Goliot-Lété (2002) apontam um limite para essa reconstrução. Isso se dá quando o filme reconstruído foge da essência e acaba se tornando outro filme. Além disso, deve-se ficar atento a algumas falhas que podem ser cometidas, como por exemplo: o pesquisador pensa estar desconstruindo e interpretando, mas está somente descrevendo; tentar interpretar sem a desconstrução, isso faz com que não haja uma percepção profunda do assunto.

Quadro 1 - Comparação entre um espectador normal e um analista.

<b>ESPECTADOR NORMAL</b>	<b>ANALISTA</b>
Passivo, ou melhor, menos ativo do que o analista, ou mais exatamente ainda, ativo de maneira instintiva, irracional.	Ativo, conscientemente ativo, ativo de maneira racional, estruturada.
Percebe, vê e ouve o filme, sem desígnio particular.	Olha, ouve, observa, examina tecnicamente o filme, espereita, procura indícios.
Está submetido ao filme, deixa-se guiar por ele.	Submete o filme a seus instrumentos de análise, a suas hipóteses.
Processo de identificação	Processo de distanciamento.
Para ele, o filme pertence ao universo do lazer.	Para ele, o filme pertence ao campo da reflexão, da produção intelectual.
Prazer	Trabalho.

Fonte: livro Ensaio Sobre a Análise Fílmica.

O objeto de estudo escolhido para o projeto são as aberturas de *American Horror Story* (2011), uma série televisiva do gênero horror-drama, produzida por Ryan Murphy e Brad Falchuk, que atualmente está em sua nona temporada. Ao longo dos anos a série buscou seu diferencial. Em cada uma das nove temporadas, o diretor trouxe novas histórias independentes, com início, meio e fim. Além disso, utilizou boa parte dos mesmos atores ao longo dos anos, porém, em cada temporada que era lançada, os laços entre os personagens iam mudando.

A série possui uma construção atual. A primeira temporada foi lançada em 2011, ou seja, contém uma bagagem de séries e filmes clássicos, servindo como uma fonte rica de captação de dados. Além disso, consegue ser diferente do clássico utilizando novidades em sua construção, deixando também a capacidade de dados mais ampla. Por se tratar de uma série mais recente, pode-se incluir a última temporada lançada no ano de 2019<sup>26</sup>, uma fonte de dados muito atual que pode ser coletada, diferente de produções mais antigas que já foram e ainda são bastante analisadas.

Outro dos fatores importantes para a escolha da série é a aprovação. Segundo o site *Rotten Tomatoes*<sup>27</sup>, que avalia a aceitação da crítica e da audiência em geral, a série possui cerca de 76% de aprovação entre os principais críticos e 71% entre os espectadores comuns. Em comparação com *Slasher* (2016), outra atual série de terror, que conseguiu 70% de aprovação da crítica e 68% da audiência, a série em análise sai na frente. Produções de terror mais antigas, como a sequência de *Pânico* (1996), alcançou respectivamente, 78% e 79% de aprovação da crítica e da audiência, se aproximando muito do índice de aprovação de *American Horror Story*. Levando em consideração suas temporadas individualmente, a série conseguiu 87% de aprovação dos críticos em sua nona temporada intitulada *1984* (2019) e 89% de aprovação pela audiência em sua temporada dois, chamada *Asilo* (2012), com mais de dois mil votantes.

A escolha do objeto de estudo, neste caso, são as aberturas da série. Elas também se destacam dentro de toda a construção. Todas as temporadas possuem

---

<sup>26</sup> ‘*American Horror Story: 1984*’ tem data de estreia divulgada pelo canal FX - Emais - Estadão (estadao.com.br)

<sup>27</sup> *American Horror Story* - Rotten Tomatoes

aberturas distintas e introduzem a ideia que a temporada aborda. Por outro lado, elas trazem semelhanças: a música tema. Ela é utilizada como base em todas as aberturas das nove temporadas. Seu destaque é a construção sonora utilizada junto da música tema e das imagens, que são construídas de acordo com o assunto abordado em cada temporada. Diferente dos episódios que em alguns momentos possuem tom cômico, as aberturas direcionam o espectador para um ambiente de aspecto terror. Utilizando além das imagens, uma combinação de sons de crianças, batidas, correntes, risadas, entre outros, fornecem mais dados para a análise.

Para a parte inicial da análise serão selecionadas as aberturas de cada temporada. Em seguida, haverá uma identificação referente a linguagem sonora utilizada, para que se faça relações com as afirmações citadas no referencial teórico a fim de embasar a análise.

Identificar as semelhanças e as diferenças entre cada uma das nove aberturas, fará com que padrões sejam percebidos. Essa parte terá como base a essência da música tema que é igual em todas as temporadas, mas se adapta conforme o tema abordado durante os episódios. Isso dará um sentido para cada abertura, e possibilitará a percepção dos significados que o som, junto das imagens, transmitem.

#### 4 REFERÊNCIAS

ALVES, Marcia Nogueira; FONTOURA, Mara; ANTONIUTTI, Cleide Luciane. **Mídia e Produção Audiovisual**: uma introdução. Curitiba: Editora Intersaberes, 2012.

Disponível em: <

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/6017/pdf/0?code=hKJzKMzB5KzDtX0jGl4InWMFUa7VDJypmACsL+/Mqw9/hTXSzeXAmy3RoG0982vfChzW8POcaiazdSys98h+gA==>> Acesso em 23 nov. 2020.

BOX OFFICE MOJO. **Top Lifetime Grosses**. Disponível em: <

[https://www.boxofficemojo.com/chart/ww\\_top\\_lifetime\\_gross/?ref=bo\\_inav\\_hm\\_shrt](https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?ref=bo_inav_hm_shrt)> Acesso em 13 nov. 2020.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.) *et al.* **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.

EPSTEIN, Isaac. **O Signo**. São Paulo: Ática, 2004.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

KERR, Margee. **Why Do We Like To Be Scared?**. 2018. (08m33s). Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=gL\\_6bKFILio&t=20s](https://www.youtube.com/watch?v=gL_6bKFILio&t=20s)> Acesso em: 31 out. 2020.

KING, Stephen. **Dança Macabra**: O terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero. Rio de Janeiro: Objetiva, 1981.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Metodologia de análisis de contenido**. Barcelona: Paidós, 1990.

MANZANO, Luiz Adelmo F. **Som-Imagem no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

NEPOMUCENO, Luciane Plates de Oliveira. **Linguagem Cinematográfica**. Curitiba: Contentus, 2020. Disponível em: <

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/185184/pdf/0?code=UBmQhziNMJTap/Scjc/0VL26kLfEJmFkifZc/c1780zZeIEH+E1yBJZWO6a1bujeymZa3R2CcJippoGvJ2JAZw==>> Acesso em 24 out. 2020.

NOGUEIRA, Luís. **Gêneros Cinematográficos**. Covilhã: LabCom Books, 2010.

RODRIGUES, Lurdes. **A Sétima Arte**: Gêneros do Cinema. São Paulo: Editora Lemos, 2005.

RODRÍGUEZ, Ángel. **A Dimensão Sonora da Linguagem Audiovisual**. São Paulo: Editora Senac, 2006.

ROTTEN TOMATOES. **Tv Shows**. Disponível em:

<<https://www.rottentomatoes.com/>> Acesso em 16 nov. 2020.

TODOROV, Tzvetan. **As Estruturas Narrativa**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinas: Papyrus, 2002.

WISNIK, José Miguel. **O Som e o Sentido**: uma outra história das músicas. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.