

O Som como Invasor: Tensões de Classe, Horror Social e Insegurança Perceptual no Cinema Brasileiro Contemporâneo

Sound as Intruder: Class Tensions, Social Horror, and Perceptual Insecurity in Contemporary Brazilian Cinema

Rodrigo Carreiro

Universidade Federal de Pernambuco - UFPE

E-mail: rcarreiro@gmail.com

 C.V. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0263456536361820>

 Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3087-9557>

Recebido em: 07/05/2026

Aprovado em: 18/06/2026

RESUMO

Este artigo propõe uma análise da paisagem sonora em dois filmes brasileiros contemporâneos: *Trabalhar Cansa* (Juliana Rojas e Marco Dutra, 2011) e *O Som ao Redor* (Kleber Mendonça Filho, 2012). O objetivo é investigar como a utilização de elementos sonoros específicos – foley, efeitos sonoros, ruídos ambientes e *drones* musicais – contribui para a construção de uma experiência cinematográfica que induz insegurança perceptual e expressa o fenômeno do horror social. Ao examinar as ferramentas estilísticas empregadas no *sound design*, o artigo busca demonstrar como a materialidade de certas paisagens sonoras se tornam capazes de induzir respostas táteis no espectador, gerando atmosferas de desorientação, ansiedade e apreensão. Tais atmosferas dialogam diretamente com as tensões de classe presentes nas narrativas e mobilizam o corpo do espectador de forma holística. A análise fílmica revelará, por fim, como o som representa um invasor indesejado do espaço burguês, ecoando fricções sociais e desigualdades inerentes ao contexto social urbano brasileiro.

PALAVRAS-CHAVE

Cinema brasileiro; Horror social; Insegurança perceptual; Trilha sonora integrada; Paisagem sonora.

ABSTRACT

This article proposes an analysis of the soundscape in two contemporary Brazilian films: *Hard Labor* (Juliana Rojas and Marco Dutra, 2011) and *Neighboring Sounds* (Kleber Mendonça Filho, 2012). The aim is to investigate how the use of specific sonic elements – foley, sound effects, ambient noises, and musical drones – contributes to the construction of a cinematic experience that induces perceptual insecurity and expresses the phenomenon of social horror. By examining the stylistic tools employed in sound design, the article seeks to demonstrate how the materiality of certain soundscapes becomes capable of eliciting tactile responses in the viewer, generating atmospheres of disorientation, anxiety, and apprehension. These atmospheres directly engage with the class tensions present in the narratives and holistically mobilize the viewer's body. The film analysis will ultimately reveal how sound represents an unwelcome intruder into bourgeois spaces, echoing social frictions and inequalities inherent to the Brazilian urban social context.

KEYWORDS

Brazilian cinema; Social horror; Perceptual insecurity; Integrated soundtrack; Soundscape.

Introdução

Nos primeiros 25 anos do século XXI, o cinema brasileiro tem se destacado pela intensa e persistente tematização das tensões de classe social, funcionando como um espelho das complexas dinâmicas e desigualdades da sociedade nacional. Com frequência, essa abordagem se manifesta na representação de personagens de camadas sociais menos favorecidas ou da periferia que, de maneira muitas vezes incômoda, adentram e interagem com os espaços urbanos tradicionalmente ocupados pela burguesia e pela classe média. Títulos como *O Invasor* (Beto Brandt, 2001), *Contra Todos* (Roberto Moreira, 2004), *Doméstica* (Gabriel Mascaro, 2012), *Eles Voltam* (Marcelo Lordello, 2012), *Que Horas Ela Volta* (Anna Muylaert, 2015), *Casa Grande* (Fellipe Barbosa, 2015), *O Animal Cordial* (Gabriela Amaral Almeida, 2018), *As Boas Maneiras* (Juliana Rojas e Marco Dutra, 2018) e *Propriedade* (Daniel Bandeira, 2022), entre muitos outros, ilustram essa vertente, explorando fricções e conflitos que surgem dessa convivência urbana assimétrica.

Muitos dos filmes citados, em particular os ficcionais, se valem de convenções narrativas e estilísticas de gêneros populares – como a comédia, o suspense (*thriller*) e o horror – que historicamente funcionam como uma espécie de campo de testes estilísticos e narrativos (Bordwell, 2006) para inovações estéticas, contribuindo para renovar a poética audiovisual. Este artigo propõe uma análise de duas obras que se inserem nessa tendência de maneira aguda: *Trabalhar Cansa* (Juliana Rojas e Marco Dutra, 2011) e *O Som ao Redor* (Kleber Mendonça Filho, 2012). Este *corpus* foi escolhido por apresentar similaridades que nos interessam – ambos flertam com tropos e convenções de estilo oriundos do cinema de horror, e empregam o *sound design* como pilar fundamental na construção de atmosferas de tensão, desorientação e medo.

A rigor, as duas produções se enquadram em uma vertente que vem sendo chamada por críticos e pesquisadores (Silva, 2016; Santos, 2018; Borges, 2022; Barreto, 2022; Barros, 2022) de *horror social*. Esta tendência (Carreiro, Cánepa, 2025) dialoga com elementos do gênero para expor e analisar problemas sociais intrínsecos ao Brasil, desde o período colonial, incluindo mal resolvidas e ambivalentes percepções de culpa e ressentimento pela classe média. Os filmes, portanto, discutem uma rede complexa e multifacetada de relações de classe, raça, gênero, sexualidade e credo (Cánepa, 2016; Carreiro *et al*, 2025).

Nos dois filmes, a paisagem sonora emerge como elemento crucial na edificação de atmosferas (Gil, 2011) de tensão. O trabalho hiper-realista de *foley*¹ e efeitos sonoros – incluindo desde passos e farfalhar de roupas até ruídos de objetos, como serras elétricas, furadeiras, eletrodomésticos e motores de automóveis – é cuidadosamente orquestrado para gerar uma sonoridade hiper-real e detalhada, que transcende a mera ilustração, provocando um efeito háptico e mobilizando o corpo do espectador. Além disso, a trilha sonora, composta muitas vezes por *drones* – texturas eletrônicas com notas sustentadas, ritmos pulsantes e uso abundante de graves saturados –, mostra-se fundamental para estabelecer atmosferas de insegurança perceptual, injetando tensão e medo nas narrativas.

A abordagem que trata música, vozes e efeitos sonoros como componentes de igual importância, intrinsecamente conectados e organizados de maneira holística, alinha-se ao conceito de *trilha sonora integrada*, proposto por Danijela Kulezic-Wilson (2019). Para além disso, a capacidade de sons como *drones*, vibrações graves e texturas hiper-reais (passos na lama, rostos roçando na grama, mãos afundando na neve) provocarem respostas táteis e corporais nos espectadores remete às noções de música háptica (Mera, 2016), visualidade háptica (Marks, 2000) e escuta háptica (Vieira Jr, 2022), nas quais o som é percebido fisicamente, não apenas com a audição, mas com todo o corpo, tendo o potencial de engajar o público numa experiência corporificada do filme.

A metodologia empregada combina revisão narrativa com análise fílmica. A revisão narrativa, que apresenta e discute os operadores conceituais, oferece uma abordagem flexível e interpretativa, ideal para explorar fenômenos complexos e interdisciplinares, como a intersecção entre estudos do som e ciências sociais. A análise fílmica, por sua vez, permitirá aplicar elementos oriundos da revisão narrativa à discussão de cenas e elementos narrativos do corpus selecionado, contribuindo assim para mostrar como elementos sonoros específicos em *O Som ao Redor* e *Trabalhar Cansa* contribuem para a construção das atmosferas de insegurança perceptual e para a expressão das tensões de classe. O artigo conseguirá demonstrar, assim, o potencial do *sound design* como ferramenta para a criação de sensações afetivas e táteis de desorientação e ansiedade.

¹ O *foley*, ou ruído de sala, consiste na produção em estúdio de sons originários da interação física entre corpos, e destes com o ambiente, em sincronia com as imagens dos filmes.

Após esta introdução, a seção seguinte explora o fenômeno do horror social no cinema brasileiro, fornecendo um panorama histórico e conceitual a partir da literatura especializada. Em seguida, a terceira seção aprofundará o conceito de insegurança perceptual, proposto pelo historiador alemão Thomas Elsaesser (2009), detalhando sua manifestação na experiência cinematográfica e o papel do som nesse processo. A quarta parte discutirá a noção de trilha sonora integrada, concebida pela musicóloga Danijela Kulezic-Wilson (2019), que discute a dissolução das fronteiras entre os diferentes elementos sonoros. As duas seções seguintes serão dedicadas às análises fílmicas de cada um dos filmes selecionados, aplicando os conceitos apresentados anteriormente. Por fim, as considerações finais sintetizam os principais achados e discutem as implicações mais amplas da pesquisa.

O fenômeno do horror social

O horror social representa uma tendência significativa no cinema contemporâneo, conforme elucidado por pesquisadores como Laura Cánepa (2013; 2016) e Rodrigo Carreiro (2025). O conceito dá conta de filmes que se apropriam de convenções estilísticas e tropos narrativos do gênero horror para tecer críticas a problemas e tensões sociais intrínsecos a realidades de nações, regiões e grupos sociais específicos. No contexto brasileiro, o horror social tem se mostrado particularmente relevante, sendo empregado para abordar questões históricas e sociológicas complexas, em especial as reações polarizadas da classe média e da burguesia diante do legado colonial e das desigualdades estruturais que afetam as classes periféricas. Trata-se de um "terror incidental" (Cánepa, 2013), no qual a manifestação do horror transcende figuras monstruosas ou eventos sobrenaturais (elementos fantásticos e/ou monstruosos podem existir, mas não obrigatoriamente), emergindo das próprias mazelas sociais e dos conflitos interseccionais de classe, raça, gênero e credo.

Essa inclinação no cinema brasileiro alinha-se a um movimento global na ficção audiovisual do século XXI, que tem investido em táticas de imersão sensório-motora para amplificar o engajamento do público, frequentemente com o propósito de induzir estados de alerta, tensão ou medo. É um tipo de cinema que explora atmosferas de incerteza e angústia, com narrativas que podem ser contemplativas e de causalidade diluída, onde os eventos dramáticos parecem escassos ou sutis. Os personagens são, muitas vezes, introspectivos, deslocados, desorientados e sem objetivos nítidos. Nesses filmes, os

ambientes sonoros são construídos com ruídos esparsos, pontuados por sons mínimos emitidos por corpos humanos, contribuindo para uma experiência sensorial intensificada. Essa abordagem tem sido referida por termos como "realismo sensorio" (Vieira Jr., 2022) ou "realismo dos sentidos" (Nagib, 2011; De Luca, 2015).

No âmbito do horror social, a combinação de elementos como hiper-realismo sonoro (com destaque para sons mínimos amplificados pela mixagem, como respiração, beijos, passos), *closes* de expressões faciais e planos-detelhe de texturas e partes do corpo, concorrem para deslocar a interação narrativa em favor de uma experiência centrada na sensorialidade e na tatilidade. A sensação de insegurança e apreensão é orquestrada por meio de uma *mise-en-scène* que pode parecer deliberadamente descuidada ou, ao contrário, excessivamente organizada, gerando um ritmo narrativo lento que desvia a atenção da trama para a forma, criando uma percepção de instabilidade. Essa instabilidade (De Luca, 2015), funciona como metáfora de turbulências políticas, sociais e econômicas contemporâneas que o cinema de horror se propõe a representar.

De uma perspectiva histórica, o gênero horror tem sido terreno fértil para a experimentação estilística. David Bordwell (2006, 52) observa que muitas inovações criativas que renovam a poética audiovisual frequentemente emergem de gêneros populares, que funcionam como campo de testes para experimentações formais e narrativas (Carreiro, Cánepa, 2025). No século XXI, o horror social expandiu o escopo temático para além de criaturas e eventos sobrenaturais, incluindo a exploração de traumas sociais e individuais, questões de saúde mental e violência, e medos vinculados a questões como guerra, fome, racismo, migração, maternidade e preconceitos de sexualidade, gênero, religião e outros *locus* sociais.

Além das duas obras que compõem nosso *corpus*, dezenas de produções brasileiras se alinham a essa tendência ampla, investigando tensões sociais, políticas e econômicas por meio de elementos do horror. Exemplos incluem *Quando Eu Era Vivo* (Marco Dutra, 2014), *Terra e Luz* (Renné França, 2017), *Morto Não Fala* (Dennison Ramalho, 2018), *O Clube dos Canibais* (Guto Parente, 2018), *A Noite Amarela* (Ramon Porto Mota, 2019), *Açúcar* (Renata Pinheiro e Sérgio Oliveira, 2017) e *Mormaço* (Marina Meliandre, 2018), entre outros. Todos esses longas-metragens demonstram a elasticidade e a flexibilidade do gênero horror (Cherry, 2009, 2), que tem se reinventado de maneira contínua, desde sua ascensão

no século XVIII, para articular ideias e tensões sociais na produção audiovisual contemporânea (Carreiro, Cánepa, 2025). Consequentemente, o rótulo de horror social tem ganhado destaque nos estudos de cinema, sendo objeto de vasta pesquisa acadêmica (Silva, 2016; Santos, 2018; Borges, 2022; Barreto, 2022; Barros, 2022).

A insegurança perceptual

O conceito de insegurança perceptual, introduzido por Thomas Elsaesser (2009), atua como um eixo central que conecta a crescente busca do cinema contemporâneo pelo engajamento multissensorial da audiência. Essa noção delineia um estado de desconfiança generalizada que se estende tanto à instância narradora quanto à diegética, caracterizando uma incerteza partilhada entre os personagens e o próprio público. Nessa atmosfera, o espectador frequentemente se vê desprovido de pistas claras sobre as conexões entre os eventos da trama e luta para apreender as motivações dos personagens. Estes, por sua vez, muitas vezes carecem de objetivos bem definidos e exibem confusão, alienação ou até uma condição de existência ambígua, como em *O Sexto Sentido* (M. Night Shyamalan, 1999) e *A Passagem* (Marc Forster, 2005), onde personagens se revelam mortos.

Elsaesser associa a insegurança perceptual a um discurso que ele e outros autores (Nagib, 2011; De Luca, 2015) chamam por termos como *realismo sensorio* e *realismo dos sentidos*, postulando a emergência de um novo paradigma de realismo, ao qual se refere como "marco dois da ontologia, ou ontologia pós-epistemológica" (2009, 6). Tal modelo é marcado por uma desconfiança generalizada que permeia todos os elementos da experiência cinematográfica, em especial o espectador, que "não pode mais confiar em seus olhos" (Elsaesser, 2009, 4) e, por extensão, em seus ouvidos. Trata-se de um realismo que transcende o fotográfico, onde a percepção se torna mais difusa e imprecisa, gerando uma sensação intrínseca de insegurança no olhar e na escuta.

A vivência da insegurança perceptual conduz a um modo de espectadorialidade multissensorial. Diante dessa desconfiança inerente, o público é convidado a uma imersão na diegese que prioriza o sensorial, buscando uma experiência sensível, num esforço (provavelmente ilusório) de contornar a falta de clareza narrativa. Como observa Tiago de Luca (2015, 73), nesse tipo de cinema, o ato de filmar se sobrepõe à progressão da narrativa,

acentuando a realidade como um fenômeno perceptual, sensível e experiencial. Essa imersão não se restringe aos tradicionais sentidos da visão e audição, mas estende-se a toda a superfície sensorial do corpo, mobilizando outros sentidos e tornando-os centrais para um novo regime de espetatorialidade.

Diversas estratégias estilísticas são empregadas para fomentar essa insegurança perceptual e a multissensorialidade. Uma delas é a adoção de um ritmo narrativo desacelerado, às vezes contemplativo, no qual a *mise-en-scène* desvia a atenção da trama para a forma fílmica, produzindo uma sensação de instabilidade. Outra tática recorrente é a visualidade háptica, com o uso frequente de planos fechados que valorizam texturas táteis e detalhes corporais, conforme descrito por Laura Marks (2000, 163). A construção de uma paisagem sonora minimalista também é fundamental, com trilhas rarefeitas, com efeitos sonoros apenas pontuais e hiper-reais, ambiências naturais e o uso da música *drone* (longas notas eletrônicas que evitam melodias e harmonias previsíveis) para manter a indefinição narrativa. Soma-se a isso a profusão de sons corporais mínimos, como respirações e sussurros, que evocam sensações táteis e alinham-se à ideia de escuta háptica (Carreiro, 2020, 2023, 2025). Por fim, a própria narração e as características dos personagens contribuem para esse quadro, com poucos diálogos, causalidade fraca e protagonistas frequentemente desorientados ou com estados mentais alterados.

Em síntese, a insegurança perceptual, em conjunção com esses padrões estilísticos, busca explorar estados de tensão e ansiedade, priorizando a experiência sensorial em detrimento da mera progressão de histórias lineares. O gênero horror, nesse contexto, torna-se um veículo privilegiado para expressar, de forma multissensorial, a complexa experiência de viver no momento histórico contemporâneo, marcado por incertezas e imerso em crises sociais, ambientais, raciais, culturais e políticas (Wells, 2000; Kellner, 2016; Wood, 2018; Santos, 2018).

A trilha sonora integrada

O conceito de trilha sonora integrada, introduzido por Danijela Kulezic-Wilson (2019), é de suma importância para a compreensão da progressiva dissolução das fronteiras entre música, efeitos sonoros e vozes no cinema. Kulezic-Wilson argumenta que a tradicional divisão tripartite da trilha sonora não se originou de uma escolha estética

deliberada, mas sim como um modelo pragmático de divisão de trabalho, uma resposta às limitações técnicas inerentes aos primeiros anos do cinema sonoro, nas décadas de 1920 e 1930.

Kathryn Kalinak (2015) detalha como a produção sonora em Hollywood operava sob um modelo de linha de montagem, com equipes especializadas para cada componente: diálogo, efeitos e música. As restrições técnicas da época eram consideráveis; por exemplo, a impossibilidade de mixar sons gravados em momentos distintos sem comprometer a qualidade frequentemente exigia que orquestras e sonoplastas estivessem no estúdio junto aos atores, prática retratada em *Cantando na Chuva* (Stanley Donen e Gene Kelly, 1952). Além disso, microfones omnidirecionais capturavam ruídos indesejados, como o zumbido de câmeras pesadas, dificultando a separação nítida entre vozes e ambientes. A ausência de tecnologias de pós-produção também impunha severas limitações à manipulação sonora, forçando uma compartimentação mais rígida na cadeia produtiva. Essas condições resultaram em convenções estéticas profundas, que, em geral, priorizavam a inteligibilidade do diálogo em detrimento de uma integração mais orgânica dos demais elementos acústicos.

No entanto, Kulezic-Wilson (2019) sugere que a zona limítrofe entre as três modalidades de som filmico transformou-se em um terreno fértil para a experimentação criativa ao longo da história do cinema. Esse espaço limítrofe, chamado por Robyn Stillwell (2007; 2011) de "brecha fantástica", permite que o som transite entre as dimensões diegética e não-diegética, criando ambiguidades narrativas. A pesquisadora identifica duas abordagens principais para essa integração. A primeira é a aproximação da trilha sonora musical ao *sound design*, na qual ambientes acústicos, efeitos e sons de *foley* são sutilmente incorporados à composição musical, tornando a distinção entre eles quase imperceptível. A segunda abordagem é a musicalização de vozes e efeitos sonoros, que Sergi Casanelles (2016) denomina *hiperorquestra*, tratando sons tradicionalmente funcionais, como o barulho de máquinas ou a respiração, de maneira rítmica, harmônica ou melódica através de técnicas como a repetição e a acentuação.

Quando esses elementos são tratados de forma holística, eles transcendem as divisões convencionais, culminando em trilhas sonoras integradas que ativam memórias táteis, aprimoram a imersão sensorial e mobilizam o corpo inteiro do espectador. Isso promove uma experiência que vai além da mera audição, engajando o público em um nível físico e

emocional (Kulezic-Wilson, 2019, 45). Um exemplo clássico é a abertura de *Ama-me Esta Noite* (*Love Me Tonight*, Rouben Mamoulian, 1932), onde sons diegéticos de trabalhadores em Paris são ritmicamente organizados para criar uma espécie de sinfonia urbana, construindo de modo precoce uma trilha de sons cotidianos através de organização rítmica e musicalização de sons diegéticos. Walter Murch (Constantini, 2010), criador do termo *sound design*, defende que todos os três elementos sonoros devem ser concebidos musicalmente, buscando harmonia para formar uma composição unificada.

O conceito de música háptica, desenvolvido por Miguel Mera (2016), complementa essa ideia, focando na materialidade do som e sua capacidade de evocar respostas táteis. Mera define a música háptica como aquela que prioriza textura, vibração e fisicalidade em detrimento da melodia e harmonia tradicionais. Seus quatro elementos principais incluem: sons que desafiam a distinção entre música e ruído; a ênfase em textura e fisicalidade (densidade, vibrações de graves profundos que ressoam no peito); técnicas performáticas não convencionais (percutir cordas, manipular gravações); e a exploração abundante de frequências e vibrações (padrões rítmicos que induzem ao transe). No cinema, a música háptica intensifica a imersão, como na trilha de *Sangue Negro* (*There Will Be Blood*, Paul Thomas Anderson, 2007), que usa texturas dodecafônicas para evocar a sensação tátil do petróleo jorrando.

A evolução tecnológica, com microfones menores e mais sensíveis, o advento de sistemas estereofônicos (Dolby Stereo) e tecnologias imersivas (Dolby Atmos), tem intensificado o caráter imersivo do som. Esses avanços permitem o movimento tridimensional do som, envolvendo o corpo do espectador com maior ênfase (Marks, 2000, p. 183), o que solidificou a prática da trilha sonora integrada e promoveu sonoridades que mobilizam o público de forma holística, transformando o som no cinema em uma arte intrinsecamente sensorial.

Primeira análise: *Trabalhar Cansa* (2011)

Nos dois filmes que compõem nosso *corpus*, *Trabalhar Cansa* e *O Som ao Redor*, o som não é um mero elemento de acompanhamento, mas sim um personagem ativo que atua como invasor do espaço geográfico e social burguês, mimetizando as tensões de classe que

constituem o cerne de suas narrativas. Ruídos externos invadem os espaços internos, metaforizando a invasão dos ambientes da classe média – sejam apartamentos, ruas, escritórios, depósitos e outros locais de trabalho – por uma população de baixa renda. Essa invasão sonora, que frequentemente gera desconforto, ressalta uma mazela social historicamente não resolvida, tema proeminente nos debates públicos brasileiros.

Em *Trabalhar Cansa*, a paisagem sonora constitui uma força motriz na edificação da insegurança perceptual, um sentimento constante de desconfiança e apreensão. Um dos elementos mais marcantes é o zumbido grave e insistente que emana do freezer no depósito do mercado de Helena (Helena Albergaria). Esse *drone* é cuidadosamente modulado pela equipe de som para gerar suspense e medo, tornando-se uma presença quase onipresente, especialmente nas cenas do mercado. Sua persistência cria uma sensação de peso, uma tensão latente que se acumula ao longo do filme. À medida que as situações se adensam, o *drone* se intensifica, tornando-se mais pesado e vibrante, estabelecendo uma clara modulação da insegurança perceptual e imergindo o espectador em uma experiência háptica de desconforto, onde o som é sentido fisicamente.

Os sons externos, como o tráfego da rua e os ruídos dos vizinhos – que incluem gritos e sons de animais, como cães –, frequentemente transbordam para as cenas internas, tanto no apartamento de Helena quanto no mercado. Esses vazamentos sonoros dissolvem a ilusão de isolamento dos espaços da classe média, revelando-os constantemente permeados por uma realidade externa caótica e ameaçadora. Essa característica reforça a metáfora do som como invasor, espelhando a intrusão simbólica de outras classes sociais nos ambientes outrora exclusivos da burguesia.

Uma sequência natalina ilustra o uso subversivo do som para criar estranhamento. A música eletrônica unidimensional, combinada com a imagem peculiar de um Papai Noel dançarino, provoca um efeito sinistro, injetando uma camada de ansiedade em uma cena que, em outro contexto, seria banal. Esse contraste entre uma imagem aparentemente inócua e uma sonoridade inquietante é uma assinatura do cinema de horror social. Em uma cena noturna, quando a proprietária do mercado está sozinha, a combinação de um *drone* pesado com o ranger do portão do depósito edifica uma forte expectativa de que algo nefasto está prestes a ocorrer. Embora nenhum evento concreto se materialize, a cena é um exemplo clássico de insegurança perceptual (Elsaesser, 2009). O som, aqui, é o principal agente da

tensão, construindo um presságio que mantém o espectador em alerta, quase como se pudesse sentir as vibrações do perigo (Mera, 2016).

Um dos momentos mais impactantes do filme ocorre na sequência da parede com uma mancha inexplicável (01:18), já perto do final da obra. Enquanto marretadas são desferidas contra a estrutura, uma forte chuva se une ao *drone* pesado que já permeia o ambiente, criando uma paisagem sonora caótica e opressiva. Silvos agudos e latidos se somam a essa orquestração de sons urbanos, que aumentam de intensidade até a grotesca revelação de um esqueleto de animal na parede. Em certo sentido, a cena performa uma espécie de musical urbano de horror, no qual ruídos diegéticos, música e efeitos se fundem para criar uma experiência sensorial visceral. A musicalização desses ruídos, conforme descrito por Kulezic-Wilson (2019), transforma o ambiente em uma partitura, onde a materialidade do som (Mera, 2016) constrói uma hiperorquestra (Casanelles, 2016), evocando respostas físicas viscerais no espectador.

Em *Trabalhar Cansa*, o *sound design* transcende sua função meramente ilustrativa e torna-se um pilar narrativo que sublinha a fragilidade das estruturas sociais e a ansiedade da classe média diante de ameaças (reais ou imaginadas) oriundas de outras classes. A constante presença de sons invasores, *drones* e ruídos corporais cria uma atmosfera de tensão ininterrupta que espelha a temática do horror social, onde as inquietações são mais profundas e inerentes à própria estrutura da sociedade.

Segunda análise: *O Som ao Redor* (2012)

O Som ao Redor também emprega o som de maneira intrusiva e perturbadora, com elementos sonoros agindo como invasores sociais que desestabilizam a aparente tranquilidade da classe média recifense, expondo as tensões subjacentes. Uma recorrência notável é um zumbido grave que se manifesta repetidamente, como o da máquina de lavar em cenas envolvendo a personagem Bia. Esse efeito pode oscilar entre o cômico e o sinistro, mas invariavelmente contribui para uma sensação de desconforto e imprevisibilidade, características da insegurança perceptual (Elsaesser, 2009).

A cena de abertura já serve como uma síntese da proposta do filme. Nela, uma esmerilhadeira é utilizada por dois trabalhadores que consertam a grade de uma janela,

enquanto crianças brincam na garagem e empregadas domésticas se reúnem em um canto. Os sons da rua invadem os ambientes internos de forma massiva. Nesta cena, o ruído da ferramenta permeia o ambiente, criando um confronto sonoro que reflete a convivência forçada e a relação desigual entre as classes sociais. Os sons de pessoas indesejadas invadem o espaço da classe média, tornando o ambiente permanentemente desconfortável.

O filme é marcado por uma profusão de vazamentos sonoros. O tráfego da rua invade constantemente os espaços internos, um cachorro late incessantemente (dando origem a uma subtrama), vizinhos chutam bola e gritam, uma serra elétrica ressurgue em diversas ocasiões, e pássaros cantam. Um *drone* pesado e grave, similar ao de *Trabalhar Cansa*, é frequentemente mobilizado para gerar tensão e insegurança perceptual. Esses sons, que seriam meros ruídos ambientes em outro contexto, são aqui elevados a elementos dramáticos que interferem diretamente na narrativa.

Os sons de eletrodomésticos – aspiradores de pó, cortadores de grama, alarmes de carro – surgem em diversas cenas e se tornam elementos invasores, pontuando momentos de desestabilização emocional dos personagens. Essa musicalização de sons cotidianos, como observado por Kulezic-Wilson (2019), transforma ruídos funcionais em elementos rítmicos que contribuem para a cadência da cena, intensificando a imersão sensorial.

A trilha sonora faz uso extensivo de *drones* de diversas configurações, alguns funcionando explicitamente como música de tensão. Um exemplo notório é a cena em que Bia fuma na sacada, acompanhada pelo som de um baixo pulsante. Esse *drone* gera uma profunda insegurança perceptual, insinuando que algo está errado ou iminente. Em pelo menos duas cenas, o *score* se resume a notas de baixo ritmadas, marcando o compasso e sugerindo um presságio. A célebre cena da cachoeira, cuja água se transforma em sangue, também é acompanhada por um *drone* pulsante idêntico, reforçando a conexão entre o horror visual e a sonoridade tátil. O som das ondas do mar também é utilizado com destaque, contribuindo para a ambiência, mas muitas vezes com uma qualidade que evoca uma tensão subjacente.

Por volta de 01:38, o filme apresenta uma sequência que emprega um *tropo* tradicional do cinema de horror – a cena insólita que se revela um pesadelo. Nela, um grupo de crianças que nada falam (seriam fantasmas? O filme nunca responde a essa pergunta)

pula de uma árvore no quintal de uma residência, se reunindo silenciosamente num canto. A cena é sonorizada com um *drone* grave persistente e o som de grilos, criando uma dinâmica de horror com passos, ruídos súbitos, graves e sussurros, culminando na convenção clássica do personagem que acorda de um pesadelo. Esta manifestação ecoa o conceito de insegurança perceptual (Elsaesser, 2009), onde o som gera tensão e a expectativa de algo ruim, acionando o corpo do espectador em um nível visceral (Carroll, 1999).

Em outro momento (01:52), cenas corriqueiras da interação entre seguranças e moradores são acompanhadas por um baixo pulsante que anuncia que algo parece estar errado. Essa dissonância entre o visual mundano e o auditivo ameaçador mantém o espectador em um estado de tensão contínua. *O Som ao Redor* demonstra, assim, como a trilha sonora integrada, com seu uso de *drones*, *foley* e vazamentos sonoros, traduz as complexas tensões sociais em uma experiência sensorial profunda.

Considerações finais

A análise de *Trabalhar Cansa* (2011) e *O Som ao Redor* (2012) demonstra que o horror social no cinema brasileiro contemporâneo não se materializa apenas em imagens perturbadoras, mas – e de modo decisivo – na experiência corporal que a paisagem sonora é capaz de produzir. Nos dois filmes, o *sound design* abandona qualquer função meramente ilustrativa e converte-se em agente ativo de tensão e significação social.

Em *Trabalhar Cansa*, a insegurança perceptual (Elsaesser, 2009) é construída sobretudo pela modulação progressiva do *drone* proveniente do *freezer* do depósito: de um grave latente e quase subliminar, ele vai se tornando mais denso e opressivo à medida que as ameaças que cercam Helena se avolumam, imergindo o espectador em uma experiência háptica de desconforto físico (Mera, 2016). A sequência da parede com a mancha inexplicável sintetiza a operação estética do filme: nela, marretadas, chuva torrencial, silvos agudos e latidos se fundem ao *drone* pesado para formar o que Casanelles (2016) denomina hiperorquestra: uma composição em que ruídos funcionais são organizados musicalmente, culminando na revelação grotesca do esqueleto e no clímax de uma sonoridade que, ao longo de toda a narrativa, havia anunciado o irrepresentável.

Em *O Som ao Redor*, a mesma insegurança perceptual opera por saturação e vazamento sistemático. O *drone* grave que acompanha Bia na sacada, o baixo pulsante que ressurgue em interações cotidianas entre moradores e seguranças, a esmerilhadeira da cena de abertura e os sons de eletrodomésticos que pontuam momentos de desestabilização emocional compõem, em conjunto, uma trilha sonora integrada (Kulezic-Wilson, 2019) na qual a fronteira entre música, efeito e ambiente se dissolve. A sequência das crianças silenciosas no quintal (1h38), sonorizada por um *drone* grave e pelo canto discreto de grilos, demonstra com precisão o funcionamento dessa lógica pois, sem oferecer resolução narrativa, o som instala no corpo do espectador uma tensão que não se dissipa nem mesmo quando o pesadelo é revelado. A célebre cena da cachoeira de sangue, sonorizada com o mesmo *drone* pulsante, estabelece a coerência entre horror latente e horror manifesto no interior de uma mesma textura sonora.

Em ambas as obras, os ruídos do mundo exterior – tráfego, latidos, serras elétricas e vozes acusmáticas oriundas de espaços vizinhos – invadem sistematicamente os espaços fechados da classe média, convertendo-se em metáfora sonora da intrusão social que os filmes tematizam. Esse movimento confirma que o som, nessas produções, não apenas representa a tensão de classe: ele a performa, tornando-a perceptualmente intolerável e inscrevendo-a no corpo do espectador como experiência encarnada.

A contribuição deste artigo reside, portanto, em demonstrar analiticamente, a partir de cenas, escolhas de *sound design* e gestos sonoros específicos, como o horror social brasileiro opera simultaneamente como estratégia estética, política e somática. Ao inscrever as tensões de classe no próprio aparelho perceptual do espectador, *Trabalhar Cansa* e *O Som ao Redor* revelam um cinema que não apenas critica as estruturas sociais, mas as torna corporalmente palpáveis. Essa dimensão somática do horror social brasileiro, demonstrada aqui por via da análise fílmica, sugere que o estudo do *sound design* constitui uma via privilegiada para a compreensão crítica do cinema nacional contemporâneo e, de forma mais ampla, do modo como o audiovisual pode mobilizar afetos políticos de maneira visceral e pré-discursiva.

Referências

Barreto, Luiz Guilherme Lupinacci. 2022. “Horror social – O novíssimo cinema brasileiro que se apropria das convenções do gênero para cutucar feridas nacionais: uma análise de Canto dos ossos (2020) e O cemitério das almas perdidas (2020).” Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Barros, Maria José Genuino. 2022. “O despertar da distopia dos mortos: o zumbi do cinema de horror como representação social.” Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

Bordwell, David. 2006. *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Los Angeles: University of California Press.

Borges, Felipe da Silva. 2022. “O assombro encarnado: quando as imagens do horror atravessam filmes brasileiros a partir do político.” Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Cánepa, Laura. 2013. “Terror incidental?” *Revista Interlúdio*, 13 jan. 2013.

Cánepa, Laura. 2016. “Configurações do horror cinematográfico brasileiro nos anos 2000: continuidades e inovações.” In *Miradas sobre o cinema ibero latino-americano*, editado por J. Cardoso e R. Santos, 121–143. São Caetano do Sul: USCS.

Carreiro, Rodrigo. 2020. “O papel da respiração no cinema de horror.” *E-Compós* 23, no. 1: 1–21.

Carreiro, Rodrigo. 2023. *O Som no Cinema de Horror*. Curitiba: Editora da UFPR.

Carreiro, Rodrigo. 2024. “Cordialidade à brasileira: O animal cordial como metáfora do Brasil contemporâneo.” *Galáxia* 49, no. 1: 1–22.

Carreiro, Rodrigo. 2025. “Construindo um cinema sensorial: música, voz e efeitos sonoros além fronteiras.” *Revista Música* 25, no. 1: 377–401.

Carreiro, Rodrigo, e Laura Loguercio Cánepa. 2025. *Cinema de Horror: Uma Introdução*. São Paulo: Gênio Editorial.

Carreiro, Rodrigo, Annyela Rocha, Tiago Calmon, e Victoria Cardoso. 2025. “Belas, recatadas e reprimidas: cristofascismo, horror social e controle do corpo feminino em Medusa.” *REVER: Revista de Estudos da Religião* 25, no. 1: 29–45.

Carroll, Noël. 1999. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas: Editora Papirus.

Casanelles, Sergi. 2016. “Music as a hyperorchestration tool.” In *The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media*, editado por Danijela Kulezic-Wilson e Liz Greene, 57–72. London: Palgrave Macmillan.

Cherry, Brigid. 2009. *Horror*. London: Routledge.

Constantini, Gustavo. 2010. “Walter Murch interviewed by Gustavo Constantini.” *New Soundtrack* 3, no. 1: 33–46.

De Luca, Tiago. 2015. “Realismo dos sentidos: uma tendência no cinema mundial contemporâneo.” In *Realismo fantasmagórico*, editado por Cecília Mello, 61–93. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP.

Elsaesser, Thomas. 2009. "World Cinema: Realism, Evidence, Presence." In *Realism and the audiovisual media*, editado por Lucia Nagib e Cecília Mello, 3–19. London: Palgrave Macmillan.

Gil, Inês. 2011. "A atmosfera fílmica como consciência." *Caleidoscópio*, no. 2: 95–101.

Kalinak, Kathryn. 2015. "Classical Hollywood, 1928-1946." In *Sound: dialogue, music, and effects*, editado por Kathryn Kalinak, 37–58. New Brunswick: Rutgers University Press.

Kellner, Douglas. 2016. "O apocalipse social no cinema contemporâneo de Hollywood." *Matrizes* 10, no. 1: 13–18.

Kulezic-Wilson, Danijela. 2019. *Sound design is the new score: theory, aesthetics, and erotics of the integrated soundtrack*. Oxford: Oxford University Press.

Marks, Laura U. 2000. *The skin of the film: intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Durham: Duke University Press.

Mera, Miguel. 2016. "Materializing film music." In *The Cambridge companion to film music*, editado por M. Cooke e F. Ford, 157–172. Cambridge: Cambridge University Press.

Nagib, Lucia. 2011. *World cinema and the ethics of realism*. London: Bloomsbury.

Ou, Miriam. 2011. "Pontos de escuta infantis: diegeses implicadas pelo som." *C-Legenda* 24, no. 1: 114–125.

Santos, Fernanda S. R. 2018. *Atmosferas do medo: filmes brasileiros e argentinos do início do século XXI*. Tese (Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Silva, Gabriela Alcântara de Siqueira. 2016. "Arquitetura do medo: cinema, espaços urbanos e tensões sociais." Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

Stilwell, Robyn. 2007. "The fantastical gap between diegetic and nondiegetic." In *Beyond the soundtrack: representing music in cinema*, editado por Daniel Goldmark, Lawrence Kramer e Richard Leppert, 184–202. Berkeley: University of California Press.

Vieira Jr, Erly. 2015. "Por uma exploração sensorial e afetiva do real: esboços sobre a dimensão háptica do cinema contemporâneo." In *Realismo Fantasmagórico*, editado por Cecília Mello, 95–122. São Paulo: Coleção CINUSP.

Vieira Jr, Erly. 2022. *Realismo sensório no cinema contemporâneo*. Vitória: EdUFES.

Wells, Paul. 2000. *The horror genre: from Beelzebub to Blair Witch*. New York: Wallflower Press.

Wood, Robin. 2018. *Robin Wood on the horror film: collected essays and reviews*. Detroit: Wayne State University Press.

DADOS DO AUTOR

Professor titular da Universidade Federal de Pernambuco, onde atua no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e no Bacharelado em Cinema e Audiovisual. Coursou Mestrado e Doutorado em Comunicação na própria UFPE, com pós-doutorado na Universidade Federal Fluminense (UFF). É bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq. Pesquisa sound design, escuta, processos criativos cinematográficos e gêneros fílmicos populares, especialmente horror e thriller. É autor de mais de 90 artigos e capítulos de livros. Organizou nove coletâneas e escreveu oito livros, incluindo "O som no cinema de horror" (Editora da UFPR, 2023), "O som do filme: uma introdução" (Editora da UFPR, 2024) e "Cinema de horror: uma introdução" (2025, com Laura Loguércio Cánepa). Lidera o LAPIS (Laboratório de Pesquisa de Imagem e Som), grupo certificado pelo CNPq.

LICENÇA DE USO

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar e criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.