

## Arquiteturas do medo: atmosfera e *Stimmung* no cinema de horror

### Architectures of fear: atmosphere and *Stimmung* in horror cinema

\*Rodrigo Carreiro<sup>1</sup> 

#### Resumo

Este artigo investiga o papel das categorias de atmosfera e *Stimmung* na construção da experiência horrífica no cinema. Parte-se de uma abordagem conceitual que distingue a atmosfera como qualidade difusa do espaço fílmico e a *Stimmung* como disposição existencial que sintoniza audiência e obra. O horror é compreendido, assim, como um gênero estético que depende da produção de climas de medo e repulsa. A análise combina uma cartografia conceitual com o exame de cenas de filmes históricos e contemporâneos, evidenciando como recursos materiais – luz, cor, som, montagem e cenários – são mobilizados para produzir experiências imateriais. Argumenta-se que o horror opera fundamentalmente por meio da construção de atmosferas capazes de envolver sensorialmente o espectador. Conclui-se que a eficácia do gênero reside na capacidade de converter elementos formais em disposições afetivas, tornando a experiência do medo não apenas visível, mas sobretudo sensível.

**Palavras-chave:** horror; atmosfera; *Stimmung*; estética; cinema.

#### Abstract

This article examines the role of the categories of atmosphere and *Stimmung* in shaping the experience of horror in cinema. It adopts a conceptual approach that distinguishes atmosphere as a diffuse quality of the filmic space and *Stimmung* as an existential disposition that connects the audience and the film. Horror is thus understood as an aesthetic genre that depends on the creation of climates of fear and repulsion. The analysis combines a conceptual overview with the examination of scenes from historical and contemporary films, showing how material element – lighting, color, sound, editing, and set design – used to produce immaterial experiences. The article argues that horror works mainly through the construction of atmospheres that engage the viewer's senses. It concludes that the effectiveness of the genre lies in its ability to turn formal elements into affective dispositions, making the experience of fear not only visible but, above all, sensible.

**Keywords:** horror; atmosphere; *Stimmung*; aesthetics; cinema.

---

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Departamento de Comunicação Social, Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM/UFPE, Recife, PE, Brasil). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3087-9557>.

## Introdução

O horror é, talvez mais do que qualquer outro gênero cinematográfico, a arte de construir atmosferas. Desde as primeiras experimentações do cinema expressionista alemão, passando pelos filmes góticos da Universal nos anos 1930, até o chamado pós-horror (Rose, 2017) – polêmico rótulo atribuído a filmes como *Corra!* (*Get Out*, Jordan Peele, 2017), *Sombras da Vida* (*A Ghost Story*, David Lowery, 2017) e *Hereditário* (*Hereditary*, Ari Aster, 2018) –, a principal chave de recepção da audiência é a imersão em um clima afetivo que antecede, prepara ou potencializa a irrupção do monstruoso. O público que entra em uma sala de cinema para assistir a um filme de horror não espera apenas sustos ocasionais ou imagens grotescas, mas sobretudo a experiência sensorial de ser envolvido por uma atmosfera de medo, ansiedade ou inquietação. Em outras palavras: antes que o monstro apareça, já estamos dentro do espaço afetivo do horror.

É precisamente essa característica que faz do gênero um campo privilegiado para discutir dois conceitos fundamentais da teoria estética e da filosofia contemporânea: a atmosfera e a *Stimmung*. Embora tenham genealogias distintas, e sejam difíceis de definir com precisão, ambos se referem a dimensões afetivas intermediárias entre o subjetivo e o objetivo, o interior e o exterior, o material e o imaterial, o individual e o coletivo. Às vezes tratados como sinônimos, outrora vistos como complementares, os dois conceitos têm sido mobilizados com frequência para tentar dar conta de um campo nebuloso, sensível e difuso que envolve sujeitos, objetos e espaços. Aplicados aos estudos de cinema e gêneros narrativos, os termos parecem ser capazes de iluminar maneiras de fabricar, com ferramentas materiais – luz, cor, som, enquadramento, montagem, objetos, movimentos –, experiências sensíveis e afetivas que se impõem à plateia como vivência encarnada.

Autores centrais da teoria do horror reforçam a pertinência dessa abordagem. Para o filósofo Noël Carroll (1990), por exemplo, o horror artístico define-se pela conjunção de medo e repulsa diante de entidades monstruosas que violam categorias ontológicas. O horror não se reduz, portanto, a susto ou choque, mas envolve um regime afetivo complexo que, no cinema, precisa ser preparado pela narrativa e pela *mise-en-scène*. O historiador Jean Delumeau (2001), por sua vez, lembra que o medo tem sido, historicamente, componente crucial da cultura ocidental, sendo continuamente encenado por figuras demoníacas, espectros e apocalipses. O cinema de horror herda essa tradição histórica, mas a atualiza em chave estética, transformando o medo coletivo num tipo de atmosfera sensível.

É aqui que a reflexão estética contemporânea, notadamente a partir de Hans Ulrich Gumbrecht (2012), Inês Gil (2005) e Gernot Böhme, oferece uma chave de leitura preciosa. Böhme (1993) sugere que a noção de atmosfera pode ser lida como uma qualidade difusa que paira entre sujeito e objeto, perceptível como uma névoa afetiva que preenche o espaço. Já a *Stimmung*, conforme discutida por Heidegger (2012), em texto original de 1927, e retomada por Gumbrecht (2012), consistiria na disposição existencial pela qual o mundo se revela. Neste artigo, partimos dessas breves constatações para afirmar que o cinema de horror, ao manipular elementos estilísticos, torna-se capaz de construir atmosferas que encontram eco na *Stimmung* da plateia, gerando aquilo que Carroll (1990) chama de experiência horrífica.

O ensaio, pois, propõe uma reflexão sobre os dois conceitos, articulada a uma análise estilística do cinema de horror. Nas próximas seções, procuraremos elaborar uma reflexão sobre os dois termos-chave, situando-os no contexto acadêmico da ascensão dos chamados *mood studies* (Gajanigo, 2024), para então examinar como as estratégias estilísticas do horror – descritas por este autor, em conjunto com a pesquisadora Laura Loguercio Cánepa, no livro *Cinema de Horror: Uma Introdução* (Carreiro; Cánepa, 2025) – funcionam como dispositivos de construção atmosférica. O objetivo final é demonstrar que o horror depende menos da irrupção do monstro visível e mais da elaboração de atmosferas que predisõem a audiência a uma *Stimmung* de medo, repulsa ou estranhamento.

Esta abordagem, que combina uma breve cartografia de filmes do gênero com análises de cenas célebres, justifica-se pela inserção do horror no campo das Ciências Sociais, não apenas como gênero estético, mas também como um dispositivo cultural de elaboração de ansiedades históricas. Ao articular os conceitos de atmosfera e *Stimmung*, este artigo busca contribuir para o debate sobre os regimes de sensibilidade e as experiências coletivas do afeto, investigando como o horror opera como um dos três gêneros do corpo – em referência ao célebre texto de Linda Williams (1991) – que, tal como o melodrama ou o pornô, utiliza o estímulo físico para organizar sensibilidades sociais. A contribuição específica deste trabalho reside, esperamos, em demonstrar que a eficácia política e social do horror contemporâneo não emana da imagem do monstro, mas da fabricação de climas de insegurança e vulnerabilidade que espelham traumas e memórias coletivas.

### **Horror como experiência estética**

Uma breve genealogia das noções de atmosfera e *Stimmung*, elaborada por Paulo Gajanigo (2024), revela que os dois conceitos possuem longa tradição, mas só em tempos mais recentes vêm sendo mobilizados como ferramentas analíticas centrais para compreender as artes. O termo atmosfera, por exemplo, já circulava no vocabulário cotidiano para designar qualidades de ambientes: fala-se na atmosfera serena de uma manhã de primavera, na atmosfera opressiva de uma sala de espera, ou na atmosfera erótica que envolve uma pessoa nua ou seminua. O termo, contudo, ganhou uma abordagem estética mais densa a partir dos anos 1990, com a emergência da chamada “virada afetiva” (Clough, 2007), termo que designa uma agenda de pesquisas (Gajanigo, 2024) mais voltada para os estudos dos afetos, sensações e emoções.

Nesse sentido, Gajanigo (2024) aponta o filósofo alemão Gernot Böhme (1993) como artífice central do argumento segundo o qual a estética tradicional costuma privilegiar o julgamento e a interpretação, deixando de lado a experiência sensível. Contra isso, Böhme propõe pensar a atmosfera como categoria fundamental: um entrelugar que liga objeto e sujeito, corpo e espaço, sem pertencer a nenhuma das duas dimensões, mas que se instala como campo compartilhado. Essa agenda de pesquisa, interdisciplinar por natureza, revela um interesse crescente pela reflexão sobre aspectos nebulosos e imateriais das relações entre o social e o natural, o individual e o coletivo.

Essa ideia se torna particularmente produtiva quando aplicada ao cinema. Para Inês Gil (2005), pesquisadora portuguesa que está entre as pioneiras a trazer o debate para os estudos do cinema, a atmosfera deve ser tratada como “figura fílmica”: uma ferramenta estilística autônoma, com estatuto próprio e função criativa semelhante a elementos expressivos mais tradicionais, como tipos de plano ou movimentos de câmera. A atmosfera não seria mero efeito narrativo, mas elemento estruturante da experiência estética, resultado da combinação de tempo, espaço, luz, enquadramento, sons e atuação. A pesquisadora portuguesa lembra que o cinema não se reduz à soma de seus planos ou sequências: é a atmosfera que confere unidade e consistência à experiência. Em outro momento, Gil (2011) descreve a atmosfera fílmica como uma espécie de consciência, uma coesão difusa que dá unidade a fragmentos dispersos. Essa perspectiva aproxima-se do pensamento de Böhme (1993), para quem a atmosfera é o meio pelo qual a obra se dirige diretamente aos corpos na audiência, antes mesmo da interpretação.

O horror, evidentemente, se beneficia dessa lógica. O cinema de horror raramente se limita a apresentar monstros ou sustos. Ele trabalha antes na criação de atmosferas que predispoem a plateia ao medo. Em *Psicose* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960), por exemplo, o assassinato no chuveiro só é eficaz porque preparado por uma atmosfera de suspense, construída em cenas anteriores. A exibição discreta e estratégica de animais empalhados, a atuação distante de Anthony Perkins como um dono de pensão tímido, os enquadramentos oblíquos, o uso de sombras, os silêncios inquietantes e a música dissonante geram na audiência a expectativa de que algo ruim se aproxima.

Se a atmosfera se refere à qualidade difusa do espaço, a *Stimmung* enfatiza a tonalidade existencial. O termo, de origem musical (na língua alemã, ele vem de *Stimme*, que significa *voz*, e *stimmen*, o ato de afinar um instrumento musical), é explorado filosoficamente por Martin Heidegger (2012) em *Ser e Tempo*, originalmente publicado em 1927. Para o filósofo, estar-no-mundo é estar sempre sintonizado por uma disposição afetiva. A angústia, o tédio, a alegria e o medo, entre outros afetos, são todos modos de abertura do mundo. A *Stimmung*, por sua vez, seria não exatamente um estado psicológico interno, mas uma tonalidade que permeia a experiência do sujeito no mundo. Hans Ulrich Gumbrecht (2012) retoma esse conceito para pensar a estética: contra a hermenêutica interpretativa, propõe valorizar a presença, isto é, a força sensorial imediata de uma obra. A *Stimmung*, então, é vista como uma qualidade imaterial e sensível que emerge do encontro entre obra e plateia, difícil de definir em materialidade:

Tal como é sugerido pelo afinar de um instrumento musical, os estados de espírito e as atmosferas específicas são experimentados num *continuum*, como escalas de música. Apresentam-se a nós como nuances que desafiam nosso poder de discernimento e de descrição, bem como o poder da linguagem para as captar (Gumbrecht, 2012, p. 12; tradução nossa).

Nos estudos de cinema brasileiros, os dois conceitos têm sido explorados por alguns pesquisadores. Janaína Freire Walter (2019) analisou a Escola de Berlim a partir de ambos. Para ela, a atmosfera fílmica deve ser entendida como forma de *Stimmung*: não é apenas qualidade ou característica de cenários, mas um modo tonal que permeia toda

a experiência do filme. Paulo Souza (2025), em artigo que discute estratégias de uso da luz no cinema uruguaio de horror, mostrou como o uso criativo de fontes de iluminação e sombras no filme *A Casa (La casa muda, Gustavo Hernández, 2010)*, realizado em plano-sequência, cria uma atmosfera de claustrofobia que se converte em *Stimmung* de medo tangível, encarnado nos corpos dos espectadores. Ângela Prysthon (2018), ao refletir sobre o cinema italiano moderno, observou como a melancolia se condensa nas paisagens do delta do Pó, funcionando simultaneamente como atmosfera espacial e como *Stimmung* existencial.

Essa articulação entre atmosfera e *Stimmung* foi, de certo modo, também explorada por Manuela Salazar (2025), que discutiu a categoria estética do aconchego (*cosiness*). Para Salazar, o aconchego é tornado material por objetos e práticas visuais que produzem uma atmosfera de intimidade, perceptível não apenas como sensação individual, mas também como experiência estética compartilhada. O argumento de Salazar se aproxima das preocupações do horror: se objetos cotidianos são capazes de auxiliar a produção da sensação de aconchego, são também capazes de produzir inquietação e medo. Um cômodo escuro ou uma porta rangendo são exemplos de materialidades que, manipuladas e inseridas em determinados contextos narrativos e estilísticos, podem gerar atmosferas de medo.

Essas reflexões encontram abrigo nos *mood studies*, campo emergente mapeado por Paulo Gajanigo (2024). Ao propor a sistematização de conceitos como estrutura de sentimentos, atmosfera e *Stimmung*, Gajanigo mostrou que há, na pesquisa contemporânea sobre arte e cultura, um esforço interdisciplinar para compreender as tonalidades afetivas que atravessam as experiências de apreciação artística, tendo inventariado uma série desses estudos. Partindo desse mapeamento (Gajanigo, 2024), procuramos demonstrar, neste artigo, que o cinema de horror configura, nesse contexto, uma instância privilegiada, pois capaz de ilustrar, de modo bastante direto, como atmosferas podem ser encenadas e como *Stimmungen* podem ser instaladas, oferecendo uma espécie de laboratório do medo.

Dito de outro modo, atmosfera e *Stimmung* são conceitos que permitem compreender como o cinema de horror constrói o imaterial a partir do material. O som de passos no andar de cima, a luz vacilante de uma vela, a respiração nervosa de um personagem, todos são elementos concretos que, articulados dentro de certas condições narrativas, possuem a capacidade de produzir a qualidade imaterial do medo. Essa qualidade, por sua vez, instala no público uma disposição existencial de horror. É nesse ponto que a estética se encontra com a filosofia.

Assim, é possível afirmar que atmosfera e *Stimmung* não são apenas conceitos úteis para a teoria estética em geral, mas também ferramentas estratégicas para a compreensão dos mecanismos de construção do afeto do horror. A atmosfera pode explicar como o filme constrói um campo sensível de medo, enquanto a *Stimmung*, de forma complementar, consegue demonstrar como esse campo é percebido e encarnado pelos espectadores. Juntos, eles são capazes de revelar que o horror é menos efeito de um monstro que aparece na tela e mais resultado de uma preparação atmosférica que nos coloca em uma tonalidade existencial de medo e repulsa.

No entanto, para compreender como atmosfera e *Stimmung* se articulam ao cinema de horror, é necessário antes delimitar a especificidade estética do gênero. O horror, diferentemente do *thriller* ou do drama psicológico, não se contenta em narrar conflitos ou

intrigas; ele busca induzir uma experiência afetiva particular na audiência, marcada por medo, repulsa e estranhamento. Essa experiência, como mostrou Noël Carroll (1990), define-se pela conjunção de duas emoções que, em outros contextos, poderiam ser contraditórias: por um lado, o medo diante da ameaça representada pelo monstro; por outro, a repulsa, frequentemente associada à violação de categorias ontológicas, à presença do grotesco ou do impuro.

Carroll (1990) chama de *horror artístico* esse regime estético específico, que difere do medo cotidiano porque envolve criaturas ou forças que desafiam nossos esquemas de classificação. O vampiro, o zumbi, o alienígena e o fantasma são criaturas fantásticas que exemplificam a lógica fronteira do impuro: nem vivos nem mortos, nem humanos nem animais, nem naturais nem sobrenaturais. É justamente essa transgressão de fronteiras que provoca no público um duplo movimento de fascinação e repulsa, um desejo contraditório de ver, aliado ao impulso natural de desviar os olhos. O horror, nesse sentido, depende menos da violência explícita e mais da construção atmosférica que prepara a plateia para essa experiência paradoxal.

Em sua história cultural do medo, Jean Delumeau (2001) argumentou que, entre a Idade Média e o início da Modernidade, o imaginário europeu foi profundamente marcado por representações coletivas do medo – do inferno, do demônio, da peste, do castigo divino, da heresia e, de modo especial, das bruxas e do apocalipse. Ele mostrou que essas imagens não eram apenas crenças religiosas isoladas, mas mecanismos de controle social e moral, amplamente difundidos pela Igreja e pela cultura cristã; não apenas ilustravam crenças, mas organizavam sensibilidades coletivas, instaurando atmosferas sociais de insegurança e expectativa. O horror cinematográfico herda esse repertório, mas o reinscreve em um regime estético: o medo social torna-se matéria de atmosfera fílmica. Assim, quando um espectador acompanha o drama de *O Bebê de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, Roman Polanski, 1968), ele revive em chave moderna medos ancestrais – a opressão da maternidade, travestida de possessão demoníaca, e filtrada por atmosferas de paranoia urbana e de isolamento psicológico.

Um ponto fundamental, que conecta Delumeau e Carroll, é a ênfase na construção progressiva do medo. O horror raramente se resume a sustos repentinos<sup>2</sup>. Estes podem ser eficazes, mas funcionam apenas quando ancorados em uma atmosfera de expectativa. Em *O Iluminado* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980), por exemplo, a audiência é gradualmente envolvida por uma atmosfera de isolamento e insanidade, antes mesmo de testemunhar qualquer evento sobrenatural. Paisagens geladas infinitas, amplos salões vazios, enquadramentos simétricos, atuações levemente exageradas e corredores silenciosos ajudam a construir uma atmosfera que gera a *Stimmung* de paranoia; o monstro apenas confirma algo que a plateia já podia pressentir.

Essa dimensão preparatória do horror pode ser pensada também em termos de categorias de pureza e perigo. A antropóloga britânica Mary Douglas (1966) argumenta que a poluição e a impureza são menos questões biológicas do que simbólicas: o impuro é aquilo que transgredir o sistema binário de organização social mais tradicional, ou

<sup>2</sup> A ferramenta estilística conhecida como *jump scare* consiste pregar um susto no espectador, através da irrupção súbita de algo inesperado, na imagem e/ou no som.

“esquemas culturais de categorização do mundo” (Carreiro; Cánepa, 2025, p. 22). Essa perspectiva ajuda a compreender por que o horror recorre tão frequentemente a imagens de contaminação, decomposição e mistura. O cadáver em decomposição não é apenas repulsivo; ele é uma figura de impureza, porque está entre a vida e a morte. O sangue jogado sobre a protagonista ao final de *Carrie, a Estranha* (*Carrie*, Brian De Palma, 1976) é repulsivo porque rompe limites corporais, instaurando uma atmosfera de desconforto. A atmosfera do horror, portanto, não se reduz a uma sensação difusa, mas também carrega a lógica cultural da impureza.

Jack Morgan (2002), especialista em estudos de literatura gótica, afirma que figuras deformadas ou híbridas não apenas chocam, mas instauram atmosferas de estranhamento que impregnam toda a narrativa. O grotesco não é apenas a aparência monstruosa, mas o clima que se instala quando categorias ontológicas são abaladas. A origem do horror, para Morgan, está na conscientização de que o corpo é um organismo vivo que opera independentemente dos desígnios da mente racional. Essa existência autônoma do corpo é considerada por ele a fonte primordial da ficção de horror. Morgan acredita que o mito do horror emerge para refletir aspectos da situação bioexistencial humana. No cinema, essa lógica aparece em filmes como *A Mosca* (*The Fly*, David Cronenberg, 1986), em que a metamorfose corporal gera não apenas repulsa visual, mas uma atmosfera de instabilidade existencial.

A dimensão atmosférica do horror encontra também eco no pensamento do filósofo Eugene Thacker (2011), que descreve o horror como um gênero filosófico, capaz de nos confrontar com o “mundo sem nós” – ou seja, com a indiferença radical da existência em relação ao humano. Filmes como *O Nevoeiro* (*The Mist*, Frank Darabont, 2007) ou *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*, John Carpenter, 1982) encenam atmosferas em que a presença humana é apenas um detalhe frágil em meio a forças cósmicas ou alienígenas. A atmosfera do horror, nesses casos, é de desamparo ontológico: a plateia é lançada em uma *Stimmung* de insignificância, indefesa diante da vastidão infinita de um abismo cósmico.

Essa dimensão filosófica se conecta às análises de Adam Lowenstein (2005), que vê no horror uma espécie de cinema de choque cultural, capaz de registrar traumas históricos de modo simbólico. Para Lowenstein, a estética do horror faz com que traumas coletivos – guerras, ditaduras, atentados terroristas, genocídios – ganhem registros ficcionais sob a forma de atmosferas inquietantes e imagens de destruição do corpo. Filmes como *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chain Saw Massacre*, Tobe Hooper, 1974) não apenas chocam pelo *gore* explícito, mas instauram atmosferas de violência e degradação que ecoam ansiedades sociais de cada época. A atmosfera de horror, nesse sentido, funciona como memória sensorial de traumas.

Ao estudar o horror contemporâneo, a socióloga Isabel Pinedo (1997) enfatiza a instabilidade do gênero e sua vocação para perturbar certezas. O horror contemporâneo, segundo ela, cria atmosferas de vulnerabilidade radical, em que os personagens estão sempre à mercê do acaso e da violência. Em *Pânico* (*Scream*, Wes Craven, 1996), por exemplo, a ironia metalinguística não elimina a sensação de insegurança. Pelo contrário: a plateia é constantemente lembrada de que a violência pode eclodir a qualquer momento. A atmosfera é de permanente ameaça, e a *Stimmung* resultante é de vulnerabilidade.

## A estilística do horror e a construção de atmosferas

Todas essas reflexões dialogam de forma direta com o amplo panorama do horror como gênero narrativo, elaborado por Carreiro e Cánepa (2025). Os dois autores enumeram e discutem uma longa lista de estratégias estilísticas específicas, recorrentes em filmes do gênero, capazes de criar, ampliar ou intensificar medo, estranhamento, angústia, choque e repulsa. O texto descreve em detalhes recursos como iluminação baseada em sombras e contrastes, *design* sonoro que explora fortes dinâmicas silêncio/ruído, presença presumida de ameaças fora do enquadramento dos planos, músicas com intervalos e harmonias dissonantes, e cenários isolados, entre outros. Elementos de cenografia, som, fotografia e montagem, embora materiais, convergem para a produção de atmosferas imateriais que antecedem a irrupção do monstruoso. Ao enfatizar essa dimensão estilística, os pesquisadores demonstram como o horror é menos um repertório de criaturas sobrenaturais e mais uma prática de construção atmosférica.

A centralidade da noção de atmosfera no horror ajuda a compreender por que o gênero continua tão popular e duradouro. Mais do que narrativas específicas, o que o público busca é a experiência afetiva de ser envolvido por um clima de medo. Como observou Pinedo (1997), o horror nos atrai porque nos coloca em contato com nossa própria vulnerabilidade, ainda que muitas vezes o faça numa chave ficcional que mistura simulação de perigo e diversão – Pinedo compara a experiência do horror artístico com uma viagem de montanha-russa. A metáfora sintetiza com precisão o estudo pioneiro de Noël Carroll (1990), que já enfatizava como o horror, enquanto gênero narrativo, tem o poder ambíguo de fascinar e repelir em simultâneo. De forma complementar, Thacker (2011) nos lembra da indiferença do mundo e da nossa própria fragilidade diante das forças da natureza. Em todos os casos, a atmosfera é o meio pelo qual essas disposições afetivas se tornam vivas na experiência cinematográfica.

Assim, pensar o horror como experiência estética é reconhecer que sua eficácia depende menos de sustos isolados e mais da criação de atmosferas que instalam *Stimmungen* específicas. Nesse sentido, podemos compreender atmosfera como uma forma sensível que envolve cada espectador; a *Stimmung* seria, então, a tonalidade existencial que se instala em seu corpo. O cinema de horror, ao manipular elementos materiais da *mise-en-scène*, consegue construir o imaterial: um medo que não está apenas na tela, mas que também ressoa na audiência como experiência visceral.

A partir dessa perspectiva, é possível examinar com maior profundidade as estratégias estilísticas do horror, tal como catalogadas por Carreiro e Cánepa (2025). O exame atento dessas ferramentas permite compreender como elas operam na fabricação de atmosferas que, por sua vez, ajudam a instalar *Stimmungen* específicas na plateia. Esses dispositivos visuais e sonoros não são meros recursos técnicos, mas dispositivos estilísticos que transformam o espaço fílmico em um campo afetivo difuso, alinhando-se à definição de atmosfera proposta por Böhme (1993) como uma qualidade intermediária entre sujeito e objeto. Ao mesmo tempo, eles evocam a *Stimmung* que sintoniza a audiência com o mundo do filme, predispondo-a a uma experiência encarnada de medo e repulsa. Em outras palavras, o horror se define pela

intenção de provocar um afeto específico, e essa mobilização afetiva é construída meticulosamente por meio de um laboratório de preparação do horror, em que convenções bem estabelecidas dentro do gênero narrativo são manipuladas para afetar visceralmente o público.

A arquitetura visual do horror, conforme detalhado pelos dois pesquisadores, se apoia em quatro pilares fundamentais: cenários, iluminação, enquadramento e composição, cada um manipulado para desestabilizar a percepção e gerar uma atmosfera de ameaça iminente. Os cenários atuam como fundação psicológica, criando uma qualidade espacial difusa de desamparo e isolamento. Locais remotos ou abandonados, como o hotel isolado em *O Iluminado* (1980), não apenas delimitam o espaço narrativo, mas impregnam o ambiente com uma atmosfera opressiva que remove a possibilidade de escape, evocando uma *Stimmung* de vulnerabilidade existencial no público, que se sente encurralado junto com os personagens.

No filme de Kubrick, a atmosfera de isolamento do Hotel Overlook não é um mero cenário, mas uma força ativa construída pela arquitetura visual de Kubrick. A utilização de lentes grande-angulares e a profundidade de campo nos corredores intermináveis instauram uma presença espacial opressiva, onde a simetria rigorosa dos enquadramentos gera um desconforto sensorial na audiência. Esse espaço negativo – áreas vazias no quadro que convidam a imaginação a projetar medos – prepara o terreno para a *Stimmung* de vulnerabilidade, paranoia e desorientação, convertendo o material (o hotel vazio) no imaterial (a loucura latente).

A construção dessa atmosfera é modulada através de cenas como aquela em que o pequeno Danny Torrance percorre os corredores num velocípede. O *design* sonoro opera como ferramenta importante na modulação da *Stimmung*. O contraste rítmico entre o silêncio abafado, quando as rodas passam sobre os tapetes, e o estrondo seco e reverberante sobre o piso de madeira cria uma alternância de voltagem afetiva. Esse uso de recursos materiais sonoros para produzir experiências imateriais de expectativa faz com que o público sinta, corporalmente, a iminência de um encontro com o monstruoso que o espaço parece estar prestes a expelir.

A célebre sequência do quarto 237 exemplifica como o horror opera na transformação de elementos formais em disposições afetivas. Quando Jack Nicholson se depara com a bela mulher nua, a atmosfera é inicialmente saturada de uma estranha quietude. No entanto, a transmutação súbita da figura em um corpo putrefato e em decomposição rompe violentamente as categorias de pureza e perigo. A repulsa imediata provocada pelo grotesco não é apenas visual, mas também instala uma *Stimmung* de mal-estar ontológico. Kubrick demonstra, na prática, que a eficácia do gênero reside na capacidade de ‘afinar’ a audiência antes do susto. O *jump scare* da mulher no quarto 237 só é eficaz porque está ancorado em uma atmosfera prévia de tensão orquestrada. Ao manipular a luz, o som e o ritmo da montagem, o filme instala uma tonalidade existencial que atravessa a relação entre obra e público, tornando o medo uma experiência visceral e encarnada. O horror, nesse sentido, revela-se menos uma arte do choque e mais uma arte da preparação.

**Figura 1** - Espaço negativo e choque em *O Iluminado*

Fonte: HBO Max.

A iluminação, herança do expressionismo alemão, é crucial para esculpir atmosferas sombrias e incertas. A técnica de *low key*, com iluminação que cria sombras profundas e alto-contraste, como em *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, F. W. Murnau, 1922) e *Os inocentes* (*The Innocents*, Jack Clayton, 1961), estabelece ambientes escuros, cheios de sombras que encobrem cantos estratégicos e rostos de personagens; espaços onde o desconhecido espreita, produzindo uma atmosfera difusa de dualidade entre luz e escuridão, que evoca uma *Stimmung* de inquietação ontológica, ecoando a transgressão de categorias puras descrita por Carroll (1990).

O uso psicológico das cores e da luz modula a qualidade afetiva do espaço em *Alien – O Oitavo Passageiro* (1979), onde a atmosfera claustrofóbica da nave Nostromo é construída no contexto de um cenário industrial decadente. Corredores estreitos, fumaça persistente e sons metálicos intermitentes transformam a nave em um organismo hostil, que predispõe a audiência a uma *Stimmung* de paranoia e claustrofobia. O uso estratégico de sombras profundas oculta o desconhecido, criando uma atmosfera difusa onde a ameaça espreita nos cantos fora de quadro, evocando uma constante inquietude ontológica que desafia as categorias de segurança do público.

A força estética do filme reside na manipulação do invisível e do som acusmático para amplificar o suspense, convertendo o espaço sonoro em um campo de pavor imaterial. Gritos e respirações ofegantes modulam a tensão, enquanto planos-detalhe e enquadramentos fechados intensificam a sensação de claustrofobia, impedindo que a audiência tenha uma visão clara da totalidade da ameaça. Essa estratégia força uma sintonia afetiva imediata com o desamparo dos personagens diante do que Eugene Thacker descreve como o “mundo sem nós”: a indiferença radical de uma força cósmica e alienígena diante da fragilidade humana.

Um exemplo desta orquestração estilística ocorre na sequência em que o engenheiro Brett procura o gato Jonesy nos níveis inferiores da Nostromo. A cena utiliza a iluminação em chave baixa (*low key*), com fortes raios de luz direcionados, e contrastes acentuados de claro-escuro para esculpir um ambiente de incerteza profunda. O cenário deserto e claustrofóbico, caracterizado por corredores apertados, correntes e fios pendurados, além da água pingando constantemente, estabelece uma qualidade espacial de isolamento. O emprego de ângulos holandeses (*Dutch angles*) gera um desconforto visual imediato, sugerindo o desequilíbrio, a desorientação e o perigo que precedem a irrupção do horror.

**Figuras 2** - Corredores desertos e escuridão em *Alien – O Oitavo Passageiro*

Fonte: Disney+.

A dinâmica sonora nesta sequência é fundamental para a instalação de uma *Stimmung* de expectativa aterrorizante. O filme explora o contraste entre a quietude opressiva – pontuada apenas pelos pingos de água e pela respiração nervosa do personagem – e estrondos mecânicos súbitos que funcionam como estímulos de sobressalto. O miado do gato, agindo como um grito de alerta deslocado, modula a tensão e atrai tanto o personagem quanto a audiência para uma armadilha sensorial. Esses recursos sonoros transcendem o realismo para se tornarem dispositivos ativos na construção de uma atmosfera de suspense difuso.

O clímax da cena revela o uso criativo do espaço negativo como ferramenta de desestabilização perceptiva. Quando Brett finalmente encontra Jonesy escondido num canto, o alienígena xenomorfo surge silenciosamente por trás dele, preenchendo o vazio do quadro. Esta aparição monstruosa, preparada meticulosamente por uma atmosfera de ameaça iminente, confirma o pavor que a audiência já pressentia através da *Stimmung* instalada. A *Nostromo* torna-se, assim, um laboratório onde os recursos materiais da *mise-en-scène* (luz, metal, vapor e som) são orquestrados para produzir a experiência visceral de um medo primordial e inescapável.

Como podemos ver nesta sequência célebre de *Alien*, a sugestão e o jogo entre o que se vê e o que está fora de quadro constituem ferramentas estilísticas de construção atmosférica. Enquadramento e composição visual ampliam a atmosfera de suspense através da manipulação criativa do que é omitido ou apenas sugerido. Nos filmes de horror, o privilégio dado a enquadramentos fechados, como *close-ups* extremos que capturam o terror facial ou planos-detelhe focados em partes do corpo e objetos, intensifica a claustrofobia emocional, criando uma atmosfera de voltagem afetiva que se converte em *Stimmung* de sufocamento psicológico.

Ângulos oblíquos, como o *Dutch angle*, inclinam o eixo horizontal para gerar desconforto visual imediato, sugerindo desequilíbrio e desorientação, o que se alinha com a ideia de atmosfera como uma consciência coesa de fragmentos dispersos (Gil, 2011). O plano subjetivo, fundamental no ciclo de produção de *found footage*<sup>3</sup> e icônico na abertura de *Halloween* (*Halloween*, John Carpenter, 1978), imerge o público na

<sup>3</sup> Falsos documentários ficcionais em que os próprios personagens manejam câmeras e gravadores, como no espanhol *[Rec]*, dirigido por Jaume Balagueró e Paco Plaza em 2008. Este ciclo de filmes gerou mais de mil longas-metragens, muitas vezes feitos por cineastas amadores, em países como Costa Rica, Uruguai, Sérvia, Tailândia e México (Carreiro, 2021).

perspectiva da vítima ou do assassino, transformando o espaço fílmico em uma atmosfera compartilhada de pânico, que ressoa na *Stimmung* como uma sintonia afetiva imediata (Gil, 2005).

A câmera trêmula, que simula registros amadores, transmite caos e apreensão, enquanto o espaço negativo – áreas vazias no quadro, como os longos corredores vazios de *O Iluminado* – convida a imaginação a preencher o vazio com medos projetados, criando uma atmosfera de tensão latente que instala uma *Stimmung* de expectativa aterrorizante. Carreiro e Cánepa (2025) argumentam que esses recursos privilegiam o espaço fora do quadro, que não é visto, criando expectativa e tensão, o que fortalece a atmosfera como qualidade difusa e a *Stimmung* como disposição existencial de estranhamento.

Se a imagem prepara o terreno atmosférico, o som frequentemente desfere o golpe final, transformando o horror em uma experiência visceral que transcende o visual e se alinha à tese de que o gênero é primordialmente baseado no som (Carreiro, 2023; Hutchings, 2004; Whittington, 2014), capaz de evocar respostas corporais imediatas. Dentro da trilha sonora integrada (Kulezic-Wilson, 2019), as vozes emergem como elemento expressivo central: o grito, manifestação icônica do medo e da dor, estimula a identificação imediata, evocando uma atmosfera de conexão afetiva que instala uma *Stimmung* de empatia corporal, fazendo os espectadores respirarem no ritmo do perigo.

A tradição das *scream queen*<sup>4</sup>, nascida do poder visceral do grito, é complementada por ruídos vocais não semânticos, como respirações ofegantes, gemidos de dor ou gargalhadas sinistras, que modulam a tensão e criam laços afetivos com a plateia (Carreiro, 2019). Vozes de monstros, graves e guturais para vilões humanos ou alteradas eletronicamente com rugidos animais para criaturas sobrenaturais, desumanizam e enfatizam alteridade, gerando uma atmosfera de repulsa que se instala como *Stimmung* de estranhamento ontológico, conforme Carreiro e Cánepa (2025) descrevem em sua análise da construção vocal como ferramenta de desumanização.

Os efeitos sonoros, transcendendo o realismo para se tornarem espetáculo, são empregados ativamente para gerar suspense, especialmente os sons acusmáticos<sup>5</sup>, que direcionam a atenção para ameaças *off-screen*, criando uma atmosfera de suspense difuso que prenuncia o perigo e induz uma *Stimmung* de ansiedade encarnada. O *jump scare*, ou pulo de susto, obtido através do contraste entre silêncio ou calma e sons repentinos e altos, explora respostas fisiológicas de sobressalto, mas sua eficácia depende de uma atmosfera prévia de tensão construída, convertendo o choque momentâneo em uma *Stimmung* prolongada de sobressalto existencial.

Por fim, a música do horror possui uma gramática específica, projetada para desestabilizar, utilizando aumentos súbitos de volume sincronizados com ameaças fora da tela (chamados de *stingers*), crescendos graduais, glissandos contínuos e dissonâncias atonais para construir e modular tensão e expectativa, produzindo uma atmosfera de desequilíbrio que ressoa na *Stimmung* como uma tonalidade de malefício. Acordes

<sup>4</sup> Atrizes como Fay Wray, Janet Leigh, Jamie Lee Curtis e Neve Campbell, que ficaram conhecidas por estrelar vários filmes em que representam vítimas de monstros e assassinos.

<sup>5</sup> Sons acusmáticos são aqueles cuja origem não é visível na imagem, como os rugidos de onça e rangidos de portas em *Sangue de Pantera* (*Cat People*, Jacques Tourneur, 1942).

específicos, como o trítono<sup>6</sup>, culturalmente associados ao demoníaco, amplificam o estranhamento, enquanto a instrumentação – harpas e coros infantis para inocência pervertida, ou canto gregoriano para temas infernais – enriquece a atmosfera. A fusão contemporânea entre música e efeitos sonoros, priorizando texturas e ruídos sobre melodias (Carreiro, 2019; Kulezic-Wilson, 2019; Mera, 2017), intensifica a crueza e a qualidade sinistra das harmonias dissonantes, como nas trilhas de *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chain Saw Massacre*, Tobe Hooper, 1974) e *A Bruxa* (*The Witch*, Robert Eggers, 2015). Todos esses sons transformam o espaço sonoro em uma atmosfera imaterial de pavor, que sintoniza o público com uma disposição afetiva de repulsa e medo primordial.

Nesta seção, procuramos demonstrar como o conceito de atmosfera sublinha um ponto forte da força estética do cinema: a capacidade de construir experiências imateriais – sensações, afetos, emoções – a partir de ferramentas materiais. Essa ambiguidade é evidente no caso do horror, gênero que depende menos da exibição explícita do monstro e mais da criação e modulação de um clima de medo. Como observam Carreiro e Cánepa (2025), a estilística do horror se organiza em torno de estratégias formais que não apenas ilustram narrativas de assombração, mas também instauram atmosferas capazes de induzir disposições afetivas específicas na plateia.

Essa articulação entre recursos materiais e efeitos imateriais confirma a proposta de Böhme (1993), para quem o estudo das atmosferas como categoria estética precisa ganhar maior importância nas Humanidades. O horror cinematográfico demonstra como isso se dá na prática: cores, sons, luzes e movimentos não apenas representam, mas também ajudam a criar atmosferas que envolvem o espectador de forma física. O horror nos faz sentir medo não apenas porque interpretamos a narrativa, mas sobretudo porque estamos imersos em atmosferas que nos afetam diretamente.

A estilística do horror, portanto, é inseparável da construção atmosférica: não há horror sem manipulação calculada de luz, som, cor, ritmo e cenários. Mas, como enfatizam Gil (2005, 2011), Walter (2019), Souza (2025) e Salazar (2025), não se trata apenas de recursos técnicos: trata-se de estratégias para instaurar atmosferas e, por consequência, *Stimmungen*. O horror se revela uma arte da preparação. Os dispositivos orquestrados no laboratório do horror, descrito por Carreiro e Cánepa (2025), demonstram que o medo pode ser construído como atmosfera sensível que, ao encontrar eco na *Stimmung* da audiência, torna o imaterial tangível e o afetivo inescapável, convertendo elementos formais em disposições afetivas que definem a essência do gênero.

### ***Stimmung* da audiência e horror atmosférico**

Se a atmosfera pode ser entendida como qualidade difusa do espaço fílmico, a *Stimmung* diz respeito à tonalidade afetiva que se instala na plateia. Ao assistir a um filme de horror, o corpo do espectador não permanece indiferente: acelera-se o ritmo cardíaco, contraem-se os músculos e o estômago, o corpo vibra e treme, respiramos mais rápido,

<sup>6</sup> O uso dos trítonos – intervalos melódicos de três tons inteiros – chegou a ser proibido pela Igreja Católica, em algumas regiões da Europa, durante a Idade Média, por medo de que atraísse seres sobrenaturais aos concertos em que seriam executados (Carreiro, 2019).

os pelos dos braços se arrepiam, a boca fica seca (Carroll, 1990; Delumeau, 2001). A *Stimmung* constitui, a nosso ver, uma disposição existencial que colore a experiência, uma sintonia entre obra e corpo. O horror é o gênero que mais radicalmente transforma o espaço fílmico em atmosfera, e essa atmosfera em *Stimmung*.

No horror social de *Corra!* (2017), a atmosfera é construída, a princípio, sobre a categoria estética do aconchego. A casa da família Armitage é apresentada como um espaço amplo, ensolarado, bem iluminado e seguro, mas a audiência é gradualmente sintonizada em uma *Stimmung* de desconfiança por meio de pequenas dissonâncias estilísticas. O uso de planos fechados, que isolam o rosto lacrimoso do protagonista e detalhes inusitados (o roçar das unhas no couro da poltrona), captura sua hesitação em expressões faciais e gestos nervosos, cria um campo sensível de estranhamento. Essa escolha técnica sugere que a normalidade cotidiana da recepção burguesa é apenas uma casca para uma ameaça latente, transformando aos poucos o ambiente doméstico em um espaço de vulnerabilidade.

O momento em que essa atmosfera de hospitalidade se rompe em definitivo ocorre na cena em que a psiquiatra Missy (Catherine Keener), matriarca da família, hipnotiza Chris (Daniel Kaluuya) com o uso de uma colher e uma xícara de porcelana. Na cena, o *design* sonoro assume o papel de mediador afetivo. O tilintar metálico e rítmico da colher na xícara, aliado a ruídos sutis, mas amplificados (o arranhar dos dedos, a respiração ofegante), acentua a percepção desencarnada da consciência de Chris, e funciona como um dispositivo material de construção atmosférica. Esses sons diegéticos triviais são elevados a elementos de poder sensorial que induzem, tanto no protagonista quanto no público, uma sensação de suspensão do tempo e paralisia corporal. A manipulação desse recurso sonoro transforma um objeto cotidiano em uma fonte de pavor, alinhando-se à proposta de Böhme (1993) sobre a atmosfera como um entrelugar que liga o corpo ao espaço de forma imediata.

A força dessa sequência reside na progressão metódica do estímulo sensorial. À medida que a colher golpeia a porcelana, o filme utiliza a trilha sonora integrada para intensificar a voltagem afetiva da cena. O som, repetitivo e hipnótico, predispõe a audiência a uma *Stimmung* de impotência, fazendo o espectador respirar no ritmo do perigo que se desenrola na tela. Jordan Peele demonstra aqui como elementos materiais – o efeito sonoro, o timbre e o ritmo – são capazes de fabricar a experiência imaterial do horror, capturando a atenção sensorial do público antes mesmo da irrupção da violência física.

A representação visual do mergulho de Chris, em que ele sente que está afundando em um abismo escuro e infinito, é a literalização de uma *Stimmung* de vulnerabilidade radical. O filme utiliza o espaço negativo visual e a ausência de qualquer ruído diegético – ouvimos apenas o som, não literal, do vento no vácuo para projetar a impotência existencial do indivíduo diante de forças opressoras. Ao isolar o corpo do protagonista na vastidão negra do quadro, a composição visual amplifica a atmosfera de desamparo ontológico, fazendo com que a audiência sinta visceralmente a perda de controle sobre o próprio corpo e a própria subjetividade.

Ao converter esse trauma histórico em uma experiência sensorial de sufocamento, o diretor demonstra como a estilística do horror é capaz de transformar ansiedades sociais em atmosferas inquietantes que ressoam no público como uma vivência

encarnada. A *Stimmung* resultante não é apenas um efeito psicológico, mas também uma tonalidade existencial que sintoniza a obra e o corpo da audiência em um pavor compartilhado. Assim, *Corra!* confirma a eficácia do gênero ao tornar o medo social não apenas visível, mas sobretudo sensível através de uma preparação atmosférica que torna o afetivo inescapável.

**Figuras 3** - Plano fechado e espaço negativo em *Corra!*



Fonte: Netflix.

*A Bruxa* (*The Witch*, Robert Eggers, 2015) e *Hereditário* (*Hereditary*, Ari Aster, 2018), entre outros filmes, confirmam essa lógica. Em ambos os casos, a narrativa se organiza lentamente, mas a atmosfera é construída desde os primeiros minutos. Em *A Bruxa*, a luz natural (do sol, nos exteriores; de velas, no interior da casa onde vive a família da protagonista) evoca pinturas de Caravaggio e Salvador Dalí; os sons selvagens da floresta e os silêncios prolongados, seguidos de ruídos de forte impacto, criam uma atmosfera de estranhamento e expectativa que instala na plateia uma *Stimmung* de inquietação. Em *Hereditário*, os enquadramentos oblíquos e a trilha musical minimalista instauram uma tonalidade de luto que vai se convertendo em horror sobrenatural. O público, desde o início, é colocado em sintonia com uma tonalidade afetiva que prepara o impacto da revelação monstruosa.

A *Stimmung* não nos parece, portanto, um efeito psicológico individual, mas uma condição de recepção compartilhada. Em *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick; Eduardo Sánchez, 1999), o uso da câmera diagética, instável e em baixa definição, que treme, chacoalha e rompe o equilíbrio do eixo horizontal, cria uma atmosfera de desorientação que se converte em *Stimmung* coletiva: não apenas os personagens, mas também o público perde a referência espacial, sentindo-se perdido na floresta. Nesse sentido, o horror exemplifica a tese de Janaína Walter (2019): a *Stimmung* fílmica não se restringe ao espaço diagético, mas atravessa a relação entre filme e espectador, constituindo uma experiência existencial.

Como pontuado anteriormente, Eugene Thacker (2011) descreve esse processo como confrontar o “mundo sem nós”: a constatação de que o humano é apenas um fragmento precário em meio a forças que o excedem. A obra de Thacker busca compreender o horror sobrenatural como um espaço ficcional em que a filosofia atinge um limite ontológico e necessita de uma linguagem não filosófica para se expressar. Este entrelugar, a nosso ver, traduz uma tentativa filosófica de dar conta do espaço imaterial ocupado, nos *mood studies*, pelos termos-chave discutidos neste artigo.

Ainda assim, a *Stimmung* do horror não surge no meio audiovisual como um estado subjetivo arbitrário, mas como resultado de uma disposição induzida por estratégias formais. Na seção anterior, mostramos como os recursos estilísticos do horror são organizados de modo a instalar na plateia uma sintonia afetiva específica. Como lembram Gil (2005) e Salazar (2025), a atmosfera não é mero efeito secundário, mas figura estética em si. E como ressaltam Walter (2019) e Souza (2025), essa figura é capaz de transbordar para a recepção, convertendo-se em tonalidade existencial. O horror, enquanto gênero narrativo, ganha destaque por fazer dessa conversão o núcleo de sua estética.

A centralidade da atmosfera pode ser observada em outros momentos capitais da história do gênero, que funcionam como verdadeiros laboratórios de preparação do horror. Longe de serem apenas registros narrativos, certas sequências icônicas demonstram como a materialidade fílmica é manipulada para instaurar *Stimmungen* específicas na audiência. A eficácia de cenas como o passeio de velocípede em *O Iluminado*, a busca pelo gato em *Alien – O Oitavo Passageiro* e a hipnose de Chris em *Corra!*, como demonstrado anteriormente, não reside na exibição clara de monstros, mas na combinação criativa de ferramentas estilísticas, capazes de converter elementos formais em disposições afetivas, que definem a essência do gênero.

A história do cinema de horror contém dezenas de sequências similares. Em *Frankenstein* (James Whale, 1931), um dos mais influentes longas-metragens do gênero na primeira metade do século XX, a perseguição final da população ao monstro ilustra o poder da arquitetura visual na construção do medo. O moinho em que a criatura se refugia, em chamas e isolado no topo da colina, funciona como um dispositivo atmosférico que remove a possibilidade de escape, evocando uma *Stimmung* de vulnerabilidade e choque. A iluminação bruxuleante das tochas acesas e as sombras projetadas pelas pás giratórias criam contrastes de luz e sombras que esculpem uma atmosfera de destruição e desespero, onde o desconhecido e o perigo se fundem na imagem. Nesta sequência, o horror é menos o resultado da aparência da criatura e mais da pressão coletiva da turba enfurecida que a cerca. A combinação de elementos materiais – o crepitar do fogo, o cenário claustrofóbico do interior do moinho, os contrastes de claro e escuro – converte-se em uma experiência imaterial de perseguição inescapável. A *Stimmung* resultante é de um desamparo ontológico que sintoniza o público com a tragédia da criatura.

Quase quatro décadas mais tarde, o célebre final de *O Bebê de Rosemary* (1968) demonstra que a atmosfera de dúvida pode ser ainda mais aterradora do que a revelação visual do monstruoso. Ao optar por manter a câmera focalizando repetidamente o rosto aturdido da protagonista e nunca mostrar o bebê, o filme transfere para a audiência o fardo de preencher o vazio visual com medos e dúvidas construídos ao longo do enredo. A reação de horror no rosto de Mia Farrow a uma visão que é negada à audiência, aliada à atmosfera paranoica instaurada no apartamento pelo burburinho dos presentes, instauram uma *Stimmung* de incerteza, em que o perigo é sentido, mas permanece visualmente oculto. Esta estratégia confirma a tese de que o horror é, em última instância, uma arte da espera e da preparação. Ao privar o público da imagem do bebê supostamente demoníaco, o filme garante que a tonalidade existencial de desconfiança perdure para além da tela, confirmando que a atmosfera pode funcionar como meio e a *Stimmung*, como resultado inevitável da experiência cinematográfica.

**Figuras 4** - *Close-ups* do rosto de Mia Farrow em pânico, em *O Bebê de Rosemary*

Fonte: Apple TV.

Avançando mais cinco décadas, no horror contemporâneo, o encontro final entre Thomasin e o bode Black Phillip em *A Bruxa* (2015) radicaliza o uso de sombras e do espaço fora de quadro para instaurar pavor e incerteza. O diabo, em forma humana, é mantido na penumbra, sendo percebido pelo público apenas pela voz gutural e sibilante, e pela breve visão de um par de botas, cujos corpo e rosto nunca vemos. Esta escolha estilística privilegia a criação de uma atmosfera de sedução, dúvida e estranhamento, que instala na audiência uma *Stimmung* de inquietação diante do não conhecido. O som da voz de Black Phillip e a escuridão envolvente funcionam como dispositivos estilísticos que transformam o espaço em um campo de presença imediata. Assim, o horror se revela como uma prática estética que encena medos profundos através da modulação calculada da *mise-en-scène*, tornando o afetivo inescapável na experiência da audiência. Todas essas cenas confirmam a tese de que o gênero é essencialmente uma arte da atmosfera.

## Conclusão

Ao longo deste percurso, buscamos demonstrar que o cinema de horror é, em essência, uma arte da atmosfera. Desde suas origens literárias no gótico até as produções contemporâneas rotuladas com termos polêmicos como pós-horror (Rose, 2017), o gênero se organiza em torno da criação de climas afetivos que preparam a audiência para o encontro com o monstruoso. Mais do que sustos isolados ou narrativas fantásticas, o horror cinematográfico é caracterizado pela capacidade de manipular recursos materiais – luz, cor, som, enquadramento, montagem, objetos – para construir experiências imateriais de medo, repulsa e estranhamento.

A genealogia dos conceitos de atmosfera e *Stimmung* revela-se especialmente fecunda para compreender esse processo. A atmosfera, conforme Böhme (1993), pode ser lida como a qualidade difusa do espaço; a *Stimmung*, conforme Heidegger (2012) e Gumbrecht (2012), é interpretada aqui como a disposição existencial que permeia a experiência. Operativamente, propomos uma distinção: enquanto a atmosfera é tratada como figura fílmica (objetiva, construída na *mise-en-scène*), a *Stimmung* define a disposição intersubjetiva (o modo como essa atmosfera modula os afetos da audiência).

Essa diferenciação permite analisar o filme não apenas como um objeto fechado, mas também como um processo dinâmico de contágio afetivo. No cinema de horror, a atmosfera construída pelo filme encontra eco na *Stimmung* da audiência, instaurando uma tonalidade de medo que antecede a irrupção do monstro. Como mostram Gil (2005, 2011), Souza (2025) e Salazar (2025), a atmosfera não é mero efeito narrativo, mas também figura estética em si, capaz de atravessar tanto a diegese quanto a recepção.

A estilística do horror, descrita em detalhe por Carreiro e Cánepa (2025), confirma essa tese. Recursos formais como efeitos sonoros, música, iluminação, cor, enquadramento, cenários e montagem não funcionam apenas como ornamentos, mas também como dispositivos para instaurar atmosferas específicas. O horror, portanto, não deve ser reduzido a narrativas de monstros, mas compreendido como prática estética que encena medos culturais, ansiedades históricas e traumas coletivos. Carroll (1990) mostra como o gênero combina medo e repulsa diante do impuro; Delumeau (2001) lembra que o imaginário ocidental sempre foi marcado por figuras demoníacas; Douglas (1966) sublinha a importância da transgressão de categorias culturais; Thacker (2011) vê no horror a confrontação com o “mundo sem nós”; Lowenstein (2005) interpreta o horror como cinema de choque; Pinedo (1997) identifica sua instabilidade pós-moderna. Todas essas abordagens convergem para um ponto comum, que é a centralidade da atmosfera.

Ao final, podemos afirmar que o horror é menos a arte do monstro do que a arte da espera, menos a arte do choque do que a arte da preparação. É no clima, no espaço sensível compartilhado entre filme e audiência, que o horror encontra sua eficácia. Atmosfera e *Stimmung*, assim, não são apenas conceitos úteis para a teoria estética, mas também ferramentas importantes para a compreensão do gênero. O horror cinematográfico ilustra com propriedade a intuição de Böhme (1993) de que a estética é, em última instância, o estudo das atmosferas.

## Referências

- BÖHME, Gernot. Atmosphere as a fundamental concept of a new aesthetics. *Thesis Eleven*, Frankfurt, v. 36, n. 1, p. 113-126, 1993.
- CARREIRO, Rodrigo. *O found footage de horror*. São José dos Pinhais: Estronho, 2021.
- CARREIRO, Rodrigo. Por uma teoria do som no cinema de horror. *Ícone*, v. 17, n. 3, p. 251-269, 2019.
- CARREIRO, Rodrigo; CÁNEPA, Laura Loguercio. *Cinema de horror: uma introdução*. São Paulo: Gênio Editorial, 2025.
- CARREIRO, Rodrigo. *O som no cinema de horror*. Curitiba: Editora da UFPR, 2023.
- CARROLL, Noel. *The philosophy of horror or paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990.
- CLOUGH, Patricia. Introduction. In: CLOUGH, P. (org.). *The affective turn: theorizing the social*. Durham: Duke University Press, 2007. p. 1-33.
- DELUMEAU, Jean. *História do medo no Ocidente: 1300-1800*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

- DOUGLAS, Mary. *Pureza e perigo: uma análise dos conceitos de poluição e tabu*. São Paulo: Perspectiva, 1966.
- GAJANIGO, Paulo. Uma proposta de categorização dos *mood studies*. *Famecos*, Porto Alegre, v. 31, n. 1, p. 1-19, 2024.
- GIL, Inês. A atmosfera como figura fílmica. In: FIDALGO, António; SERRA, Joaquim Paulo Serra (coord.). *Resumen de Ciências da Comunicação em Congresso na Covilhã (CCCC): actas do III SOPCOM, VI LUSOCOM, II IBÉRICO*. Covilhã: CCC, 2005. v. 1.
- GIL, Inês. A atmosfera fílmica como consciência. *Caleidoscópio*, Lisboa, n. 2, p. 95-101, 2011.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Atmosphere, Mood, stimmung: on a hidden potential of literature*. Stanford: Stanford University Press, 2012.
- HEIDEGGER, Martin. *Ser e tempo*. Petrópolis: Vozes, 2012.
- HUTCHINGS, Peter. *The horror film*. Edinburgh: Pearson Education Limited, 2004.
- KULEZIC-WILSON, Danijela. *Sound design is the new score*. Oxford: Oxford University Press, 2019.
- LOWENSTEIN, Adam. *Shocking representation: historical trauma, national cinema, and the modern horror film*. New York: Columbia University Press, 2005.
- MERA, Miguel. Materializing film music. In: COOKE, M.; FORD, F. (Eds.). *The Cambridge companion to film music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2017. p. 157-172.
- MORGAN, Jack. *The biology of horror*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2002.
- PINEDO, Isabel. *Recreational terror: women and the pleasures of horror film viewing*. Albany: SUNY Press, 1997.
- PRYSTHON, Ângela. Paisagem e melancolia no cinema italiano moderno. *Matrizes*, v. 12, n. 2, p. 67-88, 2018.
- ROSE, Steve. How post-horror movies are taking over cinema. *The Guardian*, New York, 6 jul. 2017. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2017/jul/06/post-horror-films-scary-movies-ghost-story-it-comes-at-night>. Acesso em: 4 out. 2025.
- SALAZAR, Manuela. O aconchegante no espectro de categorias estéticas. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPOS, 34., 2025, Curitiba. *Anais [...]*. Curitiba: 2025. Disponível em: <https://publicacoes.softaliza.com.br/compos2025/article/view/11395>. Acesso em: 4 out. 2025.
- SOUZA, Paulo. A cinematografia de *A Casa* (2011): uma análise da atmosfera no horror uruguaio. *Contracampo*, v. 44, n. 1, p. 156-175, 2025. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/revistacientifica/article/view/10288/7045>. Acesso em 10 de mar. 2026.
- THACKER, Eugene. *In the dust of this planet: horror of philosophy*, Winchester: Zero Books, 2011. v. 1.
- WALTER, Janaína. Para ver em busca de *Stimmung*: atmosfera no cinema de Angela Schanelec e Christian Petzold. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019.
- WHITINGTON, William. Horror Sound Design. In: BENSHOFF, Harry M. (org.). *A Companion to the Horror Film*. West Sussex: Wiley Blackwell, 2014. p. 168-185.
- WILLIAMS, Linda. Film bodies: gender, genre, and excess. *Film Quarterly*, Berkeley, v. 44, n. 4, p. 2-13, 1991.

\*Minicurrículo do Autor

**Rodrigo Carreiro.** Doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco (2011). Docente junto ao Departamento de Comunicação Social e ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. Pesquisa financiada pelo CNPq (Processo nº 303716/2022-3). E-mail: rodrigo.carreiro@ufpe.br.

Avaliador 1: Paulo Souza dos Santos Júnior , [Parecer 1](#);

Julia Kratje ;

Editore/as de Seção: Paulo Gajanigo ;

Manuela de Mattos Salazar .

**Declaração de Disponibilidade de Dados**

Os dados de pesquisa estão disponíveis no corpo do documento.

**Declaração de uso de IAGen**

As autorias declaram não ter feito uso de IAGen na elaboração do artigo.