

## Escute as nuvens que gritam: a exploração atmosférica do som em *Não, Não Olhe!*

Listen to the screaming clouds: the atmospheric exploration of sound in *Nope*

Renato Guimarães Furtado<sup>1</sup>

**Resumo:** A experiência sensível do mundo é multissensorial, ainda que isto não seja tão evidente nas sociedades ocidentais, onde a visão é o sentido prevalente. Assim, o objetivo do presente artigo é demonstrar como a escuta impacta e modela diretamente a experiência sensível da realidade. Para isto, analisaremos como a audição é trabalhada em *Não, Não Olhe!*, filme onde o terror é frequentemente produzido por meio de seu desenho sonoro. Através de revisão bibliográfica e análise filmica, examinaremos a teoria afetiva das atmosferas, segundo autores como Gernot Böhme e Tonino Griffero, e empreenderemos uma discussão teórica acerca da primeira cena em que a criatura sobrenatural de *Não, Não Olhe!* inspira pânico nos personagens do filme e em seus espectadores. Conclui-se, desse modo, que a escuta é uma ação que mergulha o indivíduo no mundo e formata integralmente sua experiência sensível.

**Palavras-chave:** Atmosfera; atmosfera filmica; atmosfera afetiva; estudos de som; escuta.

**Abstract:** The sensory experience of the world is multisensory, even though this may not be so evident in Western societies, where vision is the prevalent sense. Thus, the objective of this article is to demonstrate how listening directly impacts and shapes the sensitive experience of reality. To do this, we will analyze how hearing is worked on in *Nope*, a horror film that frequently produces dread through its sound design. Through bibliographical review and film analysis, we will examine the affective theory of atmospheres, according to authors such as Gernot Böhme and Tonino Griffero, and we will engage in a theoretical discussion on the first scene in which the supernatural creature from *Nope* inspires panic in the film's characters and its viewers. It is concluded, therefore, that listening is an action that immerses an individual in the world and fully shapes his or her affective experience.

**Keywords:** Atmosphere; film atmosphere; affective atmosphere; sound studies; hearing.

### Introdução

As áridas paisagens californianas emolduram a arena do parque temático Jupiter's Claim, uma réplica das cidades do Velho Oeste, que oferecerá um espetáculo extraordinário ao público, segundo o dono do local, Jupe (Steve Yeun). No centro do palco e do show, encontra-se um cavalo; é a isca que atrairá a atenção de uma criatura sobrenatural escondida nas nuvens, aguardada pelos olhares atentos dos espectadores. O único problema é que o monstro que desaparece nos céus da Califórnia é um superpredador, que nunca deve ser encarado.

A centralidade do olhar é expressa constantemente em *Não, Não Olhe!*, *sci-fi* protagonizado pelos irmãos OJ (Daniel Kaluuya) e Emerald Haywood (Keke Palmer),

---

<sup>1</sup> Doutorando em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Brasil. E-mail: renatogfurtado.34@gmail.com

adestradores de cavalos que prestam serviços à indústria cinematográfica. Nisto, a terceira obra de Jordan Peele explora a cultura audiovisual e do espetáculo através de vários elementos, como o fato de que os protagonistas são descendentes do jôquei negro que estrelou uma das primeiras experimentações com imagens em movimento; a missão de OJ e Emerald é captar imagens do monstro espacial para vendê-las ao programa de Oprah Winfrey; a criatura ataca e persegue aqueles que a encaram; e que os irmãos comunicam-se por meio de um gesto afetivo que indica que um está de olho no outro.

A lista poderia seguir continuamente; todavia, nossa intenção não é explorar *Não, Não Olhe!* por meio de seus aspectos visuais, mas sim através de sua dimensão sonora. Mais precisamente, o objetivo do presente artigo é investigar a importância da audição e da escuta para a experiência sensível do mundo, partindo de um estudo aproximado dos modos como *Não, Não Olhe!* trabalha suas sonoridades para gerar terror e suspense – tanto em seus protagonistas, quanto nos espectadores. Considerando que o ato de ouvir – e, em seguida, o de escutar –, alicerçado pela relação dinâmica entre um corpo que ouve e o som captado, tensiona o objetivo e o subjetivo, o natural e o cultural, a matéria e a mente (Sterne, 2015), desejamos observar como *Não, Não Olhe!* nos permite compreender o som de maneira atmosférica.

Na prática, isto demandará que consideremos o conceito de atmosfera em um nível que excede o sentido meteorológico/climático do termo. Destarte, a primeira etapa deste estudo elucidará a conceituação afetiva de atmosfera, tendo em vista que o conceito aponta justamente para uma visada holística dos modos como são processadas as experiências afetivas de um indivíduo com o próprio ambiente no qual está imerso (Griffero, 2019). Atmosferas serão entendidas, aqui, como entidades mediadoras entre presença e ausência, definido e indefinido; envoltórios corporais e físicos que promovem um encontro relacional entre sujeito e objeto (Bruno, 2022). Nisto, para melhor explicitar o conceito, abordaremos o som e a escuta como pontos de acesso à compreensão da experiência atmosférica do mundo – entendendo a escuta como a audição consciente e minimamente focada de uma sonoridade percebida auditivamente (Rice, 2015).

Em seguida, analisaremos *Não, Não Olhe!* à luz dos conceitos debatidos, atentando para a primeira cena em que a antagonista da trama – a criatura alienígena apelidada de Jean Jacket –, confronta os protagonistas; nesta sequência, o monstro revela-se sob o disfarce de uma nuvem, o que complexifica as convenções do gênero do terror, como veremos adiante. Nos pautaremos principalmente pelo método de análise fílmica segundo Manuela Penafria (2009), entendendo que a investigação das formas como um realizador constrói a imagem e o som de

uma dada obra possibilitam a compreensão acerca da conjugação específica da linguagem cinematográfica pelo cineasta no filme em questão. Ainda, de acordo com a abordagem atmosférica desta investigação, adicionaremos ao exame de *Não, Não Olhe!* considerações acerca da construção da atmosfera no cinema, entendendo tal conceito como uma figura fílmica que enriquece o exame cinematográfico (Gil, 2005).

Vale ressaltar, enfim, que ao observarmos especificamente a confluência de sonoridades diegéticas e não-diegéticas do desenho de som *Não, Não Olhe!*, não intentamos separar os estímulos auditivos do filme de seus outros estímulos sensoriais. De fato, a abordagem atmosférica do cinema é contrária à tentativa de postular qualquer precedência de um aspecto fílmico sobre outro, já que a composição de toda atmosfera fílmica depende de suas quatro subatmosferas: a visual, a sonora, a espacial e a temporal (Gil, 2002). Propomos, assim, um exame concentrado em uma das várias dimensões fílmicas de *Não, Não Olhe!* para analisar a escuta como ponto de contato atmosférico entre o indivíduo e o mundo.

## 2 A dimensão afetiva das atmosferas

De saída, tratar da dimensão afetiva das atmosferas requer que atentemos para as atmosferas enquanto envoltório de ar. É este aspecto de envelopamento que nos auxilia a compreender como, a partir do século XVIII, o conceito ganhou contornos metafóricos para elucidar a experiência sensorial de uma dada situação ou local. Assim como uma camada de gases circunda um planeta, uma constelação emocional abrange um espaço ou um evento, de modo que, hoje, é comum nos referirmos à atmosfera de uma conversa, de um edifício ou de um festival de música para explicitarmos a qualidade experiencial destes espaços e eventos (Böhme, 2013). Isto quer dizer, conforme proposto em nossa leitura da obra do filósofo alemão Gernot Böhme, que a experiência humana não pode ser reduzida à mensuração científica, devendo ser analisada também a partir das afetações sensoriais derivadas do contato objetivo com um ambiente ou evento e que produzem emoções humanas específicas – subjetivas, porém integralmente dependentes do encontro relacional travado entre o corpo e o mundo (Furtado; Pereira, 2023).

Ou seja, a abordagem atmosférica entende a sensorialidade e a materialidade do corpo humano como elementos fundamentais para a experimentação do mundo, analisando relações fenomenais entre indivíduo e o ambiente ao seu redor que podem soar efêmeras, mas são onipresentes e potentes em si (Griffero, 2019). Estas formas de contato são fugazes também

porque a realidade se apresenta e se conforma a partir de uma multiplicidade de aspectos; neste sentido, a abordagem atmosférica facilita a compreensão acerca da natureza do resultado da experiência de encontro entre um corpo e um evento/local. A composição afetiva de uma atmosfera é integralmente dependente de inúmeros fatores, em uma equação na qual cada um dos elementos componentes é essencial. Existem cidades, como no exemplo conferido por Dylan Trigg (2022), que carregam consigo uma certa atmosfera por conta de uma articulação de estruturas históricas, culturais, simbólicas, sensoriais, políticas e materiais, articulação esta que nos faz experimentar tais atmosferas sem que sequer pensemos conscientemente sobre elas; basta considerar, no entanto, que atravessemos uma situação desagradável em Paris para que toda sua atmosfera romântica se desfaça. Portanto, ainda segundo Trigg, a conceituação afetiva de atmosfera nos instiga a lançar um olhar atento aos modos como nossas experiências sensoriais não dependem necessariamente do que sentimos internamente, mas sim em como sentimos, corporalmente, nos espaços-tempos vivenciados: a atmosfera afetiva é tanto a estrutura a partir da qual as emoções e os afetos são instituídos, quanto o fenômeno experiencial em si.

Não é nossa intenção abordar todas as implicações metafísicas referente à abordagem afetivas das atmosferas, mas é importante ressaltar que a confluência de entidades de diversos tipos na constituição de uma atmosfera, levou Gernot Böhme a definir atmosferas como quase-objetos. Na visão do autor alemão (2013), atmosferas são assim categorizadas por serem fenômenos totalizantes, que envelopam toda uma situação ou um local, sendo tanto algo subjetivo, que só pode ser definido por um sujeito capaz de exprimir sua vivência atmosférica; quanto algo objetivo, já que a atmosfera não está dentro de nós, vem de “fora”, por assim dizer, nos atingindo com um impacto que é estrangeiro ao nosso corpo. Sendo quase-objetos, atmosferas não possuem uma condição ontológica definida, habitando o espaço híbrido entre o sujeito e o objeto, como uma névoa (Böhme, 1993) que se expande espacial e temporalmente (Trigg, 2022). Neste sentido, atmosferas também podem ser compreendidas como espaços sensorialmente afinados e não-euclidianos – ou seja, espacialidades a-superficiais, sem bordas, disseminadas e não localizáveis (Böhme, 2017). Atmosferas são intangíveis, todavia materialmente impactantes, sempre privilegiando a relação, o *entre*.

Isto nos remete à conceituação de Jonathan Sterne acerca da audição, que apresentamos na introdução deste estudo<sup>2</sup>. Pois, se o ato de ouvir um som coloca em tensão a própria dicotomia entre sujeito e objeto, à medida que o corpo que ouve é radicalmente transformado pelo mundo no qual habita (Sterne, 2015), gostaríamos de sugerir que a escuta, enquanto audição focada, é um dos aspectos que possibilitam o encontro atmosférico de um corpo com o mundo. É uma ação que opera tal qual a respiração – não apenas do nariz ou da boca, mas da porosidade da pele que transforma o corpo em um instrumento de relacionalidade atmosférica –, desafiando o mito da impenetrabilidade dos corpos e a aceitação tácita da existência de sujeitos completos, estáveis, singulares e únicos, separados entre si (Nieuwenhuis, 2019). Pois a escuta é muito mais do que uma ferramenta de sobrevivência e de comunicação (Rice, 2015); de fato, é justamente o atributo que permite com que a materialidade do corpo ressoe com o ambiente ao seu redor, criando e conduzindo afetos (Kapchan, 2015). Logo, a escuta também é um recurso – por vezes não intencional, mas sempre focado – de relacionalidade atmosférica, um encontro verdadeiramente multissensorial onde a visão é apenas um dos muitos sentidos engajados e envolvidos de uma só vez, sobretudo em nossa era contemporânea (Furtado; Pereira, 2023).

Neste aspecto, um exemplo de como o som é elemento fulcral da conjugação dos múltiplos estímulos sensoriais que formatam a percepção de uma atmosfera se dá no caso da experiência cinética nas cidades, a “experiência sensorial e perceptual envolvendo movimento e interação dentro de um ambiente urbano” (Furtado; Pereira, 2023, p. 181). Veneza, por exemplo, provocaria experiências distintas sem sua distintiva composição sonora, construída pela mistura dos sons dos passos e vozes dos pedestres, do ruído das águas dos canais e do barulho dos motores automotivos (Albertsen, 2019). Então, as sonoridades de uma cidade, como argumenta Matthew Gandy a partir da teoria de que atmosferas são espaços a-superficiais e sem bordas (2017), são imateriais e oscilantes por um lado, mas materiais e afetivamente impactantes, por outro. Desse modo, o som, que pode provocar estados afetivos tão distintos entre si quanto a ansiedade, a empolgação e a indiferença, exemplifica com excelência a porosidade das atmosferas ao complexificar o que está dentro e o que é externo, entre o que é subjetivo e objetivo, natural e cultural (Gandy, 2017). Concluimos, então, que “observar a dimensão sonora de uma atmosfera urbana é olhar diretamente para a suspensão, mesmo que

---

<sup>2</sup> Por questões de foco e de escopo não adentraremos os meandros da discussão acerca dos modos como os estudos de som são frequentemente excludentes no sentido de que não consideram as capacidades de pessoas com algum tipo de deficiência auditiva, por exemplo, algo diretamente criticado por Sterne (2015).

momentânea, das divisões de espaços, planejadas ou não, de uma cidade”, o que nos auxilia precisamente a “atingir uma compreensão mais rica da experiência” sensorial humana (Furtado; Pereira, 2023, p. 193).

Ao fim e ao cabo, seguindo os estudos de Deborah Kapchan (2015), o som, em sua materialidade indelével e por vezes inaudível, nos conecta atmosféricamente com o mundo porque a vibração sonora – do mesmo modo como as afetações produzidas por atmosferas – desenlaça os sedimentados dualismos que opõem natureza e cultura, humano e não-humano, corpo e mente. Não só o corpo que ouve e escuta, mas também o corpo que absorve a vibração sonora, é um corpo aberto, mesmo que não intencionalmente, às sensações desencadeadas pelo encontro com o mundo; é um corpo impermanente em constante transformação, indefinível por meio de categorias estanques ou por intermédio das ações concretas que efetua, mas definido pela materialidade dos afetos que provoca e que experimenta. Por isto, afirmamos: se escutar – seja com os ouvidos, seja com o corpo – é ressoar com o mundo em um encontro onde diluem-se as fronteiras entre sujeito e objeto, então a escuta é definitiva e essencialmente um meio atmosférico.

### 3 Ventos e lamentos

Em *Não, Não Olhe!*, o medo e o terror evocados pelo cineasta Jordan Peele são frequentemente embasados por aquilo que tanto seus personagens, quanto seus espectadores não devem ver. Neste sentido, boa parte dos sentimentos de terror provocados pelo filme são canalizados por meio de seu desenho de som, já que a criatura alienígena que assombra e aterroriza os personagens permanece oculta durante boa parte da duração do longa. Esta, de fato, é uma estratégia deliberada e não é à toa que uma das principais inspirações de Peele e de seu designer de som, Johnnie Burn, tenha sido o “Tubarão” de Steven Spielberg (Burn in Di Placido, 2022, online), cujo monstro titular só é visto no encerramento da trama. A ideia é precisamente aproveitar-se de uma característica comum aos filmes de terror: o fornecimento de informações esparsas para o espectador acerca das forças misteriosas que estão por trás de determinados eventos do enredo, apresentando apenas seus efeitos enigmáticos (BORDWELL et al., 2020) de modo a gerar não só curiosidade, mas também tensão e ansiedade pelo que, eventualmente, será descoberto.

Mas dada a centralidade do som para *Não, Não Olhe!*, bem como para outros filmes de terror, é bastante pertinente acolher a provocação de Michel Chion (1994): no cinema, e nos

meios audiovisuais em geral, não é certo tratar o espectador por espectador, mas sim por audio-espectador, uma vez que a forma como filmes endereçam seus públicos, a partir da visão e da audição, constitui um modo de percepção específico. No cinema de horror, de fato, este endereçamento é essencialmente audiovisual porque as imagens não carregam sozinhas o fardo de chocar, enojar ou aterrorizar o público através da violação da normalidade, da naturalidade ou de nosso senso do possível (Bordwell et al., 2020). Por isto uma convenção clássica do terror é a exploração brusca e agressiva da amplitude dos sons em cenas que iniciam em um especto mais silencioso ou quieto, mas que rapidamente tornam-se caóticas e barulhentas para assustar e surpreender (Carreiro, 2021). Podemos citar também o emprego de sonoridades acusmáticas, ou seja, ruídos ouvidos cujas fontes não são simultaneamente vistas. Nisto, considerando que a audição acusmática direciona e reforça nossa atenção para os elementos sonoros percebidos ao mesmo tempo em que sua causa permanece visualmente oculta (Chion, 1994), o cinema de terror aproveita esta condição para incrementar e prolongar a antecipação em relações aos horrores iminentes; é frequente, por exemplo, que um filme sugira uma ameaça ao nos demonstrar apenas a reação atemorizada de um personagem (Bordwell et al., 2020), de modo que não vemos o que ele vê, mas ouvimos o que ele ouve e nos preparamos ansiosamente para a eventual aparição do que o aterrorizou.

Há aí uma relação direta entre o uso do som acusmático e as escolhas de enquadramento de um realizador, como apontam David Bordwell, Kristin Thompson e Jeff Smith (2020). Para os autores, o enquadramento de uma cena é uma forma de restrição criativa da imagem porque estabelece uma relação entre o foco de atenção do público e as bordas da imagem, modelando assim a experiência visual do cinema. Uma mesma cena pode ganhar contornos outros por meio de enquadramentos diferentes pois cada forma de enquadrar uma cena cria relações imagéticas específicas. Nisto, ainda segundo Bordwell, Thompson e Smith, o que as escolhas de enquadramento também geram é o uso inventivo do espaço *offscreen*, do que está além do quadro, do que não é captado pelo ponto de vista da câmera; em conjunção ao som acusmático, o cinema de horror provoca suspense e surpresa a partir daquilo que seu audio-espectador não pode ver por questões de enquadramento, amplificando o choque da eventual aparição do monstro que até momentos antes encontrava-se fora de quadro. Contudo, é justamente o fato de que a conjunção de tais técnicas seja uma ferramenta tradicional do cinema de terror que motiva as subversões empreendidas por Jordan Peele, um cineasta que se notabilizou por quebrar as convenções dos gêneros nos quais atua (Romano, 2019, online).



Enquanto é verdade que o horror nas obras de Peele frequentemente vem do que a imaginação do audio-espectador conjura em relação àquilo que não é visto – por causa de enquadramentos propositalmente incompletos, por exemplo – mas é escutado<sup>3</sup>, Peele radicaliza tal abordagem em *Não, Não Olhe!*. Se o cinema de terror costumeiramente utiliza o som acusmático e o *offscreen* para antecipar a aparição de um monstro, Peele nos entrega sua antagonista intergaláctica desde o início – o ponto é que a criatura surge disfarçada. Tendo assumido o formato de uma nuvem, Jean Jacket cruza os céus de Água Dulce, provocando uma sensação de estranhamento ímpar tanto no audio-espectador, quanto em OJ e seu pai, Otis Senior (Keith David), na diegese do filme, em um dia comum de trabalho no rancho da família Haywood<sup>4</sup>. Tal inquietação incômoda decorrente da passagem de Jean Jacket ocorre porque, em um nível visual tudo parece normal, o que subverte nossas expectativas de possivelmente vislumbrar algo misterioso ou inexplicável: os enquadramentos nos apresentam o céu azul e as nuvens, nada que justifique o sentimento de que há algo errado – a não ser pela camada sonora.

Quando Jean Jacket sobrevoa o rancho Haywood, escuta-se o ruído do vento e o que parecem ser gritos vindos do céu, como se as nuvens chorassem e lamentassem. Isto foi conscientemente trabalhado pelo design de som, que altera sons conhecidos, emitindo-os com uma tonalidade estranha e incômoda (*Burn in Spry*, 2022, online); em outras palavras, a familiar sonoridade do vento, por exemplo, é modificada para soar ligeiramente fora do tom que nós e os personagens conhecemos. Narrativamente, este estranhamento sonoro decorre do fato de que a criatura tem o poder de comandar os sons que emite; inspirados pela capacidade que várias criaturas aladas possuem em imitar sons, Peele e Burn concederam ao monstro de *Não, Não Olhe!* a habilidade tanto de reproduzir sons de vento quando quer manter-se incógnito, quanto de permitir que os gritos de suas vítimas sejam ouvidos (*Burn in Spry*, 2022, online). Ou seja, quando as nuvens de Água Dulce gritam, o que estamos escutando é, na verdade, o ruído produzido pelas vítimas já presentes nas entranhas de Jean Jacket, mas ainda não digeridas (*Burn in Di Placido*, 2022, online) – algo que veremos ocorrer em tela na continuação da cena descrita na introdução.

---

<sup>3</sup> Conforme definido pelo designer de som de *Não, Não Olhe!*, em entrevista ao site Soundworks Collection. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=3uFO1tKSAfg&ab\\_channel=SoundWorksCollection](https://www.youtube.com/watch?v=3uFO1tKSAfg&ab_channel=SoundWorksCollection)>. Acesso em: 01 fev. 2024.

<sup>4</sup> Entendemos o conceito de diegese conforme definido por Jacques Aumont e Michel Marie (2003), ou seja, como a realidade interna de um filme em que a ficção que nos é apresentada é factualmente verdadeira para os personagens que a vivenciam.



Destarte, há uma continuidade de *Não, Não Olhe!* em relação a outros longas de terror que também tomam proveito do vento e de outros ruídos ambiente de modo a alterar “a expressividade emocional de uma cena, injetando (ou retirando) tensão, expectativa, medo, monotonia e outras sensações táteis e afetivas, por meio da modulação de frequências, timbres e até mesmo da mistura com outros elementos sonoros”. (Carreiro, 2021, p. 2-3). Por outro lado, Peele e Burn operam em uma dimensão subversiva às convenções do terror porque trabalham nesta obra com o que parece ser um som acusmático, mas que na verdade é o seu oposto, o som visualizado, aquele acompanhado pelo avistamento simultâneo de sua fonte (Chion, 1994). Mas a partir do momento em que as fontes do som funcionam de maneira ilógica, considerando que o que ouvimos é intencionalmente desprovido de fidelidade ao que vemos, criando uma disparidade audiovisual de causa e efeito que desorganiza nossas expectativas (Bordwell et al., 2020), *Não, Não Olhe!* causa estranheza e perturbação em seus protagonistas e em seu audio-espectador simultaneamente. Nisto, a cena ora analisada prova ser relevante em dois níveis. Em primeiro lugar porque manifesta a potência do uso criativo da síncrese, conceito cunhado por Chion (1994) para definir a justaposição do som à imagem; ainda que tal fenômeno possa ser entendido como modesto porque corriqueiro no cinema contemporâneo, ele é responsável por permitir a conjugação de configurações audiovisuais sutis e impressionantes – como uma nuvem que grita tal qual um ser humano. Em seguida, porque esta sequência de *Não, Não Olhe!* também direciona nossa atenção para a exploração das propriedades atmosféricas do som, já que aquilo que os personagens experimentam através da escuta na atmosfera da diegese também é experimentado pelo público por meio da escuta da atmosfera fílmica construída por Peele.

Podemos definir a atmosfera fílmica como a composição afetiva de uma obra, decorrente, segundo Inês Gil, dos recursos próprios à mídia cinema e que tem “por origem elementos ou conceitos fílmicos tais como o tempo, o espaço, o som, a imagem, o ritmo, a representação dos actores, o enquadramento, a luz, etc.” (2002, p. 96). Dito de outro modo, a atmosfera fílmica resulta dos “mecanismos, artifícios e instrumentos” variados “que equipes de cineastas possuem à sua disposição para trabalhar com o objetivo da geração da atmosfera” (Furtado, 2023). Mas tal como as atmosferas afetivas, atmosferas fílmicas também não podem ser simplesmente fabricadas. Este ponto é enfatizado por Böhme: “Produzir não supõe lidar com algo tangível? Com o mundo das coisas concretas e dos aparatos? E a atmosfera não é algo etéreo, indefinido, algo que está simplesmente lá e nos toma de assalto? Como alguém pode produzir atmosferas?” (2013, p. 1). Podemos dizer que a resposta simples para todos estes

questionamentos é que não, não se pode produzir uma atmosfera. No entanto, a resposta simples nos faz perder de vista a complexidade do que está em jogo:

O termo produzir se refere à manipulação de condições materiais, de coisas, aparatos, som e luz. Mas a atmosfera em si não é uma coisa; é, na verdade, um estado intermedial flutuante, algo entre coisas e sujeitos perceptores. A produção de atmosferas está portanto confinada ao estabelecimento de condições nas quais atmosferas aparecem. Nos referimos a estas condições como geradores. [...] A manipulação de objetos serve somente para estabelecer a condição de emergência destes fenômenos. Mas isto não é alcançado sem a contribuição ativa do sujeito, o espectador (BÖHME, 2013, p. 3-4).

Em outras palavras, tudo o que artistas podem almejar alcançar em termos atmosféricos é buscar os meios para tentar gerar atmosferas em suas obras, mesmo que o resultado seja imprevisível e incontrolável. Portanto, a geração da atmosfera nas artes pode ser compreendida como a tarefa de organizar as condições para que um espectador ou espectadora vivenciem uma experiência afetiva específica diante da obra. Por isto é possível afirmar que, apesar de ser impalpável, de difícil definição e até mesmo irrepresentável para alguns, a arte sabe representar a atmosfera e

consegue exprimir a sua presença ou ausência segundo meios que lhe são próprios. O cinema, por exemplo, interessa-se particularmente pela noção de atmosfera porque tem a particularidade de dispor de uma infinidade de instrumentos para a sua representação e transmissão ao espectador (GIL, 2002, p. 95-96).

Na sétima arte, a atmosfera é a totalidade de uma obra cinematográfica, é “a mediação entre o resultado do conjunto de técnicas e tecnologias empregadas conscientemente (ou inconscientemente) por uma equipe de cineastas em uma dada obra e as maneiras como estas escolhas estéticas e artísticas impactam os espectadores” (Furtado, 2023, p. 115). Todo e qualquer filme possui uma atmosfera própria, de modo que “quer o artista seja bem-sucedido ou não, e apartadamente do julgamento dos críticos, efeitos atmosféricos não podem ser evitados” (Spadoni, 2020, p. 54-56). A título de ilustração, podemos listar vários aspectos cinematográficos que podem ser mobilizados na tentativa de produção de uma atmosfera, como a duração dos planos, a montagem, os enquadramentos e movimentos de câmera, a direção de arte, as atuações e as sonoridades (Gil, 2002). Outro importante gerador atmosférico no cinema, que frequentemente é compreendido como um fator dicotômico à própria atmosfera em si, é a narrativa (Spadoni, 2014). Contudo, esta polarização não poderia estar mais longe da realidade, pois a narrativa, ou sua ausência, é um dos vários componentes da atmosfera fílmica; cada aspecto cinematográfico formata e é formatado pela atmosfera fílmica. Por outra forma, a

materialidade sensorial da atmosfera é inerentemente influenciada pelos conteúdos, sentidos e significados da narrativa – e vice-versa. Em suma, a atmosfera filmica é a dimensão primordial de uma obra cinematográfica. É a estrutura total a partir da qual um filme impacta seus espectadores e também é a experiência deste impacto afetivo<sup>5</sup>.

Retornando a *Não, Não Olhe!*, é possível observar como os sons diegéticos e não-diegéticos são trabalhados em conjunto para gerar a atmosfera de suspense e terror do filme. No ataque inicial de Jean Jacket, os sons dos cavalos e o vento que nunca cessa são acompanhados pela trilha sonora de um conjunto de cordas e sopros que gera inquietação, sensação esta que toma forma quando se escuta o que parece ser a reverberação de sintetizadores e os lamentos das nuvens. Aqui, Peele aproveita-se das convenções narrativas do cinema de horror, cujas obras frequentemente principiam com a investida de um monstro sobrenatural e misterioso contra a vida normal (Bordwell *et al.*, 2020), para indicar, junto ao design de som, a presença de algo estranho e ameaçador nos céus, que se anuncia pela cacofonia de sons ouvidos. Gostaríamos, então, de reforçar que a experiência da escuta em *Não, Não Olhe!* é atmosféricamente potente porque desde que escutamos os mesmos sons que os personagens escutam, o filme insere seus audio-espectadores em um estado afetivo semelhante àquele experimentado na diegese. Nesta cena, a tensão subjacente à inquietante mudança de tonalidade afetiva de uma jornada rotineira de trabalho para a experiência de algo perturbador e inexplicável é simultaneamente representada na dimensão afetiva da atmosfera diegética e evocada, para o público, pela atmosfera filmica.

A repentina quietude sonora que sucede a primeira passagem de Jean Jacket e o subsequente e perturbador assobio produzido pela queda de objetos variados do céu reafirma a escuta como meio de conexão atmosférico – entre os personagens do filme e sua diegese e entre nós e o próprio filme. Enfim, quando um dos itens, uma moeda, atinge o rosto do pai de OJ e atravessa o seu crânio, matando-o no momento do choque, tanto o audio-espectador quanto o protagonista do longa são mergulhados em uma sensação de descolamento da realidade. Desse modo, é através do som – em consonância com o restante dos elementos geradores de atmosfera como as composições visuais, a narrativa propriamente dita, o ritmo impresso pela montagem etc. – que entendemos haver algo errado nos céus de *Água Dulce*, mesmo que sejamos

---

<sup>5</sup> É preciso salientar que, em se tratando da análise da atmosfera no cinema, deve-se sempre atentar para as diferentes maneiras através das quais uma atmosfera filmica pode não vir a se concretizar. Por exemplo: o trabalho dos realizadores pode não concretizar o projeto original de geração da atmosfera filmica; ou, ainda, a atmosfera pode ser limitada pelas condições de exibição da obra (Gil, 2002).

incapazes, a esta altura, de compreender do que se trata. É por isto que o terror à espreita dos personagens na diegese torna-se um terror semelhante para o público, à medida que escutamos tudo o que eles escutam e não vemos tudo que eles também não veem.

Em síntese, ao aproveitar-se da escuta tanto como canal de encontro sensorial entre indivíduo e mundo, quanto como meio para produção de efeitos atmosféricos na diegese e para o público, *Não, Não Olhe!* gera uma atmosfera de terror, agonia e ansiedade afetivamente compartilhada pelos audio-espectadores e pelos personagens.

### Considerações finais

Um estudo verdadeiramente completo da atmosfera filmica de *Não, Não Olhe!* demandaria um foco de trabalho mais amplo, concentrado tanto nas outras três subatmosferas do filme, quanto no desenho de som do longa. Precisaríamos, por exemplo, complementar a investigação acerca da subatmosfera sonora de *Não, Não Olhe!* observando como o desenho de som também produz comédia durante a narrativa. Outro ponto de atenção interessante seria aquele relacionado às diversas remodelagens sonoras empreendidas na construção da “voz” de Jean Jacket, grosso modo. Na cena em que OJ corre para fugir dos ataques da criatura intergaláctica, ouvimos o seguinte: o som grave de um sintetizador; a cacofonia de ruídos produzida pelo relinchar dos cavalos e pelo som do vento; o barulho metálico do que parece ser o motor de uma máquina de alta potência funcionando a todo vapor; desconfortáveis notas musicais reproduzidas por uma orquestra de cordas e piano; os lamentos humanos; e, enfim, um rugido animalesco. Com efeito, o desenho de som de Jean Jacket foi embasado por cinco sonoridades diferentes, para além do vento, e suas consequentes modulações<sup>6</sup>; trata-se de uma composição heterogênea que inclui sons de trombones, os ruídos extremamente desacelerados de um pavão, lamentos humanos, os sons de um sintetizador Moog e aqueles produzidos por um kazoo, um instrumento que adiciona zumbidos à vocalização.

Não obstante, acreditamos que, ao lançarmos luz à construção sonora da cena em que OJ depara-se com Jean Jacket pela primeira vez, nos aproximamos de nosso objetivo central: identificar como a escuta potencializa as relações atmosféricas, a partir do exame do desenho de som da obra de Jordan Peele. Com isto, ressaltamos, não foi nossa intenção salientar um dos aspectos fílmicos do longa-metragem em detrimento dos outros, mas sim demonstrar que em

---

<sup>6</sup> Ver, acima, a segunda nota de rodapé.

produções tais como *Não, Não Olhe!*, o design de som é instrumental para que ocorra o espelhamento entre a atmosfera diegética – ou seja, a experiência sensorial dos personagens diante da ameaça intergaláctica – e a atmosfera fílmica resultante da obra. Isto porque aqui, o som é empregado muito além da tendência ao espetáculo audiovisual inerente à mídia cinema; de fato, como postulou Michel Chion (1994), a sétima arte, através de suas mensagens auditivas e visuais, pode exceder o terreno dos códigos, dos discursos e da narração, gerando sensações rítmicas, dinâmicas, temporais, táteis e cinéticas. Algo que, como vimos, também está no presente na diluição das dicotomias provocadas pela experiência sensorial das atmosferas.

Neste aspecto, novas investigações devem ser conduzidas sobre filmes como *Não, Não Olhe!*, que fornecem caminhos interpretativos variados, bem como sobre a atmosfera fílmica e as atmosferas afetivas que experimentamos em nosso contato com o mundo. Todavia, esperamos ter contribuído, ainda que de maneira parcial, para o entendimento de como uma atmosfera fílmica pode nos aproximar da compreensão das experiências sensíveis da realidade – sobretudo quando entendemos que o ato de escutar é definido tanto por aspectos físicos, quanto por dinâmicas sociais e técnicas (Pereira, 2021). Essa confluência entre a fisiologia e os artificios técnicos e sociais do humano que configuram e reconfiguram sua escuta nos remete à suspensão das dicotomias que é provocada pelas atmosferas – não pertencentes nem aos sujeitos, nem aos objetos e estão localizadas em espaços a-superficiais onde a relacionalidade e o *entre* tomam precedência, definindo o campo de possibilidades dos corpos, objetos e elementos em contato em uma dada situação ou lugar. Em suma, ao reforçarmos a importância do som e da escuta como meios de acesso para a compreensão das atmosferas, nos tornamos capazes de apreender o fato de que atmosferas são sempre relacionais e dependentes dos diversos agentes que a configuram porque

são produzidas pelas relações entre corpos – humanos, não-humanos, corpos de coisas, corpos de elementos naturais – que, por sua vez, têm suas movimentações e agências possibilitadas ou limitadas pela própria atmosfera afetiva, a partir daí renovando-a, reconstruindo-a, reformatando-a, em uma ação recursiva (Furtado; Pereira, 2023, p. 190).

Em uma era propensa à geração de efeitos atmosféricos e à teatralização da vida, em todos os âmbitos da sociedade (Böhme, 2013), a importância do estudo atmosférico, como defende Tonino Griffiero (2019), reside justamente na busca por modos de lidar com um mundo cada vez mais atmosférico sem sermos manipulados nem nos sentirmos obrigados, como

solução, a nos isolarmos deste mesmo mundo. Compreender e salientar a importância da escuta para a experiência sensível da realidade é um passo nesta direção.

## Referências

ALBERTSEN, Niels. Urban Atmospheres. **Ambiances**, Grenoble, p. 1-21, 2019.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

FURTADO, Renato Guimarães. Animal Noturno: A construção da atmosfera noir de The Batman. *Revista Livre de Cinema*, Curitiba, v. 10, n. 3, p. 108-133, jul./set., 2023.

FURTADO, Renato Guimarães; PEREIRA, Vinícius Andrade. Experiência cinética urbana e atmosferas afetivas. *Asas da Palavra*, Belém, v. 20, n. 2, p. 180-201, jul./dez. 2023.

BÖHME, Gernot. Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics. **Thesis Eleven**, Thousand Oaks, v. 36, p. 113-126, 1993.

BÖHME, Gernot. The art of the stage set as a paradigm for an aesthetics of atmospheres. **Ambiances**, Grenoble, p. 1-9, 2013.

BÖHME, Gernot. **The Aesthetics of Atmospheres**. Londres & Nova Iorque: Routledge, 2017.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin; SMITH, Jeff. **Film art: An introduction**. Nova Iorque: McGraw-Hill, 2020.

BRUNO, Giuliana. **Atmospheres of Projection: Environmentality in Art and Screen Media**. Chicago & Londres: The University of Chicago Press, 2022.

CARREIRO, Rodrigo. Coisas que não existem: o papel do som do vento em *À sombra do medo*. **Galáxia**, São Paulo, n. 46, p. 1-16, 2021.

CHION, Michel. **Audio-Vision: Sound on screen**. Nova Iorque: Columbia University Press, 1994.

DI PLACIDO, Dani. 'Nope' Editor And Sound Designer Talk The Craft Of Spacecraft. **Forbes**, 16 de agosto de 2022. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2022/08/16/nope-editor-and-sound-designer-talk-the-craft-of-spacecraft/?sh=2c7e7cf1ea0e>>. Acesso em: 01 fev. 2024.

GIL, Inês. A atmosfera fílmica como consciência. **Caleidoscópico**, Lisboa, n. 2, p. 95-101, 2002.

GIL, Inês. A atmosfera como figura fílmica. **Actas do III Sopcom, VI Lusocom e II Ibérico**, Covilhã, 2005, p. 141-146.

GRIFFERO, Tonino. Is There Such a Thing as an “Atmospheric Turn”? Instead of an Introduction. In: GRIFFERO, Tonino; TEDESCHINI, Marco (Eds.). **Atmosphere and Aesthetics: A Plural Perspective**. Londres: Palgrave Macmillan, 2019, p. 11-62.

KAPCHAN, Deborah. Body. In: NOVAK, David; SAKAKEENY, Matt (Eds.). **Keywords in Sound**. Durham: Duke University Press, 2015, p. 33-44.

NIEUWENHUIS, Marijn. Porous skin: Breathing through the prism of the holey body. **Emotion, Space and Society**, Amsterdã, v. 33, p. 1-8, 2019.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s). In: **Anais do VI Congresso Sopcom**, 2009, p. 1-11. VI Congresso Sopcom, Lisboa, abril de 2009.

PEREIRA, Vinícius Andrade. MERSBE – Mercado de ruídos e sons para o bem-estar: modulações da escuta e cultura aurál contemporânea. **Intexto**, Porto Alegre, n. 52, p. 1-22, 2021.

RICE, Tom. Listening. In: NOVAK, David; SAKAKEENY, Matt (Eds.). **Keywords in Sound**. Durham: Duke University Press, 2015, p. 99-111.

ROMANO, Aja. From Key & Peele to Us: how Jordan Peele’s comedy evolved into groundbreaking horror. **Vox**, 25 de março de 2019. Disponível em: <<https://www.vox.com/culture/2019/3/25/18275776/who-is-jordan-peeel-movies-key-and-peeel-us>>. Acesso em: 01 fev. 2024.

SPADONI, Robert. Carl Dreyer’s Corpse: Horror Film Atmosphere and Narrative. In: BENSHOFF, Harry M. (Ed.). **A Companion to the Horror Film**. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2014, p. 151-167.

SPADONI, Robert. What is Film Atmosphere? **Quarterly Review of Film and Video**, Londres, v. 37, n. 1, p. 48-75, 2020.

SPRY, Jeff. 'Nope' sound designer Johnnie Burn reveals secrets of the sci-fi film's alarming soundscape. **Space**, 15 de agosto de 2022. Disponível em: <<https://www.space.com/nope-sci-fi-movie-sound-designer-interview>>. Acesso em: 01 fev. 2024.

STERNE, Jonathan. Hearing. In: NOVAK, David; SAKAKEENY, Matt (Eds.). **Keywords in Sound**. Durham: Duke University Press, 2015, p. 65-77.

TRIGG, Dylan. Atmospheres of anxiety: The case of Covid-19. In: TRIGG, Dylan (Ed.). **Atmospheres and Shared Emotions**. Londres & Nova Iorque: Routledge, 2022, p. 77-95.

*Recebido em:* 31/03/24

*Aceito em:* 02/05/24