
Milagre ruim: A exploração atmosférica do som em “Não, Não Olhe!”¹

Renato Guimarães FURTADO²
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

“Não, Não Olhe!” é um filme de terror repleto de simbolismos, cujos temas circundam a espetacularidade contemporânea e a cultura audiovisual e do espetáculo na qual estamos imersos. Contudo, o horror gerado pelo filme não é proveniente apenas de seus aspectos visuais e simbólicos, mas também de seus aspectos sonoros. Destarte, para analisar como o som é trabalhado nesta obra de modo a produzir terror, analisaremos as cenas em que os protagonistas são atacados pelo monstro antagonista da trama. Para isto, utilizaremos os conceitos da atmosferologia e dos estudos de atmosfera fílmica; e os aplicaremos concomitantemente à pesquisa documental de entrevistas concedidas pelos cineastas acerca do projeto original de design de som de “Não, Não Olhe!”.

PALAVRAS-CHAVE: atmosfera; atmosfera fílmica; terror; Jordan Peele; análise fílmica.

INTRODUÇÃO

As áridas paisagens californianas desenrolam-se a perder de vista diante da arena do parque temático Jupiter’s Claim, uma réplica das cidades do Velho Oeste. O espetáculo oferecido ao público, conforme anunciado pelo apresentador e dono do local, Jupe (Steve Yeun), será extraordinário. Por isto, no centro da arena, sob os olhares atentos das arquibancadas, encontra-se um cavalo; é a isca que finalmente atrairá a atenção de uma criatura sobrenatural escondida nas nuvens. O palco está montado para o show; contudo, a questão é que a criatura que desaparece nos céus da Califórnia é um superpredador e não se deve encarar um superpredador diretamente.

A centralidade do olhar em “Não, Não Olhe!” é expressa constantemente durante este *blockbuster* de ficção científica protagonizado pelos irmãos OJ (Daniel Kaluuya) e Emerald Haywood (Keke Palmer), adestradores de cavalos que prestam serviços à indústria cinematográfica. Em sua terceira obra, o diretor e roteirista Jordan Peele explora a cultura audiovisual e do espetáculo através de vários elementos narrativos, como o fato de que os protagonistas são descendentes do jôquei negro que estrelou uma das primeiras experimentações com imagens em movimento, conduzida

1 Trabalho apresentado no GP Cinema, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

2 Doutorando do programa de pós-graduação em Comunicação da UERJ, e-mail: renatogfurtado.34@gmail.com.

por Edward Muybridge nos idos de 1878; os alienígenas que Jupe deseja atrair são por ele chamados de “espectadores”; a missão de OJ e Emerald é captar imagens do monstro espacial para divulgá-las no 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. Assim, tencionamos compreender como o som é empregado para construir o terror e suspense do longa, partindo do conceito de atmosfera filmica (GIL, 2002); e dos estudos da atmosferologia, uma abordagem filosófica e estética que refuta o dualismo sujeito-objeto em prol de uma visada holística da experiência de engajamento afetivo de um indivíduo com o mundo e o próprio ambiente no qual este indivíduo está imerso (GRIFFERO, 2019)³. Nisto, o objetivo não será separar pura e simplesmente os estímulos auditivos do filme de seus outros estímulos sensoriais – mesmo porque a abordagem atmosférica do cinema vai de encontro à tentativa de postular qualquer precedência de um aspecto filmico sobre outro. Dito de outro modo, nossa intenção é abordar “Não, Não Olhe!” a partir de uma de suas muitas dimensões, analisando como a atmosfera sonora compõe a atmosfera de terror e suspense do longa.

METODOLOGIA

Em primeiro lugar, elucidaremos alguns pontos acerca da atmosferologia, avançando a compreensão do que tratamos quando tratamos de atmosferas afetivas. Logo depois, seguiremos rumo ao conceito de atmosfera filmica (GIL, 2002; 2005; 2011; SPADONI, 2014; 2020), que facilitará o entendimento sobre como recursos cinematográficos são manejados por realizadores diversos para estabelecer as condições de produção da atmosferas de seus filmes. Na sequência, realizaremos a análise filmica propriamente dita de “Não, Não Olhe!” com o embasamento atmosferológico; direcionaremos nossa atenção exclusivamente para as três cenas em que a antagonista da trama, a criatura alienígena apelidada de Jean Jacket, confronta os protagonistas.

³ O teor antropocêntrico subjacente à atmosferologia, dada a ênfase na figura do indivíduo humano, conforme veremos no decorrer desta investigação, deve ser apontado e criticado; assim como é preciso orientar a atmosferologia em direção a visadas não-antropocêntricas. Tais tarefas, no entanto, não comporão o corpo da presente investigação por questões de foco e escopo.

Neste segundo momento, observaremos a confluência de sons diegéticos e não-diegéticos buscando demonstrar como o desenho de som é uma das quatro dimensões fundamentais da constituição de uma atmosfera fílmica (GIL, 2002)⁴. Tendo em vista as proposições metodológicas de Sumartojo & Pink (2019), particularmente no que se refere ao uso da pesquisa documental para o estudo de atmosferas, também nos pautaremos pelas entrevistas à imprensa concedidas por Peele e seu designer de som, Johnnie Burn, sobre o projeto do desenho sonoro de “Não, Não Olhe!”. Ainda que as autoras não abordem atmosferas fílmicas, podemos entender a atmosfera de um filme como uma atmosfera a ser analisada “após seu momento de emergência”, de modo que trata-se de buscar “entender suas configurações, as condições de sua geração, os efeitos e impactos que podem ter sido gestados e o que mais torna possível” (SUMARTOJO; PINK, 2019, p. 41). Por isto a pesquisa documental é uma importante ferramenta, já que permite, através de fontes primárias, ter contato direto com os fatos analisados (SÁ-SILVA; ALMEIDA; GUIDANI, 2009).

Por fim, de modo a delimitar mais precisamente o escopo deste estudo, gostaríamos de ressaltar que não intentaremos medir a eficácia do cineasta em termos atmosféricos, mas sim examinar como técnicas específicas foram mobilizadas em concordância com o projeto sonoro do filme. Não estamos interessados, portanto, na recepção de “Não, Não Olhe!” pelos espectadores e pela crítica, pois isto demandaria outras metodologias e outros focos de investigação distintos àqueles que aqui seguimos.

ATMOSFEROLOGIA

De saída, tratar da atmosferologia requer atentar para a atmosfera em si, a camada de ar ou de gases que envolve um planeta. É este aspecto de envelopamento total que nos auxilia a compreender como, a partir do século XVIII, o conceito de atmosfera 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).

4 Além da subatmosfera sonora, as outras três subatmosferas componentes de toda e qualquer atmosfera fílmica são a visual; a temporal; e a espacial (GIL, 2002).

Todavia, as atmosferas afetivas são, via de regra, reprimidas de nossa atenção, já que estas se processam entre o mundo e nossos corpos e sensorialidades. Para os autores deste campo, a raiz desta não-percepção atmosférica encontra-se na cisão entre sujeito e objeto operada na Grécia Antiga, em que o mundo foi dividido em dois: um interno, aquele da psique e da alma, destinado ao autocontrole individual; e outro externo, o da matéria e da sensorialidade, inicialmente governado pelas divindades e, posteriormente, pelo humano e seus instrumentos (SCHMITZ, 2019).

Tal fratura experiencial é o alvo da atmosferologia, que visa superar o dualismo sujeito-objeto por entender a sensorialidade e a materialidade do corpo humano como elementos fundamentais para a experimentação do mundo. Considerar, assim, uma atmosfera é, de fato, tentar apreender uma relação fenomenal com o mundo que pode soar efêmera, mas é onipresente; nisto,

atmosferas não carecem de sentido só porque dispensam pensamentos linguísticos e propositivos. Identidade local, cidade, carisma, “ventos” de esquerda (ou direita) soprando sobre um país, a irradiação expressiva de materiais, sentimentos especificamente conjurados por uma reunião, um dia, um mês, uma hora do dia, um certo clima. Bem, em todos estes e muitos outros casos, estamos nos referindo a uma atmosferização natural ou social [...] que revela ser particularmente atraente para aqueles que estão mais interessados nas qualidades expressivas e nas nuances fenomenais da realidade aparente [...]. (GRIFFERO, 2019, p. 23-24)

Diante da multiplicidade de aspectos de como a realidade pode se apresentar sensorialmente para um indivíduo inserido em uma dada situação, a atmosferologia encaminha a inteligência da atmosfera afetiva como o resultado experiencial do encontro entre um corpo humano e um evento/local. Com efeito, a composição de uma atmosfera afetiva é integralmente dependente de inúmeros fatores, em uma equação na qual cada um dos elementos componentes é essencial. Existem cidades, por exemplo, que carregam consigo uma certa atmosfera afetiva 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 (TRIGG, 2022). Portanto, o conceito de atmosfera afetiva nos instiga a lançar um olhar atento aos modos como nossas experiências sensoriais não dependem necessariamente

do que sentimos internamente – na alma, para recuperar a discussão iniciada por Schmitz –, mas sim em como sentimos, corporalmente, nos espaços-tempos vivenciados; nisto, a atmosfera afetiva é tanto a estrutura a partir da qual as emoções e os afetos são instituídos, quanto o fenômeno experiencial em si (TRIGG, 2022).

É por isto que Gernot Böhme define atmosferas como quase-objetos (2013, p. 2): enquanto fenômenos totalizantes, que envelopam toda uma situação ou um local, atmosferas são 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. Já o filósofo italiano Tonino Griffero, por sua vez, trata atmosferas como quase-coisas (2019), já que não possuem bordas; não são sólidas; não perduram no tempo; não possuem um início, um meio e um fim; não são a causa de uma influência, mas sim a própria influência em si; não ocupam ou preenchem uma superfície física; e dependem sempre da co-presença entre sujeitos e objetos. Em síntese, atmosferas afetivas não possuem uma condição ontológica definida, habitando o espaço híbrido entre o sujeito e o objeto, como uma névoa (BÖHME, 1993), expandindo-se espacial e temporalmente (TRIGG, 2022). São intangíveis, todavia materialmente impactantes.

À medida que nos aproximamos das artes, surgem problemas, entretanto. Pois, se uma atmosfera afetiva é impalpável por natureza, como é possível afirmar que “a arte sabe representá-la, ou para ser mais justo, consegue exprimir a sua presença ou ausência segundo meios que lhe são próprios”? (GIL, 2002, p. 95). Há um caráter provocativo, até mesmo paradoxal, em questões do tipo, como Böhme reconhece em seu estudo sobre a produção de atmosferas: “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). A resposta simples para todo estes questionamentos é que não, não se pode produzir uma atmosfera afetiva. 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)

Por tratar-se de um quase-objeto, uma quase-coisa, uma atmosfera afetiva não pode ser produzida conscientemente; entretanto, um artista pode buscar os meios para tentar gerá-la, mesmo que o resultado seja imprevisível e incontrolável. Em outras palavras, a geração da atmosfera afetiva nas artes é a tarefa de organizar as condições para que um espectador ou espectadora vivenciem uma experiência específica. No cinema, em particular, a vivência atmosférica divide-se em duas dimensões, componentes da atmosfera cinematográfica como um todo: aquela relativa à situação de exibição; e aquela decorrente 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.” (GIL, 2002, p. 96). Aqui, optamos por nos concentrar na atmosfera fílmica por ser nesta dimensão que encontramos o planejamento dos efeitos atmosféricos no cinema⁵.

Destarte, ao observamos com maior proximidade a atmosfera fílmica, podemos compreender mais facilmente que a atmosfera não é apenas mais um elemento do cinema, mas sim uma totalidade; na prática, todo e qualquer filme possui uma atmosfera própria, constituída pela soma de todos os recursos empregados na produção da obra, 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). No cinema, podemos listar vários geradores de atmosfera, tais como a duração dos planos, o uso de flashbacks, a montagem, enquadramentos, movimentos de câmera, cenografia, as performances dos atores e os sons diegéticos e não-diegéticos (GIL, 2002, p. 96-97). Há ainda, é claro, o silêncio, “ovelha negra do cinema de hoje”, evitado para não correr o risco de entediar ou aborrecer o espectador médio (GIL, 2011, p. 177-178).

Outro importante gerador atmosférico no cinema, que frequentemente é compreendido como um fator dicotômico à própria atmosfera em si, é a narrativa (SPADONI, 2014). Não é difícil entender o motivo, de fato: até o momento, tratamos da atmosfera sempre em termos materiais e sensoriais, enquanto a narrativa é comumente

⁵ A questão da atmosfera referente à exibição merece um estudo individualizado, dada a multiplicidade de configurações cinematográficas na atualidade. A título de ilustração, uma sessão na sala escura de um dado filme embasa uma situação atmosférica completamente distinta àquela fundada sobre a exibição particular da mesma obra em ambientes domésticos, através de televisores ou computadores (GIL, 2005) e, mais recentemente, de dispositivos móveis, que complexificam ainda mais o tema.

compreendida como veículo de significados imateriais. Para aqueles que opõem narrativa e atmosfera, esta surge ora como a única coisa que realmente permanece na mente do espectador, ao contrário da ação (GIL, 2011), ora como uma tábua de salvação estética frente a uma narrativa malfada (SPADONI, 2014). Contudo, esta polarização não poderia estar mais longe da realidade da questão atmosférica no cinema. Na prática, 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 síntese, o conceito de atmosfera no cinema demonstra ser uma ferramenta essencial para enriquecer a análise a partir de princípios expressivos que são específicos do cinema e formatam sua experiência sensorial e afetiva (GIL, 2005). Pois, longe de ser um aspecto que opõe-se à narrativa ou que é mobilizado para fazer prevalecer o estilo sobre o conteúdo, por exemplo, a atmosfera fílmica 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.

VENTOS E LAMENTOS

Em “Não, Não Olhe!”, como a tradução do título da obra para o português indica, o medo e o terror evocados pelo cineasta Jordan Peele são frequentemente embasados por aquilo que tanto seus personagens, quanto seus espectadores não conseguem ver, mas apenas experimentar sonoramente⁶. Conforme definido pelo designer de som do filme, Johnnie Burn, o horror em toda a filmografia de Peele é pautado pelo que a imaginação do espectador conjura a partir daquilo que ele não vê – frequentemente por causa de enquadramentos propositalmente incompletos e da *mise-en-scène* – e, sobretudo, do que ouve⁷. Esta estratégia é empregada desde o primeiro momento em que a criatura alienígena Jean Jacket surge cruzando os céus em “Não, Não Olhe!”. Em sua aparição inicial, o monstro permanece oculto nas nuvens; esta primeira “visita” intergaláctica ocorre logo na primeira cena após o prelúdio, em que OJ

6 O título original do filme é “Nope”.

7 Esta declaração, assim como outras que serão devidamente referenciadas no decorrer do presente estudo, foi concedida em uma entrevista para a Soundworks Collection, site dedicado a entrevistar designers de sons e diretores sobre o design de som de filmes e séries. A entrevista, em vídeo, encontra-se disponível no canal de YouTube do grupo: <https://www.youtube.com/watch?v=3uFO1tKSAfg&ab_channel=SoundWorksCollection>.

e seu pai, Otis Senior (Keith David), atravessam um dia corriqueiro de trabalho no rancho da família Haywood.

Desde o princípio, portanto, fica manifesta a potência e a relevância da sonoridade para a atmosfera fílmica de “Não, Não Olhe!”, onde os ruídos diegéticos – como os sons dos cavalos, do vento que nunca cessa e das vozes radiofônicas – são intensificados. Logo, é adicionado um conjunto de cordas e sopros que gera uma atmosfera aparentemente reconfortante, mas efetivamente inquietante, uma sensação que toma forma quando ouvimos pela primeira vez o som metálico e reverberado de sintetizadores e o ruído de vozes e lamentos que parecem vir das nuvens; estes sons, que confundem-se com o próprio som do vento, indicam imediatamente a presença de algo estranho e ameaçador no ar. Destarte, a experiência sonora dos personagens nos é transmitida à medida que ouvimos os mesmos sons que eles; em “Não, Não Olhe!”, e isto é fundamental para nossa análise, os afetos experimentados pelos personagens são frequentemente semelhantes àqueles experimentados pelos espectadores. Aqui, por exemplo, a tensão subjacente à inquietante mudança de tonalidade afetiva de uma jornada rotineira de trabalho para a experiência de algo perturbador e inexplicável é representada na atmosfera afetiva diegética, aquela vivenciada por OJ e seu pai, e evocada pela atmosfera fílmica, que impacta o público.

Efetivamente, o design de som é trabalhado para retratar sons conhecidos com uma tonalidade estranha e incômoda (BURN in SPRY, 2022, online). Desse modo, a atmosfera de terror de “Não, Não Olhe!” é construída, em termos sonoros, através de sonoridades que nos são familiares – como a do vento, principalmente – mas que são ligeiramente alteradas para soarem fora do tom que nós e também os próprios personagens conhecemos. Em “Não, Não Olhe!”, tal qual em outros longas de terror, o vento e os outros ruídos são recursos que alteram “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). Isto verifica-se na continuação da cena supracitada: depois da cacofonia, vem o silêncio, que toma conta até objetos variados começarem a cair do céu, produzindo um assobio perturbador.

Um dos itens, uma moeda, em queda livre atinge o rosto do pai de OJ e atravessa o seu crânio, matando-o no momento do choque. Tanto para o público, quanto para o protagonista do longa, tudo o que acaba de ocorrer não faz sentido, sensação

inquietante amplificada pelo design de som, que incrementa o senso de descolamento da realidade que compartilhamos com OJ durante a sequência inicial de “Não, Não Olhe!”. Desse modo, é através do som – em consonância com as imagens, a montagem, a interpretação dos atores, etc. – que entendemos haver algo errado nos céus de Agua Dulce, mesmo que sejamos incapazes, a esta altura, de compreendermos do que se trata, de modo que o terror à espreita dos personagens na diegese torna-se um terror semelhante para o público. À espreita, de nós e de OJ, em meio a uma atmosfera sonora de confusão, agonia e ansiedade.

A “primeira etapa” das três aparições de Jean Jacket no longa (BURN in DI PLACIDO, 2022, online) termina na sequência em que OJ capta um vislumbre da criatura intergaláctica e começa a entender a ameaça. No casarão dos Haywood, OJ e Emerald trocam reminiscências do passado até perceberem que um dos cavalos, Ghost, está estranhamente imóvel na arena da propriedade. Sabemos, ao lado dos personagens, que algo está prestes a ocorrer pela intensificação dos ruídos ambiente conforme “Não, Não Olhe!” treina nossa percepção auditiva para esperar o surgimento da ameaça a partir de sons familiares, paulatinamente associados ao monstro⁸. Em seguida, OJ aproxima-se do cavalo, mas o som que libera a tensão, no entanto, não é o que esperávamos: é uma música ecoando pelos alto-falantes da casa, posta para tocar por Emerald. Este jogo entre expectativa e realidade que Peele e Burn concretizam na dimensão sonora é fundamental para que baixemos nossa guarda durante uma nova construção de tensão e antecipação pelo que virá. Por outra forma, quando OJ e Emerald estão relaxados, “Não, Não Olhe!” trabalha para aquietar seu público; quando estão assustados e em pânico, o longa intensifica os mesmos sentimentos para a audiência. A experiência sensorial dos personagens na diegese é, desse modo, construída narrativa e materialmente para espelhar a atmosfera fílmica que Peele tenciona construir.

Não demora para que, na sequência, o cavalo fuja repentinamente em disparada; nisto, o suspense continua a ser incrementado quando OJ persegue o animal fugitivo e, em sua jornada, termina por deparar-se ao longe com um show de luzes vindo do parque Jupiter’s Claim. Os sons indistinguíveis ecoam pelas planícies de Agua Dulce, nos preparando para a próxima investida de Jean Jacket, cuja verdadeira natureza permanece inaudita para OJ e para o público. Então, as luzes do casarão se apagam e a música que

⁸ Tal estratégia não só dá sequência a um longo histórico de filmes de terror que se beneficiam dos ruídos ambiente para gerar tensão e pavor (CARREIRO, 2021), como também faz referência a uma das principais fontes de inspiração de Peele e Burn para o design de som de “Não, Não Olhe!”: o “Tubarão” de Steven Spielberg (BURN in DI PLACIDO, 2022, online).

embalava a dança de Emerald é desacelerada até ser interrompida; ao longe, em Jupiter's Claim, os refletores também cessam de funcionar e o som do vento dá lugar ao som de lamentos e gritos, que parecem se mover através das nuvens. Enfim, o monstro, que aparenta ser uma nave espacial, faz sua primeira e breve aparição em imagem, cruzando as nuvens no céu noturno, acompanhado por uma nota aguda e de fundo metálico, curta e distorcida, da trilha sonora não-diegética. Este é o “milagre ruim” ao qual OJ se refere, cuja presença e volume é fundamentalmente retratada pelo som, antes mesmo da imagem.

Já no segundo ato do ataque de Jean Jacket, começamos a ouvir o que está contido em suas entranhas – o ruído produzido por suas vítimas ainda não digeridas, o que explica os lamentos que ecoam pelos céus (BURN in DI PLACIDO, 2022, online). É neste momento, exatamente na cena descrita na introdução, que Jean Jacket mostra-se em maiores detalhes, em um formato que lembra o de um disco voador; ludibriando as intenções exibicionistas de Jupe, a criatura sobrevoa a arena do parque Jupiter's Claim e suga, pelo seu orifício inferior, todos os presentes no show promovido por Jupe. Aqui, além do aspecto visual, em que Peele nos mostra as vítimas sendo sugadas sistema digestivo adentro do monstro, experimentamos a tragédia de Jupiter's Claim pelas sonoridades. Estes ruídos são todos comandados por Jean Jacket; Burn e Peele decidiram que a criatura seria capaz de optar por quais sons emitiria em cada situação. Eles se inspiraram no fato de que muitas criaturas aladas possuem a habilidade de imitar sons; desse modo, quando Jean Jacket quer manter-se incógnito, reproduz sons de vento, mas quando quer aterrorizar seus alvos, permite que os gritos de suas vítimas sejam ouvidos (BURN in SPRY, 2022, online). É exatamente isto que o monstro faz em seu segundo ato, quando mata todos os presentes no parque e retorna para assombrar o rancho Haywood, onde OJ, Emerald e Angel (Brandon Perea) já estão equipados com câmeras de segurança para capturar Jean Jacket em imagens.

Aqui, Peele e Burn lançam mão novamente do expediente de intensificar as sonoridades ambiente para nos manter em estado de alerta e antecipação pelo que virá – desse modo, a cautela com a qual os personagens respondem à atmosfera afetiva que os envolve reflete a atmosfera fílmica da cena. A tonalidade afetiva deste momento muda no instante em que outro cavalo, Clover, dispara em fuga do rancho; as luzes da propriedade começam a vacilar; uma das câmeras de segurança, direcionadas para captar imagens de Jean Jacket no céu, perde o sinal; e o vento aumenta em intensidade,

tornando-se inquietante. Esta é a chave afetiva que nos leva a entender instantaneamente, junto aos personagens, que Jean Jacket já está na área. Ambas as atmosferas em questão – tanto a diegética, quanto a fílmica – de horror, confusão e estranhamento, construída previamente a cada menção à presença de Jean Jacket, é infundida de um verdadeiro senso de ameaça a partir do momento em que a camada sonora recebe a adição da trilha não-diegética, além de outras modulações das sonoridades diegéticas⁹.

Através do contraste entre a complexa fusão de sonoridades que representa os ataques de Jean Jacket e o silêncio – entendido aqui não como a ausência completa de sons, mas como o investimento nas sonoridades diegéticas –, nos tornamos mais capazes de compreender como “Não, Não Olhe!” atinge o ápice de seus efeitos atmosféricos de terror, pavor e expectativa pelo pior, no fim do segundo ato e em todo o terceiro ato de Jean Jacket. Tanto na batalha final, em que OJ e seus companheiros decidem montar uma armadilha para Jean Jacket, iniciando um verdadeiro jogo de gato e rato, quanto no decorrer do segundo ataque da criatura, a atmosfera de terror advém precisamente das oscilações entre o que ouvimos e o que não ouvimos – o “silêncio” diegético –, entre o que vemos e o que não vemos. Movendo-se como o superpredador que é, o monstro intergalático encontra refúgio nas nuvens para então reinvestir em seus ataques, de maneira que tanto o público, quanto os personagens precisam tentar antecipar em que lugar ocorrerá a próxima investida.

Com Jean Jacket, efetivamente, só vemos e ouvimos o que ocorre imediatamente antes da matança e o que ocorre logo em seguida, como quando, por exemplo, o monstro despeja, de seu orifício, uma torrencial chuva de sangue sobre a casa de OJ e Emerald. Nesta sequência em específico, uma cena noturna, a criatura coloca-se acima do telhado do casarão; ouvimos, então, os ruídos mecânicos, metálicos e animais da criatura, fazendo-a equilibrar-se em nossa sensorialidade como algo metade monstro, metade espaçonave. Simultaneamente, o trabalho de câmera mostra apenas a linha de visão dos personagens que estão dentro da casa, Emerald e Angel. Através das janelas

9 Nesta cena, enquanto OJ corre para fugir do monstro, ouvimos: 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 de rugido animal. Durante a entrevista concedida ao site Soundworks Collection, Burn revelou que o desenho de som da criatura foi embasado por cinco sonoridades diferentes, para além do vento, e suas consequentes modulações. O som de Jean Jacket, portanto, é 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.

do primeiro andar, em meio à névoa noturna, apenas é possível ver que a chuva que caía em Agua Dulce cessa porque a criatura se coloca sobre a casa, cobrindo-a. Isto gera expectativa máxima e tensão pelo que vai ocorrer, já que, vale ressaltar, vemos e ouvimos tanto quanto as personagens veem e ouvem.

É então que inicia-se a digestão do monstro, que começa pela expulsão do que não pôde ser digerido, objetos de plástico e itens metálicos que caem sobre o telhado e ao redor da propriedade. Logo, o desarmônico conjunto de cordas que acompanha a sequência atinge seu ápice conforme o sangue de humanos e animais mortos que é expelido de dentro de Jean Jacket começa a escorrer pelas janelas da casa. Enfim, vemos a silhueta do monstro e o jato de sangue que cai, banhando toda a parte externa do casarão com o líquido viscoso. O pânico experimentado pelos personagens, na atmosfera afetiva diegética, novamente é reproduzido na atmosfera filmica e, em nosso caso de análise, mais precisamente na subatmosfera sonora. A cena termina com a partida de Jean Jacket do rancho em Agua Dulce, logo após também colocar-se acima do carro de OJ; ele recusa-se a olhar para fora do veículo porque sabe que encarar diretamente a criatura atrai sua atenção.

Na sequência derradeira do longa, muito embora Jean Jacket finalmente revele todo seu potencial, exibindo-se como um pavão ao assumir uma forma etérea, como a de uma espécie de grande tecido a flutuar pelos céus, Peele não reduz o investimento nas sonoridades. Na batalha final, cuja atmosfera sonora remete às aventuras dos épicos dos faroestes clássicos, espelhando a atmosfera afetiva que envolve os protagonistas, confiantes de que enfim conseguirão triunfar e filmar Jean Jacket, OJ e companhia armam um plano arriscado. Contando com o excêntrico diretor de fotografia Antlers Holst (Michael Wincott), os irmãos Haywood decidem utilizar OJ como isca para atrair a atenção do monstro enquanto o registram por intermédio de uma câmera analógica construída por Holst – por ser analógico, o dispositivo não pode ser desativado pelo campo eletromagnético emitido por Jean Jacket.

No entanto, por causa de visitantes inesperados e da insistência obsessiva de Holst em filmar Jean Jacket durante o pôr do sol, tudo que OJ e companhia conseguem é irritar o monstro, que finalmente assume sua forma completa. Nisto, a revelação da grandiosidade do inimigo pode até ser um momento em que o aspecto visual é essencial, mas é também por causa do design de som construído durante todo o longa que a criatura ganha contornos ainda mais aterrorizantes e gigantescos – porque, em outras

palavras, fomos preparados, por meio de técnicas de mixagem e edição de sonoridades distintas, para esperar e, eventualmente, receber o pior que Jean Jacket pode oferecer (BURN in DI PLACIDO, 2022, online).

À guisa de conclusão, levando em consideração o percurso analítico empreendido até aqui, gostaríamos de postular que o sucesso da proposição atmosférica de Jordan Peele em “Não, Não Olhe!” é em larga medida decorrente de sua subatmosfera sonora. Com isto, novamente, não desejamos salientar um dos aspectos fílmicos do longa-metragem em detrimento dos outros, mas sim demonstrar que o design de som é instrumental para que ocorra o espelhamento entre a atmosfera afetiva diegética – ou seja, a experiência sensorial dos personagens diante da ameaça intergaláctica – e a atmosfera fílmica resultante da obra. Através das trilhas diegética e não-diegética, para além dos outros recursos empregados por Peele, fortalece-se a sensação de que experimentamos as situações enfrentadas por OJ e companhia de maneira semelhante às formas como os personagens as experimentam na trama.

Um estudo verdadeiramente completo da atmosfera de “Não, Não Olhe!” demandaria que nos concentrássemos igualmente no estabelecimento das condições de geração das subatmosferas visual, espacial e temporal. Ainda, uma análise completa da subatmosfera sonora de “Não, Não Olhe!” precisaria levar em consideração as cenas em que Peele produz não só horror, mas também comédia, por exemplo. Não obstante, acreditamos que ao lançarmos luz às construções sonoras das cenas ora analisadas, nos aproximamos de compreender como a experiência da sétima arte está inteiramente relacionada à experiência da atmosfera fílmica ao abrir espaço para uma apreensão mais completa do cinema, descartando quaisquer polarizações e dicotomias entre sensações e significados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para completar o objetivo proposto em nosso estudo, procedemos por duas etapas complementares. Na primeira delas, empreendemos uma sucinta revisão de literatura acerca da atmosferologia e da atmosfera fílmica, de modo a estabelecer os conceitos que viríamos a empregar na análise de “Não, Não Olhe!”. Na sequência, nos concentramos no design de som das cenas em que a criatura antagonista da trama aterroriza os protagonistas. Nesta etapa, procedemos tanto por meio da análise fílmica,

quanto por meio de pesquisa documental, colocando lado a lado a experiência da atmosfera sonora de “Não, Não Olhe!” com os desígnios originais de Peele e seu designer de som, Johnnie Burn.

Nisto, vale salientar que os resultados da presente investigação não pretendem ser definitivos, tanto por questões de escopo e foco, quanto porque o campo da atmosferologia não acolhe facilmente definições estanques. Em se tratando do cinema, particularmente, é sempre preciso manter a atenção para as diferentes maneiras através das quais uma atmosfera fílmica pode não vir a se concretizar. Por um lado, é possível que o trabalho dos realizadores não concretize o projeto original de geração da atmosfera fílmica. Por outro, é preciso levar em consideração que a atmosfera fílmica pode não ser realizada por questões provenientes da atmosfera espectral, referente às condições de exibição (GIL, 2002). No caso do dispositivo da sala escura, por exemplo, são vários os fatores que podem interferir na constituição de uma atmosfera propícia à experiência fílmica. Em suma, é impossível prever, de fato, se as atmosferas fílmicas serão percebidas e vivenciadas da maneira como seus criadores intentaram.

Todavia, acreditamos que um estudo conduzido acerca da atmosfera de um filme de terror também pode abrir espaço para a produção de conhecimento através de atmosferas. Destarte, investigar a constituição da atmosfera sonora em obras como “Não, Não Olhe!” tanto pode ampliar nosso conhecimento acerca da atmosfera fílmica propriamente dita; quanto das atmosferas que nos circundam na contemporaneidade, em uma época onde a busca pela geração de atmosferas e a teatralização da vida está presente em todos os âmbitos da sociedade (BÖHME, 2013). É por isto que pensadores como Tonino Griffiero defendem que nos tornemos capazes de perceber as atmosferas que se formam ao nosso redor, formando uma competência atmosférica (2019); para o filósofo italiano, a importância do estudo atmosférico 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.

Mas este é um assunto para outro momento; por ora, com a análise da atmosfera sonora de “Não, Não Olhe!”, esperamos ter fornecido uma pequena contribuição para o avanço dos estudos atmosféricos do cinema. Pois, através da abordagem atmosférica, nos aproximamos do entendimento de que um filme não se reduz a uma ou outra dimensão, à materialidade ou à hermenêutica: é, simultaneamente e antes de mais nada, tanto a soma de suas partes, quanto o todo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

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

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

DI PLACIDO, D. 'Nope' Editor And Sound Designer Talk The Craft Of Spacecraft. **Forbes**, Jersey City, 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: 7 ago. 2023.

GIL, I. A atmosfera filmica como consciência. **Caleidoscópio**, Lisboa, n. 2, p. 95-101, 2002.

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

GIL, I. O Som do Silêncio no Cinema e na Fotografia. **Babilónia**, Lisboa, v. 10-11, p. 177-185, 2011.

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

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D. de; GUINDANI, J. F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista Brasileira de História & Ciências Sociais**, Rio Grande, v. 1, n. 1, p. 1-15, jul. 2009.

SCHMITZ, H. Atmospheric Spaces. In: GRIFFERO, T.; TEDESCHINI, M.(Eds.). **Atmosphere and Aesthetics: A Plural Perspective**. Londres: Palgrave Macmillan, 2019, p. 63-76.

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

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

SPRY, J. 'Nope' sound designer Johnnie Burn reveals secrets of the sci-fi film's alarming soundscape. **Space**, Nova Iorque, 15 de agosto de 2022. Disponível em: <https://www.space.com/nope-sci-fi-movie-sound-designer-interview>. Acesso em: 7 ago. 2023.

SUMARTOJO, S.; PINK, S. **Atmospheres and the Experiential World: Theory and Methods**. Londres & Nova Iorque: Routledge, 2019.

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