

**A comunicação dos sentidos em "Não! Não Olhe!":
o uso do som para transmitir tensão e horror**

*The communication of the senses in "Nope":
the use of sound to convey tension and horror*

Sarah Lorena Cruz FERNANDES¹

Maria Luiza de Carvalho Ramos TAVARES²

Itamar de Moraes NOBRE³

Resumo

Este artigo analisa o uso do som como elemento ativo na construção do enredo e do horror no filme *Não! Não Olhe!* (2022), dirigido por Jordan Peele, por meio de uma análise fílmica, embasada em autores como Penafria (2009), Dancyger (1993) e Carreiro (2011), apoiada em entrevistas com o diretor e o designer de som do filme, retiradas de matérias jornalísticas publicadas nos portais *No Film School*, *Soundstripe* e *The Credits*. A pesquisa investigou como efeitos sonoros foram utilizados para evocar medo e sugerir presenças ameaçadoras sem, necessariamente, mostrar diretamente os elementos de perigo. Os resultados revelam como o som, ao lado das elipses narrativas, torna-se um componente essencial para a experiência sensorial e psicológica do espectador. A pesquisa identifica que o som atua como um agente narrativo capaz de intensificar sensações e gerar imersão.

Palavras-chave: Cinema. Audiovisual. Som. Terror. Não! Não Olhe!

Abstract

This article analyzes the use of sound as an active element in the construction of narrative and horror in the film *Nope* (2022), directed by Jordan Peele, through a film analysis grounded in authors such as Penafria (2009), Dancyger (1993), and Carreiro (2011), and supported by interviews with the film's director and sound designer, published in journalistic articles from *No Film School*, *Soundstripe*, and *The Credits*. The research investigated how sound effects were employed to evoke fear and suggest threatening presences without necessarily showing dangerous elements directly. The findings reveal how sound, alongside narrative ellipses, becomes an essential component of the viewer's

¹Graduanda do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN).
E-mail: sarahlorena299@gmail.com

²Graduanda do Curso de Comunicação Social - Audiovisual da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. E-mail: crtluiza@gmail.com

³Doutor em Ciências Sociais pela PPGCS/UFRN. Professor do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). E-mail: itanobre@gmail.com

sensory and psychological experience. The study identifies sound as a narrative agent capable of intensifying sensations and generating immersion.

Keywords: Cinema. Audiovisual. Sound. Horror. Nope.

Introdução

Desde os primórdios do cinema, o som desempenha um papel fundamental na criação de atmosferas e na condução das emoções do público. O horror, em particular, se vale do som para sugerir presenças ocultas, antecipar perigos e construir atmosferas opressivas. Como aponta Michel Chion (1994), o som no cinema acompanha a imagem e amplia seus significados, podendo também conduzir a narrativa de forma autônoma. Em muitos casos, é o que se ouve, não o que se vê, que provoca o medo. O silêncio repentino, um som distorcido ou ruídos não identificáveis são técnicas que intensificam o desconforto e ampliam o impacto psicológico do horror.

Sendo assim, o som é uma das partes mais importantes de um filme. É por meio dele que os espectadores entram na atmosfera da narrativa, que causa a sensação de estar vivendo na trama, não apenas assistindo. No filme *Não! Não Olhe!* (2022), dirigido por Jordan Peele, o som foi fundamental para criar a sensação de medo. Ao longo da narrativa, os protagonistas se unem a um cineasta e a um funcionário de loja para combater uma criatura extra-terrestre.

Conhecido por integrar elementos do horror com críticas sociais, Jordan Peele, como será evidenciado no decorrer deste trabalho, trata o design sonoro como parte integrante da narrativa. Em *Não! Não Olhe!* especificamente, pode-se observar que o som caracteriza a criatura alienígena e molda sua presença nos momentos em que ela não está visível. Dessa forma, a obra de Peele exemplifica como o som pode ser pensado como um agente narrativo autônomo e sensorialmente relevante dentro do cinema do horror contemporâneo.

Em *Não! Não Olhe!*, os irmãos OJ (interpretado por Daniel Kaluuya) e Emerald (interpretada por Keke Palmer), são adestradores de cavalos que gerenciam o rancho da família no deserto da Califórnia, após a morte misteriosa de seu pai. Dentro do cenário aparentemente pacato de uma pequena comunidade rural, o personagem Jupe

(interpretado por Steven Yeun) comanda o parque de atrações *Jupiter's Claim*, réplica de cidades do Velho Oeste americano.

OJ e Emerald notam que a criatura que habita o céu, apelidada por eles de Jean Jacket, é um predador e decidem filmar e obter imagens da entidade para divulgar no programa da apresentadora americana Oprah Winfrey.

A principal exibição oferecida ao público e apresentada por Jupe se concentra em observar a criatura que se esconde nas nuvens, chamada por Jupe de “espectadores”. Tal “espectador”, no entanto, ataca aqueles que a encaram; aqui, já pode-se perceber como Peele brinca e adentra no tema do olhar no filme, que usa do elemento da atenção para explorar e criticar a cultura do espetáculo em Hollywood.

Figura 1 — Jupe apresentando os “espectadores” em cena de *Não! Não Olhe!* (original: *Nope*, 2022)



Fonte: Film Grab (2022).

Além de fazer parte do gênero de terror, o filme também trata-se de uma ficção científica, fazendo com que os aspectos sonoros não apenas se limitem ao medo, mas também a sons que seriam desconhecidos pela raça humana.

O som se destaca desde os primórdios do cinema. Mesmo na época dos filmes mudos, quando ainda não era possível gravar áudio e vídeo simultaneamente, a música escolhida influenciava diretamente a percepção do público, definindo o ritmo, as emoções e a atmosfera das cenas. Com o surgimento do cinema sonoro, novas possibilidades de experimentação passaram a ser exploradas, principalmente no gênero do terror.

O nosso objetivo é analisar o uso do som como elemento ativo na construção do enredo e do horror no filme *Não! Não Olhe!*, dirigido por Jordan Peele, através de uma

análise fílmica. Nesse sentido, a escolha do objeto de pesquisa se deu pela necessidade de averiguar a presença do elemento sonoro no intermédio da comunicação de sentidos.

O estudo da obra em análise se justifica pela forma inovadora com que o filme utiliza a linguagem sonora para intensificar a experiência sensorial do espectador. A partir de uma análise fílmica, apoiada em autores como Penafria (2009), Dancyger (1993) e Carreiro (2011), além de entrevistas com o diretor e o designer de som da produção, este artigo busca responder: de que maneira o som atua como agente narrativo na construção da tensão e do horror em *Não! Não Olhe!?*

Partimos da hipótese de que, em *Não! Não Olhe!*, o som não apenas acompanha a imagem, mas atua como um elemento de condução narrativa, responsável por intensificar a atmosfera de tensão, sugerir a presença da criatura e provocar medo no espectador, mesmo na ausência de estímulos visuais explícitos.

Metodologia

Antes de adentrar propriamente na investigação do emprego técnico do som, faz-se necessário discorrer sobre uma breve análise fílmica, com base na conceituação posta por Penafria (2009). Nesse sentido, apresentam-se os principais pontos da trama e motivações dos personagens para contextualizar a presença do aparato sonoro como um importante condutor de narrativa e de envolvimento com o telespectador.

O corpus da pesquisa observa três cenas do filme: a primeira ocorre quando o cavalo Ghost desaparece misteriosamente durante a noite; a segunda corresponde ao ataque no parque Jupiter's Claim, na qual o espectador ouve os gritos das vítimas dentro da criatura Jean Jacket; a terceira cena é a sequência em a criatura despeja sangue sobre a casa dos protagonistas. As três cenas foram escolhidas por evidenciarem, de maneiras distintas, como o som opera como ferramenta de sugestão, tensão e imersão sensorial.

O artigo segue o embasamento teórico-metodológico do livro *Técnicas de edição para cinema e vídeo*, de Dancyger (1993), o qual apresenta técnicas de som e sua importância para o audiovisual. Além disso, considera-se o estudo acadêmico elaborado por Carreiro (2011), que aponta padrões do estilo de som em filmes de terror e como o som se utiliza para a indução do sentimento de medo.

Por fim, as entrevistas com Johnnie Burn, designer de som do filme, e com Jordan Peele, extraídas de reportagens publicadas nos portais *Soundstripe*, *No Film School* e *The*

Credits também contribuem para este trabalho, trazendo a visão dos próprios criadores da obra.

Abordagens teóricas para o estudo do som em *Não! Não Olhe!*

Para embasar a pesquisa e entender melhor a obra de Jordan Peele e o impacto do som no audiovisual, são utilizados os trabalhos dos autores Penafria (2009), Dancyger (1993) e Carreiro (2011). Esses autores fornecem contribuições importantes para compreender o papel do som na construção narrativa, especialmente dentro do gênero do terror. Penafria destaca a importância de identificar e articular os elementos filmicos, permitindo uma leitura aprofundada do papel do som na narrativa. Dancyger reforça que a verossimilhança sonora corrobora na manutenção do envolvimento do público. Já Carreiro aponta o som como agente narrativo, capaz de criar sentidos e intensificar atmosferas.

A análise filmica proposta neste estudo pretende perceber a atribuição sonora da obra de Peele em associação à condução narrativa e ao desenvolvimento atmosférico no decorrer do enredo. Dessa forma, Penafria (2009) destaca que a análise de filmes “trata-se, acima de tudo, de uma atividade que separa, que desune elementos. E após a identificação desses elementos é necessário perceber a articulação entre os mesmos” (Penafria, 2009, p.2).

Penafria (2009) compreende que a análise de filmes “permite ver mais e ouvir mais – enquanto experiência dos sentidos” (Penafria, 2009, p.3). A afirmação fundamenta o objetivo metodológico deste artigo e pode ser relacionada à obra de Jordan Peele, que propõe um horror construído pela interligação sensorial de uma experiência imagética e sonora em *Não! Não Olhe!*.

A maneira como o elemento sonoro foi desenvolvido para prender a atenção e criar medo é o que destaca o som dessa produção. Como destaca Ken Dancyger, “Se o som não parece crível, as imagens serão minadas e o envolvimento do público estará perdido. Um som crível é central para a experiência do filme.” (Dancyger, 1993, p. 391). Tal perspectiva reforça a importância de uma construção sonora coerente e impactante, especialmente em um filme que se apoia tanto na imersão sensorial para provocar emoções no espectador.

Como destaca Peter Hutchings: “Apesar dos antecedentes no cinema mudo, o horror é primordialmente um gênero baseado no som (...). Desde o princípio, o gênero tem oferecido aos cineastas oportunidades de explorar inúmeras possibilidades trazidas por novas tecnologias sonoras” (Hutchings, 2004, apud Carreiro, 2011, p. 44). Ou seja, os realizadores passaram a utilizar os recursos da linguagem audiovisual não apenas para contar histórias, mas também para induzir emoções nos espectadores, conduzindo-os também ao medo por meio do som.

Para aprofundar a compreensão sobre a produção sonora do filme, também utilizamos três matérias jornalísticas assinadas por Jourdan Aldredge, Alyssa Miller e Kelle Long, as quais ajudam a entender o processo criativo por trás da sonoridade de *Não! Não Olhe!*, revelando detalhes que vão além da obra final.

Em entrevista ao veículo *Soundworks Collection*, Jordan Peele, diretor de *Não! Não Olhe!*, afirma que muitos dos elementos sonoros do filme já são pensados desde o roteiro, pois, segundo ele:

(...) não há nenhum momento cinematográfico que não aproveite alguma peça de arte sonora (...) eu tinha uma forte convicção de que se eu conseguisse convencer o público de que eles estavam realmente na presença de um objeto voador desconhecido e não identificado, essa seria uma experiência cinematográfica digna que eles teriam que vivenciar. (Peele, 2022, tradução nossa)⁴

Tal perspectiva dialoga com o raciocínio de Ken Dancyger (1993), que destaca que “o som deve ajudar a criar e manter o sentido de realismo através do filme. O som deve sustentar o núcleo central, particular da ideia dramática, assim como as imagens” (Dancyger, 1993, p. 399).

Logo, o referencial teórico deste trabalho foi aplicado para caracterizar e destrinchar o uso do som e da música como elementos centrais na construção da atmosfera de tensão e horror em *Não! Não Olhe!*. A partir da análise fílmica, associada com a análise dos aspectos técnicos do som, observa-se que o som atua de forma estratégica, seja pela ausência repentina de ruídos, pela presença de sons ambientais distorcidos ou pelo uso de trilhas que intensificam momentos de suspense.

Tais recursos sonoros acompanham a narrativa e habitam a percepção do espectador, ampliando o desconforto e conduzindo as emoções a cada cena. O estudo

⁴ No original: “(...) there’s no cinematic moment that isn’t leveraging some piece of sound artistry (...) I felt very strongly that if I could convince an audience that they were in the presence of an unknown, unidentified flying object for real, that would be a worthy cinematic experience that they would have to come to.”

evidencia que o som, mais do que complementar à imagem, desempenha papel ativo na criação do medo, funcionando como ferramenta de imersão sensorial e narrativa.

Resultados da análise

Ao longo do filme, Jean Jacket é um personagem construído por meio do som, da sugestão de algo que existe fora da visão do espectador que, com o auxílio dos efeitos sonoros, pode evocar medo e levá-lo a imaginar situações assustadoras. Tal estratégia é intencional e amplamente explorada ao longo da narrativa, fazendo com que o som funcione como um recurso estético e um elemento narrativo ativo, capaz de guiar a percepção do público e instaurar o clima de tensão.

Na trama de Peele, observa-se que um dos recursos narrativos utilizados é a elipse, ou seja, a omissão de informações explícitas que, ainda assim, podem ser compreendidas pelo contexto da cena. Um exemplo claro ocorre quando o primeiro cavalo, Ghost, desaparece. Não é mostrado de forma direta o que aconteceu com o animal, mas, por meio de seus gritos e dos ruídos intensos, entende-se que ele foi atacado pela criatura que ameaça a fazenda. Dessa forma, o filme utiliza o som e a sugestão para construir a tensão e provocar no espectador a percepção de que algo grave aconteceu, mesmo sem mostrar a ação diretamente.

Figura 2 — OJ e o cavalo Ghost em cena de *Não! Não Olhe!*



Fonte: Film Grab (2022).

Um dos momentos mais expositivos da potência sonora de *Não! Não Olhe!* ocorre após o ataque à plateia no parque Jupiter's Claim, quando as vítimas são engolidas pela

criatura. Diferentemente de abordagens tradicionais do horror que optam por imagens gráficas ou efeitos visuais explícitos, Jordan Peele constrói o terror dessa cena quase exclusivamente através do som.

Durante essa sequência, a tela permanece escura ou exhibe enquadramentos de pouca iluminação; com a ausência de música, os sons úmidos, gritos abafados e prolongados predominam na trilha sonora. O recurso do “grito” no gênero do terror pode ser analisado sob a perspectiva de Carreiro (2011):

Ao contrário do que se pode pensar, o grito não é um mero clichê do cinema de horror, um recurso estilístico que estimula a curiosidade do público. Há uma razão cognitiva para que o grito tenha se tornado a mais reconhecível marca sonora do filme de horror: trata-se de um recurso narrativo simples e eficiente para estimular, nos membros da plateia, pelo menos parte do afeto do horror. O grito estimula a identificação afetiva entre o personagem-vítima e o espectador, gerando o sentimento de repulsa ou rejeição que é elemento central na construção do sentimento do horror. Daí a atenção especial dedicada a esse elemento sonoro pelos cineastas do gênero. (Carreiro, 2011, p.45-46)

Outro momento importante em que o medo é apresentado quase que inteiramente através do som, é a cena em que a criatura “cospe” sangue na casa de OJ e Emerald. Os personagens que estão dentro da casa não conseguem ver, mas escutam Jean Jacket do lado de fora. Sons de gritos e ruídos guiam os personagens e a audiência ao terror. OJ assiste à tudo de dentro do carro. É o momento em que imagem e áudio se unem e transformam a experiência em algo ainda mais assustador.

Figura 3 — Cena em que Jean Jacket “cospe” sangue na casa dos protagonistas.



Fonte: Film Grab (2022).

Johnnie Burn, designer de som do filme, explica que o processo sonoro da produção foi pensado desde a pré-produção, com foco em criar sons únicos e memoráveis que somassem à atmosfera geral e ajudassem a dar vida aos personagens e à criatura (Burn, 2022). Ele também conta que as inspirações para Jean Jacket incluíram sons reais de animais, elementos eletrônicos e sintetizados, além de sons abstratos inspirados em ficção científica: “Nosso objetivo era criar um som que fosse alienígena e reconhecível, sci-fi e animal, e que transmitisse efetivamente o personagem e seu comportamento” (Burn, 2022).

Figura 4 — Personagem Jean Jacket em cena de *Não! Não Olhe!*



Fonte: Film Grab (2022).

Nesse sentido, a imersão sensorial do espectador é potencializada pelo uso do Dolby Atmos, tecnologia de áudio tridimensional baseada em objetos que permite posicionar e movimentar cada som com precisão no espaço. Diferentemente das mixagens convencionais, o Dolby Atmos possibilita que ruídos e vozes se desloquem de forma realista, explorando até 64 caixas de som distribuídas pelo cinema, incluindo teto e laterais.

Em *Não! Não Olhe!*, esse recurso amplifica a sensação de presença, permitindo que o público perceba a trajetória da criatura passando sobre sua cabeça ou se aproximando lateralmente. Como destaca Carreiro (2023, p. 136), “fazer a plateia imergir no universo ficcional, tendo a oportunidade de experimentar o mundo de fantasia como se estivesse ao lado dos personagens, sentindo sensações, afetos e emoções análogas, parece ser mais importante para alguns realizadores do que engajar narrativamente os membros da audiência.” Assim, a espacialização sonora se alia às escolhas narrativas para envolver o

público de maneira multissensorial, reforçando a tensão e o desconforto por meio de estímulos que ultrapassam a imagem e transformam o som em elemento palpável da narrativa.

Os resultados da pesquisa apontam que o som não é utilizado apenas como complemento das imagens, mas como uma linguagem própria, capaz de sugerir atmosferas, comunicar intenções dramáticas e manipular sensações. Em *Não! Não Olhe!*, a escolha precisa dos elementos sonoros — sejam eles ruídos ambientes, efeitos sonoros pontuais ou mesmo o uso do silêncio — contribui para a criação de uma atmosfera de horror que se sustenta menos pela imagem gráfica e mais pela imersão sensorial. Assim, a experiência do medo é construída pelo que se escuta, mais do que pelo que se vê.

Considerações finais

Nossa pesquisa evidencia como o som é fundamental para a construção da experiência cinematográfica, principalmente no gênero do terror. Na produção de referência de pesquisa, o uso dos efeitos sonoros, das pausas e da linguagem audiovisual intensifica a sensação de medo e suspense, tornando o invisível ainda mais ameaçador.

A criatura Jean Jacket é, em muitos momentos, apresentada primeiro pelo som, o que amplia o mistério e faz com que o espectador imagine o perigo antes mesmo de vê-lo. Pode-se afirmar que Jordan Peele e sua equipe entendem isso ao tratar o som como parte essencial da narrativa desde o roteiro, o que reforça como a linguagem audiovisual, quando bem explorada, é capaz de sugerir, provocar, manipular e comunicar muito mais do que aquilo que está visível em cena.

Portanto, a análise realizada confirma a hipótese de que o som, em *Não! Não Olhe!*, atua como ferramenta narrativa autônoma, sendo responsável por criar uma ambientação sensorial e por veicular parte essencial da trama e da presença da criatura. Tal uso está em consonância com as teorias de Dancyger (1993) e Carreiro (2014), que apontam o potencial dramático do som no cinema contemporâneo.

Referências

ALDREDGE, Jourdan. **Sound Design interviews: shaping the iconic sounds of ‘Nope’ with Johnnie Burn**. Soundstripe. Nashville, 9 de fev. de 2023. Disponível em:

<https://www.soundstripe.com/blogs/nope-sound-design-interview-johnnie-burn>. Acesso em: 2 de abr. de 2025.

CARREIRO, Rodrigo. **Notas sobre o papel do som imersivo no cinema contemporâneo**. Matrizes, v. 17, n. 1, p. 115-140, 2023. Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.

CARREIRO, Rodrigo. **Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo**. Pernambuco, Julho de 2011. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/277856063_Sobre_o_som_no_cinema_de_horror_padroes_recorrentes_de_estilo.

COLLECTION, Soundworks. **The sound of Nope with Jordan Peele & Johnnie Burn**. Youtube, 9 de dez. de 2023. 21min36s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3uFO1tKSAfg>. Acesso em: 28 de jul. 2024.

CHION, Michel. **Audio-vision: sound on screen**. Nova York: Columbia University Press, 1994.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

FILM GRAB. **Nope (2022)**. 2022. Disponível em: <https://film-grab.com/2022/10/14/nope/#>. Acesso em: 1 de ago. 2025.

LONG, Kelle. **“Nope” sound designer Johnnie Burn puts the fear in what we hear**. The Credits, 2022. Disponível em: <https://www.motionpictures.org/2022/08/nope-sound-designer-johnnie-burn-puts-the-fear-in-what-we-hear/>. Acesso em: 2 de abr. de 2025.

MILLER, Alyssa. **How the sound of 'Nope' builds suspense through the unseen**. No Film School, 2023. Disponível em: <https://nofilmschool.com/sound-design-in-nope>. Acesso em: 2 de abr. de 2025.

NOPE. Direção: Jordan Peele. Produção: Monkeypaw Productions; Universal Pictures. Distribuição: Estados Unidos: Universal Pictures, 2022.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes: conceitos e metodologia(s)**. Abril de 2009. Disponível em: https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=_mNHG-cAAAAJ&citation_for_view=_mNHG-cAAAAJ:Y0pCki6q_DkC.

SOUSA, Fernando. **O que é Dolby Atmos? Entenda tecnologia que deixa TVs com som 'de cinema'**. TechTudo, 05 jun. 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/06/o-que-e-dolby-atmos-entenda-tecnologia-que-deixa-tvs-com-som-de-cinema.ghtml>. Acesso em: 14 ago. 2025.