

A PAISAGEM DO MEDO DE JORDAN PEELE: O ESPETÁCULO ATERRORIZADOR NA ATMOSFERA ENTRE-ESPACIAL EM “NÃO! NÃO OLHE!”

Jordan Peele's Fear Landscape: The Terrifying Spectacle in the Interspace Atmosphere at 'Nope'

Fábio Tavares¹

Felipe Lima de Souza²

RESUMO

O trabalho almeja interpretar a produção fílmica de Jordan Peele consolidada em “Não! Não Olhe!” A análise construída se constitui da articulação entre conceitos que explicitam a construção de mundo produzida pelo cineasta e a sensação de terror imediatamente associada. A busca pelo diálogo entre a paisagem, do medo, e aspectos circunstanciais e contextuais contornados pela obra que gradualmente dão margem a criação de uma atmosfera específica, alicerçada no conjunto da proposta cinematográfica criada por Peele, em especial do construto paisagístico modelado. O medo na paisagem, que envolve personagens e espectadores em uma atmosfera única, mediada por elos afetivos, de ansiedade e amedrontadores com locais e eventos sublinhados pelo cineasta ao longo da obra, são as chaves investigativas utilizadas para revelar a construção do cinema de terror psicológico de Jordan.

Palavras-chave: Paisagem. Atmosfera. Espetáculo.

ABSTRACT

The work aims to interpret Jordan Peele's film production, as consolidated in 'Nope.' The constructed analysis consists of the articulation between concepts that explicitly reveal the world crafted by the filmmaker and the immediately associated sensation of terror. The quest for a dialogue between the landscape of fear and circumstantial, contextual aspects, circumvented by the work, gradually gives rise to the creation of a specific atmosphere. This atmosphere is grounded in the entirety of Peele's cinematographic proposal, particularly the modeled landscape construct. The fear within the landscape, involving characters and spectators in a unique atmosphere, mediated by affective, anxious, and frightening connections with places and events highlighted by the filmmaker throughout the work, serves as the investigative keys used to unveil the construction of Jordan's psychological horror cinema.

Keywords: Landscape. Atmosphere. Spectacle.

¹ Mestrando em Geografia da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Professor na rede particular de educação básica no município de Duque de Caxias. tavaresg8@gmail.com.

✉ Rua Marquês de São Vicente, 225, Gávea, Rio de Janeiro, RJ. 22451045.

² Graduado em Geografia pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Professor na rede particular de educação básica no município do Rio de Janeiro. felipesouza.lima3@gmail.com.

✉ Rua Álvares de Azevedo, 316, Cachambi, Rio de Janeiro, RJ. 20785080.

INTRODUÇÃO

Nope (estilizado em letras maiúsculas), traduzido como "Não! Não Olhe!", é o nome do terceiro filme do cineasta Jordan Peele, como diretor, lançado oficialmente em 2022. Uma obra que mescla elementos de diversos e distintos gêneros cinematográficos, como ficção científica, **western** e **terror**. Com uma receita própria, Peele dá contorno a um enredo que aventa a existência extraterrestre e sublinha ambições humanas em um jogo de gato e rato, sob o véu do medo e tensão constantes. A distribuidora do filme, a Universal Pictures (s.d), define a seguinte sinopse:

OJ e Emerald Haywood herdaram um rancho de cavalos de seu pai, e dão prosseguimento à tradição paterna como criadores de animais para cinema e televisão. Quando eles observam fenômenos inexplicáveis no rancho, tentam capturar o mistério na câmera, atraindo-os para o centro de uma tempestade irreversível. *Nope* é um épico pop expansivo de ficção científica misteriosa e thriller social complexo que revela as sementes da violência, risco e oportunismo que são inseparáveis da história romantizada do oeste americano... e do próprio show business (tradução nossa¹).

Nascido na cidade de Nova York, Jordan Peele foi criado em Manhattan. A criação do jovem Peele ficou largamente a cargo da mãe, branca. O pai de Jordan, afroamericano, esteve consideravelmente ausente das responsabilidades parentais. Proveniente de uma escola particular, o futuro cineasta demonstrou

1 No original: "OJ and Emerald Haywood have inherited a horse ranch from their father, carrying the torch of his craft as animal wranglers for film and television. When they observe unexplained phenomena on the ranch, they attempt to capture the mystery on camera, drawing them into the eye of an irreversible storm. Nope is an expansive pop epic of uncanny science fiction and complex social thriller that unpacks the seeds of violence, risk and opportunism that are inseparable from the romanticized history of the American West and from show business itself".

interesse na área da comédia enquanto era estudante na faculdade Sarah Lawrence (Bauer, 2023).

Entre esforços na comédia e grupos de improviso teatral, Peele eventualmente conheceu Keegan-Michael Key, o que deu início a uma bem sucedida parceria. Primeiro com o show de televisão MADtv e, posteriormente, com a aclamada série Key and Peele, que foi ao ar entre 2012 e 2015 (Bauer, 2023).

Com o sucesso adquirido, Peele enveredou para o terror, especificamente como diretor. Com os lançamentos de "Get Out" (2017) e "Us" (2019), o cineasta conquistou reconhecimento de público e da crítica no âmbito destacado, além de redefinir expectativas, formatos de apresentação e desenvolvimento de histórias no gênero cinematográfico mencionado.

O presente esforço visa investigar a construção geográfica do elemento medo ao longo do último filme de Jordan Peele, traduzido como 'Não! Não Olhe!'. As ferramentas espaciais utilizadas pelo cineasta para gradualmente criar e expandir o medo, tanto como atmosfera quanto como reverberação geográfica, incluem a elaboração paisagística e as ambientações inerentes.

Nesse sentido, o trabalho em questão se propõe a lidar exclusivamente com a face do medo produzida por Jordan Peele em **Nope**. Cineasta conhecido por obras ricas em subtextos e inúmeros comentários contextualmente abrangentes, Peele oferece em **Nope** mais um exemplo da capacidade de diversificação temática característica do cinema que projeta. Por conseguinte, é criticamente importante que qualquer investigação sobre o cineasta tenha objetivos e desenvolvimento adequados. Em suma, Peele não permite ser desvelado em totalidade de uma só vez, o que reafirma a escala da proposta apresentada na análise construída.

O medo em **Nope** é analisado a partir da leitura da paisagem construída pelo diretor e a atmosfera que gradualmente ganha contorno no desenvolvimento do roteiro. Entre paisagem e atmosfera, contextos relacionais afetivos e adversos com locais e lugares simbólicos, e o **espaço entre lugares**², ganham forma para auxiliar na compreensão do processo de construção do medo visualizado em tela por espectadores e vivenciado pelos personagens.

A paisagem do medo de Jordan Peele propicia a gradual construção da atmosfera ideal para a propagação do terror entre espectadores e personagens, por meio do navegar entre desenvolvimentos relacionais de enredo e a ideia de entre-espaço. Portanto, em meio à riqueza da obra analisada, cabe a este trabalho focar na geração e difusão do medo proposta.

A investigação, em termos geográficos, do medo, como terror, criado por Peele significa, conceitualmente, a análise do terror enquanto força estruturante dos espaços, do entre-espaço e da tela, todos como paisagem ou potencial paisagem, dado que no cinema a tela é ponto exponencial de expressão das ambições do cineasta.

O MEDO E O CINEMA: ELEMENTOS PARA A COMPREENSÃO DO TERROR EM "NÃO! NÃO OLHE!"

Para Lovecraft (1987, p. 1), "a emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido". Autor basilar para a construção do terror

² Trigg (2014) indica a existência de espaços de passagem, como autoestradas, elevadores, praças e metrô. Apesar de não fazer uso de um termo único para conceituar tais espaços, pode-se apontar que o autor busca caracterizar *entre-espaços* com as escolhas teóricas e práticas feitas. O autor acrescenta que estar perdido em um entre-espaço é mais do que a aparência sugere, uma vez que tal sensação, em tal tipo de espaço, é evidência de uma desconexão com o mundo.

em representações cinematográficas, direta ou indiretamente, H. P. Lovecraft é um dos mais importantes nomes do gênero e continua a influenciar inúmeras obras e cineastas no atual século.

O medo primitivo mencionado acima é o foco da proposição estética de Peele em **Nope** e não deixa de ser uma constante no cotidiano humano. O desconhecido pode ser catalisado pela ansiedade, traumas ou uma simples intuição; ou seja, o medo está longe de ser criterioso e pode ser considerado atemporal, afinal, passado, presente e futuro podem acolhê-lo sem grande dificuldade.

Como uma sombria e inexorável relação entre homem e meio (Trigg, 2014), o desconhecido é o produto oculto da ausência de neutralidade do diálogo entre corpo e mundo. Nesse aspecto, o desconhecido e o potencial medo não são apenas agentes, circunstâncias e contextos exteriores, mas são parte indissociável de cada homem como geografia interior, pois, "todo homem tem a sua geografia interior, isto é, a paisagem subjetiva onde tomam relevo proporcional à sua importância todos os fatos incorporados à sua experiência e ao seu passado" (Moreira, 2012, p. 68).

A subjetividade do medo pode ser encarada também como o desencontro do homem em si, frente ao desconhecido, como indica Noica (2011, p. 9), "[...] invade-me a inquietação de saber-me estranho a mim [...] e entendo a máxima estranha de Agostinho: há em nós algo mais profundo do que nós mesmos". Para tanto, pode-se indicar que a profundidade do medo é a potência do homem na indissociabilidade com o meio, com o acréscimo de que "incerteza e perigo sempre são estreitamente associados, de forma que o mundo do desconhecido será sempre um mundo de ameaças e funestas possibilidades" (Lovecraft, 1987, p. 3).

Como afirma Trigg (2014, p. 89, tradução livre³),

³ No original: "Horror is not a confrontation with a world in-itself, but the marking of the intersection of the world tearing itself from the subject. The horror has two faces. The first is that of the subject becoming unhuman. The second face is the gap that gestures

O horror não é um confronto com um mundo em-si, mas a marcação da intersecção do mundo que se desprende do sujeito. O horror tem duas faces. A primeira é a do sujeito tornando-se inumano. A segunda face é o vazio que gesticula para além das aparências. Com ambas as faces, o horror emerge apenas para desaparecer no silêncio murmurante. É uma abertura estrutural, por meio da qual diferentes reinos são conjugados no mesmo corpo inumano.

Ao longo da segunda metade do século passado, assim como no atual, a plasticidade do cinema mostrou-se ideal para criar, representar e dar contorno aos medos mais primordiais da existência humana, bem como os banais, como um desabafo. O terror cinematográfico revelou-se uma potente ferramenta para investigar a profundidade do desconhecido em cenários tanto desconhecidos quanto conhecidos, com o homem como expressão máxima dos segundos.

Afinal, segundo Lovecraft (1987, p. 4),

As crianças sempre terão medo do escuro, os homens de mente sensível ao impulso hereditário sempre tremerão ao pensamento de mundos ocultos e insondáveis de vida diferente que quem sabe pulsam nos abismos além das estrelas ou sinistramente oprimem o nosso próprio globo em dimensões perversas que somente os mortos e os dementes podem vislumbrar.

O terror, para tanto, é contextual, o que sugere a existência de tramas e/ou circunstâncias espaciais que urgem desvelamento geográfico com enfoque no filme como conjunto. Produzir terror, nesse sentido, significa construir e navegar espacialmente em uma produção cinematográfica que indica mais do que necessariamente confirma. A lacuna entre o visível e o invisível no cinema é preenchida

beyond appearances. With both faces, horror emerges only to disappear into the murmuring silence. It is a structural opening, whereby different realms are conjoined into the same unhuman body”.

por uma imaginação enraizada na paisagem, que ganha a tela como mundo.

Além disso, como indica Fioravante (2016, p. 172 *apud* Kennedy, 1994), ao comentar a importância da construção espacial no cinema, “[...] a natureza transformou-se em um dispositivo utilizado pelo cineasta para criar um efeito ainda mais intenso na trama. [...] é construída uma paisagem que também ‘trabalha’ durante o filme para reforçar determinados elementos [...]”. Em **Nope**, Peele faz da paisagem mais do que um dispositivo e a torna elemento central, como será explorado posteriormente.

Dentro do oceano de referências de Peele, cabe peneirar a construção do medo ao longo da obra trabalhada. Em **Nope**, o medo está no céu, cai do céu e é magnético, pois é aterrorizador e força de atração dentro do enredo, além de, com o auxílio das perspectivas de filmagem utilizadas pelo diretor, o céu se tornar parte constitutiva dos visuais empregados por Peele e do próprio enredo, assim como dos subtextos.

Entre *jumpscare*s e subtextos psicológicos⁴, um filme de terror bem-sucedido se vê preso à necessidade de criar a atmosfera perfeita, afinal, o medo é, também, circunstancial. A obra cinematográfica que ambiciona espalhar medo precisa reunir, ao longo do desenvolvimento da trama, as circunstâncias ideais para o contexto pensado pelo diretor responsável.

⁴ Desde filmes do século passado, como *O Bebê de Rosemary* (1968), dirigido por Roman Polanski, até lançamentos elogiados do novo século, como *O Babadook* (2014), dirigido por Jennifer Kent, a ideia de terror psicológico é conhecida no meio cinematográfico. Por meio do uso de enredos e/ou objetos e elementos metafóricos, um filme de terror que almeja a construção de uma trama de fundo psicológico usualmente recorre ao diálogo com problemáticas cotidianas desprovidas de apelo sobrenatural e reproduz comentários sociais sob a forma de estéticas aterrorizantes que transitam entre o imaginado e o real, contextualmente, no interior da trama.

Em suma, causar terror consistentemente em um filme do gênero significa criar a paisagem do medo ideal para personagens e espectadores compartilharem a atmosfera necessária para o desconhecido, o assustador, o inevitável, assumir as rédeas daquilo que se faz presente, implícita ou explicitamente, na tela.

Como explica Lovecraft (1987, p. 5), ao comentar a literatura de terror,

Há que estar presente uma certa atmosfera de terror sufocante e inexplicável ante forças externas ignotas; e tem que haver uma alusão, expressa com a solenidade e seriedade adequada ao tema, à mais terrível concepção da inteligência humana - uma suspensão ou derrogação particular das imutáveis leis da Natureza, que são a nossa única defesa contra as agressões do caos e dos demônios do espaço insondado.

A passagem do tempo e a transformação espacial em um filme, todavia, é determinada pela sucessão sequencial técnica de imagens escolhida para a rodagem⁵ e, por conseguinte, cada momento é um recorte mínimo, dotado de sentido, da totalidade pensada por Peele para a significação da obra.

No conjunto de referências difusas em *Nope*, Jordan rememora o gênero *western* enquanto busca influência em um *anime*⁶, além de se utilizar de referências bíblicas⁷, o que sinaliza a amplitude dos

interesses presentes na obra final. Nesse sentido, pode-se dizer que os símbolos e textos roteirizados pelo cineasta são passíveis de leituras diversas, como as referências das quais são produtos.

O MEDO EM "NÃO! NÃO OLHE!": SEQUÊNCIAS INTRODUTÓRIAS

O terceiro filme de Peele como diretor pode ter as principais sequências de terror inicialmente investigadas a partir das primeiras cenas da obra, por exemplo com imagens que, posteriormente, serão exploradas na subtrama do personagem *Jupe*, interpretado por Steven Yeun. Os poucos segundos iniciais introduzem o espectador a ideia de mau milagre⁸ e oferecem um vislumbre do ocorrido no local, com a aparição do chimpanzé Gordy ensanguentado, que olha diretamente para a câmera, complementada pela situação caótica no *set* de filmagens.

Após a sequência supracitada, Peele introduz um elemento central para o desenvolvimento da história: o desconhecido advindo dos céus. Para tanto, o diretor opta por uma sequência de cenas que culmina em um desfecho incisivo. A morte do pai dos irmãos Haywood é o norteamento do segundo ponto gerador de medo em *Nope* e é peça inicial para o desenrolar da trama que se desenvolverá ao longo de todo o filme. Otis, interpretado por Keith David, morreu enquanto montava um cavalo no terreno do rancho, potencialmente atingido por um objeto caído dos céus. O filme acompanha OJ e o pai na busca por uma resolução médica que não se concretiza de forma bem sucedida. Para Moreira (1989), a paisagem não só causa fortes emoções, como também permite que a vida seja compreendida em termos amplos,

5 Como explica Tarkovski (1998, p. 68), o diretor de um filme "passa a ser um artista no momento em que, em sua mente, ou mesmo no filme, seu sistema particular de imagens começa a adquirir forma - a sua estrutura pessoal de idéias sobre o mundo exterior - e o público é convidado a julgá-lo, a compartilhar com o diretor os seus sonhos mais secretos e preciosos. Só em presença de sua visão pessoal, quando ele se torna uma espécie de filósofo, é que o diretor emerge como artista - e o cinema como arte".

6 Guillaume Rocheron, supervisor de efeitos visuais de *Nope*, afirmou, em entrevista à revista *Before & Afters*, que o visual estético da criatura do filme é, em parte, fruto de referências advindas do *anime Neon Genesis Evangelion*, em especial dos Anjos presentes na obra (Failes, 2022).

7 Os primeiros segundos do filme se resumem à citação bíblica de Nahum 3:6 (*I will cast abominable filth at you, make you vile, and make you a spectacle*).

8 OJ, no início do filme, apresenta a ideia de mau milagre, que se caracteriza próxima à noção de oximoro, ou seja, a combinação excêntrica e oposicional de palavras que reforçam, contextualmente na obra em questão, a subversão de uma lógica inicial, que, nesse caso, seria a da positividade atrelada a um milagre.



Figura 1 – Introdução da subtrama de Jupe
Fonte: “Não! Não Olhe!” (2022).



Figura 2 – A introdução do desconhecido: a morte de Otis
Fonte: “Não! Não Olhe!” (2022).

o que implica na força desse elemento para a construção fílmica de Peele, gradualmente responsável pela construção do medo.

Além disso, o acontecimento citado anteriormente é importante para o desenvolvimento dos personagens principais, os irmãos Haywood, OJ e Emerald, interpretados, respectivamente, por Daniel Kaluuya e Keke Palmer. Com a morte de Otis, os filhos se vêem sob uma nova perspectiva e com a necessidade de lidar com novos desafios, especialmente econômicos.

A última das sequências consideravelmente introdutórias ocorre no rancho Haywood e é protagonizada por OJ e um grupo de crianças. As cenas em questão recorrem ao recurso do *jumpscare*⁹ que, todavia, é utilizado de forma satírica. A sequência em questão credencia, em certa medida, as ambições de Peele, que vão além das ferramentas recorrentes do gênero, além de suscitar ares extraterrestres que serão continuamente explorados pelo diretor.

Ao visitar o estábulo, OJ é surpreendido por uma lâmpada e, logo em seguida, crianças vestidas de preto e com máscaras comumente associadas à representação de extraterrestres começam a aparecer. Essas crianças são os filhos de *Jupe*, e a sequência termina como alívio cômico, pois OJ acerta um soco em um dos fantasiados após se assustar e, finalmente, a situação é esclarecida com a chegada de Emerald.

⁹ Disruptura de imagem e/ou som com a adição de elementos aterradoros. A intenção é criar um momento que propicie um susto abrupto e, devido ao constante uso do recurso, é considerado um clichê do gênero.



Figura 3 – O jumpscare de Peele: a sátira no estábulo
Fonte: “Não! Não Olhe!” (2022).

O desenvolvimento do filme contém outras sequências importantes para a construção do medo e, por estarem em estágios mais desenvolvidos da trama, serão analisadas posteriormente com o auxílio direto de instrumental geográfico. As duas primeiras figuras utilizadas remetem a etapas iniciais do roteiro que eventualmente ganham o devido desenvolvimento, enquanto a terceira serve como antítese da potencialidade da obra.

A PAISAGEM DO MEDO: ONDE O CÉU ENCONTRA A TERRA

Para Tuan (2005, p. 12), “‘paisagem’, como o termo tem sido usado desde o século XVII, é uma construção da mente, assim como uma entidade física mensurável. ‘Paisagens do medo’ diz respeito tanto aos estados psicológicos como ao meio ambiente real”. Nesse sentido, ainda

segundo o autor (p. 12), as paisagens do medo “são as quase infinitas manifestações das forças do caos, naturais e humanas. Sendo as forças que produzem caos onipresentes, as tentativas humanas para controlá-las são também onipresentes”.

Em *Nope*, Peele utiliza a ambientação em um rancho interiorano, localizado em um grande vale cercado por morros, no interior da Califórnia, como um pano de fundo visual para o desenvolvimento do enredo, o qual adquire caráter específico e indispensável para a construção do medo no filme. Jordan confere ao rancho dos irmãos Haywood, assim como ao parque temático de Jupe, o Jupiter’s Claim, uma caracterização *western*, habilmente combinada ao enredo, tanto de forma simbólica quanto prática, desde as ambientações até a forte presença de cavalos e as perseguições no terço final da obra, imbuídas de forte associação temática.

O cineasta cria uma paisagem que apela ao inabitado e/ou ao natural esvaziado sob hegemonia de referencial calcado no velho oeste, tanto como sátira quanto como resquício e, por conseguinte, pode-se dizer que a ambientação de *Nope* está constantemente em diálogo com o gênero *western*, com o uso de referências diretas ou indiretas. Nesse sentido, Peele cria uma paisagem e subtramas com base no legado do gênero e remodelado para os propósitos do cineasta.

A paisagem de um simples rancho isolado em uma grande área de campo aberto no interior de uma pequena cidade pode, por si só, remeter ao espectador um sentimento e/ou uma sensação difusa, ou até mesmo contraditória. O imaginário comumente associado a fazendas e ranchos é carregado de conteúdo que remete à paz, calma e um ambiente bucólico,

o que, por conseguinte, contrapõe a ideia de caos advindo dos grandes centros urbanos e os intensos fluxos associados.

Como afirma Tuan (2005, p. 208), ao comentar sobre o meio rural,

Desde a era romântica, os ocidentais instruídos estiveram propensos a esquecer todo o sectarismo e sangue na zona rural e considerá-los não somente confiáveis, mas inerentemente saudáveis e bons. Ler sobre crimes em uma paróquia rural produz um choque, porque a justaposição de violência com jardins de rosas e trevos silvestres parece incongruente.

No entanto, apesar de o campo ser para muitos um verdadeiro rústico aprazível, tal cenário pode dar contorno a um imaginário aterrorizador. A dualidade mencionada é explicitada por meio de características ambíguas, uma vez que a simbologia de um rancho isolado em meio às montanhas pode tanto originar sentimentos de prazer e tranquilidade quanto de angústia, medo e solidão. Nesse aspecto, Tuan (2005, p. 7) comenta que “os medos são experimentados por indivíduos e, nesse



Figura 4 – O rancho Haywood
Fonte: “Não! Não Olhe!” (2022).

sentido, são subjetivos; alguns, no entanto, são, sem dúvida, produzidos por um meio ambiente ameaçador, outros não”.

Para tanto, Peele se mostra bem sucedido em extrair a face aterrorizante que há no rancho isolado dos Haywood, parte da paisagem de **Nope**, e captura com sucesso a ideia de um lugar inóspito, vazio e silencioso, imaginário catalisado com morte de Otis, por causas inicialmente desconhecidas, nos primeiros momentos da obra. O mistério no longa não está nas profundezas abissais, no interior de densas florestas tropicais ou em uma casa mal assombrada, mas nos céus de uma localidade interiorana que parece, premeditadamente, não ter fim ao mesmo tempo que não é dotada de nenhum caráter que se atrele ao apelo sobrenatural. A força da paisagem do medo criada por Peele reside no terror como aura geográfica que o cineasta suscita ao longo da obra.

O isolamento espacial dos personagens, sublinhado pela localização do rancho, serve para potencializar a presença e as capacidades da aparição desconhecida, que gradualmente ganha terreno ao longo do filme, assim como proporciona a explicitação da impotência prévia dos personagens envolvidos diretamente em cena. Nesse sentido, a paisagem do medo construída por Peele é estéril e impassível até que o desconhecido a faz sua casa, o que a torna parte e conclusão do imaginário construído por Peele. Ao longo dessa construção cinemática, a tela se mistura ao enredo, imbricada nos personagens, e conflui para os espectadores, em um movimento que remete a uma identidade simbiótica entre paisagens e estados mentais (Moreira, 2012), intimamente retorcidos pelo medo em uma sensibilidade que dialoga com as subjetividades envolvidas.

A morte do pai dos irmãos Haywood funciona como introdução da principal trama do filme e é ponto de partida para o

aprofundamento da relação da dupla de personagens, tal como produz cenas importantes para a aclimatação do filme no gênero terror. Em conjunto com a introdução da trama e da ambientação onde ocorre grande parte da obra, se torna implícito, nessas primeiras cenas, certo destaque inicial para o céu e, para tanto, as primeiras sugestões da presença de algo desconhecido.

O céu em *Nope* está intimamente conectado com a terra e constrói uma paisagem conjunta com o auxílio das escolhas de perspectiva e filmagem presentes no filme. Como um reflexo cósmico da paisagem, do desconhecido e das angústias dos personagens, a jornada de Peele atinge seu ápice com elementos que suscitam famoso autor de terror do início do século passado, ou seja, as escolhas do cineasta evocam um tom, em certa medida, lovecraftiano¹⁰, que alia céu e terra enquanto paisagem do medo.

A conjunção de terra e céu confere à paisagem de Peele a atmosfera necessária para a criação de difusão do medo no desenvolvimento do enredo de *Nope*, dado que tal estratégia escancara a profundidade visual pretendida pelo cineasta. A paisagem de Jordan é como uma ponta do desconhecido,

¹⁰H. P. Lovecraft, notório autor do século passado e celebrado no gênero terror, se caracterizou pela ênfase no terror cósmico, caracterizado pela existência de criaturas extraterrestres dotadas de poderes fortes a ponto de escaparem da compreensão humana. Cabe ressaltar o ar angustiante causado por certa inevitabilidade das criaturas e eventos propostos pelo autor, que resultam em um questionamento da importância humana, se levado em conta a inimaginável extensão do desconhecido. No cinema, Lovecraft é possivelmente a maior influência do subgênero de terror que recebe a alcunha de cósmico. O recente *O Farol* (2019), co-estrelado por Willem Dafoe e Robert Pattinson, admite influências lovecraftianas na proposta de enredo. Dirigido por Robert Eggers, o filme recebeu aclamação crítica. Todavia, como visto em *Nope*, a influência de Lovecraft é quase ilimitada.



Figura 5 – A conjunção de terra e céu na paisagem do medo de Peele
Fonte: “Não! Não Olhe!” (2022).

uma porta cósmica. Para tanto, cabe à obra escolhida tornar a paisagem ressonante a partir da atmosfera elaborada (Griffero, 2022) e, por conseguinte, é na ressonância imagética compartilhada que se consolida o terror pretendido por Peele.

Após a morte do pai, OJ tenta dar prosseguimento aos negócios de família, que se constituem na criação de cavalos para produções de cinema e televisão, em conjunto com a irmã. No entanto, a primeira tentativa dos irmãos Haywood é frustrada e evidencia a importância do falecido pai no empreendimento familiar. Após o fracasso, OJ recorre à venda de mais um de seus cavalos para *Jupe* e, com isso, o personagem e o parque temático do qual é dono, o *Jupiter's Claim*, são devidamente apresentados.

O anoitecer no rancho Haywood é responsável pela transformação radical da paisagem, e a ambiguidade do local, ambientada por Peele, é explicitada. Como aponta Tuan (2005, p. 13), “a fazenda, dizemos, é um refúgio, mas o refúgio implica ameaça: uma ideia leva à outra”, o que, no filme em questão, é representado na forma como o medo se ancora no isolado e tranquilo terreno de OJ e Emerald e provoca tal subversão balizada pela chegada da noite.

Segundo Trigg (2016, p. 29, tradução livre¹¹), "o medo não tem rosto" e, no caso de **Nope**, a noite é o véu perfeito para esconder o terror à espreita. A paisagem do medo de Peele ganha nova ambientação com a chegada da noite e, como um novo elemento, a escuridão, mais do que mudar, deforma o rancho Haywood. A transformação radical é fruto da capacidade da noite de subverter a lógica espacial, ou seja, como explica Trigg (2016, p. 31, tradução nossa¹²), a "espacialidade se torna deformada" à noite. Paisagens e ambientações escurecidas são comumente utilizadas em produções de terror, pois a ausência de iluminação constante é capaz de esconder detalhes e atua para reforçar o medo ao desconhecido, além de, por conseguinte, ser o esconderijo perfeito para o sobrenatural e/ou diversos outros males.

Os primeiros traços da existência de uma criatura ou fenômeno desconhecidos são introduzidos durante a noite e principiam elementos paisagísticos, terra e céu em fluxo unificador com o auxílio dos ângulos e perspectivas, e de elementos recorrentes durante a obra, como a anulação da força elétrica provocada pela criatura. Em meio à escuridão, o desconhecido ganha contorno inicial. A presença nos céus pode, inicialmente, ser associada a algum tipo de nave espacial e é percebida por OJ.

A partir da aparição inicial, os irmãos Haywood passam a agir com base na descoberta e buscam formas de capitalizar a aparição desconhecida, como com uma imagem, um registro. Tal hipótese sugere possibilidades que, como expressa Emerald¹³, podem



Figura 6 – OJ observa a aparição nos céus à noite
Fonte: "Não! Não Olhe!" (2022).

conduzir os irmãos ao sucesso repentino e ganhos financeiros. Para tanto, como sublinha Tuan (2005, p. 18), "o estudo do medo, por conseguinte, não está limitado ao estudo do retraimento e entrincheiramento, pelo menos implicitamente, ele também procura compreender o crescimento, a coragem e a aventura".

Nesse aspecto, a lógica é subvertida e o medo precisa ser vencido para que as ambições pessoais sejam alcançadas. O conflito ganha forma e a ansiedade tofóbica emerge da paisagem, com o terror alcançando *status* central dentro da trama, dado que "o começo do terror que mal podemos suportar' não ameaça nos aniquilar, mas nos situa no centro de uma desorientação ordenada" (Trigg, 2016, p. 121 apud Rilke, 2009, p. 3, tradução livre¹⁴).

11 No original: "The fear has no face [and nor does it pertain to specific content, less even the incursion of memory returning from the grave and finding expression in the home of the living]".

12 No original: "[In the home at night,] spaciality becomes deformed".

13 Emerald, ao comentar sobre a possibilidade de compartilhar a história sobre a aparição, afirma que os irmãos precisam almejar a conquista do máximo de credibilidade possível, afinal, existem muitas imagens e histórias sobre OVNI's, que,

porém, possuem lacunas quanto à verossimilhança e clareza dos registros. Nesse sentido, Emerald aponta que a história precisa ser divulgada em veículo confiável e a foto precisa ser perfeita, ou seja, como definido pela personagem, *the money shot* e *the oprah shot*.

14 No original: "This 'beginning of terror that we are barely able to endure' does not threaten to annihilate us, but instead situates us at the centre of an ordered disorientation".

A paisagem do medo de Peele provoca terror dentro da obra e é encarada ativamente por personagens, ainda que indiretamente. Não deixa de ser compartilhada com espectadores, envolvidos pelo medo de um local, provocado pela aparição que sobrevoa o rancho Haywood e causa topofobia da conjunção céu e terra que ganha as telas. Perdidos em um entre-espço, a audiência se vê gradualmente mais envolvida por uma atmosfera única.

A ATMOSFERA ENTRE-ESPAÇOS: FAREI DE TI ESPETÁCULO!

Na paisagem do medo, traduzida anteriormente, um elemento ganha destaque ao se distanciar do terror produzido. Com o horizonte entrecortado por morrotes e o céu sempre em evidência, emerge da paisagem uma imediata contrapartida: a casa dos Haywood. Por conta da configuração do rancho dos irmãos, tal como do meio adjacente, a casa adquire valor central como um simbolismo de resistência em meio ao desconhecido.

Como explica Tuan (2005, p. 15), "o muro de uma casa ou de uma cidade oferecia tanto proteção física quanto defesa mágica contra os inimigos do homem, demônios, tempo inclemente e doenças—forças que exprimiam caos, dissolução e morte". A casa representa para OJ parte do legado do finado Otis, um pioneiro na criação de cavalos para o uso em produções de cinema e TV.

O lar dos Haywood é a ponte simbólica representativa dos laços afetivos construídos (Tuan, 1980, p. 107) pela família, que reverberam como legado e nostalgia. Porém, como filme de terror, *Nope* embarca em uma dualidade ao tratar da casa como resistência ao medo que estabelece no rancho.

Da paisagem criada por Peele, em conjunto com o desenvolvimento do enredo, gradualmente estabelece as bases de uma atmosfera,

necessária para que o filme possa se tornar recipiente e catalisador do medo. Mas, afinal, o que a conceituação de atmosfera pretende englobar? O conceito é abordado por Trigg (2021, p. 3, tradução livre¹⁵), que o explica nos seguintes termos:

Embora o conceito de atmosfera seja difuso, há, no entanto, uma série de características que são peculiares a maior parte da pesquisa sobre atmosfera; a saber, atmosferas são fenômenos afetivos, que são apreendidos pré-reflexivamente, manifestam-se espacialmente, são sentidos corporeamente e concebidos como entidades semi-autônomas e indeterminadas.

A atmosfera construída só obtém sucesso se for compartilhada, seja por projeção, identificação e outros fenômenos de contorno psicológico, ou simples surpresa e medo súbito. Do contrário, sequer poderia ser denominada como tal. Apesar das salas de cinema inevitavelmente apresentarem uma determinada e relevante concentração de pessoas, a atmosfera abordada não é indefinida, como a de uma sala de cinema compartilhada por desconhecidos pode indicar.

A atmosfera de um filme de terror começa no compartilhamento da humanidade dos personagens reproduzidas na tela sob determinado formato e o diálogo entre obra e espectador. Tal compartilhamento ganha contorno na trajetória dos personagens em um determinado contexto e a crescente tensão dos espectadores, reunidas nas pretensões do cineasta. A autenticidade fílmica (Tarkovski, 1998) é fruto da capacidade do cineasta de galgar espaço como artista e transferir a humanidade, a alma, dos sets de filmagem para as telas do cinema. A especificidade da atmosfera (Griffero, 2021)

¹⁵ No original: "While the concept of atmosphere is a diffused one, there are nevertheless a series of characteristics, which are peculiar to much of the research on atmosphere; namely, atmospheres are affective phenomena, which are grasped pre-reflectively, manifest spatially, felt corporeally, and conceived as semi-autonomous and indeterminate entities".

A paisagem do medo de Jordan Peele: o espetáculo aterrorizador na atmosfera entre-espacial em “Não! Não Olhe!”
Fábio Tavares e Felipe Lima de Souza

é uma peça-chave para a abrangência do efeito diretamente associado e, dentro do contexto cinemático apresentado, é inevitavelmente correlata ao projeto do diretor.

A atmosfera desenhada pela paisagem de Peele é mediada pelo balanço entre o temor e a ambição dos personagens diante da ameaça desconhecida que se estabelece ao longo do filme. Na fronteira das motivações, o terror é perseguido como forma de capitalização, ou seja, não há espaço para investigação ou questionamento aprofundado sobre a essência da aparição. As diferentes ambições pessoais ganham terreno e servem como força motriz para a continuidade da história. A atmosfera de **Nope** não cria pânico calcado no medo isolado ou abrupto, mas se ancora no conflito em torno das expectativas sobre as ambições dos personagens.

O desenvolvimento do enredo enfoca a busca de OJ e Emerald por meios que possibilitem o registro da aparição, com o auxílio do personagem Angel, interpretado por Brandon Perea, responsável pela instalação de equipamentos de filmagem no rancho Haywood. As aparições graduais do fenômeno desenvolvem a percepção dos personagens e solidificam a atmosfera do filme.

Nascida do imaginário e da concretude trazidas pela construção estética paisagística do diretor, tal como desenvolvida com o navegar dos personagens ao longo da obra, a atmosfera de **Nope** é fundamentalmente traduzida sob a forma de uma constante tensão, típica do gênero, que, todavia, não recorre ao assombroso e faz de um instinto primitivo o principal encarregado de produzir potenciais emoções em constante conflito com o caminhar dos personagens em direção ao desconhecido.



Figura 7 – O terror sob o véu da noite: a atmosfera entre-espacial
Fonte: “Não! Não Olhe!” (2022).

Nesse aspecto, a dualidade da casa está representada no lembrete de que “cada moradia é uma fortaleza construída para defender seus ocupantes humanos dos elementos; é uma lembrança constante da vulnerabilidade humana” (Tuan, 2005, p. 12). Como ponto simbólico de resistência, a casa Haywood serve como amostra das incapacidades humanas frente à existência desconhecida que os irmãos enfrentam.

Ao final da primeira metade do filme, OJ levanta a hipótese da aparição não ser uma nave espacial, e essa potencial descoberta norteará a última parte da obra. Todavia, antes do início da resolução final da obra, a subtrama que envolve Jupe é abordada e esclarecida. O personagem, na infância, participou do sitcom Gordy’s Home. A estrela do show, e que dá nome ao programa, é o chimpanzé Gordy.

Introduzido brevemente no início de **Nope**, Gordy é o centro de uma tragédia ocorrida no set de filmagens do sitcom que estrela. Ainda na primeira metade do filme, na sequência de introdução de Jupe, é indicado que o personagem resguarda certa nostalgia, apesar do trauma, a respeito

do *sitcom*, como evidencia o acervo de objetos mantidos em seção oculta no que aparenta ser o centro de administração do **Jupiter's Claim**.

Bem sucedido, Gordy's Home angariou sucesso até a ocorrência de um evento trágico prenunciado nos primeiros momentos do filme de Peele. Um dos chimpanzés responsáveis pelo papel de Gordy, segundo Jupe, se descontrolou no set e começou a se comportar agressivamente, o que resultou em graves agressões e mortes. O espetáculo nefasto no set de filmagens da *sitcom* é a porta de entrada de Jupe em um ciclo de nostalgia, trauma, ganância e adoração de um evento aterrorizante. O uso da **memorabilia** do show como fonte de lucro, tal como a própria organização do acervo, são evidências do impacto que o evento sangrento causou em Jupe.

No que aparenta ser uma das consequências, o personagem interpretado por Yeun demonstra ter desenvolvido certo senso de superioridade fruto do evento trágico, dado que pouco antes de ser abatido, Gordy tenta realizar o notório **fist bump**, popularizado durante a exibição do *sitcom*, com um amedrontado Jupe escondido sob a mesa. Tal ato parece ter imbuído Jupe de algo que sublinhe certa distinção, similar a um dom¹⁶, frente à fera descontrolada. Com a aparição da criatura nos céus, Jupe busca pôr à prova o suposto dom que possui e visa domar a nova fera enquanto usa o processo descrito como trampolim para a fama. A construção de Peele da

¹⁶No início de *Nope*, durante a introdução ao ataque de Gordy no set, um tênis que aparenta ter caído e se mantido em posição vertical é focalizado. Posteriormente, é possível confirmar que tal tênis está presente no acervo da série que Jupe preserva. Com a adição da ideia de mau milagre mencionada por OJ, cabe indagar a forma como Jupe escolheu interpretar a raridade de um acontecimento mínimo no interior de um outro evento trágico e indistinguível. Como explica Moreira (1989, p. 235), “na menor fração do real há sempre a possibilidade de um além, o que confere aos seres e às coisas uma inexaurível capacidade de significação”, e, nesse caso, o além se provou tragicamente ambíguo para **Jupe**, como poderá ser melhor contextualizado em breve.

subtrama em questão contrai os espectadores em uma atmosfera (Griffero, 2021) de tensão pelo confronto definitivo com os céus pelo humano, Jupe.

Como palco final do espetáculo absoluto¹⁷ Jupe organiza o que denomina como **Star Lasso Experience** em um local no interior do parque temático que gerencia. O evento em questão tem como objetivo mostrar aos espectadores presentes o que Jupe pôde observar anteriormente e que é por ele mencionado como a presença de uma nave espacial de uma espécie que o personagem nomeia como **The Viewers**. Mais do que um sentido genérico de humanidade, a atmosfera cinematográfica envolve verdadeiramente o mundo externo, o que transcende o corpo físico (Griffero, 2021). Nesse contexto, mistura de maneira definitiva espectadores e personagens ao longo do desenvolvimento do enredo.

Entre os espectadores destaca-se a presença de Mary Jo Elliot, interpretada por Sophia Coto, com um véu que cobre a totalidade do rosto. Essa personagem interpretou a irmã de Jupe no *sitcom* e, durante o ataque de Gordy, teve o rosto desfigurado devido à ação descontrolada do chimpanzé¹⁸. Aparentemente motivado pelo estourar de balões presentes no set, Gordy matou os atores que interpretavam os pais de Jupe e Elliot e, apesar de ter sobrevivido, a

¹⁷Jupe comenta, ao rememorar o histórico das aparições, que presenciar tais momentos foi como observar *an absolute spectacle*.

¹⁸O enredo que envolve o ataque de Gordy e a aparência de Mary Jo Elliot traça paralelo com um acontecimento real que envolveu um chimpanzé denominado Travis. Criado por Sandra Harold e o marido, Travis foi comprado de um criadouro comercial nos EUA. O casal experienciou a perda de uma filha e, posteriormente, Sandra se tornaria viúva, o que acabou por valorizar o vínculo estabelecido entre a mulher e o animal. Certo dia, em uma mistura de despreparo, caos e tragicidade, o chimpanzé se descontrolou e atacou violentamente Charla Nash, amiga da família, até eventualmente ser abatido pela polícia. Nash esteve à beira da morte e teve que se submeter a uma série de cirurgias. Com o rosto desfigurado, Charla foi entrevistada por Oprah Winfrey, fato que acarretou em uma série de críticas à apresentadora à época por supostamente Winfrey ter se aproveitado de um evento nefasto como combustível para entretenimento televisivo.

A paisagem do medo de Jordan Peele: o espetáculo aterrorizador na atmosfera entre-espacial em “Não! Não Olhe!”
Fábio Tavares e Felipe Lima de Souza

atriz, responsável pelo papel de Haley Houston no *sitcom* fictício, sofreu gravíssimos danos físicos.

Além do véu, a camiseta utilizada pela atriz também se destaca. Devido à desfiguração facial, a personagem utiliza uma estampa do próprio rosto antes do ataque, como referência ao papel desempenhado na *sitcom*. Nesse aspecto, a fantasia do espetáculo interminável se sobressai, revivida e, para tanto, apresentada como resquício e tragédia. Todavia, tal espetáculo não é mais um evento e, por conseguinte, é ressignificado como a espetacularização de si.

Como a referência bíblica na abertura de *Nope* confidencia em tom definitivo, “lançarei sobre ti imundícias e te tratarei como desprezo, e te porei como espetáculo” (Naum, 3:6). O cineasta abre espaço para o norteameritismo do enredo com as pretensões subtextuais que se materializam durante o desenvolvimento da trama, por vezes, como crítica a Hollywood e à indústria do espetáculo¹⁹.

Jupe e Elliot têm o mesmo destino final e são devorados pela aparição, que finalmente se revela como criatura em uma



Figura 8 – Mary Jo Elliot momentos antes da aparição: a espetacularização do funesto como ciclo
Fonte: “Não! Não Olhe!” (2022).

sequência que explicita o início da absorção dos indivíduos presentes no evento pelo alienígena, ou seja, a digestão²⁰ das presas pelo predador. A crença que Jupe alimentava sobre si se prova enganosa, e não só a teoria sobre a aparição se tratar de uma nave é incorreta, como o personagem é incapaz de demonstrar qualquer reação frente ao iminente ato de ser devorado. A ganância de Jupe tem como consequência a morte de dezenas de outras pessoas, incluída a própria família do personagem, e o espetáculo se materializa como a espetacularização fúnebre do homem que busca alcançar a versão absoluta do entretenimento.

OJ eventualmente chega ao parque temático de *Jupe*, após o ocorrido supracitado, e também é atacado. Apesar disso, sobrevive e conclui que o que está nos céus é um animal territorialista que devorou todos os

¹⁹Ainda que não seja o foco de análise do presente trabalho, é evidente o aceno de Peele à problematização de temáticas calcada no diálogo com a ideia de espetáculo, desde a referência bíblica inicial até o pano de fundo *western* da obra. No século passado, Guy Debord discorreu sobre o tema em um livro clássico, *A Sociedade do Espetáculo*, originalmente publicado em 1967. Apesar do referencial marxista não servir como ponte para o diálogo com os esforços do presente trabalho, Debord (2003, p. 14) ressalta que “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens”, algo que está presente direta ou indiretamente na abordagem de Peele sobre o tema. Além de Debord, vale indicar que o tema foi revisitado pelo escritor peruano Mario Vargas Llosa em 2012, no livro *A Civilização do Espetáculo*. Em um esforço que focaliza a contemporaneidade, Llosa (2013, p. 29) também reúne importantes comentários sobre o papel do espetáculo entre os homens, em especial ao afirmar que a civilização do espetáculo “é a civilização do mundo onde o primeiro lugar na tabela de valores vigente é ocupado pelo entretenimento, onde divertir-se escapar do tédio, é a paixão universal”.

²⁰Ao longo da sequência em evidência pode-se ouvir os gritos de desespero de todos aqueles que estão no organismo da criatura e, como em todo o filme, o aspecto sonoro tem papel significativo na atmosfera criada por Peele. Tanto com o uso de efeitos sonoros cortantes que alimentam a tensão e o mistério da obra, quanto com o uso de gritos como referência aos indivíduos ainda conscientes no trato digestivo da criatura, além da própria sonoridade da movimentação do alienígena, Peele faz do som instrumento para o terror.

indivíduos anteriormente presentes no *Jupiter's Claim*. A criatura ataca todos que optam por observá-la diretamente, e essa é a justificativa para a tradução feita do nome original da obra. No meio tempo, o personagem entra em contato com a irmã para informá-la das descobertas definitivas e Emerald, que está no interior da casa, recebe a visita de Angel que está assustado com a presença do alienígena nas proximidades da residência. Após a ligação ser interrompida abruptamente, os dois presenciam a criatura expelir, sobre a casa dos Haywood, o que é desconsiderado durante o processo digestivo, em uma sequência arrepiante.

Como atesta Griffero (2021, p. 20, tradução livre²¹),

As atmosferas não são apenas ferramentas externas como os recursos da música e locais, as expressões e comportamentos de indivíduos ou grupos, rituais, hábitos e sentimentos de outras pessoas. Elas também funcionam como andaimes de experiências afetivas que não seriam realizáveis sem ações que ajudam a solidificar experiências emocionais até então incoativas, estabelecendo, assim, algum tipo de adequação afetiva socio-normativa.

O andaime de Peele (Griffero, 2021) harmoniza o terror na atmosfera que ganha ares finais após os eventos presenciados pelos irmãos Haywood, Angel e a morte de Jupe. A atmosfera de *Nope* é envolvida por um medo primitivo que é fruto do instinto de sobrevivência mais básico. Não há assombrações, mas uma perseguição, que reproduz uma caçada. O medo de virar caça é força motriz para a tensão constante que ganha as telas e, de forma tipicamente humana, é

balanceada com a própria subversão. Em *Nope*, caça e caçador se confundem, e essa potencialidade de enredo alimenta a atmosfera e é compartilhada como suspense que resvala em terror.

O espetáculo final de Peele tem atmosfera e paisagem finalmente definidas, construídas ao longo da obra, e conta com o acréscimo de Antlers Host, interpretado por Michael Wincott, cineasta renomado convocado por Emerald para auxiliá-los a registrar de alguma forma a criatura que paira sobre o rancho Haywood. Nomeado por OJ como Jean Jacket, em referência a um cavalo rebelde que se recusou a ser domado, o alienígena entra em conflito definitivo com o quarteto que busca finalmente alcançar a captura imagética perfeita.

O caminhar para o desfecho da obra ressalta o entre-espaço (Trigg, 2014), situado entre o desconhecido, nos céus, e a paisagem, na terra, mediado pelo espetáculo aterrorizador do conflito entre o poder cósmico e a natureza humana na ambientação delimitada pelo medo enraizado na imagética desenvolvida por Peele como paisagem do medo (Tuan, 2005). Afora reviravoltas na perseguição final, *Nope* ressalta elementos sublinhados ao longo do desenvolvimento do enredo, como a incessante busca pelo espetáculo e o desenvolvimento da relação entre os irmãos Haywood, com o rancho como base simbólica do gradual fortalecimento do vínculo entre os personagens, além de resguardar a memória da família como elemento nostálgico.

A conclusão de *Nope* revela a verdadeira forma de Jean Jacket e é intermediada por constantes obstáculos para o registro fotográfico da criatura. Entre subtextos, referências, mortes e planos para alcançar a foto do alienígena, os irmãos Haywood galgam protagonismo definitivo no embate que conclui o grandioso empreendimento cinematográfico de Peele. Jean Jacket se mostra a cada segundo mais distante da compreensão humana, e cada revelação sobre a verdadeira forma

²¹No original: "Atmospheres are not only external tools like the affordances of music and venues, the expressions and behaviours of individuals or groups, rituals, habits, and other people's feelings. They also function both as scaffolds of affective experiences that would not be realisable without actions that help solidify hitherto inchoative emotional experiences, thereby establishing some sort of socio-normative affective appropriateness."

da criatura²² a aproxima de um mundo inimaginável. Na mistura definitiva entre paisagem, terror e personagens, constrói-se a tipicidade, a identidade enraizada na geografia (Moreira, 2012) de *Nope*, alicerçada na atmosfera catalisadora de sentimentos (Griffero, 2021) combinados entre a tela e o espectador.

O desfecho de *Nope* envolve o registro da criatura por Emerald e, pouco momentos após a foto, Jean Jacket aparenta morrer devido ao fato de ingerir um enorme boneco inflável, pertencente ao parque temático de Jupe, que alcança os céus após ser solto das amarras pela irmã de OJ. O irmão de Emerald retorna, triunfal, na última cena do filme, após dúvidas pairarem sobre a sobrevivência de OJ no último embate, ainda no rancho Haywood, com Jacket.

A saga de Peele termina como obra que mistura gêneros cinematográficos com riqueza de significados e refinamento técnico na execução. O medo construído pelo cineasta caminha



Figura 9 – A forma revelada de Jean Jacket no rancho Haywood
Fonte: “Não! Não Olhe!” (2022).

solidamente para um definitivo terror (geo)espacial²³, no qual a paisagem e o cosmos encurralam gradualmente o mundo terreno e as pretensões da maquinaria civilizacional humana. O espanto dos homens em *Nope* é representativo da grandiosidade das forças direta ou indiretamente circundantes que, por vezes, não são explícitas e, para tanto, causam tremendo horror no momento de revelação, além de prenderem o homem em espaços de passagem com indefinidos destinos finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O apelo artístico do cinema reside na criação de obras que exalam humanidade, como parte intrínseca da construção fílmica. O tom orgânico

²²A abordagem de Peele aproxima a criatura da noção de *weird fiction*, que, novamente, implica na construção e utilização de elementos que transitam entre o fascínio e o assombro provocado pelo ultrapassar dos limites da compreensão humana e, com isso, se diferencia da costumeira preocupação com o horripilante, o ultrajante nos filmes do gênero terror. Nesse aspecto, afirma Fisher (2017, p. 15, tradução nossa), “*what is the weird? When we say something is weird, what kind of feeling are we pointing to? I want to argue that the weird is a particular kind of perturbation. It involves a sensation of wrongness: a weird entity or object is so strange that it makes us feel that it should not exist, or at least it should not exist here. Yet if the entity or object is here, then the categories which we have up until now used to make sense of the world cannot be valid. The weird thing is not wrong, after all: it is our conceptions that must be inadequate*” (O que é o estranho? Quando dizemos que algo é estranho, para que tipo de sentimento estamos apontando? Quero argumentar que o estranho é um tipo particular de perturbação. Envolve uma sensação de confusão: uma entidade ou objeto estranho é tão estranho que nos faz sentir que não deveria existir, ou pelo menos não deveria existir aqui. No entanto, se a entidade ou objeto está aqui, então as categorias que usamos até agora para dar sentido ao mundo não podem ser válidas. Afinal, o estranho não está errado: são nossas concepções que devem ser inadequadas).

²³O recente terror experimental canadense *Skinamarink* (2022) apresenta dois irmãos, ainda crianças, que no meio da noite descobrem o desaparecimento do pai e de todas as janelas da casa onde vivem. Com baixo orçamento, filmado em estilo próximo ao *found footage* e durante a noite, o filme se constrói a partir de um tom analógico que produz terror calcado na exploração de medos inconscientes e puramente subjetivos explicitados na perspectiva do enfrentamento da noite por duas crianças que não encontram o pai. Dirigido pelo estreante Kyle Edward Ball, *Skinamarink* apresenta, em essência, um terror geoespacial baseado no conjunto casa, noite e existencialidade.

A paisagem do medo de Jordan Peele: o espetáculo aterrorizador na atmosfera entre-espacial em "Não! Não Olhe!"
Fábio Tavares e Felipe Lima de Souza

em uma produção cinematográfica permite a identificação gradual da audiência com o desenvolvimento do enredo e, dessa forma, a paisagem que ganha a tela pode gerar uma atmosfera que nasce no interior do filme e é compartilhada com os espectadores.

O terror (geo)espacial de Peele reforçou a construção do medo com o uso de instrumental visual e simbólico como apelo à imaginação geográfica, além de romper as fronteiras da visualidade mundana, ou seja, em **Nope**, existe algo muito além do que a visão pode alcançar, e tal dimensão aterroriza como a noite deforma a casa e revela inopinadamente terrores inconscientes e irreconhecíveis.

A ordem do mundo dos homens é atacada e **Nope** constrói um mundo para si que reforça, de acordo com as pretensões do diretor, elementos questionáveis da sociedade em subtextos e simbolismos explorados continuamente por Peele. Envolto em mistérios, o medo usa a paisagem como base e trampolim para eventualmente dar origem a uma atmosfera que potencializa o apelo emocional da obra.

A paisagem do medo de Peele dá margem ao surgimento da atmosfera entre-espacial que faz do mundo conhecido elemento diminuto no universo e, por conseguinte, o homem enfrenta a desordem causada pela chegada do além. Ainda assim, por meio de representações simbólicas, Peele encontra no eco cósmico mensageiro para pretensões críticas estabelecidas ao longo do desenvolvimento do enredo. A grandiosidade de **Nope** abarca o micro e o macrocosmo como elementos para o suspense e o terror e, com isso, demonstram a intensidade da exploração do medo realizada por Jordan Peele. ○

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ), ao Departamento de Geografia e Meio Ambiente

da PUC-Rio e ao grupo de pesquisa Gestão Territorial no Estado do Rio de Janeiro (GeTERJ) pelos auxílios prestados, sem os quais seria impossível concluir o estudo publicado.

REFERÊNCIAS

- BAUER, Patricia. Jordan Peele: american actor and director. **Encyclopedia Britannica**, [s.l.], 17 de fev. 2023. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Jordan-Peele>. Acesso em: 18 fev. 2023.
- BÍBLIA. Naum. 3:6. Tradução de João Ferreira de Almeida. Revista e Atualizada. São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil, 1993.
- DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Lisboa: Edições Antipáticas, 2005.
- FAILES, Ian. Cloth sims for an alien entity, making the sky one giant visual effect, and a rampaging chimpanzee. **Before & Afters**, [s.l.], 31 ago. 2022. Disponível em: <https://beforesandafters.com/2022/08/31/cloth-sims-for-an-alien-entity-making-the-sky-one-giant-visual-effect-and-a-rampaging-chimpanzee/>. Acesso em: 7 fev. 2023.
- FIORAVANTE, Karina. **Geografia e Cinema: a produção cinematográfica e a construção do conhecimento geográfico**. 2016. 287 f. Tese (Doutorado em Geografia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.
- FISHER, Mark. **The Weird And The Eerie**. Londres: Repeater Books, 2016.
- GRIFFERO, Tonino. Are atmosphere shared feelings?. In: TRIGG, Dylan (ed.). **Atmospheres and shared emotions: ambiances, atmospheres and sensory experiences of spaces**. Oxfordshire: Routledge, 2022.
- LLOSA, Mario Vargas. **A civilização do espetáculo: uma radiografia do nosso tempo e da nossa cultura**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.

A paisagem do medo de Jordan Peele: o espetáculo aterrorizador na atmosfera entre-espacial em “Não! Não Olhe!”
Fábio Tavares e Felipe Lima de Souza

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O horror sobrenatural em literatura**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.

MOREIRA, Eidorfe. **Obras reunidas de Eidorfe Moreira**. v. 8. Belém: CEJUP, 1989.

MOREIRA, Eidorfe. **Sertão: A Palavra e a Imagem**. Belém: Diário do Pará, 2012.

NÃO! Não Olhe!. Direção de Jordan Peele. Los Angeles: Monkeypaw Productions, 2022. Arquivo digital (130 min).

NOICA, Constantin. **Diário filosófico**. São Paulo: É Realizações, 2011.

NOPE. **Universal Pictures**, [s.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://awards.universalpictures.com/nope/synopsis>. Acesso em 7 fev. 2023.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TRIGG, Dylan. **The Thing: A phenomenology of horror**. Winchester: Zero Books, 2014.

TRIGG, Dylan. **Topophobia: A phenomenology of anxiety**. Londres: Bloomsbury, 2016.

TRIGG, Dylan. Introduction: Atmospheres of shared emotion. In: TRIGG, Dylan. (ed.). **Atmospheres and shared emotions: ambiances, atmospheres and sensory experiences of spaces**. Oxfordshire: Routledge, 2022.

TUAN, Yi-Fu. **Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente**. São Paulo: DIFEL, 1980.

TUAN, Yi-Fu. **Paisagens do medo**. São Paulo: Unesp, 2005.

Submetido em novembro de 2023.

Aceito em fevereiro de 2024.