

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

VICENTE SCHUMACHER MACHADO

DA BOCA DO LIXO PARA O MUNDO:

DIREÇÃO DE ARTE, DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA E SEMIÓTICA NA NARRATIVA DO FILME MUSICAL
“SONHO”

Porto Alegre

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

VICENTE SCHUMACHER MACHADO

DA BOCA DO LIXO PARA O MUNDO:

DIREÇÃO DE ARTE, DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA E SEMIÓTICA NA NARRATIVA
DO FILME MUSICAL “SONHO”

Trabalho de Conclusão apresentado ao
Curso de Publicidade e Propaganda, da
Pontifícia Universidade Católica do Rio
Grande do Sul, como parte das exigências
para a obtenção do título de Bacharel em
Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Ticiano Ricardo Paludo

Porto Alegre

2022

VICENTE SCHUMACHER MACHADO

DA BOCA DO LIXO PARA O MUNDO:

DIREÇÃO DE ARTE, DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA E SEMIÓTICA NA NARRATIVA
DO FILME MUSICAL “SONHO”

Trabalho de Conclusão apresentado ao
Curso de Publicidade e Propaganda, da
Pontifícia Universidade Católica do Rio
Grande do Sul, como parte das exigências
para a obtenção do título de Bacharel em
Publicidade e Propaganda.

Aprovada em: 5 de julho de 2022.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Ticiano Paludo - (Orientador PUCRS)

Prof. Ma. Cristina Lima

Prof. Dr. Roberto Tietzmann

Porto Alegre

2022

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer aos meus pais, que me apoiaram sempre em minha jornada até onde me encontro atualmente, proporcionando sabedorias, conhecimentos e repertório cultural incrível. Graças ao seu olhar crítico e notável conhecimento de arquitetura e artes, pude crescer em um meio onde me proporcionou um contato extraordinário com um lado artístico. Em todos momentos estiveram ao meu lado, sustentando meus sonhos e minhas escolhas, providenciando apoio emocional e financeiro para realizar a faculdade de Publicidade e Propaganda.

Também quero agradecer aos meus amigos que sempre estiveram ao meu lado, apoiando, ensinando sobre companheirismo, providenciando momentos felizes e proporcionando meu crescimento como indivíduo. Aos meus colegas de trabalho, e amigos, da Noize Media, que me proporcionaram conhecimentos sobre a área de audiovisual, crescimento profissional e momentos de risada, como também me auxiliaram no alívio das pautas que tive durante a produção deste trabalho. Ao Pedro Krum, que me auxiliou com seu notável conhecimento de audiovisual na busca de meu tema e nas dúvidas técnicas que tive sobre a temática de audiovisual.

Por fim, gostaria de agradecer também ao meu orientador, professor e amigo Ticiano Paludo, que me fez encontrar um tema que eu tivesse prazer de estudar, me auxiliou em todo momento na produção deste trabalho, respondeu as minhas mensagens com dúvidas em todos momentos que enviei e me apoiou desde o início. Sem sua presença, sem dúvidas, minha monografia não teria sido a mesma.

RESUMO

A presente monografia tem como objetivo avaliar elementos de direção de arte, direção de fotografia e semiótica presentes no filme musical autobiográfico “Sonho” (BERNARDT, 2021) e compreender como a direção de arte e direção de fotografia contribuem para essa narrativa. O trabalho tem caráter qualitativo, e as técnicas são as de pesquisa bibliográfica e documental seguidas pela análise de conteúdo e análise semiótica. A fundamentação teórica é baseada, principalmente nos estudos de Joly (1996), Santaella e Nöth (1997), LoBrutto (2002), Barnwell (2004), Souza (2005), Souza (2006), Corrêa (2007), Fantin (2007), Carvalho (2008), Conter e Kilpp (2008), Júnior e Soares (2008), Santaella (2008), Facina (2009), Haussen (2009), Janotti (2009), Faro (2010), Kalinak (2010), Mascelli (2010), Mercado (2011), Alves (2012), Cardoso (2012), Shorter (2012), Lanzoni (2013), Hamburguer (2014), Landau (2014), Hall (2015), Pereira e Miranda (2016), Butruce (2017), Junqueira (2017), Paula e Serni (2017), Pereira (2017), Sijll (2017), Takeuchi (2017), Araujo (2018), Hoser (2018), Scansani (2019), Silva e Henriques (2020), Brown (2022) e Lessa, Gomes e Freitas (2022). Após a análise foi possível verificar como a direção de arte e direção de fotografia contribuem com a narrativa, além de explorar os signos presentes no filme musical “Sonho” (BERNARDT, 2021). A análise feita sobre a obra contribui para a área da comunicação pela identificação da atribuição de sentidos às imagens através das técnicas de direção de arte e direção de fotografia, somando para a narrativa e para a interpretação da história. Seus efeitos sobre a imagem vão além do simples embelezamento: conferem à imagem uma carga emocional e sensorial; contribuem com a narrativa; contextualizam os personagens; promovem a reflexão; e conduzem a leitura e interpretação dos espectadores. Também foi possível observar como o filme “Sonho” (BERNARDT, 2021) e a música “Sonho” (COALA RECORDS, 2021) contribuem para conscientização e representação.

Palavras-chave: Comunicação; Direção de Arte; Direção de Fotografia; Semiótica; Filme Musical; Nego Bala; Sonho.

ABSTRACT

The following monograph aims to evaluate elements of art direction, photography direction and semiotic in the autobiographical musical film “Sonho” (BERNARD, 2021) and understand how the art direction and photography direction contribute to this narrative. The essay’s nature is qualitative, and the techniques utilized are bibliographic and documentary research, followed by content and semiotics analysis. The theoretical background is based, mainly, on the studies by Joly (1996), Santaella e Nöth (1997), LoBrutto (2002), Barnwell (2004), Souza (2005), Souza (2006), Corrêa (2007), Fantin (2007), Carvalho (2008), Conter e Kilpp (2008), Júnior e Soares (2008), Santaella (2008), Facina (2009), Haussen (2009), Janotti (2009), Faro (2010), Kalinak (2010), Mascelli (2010), Mercado (2011), Alves (2012), Cardoso (2012), Shorter (2012), Lanzoni (2013), Hamburguer (2014), Landau (2014), Hall (2015), Pereira e Miranda (2016), Butruce (2017), Junqueira (2017), Paula e Serni (2017), Pereira (2017), Sijll (2017), Takeuchi (2017), Araujo (2018), Hoser (2018), Scansani (2019), Silva e Henriques (2020), Brown (2022) e Lessa, Gomes e Freitas (2022). After the analysis, it was possible to verify how the art direction and photography direction contribute to the narrative, in addition to exploring the signs present in the musical film “Sonho” (BERNARDT, 2021). The analysis made on the work contributes to the area of communication by identifying the attribution of meanings to the images through the techniques of art direction and photography direction, adding to the narrative and to the interpretation of the story. Its effects on the image go beyond simple embellishment: they give the image an emotional and sensorial charge; contribute to the narrative; contextualize the characters; promote reflection; and lead to the reading and interpretation of the spectators. It was also possible to observe how the film “Sonho” (BERNARDT, 2021) and the song “Sonho” (COALA RECORDS, 2021) contribute to awareness and representation.

Keywords: Communication; Art Direction; Photography Direction; Semiotics; Music Video; Sonho; Nego Bala.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tipos de Planos.	23
Figura 2 - Angulação da câmera.	24
Figura 3 - Câmera Objetiva e Subjetiva.	25
Figura 4 - A tríade de Peirce.	33
Figura 5 - Semiose.	34
Figura 6 - Arte de Banksy - "Napalm".	37
Figura 7 - Mosaico de <i>frames</i> do filme "Sonho"	55
Figura 8 - <i>Frame</i> analisado 1.	59
Figura 9 - Triângulos composicionais.	62
Figura 10 - <i>Frame</i> analisado 2.	64
Figura 11 - <i>Frame</i> analisado 3.	67
Figura 12 - Forças visuais.	69
Figura 13 - <i>Frame</i> analisado 4.	71

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. DIREÇÃO DE ARTE E DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA.....	12
2.1. INTRODUÇÃO.....	12
2.2. DIREÇÃO DE ARTE	13
2.2.1. O papel da direção de arte.....	13
2.2.2. Espaço	15
2.2.3. Figurino.....	17
2.2.4. Cor	18
2.2.5. Interação entre os elementos de direção de arte	21
2.3. DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA	21
2.3.1. O papel da direção de fotografia.....	21
2.3.2. Planos e ângulos.....	22
2.3.3. Composição.....	25
2.3.4. Iluminação.....	27
2.3.5. Interação entre os elementos da direção de fotografia na obra	28
3. SEMIÓTICA E IMAGEM + FILME MUSICAL	30
3.1. SEMIÓTICA E IMAGEM	30
3.1.1. Semiótica e linguagens	30
3.1.2. Estudos de peirce e semiótica.....	31
3.1.3. Tríade de Peirce, semiose e classificação dos signos	33
3.1.4. Imagem como signo.....	35
3.2. FILME MUSICAL	37
3.2.1. Som, música e cinema.....	37
3.2.2. O gênero "filme musical"	39
3.2.3. Videoclipe musical	42
3.2.4. Música e filme como recurso de representação e conscientização ..	44
4. METODOLOGIA	47
5. ANÁLISE OBJETO DE PESQUISA	49
5.1. DA BOCA DO LIXO PRO MUNDO	49
5.2. ÁLBUM "DA BOCA DO LIXO" E MÚSICA SONHO	52
5.3. FILME SONHO	55
5.4. ANÁLISE DOS <i>FRAMES</i>	58

5.5. FILME SONHO COMO SIGNO ÚNICO	74
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
REFERÊNCIAS.....	78

1. INTRODUÇÃO

A direção de arte e direção de fotografia são funções essenciais para o audiovisual e podem ser verificadas desde os primórdios do cinema, ao passo que não eram definidas como são atualmente; contudo, suas técnicas eram empregadas e desenvolvidas aos poucos pelos próprios diretores fílmicos, câmeras e cenógrafos teatrais. Somente com o avanço tecnológico, o desenvolvimento das habilidades cinematográficas e uma categorização específica para as diferentes áreas no mercado cinematográfico é que surgem as funções definidas, como diretor de arte e diretor de fotografia. Com o passar dos anos, os profissionais da área desenvolveram técnicas e habilidades envolvidas na criação das imagens cinematográficas, cada vez mais sofisticadas e complexas, com princípios e regras que tornaram-se convenções seguidas por diversos realizadores.

O artista musical Nego Bala, do gênero *funk* brasileiro consciente, tem uma história de obstáculos e superações conquistadas por meio de sonhos e lutas. Através da música e de um filme musical de sua biografia, procura mobilizar os ouvintes e espectadores em questões sociais e políticas, provocando reflexão, representatividade e conscientização. Neste trabalho, avaliaremos os elementos de direção de arte, direção de fotografia e semiótica presentes em seu filme musical autobiográfico “Sonho” (BERNARDT, 2021) compreendendo como a direção de arte e direção de fotografia contribuem para essa narrativa.

Sendo assim, partiremos do seguinte problema de pesquisa: Como a direção de arte e direção de fotografia pensadas a partir da semiótica podem contribuir para a narrativa de um filme musical? Como objetivo principal de estudo, temos a análise do filme musical em questão, a partir de elementos da direção de arte e direção de fotografia, além de significações semióticas. Para os objetivos específicos temos: 1) identificar os diferentes elementos da direção de arte e compreender seus efeitos sobre a imagem, a narrativa e o espectador; 2) identificar os diferentes elementos da direção de fotografia e compreender seus efeitos sobre a imagem, a narrativa e o espectador; 3) compreender como os elementos visuais da direção de arte interagem entre si; 4) entender como os elementos visuais da direção de fotografia interagem entre si; 5) compreender os estudos de semiótica Peirceana a partir dos estudos de Santaella (2008); 6) entender como analisar os signos de uma imagem a partir da semiótica; 7) caracterizar videocliques e filmes musicais; 8) compreender como o filme

“Sonho”(BERNARDT, 2021) pode ser considerado um filme musical; 9) compreender como a música “Sonho” (COALA RECORDS, 2021), de Nego Bala, e sua letra contribuem com a representatividade; e 10) entender como o filme musical “Sonho” (BERNARDT, 2021) pode ser usado como recurso de representação. Os capítulos teóricos foram desenvolvidos a partir dos objetivos específicos, com o intuito de resolver o problema de pesquisa.

A presente pesquisa se desenvolve em seis capítulos, sendo o primeiro a introdução.

O segundo capítulo tem como objetivo contextualizar a direção de arte e direção de fotografia, a partir dos trabalhos de Hamburguer (2014), Pereira (2017) Sijll (2017) e Brown (2022), e apresentar o papel e os diferentes artifícios utilizados pela direção de arte, através dos estudos de LoBrutto (2002), Barnwell (2004), Shorter (2012), Hamburguer (2014), Butruce (2017), Junqueira (2017), Pereira (2017) e Takeuchi (2017), e da direção de fotografia, conforme apresentado por Mascelli (2010), Mercado (2011), Landau (2014), Hall (2015), Hoser (2018), Scansani (2019) e Brown (2022).

O terceiro pretende compreender os estudos da semiótica Peirceana, através dos achados de Santaella (2008). Sabemos da existência de outros estudos, mas optamos pelos estudos da autora (idem) por sua relevância e explicação clara e compreensível; compreender a capacidade de uma imagem funcionar como signo, conforme estudos de Joly (1996) e Santaella e Nöth (1997); entender conceituações e trajetória dos sons, filmes musicais e videoclipe, por meio dos estudos de Souza (2005), Souza (2006), Corrêa (2007), Fantin (2007), Carvalho (2008), Conter e Kilpp (2008), Júnior e Soares (2008), Facina (2009), Haussen (2009), Janotti (2009), Faro (2010), Kalinak (2010), Alves (2012), Cardoso (2012), Lanzoni (2013), Pereira e Miranda (2016), Paula e Serni (2017), Araujo (2018), Silva e Henriques (2020) e Lessa, Gomes e Freitas (2022),

No quarto capítulo, abordaremos a metodologia utilizada na pesquisa.

No quinto capítulo, teremos a apresentação da história de Nego Bala para que se faça entendido o contexto do objeto de pesquisa. Por último, abordaremos a análise do filme musical “Sonho” (BERNARDT, 2021).

O sexto capítulo compreenderá as considerações finais do trabalho.

O filme, a direção de arte, a direção de fotografia e semiótica foram escolhidos para o universo de pesquisa por motivações pessoais do autor. Filmes sempre

estiveram presentes na vida do autor, sendo introduzidos em sua infância a partir de animações da Pixar e do Studio Ghibli. Atualmente, o autor atua no mercado audiovisual e busca conhecimento nas áreas de direção de arte e direção de fotografia. A semiótica imagética sempre despertou interesse sobre o autor, mas era abordado de forma mais simplificada nos primeiros contatos que teve. Por fim, o filme musical “Sonho” (BERNARDT, 2021) despertou interesse no autor nos âmbitos imagéticos, levando-o a escolher o filme em questão como objeto de pesquisa. O autor acredita que o artista Nego Bala tenha um forte potencial de representatividade e voz para jovens periféricos, sendo este diálogo relevante para o Brasil, tendo em vista o abismo social entre a periferia e o centro.

2. DIREÇÃO DE ARTE E DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

Para começar, falaremos sobre como as imagens e os momentos iniciais do cinema levaram a criação dos cargos de direção de arte e direção de fotografia, compreendendo, posteriormente, sua necessidade e seu impacto sobre uma obra audiovisual.

2.1. INTRODUÇÃO

Para compreender a necessidade de direção de arte e direção de fotografia em obras cinematográficas, vamos abordar brevemente os primórdios da história do cinema. Segundo Van Sijll (2017), nesse período, os produtores de peças cinematográficas eram obrigados a buscar saídas para contar histórias por meio de imagens, devido à ausência de tecnologias capazes de proporcionar diálogos e efeitos sonoros. Valendo-se de técnicas nomeadas de “não dialogais”, técnicas nas quais exploravam as possibilidades da imagem, sustentavam a narrativa cinematográfica.

Sendo assim, era essencial a busca por técnicas e elementos capazes de traduzir histórias em imagens, nas quais seriam desenvolvidos personagens e enredos. Entretanto, caso houvesse trechos incapazes de expressar a narrativa apenas por meio de imagens, utilizavam, como último recurso, intertítulos (cartelas com textos) para explicar detalhadamente o enredo. Como exemplo de filmes com técnicas não dialogais, Van Sijll (2017) cita clássicos como “O grande roubo do trem” (Porter, 1903 *apud* Sijll, 2017), “Metrópolis” (Lang, 1927, 1903 *apud* Sijll, 2017) e “Encouraçado Potemkin” (Eisenstein, 1925, 1903 *apud* Sijll, 2017).

Segundo Brown (2022) o princípio ainda é vigente. Áudios são indispensáveis em obras audiovisuais, mas as imagens devem ter a capacidade de comunicar significados, tons e atmosferas por si mesmas, sem necessitar de narrações, diálogos ou áudios, tal como os filmes silenciosos dos primórdios do cinema. Hamburguer (2014, p. 43) faz a seguinte definição sobre o poder da imagem como narrativa: “A imagem tem o poder de narrar por si mesma e oferecer ao espectador uma intimidade, com o universo do outro pela simples identificação de suas próprias referências visuais na tela”.

Conforme as peças cinematográficas foram paulatinamente se tornando mais complexas, com linguagem mais elaborada e exigindo um domínio das técnicas, fez-

se necessário a criação de profissionais com habilidades artísticas e fotográficas para produzir, e ao mesmo tempo enriquecer, o enredo de obras audiovisuais. Hamburguer (2014) considera obras cinematográficas como um produto proveniente de um processo longo, rico e complexo, baseado na colaboração artística entre diversas áreas, profissionais e conhecimentos da produção audiovisual.

Sendo assim, surgem os cargos de direção de arte e direção de fotografia que, segundo Pereira (2017) são a base para estruturar todas as características visuais e artísticas na produção de uma obra audiovisual. Por meio de uma criação individual e conjunta, embasadas na cumplicidade e colaboração, determina-se o perfil da obra. Hamburguer (2014) complementa o pensamento associando a parceria da equipe que desenvolverá a linguagem visual do filme como um tripé (equipamento utilizado para estabilização da câmera), visto que se necessita de três bases para sua sustentação: direção, direção de arte e direção de fotografia.

Nos próximos subcapítulos iremos aprofundar as áreas de direção de arte e direção de fotografia em uma obra audiovisual, compreendendo quais elementos são necessários não só para enriquecer a imagem, como também para contribuir com a narrativa.

2.2. DIREÇÃO DE ARTE

Para começar, falaremos sobre o papel da direção de arte, compreendendo seus aspectos técnicos, como também sua contribuição e o impacto na narrativa visual. Posteriormente, traremos os diferentes elementos, manipulados pela Direção de Arte, que estudaremos ao longo dos próximos subcapítulos.

2.2.1. O papel da direção de arte

A definição de direção de arte e seu papel em obras cinematográficas podem ter significados distintos para diferentes autores. Hamburguer (2014) com uma visão mais técnica sobre a função, configura como a área onde se estuda o roteiro e, a partir dele, se trabalha todo o visual de uma obra, criando um ambiente plástico que compreende tanto espaços e objetos quanto a caracterização das figuras em cena. Pereira (2017) tem a mesma definição e complementa o pensamento, acrescentando o importante papel do repertório artístico da direção de arte que, depois do estudo do

roteiro, materializará o argumento proposto, baseando-se em linguagens da pintura, fotografia e desenho, para enriquecer a obra visual.

LoBrutto (2002) também ressalta a importância da direção de arte em realizar uma curadoria a respeito do universo em que se baseia a narrativa, estudando o personagem e seu mundo, com o intuito de proporcionar uma autenticidade à obra. Além disso, acrescenta com a atribuição do papel de tradução do roteiro em metáforas visuais à direção de arte. Por meio de cores, cenários, locações, figurinos, objetos e efeitos visuais é possível criar um produto audiovisual que não apenas informa e apoia a narrativa, como também propõe significados e sentidos. A direção de arte, de acordo com LoBrutto (2002, p. 1),¹ “(...) melhora visualmente o roteiro e a intenção do diretor, criando imagens a partir de ideias e propósitos a partir das imagens.”.

Shorter (2012) contribui para o papel da direção de arte com uma ótica mais composicional, partindo do desenvolvimento do conceito, do design e a criação até a disposição dos elementos visuais em uma composição, tendo o cuidado de que toda composição e seus elementos estejam consistentes e coerentes para a narrativa visual. Em suma, interliga todos os elementos visuais de um projeto juntos.

Hamburguer (2014, p. 19) contribuí com a beleza do trabalho da direção de arte: “(..) o 'belo' cinematográfico está ligado à criação de conflitos visuais que tornem a imagem instigante, a ponto de envolver o espectador naquilo que vê, fazendo-o acreditar na autenticidade do mundo ficcional que lhe é apresentado”.

A partir da conscientização dos diferentes papéis da direção de arte, devemos estudar os elementos manipulados pela direção de arte para enriquecer uma obra. LoBrutto (2002) considera como elementos da direção de arte a arquitetura, o espaço, o figurino, as cores, os efeitos visuais e os objetos.

Contudo, para Pereira (2017) os elementos que compõem as escolhas estéticas da direção de arte são o espaço arquitetônico, objetos, figurinos e maquiagens, essenciais para afirmar a linguagem visual.

Além disso, é importante ressaltar que, segundo Hamburguer (2014, p. 44), “não há regras para uma obra plástica, o importante é atingir um universo coeso e crível pelo estabelecimento de códigos visuais consistentes do começo ao fim da história”.

¹ Todas as traduções livre pelo autor (2022)

Sendo assim, aprofundaremos a pesquisa sobre direção de arte nos papéis dos espaços, dos figurinos e das cores, alguns dos diferentes elementos escolhidos que compõem a análise do objeto.

2.2.2. Espaço

O espaço desenvolvido pela direção de arte em uma obra audiovisual pode ter diferentes significados, características e papéis. LoBrutto (2002) confere ao espaço a função de apoio e contextualização do personagem, podendo representar vários significados, como poder, opressão, liberdade, medo, alegria, paranóia, entre outros. Há uma relação entre o personagem e seu ambiente, com uma forte influência sobre a atmosfera da narrativa.

Do mesmo modo, Hamburguer (2014) atribui ao espaço, por meio de cores, materiais, arquitetura, mobiliário e relações visuais, a caracterização do personagem, demonstrando tanto aspectos externos, como sua classe social e estado civil, além de aspectos internos tais quais as relações familiares, posturas políticas e sociais, e estados psicológicos. A autora (idem) acredita, também, que é possível não só retratar características já presentes, como propor evoluções e transformações do personagem, redefinindo a posição do protagonista nas fases da sua trajetória, conforme o meio em que se encontra. Hamburguer (2014, p. 33) complementa, “A cada ambiente que ele se insere, novas relações visuais são criadas, levando o espectador a perceber diferentes aspectos de sua identidade”.

Da mesma forma, Barnwell (2004) acredita que o espaço possa servir de apoio ao personagem, mas acrescenta que este não serve apenas para atuação dos personagens. É, não só, um elemento intrínseco para a narrativa, como também um outro personagem, que não tem falas, mas se comunica por meio de imagens.

Fugindo de uma significação de cenário baseada nos personagens, Butruce (2017) traz uma visão mais composicional. Considera que o cenário e seu ordenamento audiovisual possibilitam ao espectador, além apenas da transformação verossímil da narrativa em imagens, o questionamento e reflexão sobre o porquê de sua representação ser de certa forma, criando uma atmosfera e ambientação para a história. Segundo a autora (idem, p. 14), “a direção de arte constrói então um espaço que ganha sentido dentro de seus próprios constituintes, e não apenas como mera informação a ser confrontada”.

Shorter (2012) complementa o pensamento, considerando o espaço como algo dinâmico, que contenha narrativa e ação. Além disso, acredita que as estruturas podem contribuir, trazendo novas dimensões e autenticidade, alimentando a imaginação dos espectadores.

O estudo dos espaços nesta pesquisa será focado em locações, tanto externas quanto internas, posto que o objeto em análise não contém cenários construídos artificialmente. Butruce (2005) define locação como locais já existentes escolhidos por meio de sua adequação à produção da obra audiovisual proposta.

Considerando as possibilidades que uma locação pode proporcionar, Shorter (2012) ressalta que locações podem disponibilizar realismo e credibilidade à narrativa, além de um impacto profundo sobre os espectadores.

Quando consideramos uma locação, podemos ter tanto uma paisagem natural, quanto estruturas arquitetônicas. A direção de arte, segundo Shorter (2012) confere à arquitetura uma característica versátil e o poder de moldar a narrativa por meio da imaginação ilimitada. Há uma capacidade de manifestar diferentes sensações, desde um ambiente severo e frio, a um ambiente confortável e calmo. Pode, também, representar diferentes épocas, estilos e *designs*. Todos os elementos que a compõem, como os materiais, sua textura, superfície e cores influenciam diretamente em nossas interpretações sobre o cenário.

Hamburguer (2014), por sua vez, considera que a arquitetura e suas formas podem passar sensações devido às suas características plásticas e significados a partir de referências históricas e socioculturais. Por meio dos estilos arquitetônicos, a direção de arte explora os diferentes significados implícitos.

Hamburguer (2014) traz a reflexão sobre linhas estruturais, tanto em estruturas arquitetônicas, quanto na natureza, propondo que essas linhas estruturais possuem a capacidade de retratar ritmo e movimento, tanto na sua natureza, quanto nos seus recíprocos contrastes entre elas.

Além disso, locações podem apresentar diferentes expressões e significados, e issolocal interno ou externo. Segundo Barnwell (2004, p. 48), a escolha entre um cenário interno ou externo pode enfatizar alguma ideia proposta pela narrativa: ² “Por exemplo, a ausência total de exteriores pode criar um sentimento altamente

² Todas as traduções livre pelo autor (2022)

claustrofóbico, transmitindo noções relativas aos mundos interiores dos personagens(...).”.

Tanto locações naturais, quanto construídas, possuem uma plasticidade para ser moldadas e ressignificadas a partir da composição, tempo, elementos e texturas, conforme a narrativa. Hamburger (2014) acredita que a escolha da locação pela direção de arte deve levar em consideração sua capacidade de adaptação.

Um espaço não é apenas algo fixo que não pode ser moldado. Segundo Barnwell (2004) é possível controlar um espaço externo para que este fique de acordo com a narrativa, selecionando o que é apresentado na composição. Dessa forma, há uma série de modos que permitem retratar um local com diversos impactos sobre a audiência.

Além disso, os diferentes horários de gravação em uma mesma locação podem sugerir múltiplas expressões e sentimentos. Shorter (2012) destaca que diferentes horários possuem a capacidade de moldar a imagem capturada, com linguagens visuais distintas.

Shorter (2012) complementa o pensamento sobre a plasticidade dos espaços realizando uma associação no que tange à possibilidade de ressignificar um espaço por meio das cores, texturas e formas que são aplicadas, assemelhando-se a um quadro de pintura vazio com uma multiplicidade de significados, até que sejam introduzidas cores, texturas e formas, transformando em significados específicos.

Para evidenciar o verdadeiro poder que as cores, texturas e formas em um espaço tem sobre a percepção dos espectadores, Shorter (2012) propõe que imaginemos uma sala vazia branca sem textura. Neste caso, possivelmente o espaço transmite uma sensação fria e vazia. Contudo, substituímos o chão vazio por um tapete fofo, podemos associar um significado e propósito completamente diferente, passando a tornar-se um ambiente convidativo e aconchegante.

A seguir, temos os papéis e significados que a direção de arte pode conferir ao figurino em uma obra audiovisual.

2.2.3. Figurino

O figurino em uma obra audiovisual é outro elemento de extrema importância no papel da direção de arte. Segundo Junqueira (2017) o figurino assemelha-se a uma arquitetura e é um dos elementos que possui diversos significados em um filme.

Takeuchi (2017) propõe um modo de análise do figurino a partir de um olhar panorâmico, ou seja, como ele conversa com o contexto no qual se encontra; assim, acredita ser uma das peças que colaboram na construção e caracterização do personagem.

LoBrutto (2002) confere ao figurino extrema importância a uma profunda representação tanto do personagem, quanto da narrativa. Por meio de suas vestimentas, conta uma história e, ao mesmo tempo, tem a possibilidade de conferir uma série de características como período, classe social, personalidade, profissão e a região onde está situado.

Com uma visão sobre a estruturação do figurino, Hamburguer (2014) confere ao figurino a caracterização do personagem, construindo novas sensações e criando contrastes entre pares, fundo e a forma. Por meio dos elementos do figurino é possível sugerir aspectos psicológicos, sociais, culturais, econômicos e políticos, além de sugerir a época em que se encontra. Ressalta, também, a importância dramática do uso de diferentes cores, texturas, estampas, pesos e volumes no figurino, além da influência de suas linhas estruturais na impressão de qualidade visual e na caracterização do personagem.

A seguir, temos uma série de visões sobre os diferentes papéis e significados que a direção de arte confere à cor em uma obra audiovisual.

2.2.4. Cor

A cor é um dos elementos da direção de arte que têm um papel de profunda importância na tradução de sentimentos e simbologias da narrativa para a imagem. Barnwell (2004, p. 127) discorre sobre o uso das cores e sua importância em obras audiovisuais: “O uso da cor no cinema e na televisão realça a imagem, dando mais profundidade e nuances ao enredo e ao personagem e proporcionando maior interesse visual; portanto, é uma ferramenta adicional útil no kit do designer.”³ (“*designer*” provém de *Production Designer*, nomenclatura em inglês para o cargo de Diretor de Arte).

Hamburguer (2014) considera a cor como um importante elemento narrativo proposto pela direção de arte, no qual sua capacidade expressiva está diretamente

³ Todas as traduções livre pelo autor (2022)

relacionada com a extensão de sua superfície, formato, repetição, contraste, combinações e distribuição no espaço e no tempo. É possível explorar tonalidades, contrastes, movimentos e intensidades para significar uma imagem em um filme, passando diferentes emoções e impressões para os espectadores.

Além disso, Hamburguer (2014 p. 41) complementa que “a composição cromática entre cenários e figurinos cria, a cada momento, contradições ou consonâncias significantes”.

LoBrutto (2002) considera a cor como um dos elementos principais para criar uma narrativa visual de qualidade, podendo atribuir uma série de funções na direção de arte de uma peça. Cores podem conferir tanto harmonia nas imagens, como também tempo, espaço, personagens, emoções, humor, atmosfera e sensibilidade. Por meio de uma definição de paleta de cor é possível contribuir para a história do filme, expressando o universo em que a narrativa se situa: “O objetivo não é coordenar as cores como um designer de interiores faria ao decorar um espaço, mas selecionar conscientemente cada cor por seu impacto dramático.”⁴ (LOBRUTTO, 2002, p. 77). As cores devem funcionar de forma subconsciente sobre os espectadores para que, de forma inconsciente, sintam a transcrição de sentimentos, significados e ideias do roteiro em um âmbito além do físico.

Segundo Shorter (2012) a cor é capaz de comunicar sentimentos, conter simbolismos, e pode tanto complementar, quanto contrastar elementos dentro de uma história, atuando separadamente da narrativa, mas no mesmo ritmo. Além disso, é capaz de dar suporte visual à narrativa, complementando acontecimentos e alterando expectativas do espectador sobre uma história.

Quando nos deparamos com cores, associamos a diferentes sentimentos e agregamos significados distintos. A origem desse comportamento provém dos aspectos pessoais e próprios de nosso crescimento. Segundo Shorter (2012), aprendemos a interpretar as cores de formas diferentes em cada período de nossas vidas, tendo forte influência da cultura de origem e educação que tivemos. Na fase da infância, temos uma associação mais superficial das cores, por meio de elementos que as constituem, tal como amarelo para o sol, azul para o céu e verde para a grama. Já na fase adulta, passamos a interpretar as cores de forma mais complexa e rica, não somente por associações a elementos e objetos, como também por sensações,

⁴ Todas as traduções livre pelo autor (2022)

sentidos - de visão, cheiro, som, toque e paladar - e emoções, criando uma experiência emocional com significados mais complexos.

Portanto, ao assistirmos uma obra audiovisual podemos ter diferentes associações das cores e, com isso, inúmeras interpretações sobre a imagem e a narrativa. A seguir apresentamos visões de autores sobre as associações feitas pelas cores retratadas em uma obra audiovisual.

Para Hamburger (2014) a cor tem a capacidade de criar diferentes atmosferas em uma obra, caracterizando movimento, cenários e personagens. O autor (idem) acredita que, dependendo da escolha cromática, é possível passar diferentes sensações à audiência, tal como frio, calor, alívio ou claustrofobia.

Segundo LoBrutto (2002) cores podem ser subjetivas, mas ao mesmo tempo podem também representar mensagens da narrativa para o espectador. Considerando matizes e paletas de cores, temos as cores frias, que representam frio, ausência de emoções, sentimentos distantes, poder e força; cores mornas, que representam humanidade; cores quentes, representando sexualidade, raiva, paixão, calor físico e calor visceral; cores terrosas que podem representar casa e estabilidade ambiental e paletas monocromáticas que podem representar a monotonia, emoções escondidas, simplicidade e unidade. Já para as cores primárias, temos o vermelho, representando simbologias como fogo, satã, sexualidade e raiva; o azul, podendo representar água, céu, gelo ou estado emocional distante e amarelo, representando sol ou perigo. Como cores secundárias temos a cor verde, que pode representar a natureza. Branco pode sugerir esterilidade ou espiritualidade e preto pode sugerir mistério, maldade ou até luxúria. Tons acinzentados podem refletir calma e neutralidade, ou até mesmo falta de vida. Cores brilhantes representariam felicidade, superficialidade e alegria. Lembramos que isso são sugestões, uma vez que a leitura é sempre algo pessoal.

Já para Shorter (2012) comparando seus pensamentos com LoBrutto (2002), há tanto semelhanças quanto diferenças entre as diferentes cores e seus significados. Cores quentes (vermelho, laranja e amarelo) podem evocar tanto sentimentos positivos quanto negativos, tal como paixão, felicidade, energia, raiva, ódio, agressão e violência. Já as cores frias (azul, verde e roxo) podem comunicar serenidade, calma, apatia, melancolia e tristeza. Preto pode simbolizar maldade, morte, ameaça, poder e estilo. Branco pode sugerir juventude, pureza, inocência, bondade, esterilidade e frieza.

2.2.5. Interação entre os elementos de direção de arte

Conforme verificado nos subcapítulos anteriores, cada elemento manipulado pela direção de arte tem diferentes papéis e suas peculiaridades de como repercute sobre os espectadores, contudo, também deve ser analisado em conjunto, compreendendo como estes interagem na composição de uma obra audiovisual. A seguir veremos considerações de autores sobre como os elementos interagem entre si para formar a obra e o resultado final.

Shorter (2012) considera a composição como algo indispensável para contar uma história e associa a direção de arte com *Design* de Interiores, visto que leva em consideração texturas, cores, objetos, personalidade dos habitantes e história do espaço. Portanto, por meio de elementos visuais, é possível criar um contexto que colabore para a narrativa.

Hamburguer (2014) considera o resultado final como o delineamento de relações visuais entre os diferentes elementos visuais presentes propostos pela direção de arte. A condução das emoções e sensações do espectador são o resultado de um trabalho rigoroso e coletivo.

Barnwell (2004) acredita que o *design* final do diretor de arte é o resultado de uma rigorosa montagem, sustentada por um estudo minucioso de temas e ideias do roteiro e manifestada em cores, materiais e espaços.

2.3. DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

Para começar este subcapítulo, falaremos sobre o papel da direção de fotografia, compreendendo seus aspectos técnicos, como também sua contribuição e impacto na narrativa visual. Posteriormente, traremos os diferentes elementos, manipulados pela direção de fotografia, que estudaremos ao longo dos próximos subcapítulos.

2.3.1. O papel da direção de fotografia

A definição de direção de fotografia e seu papel em obras cinematográficas podem ter significados distintos para diferentes autores.

Brown (2022) confere à direção de fotografia uma função de tradução, além do mero retrato de imagens. O papel do cinematógrafo (Diretor de Fotografia) é contar histórias de forma visual através de um processo de transformação de ideias, palavras, ações, emoções implícitas, tons e outras comunicações não verbais em imagens. Segundo Brown (2022, p. 2):⁵ “A palavra cinematografia vem das raízes gregas *kinema* 'movimento' e, *gràphein* 'escrever’”.

Hall (2015) confere à direção de fotografia o papel de capturar o visual e estilo das imagens, conforme previsto pelo diretor. Por meio de habilidades técnicas e criativas, cria o *mood*⁶ do filme.

Hoser (2018) acredita que o papel da direção de fotografia é a habilidade criativa de usar a linguagem e técnicas fotográficas, auxiliando o diretor a interpretar o roteiro e transformando-o em imagens significantes em um filme.

Existem diversos elementos manipulados pela direção de fotografia na conceitualização e materialização de uma imagem em uma obra audiovisual. Entretanto, para a análise do objeto de pesquisa, abordaremos apenas planos, ângulos, composição e iluminação.

No próximo subcapítulo veremos definições e os diferentes tipos de planos existentes.

2.3.2. Planos e ângulos

Mascelli (2010) define plano como uma visão contínua filmada por uma câmera sem interrupção e acredita que, caso haja uma alteração no ponto de vista da câmera, trata-se de um novo plano. O autor (*idem*) apresenta os diferentes tipos de planos (Figura 1) e suas características: Grande Plano Geral representa uma área extensa, tendo um impacto sobre o público por sua grandiosidade; Plano Geral retrata toda área de ação, com o objetivo de contextualizar o público com o espaço, os personagens e os objetos de cena; Plano Médio, ou plano intermediário, utilizado para migrar de planos gerais para *closes*⁷; *Close*⁸ retrata algo pequeno ou um fragmento

⁵ Todas as traduções livres pelo autor (2022)

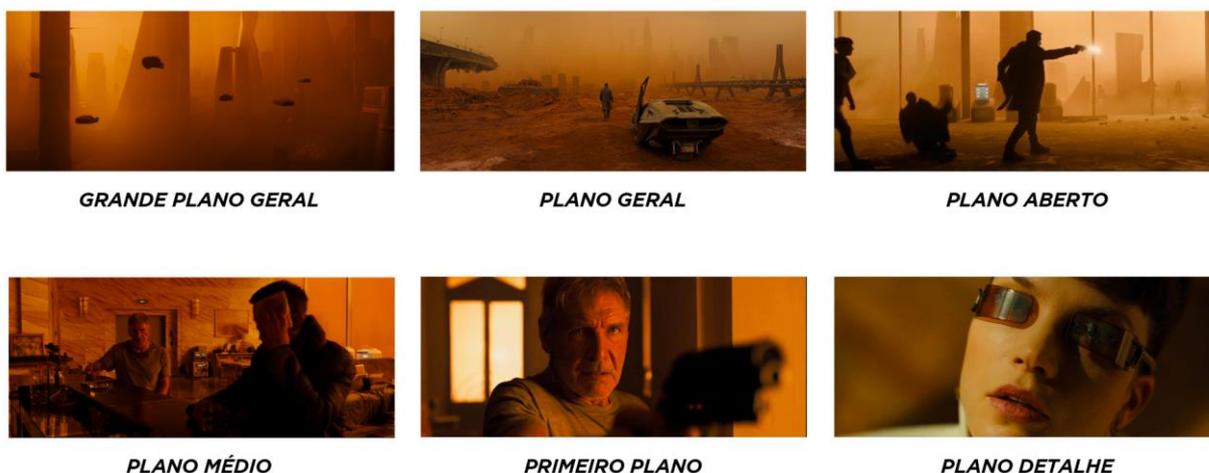
⁶ Em português, "clima".

⁷ Em português, "plano detalhe".

⁸ Em português, "plano detalhe".

de algo maior em grande escala, podendo ser utilizado para aumentar o interesse do público ou dar ênfase em uma ação ou reação.

Figura 1 - Tipos de Planos.



Fonte: O autor (2022) com base em Mascelli (2010) e Brown (2022)

Brown (2022) apresenta outra abordagem e define os diferentes tipos de planos existentes (Figura 1): o Plano Geral enquadra toda o espaço, podendo comunicar onde ocorre a história; o Plano Aberto abrange todo o personagem, da cabeça aos pés, ou objetos, retratados totalmente; o Plano Médio é relativo ao personagem, mas não o retrata inteiramente, podendo ser da cintura para cima; o Primeiro Plano enquadra o personagem do topo da cabeça ao peito; e, por fim, o Plano Detalhe abrange apenas os detalhes do personagem, como rosto e boca.

Dependendo do plano utilizado, temos diferentes impactos sobre o espectador. Mascelli (2010) acrescenta que o público pode ser afetado emocionalmente pelo ponto de vista retratado. Caso um filme não tenha um Plano Geral para contextualizar o espectador, retratando apenas locais fechados e aposentos, este pode passar uma sensação de confinamento e claustrofobia. Além disso, planos mais fechados envolvem mais o espectador na ação.

Mercado (2011) confere aos planos mais fechados (próximos do personagem) um maior detalhamento, aproxima os espectadores do personagem, podendo representar expressões faciais e comportamentos. Estes planos, por sua intimidade, possibilitam um envolvimento do espectador com o personagem em um nível emocional e, no geral, são utilizados em momentos importantes da narrativa.

Mascelli (2010) também ressalta a importância da série de planos que formam uma sequência, podendo contrastar, repetir, regressar ou progredir os acontecimentos dependendo da forma como são dispostos em uma sequência.

A seguir, veremos definições de ângulos, os tipos e seus diferentes efeitos na direção de fotografia. Mercado (2011) define o ângulo como a relação da câmera com a cena, e acredita que o ângulo de uma câmera relativo a um personagem pode afetar nossos sentimentos relacionados a este, tendo implicações na história e significados psicológicos do personagem. Aborda três ângulos (Figura 2): Ângulo Alto (vista de cima), Ângulo Baixo (vista de baixo) e Nível do Olho (padrão). Pode tornar personagens poderosos, aumentando sua altura, poder e controle por meio do Ângulo Baixo, ou impotentes, passivos e fracos reduzindo sua altura e importância por meio do Ângulo Alto.

Figura 2 - Angulação da câmera.



ÂNGULO BAIXO

ÂNGULO ALTO

VISTA DO OLHO

Fonte: O autor (2022) com base em Mercado (2011).

Já Mascelli (2010) define o ângulo com outro olhar, como o ponto de vista do público e acredita que possibilita um aumento da visualização dramática da história. Considera que o Ângulo é escolhido a partir da análise do propósito do plano e o efeito que se deseja atingir no espectador.

Ao configurar os tipos de Ângulos (ou pontos de vista), Mascelli (2010) define: Câmera Objetiva, que filma o plano a partir de um ponto de vista externo, como se houvesse um observador oculto; e Câmera Subjetiva, que filma o plano a partir de um ponto de vista pessoal, fazendo com que o público participe da ação na tela, aumentando seu envolvimento e interesse (Figura 3). Além disso, não é apenas a partir da câmera subjetiva que um espectador pode participar da ação na tela. Caso algum personagem olhe diretamente para a câmera, o espectador passa a participar da ação.

Figura 3 - Câmera Objetiva e Subjetiva.



Fonte: O autor (2022) com base em Mascelli (2010)

No próximo subcapítulo veremos definições sobre o papel da composição.

2.3.3. Composição

Brown (2022) acredita que o papel da composição seja de direcionar o olhar da audiência, reforçando, ou até mesmo deliberadamente refutando, a forma como a mente interpreta as imagens, criando novos significados a partir da seleção e destaque de elementos como tamanho, forma, ordem, dominância, hierarquia, padrão, ressonância e discordâncias.

Mascelli (2010, p. 227) define que a composição “(...) é a disposição de elementos visuais para formar um todo unificado e harmonioso”. Acredita que por meio de uma composição bem elaborada é possível estimular a reação psicológica desejada no público através da acentuação de ações e emoções retratadas.

Hoser (2018, p. 162) acrescenta sobre a organização visual de composições: “As composições fotográficas clássicas ou organizações de elementos (..) fazem o espectador sentir uma sensação de equilíbrio e calma e permitem que o olho se concentre no assunto principal, mas também leia o resto do quadro”.

Brown (2022) sintetiza que, tal como outras artes que possuem *design* visual, existem princípios que juntos guiam a direção de fotografia na criação de composições com organização visual, acrescentando profundidade, movimento e força visual para o plano. Ele (idem) considera como princípios composicionais: Unidade, tanto em composições desorganizadas quanto em organizadas, que conferem uma plenitude e auto-suficiência à imagem; Equilíbrio, através da posição, tamanho, cor, movimento e assunto no plano, organiza os elementos com diferentes pesos referentes ao espaço

em que ocupam dentro da composição; Perspectiva Linear, confere à imagem uma tridimensionalidade; Perspectiva Atmosférica, que através da atmosfera diminui a visibilidade dos elementos mais distantes; Ritmo, que através da repetição, confere padrão de organização à imagem; Tamanho Relativo, que por meio de posições ou lentes diferentes, auxilia visualmente na *profundidade de campo*⁹ da imagem e pode manipular ou enfatizar a percepção visual do espectador sobre o elemento retratado; Contraste, por meio da textura, cores e luzes, o que confere profundidade, relações espaciais e sentidos; e Direcionalidade, que determina como algo atuará em um campo visual e como afetará outros elementos (tudo que não é simétrico é direcional).

Já Mascelli (2010) vê como princípios da composição que auxiliam na formação de uma composição visual interessante: Linhas (horizontais, verticais, retas, curvas e diagonais); Forma (física e abstrata, existindo também em profundidade, não somente como forma bidimensional); Massa (peso visual de um objeto, uma área ou um agrupamento de elementos, podendo prender a atenção devido ao seu aspecto de peso visual); Movimentos (com propriedades estéticas e psicológicas que comunicam ao público conotações visuais e emocionais); Equilíbrio (representando estado de harmonia e estabilidade); Unidade (a partir da integração entre os elementos da cena, como linhas, formas, massas movimentos e cores); Centro de Interesse (onde deve-se retratar apenas um Centro de Interesse, pois quando há dois ou mais objetos, figuras ou ações, elas podem competir entre si em relação à atenção do espectador); e Movimento dos Olhos (como é explorado o significado das imagens por meio do olhar).

Os princípios vistos anteriormente organizam os elementos na composição, criando uma força de organização visual que guia o olhar. Sobre as forças de organização visual, Brown (2022) discorre que podem ser tanto implícitas como explícitas, e guiam o olhar do espectador pela imagem, criando uma hierarquia de percepção. O autor (idem) considera que os espectadores não processam a imagem inteira quando vista pela primeira vez, agindo tal como um leitor, movendo os olhos pela imagem e lendo os diferentes elementos visuais presentes. As forças de organização visual em uma composição são: Linhas (que podem organizar visualmente um espaço bidimensional); Triângulos Compositivos (para compor personagens e elementos em uma composição); Horizontais, Verticais e Diagonais

⁹ Extensão da área nítida de uma imagem

(presentes na maioria das composições existentes); Borda (tal como os objetos na composição, estamos cientes das bordas da mesma e, portanto, as 4 arestas possuem uma força visual que faz com que identifiquemos os objetos ou personagens próximos); Quadro dentro de Quadro (como o nome já diz, um quadro dentro da composição que guia o olhar do espectador); Espaço Positivo e Negativo (espaços que contêm informações e espaços vazios); e Regra dos Terços (que divide o quadro em terços, e os pontos de intersecções entre as linhas divisórias tornam-se pontos de interesse para o olho).

No próximo subcapítulo veremos uma série de visões sobre os diferentes papéis e significados que a direção de fotografia confere à iluminação em uma obra audiovisual.

2.3.4. Iluminação

Hoser (2018) acredita que a iluminação é capaz de tornar ambientes e elementos em formas tridimensionais e, além disso, auxiliar a definir um filme e contar uma história por meio de uma complexa combinação de luz, sombra, cor e tom.

Landau (2014) confere à iluminação o papel de transmitir pelas imagens uma ilusão de realidade, necessária para que os espectadores se percam na história. Fornece o suporte emocional de uma cena, evocando sensações em quem assiste e contribuindo com a atmosfera da história.

Segundo Brown (2022) a iluminação auxilia na formação da composição e na exposição da história, criando um tom e clima na narrativa visual. Acredita que existe uma ampla gama de possibilidades de retratar uma cena com luzes, criando diferentes ambientações com diferentes disposições de iluminação e, portanto, torna-se difícil criar uma técnica certa para iluminar um ambiente. Além disso, por meio de suas infinitas variações, as luzes podem atingir os espectadores em um nível emocional.

Já como características das luzes, temos os seguintes critérios. Landau (2014) acredita que manipulando os quatro atributos das luzes (intensidade, angulação, textura e cores) podemos conferir à iluminação diversas características. Uma delas se refere a comunicar sentimentos e criar uma atmosfera através de conexões visuais em que o espectador associa em seu subconsciente. Sombras escuras podem evocar solidão, mistério ou medo. Imagens claras podem evocar felicidade. Luz direta vinda de cima pode evocar sentimentos de isolamento. Existem inúmeras possibilidades de

retratar uma cena com diferentes impactos emocionais sobre o espectador. O Foco Seletivo possibilita a escolha do que terá um destaque maior na cena, a partir de brilho, cores, contrastes e detalhes. A Ilusão de Realidade e Modelagem, cria profundidade na imagem por meio de luzes, sombras, cores texturas e ângulos. A Beleza Fotográfica, corresponde à composição correta de luzes que torna possível embelezar uma cena.

Brown (2022) considera como características da iluminação: Ampla variedade de Tons (com gradações, que pode ter um maior impacto, ser mais realista e ser mais agradável aos olhos) e Formas (quando se posiciona luzes de lado ou atrás de objetos, pode revelar seu formato e trazer mais profundidade para a imagem. Pode revelar também personagens, valores emocionais e outros elementos significativos para a narrativa); Separação (separar tanto o personagem do fundo quanto criar diferentes planos por meio da diferenciação de luzes); Profundidade (obras audiovisuais tendem a ser bidimensionais, portanto, nesse caso, a luz vem como ferramenta para criar uma ilusão de tridimensionalidade); Texturas (que por meio do posicionamento de luz laterais geram sombras, revelando uma textura sobre a superfície); Sombras (que junto à luzes podem trazer contraste, definição e foco nos elementos principais da cena); e Revelar e Ocultar (como o nome já diz, pode revelar ou ocultar elementos narrativos).

2.3.5. Interação entre os elementos da direção de fotografia na obra

Brown (2022) acredita que a direção de fotografia mistura e coordena elementos artísticos e técnicos. O Diretor de Fotografia deve ter um conhecimento técnico sobre câmeras, lentes, iluminação, cores e outros elementos e, ao mesmo tempo, ter uma visão artística, sabendo como explorar criativamente os recursos de todos esses elementos a fim de criar metáforas visuais, atmosferas visuais e narrativas visuais.

Complementando o pensamento de direção de fotografia e seus elementos, Scansani (2019) considera ser quase impossível descrever todas as minúcias que compõem uma imagem em sua totalidade, pois o corpo fílmico é um conjunto orgânico único e em constante transformação. Entretanto, nem tudo é misterioso. Há uma série de elementos fixos em que o cinema se baseia para a criação de uma imagem e, como se manifestam em intervalos, podem ser planejados antes mesmo da produção da

imagem. Além disso, alterando-se as variáveis desses elementos se possibilita diferentes resultados e, por consequência, diferentes efeitos sobre a percepção do público que podem passar despercebidos sob uma narrativa cativante.

A autora (idem) considera a imagem como a materialização da imaginação, expandida pela observação do campo de visão proporcionado pela câmera e suas objetivas. Com uma câmera e suas diferentes variáveis podemos ter uma plasticidade muito grande sobre uma imagem, relacionando todos os elementos presentes na composição para criar sensações, ritmos e frequências entre eles.

No próximo capítulo, abordaremos a ciência semiótica e alguns de seus desdobramentos.

3. SEMIÓTICA E IMAGEM + FILME MUSICAL

3.1. SEMIÓTICA E IMAGEM

Para nossa pesquisa, optamos por trabalhar com a abordagem semiótica de Santaella (2008) a partir dos estudos de Charles Peirce. Embora saibamos que existem outras correntes de estudos sobre semiótica, esta foi a escolhida para o presente Trabalho de Conclusão de Curso. Para começar, falaremos sobre semiótica e sua relação com as linguagens existentes.

3.1.1. Semiótica e linguagens

Proveniente da palavra grega *semeion* (que significa signo), Santaella (2008) define semiótica como o estudo dos signos da linguagem, nesse caso, entendida como formas sociais de comunicação e significação. Existem duas ciências das linguagens; uma delas é a linguística (ciência da linguagem verbal) e a outra é a semiótica (ciência da linguagem não verbal), que tem como objetivo descrever e analisar o que constitui um fenômeno como linguagem não verbal.

Santaella (2008) discorre sobre a presença da linguagem não verbal em nossas vidas, ressaltando que a linguagem verbal é algo tão natural e integrado que acabamos por não dar conta da produção, reprodução, transformação e consumo das outras formas de linguagens. Acredita que, como somos seres sociais, o nosso “estar-no-mundo” baseia-se em uma rede plural de linguagens, nos comunicando através de imagens, cores, leituras, músicas, olhares, tato, cheiro e outras formas de comunicação não-verbal. Ressalta, também, que as linguagens não-verbais estão presentes desde nossos primórdios, por meio de pinturas, esculturas, hieróglifos, pictogramas e outras formas de comunicação.

Além disso, sobre a exclusividade ilusória da língua que usamos para nos comunicarmos, seja escrita ou oral, Santaella (2008) acrescenta que isso é decorrente de um condicionamento histórico e que, por proporcionar o saber analítico, por consequência deixou as outras formas de expressão em segundo plano.

Verificando o que pode ser considerado linguagem, Santaella (2008) considera que todo e qualquer fator cultural, prática ou atividade social, por serem também fenômenos de comunicação, são práticas de produção de linguagem e sentido.

Ressalta que como é o homem que fornece significados na compreensão de fenômenos, é possível tornar qualquer tipo de sinal como linguagem, até mesmo fenômenos da natureza como chuva, vento, ruídos, silêncio e outros. Portanto, há uma ampla gama de linguagens existentes que a semiótica pode investigar.

Santaella (2008, p.13) faz a seguinte proposição sobre a importância da informação: “Sem informação não há mensagem, não há planejamento, não há reprodução, não há processo e mecanismo de controle e comando” e, ao mesmo tempo, considera que sem a linguagem, a vida que conhecemos não existiria.

Para concluir, Santaella (2008) afirma que os sistemas e formas de linguagem agem como seres vivos, se reproduzindo, se adaptando, se transformando e se regenerando.

No próximo subcapítulo abordaremos os estudos de Peirce para compreendermos o funcionamento da semiótica.

3.1.2. Estudos de Peirce e semiótica

Segundo Santaella (2008), Peirce construiu uma arquitetura classificatória das diferentes ciências e das relações que elas mantêm entre si, um mapa onde sistematiza as ciências e suas ramificações. Entretanto, mesmo com seu conhecimento e pesquisas prévias, somente a partir da localização da semiótica dentro das ramificações de seu sistema é que Peirce consegue compreender e dar prosseguimento em seus estudos de signos e semiótica.

Para analisar, sistematizar e estudar os diferentes fenômenos que surgem em nossa mente, Santaella (2008) apresenta a fenomenologia peirceana, ou seja, a descrição e análise desses fenômenos, livre de qualquer julgamento. Por meio da observação dos fenômenos, os analisa, distingue diferenças e categoriza-os. A categorização, terceira etapa da fenomenologia peirceana, se baseia em 3 modos como os fenômenos aparecem à nossa consciência, sendo eles: qualidade, reação e mediação. Entretanto, Peirce optou pela terminologia de primeiridade, secundidade e terceiridade para categorizar o pensamento e a natureza. Também ressalta que os fenômenos que surgem à nossa consciência estão fora de nosso controle, em um nível subconsciente influenciado por interferências externas, como relações formais de classes sociais, condições de nossa existência pessoal, ou outras; e internas, como

percepções, relações interpessoais, ou outras. A seguir, traremos definições e contextualizações de primeiridade, secundidade e terceiridade.

Primeiridade, ou “qualidade”, segundo Santaella (2008) é o equivalente a sentirmos algo ao interpretarmos algo. É uma qualidade de sentimento que temos quando tomamos consciência imediata no primeiro contato com um fenômeno em nossa mente, precedendo qualquer forma de autocontrole, esforço de comparação, interpretação ou análise. Ou seja, é a primeira apreensão que temos de algo quando surge em nossa mente. A primeiridade não depende da secundidade ou terceiridade para acontecer. Como exemplo de primeiridade podemos citar a sensação de alguma emoção ao vermos um filme, como tristeza, alegria, pavor ou desespero.

Secundidade, ou “reação”, segundo Santaella (2008), é o equivalente a relacionarmos à algo ao interpretarmos algo. É a ação de um fenômeno sobre nossa mente e nossa reação a este fenômeno, dependendo diretamente da primeiridade, e independente da terceiridade, para acontecer. Como exemplo podemos citar a associação de algum acontecimento em um filme com alguma experiência de nossas vidas, tal como assistir algum romance e lembrarmos de nossos cônjuges, observar algum momento triste e lembrar da perda de um ente querido ou, até mesmo, presenciarmos algum momento feliz e lembrarmos de nossos amigos.

Terceiridade, ou “mediação”, segundo Santaella (2008), é o equivalente a entendermos algo ao interpretarmos algo. Define como a mediação entre a primeiridade e secundidade, reunindo-os em uma síntese intelectual onde representamos e interpretamos os fenômenos como signos. Define também como a camada do pensamento em signos, um pensamento como mediação irrecusável entre nós e os fenômenos. Considera o olhar como algo interpretativo do mundo em que vivemos, possibilitando nossa orientação no espaço. A terceiridade depende diretamente da primeiridade e secundidade para acontecer. Como exemplo, podemos citar quando assistimos um filme e reunimos toda a sequência de acontecimentos para compreendermos qual a moral da história.

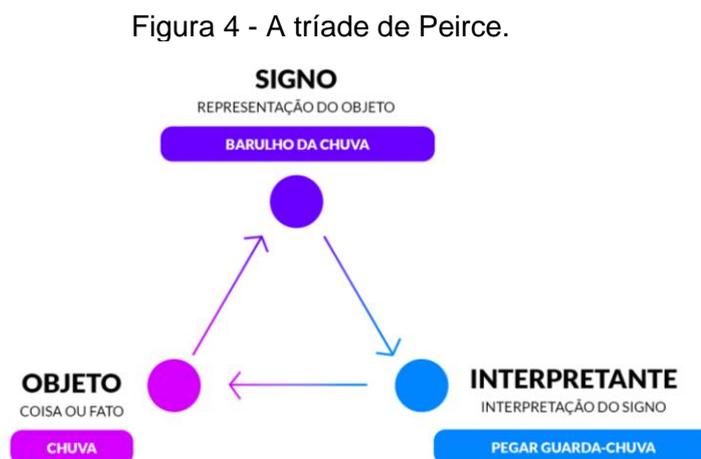
Para compreender a aplicação dos três fenômenos, Santaella (2008, p. 51) traz um exemplo básico: “o azul, simples e positivo azul, é o primeiro. O céu, como lugar e tempo, aqui e agora, onde se encarna o azul, é um segundo. A síntese intelectual, elaboração cognitiva - azul do céu (...), é o terceiro”.

No próximo subcapítulo, podemos verificar a definição dos elementos presentes na tríade de Peirce e suas diferentes classificações.

3.1.3. Tríade de Peirce, semiose e classificação dos signos

Ainda conforme Santaella (2008), a tríade peirceana está representada na Figura 4. Ela é formada por signo, objeto e interpretante. Objeto é qualquer coisa ou fato que pode carregar consigo um signo. O signo é a representação de um objeto que carrega uma representação de algo diferente dele. Vale ressaltar que o signo não é o objeto em si, mas está no lugar do objeto representando algo diferente. A autora (idem) traz como exemplo o objeto “casa” e seus diferentes signos: a palavra casa, a pintura de uma casa, o desenho de uma casa, a fotografia de uma casa, o esboço de uma casa, um filme de uma casa, a planta baixa de uma casa, a maquete de uma casa, ou mesmo o seu olhar para uma casa. Não são a própria casa, mas signos dela, variando em sua natureza, ao passo que o filme não é a mesma coisa que a planta baixa. O interpretante, segundo Santaella (2008, p. 58), “não se refere ao intérprete do signo, mas a um processo racional que se cria na mente do intérprete”. A partir da representação que o signo faz do objeto, produz um significado (ideia, palavra, sentimento, ação, reação ou outro). Portanto, esse processo racional de dar significado a partir de outro signo é o interpretante do primeiro.

Partindo dos elementos signo, objeto e interpretante, Santaella (2008) apresenta a tríade de Peirce, que representa as diferentes relações do signo:

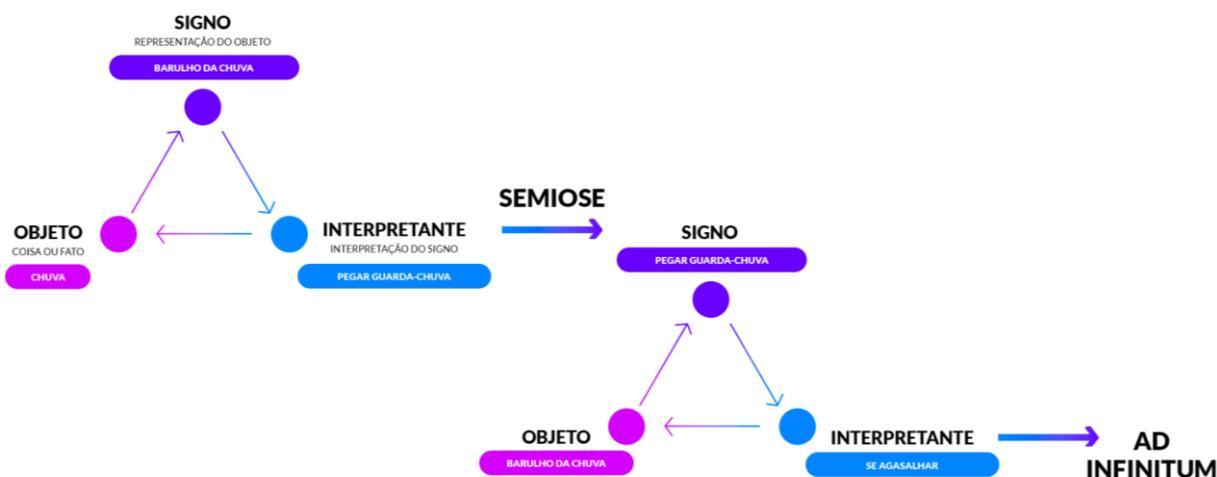


Fonte: O autor (2022) com base em Santaella (2008).

Santaella (2008) acrescenta aos estudos de semiótica a definição de semiose (Figura 5) como algo que colabora com a infinitude de significações que podemos dar

a um signo. Para a autora (idem, p. 59), “(...) o significado de um signo¹⁰ é outro signo, (...) uma idéia, ou seja lá o que for, (...) porque esse seja lá o que for, que é criado na mente pelo signo, é um outro signo (tradução do primeiro)”. Portanto, a semiose trata da transformação de um interpretante em um novo signo, para traduzir o significado do primeiro. Um interpretante pode se tornar um signo e, o que era considerado o signo anteriormente, torna-se um objeto, e assim sucessivamente, transformando signos em novos signos. Vale ressaltar que, nesse processo de semiose (signos juntos que formam novos signos), a interpretante é a única parte da nova tríade formada que não é transformada, e sim renovada, com uma nova representação.

Figura 5 - Semiose.



Fonte: O autor (2022) com base em Santaella (2008).

Segundo Santaella (2008), Peirce classificou os signos em 9 tipos de representações, a partir de sua relação com os elementos da tríade (consigo mesmo, com o objeto, e com o interpretante) e seus diferentes níveis (primeiridade, secundidade e terceiridade). Entretanto, para a análise dos signos do objeto da presente pesquisa, abordaremos apenas a tríade que cria relação entre o signo e o objeto em seus diferentes níveis, sendo eles: ícone, índice e símbolo.

Signo como ícone, segundo Santaella (2008), na primeiridade ou qualidade, representa um objeto por meio da associação. Causa uma impressão por meio da provocação de nossos sentidos, possibilitando a lembrança direta de algo. Para

¹⁰ Significado de um signo corresponde ao interpretante

exemplificar ícone, Santaella (2008, p. 65) traz como exemplo a contemplação de nuvens: “Quando nos detemos, por exemplo, na contemplação das oscilantes formas das nuvens, de repente nos flagramos comparando aquelas formas com imagens de animais, objetos, monstros, (...)”.

Signo como índice, segundo Santaella (2008), na secundidade ou reação, representa fisicamente o objeto como algo que aconteceu ou vai acontecer, por meio de uma ligação factual entre outra coisa diferente. A autora (*idem*) traz como exemplo pegadas marcadas na areia, indicando algo que pisou ali, ou também uma obra arquitetônica como índice dos materiais que foram utilizados ou força produtiva empregada na sua construção.

Signo como símbolo, segundo Santaella (2008), na terceiridade ou mediação, representa seu objeto a partir de uma convenção social. O signo torna-se portador de uma lei convencional socialmente que determina a representação do objeto como um tipo geral, não singular. A autora (*idem*) traz como exemplo a palavra mulher, que não representa uma mulher específica, mas sim todas as mulheres, sendo tanto o objeto quanto o signo, algo genérico.

No próximo subcapítulo, abordaremos a imagem como signo.

3.1.4. Imagem como signo

Sobre a capacidade de uma imagem funcionar como signo, Joly (1996) contribui com a consideração de que uma imagem pode ser definida pela analogia, ou seja, sua capacidade de se assemelhar a outra coisa. Sendo assim, como a imagem é algo representativo, analisando a partir da semiótica pode configurar-se como tipos de signos relacionados ao objeto (ícone, índice e símbolo).

Santaella e Nöth (1997) consideram que o conceito de imagem tem uma dualidade semântica, uma configurando-se como a imagem direta e outra como a imagem mental evocada sem estímulos visuais. Acreditam que a imagem pode ser observada tanto em signos que representam aspectos do mundo visível quanto nelas mesmas, como figuras puras e abstratas ou formas coloridas.

Joly (1996) confere à imagem uma heterogeneidade, onde é reunido em um quadro diferentes signos, tanto em seu sentido teórico (icônicos) quanto plásticos (cores, formas, composição interna e texturas) que, a partir de suas relações e interações, produzem sentidos que interpretamos conscientemente.

Santaella e Nöth (1997) consideram que as imagens com signos icônicos ressaltam a característica clássica das imagens como semelhança e, partindo do modelo triádico de Peirce, o signo de imagem se constitui do signo visual, que remete à um objeto ausente e evoca no observador um significado (interpretante) ou ideia do objeto. Às vezes, a palavra imagem designa o signo representado em um desenho, fotografia ou quadro. Já a palavra imagem mental, em um âmbito das ideias ou imaginário, passa a ser o interpretante. Entretanto, salientam que nem todo signo icônico é uma imagem, pois Peirce concebe de forma mais geral e considera formas não visuais, acústicas, táteis e olfativas, como signo icônico.

Joly (1996) considera a imagem como ícone a partir de sua capacidade de analogia, passível de assemelhar-se a alguma coisa. Com isso, a imagem por meio de uma categorização torna-se diretamente algo representativo que tem como característica evocar algo que não é ela mesma, lembrando que pela ótica de Santaella (2008), estaríamos, sobretudo, diante de um índice.

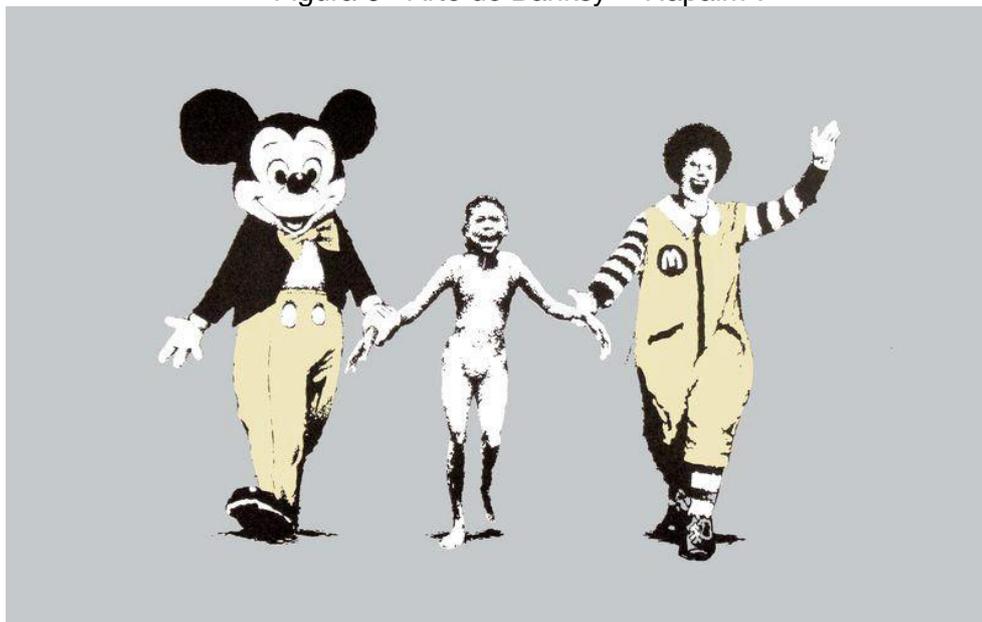
Santaella e Nöth (1997) agregam à definição de signo plástico em uma imagem como um signo completo com expressão e conteúdo próprio, primariamente de natureza indexical e simbólica. Seu conteúdo resulta dos significados que o observador dá decorrente da união de qualidades como forma, cor e textura. Um exemplo disso é comparar a oposição entre signos plásticos triângulo e círculo com a oposição de significados entre duro e mole.

Joly (1996) considera a imagem como símbolo segundo a definição de Peirce, fundamentando sua consideração através da compreensão da imagem por outras pessoas além das que as produziram, ou em outros termos, por sua convenção sociocultural.

Como exemplo de signos icônicos, temos na Figura 6 um rato, uma criança e um palhaço. Já como exemplo de signos indiciais e simbólicos temos, novamente na Figura 6, Disney, Guerra do Vietnam e McDonald 's.

Como exemplo de semiose, temos a Figura 6 com 3 signos diferentes (Mickey Mouse, criança vietnamita e Ronald Mcdonald), e interpretantes específicos de cada signo (Disney, Guerra do Vietnã e McDonald 's). A partir da sua união formamos um signo e interpretante completamente novos, a arte de Banksy e a crítica às atrocidades cometidas pelos Estados Unidos e sua supremacia econômica e política. Essa compreensão é possível, sobretudo, pelos signos indiciais que apontam para uma leitura específica.

Figura 6 - Arte de Banksy - "Napalm".



Disponível em: https://hexagongallery.com/wp-content/uploads/2017/03/Napalm_Original-800x510.jpg. Acesso em: 30 mai 2022.

Passaremos agora a falar sobre o filme musical.

3.2. FILME MUSICAL

Para começar, falaremos sobre o advento do som e música no cinema, contextualizando seus primeiros momentos na história do cinema e destacando seus impactos sobre a narrativa e o filme, a fim de que possamos compreender a importância deles em uma obra cinematográfica.

3.2.1. Som, música e cinema

Acerca do advento do som no cinema, Souza (2005, p. 7) explica:

Assim como a invenção do cinema trouxe uma nova forma de ver, pensar e reproduzir a realidade, todo o processo de se escrever, realizar, produzir, atuar, exibir e assistir a filmes sofreu alteração com a chegada do som. Nenhuma das transformações e aperfeiçoamentos técnicos pelos quais o cinema passou, desde sua criação, foi de caráter tão profundo. Com o som, o cinema jamais voltaria a ser o que era.

Kalinak (2010) acrescenta que o advento da música ao vivo no cinema deu-se pois a música compensava o silêncio ensurdecido nos primeiros filmes, como

também escondia o barulho intenso do projetor e de conversas da plateia, visto que na época não tinham etiqueta cinematográfica para acompanhar uma obra em silêncio.

Haussen (2009) complementa ressaltando que havia também, nos filmes mudos, um efeito fantasmagórico desconfortável sobre os espectadores, pelo fato de que assistiam a obras em que retratavam pessoas vivendo, conversando e falando, mas ao mesmo tempo silenciosas. Com isso, a música foi introduzida como forma de amenização desse efeito.

Souza (2005) comenta sobre o cinema mudo que, mesmo com um mero acompanhamento musical ao vivo, que passou a reforçar o clima emocional durante a exibição, desenvolveu-se através de uma linguagem sustentada pelo potencial narrativo das imagens. Houve, posteriormente, inúmeras tentativas de aproximar o som e imagem no cinema, criando-se aparelhos tecnológicos e colocando-se cantores para dublar a sessão, mas sem êxito, todas foram passageiras. Surge, em 1927, o primeiro filme falado, e com sequências musicais gravadas, intitulado "O cantor de jazz" (CROSLAND, 1927), tornando-se um marco que caracteriza o início do cinema. A partir deste marco, a música passa a ter um papel de estimular a expressão de sentimentos e desejos dos personagens.

Pereira e Miranda (2016) discorrem sobre as categorias dos elementos sonoros presentes nos filmes, separados em: diálogos, música e ruídos. Através dos diálogos, temos informações que sustentam a narrativa e sentimentos, ideias e ações expressas pelos personagens. A música fornece um tom emocional à cena e pode situar a narrativa no tempo e espaço. Por fim, os ruídos podem garantir uma apreensão verossimilhante do mundo narrado ou, também, podem chamar a atenção a ações ou aspectos da imagem. Entretanto, não aprofundaremos a respeito de ruídos visto que não os analisaremos posteriormente, apenas sinalizaremos o seu uso.

Haussen (2009) considera que o papel do som e da música no cinema não é diferente das funções desempenhadas pelas trilhas nos primórdios do cinema, conferindo a capacidade de transmitir realismo, despertar emoções, comentar ações e contar a história.

Já Lanzoni (2013, p. 50) apresenta um ponto de vista diferente, ressaltando que "a música, que pode ser vista como uma necessidade dos primeiros anos da sala de projeção, emancipa-se deste estado e torna-se um elemento multifacetado dentro do

aparato cinematográfico”. Considera que exista uma complexa relação entre imagem e música.

Acerca do papel da música no cinema, Kalinak (2010) considera que esta tem um poder de definir significados e expressar emoções, guiando nossas respostas às imagens e conectando-nos com elas. A música pode ter múltiplos papéis dentro de um filme, tanto individualmente, quanto simultaneamente, podendo: estabelecer um cenário ao especificar tempo e espaço; criar um clima e uma atmosfera; capturar a atenção a elementos na tela e fora dela, esclarecendo questões narrativas; reforçar ou esconder elementos narrativos, contribuindo na forma como respondemos a eles; contribuir com o personagem, elucidando suas motivações e pensamentos; criar emoções, tanto para o personagem vivenciar, quanto para o espectador sentir; unificar imagens desconexas entre si e impôr um ritmo para o seu desenrolar. Ou seja, a música tem inúmeros papéis em um filme. Além disso, a autora (idem), agrega que a música pode tanto se desenvolver em um âmbito consciente, como subconscientemente. Também aponta que quando a música atua em um plano subconsciente, ela tem um poder maior de nos engajar com significados e nos levar a reações sem termos ciência de sua atuação.

Souza (2005) destaca que a música é fundamental para agregar valores e significados que a imagem não poderia transmitir por si mesma. É um elemento que complementa e enriquece a narrativa.

Haussen (2009) destaca que, por mais que o som pareça ter um papel secundário, posposto em uma hierarquização em que há uma supremacia da visão, é um elemento indispensável no cinema e na vida.

Para concluir, Alves (2013) destaca que, ao estudar os sons de um filme, devemos levar em conta a articulação visual proporcionada entre sons e imagens. Deve-se compreender que os elementos sonoros proporcionam um potencial narrativo com grande carga expressiva para as obras audiovisuais.

3.2.2. O gênero "filme musical"

Definir filme musical não é algo simples, visto que é um gênero cinematográfico que passou por mudanças a cada ciclo, com características distintas em diferentes países, contemplando novos conceitos. Para Souza (2005, p. 2) a presença de música

não é suficiente, visto que há diversos outros elementos que podem configurar um filme como musical, sendo eles:

(...) dança, canto enquanto expressão da subjetividade do personagem, música diegética e/ou incidental, uma história de bastidores de um espetáculo musical, uma adaptação de uma peça musical, cortes em continuidade com a música e/ou com a coreografia, presença de personagens de uma ingenuidade quase infantil que faz com que expressem sua euforia através de arroubos melódicos e um caso de amor, para citar apenas alguns.

Já Paula e Serni (2017) consideram a música como pilar de sustentação para o musical, ressaltando que, sem ela, o gênero musical não existiria. Para as autoras (idem), canção é o elemento essencial, atuando de maneira construtiva. Além disso, filmes musicais têm como elementos fundamentais a música, a canção, a dança e a coreografia, atuando como papel da narrativa, estruturando falas de personagens e narrando junto com a câmera.

Sobre a história de filmes musicais e seus antecedentes, Cardoso (2012) relata os gêneros teatrais precedentes aos filmes musicais que mais se assemelhavam ao gênero cinematográfico musical: as operetas europeias do século XIX, onde costumava-se investir na coreografia (valsas e outras danças de salão) e falas não musicadas; o teatro musical de variedades que teve seu auge na Belle Époque; os musicais da *Broadway*; dentre outros que abordavam música e narrativa.

Corrêa (2007) aborda a história do gênero musical, com "O cantor de Jazz", com Al Jolson, como primeiro filme musical cantado em 1927. A partir dos anos 1950, passam a surgir inúmeros musicais, junto ao surgimento de Elvis Presley que participou de vários musicais. A BBC também lança "6'5 *Special*", programa exclusivo para apresentações musicais.

Souza (2005) também destaca a relevância da obra cinematográfica "*A Hard Day's Night*" (LESTER, 1964) para a história do gênero musical, como o primeiro filme a inovar pela edição devido a cortes sincronizados com o ritmo da música, amplamente utilizado em videoclipes atuais. O filme apresenta o cotidiano dos Beatles através de um caráter documental e relaciona as músicas com a história do filme, desenvolvendo criativamente a narrativa por meio da associação de ideias, imagens e músicas.

Além disso, Souza (2005) demonstra características presentes nos primeiros musicais, onde o som era utilizado para afastar o filme da realidade em momentos que envolviam cantos e dança, interrompendo o desenvolvimento da narrativa. Com

o passar do tempo, novas técnicas dentro do musical foram desenvolvidas. A autora (idem) destaca uma das técnicas, de captura do espectador, onde diretores e artistas buscavam integrar música e história através da criação de realidades fantasiosas, utópicas e paralelas, espelhadas na realidade, mas afastadas de seus problemas.

Paula e Serni (2017) ressaltam que, como a canção faz parte do gênero musical, deve-se conhecer os três sujeitos que a compõe: o eu lírico (sujeito expresso na letra da canção, tal como na poesia); o intérprete (sujeito que dá voz à canção em uma entoação melódica, não é o falado no texto); e o compositor (sujeito que constrói a canção. As autoras (2017, p. 183) acrescentam sobre personagens, letras e narrativas: "(...) Na construção do musical, as personagens dão vida às canções, e as letras por eles cantadas são parte integrante da narrativa que compõe, muitas vezes, a personalidade da personagem".

Cardoso (2012) resalta sobre a alternância em boa parte dos filmes musicais entre linguagem dos filmes narrativos, onde a ação acontece e o tempo passa, e a linguagem das sequências cantadas e dançadas, onde há uma pausa na narrativa e ocorre uma espécie de clima ou comentário. Entretanto, resalta que existem exceções em que não há pausas na narrativa, fazendo com que narrativa filmica e a narrativa musical andem juntos.

Paula e Serni (2017) salientam que filmes musicais podem passar tanto uma naturalidade, quanto uma artificialidade, diferenciadas pelo modo em que a música é apresentada à narrativa. Quando introduzida de forma a entoar melodicamente a narrativa, o sujeito perde a naturalidade da fala e movimentação, tornando-se algo distante do real. Entretanto, quando é incorporada como trilha sonora para compor uma cena, ela passa a fazer parte da trama, constituindo o filme com função específica modificada de sua origem. Como exemplos, as autoras (idem) trazem as canções dos Beatles no filme "*Across the universe*" (TAYMOR, 2007), e também o filme "*Les misérables*" (HOOPER, 2012).

Acerca do gênero musical e sua adaptação ao longo das décadas, Souza (2005, p. 123) acrescenta: "o gênero musical tem sido reinventado por produções conscientes de suas origens clássicas, mas adequadas à contemporaneidade pelo uso da tecnologia e de uma estrutura narrativa mais dinâmica". A autora (idem) considera que o gênero musical teve suas estratégias absorvidas, adaptadas e reinventadas por outros gêneros e estilos cinematográficos. Por estrutura narrativa dinâmica podemos compreendê-la como as técnicas de envolvimento do espectador,

fazendo com que se identifique com a situação vivida pelo personagem. Ressalta, também, que musicais podem conter críticas com comentários sociais representados de forma alegórica, propondo reflexões sobre injustiças sociais. Acredita que é possível, por meio da experimentação e desconstrução de princípios clássicos no musical, sugerir novas formas de leitura, propondo novas abordagens da realidade e examinando problemas sérios de formas diferentes. Propõe, portanto, um novo olhar para se pensar questões relevantes.

Souza (2005, p. 283) fala sobre o potencial da música como elemento narrativo: "A música se faz presente nesses exemplos como elemento narrativo potencializador das emoções de um personagem ou de uma comunidade, apresentando sua realidade e até contribuindo para sua transformação".

O filme musical que analisaremos como objeto de pesquisa dispõe de um breve trecho com videoclipe da música "Sonho" (COALA RECORDS, 2021) de Nego Bala. Portanto, no próximo subcapítulo traremos uma breve contextualização sobre o videoclipe.

3.2.3. Videoclipe musical

Para compreendermos o que é um videoclipe, Corrêa (2007) aborda a definição de clipe, na qual é derivada de *clipping*, uma técnica midiática de recorte e colagem de imagens a fim de formar uma narrativa em vídeo. Antigamente, havia uma tendência de criar videoclipes musicais a partir de outras imagens, de modo frenético e sem uma história linear, visto que o processo tornava-se prático e rápido. Entretanto, acrescenta que a noção de montagem do videoclipe pela justaposição de imagens é algo defasado, podendo apresentar construções narrativas lineares ou não.

Acerca da história e evolução do videoclipe, Corrêa (2007) ressalta que o primeiro videoclipe intencionalmente produzido, com o objetivo de divulgar o álbum de uma banda, foi o "*Bohemian Rhapsody*" (GOWERS, 1975) da banda Queen. Já no Brasil, a autora (idem) considera o videoclipe "América do Sul" (TRAVESSO, 1975)¹¹ de Ney Matogrosso como o primeiro a ser exibido no país, em 1975 por meio do

¹¹ RODRIGUES, Robson. **Videoclipes marcaram a história da música e continuam a ser fundamentais**. Correio Braziliense. 2019. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/06/05/interna_diversao_arte,760215/videoclipes-marcaram-a-historia-da-musica-e-continuam-a-ser-fundamenta.shtml. Acesso em: 9 jun. 2022.

programa "Fantástico" da Rede Globo. Em 1981, ocorreu a estreia da MTV (Music Television), canal com papel primordial para a notoriedade pública dos videoclipes, visto que seu conteúdo era exclusivamente videoclipes musicais.

Conter e Kilpp (2008) destacam a importância da revolução provocada pelo videoclipe "*Thriller*" (LANDIS, 1982), de Michael Jackson, no modelo de montagem dos videoclipes, visto que contava com uma produção cinematográfica e intervalos da música onde ocorriam diálogos, começando a canção apenas depois de 4 minutos percorridos.

Faro (2010) comenta sobre a ascensão do videoclipe que, por um tempo, era apenas uma ferramenta de promoção musical, apenas com cantores e bandas performando durante o videoclipe inteiro. Com o passar do tempo, a produção dos videoclipes envolveu uma maior expressividade, passando a ser consideradas obras audiovisuais de relevância.

A respeito do potencial dos videoclipes, Corrêa (2007) acrescenta que pode ser utilizado tanto para venda da música e imagem do artista, quanto para ditar modas e influenciar comportamentos. Também acredita que sua categorização pode ser complexa, visto que tem uma origem híbrida de referências e experimentações.

Sobre a relação do cinema com o universo do videoclipe, Faro (2010, p.16) completa: "(...) se dá não somente a partir de seus aspectos de linguagem, características expressivas e aparato técnico, mas também faz referência ao imaginário cinematográfico".

Avaliando o âmbito da música e imagem, Júnior e Soares (2008) abordam que a compreensão do videoclipe se baseia no estudo da conversa entre música e imagem, mapeando trajetos e entornos.

Carvalho (2008) destaca a relevância da relação entre imagem e som em um videoclipe, ressaltando que é um audiovisual e, portanto, sua narrativa é fundamentada a partir desta relação. Reflete também sobre a relação entre imagem e som em um âmbito rítmico, expondo que ignorar o ritmo musical no ritmo da edição de imagens pode ser algo prejudicial para a compreensão do videoclipe. Através do tensionamento do ritmo de som e edição que se constitui os alicerces de um videoclipe.

Júnior e Soares (2008) comentam que, além da estruturação do videoclipe a partir do ritmo, é necessário refletir sobre a estrutura de outros elementos musicais, como a canção, melodia, ritmo e timbre. Ressaltam que durante a edição, pode-se

buscar a autonomia da imagem, abandonando modos mais diretos de representação da canção e, conseqüentemente, flexibilizando e ressignificando as imagens. Os significados do videoclipe se refletem na dança entre som, imagem e suas continuidades.

Carvalho (2008) acrescenta sobre a abordagem narrativa na organização estrutural de um videoclipe, evidenciando que há uma ruptura com a narrativa tradicional, considerando ser fragmentada e não linear.

Júnior e Soares (2008) consideram o refrão como um elemento de possibilidade para ganchos narrativos em boa parte dos videoclipes, proporcionando um momento marcante do videoclipe devido à sua marcação sonora perceptível.

Além disso, Correa (2007) aborda que além de retratar a música em si, videoclipes podem abordar, também, questões do cotidiano, de conjunturas históricas e questões sociais.

3.2.4. Música e filme como recurso de representação e conscientização

Segundo Janotti (2009), além dos recursos auditivos de uma música, como tonalidades, ritmos, vozes, harmonias e melodias, é possível utilizar recursos visuais, como videoclipes, na produção de sentido das músicas populares de diferentes gêneros, como *rock*, *rap*, pagode, samba e *funk* brasileiro, relacionadas em grande parte à representação da cultura urbana juvenil. Ou seja, a partir do uso de videoclipes como apoio visual de músicas, é possível expressar e dar representatividade a um grupo social.

Para exemplos de música como ferramenta de representação, focaremos no gênero musical de nosso objeto de pesquisa, o *funk* brasileiro.

Araujo (2018) aborda o *funk* brasileiro como representação artística e manifestação cultural que vem tomando espaço expressivo na vida dos jovens da periferia. Ao analisar as relações estabelecidas do *funk* brasileiro, destaca-se o grande impacto produzido na vida dos jovens da periferia, influenciando o modo de viver e a construção de identidade dessa parcela da população.

Souza (2006, p. 9) acrescenta sobre as possibilidades de representação do *funk* brasileiro: "(...) a malha dos excluídos ganha direito de voz, de narrar a sua história e de assim marcar a sua presença perante a sociedade, mesmo que o alcance não seja por completo".

Lessa, Gomes e Freitas (2022) atribuem ao *funk* brasileiro o papel de manifestação cultural que permite às classes populares um espaço de voz para suas insatisfações frente às desigualdades sociais. Através de suas letras, retrata a realidade de vida de crianças, jovens e adultos, como também a realidade das periferias brasileiras, possibilitando momentos de aproximação.

Facina (2009) considera o *funk* brasileiro como um gênero musical importante nos processos de construção identitária relacionados à etnicidade e aos lugares de moradia. Acredita que contribui para valorizar pertencimentos que geralmente são fonte de desaprovação.

Diante de diferentes representações que o *funk* brasileiro possibilita, Araujo (2018) destaca a vertente do *funk* brasileiro consciente, que traz reflexões, denunciando a sociedade, o sistema político, a opressão e outros temas importantes que representam posicionamentos da juventude da periferia. Essa juventude, segundo a autora, vivencia essas contradições em seu cotidiano e vê no *funk* brasileiro a possibilidade de expressão e resistência.

Lessa, Gomes e Freitas (2022) acreditam que *funk* consciente e o *funk* motivacional, considerados subgêneros do *funk* brasileiro, além de abordar questões importantes das periferias, como trabalho precarizado, pobreza, abandono paterno, saúde, educação e outras, têm como propósito promover reflexões sobre esperança, fé e outras questões que possibilitem perspectivas de vida aos jovens das periferias.

Araujo (2018, p.49) escreve sobre o conteúdo das músicas de *funk* brasileiro e seu poder de representação:

(..) Importa pouco se os funkeiros produzem uma música pobre, se algumas letras mal construídas reproduzem concepções do senso comum - e isso não quer dizer que concorde com tais avaliações. O interesse consiste na constatação de que no *funk* também brota numa temporalidade delimitada e representa as visões, posições, sentimentos e concepções de mundo de uma determinada parcela da juventude pobre, negra e periférica, composta por filhos e filhas da parcela mais precarizada e despossuída de direitos da classe trabalhadora - que resiste, é criativa e quer ser ouvida.

Para Souza (2006), o potencial do *funk* brasileiro como movimento social de conscientização é representado a partir de duas possibilidades: a primeira, de retratar a vida na periferia; e a segunda, de mostrar aos jovens caminhos alternativos, afastados da marginalidade. Considerando a segunda possibilidade, o autor (idem) destaca que as condições de educação, lazer, habitação e alimentação dos

moradores de comunidades carentes em geral são precárias e, frequentemente, o único exemplo de figuras de sucesso para os jovens são os traficantes, donos da comunidade. Visto isso, a presença de *DJ's* e *MC's* de *funk* brasileiro pode se tornar a nova figura de sucesso dos jovens, servindo como exemplo de vida e transformação social. Através do *funk* brasileiro é possível minimizar a ociosidade e fazer com que o jovem periférico sintá-se reconhecido e visível. Possibilita com que encontre novas perspectivas de vida e novas motivações frente ao abandono social em que se encontra, evitando a marginalidade e criminalidade.

Sobre o potencial de filmes como recurso de educação e conscientização, Fantin (2007) destaca que o filme pode ser um objeto de conhecimento, meio de comunicação e meio de expressão de pensamentos e sentimentos. Portanto, ao contar histórias com imagens, sons e movimentos, pode atuar sobre a consciência e sobre um âmbito sócio-político-cultural, como um instrumento de intervenção, pesquisa, comunicação e educação.

Silva e Henriques (2020) acrescentam, ao potencial do cinema de promover a conscientização, o poder de conscientizar o espectador através do encontro entre diferentes realidades e do despertar de sensibilidades para aspectos distantes do cotidiano. Destacam que filmes contém ideologias e valores sintetizados, possibilitando um encontro com cultura e questões sociais. Apresentam também sistemas simbólicos distintos para os espectadores, evocando diversos processos cognitivos e estéticos que impactam sobre o aprendizado e sobre a compreensão da realidade social. Os autores (*idem*) concluem que filmes podem ampliar o universo de experiência dos espectadores, promovendo um espaço de discussões e críticas.

4. METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos escolhidos para a pesquisa do presente trabalho foram selecionados a partir de sua relevância e eficácia para a solução do problema de pesquisa que é: Como a direção de arte e direção de fotografia pensadas a partir da semiótica podem contribuir para a narrativa de um filme musical?

A presente pesquisa é de caráter exploratório e se fundamenta em uma abordagem qualitativa. Segundo Gil (2002), pesquisas exploratórias procuram uma maior compreensão do problema. Também são realizadas pesquisas bibliográficas para aprimorar as ideias e tornar o problema mais explícito. Sobre a abordagem qualitativa, Yin (2016, p. 24) discorre: “Sua amplitude indica a potencial relevância e fascínio da pesquisa qualitativa: diferente de outros métodos das ciências sociais, praticamente todo acontecimento da vida real pode ser objeto de um estudo qualitativo”. Através de um estudo aprofundado, com coleta, integração e apresentação de dados de diversas fontes, é possível compreender um fenômeno como um todo. Evitaremos a pesquisa quantitativa visto que não buscamos números e quantidade, e sim detalhes e qualidade das informações obtidas.

Acerca da importância do referencial teórico para a pesquisa, Barros e Junqueira (2005 ,p. 45) acrescentam:

consiste na utilização de teorias científicas reconhecidas no campo de conhecimento em que se insere o trabalho proposto, a fim de (...) fornecer explicações plausíveis sobre os fenômenos observados.

O referencial teórico deste trabalho foi desenvolvido a partir de pesquisa bibliográfica, como livros, artigos, dissertações, e pesquisas documentais de imagens. Segundo Stumpf (2005) a pesquisa bibliográfica é toda a literatura selecionada para o pesquisador examinar e, posteriormente, apresentar em um texto sistematizado e pertinente sobre o assunto estudado, demonstrando a compreensão dos autores e apresentando suas próprias percepções sobre o estudo.

Gil (2002) destaca que pesquisas bibliográficas e documentais se assemelham bastante, diferenciadas apenas pelas suas fontes. Pesquisas documentais têm fontes em que não foram analisadas, possibilitando ao pesquisador analisar a partir dos objetivos da pesquisa. A análise pode ser desenvolvida em três etapas: a preparação,

exploração e interpretação dos documentos. Neste caso, como fonte, sobretudo, o filme musical.

Após a fundamentação teórica, teremos uma análise de conteúdo onde serão analisados trechos do objeto de pesquisa, o videoclipe "Sonho" (BERNARDT, 2021) do artista Nego Bala. Júnior (2005, p.280) acrescenta: "a Análise de Conteúdo, em concepção ampla, se refere a um método das ciências humanas e sociais destinado à investigação de fenômenos simbólicos por meio de várias técnicas de pesquisa". O autor (idem) também defende a união de técnicas, entre análise de conteúdo e semiótica de imagens para enriquecer a análise. Junto à análise de conteúdo, será feita uma análise semiótica de *frames* capturados do objeto de pesquisa. Segundo Santaella (2008, p.13),

A Semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido.

Santaella (2008, p.14) acrescenta:

O que se busca descrever e analisar nos fenômenos é sua constituição como linguagem.(...) Nos fenômenos, sejam eles quais forem - uma nesga de luz ou um teorema matemático, um lamento de dor ou uma idéia abstrata da ciência, a Semiótica busca divisar e deslindar seu ser de linguagem, isto é, sua ação de signo.

Primeiramente teremos uma contextualização da biografia de Nego Bala, para podermos compreender a narrativa do filme musical que tem como tema a vida do artista. Em seguida, teremos a análise do objeto de pesquisa através do recorte de quatro *frames*¹². Será feita uma análise individual de cada *frame* conforme o referencial teórico e, posteriormente, serão classificados conforme as categorias dos pensamentos em semiótica, como primeiridade, secundidade e terceiridade, e conforme seus signos em relação ao objeto, como ícone, índice e símbolo. Por fim, analisaremos o filme completo como um signo único.

¹² Em português, "quadros".

5. ANÁLISE OBJETO DE PESQUISA

Para começar, falaremos sobre a biografia de Nego Bala, contextualizando sua relação com música e questões sociais, a fim de que possamos compreender suas obras e a relevância delas para a representatividade.

5.1. DA BOCA DO LIXO PRO MUNDO

A biografia do artista Nego Bala, foco desse estudo, será apresentada com base nos artigos de Nogueira (2019), Ferreira (2021), Moura (2021) e Fontes (2022). Marcelo Abdinego Justino Generoso, paulistano de 23 anos, mais conhecido pelo seu nome artístico, Nego Bala, nasceu e foi criado na Boca do Lixo, região central de São Paulo mais conhecida, pejorativamente, como Cracolândia. Jovem negro, filho de mãe que enfrentou problemas com as drogas e pai que trabalhava como vendedor, Nego Bala teve que superar barreiras para chegar onde chegou.

Com raízes musicais, o avô paterno de Nego Bala veio para São Paulo com a família para tentar a sorte com um grupo de sertanejo. Após um mal entendido familiar, seu pai se separou de seus irmãos e passou a trabalhar na rua engraxando sapatos e vendendo acessórios, onde conheceu Edna, limpadora de para-brisas. Marcelo tinha 1 ano quando sua mãe se viciou no *crack* e, após a separação, seu pai, Altair, passou a ter a guarda dos filhos.

Nego Bala comenta sobre o momento que viveu na Boca do Lixo: “Nessa minha passagem aqui, na Boca do Lixo, eu vi muita barbaridade, até mesmo de quem parecia que ia ajudar” (FONTES, 2022). A região que originalmente era de artistas e estudantes, atualmente é marcada pelo abandono e concentração dos fluxos, locais de consumo e venda de drogas. Lá, Nego Bala lidou com a opressão policial e a invisibilidade social.

Após se envolver com os fluxos, Nego Bala foi privado de liberdade aos 12 anos de idade na Fundação Casa (Fundação Centro de Atendimento Socioeducativo ao Adolescente), instituição de reabilitação criada para dar tratamento socioeducativo a menores adolescentes da cidade de São Paulo. Lá, teve cursos de poesia e compôs pela primeira vez a letra de sua música "Sonho" (COALA RECORDS, 2021), a qual precisou gravar em sua memória a partir da repetição em sussurros, visto que não tinha onde registrar.

Através da música, apresentada pelos seus pais em sua vida, Nego Bala pode encontrar o seu porto seguro que possibilitou lidar com os momentos mais difíceis, expressando sua história por meio da arte. Em uma de suas passagens, teve o auxílio musical do professor "Café", com ensinamentos de percussão, ritmo, poesia, e apresentação de obras de artistas como Racionais MC's, Criolo e Felipe Boladão, ensinando que a música pode ser um ato político e de representatividade.

Aos 19 anos, em 2018, esteve novamente privado de liberdade, só que desta vez em uma passagem pela prisão. Neste período, compôs "Buraco no Céu", "Cifrão In' Pé", "Da Boca do Lixo" e "Paradoxo". Nego Bala comenta sobre como surgiu a ideia da primeira música nesta sua passagem, "Buraco no Céu": "Essa música foi como um fôlego para mim, eu tinha desistido de tudo naquele momento e ela veio" (MOURA, 2021).

Em entrevista a Nogueira (2019), Nego Bala conta que entrou no crime para poder sustentar sua família. Seu pai, mesmo sendo contra, e trabalhando honestamente, não o abandonou. O artista comenta: "Nessa minha vida louca pode ter faltado tudo das mãos do meu pai, até mesmo comida e teto, mas ele nunca deixou faltar amor e acolhimento" (NOGUEIRA, 2019). Nego Bala encontrou a motivação para a mudança através do seu pai, ressaltando que nunca se perdoaria caso seu pai falecesse e ele não tivesse mudado.

O MC mantinha como meta o lançamento de seu disco quando não estivesse mais encarcerado, funcionando como um equilíbrio para ele e inspiração para os seus parceiros do Centro de Detenção. Nego Bala comenta: "Quando você está preso, a única coisa que você tem para se libertar é a música" (MOURA, 2021). Conforme relata (NOGUEIRA, 2019), recebia apoio de seus companheiros no Centro de Detenção e dos moradores da comunidade onde viveu. Logo após sua soltura, (ano não informado), perguntaram a ele onde desejava cantar e ele respondeu: nas cadeias e na Febem (atual Fundação CASA), locais onde faz visitas quinzenais. O músico, contudo, acrescenta: "Estou longe de ser exemplo, é uma questão de mostrar que as coisas não acabam ali" (NOGUEIRA, 2019).

Nego Bala estreou como artista independente em 2018 com a música "Buraco no Céu", abordando diferentes ritmos como *jazz* e *blues*. Nas letras, o músico contempla uma linguagem menos explícita, para diferentes públicos e idades, inclusive infantil. Destaca, também, que existe um público carente de informações e ele canta para essas pessoas. No gênero de *funk* brasileiro, o artista se ampara na

vertente do *funk* brasileiro consciente, trazendo empoderamento e informações, além das temáticas comuns do gênero *funk* brasileiro.

Além disso, mantém uma vida política ativa, não só na música, mas também em movimentos sociais como os do coletivo “A Craco Resiste”, movimento que denuncia a opressão policial e acolher pessoas em situação de vulnerabilidade social. Acredita que a realidade opressora será alterada somente se as periferias ocuparem o espaço político. Nego Bala (FONTES, 2022) acrescenta sobre a atuação do Estado:

O que o Estado está fazendo com as pessoas que necessitam de uma ajuda de saúde pública? Eles colocam uma força pública. Porque aqui na minha quebrada tem mais polícia do que médico, psicólogo, assistentes sociais. Tem mais polícia do que tudo. E para que isso? Nós estamos numa guerra e não me avisaram?

Entretanto, o *MC* frisa que letras conscientes não são necessariamente políticas, acrescentando que não é bom polarizar as coisas, e que a vida vai além de militar e ser ativo. Acredita que a arte não foi feita apenas para política, mas foi feita para fugir dela, também.

Analisando o contexto da vida de Nego Bala, podemos constatar que ele tem propriedade para falar sobre questões sociais e políticas por meio das quais aborda a periferia e a desigualdade social. Como visto conforme Araujo (2018), o *funk* brasileiro toma espaço expressivo, influenciando tanto a vida, como a identidade, e, conforme relatado por Souza (2006), possibilita voz para narrar uma história autoral vivenciada.

Nego Bala é capaz de contribuir, não só nas letras de suas músicas, através do *funk* brasileiro consciente, que conforme Lessa, Gomes e Freitas (2022) relatam, tem o potencial de representação e motivação através de perspectivas de futuros, como também a partir de sua biografia retratada de forma criativa e musical no filme "Sonho" (BERNARDT, 2021). Conforme Janotti (2009) relata, um produto audiovisual tem o potencial de expressar e providenciar representatividade a um grupo social.

No próximo subcapítulo, apresentaremos o álbum “Da Boca do Lixo” (COALA RECORDS, 2021) e sua faixa “Sonho” (COALA RECORDS, 2021), música do filme "Sonho" (BERNARDT, 2021).

5.2. ÁLBUM “DA BOCA DO LIXO” E MÚSICA SONHO

As informações do álbum “Da Boca do Lixo” (COALA RECORDS, 2021) e da música “Sonho” (COALA RECORDS, 2021), focos desse estudo, serão apresentadas com base nos artigos de Antunes (2021), Moura (2021) e Fontes (2022).

O primeiro álbum de Nego Bala intitulado "Da Boca do Lixo" (COALA RECORDS, 2021) foi lançado no dia 24 de novembro de 2021, através da gravadora Coala Records. Foi produzido por Nego Bala, Guga Muniz, Rico Manzano, Pedro Luce (NEGO BALA, 2021) e conta com 9 músicas do gênero *funk* brasileiro consciente, com misturas de *beats*¹³ de *trap*¹⁴, *boom bap*¹⁵ e instrumentos de sopro e percussão, criadas em diferentes momentos da vida do artista.

A música principal intitulada “Sonho” (COALA RECORDS, 2021) foi composta quando estava na Fundação CASA, aos 12 anos de idade, conforme já mencionado. Já as músicas "Buraco no Céu", "Cifrão In Pé", "Da Boca do Lixo" e "Paradoxo" (COALA RECORDS, 2021) foram criadas quando esteve preso aos 19 anos de idade, conforme exposto anteriormente. As demais faixas do álbum são: “Fumando do verde”, “Anjo”, “Diumjeitudiferent” e “Som de preto”(COALA RECORDS, 2021).

A faixa “Sonho” (COALA RECORDS, 2021), dispõe de letra simples, com gírias e diferentes significados, visto que o objetivo de Nego Bala é, segundo o artista, cantar para públicos carentes de informação, conforme verificado anteriormente. A canção contém uma melodia composta criativamente por instrumentos de percussão, violão, sintetizadores e efeitos sonoros utilizados em diversos *funk’s* brasileiros. Além disso, a música conta com a participação da cantora Elza Soares. A seguir, apresentaremos nossa transcrição da letra da música “Sonho” (COALA RECORDS, 2021):

“Sonho” (COALA RECORDS, 2021)

Sonho
 Quem nunca teve um sonho
 Independe do lugar
 Eu vou sonhar e guerrear
 Conquistar o que os loucos
 No sufoco
 Quis ganhar

Sonho

¹³ Em português, “batidas”, representa o ritmo da batida musical

¹⁴ Subgênero de *Rap*.

¹⁵ Estilo de batidas clássicas do *Rap*

Quem nunca teve um sonho
 Independe do lugar
 Eu vou sonhar e guerrear
 Conquistar o que os loucos
 No sufoco
 Quis ganhar

Sonhando eu fui além
 Logo me deparei
 Com várias verdades
 Por essas verdades
 Chorei

O mundo gira eu sei
 E humilde vira rei
 E esse sonho
 Na visão de deus
 Realizei

Sonho
 Quem nunca teve um sonho
 Independe do lugar
 Eu vou sonhar e guerrear
 Conquistar o que os loucos
 No sufoco
 Quis ganhar

(Elza Soares)
 Sonho
 Quem nunca teve um sonho
 Independe do lugar
 Eu vou sonhar e guerrear
 (Nego Bala)
 Conquistar o que os loucos
 No sufoco
 Quis ganhar

Se é pra jogar joguei
 Se é pra lutar, lutei
 Se é pra ganhar, ganhei
 E quando perdi não parei

(Elza Soares)
 O mundo gira eu sei
 E humilde vira rei
 (Elza Soares e Nego Bala)
 E esse sonho
 Na visão de deus
 Realizei

Sonho
 Quem nunca teve um sonho
 Independe do lugar
 Eu vou sonhar e guerrear
 (Nego Bala)
 Conquistar o que os loucos
 No sufoco
 Quis ganhar

Sonho

Quem nunca teve um sonho
 Independe do lugar
 Eu vou sonhar
 Conquistar o que os loucos
 No sufoco, hein
 É só os loucos

É isso aí molecadinha,
 Vamo estudar,
 Enfrentar o pai e a mãe (sic),
 Né mano

É dessa forma mesmo
 E vamo sonhar, vamo sonhar
 Porque o ser humano sem sonhar
 Ele vive um pesadelo, tá ligado?
 É isso que vai nos tornar forte, tio
 É nossa dificuldade, tá ligado?

(Elza Soares)
 Que essa (sic) das comunidades
 Nunca deixem de sonhar

Independe do lugar
 Eu vou sonhar e guerrear
 (Nego Bala)
 Conquistar o que os loucos
 No sufoco, vem
 É só os loucos

Sonho

Através de uma análise geral da letra da música “Sonho” (COALA RECORDS, 2021), podemos inferir ao interpretarmos as mensagens da letra, com base nos estudos de Souza (2006), Facina (2009), Araujo (2018) e Lessa, Gomes e Freitas (2022), diversos trechos com temáticas de representação social, motivação, resistência e conscientização, características de músicas do gênero *funk* brasileiro consciente que possibilitam momentos de aproximação com jovens da periferia e influência sobre o modo de viver dos mesmos.

No trecho da letra que diz “Sonho, quem nunca teve um sonho, indepede do lugar eu vou sonhar e guerrear, conquistar o que os loucos no sufoco quis ganhar” representa muitos que, enquanto sufocados, correram atrás de conquistas e transmite que, através da motivação e resistência, é possível conquistar seus sonhos, independente de onde esteja; “O mundo gira, eu sei e humilde vira rei” sugere motivação através da esperança de tempos melhores e de grandes conquistas; “Se é pra ganhar, ganhei e quando perdi não parei” propõe resistência, e que devemos lutar com a visão de ganhar, podendo até existir momentos de perdas, mas que não

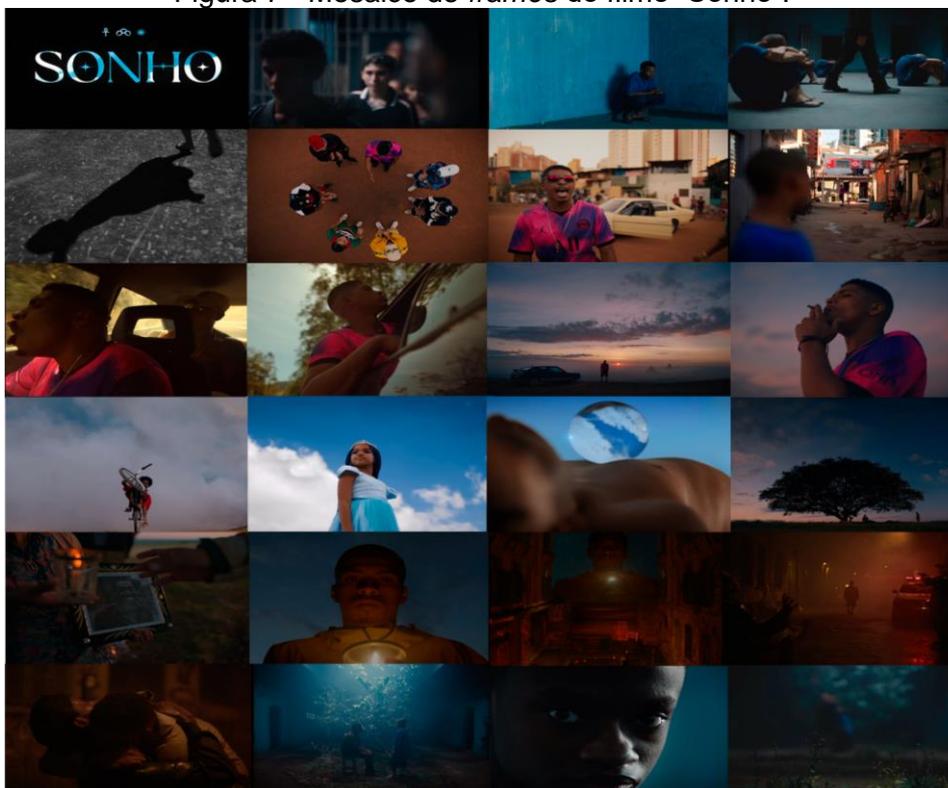
devemos desistir por causa de obstáculos. A música conta também com um trecho não cantado em que Nego Bala conversa diretamente com as crianças que possam estar escutando a música: “É isso aí molecadinha, vamo estudar (...) e vamo sonhar, vamo sonhar porque o ser humano, sem sonhar ele vive um pesadelo, tá ligado? É isso que vai nos tornar forte, tio, é nossa dificuldade, tá ligado?”, conscientizando-as sobre a importância de estudar e sonhar para superar as dificuldades da vida.

No próximo subcapítulo, apresentaremos o objeto de estudo propriamente dito, o filme "Sonho" (BERNARDT, 2021).

5.3. FILME SONHO

O filme começa a partir de uma tela preta e gravação real de Nego Bala ao fundo se defendendo, com palavras comoventes e impactantes, em uma abordagem policial. Surgem os *letterings*, em sequência, "Baseado em uma história real", "Nego Bala" e "Sonho".

Figura 7 - Mosaico de *frames* do filme “Sonho”.



Fonte: O autor (2022) com base em Youtube (2022).

Em seguida é retratado um centro socioeducativo, onde jovens tristes estão sendo revistados e preparados para permanecerem em um Centro Socioeducativo, ao mesmo tempo mostrando jovens desesperançosos, parados e contemplativos que já estavam encarcerados. Dispostos, então, em filas, sentados no meio da prisão, com guardas rondando, ao fundo uma criança, representando o Nego Bala aos 12 anos, sussurra a letra da música "Sonho" de Nego Bala e logo em seguida é reprimida e arrastada para uma cela escura. O vídeo corta para uma cena em preto e branco, no pátio, com a continuação do áudio de Nego Bala se defendendo em uma abordagem policial e com o jovem sendo reprimido. No entanto, ele retorna à situação, reprimindo o guarda no chão, com gritos. Passa, então, a dançar livremente com a música sonho em *acapella*¹⁶ da criança e de Nego Bala. A narrativa passa para uma cena dentro da cela onde, novamente, a criança é colocada contra a parede por um guarda. Ela olha para o lado e encontra um buraco de onde sai um feixe de luz, no qual se direciona para espiar e, então, entramos nele, surgindo um deserto de onde a criança sai de um buraco e se depara com uma tribo, que infere ser africana, dançando em uma roda com batuques e palmas.

Seguindo, corta a cena para um grupo de jovens na Boca do Lixo, com Nego Bala, fazendo *beats*, rimando e dançando. Em seguida, Nego Bala e sua versão criança são representados caminhando pelo bairro em direções opostas e cenas intercaladas, com o som do grupo Racionais MC's tocando ao fundo. Conforme caminham, Nego Bala rima a sua história. No final da caminhada, a criança e Nego Bala se encontram e trocam olhares em um cruzamento entre as ruas. Logo após, corta a cena para Nego Bala viajando com amigos de carro em uma região rural enquanto fumam, cantando Racionais MC's que toca ao fundo no rádio. Chegam, então, em um local alto, onde param o carro e Nego Bala desce para apreciar a vista e fumar. Enquanto solta a fumaça, o *frame* é coberto pela fumaça por um momento e então surge uma criança empinando uma bicicleta com uma trilha ao fundo de Elza Soares e Nego Bala cantando "Sonho" *acapella*.

Em seguida, somos transportados para um grande campo onde são retratados diferentes acontecimentos com Nego Bala caminhando entre eles, como um casal não binário se beijando livremente, uma mãe realizando uma festa de criança, um jovem e um cachorro juntos, um homem e uma criança soltando passarinho juntos. No final,

¹⁶ Cantar algo apenas com a voz sem acompanhamento instrumental.

o cenário já está escuro devido ao anoitecer e é retratada uma idosa triste com velas, flores e fotografias de jovens. A idosa, segurando uma das fotografias, passa a vela para Nego Bala, e enquanto ele segura a vela, a câmera começa a se afastar, transformando o cenário em um beco escuro.

No beco, conforme a câmera se afasta, aparece um carro policial, um policial apontando uma arma e um jovem caindo no chão, com uma trilha musical dramática e efeitos sonoros abafados de sirenes e tiros. É retratado o amigo de Nego Bala que levou um tiro do policial, congelado no momento em que estava caindo no chão. Surge Nego Bala ao fundo. Enquanto o sangue retorna ao corpo de seu amigo, o músico dissolve a bala do policial com um olhar, abraçando seu amigo. Corta a cena para Nego Bala em um campo aberto, abraçando um bebê.

No final, voltamos à cena inicial de Nego Bala, aos 12 anos, olhando através do buraco na parede de uma cela. O jovem dirige-se para uma sala coberta de plantas, com uma árvore no meio e Nego Bala sentado em uma cadeira. Nego Bala passa um discurso para sua versão jovem, falando sobre resistência e sonho. Surgem, a partir daí, várias imagens, intercaladas com a cena da conversa, onde são retratados jovens com roupas do presídio e com roupas casuais erguendo a cabeça, levantando punhos e olhando diretamente para a câmera. Por fim, Nego Bala abraça sua versão jovem enquanto flores crescem e florescem do chão de concreto.

A partir das definições propostas no capítulo teórico sobre filme musical, podemos analisar tanto trechos do resumo providenciado anteriormente, quanto momentos do próprio filme "Sonho" (BERNARDT, 2021), podemos considerá-lo como constituinte do gênero musical visto que, conforme Souza (2005) e Paula e Serni (2017) apresenta os seguintes elementos que nos fazem pensar dessa forma: trechos com danças expressando a subjetividade do personagem; canto *acapella*, de forma incidental, que retratam sonhos; cortes em continuidade com o ritmo musical e com a coreografia; trechos da canção com acompanhamento musical, conforme percebemos no momento em que toca Racionais MC's no rádio e Nego Bala e seus amigos cantam a música; e música como elemento narrativo potencializador das emoções de um personagem ou de uma comunidade, apresentando sua realidade e até contribuindo para sua transformação, conforme verificamos nas cenas de rodinha de *funk* brasileiro ou tribal, no momento em que Nego Bala caminha pelo bairro ao som de Racionais MC's e no trecho em que temos a música "Sonho" (COALA RECORDS, 2021) retratando os diferentes tipos de sonhos.

Podemos, também, ressaltar a semelhança entre o filme "Sonho" (BERNARDT, 2021) e o filme musical "A *Hard Day's Night*" (LESTER, 1964), visto que ambos possuem um caráter documental, retratando, respectivamente, a vida de Nego Bala e a vida dos Beatles, relacionando a músicas com a narrativa.

Percebemos também a presença de videoclipe da música "Sonho" (COALA RECORDS, 2021) incorporado em um trecho do filme musical "Sonho" (BERNARDT, 2021), visto que o trecho com a música em questão possuem as seguintes características de videoclipe, propostas por Corrêa (2007), Carvalho (2008), Júnior e Soares (2008): Pode ser utilizado como ferramenta de promoção musical; Aborda uma conversa entre música e imagem; Narrativa é fundamentada a partir da música; e edição do vídeo se baseia no ritmo dos diferentes instrumentos musicais.

O filme "Sonho" (BERNARDT, 2021) desfruta de um forte potencial de conscientização, contendo em sua narrativa expressões e sentimentos de Nego Bala acerca de sua vida na Boca do Lixo e passagem pela Fundação CASA que, através de imagens, sons e movimentos, promovem a comunicação e reflexão sobre âmbitos sócio-político-culturais, característica defendida pelo estudos de Fantin (2007) quanto a esse tipo de abordagem. Conforme Silva e Henriques (2020), um filme musical pode proporcionar a conscientização através do encontro de diferentes realidades e culturas, pelo despertar de sensibilidades para aspectos distantes do cotidiano, o que se percebe na obra autobiográfica de Nego Bala.

A seguir, faremos uma análise de quatro *frames* da obra "Sonho" (BERNARDT, 2021), em ordem de aparição conforme o filme.

5.4. ANÁLISE DOS *FRAMES*

O primeiro *frame* escolhido retrata jovens dispostos em fila no chão do centro de atendimento socioeducativo, enquanto um guarda ronda o local, conforme a Figura 8:

Figura 8 - *Frame* analisado 1.

Fonte: O autor (2022) com base em Youtube (2022).

Ao analisarmos a direção de arte na Figura 8, podemos perceber, conforme LoBrutto (2002) e Hamburguer (2014), características do espaço contextualizando os personagens dentro da narrativa, através das grades ao fundo que remetem à uma prisão e, portanto, contextualizam os personagens como detentos. Bernardt (PULTA TAKES, 2022) afirma que a locação se deu uma penitenciária desativada e abandonada. Sendo assim, por ser uma locação real, pode transmitir, conforme Shorter (2012), realismo e credibilidade à narrativa.

Investigando questões estruturais, conforme os estudos de Barnwell (2004), podemos perceber que é um ambiente fechado e sem janelas, possibilitando sensações claustrofóbicas, de reclusão e medo, um local com vidas, mas ao mesmo tempo sem vida. Além disso, segundo os estudos de Hamburguer (2014), ao observarmos as linhas estruturais, identificamos retas, expressando rigidez e artificialidade. Conforme Barnwell (2004) confere ao cenário o papel de personagem secundário, observamos que no caso estudado ele apresenta diversas características narrativas, como aspectos de abandono e decadência, com paredes mal pintadas e chãos empoeirados, possibilitando, através do questionamento e reflexão desta

representação, presente nas obras de Butruce (2017), inferência de que se encontram em um estado de abandono social, tanto o espaço quanto os personagens que transitam por ele. Além disso, podemos destacar também a textura do chão de concreto, que segundo Shorter (2012), pode possibilitar uma sensação de dureza e rigidez.

Ao verificarmos o figurino, interpretamos os diferentes papéis e características de cada personagem, que conforme afirma LoBrutto (2002), é uma das capacidades de um figurino. A partir de um olhar panorâmico do figurino proposto por Takeuchi (2017) em seus estudos, podemos perceber que há um tom de uniformidade entre os detentos, possibilitando uma interpretação de que todos os jovens presos perdem sua essência, tornando-os homogêneos perante o sistema e, ao mesmo tempo, reforçando a imposição de ordem do Centro Socioeducativo. Também podemos perceber, através de Hamburguer (2014), a relação entre figurino e cenário, em que a cor dos uniformes dos detentos e a cor do Centro Socioeducativo formam consonâncias significantes na composição cromática, possibilitando segundo LoBrutto (2002), uma harmonia na imagem. Portanto, de acordo com Junqueira (2017), um mesmo figurino pode possibilitar diferentes significados.

De acordo com Shorter (2012), as cores frias presentes no *frame* analisado 1, podem comunicar um estado melancólico e triste, representando o estado psicológico dos detentos, conforme afirma Hamburguer (2014). Contrapondo as diferentes cores utilizadas nos figurinos do guarda e dos detentos, segundo LoBrutto (2002), fica visível a discrepância de forças entre os personagens, ao passo que, o guarda dispõe de um uniforme preto que, conforme LoBrutto(2002) e Shorter (2012), remete à autoridade, maldade e ameaça.

Já para a direção de fotografia, baseando-nos na obra de Mascelli (2010) e Brown (2022), podemos concluir que estamos diante de um plano médio, visto que não é contemplado todo o corpo do guarda no quadro, a fim de que se considere ser um plano aberto. Também podemos acrescentar o corte na cintura do guarda, que sugere sua anonimidade, como a anonimidade do Estado repressor, da mesma forma em que destaca o rosto dos detentos para reforçar a qualidade de sua humanidade. A angulação proposta nos conduz a termos diferentes relações com os personagens retratados, conforme estudos de Mercado (2011) e Mascelli (2010). Através de sua angulação baixa e do artifício de câmera objetiva, somos induzidos a ficar no mesmo plano dos detentos, porém, como observadores externos, com um aumento da

visualização dramática da história por parte dos detentos e, conseqüentemente, uma identificação e empatia por eles. Além disso, a angulação baixa afeta, de modo inconsciente, a altura dos personagens em relação à cena e, dessa maneira, a forma como interpretamos o jogo de poderes, conferindo ao guarda poder e controle, e conferindo aos detentos, impotência e fragilidade.

Acerca da composição, é visível que há uma organização visual sendo utilizada, visto que temos equilíbrio na imagem, conforme proposto por Hoser (2018), permitindo o foco no guarda e a leitura da imagem. Além disso, podemos conferir diferentes princípios propostos por Mascelli (2010) e Brown (2022), sendo utilizados. Contém equilíbrio, ritmo, direcionalidade e unidade na disposição dos detentos em repetição, com diferentes pesos dentro do quadro, alterando os tamanhos relativos, prendendo a atenção aos personagens e auxiliando na profundidade de campo da composição. Podemos perceber que os detentos dispostos no horizonte do quadro contribuem com a harmonia da composição, criando espaços positivos e negativos. Além disso, encontramos diversos triângulos composicionais, abordados por Brown (2022) em seus estudos, retratados na imagem, tendo seu uso em destaque na disposição dos detentos, tanto à direita do guarda quanto à esquerda, que juntos com a perspectiva linear, funcionam como forças de organização visual que direcionam o olhar para o guarda que percorre o corredor, criando uma hierarquia de percepção (Figura 9). Outro caso que podemos encontrar triângulos composicionais é, tanto na abertura das pernas dos detentos, quanto na abertura das pernas do guarda, possibilitando a interpretação, através dos estudos acerca de iluminação e contrastes entre luz e sombra de Landau (2014), Hoser (2018) e Brown (2022), de que apontam para o espaço escuro acima deles, onde há uma força incerta, obscura e esmagadora (retratada pelo retângulo vermelho na Figura 9), em contraposição ao chão, claro e definido, onde se desenrola o drama dos detentos, conforme a Figura 9:

Figura 9 - Triângulos composicionais.



Fonte: O autor (2022) com base em Youtube (2022) e Brown (2022).

Observando a iluminação do *frame* analisado 1, podemos destacar o fator de propiciar tridimensionalidade à imagem, conforme visto em Hoser (2018). Mediante a fonte de luz sobre os detentos, conforme os estudos de Landau (2014), destaca-se o isolamento destes, além de acentuar as sombras, fazendo com que percebamos a distância entre elas e, conseqüentemente, a profundidade de campo da imagem. A fonte de luz sobre os detentos também serve para realçar o chão de concreto, proporcionando um peso maior na imagem. Podemos perceber também, a partir das considerações de Landau (2014) e Brown (2022), que a luz foi manipulada de acordo com as intenções da atmosfera desejada para a cena, com cores frias para destacar o aspecto frio e triste do ambiente, associados pelo subconsciente dos espectadores. Há um contraste entre a área central onde encontram-se os detentos e o restante da prisão, visto que os detentos ficam iluminados em destaque e o restante do centro socioeducativo apagado em meio às sombras.

Através dos estudos de Barnwell (2004), Shorter (2012), Hamburguer (2014), Scansani (2019) e Brown (2022) sobre a interação dos elementos de direção de arte e direção de fotografia, podemos considerar que cada elemento atua individualmente, com suas peculiaridades analisadas anteriormente, como também em conjunto, propondo diferentes sensações, sentidos e interpretações, ou interpretantes segundo Santaella (2008), através da relação, interação e contexto com os outros elementos presentes na composição. Para esta análise e as próximas, faremos uma leitura semiótica para interpretarmos as diferentes significações produzidas pela interação dos elementos de direção de arte e de direção de fotografia.

Ao analisarmos a Figura 8 a partir da semiótica, podemos considerar como primeiridade a observação da imagem, livre de qualquer julgamento. Como secundidade, temos: azul, crianças, adulto e prisão. Por fim, como terceiridade temos

o que o *frame* analisado 1 representa: a imposição da ordem, medo e isolamento por meio da força e repressão de um Estado anônimo.

Considerando a existência de diferentes signos semióticos no *frame* exposto, e classificando-os conforme apresentados na Figura 8, podemos separá-los entre ícone, índice e símbolo. Os ícones são: prisão, reformatório, detentos, guarda, figurinos, celas, chão de concreto, e cor azul. Os índices são: posição dos detentos que indicam medo ou repressão, o policial que indica autoridade, chão e paredes de concreto que indicam dureza, grades ao fundo que indicam reclusão e escuro que indica omissão. Os símbolos retratados podem ser caracterizados tanto pelo próprio guarda que simboliza o Estado, como também pelas grades ao fundo que simbolizam a prisão. Por fim, realizando uma semiótica a partir dos diferentes signos observados, podemos inferir como signo geral do *frame*: a imposição da ordem, medo e isolamento por meio da força e repressão de um Estado anônimo.

O trecho do *frame* analisado 1 não possui nenhuma trilha musical, mas podemos verificar o uso de diálogos e efeitos sonoros para enriquecer a narrativa, transmitir realismo e evitar o efeito fantasmagórico, conforme proposto por Haussen (2009). Vale ressaltar que o artifício do som para evitar o efeito fantasmagórico é empregado em todos os *frames* analisados.

Abordaremos o *frame* analisado 2, situado no momento em que são apresentados diferentes sonhos e inicia a música *Sonho de Nego Bala*. Segundo Bernardt (PULTA TAKES, 2022), em entrevista, os sonhos retratados nesta sequência são baseados em sonhos reais, abordados como resposta à pergunta “qual o seu maior sonho?” em *casting tapes*¹⁷ dos personagens presentes na obra, e a Figura 10 expõe o sonho de uma mãe de realizar uma festa com a temática de princesa para sua filha. O *frame* analisado 2 retrata uma criança com um figurino todo azul, composto por um vestido de princesa, em um cenário que apresenta o céu e nuvens, conforme a Figura 10:

¹⁷ Em português, "Fita de seleção", são os vídeos produzidos para o processo de seleção dos personagens de uma obra audiovisual.

Figura 10 - *Frame* analisado 2.

Fonte: O autor (2022) com base em Youtube (2022)

A partir dos estudos realizados por Barnwell (2004), Hamburguer (2014), LoBrutto (2002), podemos considerar o espaço utilizado como função de contextualizar a personagem e a narrativa em um âmbito dos sonhos e do imaginário, visto que as nuvens e o céu estão desfocados, possibilitando remeter a algo vago e distante. Além disso, segundo Barnwell (2004) e Hamburguer (2014), é possível associá-lo à liberdade dos personagens, dado o uso de um cenário externo e a amplitude e vastidão do céu. Aos espectadores, conforme Shorter (2012), o cenário do *frame* analisado é capaz de manifestar sensações como calma e tranquilidade.

O figurino presente no *frame* analisado 2 é composto por um vestido de princesa azul, coroa de princesa prata, maquiagem e tranças azuis, caracterizando o sonho da mãe da personagem, conforme enfatizado por Bernardt (PULTA TAKES, 2022), e representando a temática de sonho da narrativa, conforme LoBrutto (2002). Abordando o olhar panorâmico do figurino, proposto por Takeuchi (2017), podemos perceber que existe uma conversa com o espaço, criando harmonia e fusão entre a personagem e o cenário, através das cores utilizadas.

Acerca do papel das cores como tradutor de sentimentos e de simbologias, proposto por LoBrutto (2002) Barnwell (2004), Shorter (2012) e Hamburguer (2014), podemos analisar tanto o uso da cor azul, ressignificando-a conforme a primeira análise feita para a Figura 8, quanto da cor branca presente nas nuvens. Segundo LoBrutto (2002) e Shorter (2012), para a cor azul podemos interpretar como poder, força, calma e serenidade. Já para a cor Branca, podemos interpretar espiritualidade, juventude, pureza, inocência e bondade.

Ao analisarmos os diferentes tipos de planos existentes, citados por Brown (2022) em sua obra, verificamos o uso do primeiro plano, visto que temos um corte do personagem da ponta da cabeça ao peito, possibilitando, conforme Mercado (2011), uma aproximação em um nível emocional entre o espectador e o personagem. Já, para a angulação, segundo Mercado (2011) e Mascelli (2010), percebemos o uso de uma angulação baixa, com um efeito de empoderamento da personagem, e o uso de câmera subjetiva, aumentando a participação e interesse dos espectadores.

Conforme os estudos de Brown (2022), Mascelli (2010), podemos perceber que a composição em questão encontra-se bem elaborada e de fácil assimilação, com sensações de equilíbrio e calma, visto que não dispõem de muitas informações e que se ampara em diferentes princípios visuais que permitem sua harmonia. Ao distinguirmos os diferentes princípios utilizados, podemos identificar o uso de: equilíbrio, utilizado entre os diferentes pesos do céu, da nuvem e da personagem; Contraste, verificado na divisão do quadro entre nuvem e céu; Formas abstratas, conferidas pela nuvem; Unidade, a partir da distribuição equilibrada dos elementos visuais; Centro de interesse, conferido pela posição centralizada da personagem. Já, para forças visuais, conforme Brown (2022), podemos verificar o uso: Triângulos composicionais, um formado a partir da nuvem, outro a partir do céu e outro na personagem; Diagonal, na linha entre a nuvem e o céu; Espaço positivo e negativo, espaços ao lado da personagem e espaço ocupado pela personagem.

Para a iluminação, não temos muitas significações, visto que apenas realça e embeleza a personagem, através de luz e sombras, e destaca a personagem do cenário.

Analisando a Figura 10 a partir da semiótica, podemos considerar como primeiridade a observação da imagem, livre de qualquer julgamento. Como secundidade, temos: azul, branco, céu, nuvem, criança, vestido, coroa, tranças e

maquiagem. Por fim, como terceiridade temos o que o *frame* analisado 2 representa: o sonho como liberdade e plenitude.

Considerando a existência de diferentes signos semióticos no *frame* exposto e classificando-os conforme apresentados na Figura 10, podemos separá-los entre ícone, índice e símbolo. Os ícones são: cor azul, cor branca, céu, nuvem, criança, vestido, princesa, coroa, tranças e maquiagem. Os índices são: nuvem e céu que indicam o ato de sonhar e vestidos e coroa que indicam que a personagem é uma princesa. Como símbolos temos a coroa que é um símbolo de importância e as nuvens que são um símbolo de sonho. Por fim, realizando uma semiose a partir dos diferentes signos observados, podemos inferir como signo geral do *frame*: o sonho como liberdade e plenitude.

Conforme os estudos de Alves (2012), Haussen (2009), Kalinak (2010), Pereira e Miranda (2016) e Souza (2005), ao verificarmos o momento do *frame* analisado 2 identificamos o uso da música “Sonho” (COALA RECORDS, 2021) de Nego Bala que funciona como um papel narrativo, expressando as ideias presentes nas imagens, enfatizando os sentimentos delas e proporcionando uma carga emocional à elas. Além disso, segundo Carvalho (2008), Correa (2007) e Júnior e Soares (2008), podemos ressaltar que o momento do *frame* analisado 2 no filme representa um videoclipe, visto que se constitui de relação entre o ritmo da música e o ritmo visual, narrativa não linear e questões sociais.

Abordaremos o *frame* analisado 3, no qual, segundo Bernardt (PULTA TAKES, 2022) em entrevista, apresenta o sonho de Nego Bala de impedir o amigo “Bebezão” de ser assassinado, retratando um beco escuro em uma noite chuvosa, com um policial atirando contra o amigo de Nego Bala, que está com as mãos ao ar em sinal de defesa, e ao fundo Nego Bala se aproximando, conforme a Figura 11:

Figura 11 - *Frame* analisado 3.

Fonte: O autor (2022) com base em Youtube (2022)

Mediante a um olhar atento à Figura 11, evidenciamos diversos usos e efeitos dos elementos da direção de arte. Podemos considerar que o espaço é estreito, visto que se situa em um beco sem saída conforme o *frame* anterior, retratado na Figura 7. Sendo assim, conforme os estudos de Barnwell (2004), Butruce (2017) e LoBrutto (2002), é possível inferir novamente que há, no espaço e na arquitetura retratadas, sensações claustrofóbica e angustiante sobre os espectadores, na medida em que o amigo de Bala encontra-se encurralado pelo policial, estabelecendo atmosfera e sentidos para a narrativa. Pode também se relacionar não só com espectador, como também com o próprio Nego Bala, visto que Hamburguer (2014) e Barnwell (2004) propõe o cenário com papel de caracterizar os personagens, gerando relações visuais, como a chuva e sua tristeza pela morte de seu amigo, ou também o próprio beco esfumaçado e escuro, como uma lembrança angustiante guardada em sua memória.

Podemos reparar que não é claramente visível o figurino do policial, em virtude da escuridão. Entretanto, através de um olhar panorâmico do figurino e do contexto, proposto por Takeuchi (2017), percebemos a força que o contexto carrega,

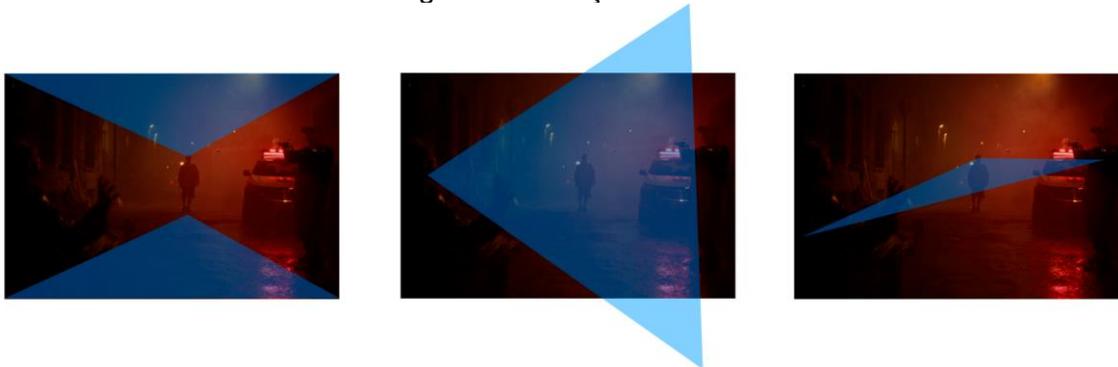
destacando que o personagem está ao lado da viatura e com uma arma em mãos apontada ao amigo de Nego Bala, com isso, possibilitando discernirmos que é um policial fardado. Além disso, ao verificarmos que o figurino encontra-se todo preto e escondido pela sombra, segundo as possibilidades de caracterização de um personagem propostas por Hamburguer (2014) e LoBrutto (2002), as significações que carrega consigo conforme Junqueira (2017), e os estudos das cores de Barnwell (2004), Hamburguer (2014), LoBrutto (2002) e Shorter (2012), podemos interpretar que confere ao policial um papel sombrio e ameaçador, relacionando-o à morte e à maldade, ou também, novamente sugerindo uma anonimidade do Estado opressor.

Ao avaliarmos as cores presentes no *Frame* analisado 3, com sua carga expressiva representada através de sua extensão, distribuição e peso, conforme relata Barnwell (2004), Hamburguer (2014), LoBrutto (2002) e Shorter (2012), nos deparamos primeiramente com cores quentes, amarelo, laranja e vermelho, possibilitando uma leitura de que, conforme Nego Bala se aproxima da memória, através da gradação entre o amarelo e vermelho, o sentimento de alerta é intensificado, até chegarmos na cor preta, podendo simbolizar a morte. Conforme Shorter (2012), pela ausência de cores, emoções e sentimentos, ou até mesmo algo que Nego Bala deseja apagar, ou evitar, em suas memórias. Outra significação que podemos interpretar, baseando-nos na significação de LoBrutto (2002) para cores mornas como humanidade, é a possibilidade dos postes de luz que contém cores mornas representarem a humanidade, ao passo que depois do último poste de luz não exista humanidade, visto que há um assassinato. Além disso, levando em conta a capacidade simbólica da cor, proposta por Barnwell (2004), LoBrutto (2002) e Shorter (2012), é possível, também, analisar o reflexo da luz vermelha na poça de água, posicionado exatamente abaixo do guarda, possibilitando a associação simbólica da cor e sua textura ao sangue do amigo, derramado nos pés do guarda, de forma crítica.

Baseando-se nos estudos de Brown (2022), constatamos o uso de plano aberto no *frame* analisado, dado que não corta o corpo dos personagens em destaque, expondo informações relevantes na contextualização do espectador sobre o espaço e a narrativa. Para a angulação, podemos analisá-la através do olhar de Mercado (2011) e Mascelli (2010), julgando termos tanto como o uso de câmera objetiva, visto que somos um observador externo, como também uma angulação baixa, fornecendo novamente um jogo de poderes onde o policial é retratado com um maior controle sobre a situação e o amigo de Nego Bala frágil e indefeso.

A composição é novamente retratada a partir de uma organização visual entre os elementos que, conforme os estudos de Brown (2022) e Hoser (2018), garantem um equilíbrio entre os personagens e direcionam o olhar para o assunto principal, que, neste caso, é Nego Bala se aproximando, e posteriormente possibilitando a leitura do quadro, passando pelo guarda e amigo de Bala. Já, ao considerarmos os princípios presentes na Figura 11, que organizam os elementos na composição a fim de que se tenha uma harmonia visual, segundos os estudos de Brown (2022) e Mascelli (2010) podemos identificar unidade, equilíbrio, perspectiva linear, tamanho relativo, contrastes e direcionalidade, visto que temos um jogo de pesos, texturas, distribuições espaciais e outros efeitos sendo aplicados. Acerca das forças de organização visual que guiam nosso olhar na composição, estudadas por Brown (2022), podemos constatar (com exemplos na Figura 12): perspectiva linear que direciona o olhar para Nego Bala; Bordas, que destacam o guarda e o amigo de Nego Bala; Espaços positivo e negativos, que formam um triângulo composicional, que chega a sair do quadro, com Nego bala ao centro e que aponta para o amigo assassinado. Triângulos composicionais, formados tanto pelos espaços positivos e negativos, como também entre os personagens, de forma tridimensional;

Figura 12 - Forças visuais.



Fonte: O autor (2022) com base em Youtube (2022) e Brown (2022).

Ao analisarmos a contribuição da iluminação para a narrativa, podemos ressaltar além da atmosfera criada para retratar um beco escuro à noite, a forma como ela produz significados ao acontecimento. Conforme percebemos na Figura 11, por meio do contraste entre claro e escuro, podemos nos questionar o porquê do assassinato estar acontecendo em uma região escura do cenário, possibilitando a interpretação de que o policial está fazendo algo ilícito no escuro. Além disso, neste

caso podemos proporcionar ao escuro uma forte carga emocional, associando-o ao medo e incertezas.

Analisando a imagem através da semiótica, temos como primeiridade, novamente, a observação da imagem, livre de qualquer julgamento. Como secundidade temos: noite, luzes, amarelo, vermelho, laranja, preto, Nego Bala, jovem, policial, prédio, carro, arma, bala, poça de água e breu. Como terceiridade temos o que o *frame* analisado 3 representa: A brutalidade policial e saudades de um amigo.

Conforme a classificação dos signos, podemos considerar como ícone: noite, luzes, amarelo, vermelho, laranja, preto, Nego Bala, jovem, policial, prédio, carro, arma, bala, poça de água e nuvens ou neblina. Os índices são: o reflexo vermelho na poça de água que indica sangue, a bala voando que indica tiro e as mãos ao alto do jovem assassinado indicando que é inofensivo. Os símbolos são: Revólver que simboliza a violência e mãos ao alto que simboliza alguém que é inofensivo. Por fim, realizando uma semiose a partir dos diferentes signos observados, podemos inferir como signo geral do *frame*: A brutalidade policial e saudades de um amigo.

Outro fator relevante que podemos analisar é a trilha sonora dramática utilizada no momento do *frame* analisado 3 que, conforme Haussen (2009), Kalinak (2010), Pereira e Miranda (2016), Lanzoni (2013) e Souza (2005), tem relações complexas com as imagens: Define significados, levando o espectador a crer que ocorreu uma injustiça por parte da polícia; desperta emoções de angústia e tristeza; Cria uma atmosfera de que algo de ruim aconteceu; Contribui com os pensamentos de Nego Bala, de tristeza pela morte de seu amigo. Tudo isso em um âmbito subconsciente que nos leva a ter pena de Nego Bala e questionarmos a atuação da polícia. Sendo assim, podemos perceber, segundo Alves (2012) e Haussen (2009), o papel indispensável da música em um filme, proporcionando um potencial narrativo com grande carga expressiva.

Abordaremos o *frame* analisado 4, no qual expõe o momento em que Nego Bala conversa com sua versão criança no mesmo cenário da prisão, só que agora com natureza, expondo ensinamentos, motivações e propondo que nunca deixe de sonhar, conforme a Figura 13:

Figura 13 - *Frame* analisado 4.

Fonte: O autor (2022) com base em Youtube (2022).

Questionando a representação do cenário na Figura 13, a partir dos estudos de Butruce (2017), Hamburguer (2014) e Shorter (2012), podemos perceber que há uma ressignificação do centro socioeducativo, no qual agora observamos a presença de uma árvore ao centro, cobertura do chão frio de concreto por terra e plantas, e uma nuvem de cor azul ao redor das folhas da árvore que pode ser associada aos sonhos, visto que o céu com nuvens remetem aos sonhos no *frame* analisado 2, possibilitando a conclusão de que é um ambiente com vida e sonhos. Conforme os estudos de Barnwell (2004), Butruce (2017), LoBrutto(2002) e Shorter (2012), podemos afirmar que, por mais que seja um ambiente fechado, passa a transmitir calma e tranquilidade em virtude da presença natural. Segundo Hamburguer (2014) confere ao espaço a capacidade de representar o personagem, podemos considerar que este cenário representa metaforicamente a mente de Nego Bala, à medida que realiza uma conversa com seu eu interior.

Considerando o figurino do personagem que retrata Nego Bala quando criança e as diferentes significações que um figurino é capaz de carregar, segundos estudos de Junqueira (2017) e LoBrutto (2002), ao analisarmos a camiseta, percebemos que

ela é de um tamanho muito maior que o normal para o personagem. Com isso, podemos inferir que possa ser uma forma de crítica que o lugar de uma criança não é em um centro socioeducativo, ou também que sua passagem pelo centro socioeducativo não o serviu, ao passo que conforme a camiseta não o serve, o sistema também não.

Acerca das cores e seus significados, conforme proposto por LoBrutto (2002) e Shorter (2012), podemos perceber uma ressignificação, semelhante à análise da Figura 10, onde o azul passa a ser representado como serenidade e calma, além do uso de novas cores como verde, podendo representar vida e florescimento, e marrom, podendo representar terra, raízes e lar.

Conforme os diferentes tipos de planos, propostos por Brown (2022) e Mascelli (2010), podemos identificar o uso de plano aberto para contextualizar a ressignificação do centro socioeducativo. Já para a angulação, podemos perceber o contraste com a forma que foi utilizada na Figura 8, segundo Mercado (2011), temos uma angulação no nível do olho, estabelecendo assim um equilíbrio de forças. Podemos verificar também o uso de câmera objetiva, conforme Mascelli (2010).

Podemos perceber ao analisarmos os princípios composicionais propostos por Brown (2022) e Mascelli (2010), que existe equilíbrio e unidade na organização da composição, providenciados pela disposição simétrica dos elementos visuais e igualdade na altura relativa dos personagens, transmitindo sensações de tranquilidade e plenitude. Como outros princípios presentes que atuam também como forças de organização visual, conforme estudado Brown (2022) e Mascelli (2010), podemos reparar também o artifício de perspectiva linear e linhas presentes na estrutura do espaço que direcionam o olhar para a árvore e para as duas versões de Nego Bala. Outras forças de organização visual que podemos constatar são, novamente, os triângulos composicionais, formados pela perspectiva linear, que direcionam o olhar ao centro do quadro, e espaços positivos e negativos, localizados na sombra das 4 arestas do *frame*.

A iluminação pode ser analisada através dos contrastes, apontado por Hoser (2018) proporcionados entre as áreas em destaque e as áreas sombreadas, visto que há uma ênfase maior sobre a presença natural no cenário. Além disso, podemos apontar também o uso da iluminação como forma de separação dos personagens e o fundo, exposto por Brown (2022) visto que na parte superior deles há uma fonte de luz forte que destaca-os do fundo e na parte inferior há uma sombra e fonte de luz

sobre o chão que o separa dos personagens, possibilitando também uma maior profundidade à imagem, conforme apresentado por Landau (2014).

A partir de uma análise semiótica da imagem, temos: como primeiridade o ato de observar a imagem, sem qualquer julgamento; Como secundidade árvore, centro socioeducativo, Nego Bala adulto, Nego Bala criança, terra, raízes, portas, luz, azul, uniforme; Como terceiridade temos o que o *Frame* analisado 4 representa: a luta interna de Nego Bala.

Partindo para a classificação dos diferentes signos presentes, temos, como ícone: árvore, prisão, Nego Bala adulto, Nego Bala criança, terra, raízes, portas, luz, cor azul e uniforme. Como índice, temos portas indicando caminhos, árvore indicando vida e alma, terra e raízes indicando origens, luz indicando sabedoria, conversa indicando comunicação e nuvem indicando sonho. Como símbolos, temos uma cadeira que remete o ato de sentar e natureza que simboliza a vida. Por fim, realizando uma semiose a partir dos diferentes signos observados, podemos inferir como signo geral do *frame*: a batalha interna de Nego Bala.

O diálogo de Nego Bala, segundo Pereira e Miranda (2016), é utilizado neste momento do filme para sustentar a narrativa e sentimentos, ideias e ações expressas por Nego Bala. A partir das considerações de Alves (2012), Haussen (2009), Kalinak (2010), Pereira e Miranda (2016) e Souza (2005), podemos destacar também o uso da trilha sonora musical para enriquecer o diálogo de Nego Bala, providenciando um tom emocional que leva o espectador a se aproximar de Nego Bala e expressar sentimentos de êxtase, através da compreensão de sua batalha e inferência de um momento de superação.

Por fim, destacamos que a escolha dos 4 *frames* analisados foi baseada em uma escolha dos *frames* que representam os 4 momentos principais do filme musical “Sonho” (BERNARDT, 2021): o centro socioeducativo, os sonhos, a morte do amigo de Nego Bala e a conversa de Nego Bala e sua versão criança.

Tendo finalizado a análise dos 4 *frames* do filme musical “Sonho” (BERNARDT, 2021), apresentaremos uma panorama geral dos signos presentes em cada *frame* analisado, expostos a partir do Quadro 1, a fim de que possamos identificar o signo único do filme em sua totalidade.

5.5. FILME SONHO COMO SIGNO ÚNICO

A seguir, apresentamos o Quadro 1 com os signos identificados em cada *frame* analisado no subcapítulo anterior:

Quadro 1 - Signo dos *frames* analisados.

	Ícones	Índices	Símbolos
<i>Frame 1</i>	prisão, reformatório, detentos, guarda, figurinos, celas, chão de concreto, e cor azul	Posição dos detentos indicando medo ou repressão; policial indicando autoridade; chão e paredes de concreto indicando dureza; grades indicando reclusão; escuro indicando omissão.	Guarda; grades.
<i>Frame 2</i>	Cor azul; cor branca; céu; nuvem.; criança; vestido; princesa; coroa; tranças; maquiagem.	Nuvem e céu indicando ato de sonhar; vestidos e coroa indicando princesa.	Coroa; nuvens.
<i>Frame 3</i>	Noite; luzes; amarelo; vermelho; laranja; preto; Nego Bala; jovem; policial; prédio; carro; arma; bala; poça de água; nuvens ou neblina.	Reflexo vermelho na poça de água indicando sangue; bala voando indicando tiro; mãos ao alto do jovem assassinado indicando que é inofensivo.	Revólver; mãos ao alto.
<i>Frame 4</i>	Árvore; prisão; Nego Bala adulto; Nego Bala criança; terra; raízes; portas; luz; cor azul; uniforme.	Portas indicando caminhos; árvore indicando vida e alma; terra e raízes indicando origens; luz indicando sabedoria; conversa indicando comunicação; nuvem indicando sonho.	Cadeira; natureza.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

A partir do panorama de signos presentes nos *frames* analisados do filme, podemos perceber que existe a predominância de 3 elementos: a cor azul, nuvens ou neblinas e prisão. A partir desses três elementos, permitiu realizar uma semiose geral, resultando em um signo único para o filme musical: Sonho como forma de liberdade.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo geral avaliar elementos de direção de arte, direção de fotografia e semiótica presentes no filme musical autobiográfico “Sonho” (BERNARDT, 2021) e compreender como a direção de arte e direção de fotografia contribuem para essa narrativa. Para isso, foram definidos os seguintes objetivos específicos: identificar os diferentes elementos da direção de arte e compreender seus efeitos sobre a imagem, a narrativa e o espectador; identificar os diferentes elementos da direção de fotografia e compreender seus efeitos sobre a imagem, a narrativa e o espectador; compreender como os elementos visuais da direção de arte interagem entre si; compreender como os elementos visuais da direção de fotografia interagem entre si; compreender os estudos de semiótica Peirceana a partir dos estudos de Santaella (2008); compreender como analisar os signos de uma imagem a partir da semiótica; caracterizar videoclipes e filmes musicais; compreender como o filme “Sonho”(BERNARDT, 2021) pode ser considerado um filme musical; compreender como a música “Sonho” (COALA RECORDS, 2021), de Nego Bala, e sua letra contribuem com a representatividade; e compreender como o filme musical “Sonho” (BERNARDT, 2021) pode ser usado como recurso de representação. Os capítulos teóricos foram desenvolvidos a partir dos objetivos específicos, com o intuito de resolver o problema de pesquisa.

Os capítulos teóricos contribuíram, através dos métodos de pesquisa bibliográfica e documental, para alcançar os objetivos específicos, configurando ao trabalho uma abordagem qualitativa. Inicialmente pudemos identificar alguns os diferentes elementos manipulados pela direção de arte, como espaço, figurino e cor, e também alguns dos elementos manipulados de direção de fotografia, como planos, ângulos, composição e iluminação, compreendendo que seus efeitos sobre a imagem, a narrativa e o espectador vão além do simples embelezamento: conferem à imagem uma carga emocional e sensorial; contribuem com a narrativa; contextualizam os personagens; promovem a reflexão; e conduzem a leitura e interpretação dos espectadores. Pudemos avaliar também a interação entre os elementos visuais da direção de arte, como também a interação entre os elementos visuais da direção de fotografia, compreendendo que devem ser pensados tanto individualmente quanto coletivamente, visto que através das diferentes combinações podemos ter diferentes resultados.

Através dos estudos de Santaella (2008) acerca de semiótica Peirceana compreendemos o modo como os fenômenos aparecem à nossa consciência, classificados nos níveis de primeiridade, secundidade e terceiridade, tal como a classificação dos tipos de signos em ícone, índice e símbolo e a semiose entre os signos, resultando em um novo signo único. Além disso, foi possível compreender a aplicação do estudo semiótico em imagens, diferenciando os diferentes signos presentes e realizando uma semiose para ter um signo único da imagem.

Compreendemos, também, o contexto, definição e características de som, filmes musicais e videoclipes, além de identificar o potencial representativo da música e o potencial de conscientização de filmes, verificando suas aplicabilidades na música “Sonho” (COALA RECORDS, 2021) e no filme “Sonho” (BERNARDT, 2021) de Nego Bala.

Após o referencial teórico, fizemos a análise do filme musical “Sonho” (BERNARDT, 2021) a partir de 4 *frames*, analisando a direção de arte, direção de fotografia, semiótica e aspectos musicais. Realizamos, também, uma análise sónica dos diferentes tipos de signos presentes nos 4 *frames* escolhidos para identificar quais signos predominam. Por fim, realizamos uma semiose entre os signos predominantes, azul, nuvem e prisão, concluindo que o signo único da obra é: Sonho como forma de liberdade.

Podemos concluir com a presente análise que - para a área da comunicação - é possível, através das diferentes técnicas de direção de arte e direção de fotografia, carregar uma imagem com significados e expressões, providenciando uma maior riqueza de detalhes sobre uma obra audiovisual. Sendo assim, podemos perceber que a imagem é criada de forma que possibilita uma série de significações, contribuindo diretamente com a narrativa e interpretação da história.

Não é apenas nos *frames* analisados que podemos observar os elementos de direção de arte e direção de fotografia trazidos pelo referencial. Podemos observar, ao assistirmos outros momentos deste filme que há a utilização de diversos referenciais abordados neste estudo, não só imagéticos, como também sonoros, servindo como sugestão para objeto de futuras pesquisas.

O autor, que almeja tornar-se diretor cinematográfico, sendo cinéfilo, atuando atualmente no mercado publicitário como editor de vídeos, conclui o trabalho tendo reforçado suas convicções de que uma primorosa direção de arte, bem como uma apurada direção de fotografia, enriquecem de forma substantiva a qualidade de uma

obra fílmica, tendo compreendido a importância do estudo de filmes musicais a partir da semiótica para a comunicação, agregando conhecimentos para sua área de atuação.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Bernardo Marquez. Trilha Sonora: o cinema e seus sons. **Novos Olhares**, v. 1, n. 2, p. 90-95, 14 mar. 2013. Universidade de Sao Paulo, Agencia USP de Gestao da Informacao Academica (AGUIA). Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/55404>. Acesso em: 9 jun. 2022.
- ANTUNES, Pedro. **Nego Bala: 'Sobrevivi para protagonizar minha própria história'**. UOL, 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/colunas/pedro-antunes/2021/11/24/nego-bala-sobrevivi-para-protagonizar-minha-propria-historia.htm>. Acesso em: 11 jun. 2022.
- BERNARDT, Douglas R. **Nego bala - "Sonho"**. Vimeo. 2022. Disponível em: <https://web.whatsapp.com/>. Acesso em: 9 jun. 2022.
- BROWN, BLAIN. **CINEMATOGRAPHY: THEORY AND PRACTICE: IMAGE MAKING FOR CINEMATOGRAPHERS AND DIRECTORS**. 3 ed. Routledge, 2016.
- COALA RECORDS. **Da boca do lixo**. Nego bala, Spotify. 2021. Disponível em: <https://open.spotify.com/album/5PF9qfgWLH1fyI8IH0WYT8?si=yt1DBKURRWi-EtlxPltSsg&nd=1>. Acesso em: 9 jun. 2022.
- CORRÊA, Laura Josani Andrade. Breve história do videoclipe. *In: VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO CENTRO-OESTE*, n. 8. Anais [...] Cuiabá, 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2007/resumos/r0058-1.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2022.
- CROSLAND, Alan. **O cantor de Jazz**. 1927. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0018037/>. Acesso em: 9 jun. 2022.
- ARAUJO, Nicole Barbosa de. **JUVENTUDE E RESISTÊNCIA: o funk como forma de expressão dos(das) jovens da periferia**. 2018. 108 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Serviço Social, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/21136>. Acesso em: 09 jun. 2022.
- BARNWELL, Jane. **PRODUCTION DESIGN: architects of the screen**. New York: Wallflower Press, 2004.
- BARROS, Antonio Teixeira de; JUNQUEIRA, Rogério Diniz. A elaboração do projeto de pesquisa. *In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*. São Paulo: Atlas, 2005. Cap. 2. p. 32-50.
- BROWN, Blain. **Cinematography: theory and practice**. 4 ed. Abingdon: Routledge, 2022.

BUTRUCE, Débora. A DIREÇÃO DE ARTE NO CINEMA BRASILEIRO. *In*: BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo (org.). **A direção de arte no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2017. p. 12-17.

BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. **A DIREÇÃO DE ARTE E A IMAGEM CINEMATOGRAFICA**: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990. 2005. 227 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação, Imagem e Informação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2005. Disponível em: <https://silo.tips/download/debora-lucia-vieira-butruce-a-direao-de-arte-e-a-imagem-cinematografica-sua-inse>. Acesso em: 9 jun. 2022.

CARDOSO, Ciro Flamarion. Apontamentos iniciais para a semiótica de um gênero: o filme musical. **Esboços - Revista do Programa de Pós-Graduação em História da Ufsc**, v. 19, n. 27, p. 32-54, 9 nov. 2012. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/esbocos/article/view/2175-7976.2012v19n27p32>. Acesso em: 9 jun. 2022.

CARVALHO, Claudiane. Sinestesia, Ritmo e Narratividade: interação entre música e imagem no videoclipe. **Ícone**, v. 10, n. 1, p. 100-114, 6 jul. 2008. Revista Icone. <http://dx.doi.org/10.34176/icone.v10i1.230115>. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/icone/article/view/230115#:~:text=A%20chave%20de%20acesso%20ao,ritmo%20musical%20e%20ritmo%20imag%C3%A9tico>. Acesso em: 09 jun. 2022.

CONTER, Marcelo Bergamin; KILPP, Suzana. Videoclipe: da canção popular à imagem-música. **Rumores**, v. 1, n. 2, p. 1-14, 25 jun. 2008. Universidade de Sao Paulo, Agencia USP de Gestao da Informacao Academica (AGUIA). Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51116>. Acesso em: 17 jun. 2022.

CORRÊA, Laura Josani Andrade. Breve história do videoclipe. *In*: VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO CENTRO-OESTE, n. 8. Anais [...] Cuiabá, 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2007/resumos/r0058-1.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2022.

FACINA, Adriana. "NÃO ME BATE DOUTOR": FUNK E CRIMINALIZAÇÃO DA POBREZA. *In*: V ENECULT - QUINTO ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, n. 5. 2009. Anais [...] Salvador: Faculdade de Comunicação/UFBA, 2009. 10 p. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/enecult2009/19190.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2022.

FANTIN, Mônica. MÍDIA-EDUCAÇÃO E CINEMA NA ESCOLA. **Teias**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 15-16, p. 1-13, jan. 2007. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/24008>. Acesso em: 9 jun. 2022.

FARO, Paula. Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas. **Rumores**, v. 4, n. 8, p. 1-23, 6 dez. 2010. Universidade de Sao Paulo, Agencia USP de Gestao

da Informacao Academica (AGUIA). Disponível em:
<https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51215>. Acesso em: 9 jun. 2022.

FERREIRA, Mauro. **Nego Bala dispara álbum 'Da Boca do Lixo' com músicas que inventariam as batalhas e os sonhos do MC paulistano**. G1 Globo, 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/musica/blog/mauro-ferreira/post/2021/11/24/nego-bala-dispara-album-da-boca-do-lixo-com-musicas-que-inventariam-as-batalhas-e-os-sonhos-do-mc-paulistano.ghtml>. Acesso em: 11 jun. 2022.

FONSECA JÚNIOR, Wilson Corrêa da. Análise de conteúdo. *In*: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005. Cap. 18. p. 280-3030.

FONTES, Elisa. **MC Nego Bala triunfa o sonho de revolucionar o funk**. TERRA, 2022. Disponível em: <https://www.terra.com.br/comunidade/visao-do-corre/pega-a-visao/mc-nego-bala-triunfa-o-sonho-de-revolucionar-o-funk,4aa364aba04faccd1f490d51167b6df5rt22xl4h.html>. Acesso em: 11 jun. 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOWERS, Bruce. **Queen: bohemian Rhapsody**. 1975. Disponível em:
<https://www.imdb.com/title/tt0168526/>. Acesso em: 9 jun. 2022.

GUSTAVO SOUZA, 2., 2006, Salvador. **CULTURAS URBANAS PERIFÉRICAS NO DOCUMENTÁRIO BRASILEIRO: FUNK, HIP-HOP E SAMBA**. Salvador: Cult, 2006. 11 p. Disponível em: http://www.cult.ufba.br/enecul2006/gustavo_souza.pdf. Acesso em: 9 jun. 2022.

HALL, Brian. **UNDERSTANDING CINEMATOGRAPHY**. Marlborough: The Crowood Press, 2015.

HAMBURGUER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Senac São Paulo, 2014. 420 p.

HAUSSEN, Luciana. SOM, CÂMERA, AÇÃO: a relevância do som na história do cinema. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 13, n. 20, p. 17-22, 12 mar. 2009. Disponível em:
<https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/famecos/article/view/4823>. Acesso em: 9 jun. 2022.

HOOPEL, Tom. **Los miserables**. 2012. Disponível em:
https://www.imdb.com/title/tt1707386/?ref=fn_al_tt_1. Acesso em: 9 jun. 2022.

HOSER, Tania. **Introduction to Cinematography: learning through practice**. New York: Routledge, 2018.

JANOTTI JUNIOR, Jeder. Dos Gêneros musicais aos cenários musicais: uma viagem da cidade de deus à lapa a partir das canções de mv bill e marcelo d2. **Eco-**

Pós, Rio de Janeiro, v. 3, n. 1, p. 57-72, abr. 2009. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/1095/1035. Acesso em: 9 jun. 2022.

JANOTTI JÚNIOR, Jeder; SOARES, Thiago. O videoclipe como extensão da canção: apontamentos para análise. **Galáxia**, São Paulo, n. 15, p. 91-108, 30 set. 2007. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=399641241007>. Acesso em: 9 jun. 2022.

JOLY, Martine. **INTRODUÇÃO À ANÁLISE DA IMAGEM**. Campinas: Papirus, 1996.

JUNQUEIRA, Thales. DIREÇÃO DE ARTE EM CINEMA: leituras de um espaço. *In*: BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo (org.). **A direção de arte no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2017. p. 150-157.

KALINAK, Kathryn. **Film Music**: a very short introduction. New York: Oxford University Press, 2010.

LANDAU, David. **Lighting for Cinematography**: a practical guide to the art and craft of lighting for the moving image. London: Bloomsbury Publishing, 2014.

LANDIS, John. **Thriller**. 1983. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0088263/?ref=fn_al_tt_3. Acesso em: 9 jun. 2022.

LANZONI, Pablo Alberto. Para além das imagens: aproximações e apropriações entre cinema e música. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, v. 18, n. 29, p. 43-51, jul. 2013. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/13268>. Acesso em: 9 jun. 2022.

LESSA, Ingrid Medeiros; GOMES, Isaias Costa; FREITAS, André Luis Castro de. O funk como um gênero musical visto com os maus olhos pela sociedade. **Remea - Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**, v. 39, n. 1, p. 307-327, 14 abr. 2022. Lepidus Tecnologia. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/remea/article/view/12722>. Acesso em: 9 jun. 2022.

LESTER, Richard. **A Hard Day's Night**. 1964. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0058182/?ref=fn_al_tt_1. Acesso em: 9 jun. 2022.

LOBRUTTO, Vincent. **The filmmaker's guide to production design**. New York: Allworth Press, 2002.

MASCELLI, Joseph V. **Os cinco Cs da cinematografia**: técnicas de filmagem. São Paulo: Summus Editorial, 2010.

MERCADO, Gustavo. **THE FILMMAKER'S EYE**: learning (and breaking) the rules of cinematic composition. Kidlington: Elsevier, 2011.

MOURA, Rayane. **“Da Boca do Lixo”**: Em disco de estreia, Nego Bala transforma o sonho da liberdade em música. Kondzilla, 2021. Disponível em:

<https://kondzilla.com/m/da-boca-do-lixo-em-disco-de-estreia-nego-bala-transforma-o-sonho-da-liberdade-em-musica>. Acesso em: 11 jun. 2022.

NEGO BALA. **SAIU família! "DA BOCA DO LIXO" está no ar!**, 2021. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CWqdpt1L5->. Acesso em: 9 jun. 2022.
W/NOGUEIRA, Amanda. **Febem, crack e Paulo Freire: A jornada de Nego Bala pelo funk consciente**. UOL, 2019. Disponível em: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2019/08/06/morador-da-cracolandia-leitor-de-paulo-freire-o-funk-consciente-de-nego-bala.htm>. Acesso em: 11 jun. 2022.

PAULA, Luciane de; SERNI, Nicole Mioni. A vida na arte: a verbivocovisualidade do gênero filme musical. **Raído**, v. 11, n. 25, p. 178-201, 11 jul. 2017. Universidade Federal de Grande Dourados. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/Raido/article/view/6507>. Acesso em: 9 jun. 2022.

PEREIRA, Kira; MIRANDA, Suzana Reck. Tão longe é aqui e a música dos ruídos: aproximações teóricas sobre aspectos do som no cinema contemporâneo. **Rebeca - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual**, v. 5, n. 1, p. 170-188, 31 jul. 2016. Disponível em: <https://rebeca.emnuvens.com.br/1/article/view/265>. Acesso em: 9 jun. 2022.

PEREIRA, Luiz Fernando. SOBRE A DIREÇÃO DE ARTE. In: BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo (org.). **A direção de arte no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2017. p. 130-140.

PULTA TAKES. **Pulta takes com Doug Bernardt – Nego Bala / Sonho**. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZG10v55H6lo&t=1509s>. Acesso em: 9 jun. 2022.

RODRIGUES, Robson. **Videoclipes marcaram a história da música e continuam a ser fundamentais**. Correio Braziliense. 2019. Disponível em: https://www.correio braziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/06/05/interna_diversao_arte,760215/videoclipes-marcaram-a-historia-da-musica-e-continuam-a-ser-fundamenta.shtml. Acesso em: 9 jun. 2022.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1997.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. 27 ed. São Paulo: Brasiliense, 2008.

SCANSANI, Andréa C.. Visualizações da matéria fílmica: a imagem cinematográfica em camadas. In: TEDESCO, Marina Cavalcanti; OLIVEIRA, Rogério Luiz (org.). **Cinematografia: expressão e pensamento**. Curitiba: Appris, 2019. p. 17-36.

SHORTER, Georgina. **DESIGNING FOR SCREEN: production design and art direction explained**. Marlborough: The Crowood Press, 2012.

SILVA, Daniel Reis; HENRIQUES, Marcio Simeone. Relações públicas no cinema: o uso de filmes e séries como recursos didáticos. **Organicom**, v. 17, n. 32, p. 86-95,

10 jun. 2020. Universidade de Sao Paulo, Agencia USP de Gestao da Informacao Academica (AGUIA). <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2238-2593.organicom.17.167009>. Acesso em: 09 jun. 2022.

SOUZA, Christine Veras de. **O SHOW DEVE CONTINUAR**: o gênero musical no cinema. 2005. 307 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Visuais, Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/VPQZ-73QQU9/1/disserta_o_completa_christine_veras.pdf. Acesso em: 9 jun. 2022.

STUMPF, Ida Regina C. Pesquisa bibliográfica. *In*: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005. Cap. 3. p. 51-61.

TAKEUCHI, Teresa Midori. NOTAS SOBRE O FIGURINO NO CINEMA BRASILEIRO: do novo ao novíssimo. *In*: BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo (org.). **A direção de arte no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2017. p. 116-126.

TAYMOR, Julie. **Across the Universe**. 2007. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0445922/?ref_=fn_al_tt_1. Acesso em: 9 jun. 2022.

TRAVEVAN SIJLL, Jennifer. **Narrativa Cinematográfica**: contando histórias com imagens em movimento. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2017.

YIN, Robert K. **Pesquisa qualitativa**: do início ao fim. Porto Alegre: Penso, 2016.