

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

JOÃO VICTOR FONTOURA CARVALHO

ENTRE SONHOS E PESADELOS:
A INFLUÊNCIA DO SURREALISMO E EXPRESSIONISMO
NA DIREÇÃO DE ARTE DO METALLICA

Porto Alegre
2023

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

JOÃO VICTOR FONTOURA CARVALHO

ENTRE SONHOS E PESADELOS:
A INFLUÊNCIA DO SURREALISMO E EXPRESSIONISMO
NA DIREÇÃO DE ARTE DO METALLICA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda pela Escola de Comunicação, Artes e Design – Famecos da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador

Prof. Dr. Ticiano Ricardo Paludo

Porto alegre

2023

RESUMO

O objetivo desta monografia é analisar e compreender como a direção de arte influenciada pelo expressionismo alemão e o surrealismo no cinema são empregadas nos videoclipes da banda Metallica, "*The Unforgiven*" e "*Enter Sandman*", examinando sua contribuição para a narrativa visual e a experiência do espectador. O trabalho é de caráter qualitativo e do tipo exploratório e utiliza como técnicas a pesquisa bibliográfica, documental e a análise de conteúdo. A fundamentação teórica é baseada, principalmente, nos estudos de Muggiati (1985), Janotti Jr. (1997), Leão (1997), Janotti Jr. (2004), Butruce (2005), Martin (2005), Carvalho (2006), Dias (2007), Carvalho (2008), Comfort (2010), Soares (2012), Moretti (2012), Wall (2012), Merheb (2013), Hamburger (2014), Garcia (2014), Canizal (2015), Cánepa (2015), Costa (2015), Butruce (2017), Finotti (2019), Alonso (2019) e Ballerini (2020). Após análise de três *frames* dos videoclipes selecionados, foi possível compreender como o Metallica incorporou as influências do expressionismo alemão e surrealismo na direção de arte. A análise detalhada dos *frames* revelou que, enquanto "*Enter Sandman*" utiliza uma abordagem surrealista, "*The Unforgiven*" alinha-se ao expressionismo alemão, destacando a importância da utilização de referências como elementos que enriquecem uma narrativa audiovisual.

Palavras-chave: Comunicação; Direção de Arte; Videoclipe; Metallica; Cinema; Surrealismo; Expressionismo.

ABSTRACT

The aim of this monograph is to analyze and comprehend how art direction influenced by German Expressionism and Surrealism in cinema is employed in the music videos of the band Metallica, specifically "*The Unforgiven*" and "*Enter Sandman*", examining their contribution to visual narrative and the viewer's experience. The study is qualitative and exploratory, employing bibliographic and documentary research, as well as content analysis as research techniques. The theoretical framework is primarily based on the works of Muggiati (1985), Janotti Jr. (1997), Leão (1997), Janotti Jr. (2004), Butruce (2005), Martin (2005), Carvalho (2006), Dias (2007), Carvalho (2008), Comfort (2010), Soares (2012), Moretti (2012), Wall (2012), Merheb (2013), Hamburger (2014), Garcia (2014), Canizal (2015), Cánepa (2015), Costa (2015), Butruce (2017), Finotti (2019), Alonso (2019), and Ballerini (2020). After analyzing three frames from the selected music videos, it was possible to understand how Metallica incorporated influences from German Expressionism and Surrealism into art direction. The detailed analysis of the frames revealed that while "*Enter Sandman*" employs a Surrealist approach, "*The Unforgiven*" aligns with German Expressionism, emphasizing the importance of using references as elements that enrich an audiovisual narrative.

Keywords: Communication; Art Direction; Music Video; Metallica; Cinema; Surrealism; Expressionism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - " <i>Dickson's greeting</i> " (1891).....	15
Figura 2 - " <i>Viste sous-marine du Maine</i> " (1898), de Georges Méliès.....	16
Figura 3 - Cena de "Harry Potter e as Relíquias da Morte: Parte 2" (2011), dirigido por David Yates.....	17
Figura 4 - Cena de "Orgulho e Preconceito" (2005), dirigido por Joe Wright.	19
Figura 5 - Cena de "Barbie" (2023), dirigido por Greta Gerwig.....	20
Figura 6 - Cena de "Coringa" (2019), dirigido por Todd Phillips.	21
Figura 7 - Metallica na época de seu quarto álbum de estúdio " <i>...And Justice for All</i> " (1988).	34
Figura 8 - Show do Ramones em 1981 na cidade de Boston.	35
Figura 9 - Cena de "O Gabinete do Dr. Caligari" (1920), de Robert Wiene.	40
Figura 10 - Cena de "Nosferatu" (1922), de Friedrich Wilhelm Murnau.....	40
Figura 11 - Cena de "Metrópolis" (1927), de Fritz Lang.....	41
Figura 12 - "A Persistência da Memória" (1931), obra de Salvador Dalí.....	43
Figura 13 - Cena de "A concha e o Clérigo" (1928), de Germaine Dulac.	45
Figura 14 - Cena de "Um Cão Andaluz" (1929), de Luis Buñuel.	45
Figura 15 - Mosaico Cena de "Cidade dos Sonhos" (2002), de David Lynch.....	46
Figura 16 - Capa do " <i>The Black Album</i> ".	54
Figura 17 - Mosaico de frames da cena inicial de " <i>The Unforgiven</i> "......	57
Figura 18 - <i>Frame</i> analisado 1.	58
Figura 19 - Cena de "O Gabinete do Dr. Caligari" (Wiene, 1920).....	58
Figura 20 - <i>Frame</i> analisado 2.	59
Figura 21 - <i>Frame</i> analisado 3.	60
Figura 22 - Cena de " <i>Nosferatu</i> " (Murnau, 1922).	61
Figura 23 - <i>Frame</i> do protagonista morto diante à luz.....	62
Figura 24 - Mosaico de <i>frames</i> da cena inicial de " <i>Enter Sandman</i> ".	66
Figura 25 - <i>Frame</i> analisado 1.	67
Figura 26 - <i>Frame</i> analisado 2.	69
Figura 27 - <i>Frame</i> analisado 3.	70

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. AUDIOVISUAL	8
2.1. BREVE ORIGEM DO AUDIOVISUAL	9
2.2. DIREÇÃO DE ARTE	14
2.3. VIDEOCLIFE	21
2.4. NOÇÕES BÁSICAS DE CONSTRUÇÃO DE UM VIDEOCLIFE	24
3. MÚSICA + MOVIMENTOS CINEMATOGRAFICOS	27
3.1. BREVE ORIGEM DO <i>ROCK AND ROLL</i>	28
3.2. <i>HEAVY METAL</i>	32
3.3. EXPRESSIONISMO ALEMÃO NO CINEMA	37
3.4. SURREALISMO NO CINEMA	41
4. METODOLOGIA, OBJETOS E ANÁLISES	46
4.1. METODOLOGIA	46
4.2. METALLICA E ANÁLISES	49
4.3. ANÁLISES	52
4.4. “ <i>THE UNFORGIVEN</i> ”	53
4.5. “ <i>ENTER SANDMAN</i> ”	62
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	71
6. REFERÊNCIAS	75

1. INTRODUÇÃO

A indústria audiovisual tem sido uma parte essencial da cultura contemporânea, moldando nossa percepção de realidade e emoção. A sua evolução, desde o cinema mudo até o auge da tecnologia digital, trouxe consigo uma transformação notável na forma como histórias são contadas e experiências são compartilhadas. Dentro desse vasto universo, a direção de arte desempenha um papel crucial, sendo a força criativa responsável por construir mundos visuais, personagens e atmosferas que cativam o público. No contexto dessa expressão artística, o videoclipe se destaca como uma forma única e poderosa de narrativa visual. Como um subgênero do audiovisual, os videoclipes desafiam a criatividade e a técnica da direção de arte de maneira especial, já que têm a tarefa de traduzir uma música em imagens, muitas vezes contando histórias em poucos minutos.

Nas décadas de 1970 e 1990, o cenário musical testemunhou uma explosão de subgêneros dentro do *rock and roll*, com a criação de bandas icônicas que se consolidaram na história da música. Em meio a essa proliferação de estilos, o *heavy metal* se destacou com sua sonoridade caracterizada por ritmos acelerados e pesados, e, posteriormente, se ramificou em subgêneros ainda mais intensos e agressivos. Nesse cenário de músicas pesadas e aceleradas, surgiu uma banda que logo conquistaria reconhecimento mundial: Metallica.

O Metallica é uma das bandas de *heavy metal* mais icônicas e influentes da história da música. Formada em 1981 em Los Angeles, a banda é composta atualmente por James Hetfield (guitarra/vocal), Lars Ulrich (bateria/vocais), Kirk Hammett (guitarra) e Robert Trujillo (baixo/vocais). A música do Metallica é caracterizada por sua agressividade, letras poderosas e performances enérgicas. As letras abordam temas variados, incluindo emoções intensas como raiva e frustração, histórias de guerra e resistência à opressão, solidão, morte e questões sociais. Essa diversidade temática contribui para a riqueza e profundidade de sua música, conectando-se a uma ampla gama de emoções e experiências humanas.

A escolha do tema e da banda, Metallica, para este trabalho foi impulsionada pela junção única de minha paixão pelo *rock and roll* e *heavy metal*, gêneros musicais que me acompanham desde a infância, e também, pelo meu crescente interesse em cinema, através de filmes não tão convencionais e suas direções de arte. Com isso, neste trabalho iremos relacionar a direção de arte e os videoclipes,

destacando como as influências do surrealismo e do expressionismo alemão no cinema se manifestam nos vídeos musicais da banda Metallica "*The Unforgiven*" (MAHURIN, 1991) e "*Enter Sandman*" (ISHAM, 1991).

Para iniciarmos, iremos dissertar no segundo capítulo a evolução do audiovisual, desde o experimento de Eadweard J. Muybridge em 1878 até os marcos como a primeira exibição pública dos irmãos Lumière em 1895. Destacamos a contribuição de Alice Guy e George Méliès para a linguagem ficcional no cinema e também pioneiros como Edwin Porter, D.W. Griffith, Charles Chaplin e Buster Keaton são mencionados por suas inovações neste meio. Abordaremos movimentos cinematográficos na Europa entre guerras, como o surrealismo, a montagem soviética, o expressionismo alemão e o impressionismo francês, cada um influenciando a narrativa cinematográfica de maneiras distintas. Também destacaremos a transição do cinema mudo para o sonoro marcando uma nova era. Exploraremos a direção de arte no cinema, destacando seu papel fundamental na criação do ambiente visual de um filme. O capítulo contextualizará a evolução da direção de arte, citando os seus primeiros resquícios em 1891 até a formalização do cargo de diretor de arte em 1939 no filme "E o Vento Levou". A interação entre diretor e diretor de arte será discutida, ressaltando a importância de traduzir a narrativa em elementos visíveis. A cenografia, os figurinos e a maquiagem serão explorados como elementos cruciais na construção visual, com atenção especial à composição das cores e à iluminação, que desempenham papéis expressivos, simbólicos e na criação de atmosferas.

Também abordaremos nesse capítulo as origens do videoclipe, que remonta aos primórdios do cinema no século XX, onde a interseção de imagens e música começou a ganhar destaque. Desde suas raízes nas produções musicais em filmes animados das décadas de 1920 e 1930, a influência crucial do *rock and roll* nos anos 1950 até a ascensão da MTV nos anos 1980, que foi responsável pela solidificação desse formato de audiovisual.

Já no terceiro capítulo apresentaremos a breve origem do *rock and roll*, iniciando com as raízes do *blues* nas canções de trabalho durante a época da escravidão nos Estados Unidos, a ascensão do *rock and roll* nos anos 1950, através de cantores como Chuck Berry e Elvis Presley que desempenharam papéis significativos na popularização do gênero. O capítulo explora a transição do *rock and roll* para uma expressão mais profunda nos anos 1960, destacando o

surgimento do *folk rock*, a invasão britânica, liderada pelos Beatles, e a contraparte rebelde dos Rolling Stones também são discutidas, assim como o impacto do Velvet Underground ao explorar temas gráficos e o surgimento de bandas como The Doors e Jimi Hendrix, encerrando com o lendário festival de Woodstock em 1969, que marcou um ponto de virada na história da música. Também dissertaremos a origem do *heavy metal*, simplificando a sua personalidade e seu surgimento influenciado por bandas de *rock and roll* do final dos anos 1960. A origem do termo *heavy metal* será discutida e destacaremos a importância das bandas britânicas, como Led Zeppelin, Black Sabbath e Deep Purple, na definição do gênero nos anos 1970 e a sua consolidação como um movimento musical distinto em 1980, com o surgimento da *New Wave of British Heavy Metal*. O capítulo também falará sobre a emergência do *thrash metal* nos anos 1980, caracterizado pela sua música rápida e intensa, marcando uma divisão no *heavy metal*.

Também retomaremos ao cinema, contextualizando o expressionismo alemão no cinema, destacando seu florescimento nos anos 1920 após a Primeira Guerra Mundial, com sua estética visual fortemente influenciada pelo movimento artístico de mesmo nome, apresentando cenários abstratos, distorcidos, cores escuras e contrastantes. E, também falaremos sobre o movimento de vanguarda conhecido como surrealismo no cinema, enfatizando suas obras que se baseavam na associações de ideias desconexas e pela interpretação dos enigmas dos sonhos.

Por fim, no quarto capítulo iremos apresentar a metodologia aplicada ao trabalho, uma breve contextualização da história da banda Metallica e analisaremos três *frames* de cada videoclipe.

Passaremos agora para o segundo capítulo onde dissertaremos os aspectos fundamentais do início do audiovisual.

2. AUDIOVISUAL

Neste capítulo, iremos focar em cinco momentos impactantes para a evolução do Audiovisual: A sua breve origem, o cinema mudo americano, o Expressionismo Alemão, o Impressionismo Francês, Montagem Soviética, Surrealismo, a transição do cinema mudo para o sonoro e a Direção de arte.

Entenderemos como esses momentos transformaram o cinema como conhecemos hoje, através de seus avanços tecnológicos, mudanças na linguagem narrativa e cênica e seus estudos em técnicas de direção de arte.

Também iremos explorar no capítulo a criação e estrutura dos videoclipes, que representam um capítulo importante na história da cultura audiovisual. Esses curtas-metragens musicais se tornaram uma forma de arte distintamente moderna, transformando-se desde sua concepção até se tornarem uma mídia influente e inovadora na indústria.

Para fundamentarmos o desenvolvimento da linguagem audiovisual, usaremos como principal referência teórica os autores Martin (2005), Bordwell e Thompson (2013), Mascarello et al. (2015), Ballerini (2020) e Gerbase (2023).

Para discutirmos sobre a relação de direção de arte, utilizaremos os teóricos Xavier (1983), Butruce (2005), Martin (2005), Bordwell e Thompson (2013) e Hamburger (2014).

E por fim, em videoclipes utilizaremos os teóricos Janotti Jr. (1995), Machado (2001), Carvalho (2006) e Soares (2012).

2.1. BREVE ORIGEM DO AUDIOVISUAL

Em 1878, o fotógrafo inglês Eadweard J. Muybridge realizou e apresentou um experimento que pode ser considerado a ideia central e direta do cinema. Capturar e projetar imagens para outras pessoas. Como explica Ballerini (2020, p.16), “cinema é, basicamente, a projeção, para um coletivo de pessoas, de sequências de imagens em movimento”. Ainda segundo Ballerini (2020), Eadweard fotografou um cavalo em movimento utilizando 24 câmeras em que cada disparo ocorria em milésimos de segundos. A obra foi chamada de “*The Horse in Motion*” (no português, “O Cavalo em Movimento”), na qual ao ser projetada e vista em sequência, aparentava que o cavalo estava em constante movimento.

No entanto, foi em 28 de dezembro de 1895 que ocorreu o marco para a cinematografia mundial. A apresentação realizada pelos dois irmãos franceses, Auguste e Louis Lumière:

No Grand Café de Paris, numa sessão paga lotada com a alta sociedade francesa e a imprensa (demonstração pública do invento), os irmãos Lumière exibiram uma série de pequenos filmes, entre eles A

chegada do trem à estação, que ficou conhecido como o primeiro filme da história do cinema (Ballerini, 2020, p.17).

Segundo Gerbase (2023), os irmãos Lumière introduziram um método simples para criar filmes, que envolvia retirar o filme da câmera, revelá-lo com processos químicos e depois projetá-lo em uma sala escura. Esse processo foi chamado de *cinematographo*. O tempo que o filme passava na câmara, cerca de um minuto, correspondia ao tempo de exibição para o público. Ele também menciona conceitos modernos como a *tomada*, que inclui tudo o que a câmera grava desde o início até o desligamento, o *plano*, que representa uma sequência contínua de imagens em movimento, e a *cena*, que consiste em um grupo de planos que ocorrem no mesmo local e momento. Nos filmes dos irmãos Lumière, um filme consiste em uma única cena, formada por um único plano que representa a tomada da câmera.

Conforme explica Ballerini (2020), as pequenas filmagens dos irmãos eram como cenas documentais, e aponta que Alice Guy e George Méliès foram os responsáveis por uma linguagem ficcional no cinema. Guy, considerada a primeira diretora da história ao filmar “A Fada dos Repolhos” (1896), foi responsável pelo primeiro curta roteirizado na história, enquanto Méliès, por criar narrativas que acompanhavam uma construção visual um pouco mais elaborada para a época:

Méliès faz parte de um capítulo especial e dramático da história do cinema. É autor do curta Viagem à Lua (1902) e não só se tornou o pai da ficção científica no cinema – narrando as aventuras de exploradores que chegam ao satélite e encontram seus habitantes, com efeitos especiais primitivos, mas divertidíssimos – como também reforçou o contraponto aos irmãos Lumière. Estes viam um potencial de documentação e registro no cinema, enquanto Méliès enxergava o invento como um novo horizonte para narrar ficções, embora ainda referenciando o cinema (Ballerini, 2020, p.18).

Jean Mitry, referenciado por Martin (2005), indica que a virada de chave para o cenário da época em relação a montagem narrativa cinematográfica ocorreu partir do americano Edwin Porter, através dos filmes “*Life of an American Fireman*” (no português, “A Vida de Um Bombeiro Americano”), de 1902, e sobretudo “*The Great Train Robbery*” (no português, “O Grande Roubo do Trem”) de 1903. Para compreender o sentido da montagem cinematográfica, Gerbase (2023) explica que a montagem no cinema envolve a decisão de quando cortar uma cena e passar

para outra, em outras palavras escolher o momento certo para fazer essa transição entre planos, sendo essa decisão fundamental para a narrativa cinematográfica. No set o diretor fica responsável por indicar o ponto onde a filmagem deve ser interrompida, mas é o montador que, mais tarde, decide exatamente em que momento o primeiro plano será encerrado e substituído pelo segundo plano. Como relata Ballerini (2020), em “A vida de Um Bombeiro Americano” (PORTER, 1903), o cineasta usa a montagem para mostrar duas ações simultâneas: um bombeiro dormindo à esquerda da tela e seu sonho com uma mulher e uma criança à direita. Além disso, ele alterna cenas dentro do quarto com aquelas que ocorrem na rua, utilizando *closes* para destacar uma mão acionando o alarme de incêndio e planos que ajudavam a contar a história de maneira mais eficaz.

Bordwell e Thompson (2013) destacam que outro responsável por essa virada de chave relacionada a inovações linguísticas cinematográficas foi D.W. Griffith. Diretor de “O Nascimento de Uma Nação” (1915) e “Intolerância” (1916), é creditado por ter modificado o ritmo narrativo tornando-os complexos e rápidos, em dirigir os seus atores de formas inusitadas, por realizar montagens dinâmicas e rápidas e por posicionar a câmera em enquadramentos que filmassem em meio plano de conjunto e planos médios, com o objetivo de capturar as expressões faciais dos atores. Em complemento aos planos. Gerbase (2023) diz que o enquadramento no cinema é dinâmico devido ao movimento, e que há a possibilidade de que os elementos possam entrar ou sair do quadro, havendo variações de tamanho quando alguém se aproxima ou se afasta da câmera. Esses movimentos são comuns, classificando o enquadramento cinematográfico como flexível, permitindo essas mudanças ao longo das cenas.

Ballerini (2020) afirma que quando a linguagem *hollywoodiana* estava começando a se consolidar, surgiam dois talentos que se tornaram símbolos do cinema mudo mundial: Charles Chaplin e Buster Keaton. Chaplin se destacou pela sua atuação em que demonstrava extrema facilidade de transparecer expressividade, enquanto Keaton, se destacava pela sua expressividade discreta e atuações corporais. Através de filmes como “A general” (1926), “Marinheiro por Descuido” (1924) e “Sherlock Jr” (1924), Keaton desenvolve um humor corporal frenético, que acabou por influenciar diretamente desenhos animados da década de 1930, como “Pernalonga” e “Papa Léguas”, conforme Cavour e Gardnier (2018) apontam.

Mas segundo Ballerini (2020), Chaplin teve vantagens diante do seu concorrente pelo fato de ter total liderança em seus filmes. Além disso, após o seu filme “O Vagabundo” (1915), ele decide dar continuidade ao seu personagem ao invés de atuar em outros filmes desconexos, assim, valorizando a profundidade de suas narrativas, fato que o fez ter mais destaque na história.

Cavour e Gardnier (2018) ainda analisam que Buster Keaton teve um breve período de destaque, e suas produções que tiveram grande fama se deram entre 1923 e 1929, quando ele possuía liberdade de direção de suas obras. Seu declínio iniciou em circunstância da transição da época muda para a sonora dos filmes: “após o advento do som no cinema, uma série de problemas pessoais e um péssimo contrato com a MGM (um grande estúdio de Hollywood), Buster perdeu o domínio criativo sobre seus projetos, mas seguiu fazendo filmes (apenas como ator)” (Cavour; Gardnier, 2018, p.12).

De acordo com Cardoso (2022), juntamente com o desenvolvimento de uma linguagem narrativa hollywoodiana, surgiam movimentos de vanguarda cinematográficas na Europa no período entreguerras, inspirados nas vanguardas artísticas em desenvolvimento, que contribuíram para o cinema com os seus princípios filosóficos, políticos e estéticos são eles: o surrealismo, a montagem soviética, o expressionismo alemão e o Impressionismo francês. Para explicar o que define uma linguagem cinematográfica, Gerbase (2023) afirma que é a forma pela qual o cinema apresenta imagens e narrativas aos espectadores, influenciando como eles compreendem a origem e a perspectiva das cenas. As perspectivas são apresentadas através de dois modos de câmera, que são fundamentais para a linguagem cinematográfica, pois permitem aos diretores escolherem como desejam que o público interprete as cenas e se conecte com os personagens:

Câmera Objetiva: Nesse modo, a câmera age como um observador neutro, mostrando os eventos de maneira imparcial, como se fosse um narrador em terceira pessoa. Isso permite que o público veja a cena como um espectador externo.

Câmera Subjetiva: Aqui, a câmera assume a perspectiva e os movimentos de um personagem específico, criando uma visão subjetiva do mundo, como se o público estivesse vendo a partir dos olhos desse personagem. Isso cria uma conexão direta com a experiência desse personagem.

Como Canizal (2006) explica, o cinema surrealista buscava incitar, através da estranheza das cenas, os telespectadores a buscarem pontos para solucionar os

enigmas presentes, com o objetivo de fazê-los entender uma narrativa escrita não linearmente.

Enquanto isso, a montagem soviética, segundo Saraiva (2006), baseada nas teorias de Kuleshov¹, buscava construir uma impressão de naturalismo contínuo através das emoções pela vertigem e pelo envolvimento na velocidade, mais do que pela identificação psicológico sentimental. Diferente de Kuleshov, Eisenstein buscava um cinema baseado em uma montagem de choque através da composição das imagens, e não na continuidade. Já, Vertov buscava uma montagem de fragmentos da realidade, contrariando a ficcionalização das capturas.

Já na Alemanha, de acordo com Martin (2005), o expressionismo buscava uma visão de subjetividade do mundo, sendo expressada por ângulos e paisagens distorcidas e a narrativa caracterizada por simbologias estilizadas.

O impressionismo francês procurava valorizar o visual estético, através de sobreposições de cenas, deformações ópticas e planos subjetivos, que junto ao enquadramento e ao ritmo da montagem, resultava-se em possibilidades subjetivas e poéticas de examinação das obras. Em consequência a essa supervalorização visual, seus enredos acabavam por optar pela simplicidade. Como relata Martins (2006, p.91),

estando estes últimos maravilhados pelo poder da câmera, em plena evolução técnica, os filmes impressionistas se caracterizam por um sem-número de proezas técnico-estilísticas, que abrangem sobreimpressões, deformações ópticas e planos subjetivos.

Ballerini (2020) aponta que foi a partir de 1927 que tudo mudou com o lançamento da Warner Bros, em que “O Cantor de Jazz” do diretor Alan Crosland, apesar de que com som e poucos diálogos, virou um marco para a transição do final do cinema mudo para o início do cinema sonoro. A possibilidade ocorreu após a chegada de um sistema inovador de som. Segundo o autor (idem, pp.28-29), “o estúdio usou um sistema de captação de áudio em disco denominado Vitaphone, ou seja, o áudio ainda não era captado pela câmera, mas em um disco”. Sabadini

¹ Ele mostrava a mesma imagem de um homem, primeiro ao lado da imagem de um prato de sopa, depois ao lado de uma criança num caixão e, depois, ao lado de uma mulher deitada num divã. Ainda que a imagem do homem fosse idêntica nas três associações, a reação que a soma das imagens causava no público era diversa, como se o homem exprimisse tristeza, fome ou desejo, mesmo sendo a mesmíssima imagem dele nas três “montagens”. Kuleshov queria mostrar que o sentido de uma imagem era dado pela sua associação com outra(s), criando uma “terceira imagem” (Ballerini, 2020, p.188).

(2018) complementa dizendo que embora contenha apenas duas cenas com diálogos, totalizando 354 palavras, o destaque está nos números musicais sincronizados, que agradaram muito ao público. Ao contrário do filme anterior de Crosland, "Don Juan" (1926), O Cantor de Jazz foi um sucesso instantâneo, recebendo elogios da imprensa no dia seguinte à sua estreia.

No entanto, foi em 1928 que o filme "Luzes de Nova York", de Bryan Foy, desafiou as dificuldades da época, apresentando ao público o primeiro filme completamente sonoro e falado. De acordo com Ballerini (2020, p.29),

Luzes de Nova York (1928) se tornou o primeiro filme completamente sonoro da história. Ou melhor, completamente falado, porque o primeiro introduziu o som e poucos diálogos, enquanto o segundo iniciou a verborragia típica dos filmes de Hollywood.

Assim, Luzes de Nova York se tornou um marco para a história do audiovisual, transformando a experiência cinematográfica e abrindo caminho para novas possibilidades criativas na narrativa audiovisual.

Uma vez debatido sobre o audiovisual, passaremos a falar sobre direção de arte.

2.2. DIREÇÃO DE ARTE

A direção de arte tem como principal objetivo criar o ambiente visual em um filme. Segundo Butruce e Bouillet (2017) Isso significa que seu foco está em proporcionar uma experiência visual, transformando elementos como formas, volumes, profundidades e texturas em uma imagem em movimento. Durante a filmagem, esses elementos perdem suas características originais e se tornam parte da visualização final do filme. Eles desempenham um papel fundamental como elementos fotográficos na etapa de edição e projeção. Isso pode causar confusão sobre qual departamento é responsável por construir a imagem final em um filme.

Barreira (2017) para contextualizar o tema a ser explorado, afirma que em 1891, William Dickson, sob a tutela de Thomas Edison, criou os primeiros segundos de filme nítido chamado "*Dickson's greeting*". Este breve filme, com apenas três segundos, capturou Dickson cumprimentando o público dramaticamente, segurando

um chapéu, como podemos ver na figura 1. Embora não houvesse uma direção de arte formal naquela época, elementos como o cenário de cortina, iluminação dramática, figurino e até mesmo o chapéu segurado por ele, eram indícios do papel da direção de arte.

Figura 1 - "*Dickson's greeting*" (1891).



Fonte: <<https://assets.mubicdn.net/images/film/39492/image-w1280.jpg?1445887698>>. Acesso em: 11 dez. 2023.

Segundo Hamburger (2014) foi em 1939, no filme "E o Vento Levou," dirigido por David O. Selznick, que o cinema norte-americano estabeleceu formalmente a função do diretor de arte, também conhecido como *production designer*. Isso aconteceu graças ao trabalho minucioso de William Cameron Menzies, que detalhadamente planejou cada cena, descrevendo todos os elementos visuais que seriam usados nos enquadramentos. Esse esforço meticuloso levou o produtor a reconhecer a necessidade dessa nova função na indústria cinematográfica, que passou a ser amplamente conhecida como diretor de arte. Isso marcou um momento importante na história do cinema, solidificando o papel crucial do diretor de arte na criação visual de filmes. Para Hamburger (idem, p.18):

Quando falamos em direção de arte, estamos referindo-nos à concepção do ambiente plástico de um filme, compreendendo que este é composto tanto pelas características formais do espaço e objetos quanto pela caracterização das figuras em cena. A partir do roteiro, o diretor de arte baliza as escolhas sobre a arquitetura e os demais elementos cênicos, delineando e orientando os trabalhos de cenografia, figurino, maquiagem e efeitos especiais. Colabora, assim, em conjunto com o diretor e o diretor de fotografia, na criação de atmosferas particulares a

cada novo filme e na sua impressão de significados visuais que extrapolam a narrativa.

Segundo Vargas (2014) na criação da aparência visual de um filme, o diretor começa definindo o clima poético desejado e a coesão visual que quer para o filme. Isso envolve a integração das ações, personagens, cores, luzes e a escolha dos elementos que estarão no quadro, o que dará significado à imagem. Além disso, o diretor deve considerar a montagem final do filme e o design de som planejado. O diretor de arte, a partir desse conceito visual inicial do diretor, colabora ao compartilhar suas interpretações sobre a história, personagens e locações, e como planeja traduzir a narrativa em elementos visíveis e visuais.

A partir da cenografia, Costa (2006) afirma que George Méliès foi um dos pioneiros a manipular os cenários de seus filmes, criando diversas soluções para criar ambientações a eles. Como visto em seu filme de 1898, "*Viste sous-marine du Maine*" (no português, "Visita Submarina ao Naufrágio do Maine"), em que o diretor recriou o navio norte-americano afundado, Maine, no porto de Havana usando atores vestidos com trajes de mergulho (como podemos observar na figura 2) em um cenário que simulava o fundo do mar. Ele filmou essa cena com a sobreposição de imagens de peixes reais nadando em um aquário transparente colocado na frente da câmera.

Figura 2 - "*Viste sous-marine du Maine*" (1898), de Georges Méliès.



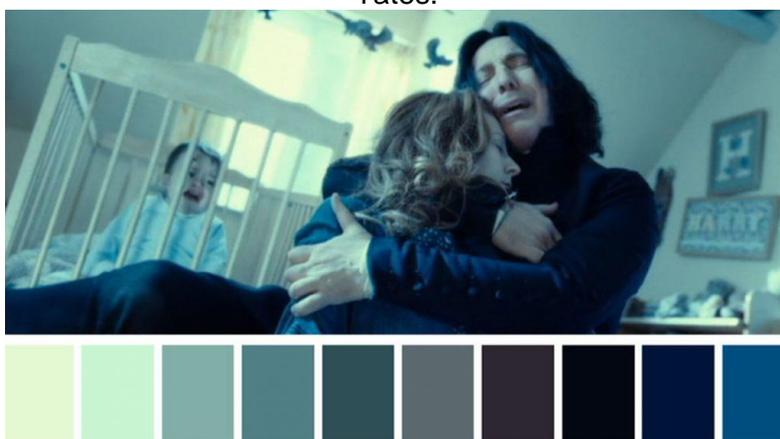
Fonte: <<https://moviegoings.files.wordpress.com/2023/03/image-31.png>>. Acesso em: 11 dez. 2023.

Martin (2005) diz que os cenários são construídos com intenção simbólica, com a preocupação de estilização e de significação. Bordwell e Thompson (2013) complementam dizendo que a composição das cenas dependerá de acordo com a realidade do tom (terror, comédia, realidade ou fantasia) ou época em que a obra deseja atuar.

De acordo com Butruce (2005), os cenários são responsáveis por emoldurar o ator na cena e também por determinar o movimento de câmera que ficará responsável por determinar visualmente detalhes essenciais para a perspectiva fílmica, como por exemplo, aumentar ou isolar detalhes da narrativa. Bordwell e Thompson (2013) dizem que é através da composição das cores, simples detalhes da locação e sons, que ele vira um importante fator narrativo.

Em relação à composição das cores, Braga e Costa (2000) dizem que a cor no cinema pode ser usada de forma intencional e expressiva, combinando-se com outros elementos para criar efeitos dramáticos, como podemos observar na figura 3. A cor se tornou fundamental no cinema, desempenhando papéis como narrar histórias, descrever personagens e transmitir emoções. Além disso, às vezes, a cor é usada de forma não realista, destacando-se como um elemento único e chamativo, em vez de apenas servir como pano de fundo para personagens e cenas. Antonioni (1947, apud MARTIN, Marcel, 2005, p. 87), diz que –“a cor é uma relação entre o objeto e o estado psicológico do observador, no sentido em que ambos se sugestionam reciprocamente”

Figura 3 - Cena de "Harry Potter e as Relíquias da Morte: Parte 2" (2011), dirigido por David Yates.



Fonte: <<https://cinematecando.com.br/wp-content/uploads/2016/12/Como-as-paletas-de-cores-determinam-o-clima-dos-filmes-harrypotter.png>>. Acesso em: 11 dez. 2023.

Stamato, Staffa e Von Zeidler (2013) afirmam que no cinema, as cores desempenham um papel crucial ao trabalhar em conjunto com a iluminação. Elas têm funções expressivas e metafóricas, como criar um ambiente realista, estabelecer atmosferas e transmitir mensagens críticas e psicológicas. Embora muitas vezes não percebamos conscientemente, as cores ajudam a comunicar informações que não são necessariamente óbvias nas ações e diálogos dos atores.

Segundo Butruce (2005), a iluminação desempenha um papel crucial na interação entre a direção artística e o ambiente cênico. Ela pode realçar ou perturbar a intenção estética, mas sua influência é moldada pela disposição dos elementos no espaço, liderada pela direção de arte. O espaço cenográfico, criado pela direção de arte, é fundamental, mas a luz que incide sobre esse espaço e seus objetos pode fortalecer ou desestruturar a intenção plástica da direção de arte. Mesmo assim, a organização dos elementos no espaço já condiciona a forma como a luz é distribuída e direcionada. Durante o registro da cena, a luz se integra com o enquadramento da câmera, e fatores como a escala de planos e o movimento da câmera também influenciam a composição visual, todos eles interligados pela organização prévia dos elementos no espaço cênico.

Bordwell e Thompson (2013) salientam a existência de diversos tipos de iluminações que atuam de formas diferentes na construção de uma cena, podendo ser naturais ou com apoio de fontes de luzes artificiais. A iluminação frontal fica responsável por eliminar totalmente a presença de sombras na cena, enquanto a luz lateral concentrada fica responsável por esculpir características do que está sendo filmado através do uso de sombras. A contraluz é a iluminação que vem de trás do objeto e é conhecida por criar silhuetas. A iluminação de baixo tende a distorcer características, podendo criar sensações de terror ou drama, enquanto a de cima fica responsável por realçar alguma parte, do ator e/ou objeto, de cima para baixo. As luzes também são separadas em dois grupos: as luzes-chave e as luzes de preenchimento. A luz chave é a luz que ilumina todo o cenário da filmagem, enquanto a luz de preenchimento faz o papel de apoio para resoluções de questões presentes na cena. Como complementam Bordwell e Thompson (2013, p.225),

Uma luz de preenchimento é uma iluminação menos intensa que “preenche”, enfraquecendo ou eliminando as sombras projetadas pela luz-chave. Através da combinação da luz-chave com a luz de preenchimento,

e da adição de outras fontes, a iluminação pode ser controlada de maneira bastante exata.

Para contextualizarmos o figurino, Betton (1987) categoriza o figurino em dois principais tipos: o realista, que se concentra na recriação precisa do vestuário histórico dos personagens, e o intemporal, que prioriza a representação simbólica de características, estados emocionais ou a criação de efeitos dramáticos, mesmo que isso envolva alguma liberdade em relação à precisão histórica. Em complemento, Martin (2005, p.76) teoriza a existência de três tipos de figurinos no cinema:

1 - Realistas: os que são conformes com a realidade histórica, pelo menos nos filmes em que o figurinista se refere a documentos de época e põe à frente das exigências de vestuário das vedetas a preocupação da exactidão (...);

2 - Para-realistas: quando o figurinista se inspira na moda da época, mas procede a uma estilização. (...) A preocupação com o estilo e a beleza suplanta o rigor da exactidão pura e simples: os figurinos possuem então, uma elegância intemporal;

3 - Simbólicos: quer dizer que a exactidão histórica não tem importância e que o figurino tem como missão traduzir simbolicamente os caracteres, os tipos sociais ou os estados de alma (...).

Podemos observar abaixo o exemplo de figurino realista, na figura 4, e de simbólico, na figura 5.

Figura 4 - Cena de "*Orgulho e Preconceito*" (2005), dirigido por Joe Wright.



Fonte:

<[https://ew.com/thmb/VQI5dBrXjxvszGAE3hcBoKc2ac8=/1500x0/filters:no_upscale\(\):max_bytes\(150000\):strip_icc\(\)/pride-prejudice_510x380-af154ff6de2442179cf4f7454e0b1c19.jpg](https://ew.com/thmb/VQI5dBrXjxvszGAE3hcBoKc2ac8=/1500x0/filters:no_upscale():max_bytes(150000):strip_icc()/pride-prejudice_510x380-af154ff6de2442179cf4f7454e0b1c19.jpg)>.

Acesso em: 11 dez. 2023.

Figura 5 - Cena de "Barbie" (2023), dirigido por Greta Gerwig.



Fonte: <https://media.gq-magazine.co.uk/photos/642d5336f3e27184d235ad/16:9/w_2560%2Cc_limit/Barbie_movie_0001_Barbie___Teaser_Trailer_2_1-6_screenshot.jpeg>. Acesso em: 11 dez. 2023.

Bordwell e Thompson (2013) ainda enfatizam que esses pontos sobre o figurino se aplicam também à maquiagem, e, que originalmente ela era especialmente relacionada ao *mise-en-scène*², tendo o objetivo de corrigir a aparência dos personagens nas películas.

A maquiagem também é utilizada para realçar a expressão dos atores e também cobrir *imperfeições* presentes na pele:

Quase todos os atores também têm suas sobrancelhas moldadas de forma expressiva. Sobrancelhas alongadas podem ampliar a face, enquanto as mais curtas podem deixar o rosto mais compacto. Sobrancelhas moldadas em curva ligeiramente ascendentes dão alegria ao rosto, enquanto as ligeiramente inclinadas para baixo indicam tristeza. Sobrancelhas espessas, retas, comumente aplicadas aos homens, reforçam a impressão de um olhar sério e árduo. A maquiagem dos olhos, portanto, pode ajudar no desempenho dos atores (Bordwell; Thompson, 2013, p.221).

² Em francês, originalmente, *mise-en-scène* (pronuncia-se miz-an-cene) significa "pôr em cena", uma palavra aplicada, a princípio, à prática de direção teatral. Os estudiosos de cinema, estendendo o termo para direção cinematográfica, o utilizam para expressar o controle do diretor sobre o que aparece no quadro fílmico. Como seria o esperado, *mise-en-scène* inclui os aspectos do cinema que coincidem com a arte do teatro: cenário, iluminação, figurino e comportamento das personagens. No controle da *mise-en-scène*, o diretor encena o evento para a câmera. (Bordwell; Thompson, 2013, p.205)

Assim como a maquiagem, a configuração da iluminação é responsável por realçar ou esconder, através de sombras, detalhes nos personagens (como podemos ver na figura 6), em ações e objetos do enredo. Diante do cenário, ela é responsável por ajudar a determinar a escolha de posições de planos escolhidos pelo diretor. Conforme Xavier (1983, p.32),

a iluminação, as zonas escuras, a indefinição ou a nitidez dos contornos e a imobilidade de uma parte da imagem em oposição ao movimento frenético de outras, tudo isso aciona o teclado mental e assegura o efeito desejado sobre a atenção involuntária.

Figura 6 - Cena de "Coringa" (2019), dirigido por Todd Phillips.



Fonte: <https://www.mooncube.space/images/blog/joker_11.jpg>. Acesso em: 11 dez. 2023.

Passaremos agora a pensar o videoclipe como expressão de arte.

2.3. VIDEOCLÍPE

Segundo Soares (2012), podemos apontar a primeira noção do que viria a ser videoclipe aos primórdios do cinema no século XX. O videoclipe pode ser inicialmente compreendido segundo uma lógica de divisão e simultaneidade, em que a narrativa busca criar sentido ao todo, estando o sentido submerso na fragmentação das imagens picotadas. Segundo Wyver, apud por Soares (2012, p.21),

desde o início do século XX as projeções de cinema eram acompanhadas por música. E a escolha da partitura estava relacionada ao teor das imagens apresentadas. Dessa forma, era a partir da imagem que se construía a música – um efeito inverso, se pensarmos como, mais comumente, se produzem os videoclipes atualmente.

Leote (2008) afirma não ser possível definir o videoclipe como algo único e uniforme, pois existem muitos tipos diferentes de videoclipes. Além disso, é difícil apontar um único ponto de origem para o videoclipe, mas pode-se relacionar a sua origem ao surgimento do cinema sonoro.

Soares (2012) pontua que o gênero musical de *jazz* junto ao cinema, durante a transição do cinema mudo para o sonoro nas décadas de 1920 e 1930, foi de extrema importância para a idealização do que viria a ser o videoclipe, com a produção de números filmados a partir de artistas como Duke Ellington e Woody Herman, e, também com o lançamento do filme “O Cantor de Jazz” (Crosland, 1927), com Al Jolson, considero o primeiro filme cantado da história do cinema.

Barreto (2005) diz que as décadas de 1940 e 1950 foram marcadas pela presença de máquinas caça-níqueis que eram distribuídas em bares, clubes e pontos comerciais, conhecidas como Paranorman Sound, nos Estados Unidos, e Scopitone, na França, e foram uma possibilidade de veiculação em massa de curtas musicais.

Para Soares (2012), os pontapés iniciais para a criação de uma relação se deu através do lançamento de filmes animados, como “Fantasia” (Sharpsten et al., 1940), da Disney, a circulação das chamadas *vitrolas de fichas visuais*, nos Estados Unidos, no qual junto a música se era possível visualizar em preto e branco espetáculos musicais, e o início do reinado da televisão no importante papel na disseminação dos números musicais.

De acordo com Carvalho (2006), um fator importante para a disseminação desse novo formato foi a presença do *rock and roll* na Indústria Cinematográfica, onde grupos musicais de destaque da época participaram em filmes. Isso também ajudou a divulgar mais o *rock* para o público em geral da época. Dois filmes emblemáticos nesse contexto foram “*Blackboard Jungle*” (1955), dirigido por Richard Brooks, e “*Rock Around the Clock*” (1956), dirigido por Fred F. Sears. No filme “*Blackboard Jungle*”, a trama envolve um professor lidando com a rebeldia de adolescentes em uma escola de Nova York, e a trilha sonora inclui músicas de *rock*, contribuindo para a difusão da ideologia associada ao gênero. Já em “*Rock Around*

the Clock", a música homônima interpretada por Bill Haley & His Comets desempenhou um papel importante na disseminação do termo *rock and roll*. Esses filmes desempenharam um papel fundamental na introdução do *rock* na cultura popular e na consolidação de sua imagem e influência:

Filmes como *Blackboard Jungle* (1955), de Richard Brooks, e *Rock Around the Clock* (1956), de Fred F. Sears, ajudaram inclusive a popularizar a ideologia e o imaginário do rock. Na primeira película, um professor lida com a rebeldia de alunos adolescentes numa escola nova iorquina; já a segunda obra patrocinou uma popularização do termo "rock and roll", com a música *Rock Around the Clock*, cantada por Bill Haley and the Comets. Esta aproximação entre indústria fonográfica e cinema foi determinante na carreira de Elvis Presley, Beatles, Rolling Stones e Pink Floyd (Carvalho, 2006, p.222).

Carvalho (2006) menciona também que inicialmente os canais de televisões da época só transmitiam apresentações de grupos musicais ao vivo, mas foi em 1956 que tudo mudou, com o lançamento do Ampex, primeiro gravador de videotape. Soares (2012) complementa que foi no final da década de 1950 que a Inglaterra viu surgir o primeiro programa musical, o "*6 '5 Special*", da BBC.

Com a febre dos Beatles, em 1964 é lançado o filme "*A Hard Day 's Night*", do diretor Richard Lester. Carvalho (2006) destaca uma diferenciação na montagem referente às cenas dos integrantes que são mescladas com músicas e imagens, através de movimentos de câmara, efeitos de transição de imagens, iluminação especial e *takes* rápidos.

Seguindo para o anos 1970, a banda inglesa Pink Floyd lança o seu concerto filmado, o "*Live at Pompeii*" (Maben, 1970). Segundo Soares (2012), as vendas foram acarretadas por causa do lançamento de um videoclipe proveniente desse filme. Em 1975 o Queen chega ao topo das vendas em resultado do lançamento do seu videoclipe da música "*Bohemian Rhapsody*" (Gowers, 1975), que foi impulsionado pelas diversas exibições na TV, e não pelas execuções nas rádios, como era normalmente na época. O autor (idem) diz que foi a partir desse momento que o pensamento em um canal de televisão exclusivo para vídeos musicais iniciou.

Muanis (2014) afirma que em agosto de 1981 a MTV surgiu nos Estados Unidos, como uma emissora via cabo ou satélite, com o objetivo de transmitir videoclipes de bandas e músicos, principalmente do gênero de *rock and roll*. Hepner (2005) complementa dizendo que nos anos 1980 a MTV foi de extrema importância para firmar a relação do videoclipe com a Indústria Fonográfica e Cinematográfica,

ocorrendo através do cantor Michael Jackson:

Em 1982, a MTV exibiu pela primeira vez "Billie Jean", do super astro Michael Jackson, causando grande impacto. O melhor viria depois, quando John Landis dirigiu a inesquecível dança dos zumbis do clipe de "Thriller", uma superprodução de 14 minutos de duração que levaria os vídeos de música a uma nova dimensão, na qual criatividade e grana seriam essenciais. Michael Jackson quebrou duas barreiras na MTV: a de sua raça e da arte criação de vídeos (Hepner, 2002, s. p.).

Muanis (2014) diz que a MTV passou por duas mudanças significativas em sua história. Primeiro, expandiu sua presença global, tornando-se acessível em 52 países através de franquias. Em segundo lugar, a MTV nos Estados Unidos deixou de ser exclusivamente um canal de videoclipes e começou a incluir outros tipos de programas. Isso levou à criação de outros canais, como o VH1 em 1985, que mantiveram o foco original na exibição de videoclipes. Com o crescimento e reconhecimento do canal, Soares (2012) afirma que é em 1990 que a emissora chega ao Brasil. Caldas (2013) ressalta que ao se instalar no Brasil a emissora procurou trabalhar com a *vanguarda* da época e assumiu o papel de embaixadora de novos estilos e tendências musicais.

2.4. NOÇÕES BÁSICAS DE CONSTRUÇÃO DE UM VIDEOCLIBE

Após entendermos a origem e a fomentação dessa nova tendência, iremos buscar entender as suas propriedades. Segundo Soares (2012), a sua nomenclatura manifesta a sua principal característica: a sua própria noção de recorte seguindo a velocidade e estruturas reduzidas. O videoclipe advém de uma noção comercial de audiovisual e música:

A princípio, o clipe foi chamado simplesmente de número musical. Depois, receberia o nome de promo, numa alusão direta à palavra "promocional". Só a partir dos anos 80, chegaria finalmente o termo videoclipe. Clipe, que significa recorte (de jornal, revista, por exemplo), pinça ou grampo, enfoca justamente o lado comercial deste audiovisual (Soares, 2012, p.32).

De acordo com Machado (2001), os videoclipes não necessitam mais seguir os padrões narrativos tradicionais do cinema. Eles são mais como obras de arte

visuais do que histórias organizadas em uma sequência linear. É uma mídia esquematizada em que seu principal foco está na montagem das imagens, de um modo em que não há a obrigatoriedade de extensão e sim a dinamicidade delas:

[No videoclipe] tudo muda na passagem de um plano a outro: a indumentária dos intérpretes, o lugar onde se ambienta a canção, a luz que banha a cena, o suporte material (filme ou vídeo de bitolas distintas) e assim por diante. Os planos de um videoclipe (...) são unidades mais ou menos independentes, nas quais as idéias tradicionais de sucessão e de linearidade já não são mais determinantes, substituídas que foram por conceitos mais flutuantes, como os de fragmento e dispersão (Machado, 2001, p.180).

Aumont (1995) diz que o caminho para a criação de um videoclipe é dividido entre três grandes operações: a seleção, o agrupamento e a junção, com a finalidade de criar o todo baseado em materiais separados. Em complemento, Soares (2012) discute a relação de harmonia versus desarmonia diante da concepção de um videoclipe. Primeiramente, cita a montagem através da união de planos que resulta em algo harmônico, depois, baseado na teoria de Eisenstein, a desarmonia do todo prevalece através da montagem dividida entre o desmembramento, corte e ruptura. Ele conclui:

O fim mantém-se: a concepção de algo que, metonímico (a parte), chega ao todo. Mudam os meios: harmonia versus desarmonia. Como estamos lidando com balizas de gênero, ficamos com a desarmonia geradora, o conflito como elemento pulsante da obra. Elegemos as forças internas da obra, através da montagem, como os elementos capazes de fazer com que o material artístico seja, substancialmente, fruto de um “choque criativo” (Soares, 2012, p.35).

Para complementar a desarmonia do todo, Janotti Jr. (1995) sugere que os videoclipes não apenas mostram o que a música está dizendo, mas também criam uma combinação única de sensações. Segundo ele, imagens nos videoclipes podem parecer um pouco *sujas* em comparação com a pureza da música, podendo adicionar elementos complexos e interessantes à experiência musical, mesmo que nem sempre sejam tão claras ou simples como a música por si só.

Chegando ao momento de inserirmos a música no contexto da montagem, é necessário a compreensão do seu dinamismo e também o seu senso narrativo. Soares (2012, p.40) compreende que não existe leis nessa etapa de construção, que tudo depende da visão de direção, mas cita as tendências mais normalizadas:

Se a canção apresenta-se mais “rápida”, por exemplo, através de melodias eletrônicas e batidas sincopadas, há uma tendência a que o videoclipe também se referencie com uma edição “rápida”. O efeito contrário, de um videoclipe de uma música mais lenta, também implicará, de maneira geral, a que se tenha uma edição menos frenética.

Para complementar a questão do sentido de dinamismo e estrutura básica da música, Carvalho (apud Goodwin, 2008, p.5) explica que a noção de música tradicionalmente estruturada se relaciona com gêneros musicais mais convencionais, abrindo um caminho para a compreensão da montagem:

No primeiro nível, observa-se que a canção popular massiva é baseada na repetição de elementos como estrofe, refrão e ponte. Rotineiramente é encontrada a seguinte estrutura na música pop: introdução > estrofe 1 > ponte > refrão > estrofe 2 > ponte > refrão > solo > ponte > refrão. No segundo nível, percebe-se que a repetição se dá também entre as músicas pop. É como se houvesse um modelo, referência que legitima uma semelhança entre melodias, ritmos, letras, riffs de guitarra etc. (...) Por conta, inclusive, desta constante e inevitável reiteração, muitas vezes, os conflitos que surgem na letra são resolvidos na melodia; a entrada de um determinado instrumento musical pode demarcar um outro estágio da “trama”; no desenvolvimento harmônico, o refrão pode ser resposta às indagações expostas nos versos; enfim, as possibilidades são tantas que não seria possível relatar aqui tamanha multiplicidade. E quando são relacionados elementos imagéticos aos musicais, essa dinâmica de conflitos e resoluções mantém o mesmo padrão, ou seja, continua a existir, mas seguindo uma “ordem” já prevista na estruturação pop.

Fechine (2003) cita a importância da montagem expressiva, que engloba um ponto essencial no videoclipe que é a performance que desempenha um papel fundamental na criação e apresentação de videoclipes. Então. A *montagem expressiva* engloba todas as técnicas e elementos usados na edição, aproveitando tanto as ferramentas disponíveis nos sistemas tradicionais de edição linear, quanto às vantagens oferecidas pelo processamento digital de imagens nos sistemas não-lineares. Isso significa que os criadores de videoclipes podem usar uma variedade de recursos técnicos e expressivos para construir a narrativa visual durante a edição, combinando o antigo com o novo para alcançar seus objetivos criativos.

Segundo Soares (2012), outro fator importante é a construção de uma ambientação para o clipe, em que ele separa em duas estruturas: a paisagem sonora e as esferas do som. Ele (idem) alega que a paisagem sonora estará situada no videoclipe a partir de uma ótica natural, que se manifestará através da

roteirização, direção de arte, planejamento de planos e edição, sempre buscando referenciar a origem da canção. Conforme o teórico da área, Schaefer (2001) explica, a paisagem sonora é qualquer ambiente sonoro percebido e observado, podendo ser ambientes reais ou abstratos, como uma composição musical. Retomando Soares (2012), ele diz que as esferas do som tem por objetivo ativar ainda mais esse cenário criado pelo artista, criando elementos sonoros que agregam para a maximização do ambiente ao redor. Para exemplificar, Soares (2012, p.47) cita o videoclipe de “*Smells Like Teen Spirit*” (Bayer, 1991) da banda de *rock* Nirvana:

(...) É o caso do vídeo *Smells Like Teen Spirit*, sobre música do Nirvana, em que a distorção da guitarra da música aliada a um vocal “gritado” por Kurt Cobain funcionam como elementos capazes de buscar uma associação entre a referência cromática quente (laranja/amarelo/vermelho) geradora de uma paisagem sonora que, em muito, assemelha-se a uma idealização do inferno. Como se não bastasse esta macabra construção de ambientação, há ainda algumas esferas de som que acabam “suçando” ainda mais a sonoridade da música. Assim, da mesma forma que a música vai ficando cada vez mais “suja” sonoramente, o videoclipe também ganha elementos de sujeira conceitual: fumaça, fogo, quebra-quebra.

Passaremos agora para o próximo capítulo onde iremos dissertar sobre o *rock*, o *heavy metal*, e os movimentos expressionismo alemão e surrealismo, essenciais para a análise e compreensão dos objetos desse estudo.

3. MÚSICA + MOVIMENTOS CINEMATográficos

O *rock and roll* é mais do que um gênero musical; é uma força cultural que definiu gerações e moldou o cenário da música popular como a conhecemos. Com suas raízes profundamente enraizadas na fusão de estilos musicais afro-americanos e brancos, o *rock and roll* emergiu nas décadas de 1950 como uma voz da juventude, uma expressão de rebelião e uma celebração da liberdade. A história desse gênero musical abrange uma jornada fascinante através de diversas épocas e influências, culminando em uma explosão de criatividade e diversidade nas décadas de 1970, 1980 e 1990.

Exploraremos neste capítulo as origens do *rock and roll*, desde suas bases no *blues* até seu surgimento como uma força cultural dominante. Viajaremos através

da Era de Ouro do *rock*, representada por artistas icônicos que deixaram a sua marca na música e na sociedade. Também mergulharemos nas décadas seguintes, à medida que o *rock* se diversificou em diversos subgêneros, incorporando novas influências e desafiando constantemente os limites da criatividade musical até chegar no estilo conhecido como *heavy metal*.

Para contextualizar a breve origem do *rock and roll* e do *heavy metal* utilizaremos os teóricos Muggiati (1985), Leão (1997), Janotti Jr. (2004), Silva (2008), Comfort (2010), Hewitt (2013), Merheb (2013), Finotti (2019) e Alonso (2019).

Para contextualizar os dois movimentos cinematográficos, expressionismo alemão e surrealismo, utilizaremos os teóricos Ballerini (2020), Mascarello et al. (2006) e Ferraraz (2001).

3.1. BREVE ORIGEM DO ROCK AND ROLL

Muggiati (1985) manifesta que o blues teve suas raízes nas canções de trabalho, as “*work songs*”, e gritos conhecidos como “*field hollers*” durante a época da escravidão nos Estados Unidos. Inicialmente, o blues era uma forma vocal de expressão que refletia a angústia e a esperança da comunidade negra. Com o tempo, ele incorporou instrumentos como violão, banjo e gaita-de-boca. À medida que os afro-americanos migraram para áreas urbanas, o *blues* se fundiu com o *jazz*, resultando no blues urbano. E, foi no final dos anos 1930, com o avanço tecnológico da guitarra elétrica, um novo estilo de *blues* surgiu, conhecido como *rhythm & blues*. Esse gênero musical encontrou seu lugar de destaque nos bares dos bairros afro-americanos das grandes cidades. Alves (2011, p.59) complementa sobre o desenvolvimento do estilo *rhythm and blues*:

Após a Segunda Guerra Mundial, desenvolveu-se em Nova Orleans um estilo de blues profundamente original, o “*rhythm and blues*”, termo criado pela revista *Billboard* para substituir a designação “*race music*”. Herzhaft argumenta que esse estilo se caracteriza pela predominância de peças rápidas (advindas do “*boogie-woogie*”) e de baladas sentimentais, com um mínimo de blues lentos.²⁸ O piano, instrumento dominante, uniu-se a outros, como a guitarra elétrica e o contrabaixo.

Com a popularização do *blues* na sociedade, Friedlander (2006, p. 32) reflete sobre o seu crescimento e também diagnostica um comportamento societal que viria a influenciar na existência do *rock and roll*: “as novidades e a alienação da existência urbana, a ausência do lar rural e da família – e de seu apoio emocional e material - ajudaram a criar o cenário no qual o blues urbano floresceu”.

Muggiati (1985) diz que *rock and roll* nos seus primórdios capturava a realidade da época, retratando cenas urbanas movimentadas, com ruas lotadas de carros, pessoas se aglomerando nas calçadas e uma mistura de emoções humanas, incluindo amor e ódio. Suas letras abordavam os desafios enfrentados pelos jovens, como a frustração da adolescência, a falta de compreensão dos adultos e os complexos nas relações humanas. Ele também celebrava a sensação de liberdade ao dirigir carros velozes, enquanto enfatizava que a maior alegria do mundo era o próprio *rock and roll*. Diz que Chuck Berry foi um dos primeiros a trabalhar com maestria esses temas para compor suas canções. Finotti (2019) afirma que Berry foi o responsável por traduzir o *blues* para a linguagem do *rock* e popularizar a guitarra elétrica entre a juventude da época.

O início oficial da Era do *rock and roll* se deu através do lançamento da música “*Rock Around the Clock*” de Bill Haley, em 1955, no qual a música permaneceu intocável por oito semanas no primeiro lugar da parada de sucessos da revista Billboard, e logo em seguida no mesmo ano, viraria trilha da abertura do filme “*Blackboard Jungle*” (no português, “Sementes de Violência”), do diretor Richard Brooks, aponta Mugnaini Jr. (2021). Apenas no ano seguinte que alguém supera o grupo. Foi com Elvis Presley que colocou nada menos do que quatro discos no topo da parada: “*Heartbreak Hotel/ I Was 14 The One (21/4)*”, “*I Want You, I Need You, I Love You/My Baby Left Me*” (28/7), “*Hound Dog/Don’t Be Cruel*” (18/8) e “*Love Me Tender/Any Way You Want Me*” (3/11), afirma Muggiati (1985).

Segundo Hewitt (2013), nos anos cinquenta existiam cantores e compositores muito melhores que Elvis Presley, como Little Richard e Buddy Holly, porém Elvis se destacou mais que os outros por uma simples questão, o seu visual. Através da sua altura, beleza, cabelo penteado para trás e seu requebrado, ele foi construído para impactar uma geração inteira de garotas. Foi em 1956 que Presley realmente se destacou.

Muggiati (1985) diz que no primórdio do *rock and roll*, apesar de ter chocado a sociedade da época, não possuía vieses revolucionários, apenas falavam de

amor, carros, dramas da adolescência e admiração por dançar. Foi em 1960, em que segundo Merheb (2013), o *rock* começou a exercer uma função de expressão não apenas em forma de embate político, mas também como forma de liberdade sexual e total rejeição de valores da classe média da época.

Foi nesse momento em que o gênero musical *folk rock* aflorou na sociedade. Muggiati (1985) diz que os principais nomes do *folk* foram Bob Dylan e Joan Baez. Dylan com suas canções antimilitaristas em decorrência da tensão entre Estados Unidos e União Soviética, e, Joan Baez com suas canções com temas folclóricos tradicionais, o que a levou a se destacar aos 18 anos no festival *folk* de Newport, em 1959.

De acordo com Finotti (2019), foi no outro lado do oceano atlântico em que John Lennon, Paul McCartney, George Harrison e Ringo Starr, imitando o som dos negros americanos em que iniciaram o seu legado histórico. Foi em 1963 com o seu álbum "*Please, Please Me*" em que os Beatles viraram um fenômeno também na América, iniciando assim, a invasão britânica. Fridman (2012, p.213) complementa contextualizando o período em que esses artistas estavam presentes:

No mundo inteiro jovens participavam de manifestações contra a guerra do Vietnã, movimentos estudantis explodiam em todos os continentes e um número incontável de indivíduos se sensibilizava por sagas revolucionárias como a de Ernesto Che Guevara na Bolívia. Mas também se viam representados nas canções de Bob Dylan, dos Beatles, dos Rolling Stones e de uma infinidade de músicos populares (Fridman, 2012, p.213).

Considerados o antídoto ao "bom-mocismo" dos Beatles, estavam os Rolling Stones, que segundo Merheb (2013), apesar de não conseguirem concorrer com o nível da popularidade que os Beatles possuíam, conseguiram conquistar um público considerável na época. Foi a partir da música "*Satisfaction*" em que o grupo conseguiu se destacar mundialmente:

(...) em Los Angeles, o misto de empresário e produtor dos Stones, Andrew Loog Oldham, convenceu Keith e Mick a considerar uma tentativa eletrificada para "*Satisfaction*". (...) Pouco mais de um mês depois da gravação, no dia 15 de junho de 1965, os Rolling Stones chegaram pela primeira vez ao topo das paradas americana e inglesa, quase simultaneamente. A exemplo de "*Like a Rolling Stone*", o êxito decorreu de um casamento de oportunidade com inspiração. Os Stones se concentraram na alienação consumista enquanto descreviam o próprio fastio com o tédio das excursões, dos hotéis e da televisão massificada

dos Estados Unidos, mas de maneira tão arrebatadora que soava como “um chamado às massas”, na opinião do mesmo Al Kooper que participara decisivamente de “Like a Rolling Stone” (Merheb, 2013, p.32).

Muggiati (1985) diz que a este ponto da história, após experimentarem o poder bruto do *rock* com o surgimento dos Beatles e dos Rolling Stones, cada banda começou a explorar uma dimensão artística mais profunda, e foi nesse momento que outra banda que revolucionou a cena da época. O Velvet Underground surgiu em 1965, em Manhattan, sob a influência de Andy Warhol, que era conhecido por suas incursões na arte pop. Warhol tinha a ideia de integrar o grupo em manifestações multimídia, envolvendo som, vídeo, cinema, teatro e arte conceitual em um espetáculo chamado "*The Exploding Plastic Inevitable*". No entanto, essa visão de Warhol logo perdeu o interesse, deixando o Velvet Underground focar exclusivamente na música. Sob a liderança intelectual de Lou Reed e a habilidade musical de John Cale, o grupo se tornou um representante proeminente da cena underground de Nova York. Merheb (2013) diz que o Velvet se distinguia das outras bandas populares da época, porque em vez de abordar temas vistos antes, como direitos humanos, igualdade racial ou protestos contra a guerra, suas letras exploravam de maneira gráfica um mundo de drogas, sadomasoquismo, inversão sexual e decadência.

Conforme Comfort (2010), seguindo temas similares, como o desregramento, a loucura natural e ilícita, em 1967, outra importante banda para a época também se destacava, o The Doors, liderado pelo vocalista Jim Morrison. Segundo Comfort (2010), com o lançamento em 1967 de seu primeiro álbum, autointitulado The Doors, a banda subiu nas paradas com o single "*Light My Fire*" e uma versão censurada de "*The End*".

Ainda no mesmo ano, Comfort (2010) conta que outro artista viraria lenda, Jimi Hendrix, a partir de seu álbum "*Are You Experienced?*", que entrou no topo das paradas apenas ficando atrás de "*Sgt. Peppers*", dos Beatles. Segundo Finotti (2019), pouco tempo antes de atingir as paradas, Hendrix havia sido descoberto pelo baixista do The Animals, Chas Chandler, tocando em uma espelunca em Nova York. Após esse encontro, Chas apresentou Hendrix para o baterista Mitch Mitchell e o baixista Noel Redding, dando início assim o trio The Jimi Hendrix Experience,

Para encerramento do capítulo, Hewitt (2013) diz que foi em agosto de 1969 que ocorreria o lendário Festival de Woodstock que mudou a história da música. O

festival *hippie* conseguiu atrair cinquenta mil pessoas antes de seu início oficial, e por falta de estrutura, fez com que os organizadores o tornassem de graça para o público, o que levou um milhão de pessoas a tentarem chegar lá, com metade delas sendo dissuadidas pela polícia:

Na sexta-feira à noite, dedicada ao folk, Richie Havens subiu no palco e o Festival de Woodstock teve início. Naquela noite, a enorme multidão curtiu Tim Hardin, Arlo Guthrie e Joan Baez, entre outros. No sábado, outros grandes nomes fizeram apresentações maravilhosas: Country Joe McDonald, John Sebastian, Santana, Canned Heat, The Incredible String Band, Grateful Dead, Creedence, Janis Joplin, Sly and the Family Stone, The Who e Jefferson Airplane, que finalizou seu espetáculo às 8h30 da manhã de domingo. A música foi retomada às 15h30 com Joe Cocker, The Band, Johnny Winter e Crosby, Stills, Nash and Young. Conforme o dia chegava ao fim, as pessoas começaram a partir. Quando a última atração do festival, Jimi Hendrix, subiu no palco, restavam apenas 25 mil pessoas para ouvir a dinâmica seleção de dezesseis músicas. (Hewitt, 2013, p.225).

Após contextualizarmos a breve origem do *rock and roll*, passaremos a falar sobre o *heavy metal*.

3.2. HEAVY METAL

Para simplificar a personalidade do *heavy metal* para quem não está familiarizado, Leão (1997) pede para que se imagine uma banda com um poderoso *riff*³ de guitarra, uma seção rítmica forte de baixo e bateria, e um vocal marcante, que muitas vezes é gritado. Além disso, afirma que é preciso adicionar elementos como letras inspiradas em fantasias medievais e histórias de terror, juntamente com uma atitude rebelde. Em relação ao visual, o autor (idem) diz para pensar em *jeans* desgastados, jaquetas de couro ou até mesmo roupas de *spandex* brilhantes, que eram populares entre as bandas extravagantes dos anos 1980.

De acordo com Janotti Jr. (2004), o surgimento do *heavy metal* não pode ser atribuído a uma data específica ou a uma única genealogia. Assim como outros gêneros do *rock*, o *heavy metal* evoluiu a partir de práticas sonoras e sociais que surgiram no final dos anos 1960, passando por várias transformações ao longo de

³ Frase musical memorável (melodia) de curta duração, repetida em uma canção, que concentra grande parte da energia da composição (Paludo, 2017).

sua evolução como gênero musical e cultura. Em complemento, Alonso (2019, p. 50) ressalta a importância de turbulências históricas que marcaram esse período:

Vale ressaltar que este é um período historicamente conturbado, especialmente no campo político, como por exemplo, as mortes de John Kennedy e Martin Luther King. E também no nicho musical, alguns acontecimentos ligados ao rock'n roll como as 4 mortes no show dos Rolling Stones, a separação dos Beatles e as mortes por overdose de Janis Joplin, Jimi Hendrix e Jim Morrison.

Janotti Jr. (2004) afirma que segundo lendas sobre a origem do *heavy metal*, o termo *heavy metal* foi cunhado pelo crítico da revista Rolling Stone, Lester Bangs, para descrever o som da banda britânica Led Zeppelin. O nome da banda, *Zepelim de Chumbo*, já evocava uma ideia de peso. No entanto, Geezer Butler, baixista da banda britânica Black Sabbath, alega que seu grupo foi o pioneiro a ser chamado de *heavy metal*: "Por volta de 1972... foi um crítico norte-americano. Era um termo pejorativo... 'isso não é música rock'. É o som de um estrondo *heavy metal*" (in: JANOTTI JR., 2004, p.21 apud Weinstein 2000, p.19). Já Leão (1997) afirma que a banda Steppenwolf cita o termo *heavy metal* pela primeira vez em sua faixa marcante intitulada "*Born to be wild*" (no português, "Nascido para ser selvagem"), de 1968, em que em uma parte da música é dita a frase "*heavy metal thunder*" (no português, "trovão do metal pesado") em alusão ao barulho provocado pelos motoqueiros através das suas grandes motos chamadas de *choppers*.

De acordo com Silva (2008), no início dos anos 1970, bandas britânicas como Led Zeppelin, Black Sabbath e Deep Purple desempenharam um papel fundamental na definição do gênero *heavy metal* da forma como o conhecemos. Além de sua forte influência do *blues*, essas bandas incorporaram outras influências musicais, como música celta, *folk*, música clássica e até *jazz* em suas composições. Além disso, desenvolveram uma abordagem única para tocar guitarra elétrica, usando *power chords* (acordes graves e intensos), *riffs* (sequências de notas repetidas em momentos estratégicos) e solos em quase todas as músicas. Essas técnicas foram influenciadas pelo *blues* e aprimoradas por músicos inovadores da década de 1960, como o guitarrista Jimi Hendrix.

Apesar de suas origens ainda estarem ligadas com o movimento dos anos 1960, Freitas (2014) afirma que o *heavy metal* se distanciou completamente do otimismo e da vibração do *rock and roll* e do movimento *hippie* dos anos 1960,

abraçando uma abordagem musical sombria e agressiva. Enquanto algumas bandas da época, como Led Zeppelin, mesclavam diversas influências musicais, o Black Sabbath escolheu se aprofundar na intensidade e na escuridão. No centro desse som pesado estava o uso distorcido e marcante de *riffs* de guitarra, bem como a incorporação do trítono⁴, um intervalo musical que historicamente foi considerado *diabólico* e trouxe uma sensação de desconforto na música. O visual do *heavy metal* (como visto na figura 7) era igualmente ameaçador, com roupas de couro, *jeans*, podendo também conter uma grande quantidade de acessórios metálicos, incluindo correntes, rebites e espinhos. Esse visual foi influenciado pelo movimento do *punk rock* (figura 8) e destacou-se como uma ruptura com as normas sociais, desafiando os discursos tradicionais e representando uma ameaça para a ordem estabelecida.

Figura 7 - Metallica na época de seu quarto álbum de estúdio “...And Justice for All” (1988).



Fonte: <<https://www.headbangersnews.com.br/wp-content/uploads/2022/09/Metallica--768x508.jpgr>>. Acesso em: 12 out. 2023.

⁴ No contexto da sonoridade gregoriana, o trítono, figura representante da dissonância, é, simplesmente, coibido, em nome da harmonia e da “calma” da polifonia medieval. O trítono corresponde à quarta aumentada – intervalo de três sons que temos, por exemplo, entre o Fá e o Si ou entre o Dó e o Fá sustenido. Na Idade Média era conhecido como *diabolus in musica*. A dissonância que o trítono representa não poderia “materializar-se” uma vez que, na cosmovisão medieval, indicaria “falha cósmica”, a figura do mal, do imperfeito, do diabo (Trombetta, 2013).

Figura 8 - Show do Ramones em 1981 na cidade de Boston.



Fonte: <<https://www.rockarchive.com/media/4439/ramones-ra001migr.jpg?width=800&height=529&mode=stretch&overlay=watermark.png&overlay.size=230,20&overlay.position=0,509>>. Acesso em: 12 out. 2023.

Segundo Janotti Jr. (2004), durante a década de 1970, o *heavy metal* estava em sua fase inicial, ainda em desenvolvimento a partir das influências do *rock* dos anos 1960. Foi apenas na década de 1980, com o surgimento de várias bandas de metal na Inglaterra, conhecidas como a *New Wave of British Heavy Metal* (no português, “A Nova Onda do Heavy Metal Britânico”), que o gênero começou a se consolidar como um movimento musical distinto. O autor (idem) ainda afirma que o surgimento da *New Wave of British Heavy Metal* coincidiu com o aparecimento do *punk rock* na Inglaterra o que ajudou a década de 1970 a desempenhar um papel crucial ao estabelecer as temáticas e as características sonoras que viriam a definir o *rock* pesado e suas diversas ramificações musicais em todo o mundo.

Nos anos 1970, Leão (1997) diz que o *punk* foi uma surpresa no mundo do *rock*. Naquela época, o *rock* estava se afastando de sua essência e tentando ser mais "sério". Isso acontecia de duas maneiras: algumas bandas estavam ficando mais artísticas e distantes do som simples e acessível do *rock*, enquanto as bandas de *heavy metal* estavam se tornando exageradas e perdendo sua conexão com os jovens. O *punk* trouxe de volta a energia e a sinceridade à música, através de bandas como Ramones e o Sex Pistols, o oposto do que estava acontecendo no

rock naquele momento. Leão (1997, p.134) complementa sobre a breve origem do movimento:

Como aconteceu com o próprio surgimento do metal, há dúvidas quanto à paternidade do *punk rock*. Alguns dizem que ele nasceu nos Estados Unidos, a partir de bandas como Ramones, que começou a carreira em 1974 no famoso clube nova iorquino CBGB, que ainda existe. Foi por causa de bandas como Ramones, Dead Boys e New York Dolls, por exemplo, que o empresário e homem de visão inglês, Malcolm McLaren, levou a ideia para a Inglaterra e incentivou a aparição dos Sex Pistols, tida como a primeira banda realmente *punk* (...).

Já na Califórnia, nos Estados Unidos, Leão (1997) destaca o surgimento de um estilo de *punk* chamado *hardcore punk*, que era mais agressivo e rápido do que o *punk* britânico. Com letras fortes e críticas, influenciou o desenvolvimento de subgêneros de metal como o *thrash metal* nos anos 1980. Esses estilos eram caracterizados por músicas rápidas, guitarras velozes e vocais intensos. Bandas como Black Flag (em Los Angeles) e Dead Kennedys (em São Francisco) foram importantes nesse movimento *hardcore*.

Chegando nos anos 1980, Alonso (2019) afirma que surgiu a segunda geração do *heavy metal*, focada principalmente na Inglaterra, foi chamado, como já referenciado anteriormente, de *New Wave of British Heavy Metal*. Bandas como Iron Maiden, Motörhead e Diamond Head lideraram esse movimento. Embora tenham sido fortemente influenciadas pelas bandas pioneiras do gênero, essas novas bandas *removeram* a influência do *blues* de sua música e incorporaram elementos do *punk* britânico dos anos 1970, resultando em um som mais rápido e pesado. Segundo Walser (1993, p.12),

a nova onda do metal era constituída por canções mais curtas e cativantes, com técnicas de produção mais sofisticadas e altos padrões técnicos. Todas essas características ajudaram a pavimentar o caminho em direção ao grande sucesso popular.

Segundo Silva (2008), é a partir de meados dos anos 1980, nos principais centros do *rock*, como os Estados Unidos e o Reino Unido, que muitas bandas de *heavy metal* começaram a ganhar grande visibilidade nas rádios e na televisão. Isso indicou uma mudança no *heavy metal*, que estava saindo de um nicho cultural marginal e se tornando mais acessível a uma audiência maior e diversificada. Para atingir esse novo público, alguns elementos distintivos do gênero, como as guitarras

altamente distorcidas, a rapidez das músicas e os vocais estridentes, foram suavizados, tornando o *heavy metal* mais aceitável para um público mais amplo:

Na iminência de ser incorporado pelo universo indistinto da música *pop*, o gênero passou por um forte processo de segmentação interna. As bandas com sonoridades menos agressivas e que tinham preferências mais próximas a temas dionísíacos foram classificadas como *hard rock* ou *light metal* (alusão à “leveza” do som) (Silva, 2008, p. 24).

Na baía de São Francisco, nos Estados Unidos, Alonso (2019) evidencia o surgimento de um novo estilo de metal chamado *thrash metal*, que era o oposto do que estava ocorrendo na época. Através de bandas como Metallica, Exodus, Testament, Megadeth e Slayer, o *thrash* se destacava pela música rápida e intensa, com foco em *riffs* de guitarra complexos tocados em alta velocidade, letras frequentemente com críticas sociais e políticas. Enquanto o *hard rock* se destacava pelo visual extravagante, o *thrash metal* preferia roupas simples, como camisetas pretas e calças jeans. Esse período foi um divisor de águas no *heavy metal*, no qual criou-se uma divisão de direção mais baseada na melodia e a outra mais focada no ritmo.

Após a contextualização dos dois gêneros musicais, iremos compreender os dois movimentos cinematográficos essenciais para esta pesquisa, o expressionismo alemão e o surrealismo no cinema.

3.3. EXPRESSIONISMO ALEMÃO NO CINEMA

Ballerini (2020) afirma que o expressionismo alemão no cinema floresceu após o final da Primeira Guerra Mundial, nos anos 1920, refletindo os sentimentos sombrios da sociedade alemã. Sua estética visual, fortemente impactada pelo movimento artístico de mesmo nome, e, destacou-se pela representação de cenários abstratos e distorcidos, com uso de cores escuras e contrastantes. As movimentações de câmera eram desconfortáveis, complementando narrativas frequentemente fantasiosas, centradas na loucura e no medo dando lugar a interpretações exageradas seguidas do uso de maquiagem facial que intensificava as sombras e conferia às expressões dos atores um aspecto quase sem vida. Silva

(2006) destaca um ponto importante sobre a inovação estética do movimento, afirmando que os seus atores e diretores eram a maioria de origem do teatro, e, passaram a utilizar técnicas já desenvolvidas nos palcos, como a iluminação com foco em detalhes, as sombras geradas de formas fantásticas e também o uso de espelhos como recursos, por exemplo, para causar efeitos de deformação nos rostos.

De acordo com Dias (2007), o marco do expressionismo no cinema foi o lançamento de "O Gabinete do Dr. Caligari" (1920), do diretor Robert Wiene (Figura 9), que se destacou por começar a dar foco na concepção cenográfica, criando um ambiente visualmente dramático, usando geometrias trágicas com linhas horizontais e verticais instáveis, planos inclinados e ritmos oblíquos, resultando em uma sensação de insegurança e estranheza em cada cena. Aspectos que contribuem para um clima de angústia e inquietação que afetava as personagens, conferindo um tom trágico à narrativa.

Ballerini (2020, p.129) reforça a diferença entre os cinemas que ocorriam ao redor do mundo na época:

Se Hollywood confinava cada vez mais seus filmes em estúdios cuja iluminação tentava parecer natural, e o cinema nórdico buscava a fraca luz natural de locações, Robert Wiene criou uma terceira via, teatralizando a luz ao desenhar imagens nas paredes e usando a luminosidade em ângulos não convencionais; assim, criou uma atmosfera que chegava a rir do naturalismo e do natural em si. Linhas distorcidas, movimentos bruscos dos personagens e silêncios perturbadores expressavam a mente desorientada do protagonista, Francis.

Segundo Cánepa (2006), surge alguns anos depois o clássico do horror, "Nosferatu" (1922), dirigido por Friedrich Wilhelm Murnau (Figura 10), que inicialmente desejava dirigir uma adaptação da obra de Bram Stoker, o Drácula (1897), mas foi impossibilitado por direitos autorais do livro. O cineasta, juntamente com o diretor de arte Albin Grau e o fotógrafo Fritz Arno Wagner, então criam cenários visuais impressionantes que se inspiraram na pintura romântica, na estética fotográfica dos filmes escandinavos e na dramaticidade das sombras do expressionismo, também explorando técnicas como viragens de imagem e efeitos de negativo. Ballerini (2020) em complemento diz que o filme exemplifica uma tendência do expressionismo que colocava personagens deformados e monstruosos

no papel principal, com o objetivo de simbolizar desejos reprimidos e uma origem social marginalizada.

De acordo com Ballerini (2020), com a Alemanha ainda repleta de desigualdade social, crises políticas, confrontos ideológicos e crescimento Industrial, foi em 1927 que um dos mais importantes filmes de ficção científica da história foi lançado. Do diretor Fritz Lang, “Metrópolis” (Figura 11) veio com todos os dilemas da época. Barros (2011) diz que a “Metrópolis” buscava representar um futuro imaginário da sociedade, refletindo os medos da época. Esses medos incluíam preocupações com o uso desumanizado da tecnologia, o temor do desemprego devido à automação, a alienação resultante da rotina mecânica e a sensação de isolamento em uma sociedade superpovoada, socialmente dividida e controlada pela tecnologia. A obra aborda essas contradições de maneira intensa, revelando as ansiedades da sociedade diante das transformações. O autor (idem) ainda destaca que na visão futurista de “Metrópolis”, a arquitetura desempenhou um papel crucial, criando um ambiente industrial avançado com toques góticos. Essa estilização arquitetônica também afetou a paisagem natural, que foi transformada para atender às necessidades da narrativa. Segundo Fischer (1977, p.58),

numa sociedade em decadência, a arte, para ser verdadeira, precisa refletir também a decadência. Mas, a menos que ela queira ser infiel à sua função social, a arte precisa mostrar o mundo como passível de ser mudado. E ajudar a mudá-lo.

Diretores renomados da atualidade de Hollywood, como Tim Burton, é um dos responsáveis por ter utilizado das técnicas do cinema expressionista alemão com maestria em seus filmes, diz Ballerini (2020), que aponta como influência do movimento, o uso de maquiagens pesadas e contrastes fotográficos em “Edward Mãos de Tesoura” (1990), a Gotham City de “Batman: o retorno” (1992), que pode ser considerada como uma influência direta de “Metrópolis” (1927) de Fritz Lang, e animação “A Noiva Cadáver” (2005) que é repleta de referências expressionistas.

Figura 9 - Cena de "O Gabinete do Dr. Caligari" (1920), de Robert Wiene.



.Fonte: <https://br.web.img3.acsta.net/r_1920_1080/pictures/14/10/27/17/23/168794.jpg>. Acesso em: 17 out. 2023.

Figura 10 - Cena de "Nosferatu" (1922), de Friedrich Wilhelm Murnau.



Fonte: <https://br.web.img3.acsta.net/r_1920_1080/pictures/15/07/29/12/27/198701.jpg>. Acesso em: 17 out. 2023.

Figura 11 - Cena de “Metrópolis” (1927), de Fritz Lang.



Fonte:

<https://br.web.img2.acsta.net/r_1920_1080/medias/nmedia/18/87/10/42/19890908.jpg>.
Acesso em: 17 out. 2023.

Iremos compreender a breve origem do surrealismo e suas características cinematográficas.

3.4. SURREALISMO NO CINEMA

De acordo com Canizal (2006) o surrealismo foi um movimento de vanguarda que surgiu na década de 1920 e atingiu seu auge em torno de 1933. O movimento acreditava em uma realidade superior acessível por meio de associações de ideias aparentemente desconexas e pela interpretação dos enigmas dos sonhos. O movimento se destacou por tentar liberar a linguagem de influências sociais negativas resultantes de conflitos e desigualdades. Os surrealistas queriam que a linguagem através da montagem recuperasse sua capacidade de expressar ideias, sentimentos e comportamentos de forma autêntica, livrando o homem de fardos que o mantinham em uma existência degradada. Em resumo, o autor (idem) mostra que

o Surrealismo buscava uma comunicação mais pura e libertadora por meio da linguagem .

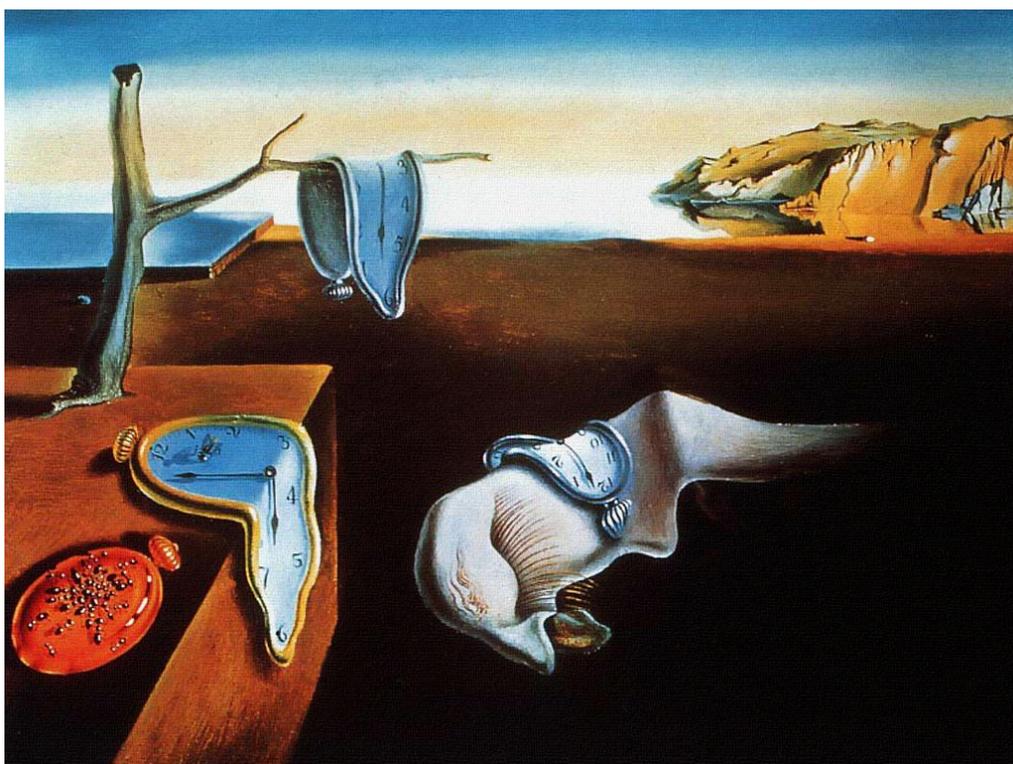
Através de suas origens nas artes plásticas, Ballerini (2020) aponta que o surrealismo no cinema inicia-se em Paris em 1924 através da publicação do Manifesto Surrealista feito por André Breton e continua a seguir os mesmos princípios, a observação do mundo a partir de visões oníricas desconexas da realidade junto a fortes críticas à sociedade e seu sistema. O autor (idem) explica o conceito *Fluxo contínuo do inconsciente* cunhado por Breton em seu manifesto (idem, p. 120):

Nota-se a valorização de Breton ao que ele chamou de fluxo contínuo do inconsciente – numa aproximação às teorias de Freud. A pureza e a importância dos sonhos residem no fato de que eles não têm amarras estéticas nem morais. Num sonho, nada é belo ou feio, permitido ou proibido; tudo é apenas reflexo de nossos sentimentos, temores, repressões e experiências acumuladas. Esse princípio, por si só, gerou grande polêmica nos filmes emblemáticos do movimento, que chocavam e seduziam as plateias.

Ferrarez (2001) afirma que os surrealistas não buscavam apenas criar uma nova estética, mas sim transformar o mundo. Eles combinaram os estudos do inconsciente humano de Freud com as ideias sociais de Marx, Engels e Trotski como parte desse esforço de transformação. Em complemento, Canizal (2006) diz que o movimento teve influência direta com pintores do Surrealismo na arte, como Salvador Dalí (figura 6), que ajudou a roteirizar produções cinematográficas junto ao diretor Luis Buñuel e com a sexualidade estudada por Sigmund Freud na psicologia. Salvador Dalí junto a Buñuel ajudou na produção de “Um cão andaluz” (1929) e “A idade do ouro” (1930). Como relata Canizal (2006, p.145),

compreende-se que, nesse quadro de referências, as obras pictóricas do Surrealismo, inspiradas com frequência no pensamento de Freud, proclamaram a importância de representar os processos do inconsciente, da alucinação e do sonho. Com isso, as imagens reprimidas e os traumas de diversa ordem vieram à luz. Foi, por conseguinte, um jeito de lutar contra os tabus da sociedade e fazer com que eles fossem relegados a um plano secundário e, em seu lugar, aparecessem os encantos das coisas e dos objetos que emergiam na vida social quando esta se via livre das amarras da repressão.

Figura 12 - "A Persistência da Memória" (1931), obra de Salvador Dalí.



Fonte: Reprodução.

Segundo Canizal (2006) o cinema surrealista buscava incitar, através da estranheza das cenas, os telespectadores a buscar pontos para solucionar os enigmas presentes, com o objetivo de fazê-los entender uma narrativa escrita não linearmente. Foi assim visto nos filmes "A concha e o Clérigo" (1928), de Germaine Dulac (Figura 13), e, "Um Cão Andaluz" (1929), de Luis Buñuel (Figura 14). Referente aos dois filmes, Ballerini (2020, p.121) explica:

No primeiro, a diretora Germaine Dulac antecipou o movimento trazendo suas grandes marcas: erotismo, crítica mordaz à Igreja, aos militares e à burguesia, referências a Freud, rompimento da narrativa clássica (espaço tempo) etc. Já no segundo, Buñuel revelou repressões sexuais em imagens – como formigas saindo da mão, personagens espelhados e padres amarrados a pianos. Na película, os planos se unem sem nenhum respeito à lógica espaço temporal, exatamente como num sonho. E, como neles, objetos se transformam ou se fundem a outros sem nenhuma explicação.

Mendonça (2016) diz que no surrealismo a imagem desempenha um papel fundamental, servindo como a fronteira entre sensação e conhecimento. Ela é usada de forma abundante e constantemente se renova, surpreendendo e

chocando, e revelando a conexão entre sujeito e objeto por meio de interpretações que percebem essa união. As imagens surreais constroem um rico mundo de qualidades e funções na memória, criando uma sucessão de experiências visuais que moldam nossa compreensão. Elas são instrumentos poderosos para explorar o limiar entre o consciente e o subconsciente, permitindo a expressão artística e a descoberta de novas perspectivas.

De acordo com Ferraraz (2001) a montagem surrealista procurava mostrar representações fantasiosas e subjetivas que não seguiam as noções de realidade e linearidade das ações como conhecemos. Canizal (2006, pp.152-153) analisa sobre a representação do surrealismo no cinema:

Considerando com um mínimo de rigor o ideário poético dos surrealistas - isto é, acesso a uma realidade superior pelo processo de transformar o cotidiano em algo não familiar, fascínio pela beleza convulsiva resultante da construção de imagens em que se fundem elementos distantes, criação de uma atmosfera ominosa semelhante à que emerge dos processos oníricos, fascínio pelos acasos que se manifestam nas práticas da escrita automática e busca obstinada dos obscuros objetos do desejo (...).

Garcia (2014) em complemento diz que a técnica de montagem surrealista envolvia a combinação de fragmentos de realidades distintas, resultando em um novo significado que vai além do sentido original desses elementos. Isso é relevante tanto na criação, onde um montador conscientemente rearranja esses fragmentos para criar um novo contexto, quanto na recepção, onde o público experimenta uma sensação de estranhamento.

Para finalizar, de acordo com Ballerini (2020), nos dias atuais David Lynch é um exemplo de diretor que é notavelmente influenciado pelo surrealismo e que também conseguiu manter sua independência artística dentro da indústria cinematográfica. Seu primeiro longa-metragem, "*Eraserhead*" (1977), com um orçamento modesto de US\$20 mil, tornou-se um filme *cult* e marcou o cinema experimental. Nele, Lynch misturou influências das vanguardas europeias, cinema noir e terror, estabelecendo o perfil visual e narrativo que seria visto em seus filmes subsequentes, como "*Veludo Azul*" (1986), "*Cidade dos Sonhos*" (2001), apresentado na figura 15, e, "*Império dos Sonhos*" (2006). Em todos esses filmes, Lynch critica a visão artificial da vida e das memórias construídas por Hollywood através de sua abordagem surrealista.

Figura 13 - Cena de “A concha e o Clérigo” (1928), de Germaine Dulac.



Fonte: <https://br.web.img2.acsta.net/r_654_368/newsv7/19/03/01/21/07/4342040.jpg>.

Acesso em: 17 out. 2023.

Figura 14 - Cena de “Um Cão Andaluz” (1929), de Luis Buñuel.



Fonte:

<https://br.web.img2.acsta.net/r_1920_1080/medias/nmedia/18/36/11/36/18821458.jpg>.

Acesso em: 17 out. 2023.

Figura 15 - Cena de “Cidade dos Sonhos” (2002), de David Lynch.



Fonte: <<https://pbs.twimg.com/media/D-KIveWWsAAjQS-?format=jpg&name=medium>>.

Acesso em: 11 dez. 2023.

No próximo capítulo vamos apresentar os procedimentos metodológicos, os objetos recortados e suas respectivas análises.

4. METODOLOGIA, OBJETOS E ANÁLISES

Inicialmente vamos apresentar a metodologia da presente pesquisa. Em seguida, vamos apresentar os objetos de pesquisa e, posteriormente, a análise com base no referencial teórico.

4.1. METODOLOGIA

A abordagem da presente pesquisa é de caráter exploratório e fundamentada em uma abordagem qualitativa. De acordo com Gil (2002), o propósito das investigações da pesquisa exploratória é promover uma maior compreensão do problema em questão, com o intuito de torná-lo mais evidente ou de formular hipóteses apropriadas. O autor (idem) acrescenta que ainda que a estrutura do planejamento da pesquisa exploratória seja altamente adaptável, em grande parte das situações, assume a configuração de uma pesquisa bibliográfica.

A base teórica foi construída usando as técnicas de pesquisa bibliográfica e documental, incluindo livros, artigos, revistas, *sites* e imagens, com o intuito de obter conhecimento sobre a história inicial do audiovisual, seus movimentos, técnicas e ramificações, bem como sobre o *rock and roll* e uma de suas várias manifestações, o *heavy metal*. Duarte e Barros (2005) dizem que a pesquisa bibliográfica é um conjunto de métodos e técnicas empregados para a identificação, seleção, localização e aquisição de documentos relevantes para a condução de estudos acadêmicos e de pesquisa. Gil (2002) complementa dizendo que a pesquisa bibliográfica é vantajosa porque permite que o pesquisador aborde uma ampla variedade de tópicos, indo além do que poderia investigar diretamente. Isso é especialmente útil quando o problema de pesquisa envolve informações dispersas em diferentes lugares. Em relação a pesquisa documental, o autor (*idem*) complementa dizendo que ela compartilha semelhanças com a pesquisa bibliográfica, mas difere na natureza das fontes utilizadas.

Enquanto a pesquisa bibliográfica se concentra em materiais encontrados em bibliotecas, a pesquisa documental abrange uma gama mais ampla e dispersa de fontes. Esta variedade inclui documentos "de primeira mão" não analisados previamente, como arquivos de órgãos públicos, instituições privadas e materiais como cartas pessoais, diários, fotografias, gravações, memorandos, regulamentos e também documentos de segunda mão previamente analisados por outros.

No que diz respeito à pesquisa qualitativa, Yin (2006) afirma que ela é uma abordagem de estudo que se concentra em compreender profundamente a vida das pessoas em suas condições reais, capturando suas perspectivas e significados. Ela explora as condições contextuais e busca explicar eventos cotidianos por meio de conceitos existentes ou emergentes. Distingue-se de outros métodos de pesquisa, como experimentos, levantamentos e semi experimentos pela sua ênfase na observação naturalista e na representação das visões das pessoas envolvidas no estudo. A pesquisa qualitativa é valorizada por sua capacidade de fornecer uma compreensão detalhada sobre uma ampla variedade de tópicos em diferentes áreas acadêmicas e profissionais. Em complemento, Flick (2009) aponta que os pontos-chave deste tipo de pesquisa incluem a seleção de métodos e teorias apropriadas, examinação de diferentes pontos de vista, reflexão sobre o processo de pesquisa como parte da construção de conhecimento e utilização de uma variedade de abordagens e métodos de investigação.

Após a apresentação da revisão bibliográfica, iremos realizar uma análise de conteúdo, na qual, a partir de pesquisa documental, examinaremos pontos específicas dos objetos de pesquisa, os videoclipes da banda Metallica, “*The Unforgiven*” (Mahurin, 1991) e “*Enter Sandman*” (Isham, 1991). Júnior (2005, p.280) diz que “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”. Bardin (2016) para finalizar, diz que a análise de conteúdo não se limita apenas a descrever o que está nas mensagens, mas busca entender o que essas mensagens podem nos ensinar. Ela procura compreender conhecimentos sobre as condições em que as mensagens foram criadas ou recebidas, usando indicadores, sejam eles quantitativos ou qualitativos. O objetivo principal não é apenas a descrição, mas sim a obtenção de informações adicionais.

Durante a análise de conteúdo, faremos uma contextualização da história e do contexto da banda Metallica, a fim de compreender a sua trajetória. Em seguida exploraremos três frames de cada um dos dois vídeos em busca de elementos do surrealismo e do expressionismo no cinema. O nosso processo de análise seguirá uma estrutura delineada para desvendar a relação entre a música, o videoclipe e as características artísticas que se sobrepõem. Começaremos com a apresentação das canções, abordando informações sobre os seus álbuns de origem e o contexto que as envolvem. Essa contextualização nos fornecerá uma base para compreender o significado e a relevância das letras das canções nos videoclipes que as acompanham. Para a análise de cada *frame* utilizaremos o referencial teórico desses movimentos artísticos, destacando seus elementos. Vamos identificar como esses elementos são aplicados nos *frames* selecionados de cada videoclipe. Por fim, reunimos as análises dos *frames* dos videoclipes de cada música da banda, avaliando como esses elementos do surrealismo e do expressionismo alemão contribuíram para a atmosfera e a narrativa visual em cada um dos vídeos.

Seguiremos agora para a contextualização da banda Metallica.

4.2. METALLICA E ANÁLISES

De acordo com Moretti (2012), influenciados pela *New Wave of British Heavy Metal*, o Metallica, banda inicialmente formado por Lars Ulrich (bateria), James Hetfield (guitarra e vocal), Dave Mustaine (guitarra solo) e Ron Mcgovney (baixo), surgiu oficialmente em outubro de 1981 em Los Angeles. Na época, a banda estava em formação e já tinha sua estrutura musical esquematizada, mas estava em busca de um nome impactante que incluísse a palavra *metal* para refletir sua afinidade com o gênero musical do *heavy metal*. Através de uma conversa de Ulrich e um amigo seu, Ron Quintana, que estava envolvido na criação de uma fanzine de música (uma espécie de revista independente que abordava tópicos como cinema, literatura de ficção científica, quadrinhos e música), chegaram a algumas alternativas para nomear a banda. Quintana sugeriu dois nomes para a banda: Metalmania e Metallica. Lars ficou imediatamente cativado pelo nome Metallica e viu isso como o nome perfeito para sua banda, enquanto Ron usou o nome Metalmania para seu fanzine. Assim, graças à sugestão de Ron Quintana, o Metallica recebeu seu nome icônico, e viria a se tornar uma das bandas de *heavy metal* mais famosas e influentes da história da música.

Segundo Wall (2012), é em 1983, com uma nova formação, contando agora com Kirk Hammett na guitarra solo e Cliff Burton no baixo, que o Metallica lançava o seu primeiro álbum oficial. Chamado de “*Kill ‘em All*” (Megaforce Records, 1983), o disco atingiu a posição 120 do Top 200 da Billboard, porém acabou não agradando a Indústria Musical dos Estados Unidos e da Grã Bretanha, apenas sendo elogiado nas fanzines de *metal*. Wall (2012, p.136) complementa a importância do primeiro disco dos pioneiros do *thrash metal*:

(...) O álbum de estreia do Metallica nunca estaria relacionado apenas com música. Sua verdadeira conquista era, a um só tempo, definir uma nova sensibilidade - o conceito antes incompatível, mas estranhamente empolgante, consolidava-se, mesclando punk e heavy metal em um estilo complexo chamado thrash - e resgatar a credibilidade de um gênero musical, o rock pesado.

Ainda em 1983, Moretti (2012) afirma que o Metallica segue em viagem para Copenhague para gravar o seu segundo álbum, “*Ride the Lightning*” (Megaforce Records, 1984). Lançado algum tempo depois, em agosto de 1984, o novo álbum

trazia temas de músicas similares já vistos no primeiro álbum, e fez com que a banda atingisse dessa vez o número 100 das Top 200 da Billboard.

Stenning (2012) aponta que a música "*Fade to Black*" (Hetfield; Burton; Ulrich; Hammett) do Metallica foi um marco importante na carreira da banda, pois indicou que a banda não se limitava apenas ao gênero *thrash metal* e tinha o potencial de explorar diversos estilos musicais. Essa canção atraiu a atenção até mesmo de pessoas que não eram fãs do metal, destacando a versatilidade e a capacidade do Metallica de transcender seu gênero musical. Ele ainda complementa:

Com um montão de bandas talentosas, sons que evoluíram a olhos vistos e gravações inundando o mercado. Em 1984, no entanto, o Metallica brilhava sozinho, como uma banda de thrash com um som forte e maduro. Se Kill 'Em All refletia mais a época em que foi gravado - amplificadores baratos, riffs serra elétrica e vocais anasalados e enfezados - Ride The Lightning era um passo em direção ao futuro, uma evocação dos orçamentos maiores e das produções mais elaboradas associados aos grandes do heavy metal (Stenning, 2012, p.124).

De acordo com Moretti (2012), após o sucesso de "*Ride the Lightning*", o Metallica embarcou em sua primeira grande turnê europeia, dividindo o palco com a banda inglesa Tank, e tocando para um público total de cerca de um milhão e trezentas mil pessoas. Ao retornar aos Estados Unidos, eles realizaram outra turnê, desta vez co-liderada pela banda americana W.A.S.P., e com o apoio da banda Armored Saint. O ponto alto dessa fase foi o maior *show* da carreira do Metallica até então, que ocorreu no Festival "*Monsters of Rock*", realizado em Donington Park, Inglaterra, em agosto de 1985. Nesse evento, a banda dividiu o palco com Bon Jovi e Ratt, tocando para uma impressionante plateia de cerca de setenta mil pessoas. Esse marco consolidou ainda mais a ascensão meteórica do Metallica no cenário do *rock* e *metal* e como era de se esperar, chegou o momento do terceiro álbum da banda.

Ainda de acordo com Moretti (2012), o álbum "*Master of Puppets*" (Elektra Records) do Metallica, gravado em 1985 e lançado em 1986, alcançou grande sucesso. Ele atingiu a posição número 29 na Billboard Top 200 e permaneceu na lista por 72 semanas. Em 4 de novembro de 1986, tornou-se o primeiro álbum a receber a certificação de ouro. O crítico Steve Huey (in: Moretti, 2012), da AllMusic, o considerou a maior realização da banda e entrou na lista dos "200 álbuns

definitivos do *Rock and Roll Hall of Fame*". Com seu ritmo rápido, *riffs* harmônicos e solos elaborados, foi eleito pela revista Metal Hammer como o melhor álbum de *heavy metal* de todos os tempos por votação, enquanto a Kerrang! Klassic o classificou como o sétimo maior álbum da história do *heavy metal*. O Metallica também embarcou em uma turnê de sucesso apoiando Ozzy Osbourne após o lançamento do álbum. Wall (2012, p.159) reflete sobre o "*Master of Puppets*" em relação ao álbum anterior da banda:

No todo, *Master of Puppets* pode parecer de vários modos apenas uma nova e melhorada versão de *Ride the Lightning*. (...) Apesar disso, o efeito obtido faixa a faixa com *Master of Puppets* foi um salto significativo em relação ao que o Metallica tinha alcançado em *Ride the Lightning*, e embora haja a tendência de se mencionar ambos os álbuns como se fossem uma unidade, historicamente, *Ride* foi a primeira gravação bem-feita da banda, enquanto *Master* se tornaria rapidamente reconhecido como a primeira obra-prima, o seu legado — o *Led Zeppelin II*, o *Ziggy Stardust* da banda. Nunca mais haveria um álbum do Metallica como aquele.

De acordo com Wall (2012), ainda em 1986, no dia 27 de setembro, após o ônibus da banda perder o controle em uma estrada em Estocolmo, onde estavam fazendo uma turnê, o baixista do Metallica, Cliff Burton, foi o único a perder a vida em meio aos outros membros da banda e sua equipe. Ainda em sentimento de luto a banda decide seguir em frente, e três semanas após o funeral do baixista, começaram a busca de um outro baixista para ocupar o lugar de Burton. Foi aí que Jason Newsted começou a fazer parte da história da banda.

De acordo com Wall (2012), o quarto álbum do Metallica, e primeiro com Newsted, foi o disco "*...And Justice for All*" (Elektra Records), lançado em 5 de setembro de 1988, coincidindo com o momento em que "*Master of Puppets*" recebeu a certificação de platina. Enquanto "*Master of Puppets*" levou dezoito meses para vender um milhão de cópias nos Estados Unidos, "*Justice*" atingiu essa marca em apenas nove semanas. O álbum alcançou a sexta posição nas paradas norte-americanas, sendo a posição mais alta conquistada até então pela banda. Também, foi através deste álbum em que o Metallica teve seu primeiro videoclipe, da música "*One*", lançado na MTV na noite de janeiro de 1989. Em complemento, Moretti (2012) diz que em termos gerais, o tema do álbum tinha uma forte tonalidade obscura, abordando questões como injustiça das leis, guerra e raiva. O clima geral

era sombrio, com letras que frequentemente tocavam em temas de crítica social, política e preocupações ambientais. Em relação à qualidade sonora do álbum, observa-se que ele era menos melódico do que os trabalhos anteriores, caracterizado por ritmos de bateria densos, rápidos e complexos.

De acordo com Moretti (2012), em outubro de 1990, o Metallica entrou no estúdio One on One com a produção de Bob Rock, conhecido por trabalhar com bandas como Bon Jovi, Aerosmith e Motley Crüe. O álbum homônimo, muitas vezes chamado de "*The Black Album*" devido à sua capa preta e minimalista com uma imagem de uma cobra, demorou a ser lançado, mas estreou como número 1 em dez países em 1991. Com músicas como "*Nothing Else Matters*" (Hetfield; Ulrich), "*Enter Sandman*" (Hetfield; Ulrich; Hammett) e "*The Unforgiven*" (Hetfield; Ulrich; Hammett), o álbum vendeu 650.000 cópias nos Estados Unidos na primeira semana e recebeu uma certificação da Recording Industry Association of America (RIAA) de quatorze milhões de cópias vendidas desde então.

No próximo subcapítulo analisaremos os dois objetos de estudos escolhidos, os videoclipes das composições "*The Unforgiven*" e "*Enter Sandman*", relacionando-as aos olhares baseados nos conceitos e técnicas dos movimentos cinematográficos, expressionismo alemão e surrealismo.

4.3. ANÁLISES

Neste capítulo examinaremos três *frames* de cada um dos dois videoclipes selecionados, com o objetivo de desvendar a relação entre a música, o videoclipe e as características artísticas sobrepostas. Iniciaremos apresentando as canções, fornecendo informações de suas origens e contexto que as envolve, em busca de compreender o significado e a importância das letras das canções nos videoclipes.

Em seguida, daremos ênfase ao contexto das letras das músicas, explorando os temas e seus simbolismos. A compreensão das letras é essencial para desvendar o propósito das imagens e seu impacto no espectador. Também examinaremos a sonoridade das músicas, destacando elementos musicais que podem influenciar o clima e a atmosfera dos vídeos.

Por fim, apresentaremos a ideia central que guia a produção de cada vídeo, enfatizando os elementos do surrealismo no cinema e do expressionismo que estão presentes. Nessa etapa serão analisados o uso da paleta de cores, iluminação,

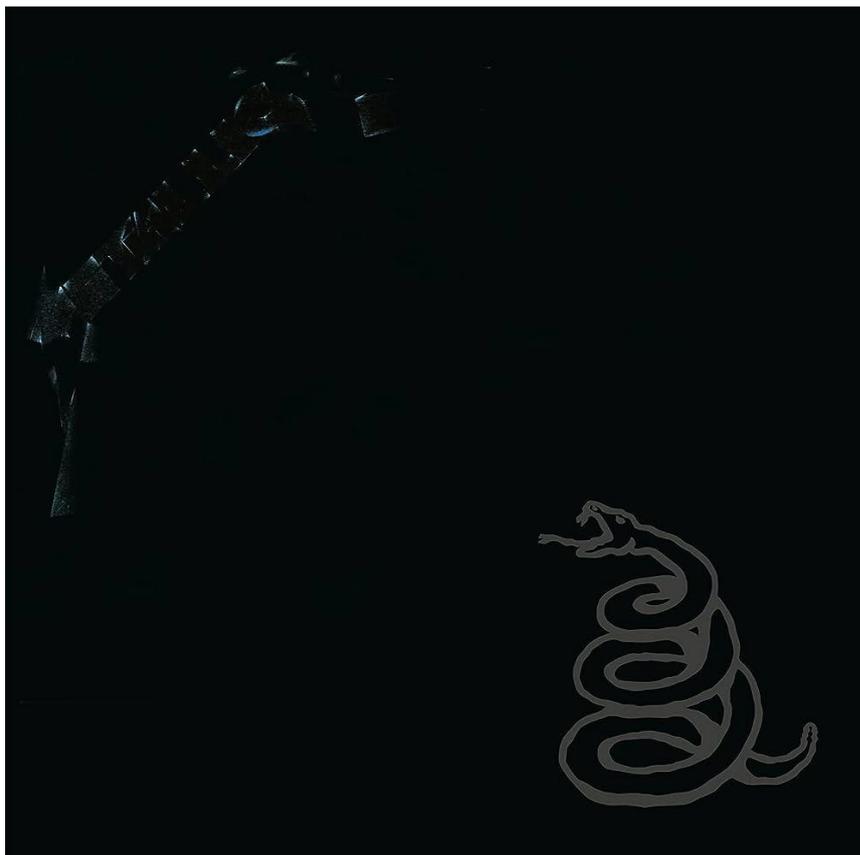
construção dos cenários apresentados e caracterização das figuras em cena. Para isso, selecionaremos três *frames* de cada vídeo para análise detalhada, explorando como a música, a letra e a direção artística dos vídeos se entrelaçam para criar essas experiências cinematográficas, onde os elementos do surrealismo e do expressionismo se manifestam, o que justifica a escolha dos recortes abordados. Essa abordagem nos permitirá compreender como a expressão artística visual pode ser influenciada e amplificada pela música, resultando em uma análise mais profunda e abrangente dos vídeos selecionados.

Seguiremos agora para as análises dos dois videoclipes, iniciando por "*The Unforgiven*".

4.4. "THE UNFORGIVEN"

"*The Unforgiven*" é uma canção da banda de *heavy metal* Metallica, lançada em 1991 como parte do álbum autointitulado "Metallica", frequentemente referido como "*The Black Album*"⁵, sendo a quarta faixa deste álbum icônico. O álbum é conhecido popularmente por "*The Black Album*" devido à sua capa preta e foi um marco na carreira da banda e no mundo do *heavy metal* (Figura 16). Lançado em 12 de agosto de 1991, marcou uma mudança no som do Metallica em direção a um estilo mais acessível e comercial comparado com seus álbuns anteriores. "*The Unforgiven*" é uma das músicas desse álbum que ajudou a definir esse novo direcionamento musical.

⁵<https://open.spotify.com/intl-pt/album/3dck2tBxGfxj9m3CguDgjb?si=71xLXgT-T0yiPGgFh-LE1Q&context=spotify%3Aalbum%3A3dck2tBxGfxj9m3CguDgjb&nd=1>

Figura 16 - Capa do “*The Black Album*”.

Fonte: Reprodução.

Nossa análise inicia pelo videoclipe da canção “*The Unforgiven*”. Essa e as demais análises serão conduzidas da seguinte forma: primeiro passaremos pela letra da canção, seguindo pelo recorte de 3 *frames* que serão analisados narrativamente de acordo com o referencial apresentado anteriormente.

A letra de “*The Unforgiven*” lida com a exploração emocional e a representação dramática dos sentimentos. Os temas de culpa, redenção e desejo de liberdade refletem um conflito interno do personagem na trama. Segundo Ballerini (2020), o expressionismo no cinema buscava retratar os sentimentos coletivos da sociedade, com foco na alma humana diante de ameaças opressivas do ambiente. Sua intenção era explorar o mundo invisível nas coisas, nas pessoas e na natureza, revelando as profundezas da experiência humana de maneira intensa e dramática. A busca do personagem por perdão e a intensidade da interpretação emocional presente na música se alinham aos elementos que refletem as ideias expressionistas relacionadas à expressão e na representação dos estados psicológicos e emocionais.

"The Unforgiven"

New blood joins this Earth
And quickly he's subdued
Through constant pained disgrace
The young boy learns their rules

With time, the child draws in
This whipping boy done wrong
Deprived of all his thoughts
The young man struggles on and on, he's known

Ooh, a vow unto his own
That never from this day
His will they'll take away, yeah

What I've felt, what I've known
Never shined through in what I've shown
Never be, never see
Won't see what might have been

What I've felt, what I've known
Never shined through in what I've shown
Never free, never me
So I dub thee Unforgiven

They dedicate their lives
To running all of his
He tries to please them all
This bitter man he is

Throughout his life the same
He's battled constantly
This fight he cannot win
A tired man they see no longer cares

The old man then prepares
To die regretfully
That old man here is me, yeah

What I've felt, what I've known
Never shined through in what I've shown
Never be, never see
Won't see what might have been

What I've felt, what I've known
Never shined through in what I've shown
Never free, never me
So I dub thee Unforgiven

"O Imperdoável"

Sangue novo junta-se a esta Terra
E rapidamente ele é subjugado
Pela constante e dolorosa desgraça
O jovem garoto aprende as regras deles

Com o passar do tempo, a criança se encolhe
Este massacrado rapaz foi enganado
Privado de todos os seus pensamentos
O jovem homem luta sem parar, ele é reconhecido

Ooh, uma promessa para si mesmo
Que a partir deste dia, nunca
Sua vontade lhe tirariam, sim

O que eu senti, o que eu soube
Nunca refletiu no que eu demonstrei
Nunca ser, nunca ver
Não verá o que poderia ter sido

O que eu senti, o que eu soube
Nunca refletiu no que eu demonstrei
Nunca livre, nunca eu mesmo
Então eu vos nomeio os Imperdoáveis

Eles dedicam suas vidas
Para cuidar de tudo que é dele
Ele tenta agradar a todos
Este homem amargo que ele é

Por toda a sua vida a mesma coisa
Ele batalhou constantemente
Esta luta ele não pode vencer
Um homem cansado que eles veem não se importar mais

O velho homem então se prepara
Para morrer cheio de arrependimentos
Aquele velho aqui sou eu, sim

O que eu senti, o que eu soube
Nunca refletiu no que eu demonstrei
Nunca ser, nunca ver
Não verá o que poderia ter sido

O que eu senti, o que eu soube
Nunca refletiu no que eu demonstrei
Nunca livre, nunca eu mesmo
Então eu vos nomeio os Imperdoáveis

A música possui uma sonoridade que a diferencia do estilo tradicional da banda. Ela é mais melódica e menos pesada em comparação com algumas das músicas anteriores do Metallica. A música começa com um *riff* de guitarra melódico e cativante que estabelece o tom da canção.

A voz de James Hetfield, vocalista da banda, é extremamente expressiva na faixa, transmitindo um sentimento de emoção na canção, entregando a letra com uma sensação de vulnerabilidade. A música apresenta solos de guitarra melódicos

que se encaixam com o tema lírico da faixa. Esses solos são mais reflexivos do que virtuosos, contribuindo para a atmosfera criada. "*The Unforgiven*" possui um andamento mais lento e controlado, adicionando uma sensação de introspecção e contemplação à música.

A história do videoclipe retrata as etapas da vida de uma pessoa controlada pelas expectativas e opiniões alheias, que aceitou sem exitar o seu papel em uma sociedade estabelecida culturalmente e vive com o fardo de suas escolhas. A escolha de apresentar o videoclipe em preto e branco influencia o drama na obra, destacando momentos de conflito interno e externo na jornada do protagonista, podendo representar a perda de vitalidade e paixão ao seguir um caminho predefinido pela sociedade. Segundo Vargas (2014) ao criar a aparência visual de um filme, o diretor começa definindo o clima e a coesão visual desejados, incorporando ações, personagens, cores e luzes de forma significativa. A escolha cuidadosa dos elementos presentes no quadro contribui para a mensagem visual, enquanto o diretor de arte, a partir desse conceito visual, colabora interpretando a história, personagens e locações, traduzindo a narrativa em elementos visuais. Em complemento, Braga e Costa (2000) dizem que no cinema a cor é uma ferramenta intencional e expressiva que, quando combinada com outros elementos, gera efeitos dramáticos, desempenhando funções como contar histórias, delinear personagens e comunicar emoções.

No videoclipe (vide Figura 17), um garoto é apresentado em um ambiente árido e desolado, semelhante a um deserto, no qual é observado por um grupo de pessoas que se apresentam vigilantes nas sombras. Em seguida, o garoto desce uma grande escadaria em direção ao subsolo do ambiente onde se encontra. Ao chegar lá, carrega uma cadeira e a utiliza para entrar em um prédio abandonado.

No contexto do videoclipe, tanto o cenário externo árido e decadente, quanto o prédio desolado, com ambientes apertados e claustrofóbicos, representam uma metáfora visual para o estado emocional do personagem, refletindo uma sensação de confinamento e desesperança. Martin (2005) afirma que na criação de ambientes cinematográficos, há uma intenção simbólica, levando em conta cuidadosamente a estilização e o significado dos elementos envolvidos.

Figura 17 - Mosaico de *frames* da cena inicial de "The Unforgiven".

Fonte: O autor (2023) com base em Youtube (2009).

No *frame* 1 analisado (Figura 18), podemos observar a presença de um enquadramento em que ocorre uma distorção do cenário, transmitindo uma percepção de formações irregulares desse ambiente em que o garoto explora antes de entrar na estrutura. Segundo Dias (2007), o expressionismo no cinema foi marcadamente influenciado pelo filme "O Gabinete do Dr. Caligari" (Wiene, 1920), no qual é notável por introduzir uma ênfase na cenografia, criando um ambiente visualmente dramático, usando geometrias angulosas com linhas horizontais e verticais instáveis, planos inclinados e ritmos oblíquos para criar uma atmosfera de insegurança e estranheza em cada cena. Esses elementos contribuem para um clima de angústia e inquietação que afetava as personagens, conferindo um tom trágico à narrativa.

Figura 18 - *Frame analisado 1.*

Fonte: O autor (2023) com base em Youtube (2009).

Figura 19 - Cena de "O Gabinete do Dr. Caligari" (Wiene, 1920)



Fonte: <<https://cdn.britannica.com/63/59663-050-6C604D16/Werner-Krauss-The-Cabinet-of-Dr-Caligari.jpg>>.

Acesso em: 07 nov. 2023.

Já no subsolo, a criança começa a contar os dias em que passa no local riscando-os na parede. Ao passar dos dias, a criança se torna um adulto, assim demonstrando o grande período de tempo em que está ali. No segundo *frame* a ser analisado (Figura 20), o adulto aparece flutuando e girando em meio a sua *prisão*, representando um estado de desespero e agonia por estar tanto tempo preso naquele mesmo lugar. Mendonça (2016) diz que no surrealismo, a imagem é um elemento altamente funcional, visto como um ponto de partida entre a sensação e o conhecimento, o que se percebe no recorte analisado. Os surrealistas a utilizam de forma intensiva para criar a surpresa e o choque, explorando o mundo subjetivo e objetivo por meio de interpretações que buscam unir esses elementos. Em complemento, Canizal (2006) diz que o cinema surrealista explorava um mundo desconhecido que estava oculto por trás das ruínas causadas pela hipocrisia social e os horrores da guerra. Em essência, via a busca pela liberdade como o seu principal objetivo, enfatizando a importância de desvendar o mundo e a mente por meio de imagens e metáforas únicas, traço identificado no objeto analisado.

Figura 20 - *Frame* analisado 2.



Fonte: O autor (2023) com base em Youtube (2009).

Além disso, são vistos cenas de autoflagelo em que o protagonista se corta propositalmente, manchando a parede de sangue e adicionando uma simbologia de culpa para o personagem.

Partindo para o terceiro *frame* (Figura 21), o personagem é visto parado no centro do local, se contorcendo de uma forma, por assim dizer, sobrenatural em meio a uma luz que atinge o seus braços e cabelos, enquanto uma sombra esconde o seu rosto. Segundo Ballerini (2020), no início do expressionismo, a cenografia criava um mundo desequilibrado e afastado da luz e da razão. A frieza alemã deu lugar a interpretações exageradas, destacadas pela maquiagem facial que realçava sombras e tornava as expressões quase cadavéricas. Os conflitos internos humanos eram expressos por meio de formas, iluminação e interpretações intensas. O autor (*idem*) complementa dizendo que após o lançamento de “Nosferatu” (Murnau, 1922), o expressionismo frequentemente apresentava personagens protagonistas com aspectos monstruosos que refletiam a repressão de desejos e a marginalização social.

Figura 21 - *Frame* analisado 3



Fonte: O autor (2023) com base em Youtube (2009)

Figura 22 - Cena de “Nosferatu” (Murnau, 1922)



Fonte: < <https://www.nossocinema.com.br/wp-content/uploads/2020/05/nosferatu-DESTAQUE.jpeg>>.

Acesso em: 11 nov. 2023.

O videoclipe da música encerra com a primeira aparição de uma iluminação realmente intensa vindo de uma janela em que o homem tenta se aproximar. Após isso, ele aparece deitado no chão do local, dando a entender que a luz que ele buscou foi a sua própria morte (Figura 23). A busca pela luz também pode ser encarada como a conquista da reconciliação dos seus conflitos internos e a paz consigo mesmo.

Figura 23 - *Frame* do protagonista morto diante à luz.



Fonte: O autor (2023) com base em Youtube (2009).

A seguir analisaremos o videoclipe de “*Enter Sandman*”.

4.5. “ENTER SANDMAN”

Assim como o objeto de estudo anterior, “*Enter Sandman*” foi lançada em 1991, também fazendo parte do “*The Black Album*”. É uma das músicas mais emblemáticas do álbum e uma das mais reconhecidas da banda, possuindo um *riff* de guitarra distinto e poderoso que inicia a canção e cria uma atmosfera intensa que envolve o ouvinte. A combinação de *riffs* pesados, vocais marcantes e poderosos juntamente com uma letra obscura, fez dessa faixa uma das favoritas dos fãs da banda Metallica e uma presença constante em suas apresentações ao vivo.

A letra da música aborda os medos e ansiedades noturnos, particularmente os pesadelos e a sensação de impotência sentidas diante do desconhecido, evocando imagens de figuras sombrias, símbolos religiosos e a sensação de entrar em um mundo de sonhos e pesadelos. Como vimos anteriormente, Leão (1997)

afirma que o heavy metal buscava adicionar letras inspiradas em histórias de terror juntamente com a sua essência de rebeldia. Essa adição não apenas enriquece as narrativas das músicas, mas também contribui para a atmosfera distintiva do gênero, onde as letras muitas vezes exploram temas sombrios, ocultismo e fantasias, refletindo uma atitude rebelde e desafiadora em relação às normas sociais. Em complemento Canizal (2006) afirma que os princípios poéticos dos surrealistas no cinema envolvem a exploração de uma realidade superior através da transformação do comum em algo estranho e atraente, a busca por uma beleza intensa gerada pela fusão de elementos diversos, e a criação de um ambiente misterioso semelhante aos sonhos, o que nos faz inferir essa aproximação.

A letra também menciona o conceito de *Sandman* (no português, “Homem de Areia”), que, na cultura popular, é frequentemente associado a uma figura mítica que faz as pessoas adormecerem ao derramar areia em seus olhos, e, conseqüentemente, sonharem. No entanto, na música, o *Sandman* assume um tom mais sinistro, trazendo um conceito de terror ao fazer o protagonista ter pesadelos e não sonhos.

“Enter Sandman”

Say your prayers, little one, don't forget,
my son
To include everyone
I tuck you in, warm within,
keep you free from sin
'Til the Sandman, he comes, ah

Sleep with one eye open
Gripping your pillow tight

Exit light
Enter night
Take my hand
We're off to Never-Neverland

Something's wrong, shut the light,
heavy thoughts tonight
And they aren't of Snow White
Dreams of war, dreams of liars,
dreams of dragons' fire
And of things that will bite, yeah

Sleep with one eye open
Gripping your pillow tight

Exit light
Enter night
Take my hand
We're off to Never-Neverland

Now, I lay me down to sleep (now, I lay me
down to sleep)
Pray the Lord my soul to keep (pray the Lord my
soul to keep)
If I die before I wake (if I die before I wake)
Pray the Lord my soul to take (pray the Lord my
soul to take)

Hush, little baby, don't say a word
And never mind that noise you heard
It's just the beasts under your bed
In your closet, in your head

Exit light
Enter night
Grain of sand

Exit light
Enter night
Take my hand
We're off to Never-Neverland

(We're off to Never-Neverland) take my
hand
(We're off to Never-Neverland) take my hand
(We're off to Never-Neverland)

“Entre, Sonho”

Faça suas orações, pequenino,
não se esqueça, meu filho
De incluir a todos
Eu te embrulho, você está aquecido na cama,
mantenho você livre do pecado
Até o Sonho aparecer, ah

Durma com um olho aberto
Agarrando bem forte o seu travesseiro

O dia acaba
A noite começa
Segure a minha mão
Estamos indo para a Terra do Nunca

Há algo errado, apague a luz, pensamentos
obscuros esta noite
E eles não são como os da Branca de Neve
Sonhos de guerra, sonhos com mentirosos, sonhos
com o fogo dos dragões
E com todas as coisas que morderão, sim

Durma com um olho aberto
Agarrando bem forte o seu travesseiro

O dia acaba
A noite começa
Segure a minha mão
Estamos indo para a Terra do Nunca

Agora, eu me deito para dormir (agora, eu me deito
para dormir)
Rezo ao Senhor que proteja a minha alma (rezo ao
Senhor que proteja a minha alma)
Se eu morrer antes de acordar (se eu morrer antes
de acordar)
Rezo ao Senhor que leve a minha alma (rezo ao
Senhor que leve a minha alma)

Silêncio, bebezinho, não diga uma palavra
E não se importe com o barulho que ouviu
São apenas as bestas debaixo da sua cama
No seu armário, na sua cabeça

O dia acaba
A noite começa
Grão de areia

O dia acaba
A noite começa
Segure a minha mão
Estamos indo para a Terra do Nunca

(Estamos indo para a Terra do Nunca) segure a
minha mão
(Estamos indo para a Terra do Nunca) segure a
minha mão

(Estamos indo para a Terra do Nunca)

A sonoridade de "*Enter Sandman*" se destaca por sua combinação de elementos rítmicos e melódicos, criando uma atmosfera intensa e inconfundível. A música começa com um *riff* de guitarra extremamente marcante, estabelecendo a base para a faixa. A voz de James Hetfield é potente e expressiva, transmitindo uma sensação de urgência e determinação. A música mantém um andamento moderado e incorpora solos de guitarra habilidosamente elaborados, adicionando complexidade à composição. O conjunto de elementos sonoros cria uma experiência empolgante e emocional para o ouvinte, tornando "*Enter Sandman*" uma das canções mais emblemáticas do Metallica.

O videoclipe de "*Enter Sandman*" possui uma narrativa visual com uma série de imagens surreais que complementam e traduzem a atmosfera de tensão e terror da canção. O vídeo inicia (vide Figura 24) com uma rápida imagem de um garoto solitário, sentado em uma cama no meio de um cenário desértico. Conforme a cena se desenrola, há uma transição entre quadros que nos leva a explorar os sonhos do garoto enquanto ele dorme em seu quarto. Através de uma sobreposição de imagens e uma edição abstrata, somos surpreendidos por uma mão que derrama areia sobre o corpo da criança enquanto ela dorme, a mão do ser mitológico *Sandman*, criando uma atmosfera ainda mais enigmática. A montagem dinâmica dos *frames* nos leva a testemunhar o garoto se debatendo em meio à água como se estivesse se afogando, ao mesmo tempo em que o vemos correr desesperadamente por esse deserto onírico tentando escapar dessa realidade. Observamos novamente a criança dormir em sua cama e em uma transição mesclada somos transportados para uma perspectiva em terceira pessoa em que observamos o garoto cair em um abismo.

Figura 24 - Mosaico de *frames* da cena inicial de “Enter Sandman”.



Fonte: O autor (2023) com base em Youtube (2012).

No *frame 1* (Figura 25) a ser analisado, após o personagem principal, isso é, a criança, cair no abismo, a cena é cortada e vemos em uma sobreposição de imagens a cena da criança caindo e o *Sandman*, agora com a sua face visível e com um aspecto de idoso, fechando as mãos para segurá-lo, dando a entender que a criança está totalmente presa ao seu reino dos sonhos. De acordo com Garcia (2014) o movimento surrealista no cinema utiliza a técnica de montagem para juntar fragmentos de diferentes realidades e criar um novo significado que vai além do sentido original desses elementos, resultando em uma abordagem criativa que desafia as expectativas e provoca uma interpretação única e surpreendente.

Figura 25 - *Frame* analisado 1.

Fonte: O autor (2023) com base em Youtube (2009).

Após a cena em que a criança cai em um abismo, somos levados a uma série de imagens simbólicas que aprofundam mais a experiência do vídeo. A narrativa continua e nos é apresentado agora a criança em momentos de intensidade emocional, em que podemos vê-la rezando em sua cama, como um simbolismo religioso que sugere uma busca por proteção diante dos medos e pesadelos que a atormentam. Essa cena é intercalada novamente com imagens da mesma se debatendo enquanto se afoga e também correndo desesperadamente por uma estrada no deserto dos sonhos.

Em uma reviravolta, a cena da criança caindo de um penhasco é reimaginada em um novo contexto. Agora, observamos a criança de uma perspectiva em terceira pessoa se jogando de um prédio alto em direção ao chão. No entanto, a surpresa está no fato de que uma cama foi posicionada estrategicamente sob o prédio. Quando a criança atinge a cama, a cena corta para um take da criança se

debatendo em sua própria cama, trazendo a narrativa de volta ao quarto. Essa sequência de transições entre os sonhos, as orações e a realidade cria uma sensação de desorientação, perturbação e, ao mesmo tempo, intriga o espectador.

Na sequência do vídeo é apresentada uma banheira cheia de água, na qual a figura do Sandman está completamente imersa, mas surpreendentemente consegue respirar mantendo seu nariz fora d'água.. Essa cena traça um paralelo com as variadas cenas em que o garoto está se afogando, podendo indicar a sua relação de autoridade nessa realidade, enquanto o menino não tem controle e só se afoga, o outro domina a situação. Vemos também nos *takes* seguintes o ser deitado na cama ao invés do garoto, podendo também sugerir a ideia de que ele está no comando supervisionando os seus sonhos.

No segundo *frame* (Figura 26) a ser analisado, *Sandman* surge nas sombras com uma expressão de seriedade, iluminado por uma luz azul suave e olhando diretamente para a câmera. A luz azul clara adiciona um toque de atmosfera sobrenatural à cena, criando um contraste marcante entre as sombras, o fundo preto e a revelação gradual do rosto do personagem. Essa iluminação destaca a figura do *Sandman* e cria uma sensação de inquietação e estranhamento, à medida que o rosto se torna visível. Stamato, Staffa e Von Zeidler (2013) dizem que no cinema a interação entre cores e a iluminação desempenha um papel crucial. Em conjunto elas não apenas criam ambientes realistas e estabelecem atmosferas, mas também transmitem mensagens expressivas e metafóricas, que muitas vezes passam despercebidas, mas desempenham um papel fundamental ao comunicar informações que não estão necessariamente evidentes. Em complemento Ballerini (2020) afirma que o expressionismo alemão no cinema era caracterizado por suas cores escuras e contrastantes que enfatizavam a atmosfera sombria e perturbadora das narrativas. Em complemento Silva (2006), diz que os atores, por sua vez, se destacavam por suas expressões quase sem vida, intensificando o aspecto emocional e perturbador das performances, em que a iluminação detalhada era uma técnica-chave, criando sombras dramáticas e efeitos visuais fantásticos que complementavam a representação psicológica e emocional profunda nos filmes expressionistas alemães.

Enquanto a cena ocorre, podemos escutar frases da reza “*Now I Lay Me Down to Sleep*” (no português, “Agora eu me deito para dormir”), novamente elevando a experiência a um nível espiritual. A escolha de incorporar elementos de

rezas no videoclipe não apenas acrescenta uma dimensão espiritual, mas também ressoa com a ideia de construção de uma ambientação. De acordo com Soares (2012), na criação de um videoclipe, a ambientação é construída por meio de duas estruturas, sendo elas a paisagem sonora e as esferas do som. A paisagem sonora é desenvolvida naturalmente, alinhando-se à essência da música através de roteirização, direção de arte e edição. Por sua vez, as esferas do som são adicionadas para intensificar o cenário, contribuindo para maximizar a experiência ao agregar elementos sonoros que enriquecem o ambiente ao redor, visando criar uma narrativa visual e auditiva mais envolvente.

Figura 26 - *Frame* analisado 2.



Fonte: O autor (2023) com base em Youtube (2009).

Seguindo alguns segundos do vídeo, a narrativa se concentra no quarto da criança e somos apresentados a um *take* que introduz uma imagem perturbadora em que cobras rastejam sobre o corpo da criança adormecida.

Como explicado por Canizal (2006) em relação ao surrealismo, a imagem da cobra sobre o rosto da criança apresentada no *frame* 3 (Figura 27) busca acessar uma realidade superior através de associações de ideias desconexas e da interpretação dos enigmas dos sonhos. A imagem da cobra representa visualmente esses enigmas oníricos, evocando o fascínio pela *beleza convulsiva*. Também de

acordo com Garcia (2014), os fragmentos de realidades distintas que originam um novo significado são aspectos da montagem surrealista, que aqui são representados pela cobra junto à criança em sua cama, podendo ser visto como um símbolo de medo e ansiedades que habitam o subconsciente do personagem.

Figura 27 - *Frame* analisado 3.



Fonte: O autor (2023) com base em Youtube (2009).

O desfecho do videoclipe retoma o cenário desértico do início, onde o garoto solitário está sentado em sua cama. Entretanto, desta vez, o garoto é forçado a abandonar a sua cama e a fugir de um caminhão que surge e a destrói. Novamente, vemos o garoto em cenas de fuga desesperada, percorrendo uma estrada, agora perseguido pelo caminhão que o faz novamente tropeçar em um penhasco. Essas cenas finais dão ao telespectador a sensação de não-linearidade ao vídeo. Em relação a montagem de um videoclipe, Machado (2001) diz que na etapa não é necessário a adesão aos padrões narrativos convencionais, o seu objetivo primário é a dinâmica na apresentação das imagens, sem a necessidade de seguir uma

estrutura linear. Porém, em um análise mais poética, o desfecho do videoclipe intriga totalmente o telespectador, aparentando que o final é o começo e que o caminhão apresentado é uma representação do início dos seus pesadelos que destroem a sua noite de sono, assim como o cair do abismo. De acordo com uma visão artística, Canizal (2006) diz que o cinema surrealista pretendia intrigar os espectadores com cenas estranhas, desafiando-os a encontrar respostas para os enigmas apresentados, incentivando uma compreensão mais profunda e interpretativa da narrativa não-linear.

O videoclipe encerra com um *take* impactante em que *Sandman* encara a câmera por segundos, se vira e vai embora. Essa cena sugere que o ser tem algum tipo de controle sobre a narrativa e que sua presença pode ser a causa das experiências perturbadoras que o personagem teve ao longo do vídeo. O final do videoclipe deixa o espectador com uma sensação de ambiguidade e suspense, sem oferecer uma resolução definitiva para a narrativa, contribuindo para a atmosfera de pesadelo e inquietação que permeia todo o videoclipe.

Analisados os dois videoclipes, passaremos para as considerações finais do trabalho.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho visou analisar e compreender como a direção de arte, influenciada pelo surrealismo e o expressionismo alemão no cinema, são utilizadas nos videoclipes da banda Metallica, e como isso contribui para a narrativa visual e a experiência do espectador. A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa e exploratória, utilizando técnicas de pesquisa bibliográfica, documental e análise de conteúdo.

A delimitação do tema concentrou-se na análise específica dos videoclipes das músicas "*The Unforgiven*" e "*Enter Sandman*", buscando compreender como a direção de arte inspirada pelo surrealismo e expressionismo alemão foi empregada nos objetos analisados. O problema central que norteia o estudo é: Como a direção de arte, inspirada pelo surrealismo e expressionismo alemão no cinema, é empregada nos videoclipes de "*The Unforgiven*" e "*Enter Sandman*"?

Os capítulos teóricos deste estudo proporcionaram uma base conceitual fundamental para compreender as influências cinematográficas na direção de arte dos videoclipes selecionados da banda Metallica. Nos primeiros capítulos, o enfoque foi centrado no audiovisual, iniciando com uma breve contextualização sobre a origem dessa forma de expressão artística, delineando as transformações ao longo do tempo. Destacou-se, também, a relevância da direção de arte no audiovisual, esclarecendo seu papel vital na construção estética e na transmissão eficaz de mensagens visuais. Este capítulo também introduziu a análise do videoclipe como uma manifestação distintiva do audiovisual, estabelecendo as bases para a posterior investigação dos videoclipes do Metallica.

O terceiro capítulo explorou uma breve origem do *rock and roll*, delineando brevemente sua história e suas características distintas e, em seguida, abordou-se o desenvolvimento do *heavy metal*, destacando seu impacto sonoro e estilístico. Ainda neste capítulo, houve uma introdução aos movimentos cinematográficos expressionismo alemão e surrealismo, oferecendo uma compreensão contextual para a análise subsequente dos videoclipes. Este capítulo visou estabelecer as conexões entre a estética musical da banda Metallica e as influências cinematográficas que moldaram os vídeos escolhidos para estudo. Dessa forma, os capítulos teóricos ofereceram uma estrutura sólida para a análise, apresentando elementos cruciais que fundamentaram a compreensão da interação complexa entre a música, a direção de arte e os movimentos cinematográficos nos videoclipes selecionados do Metallica.

Para a análise de cada videoclipe, foram selecionados três *frames* representativos. Nos dois clipes, foram analisados os movimentos expressionismo e surrealismo, porém em cada um dos dois videoclipes, observou-se a influência maior de um dos dois movimentos cinematográficos de modo predominante.

Em "*Enter Sandman*", destacou-se uma abordagem surrealista, onde a sobreposição de imagens e a manipulação da dimensão temporal expressam vividamente a essência do movimento surrealista. Nesse ponto, a estética não é apenas uma expressão visual, mas uma amplificação da intensidade emocional da música, criando uma experiência que ultrapassa os limites da lógica convencional.

Por outro lado, em "*The Unforgiven*", a estética adotada se alinha ao expressionismo alemão, evidenciada pela escolha do preto e branco e pela representação simbólica do ambiente, o qual explora os conflitos internos humanos

por meio de uma estilização visual marcante. A cinematografia da obra evoca o espírito desse movimento ao explorar o mundo emocional invisível (mundo interno) do protagonista, utilizando distorção de cenários e escolhas cromáticas cuidadosas para criar uma atmosfera sombria e intensa.

Ambos os videoclipes apresentam uma convergência bem-sucedida entre música e imagem, demonstrando que a influência do surrealismo e expressionismo alemão vai além da estética, desempenhando um papel fundamental na construção das narrativas visuais que se integram harmoniosamente à música. Essa combinação não apenas enriquece a experiência artística, mas também proporciona uma camada adicional de interpretação para as músicas, elevando os videoclipes à categoria de verdadeiras obras de arte audiovisuais.

A análise desses videoclipes evidenciou a capacidade do Metallica não apenas como músicos competentes, mas como narradores visuais de destaque. Ao mergulhar nas correntes do surrealismo e expressionismo alemão, o Metallica cria obras atemporais que resistem ao teste do tempo. A fusão inovadora de música e imagem estabelece um legado artístico que transcende os limites do gênero musical, solidificando o Metallica como uma força criativa única no cenário musical global. Sua capacidade de traduzir a intensidade emocional das músicas em narrativas visuais profundas consolida-os como artistas comunicadores e multidimensionais.

Com esta pesquisa, buscou-se proporcionar uma compreensão aprofundada sobre o funcionamento da direção de arte empregada nos videoclipes. Para estudos futuros, sugere-se a ampliação da análise para outros videoclipes da banda, utilizando abordagens semióticas para desvendar as complexidades visuais e narrativas, permitindo uma análise comparativa das escolhas visuais e a identificação de elementos recorrentes. A aplicação da semiótica a esses videoclipes pode revelar padrões visuais específicos e oferecer *insights* sobre como a estética cinematográfica permeia consistentemente a expressão visual da banda. Além disso, torna-se possível aprofundar a pesquisa nas influências específicas do surrealismo e expressionismo alemão em cada videoclipe pode enriquecer ainda mais a compreensão de como esses movimentos cinematográficos foram interpretados e incorporados pela direção de arte nos videoclipes do Metallica. Considerando a riqueza narrativa e simbólica desses videoclipes, é evidente que há um vasto território a ser explorado, oferecendo oportunidades para pesquisas

futuras que possam desvendar ainda mais os elementos visuais e cinematográficos que moldam a identidade única dos videoclipes do Metallica. A aplicação das ferramentas analíticas propostas nesta pesquisa pode lançar luz sobre os mecanismos artísticos e narrativos subjacentes a essas produções audiovisuais.

O desenvolvimento deste trabalho foi uma jornada enriquecedora que transcendeu minhas expectativas pessoais. Me possibilitou explorar a interseção entre minha paixão pelo *rock and roll* e *heavy metal*, especialmente pela banda Metallica, e meu interesse crescente na direção de arte de filmes não convencionais. Aprofundar-me na pesquisa sobre a influência do surrealismo e expressionismo alemão na direção de arte dos dois clipes selecionados, não apenas ampliou meu entendimento da linguagem visual e narrativa, mas também ressaltou a habilidade distintiva da banda como contadores de histórias visuais. Este estudo além de solidificar minha apreciação pelo audiovisual, também aprofundou minha compreensão das escolhas estilísticas e simbólicas feitas pela Metallica. Ao mergulhar nas complexidades visuais desses videoclipes, este trabalho me ajudou a fortalecer minha conexão emocional com esta banda e também ampliou meu horizonte artístico. Descobri que a banda não apenas influenciou minha jornada musical, mas também se tornou uma fonte de inspiração artística nas suas variadas produções. A pesquisa proporcionou uma perspectiva mais rica sobre como a música pesada pode se integrar harmoniosamente com a linguagem cinematográfica, oferecendo uma experiência artística que vai além dos limites convencionais. Assim, este trabalho não é apenas um estudo acadêmico, mas uma celebração da convergência única entre a paixão pela música e a apreciação pela narrativa visual, solidificando o Metallica como uma força criativa inigualável em minha vida.

6. REFERÊNCIAS

ALONSO, Rodrigo Moraes Bittencourt Scisínio. ***Some kind of monster: a*** midiatização e as representações sobre (e do) Heavy Metal. 2019. Dissertação (Mestrado em Mídia e Cotidiano.) – Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <<https://app.uff.br/riuff/handle/1/11330>>. Acesso em: 01 out. 2023.

ALVES, Amanda Palomo. “Do blues ao movimento pelos direitos civis: o surgimento da “black music” nos Estados Unidos”. ***Revista de história da UFBA***, v. 3, n. 1, pp. 50-70, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufba.br/index.php/rhufba/article/view/27903>>. Acesso em: 01 out. 2023.

ALVES, Pedro; GARCÍA, Francisco García; BARREIRA, Hugo et al. ***Ofícios del cine Manual para prácticas cinematográficas***. Madrid: Icono 14, 2017.

AUMONT, Jacques et al. ***A estética do filme***. Campinas: Papirus, 1995.

BALLERINI, Franthiesco. ***História do cinema mundial***. São Paulo: Summus, 2020.

BARDIN, Laurence. ***Análise de conteúdo***. São Paulo: Edições 70, 2016.

BARRETO, Rodrigo Ribeiro. ***A fabricação do ídolo pop: a análise textual de*** videoclipes e a construção da imagem de Madonna. 2005. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas.) – Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/handle/ri/1075>>. Acesso em: 17 set. 2023.

BARROS, J. D. A Cidade-Cinema expressionista: uma análise das distopias urbanas produzidas pelo Cinema nas sete primeiras décadas do século XX. ***Em Questão***, Porto Alegre, v. 17, n. 1, p. 161–177, 2011. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/18174>>. Acesso em: 27 set. 2023.

BETTON, Gérard. ***Estética do cinema***. São Paulo: Martins Fontes, 1987

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. ***A arte do cinema: uma introdução***. Campinas: Editora Unicamp/Edusp, 2013

BRAGA, Maria Helena; COSTA, vaz da. "A cor no cinema: signos da linguagem". ***Revista Cronos***, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 129–138, 2000. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/10884>>. Acesso em: 13 out. 2023.

BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira; BOUILLET, Rodrigo. ***A direção de arte no cinema brasileiro***. Rio de Janeiro: Mnemosine, 2017.

BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. ***A direção de arte e a imagem cinematográfica: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990***. 2005.

Dissertação (Imagem e Informação.) – Programa Pós- Graduação em Comunicação, Imagem e Informação da Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <<https://app.uff.br/riuff/handle/1/20857>>. Acesso em: 01 out. 2023.

CALDAS, Carlos Henrique Sabino. **O videoclipe na era digital: história, linguagem e experiências interativas.** Anais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 2013.

CÁNEPA, L. **Expressionismo** alemão. In: MASCARELLO, F. (org). História do cinema mundial. Campinas: Papirus Editora, 2015.

CANIZAL, E.P. **Surrealismo.** In: MASCARELLO, F. (org). História do cinema mundial. Campinas: Papirus Editora, 2015.

CARDOSO, Alexandre Souza. **A subversão do cinema clássico pelo surrealismo: a representação do inconsciente psicanalítico no cinema de inspiração surreal.** 2022. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2022. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/25799>>. Acesso em: 30 set. 2023.

CARVALHO, Claudiane de Oliveira. **Narratividade e videoclipe: interação entre música e imagem nas três versões audiovisuais da canção “One” do U2.** 2005. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas.) – Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/handle/ri/1161>>. Acesso em: 17 set. 2023.

CARVALHO, Claudiane. “Sinestesia, ritmo e narratividade: interação entre música e imagem no videoclipe”. **Revista Icone**, v.10, n.1, 2008. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/icone/article/view/230115/24257>>. Acesso em: 17 set. 2023.

CAVOUR, Diogo; GARDNIER, RUY. **Buster Keaton, o Mundo é um Circo** . Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2018. Disponível em: <<https://www.bb.com.br/docs/portal/ccbb/BusterKeatonOMundoeumCirco.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2023.

COMFORT, David. **O Livro dos Mortos do Rock: Revelações sobre a vida e a morte de sete lendas do Rock'n'Roll.** Aleph, 2010.

COSTA, F.C. **Primeiro cinema.** In: MASCARELLO, F. (org). História do cinema mundial. Campinas: Papirus Editora, 2015.

DIAS, Fernando Rosa. **O Expressionismo no cinema.** Lisboa: Faculdade de Belas Artes, 2007.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação.** São Paulo: Atlas, 2005.

FECHINE, Yvana. **O Vídeo como Projeto Utópico de Televisão**. In: MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil – Três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

FERRARAZ, Rogério. “As marcas surrealistas no cinema de David Lynch”. **Revista Olhar**, v. 1, n. 5, 2001. Disponível em: <<https://www.revistaolhar.ufscar.br/index.php/olhar/article/view/60>>. Acesso em: 25 set. 2023.

FINOTTI, Ivan. Dossiê Super Interessante: **A História do Rock**. Edição 407-A. Editora Abril, 2019.

FISCHER, Ernst. **A necessidade da arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FREITAS, Daniel Ricardo Sideris de. **O poder da distorção**: Um debate sobre os elementos de rebeldia e disputas no heavy metal (1970-1990). XVI Encontro Regional de História da ANPUH: saberes e práticas científicas, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <http://www.encontro2014.rj.anpuh.org/resources/anais/28/1400554293_ARQUIVO_ANPUH-DanielRSFreitas.pdf>. Acesso em: 01 out. 2023.

FRIDMAN, Luis Carlos. “O rock dos anos 60 e as utopias privatizadas da contemporaneidade”. **Lugar Comum** - Estudos de Mídia, n. 35-36, p. 211-229, 2012. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/lc/article/view/52489>>. Acesso em: 30 set. 2023.

FRIEDLANDER, Paul. **Rock And Roll: A Social History**. Routledge, 2006.

GARCIA, Luis Eduardo Veloso. Características surrealistas no filme a montanha sagrada, de Alejandro Jodorowsky. **ArReDia**, v. 3, n. 5, p. 35-46, 2014. Disponível em: <<https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/arredia/article/view/2604>>. Acesso em: 28 out. 2023.

GERBASE, CARLOS. **Primeiro Filme**. Porto Alegre, [2023]. Disponível em: <<https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/introducao/>>. Acesso em: 01 out. 2023.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena**: a direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Editora Senac, 2014.

HEWITT, Paolo. **50 fatos que mudaram a história do rock**. Rio de Janeiro e Campinas: Verus Editora, 2013.

JANOTTI JR., Jeder Silveira. **Heavy Metal com Dendê**: Rock Pesado e Mídia em Tempos de Globalização. Rio de Janeiro: E-papers, 2004.

JANOTTI JR, Jeder Silveira. **O videoclipe como forma de experiência estética na comunicação contemporânea.** In: MATTOS, Sérgio (Org.). A televisão e as Políticas Regionais de Comunicação. Edições Ianamá, 1997. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/c1aa1848b9e13354306a41764b8228d5.pdf>> Acesso em: 17 set. 2023.

JÚNIOR, Wilson Corrêa da Fonseca. **Análise do conteúdo.** In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio. (Org). Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, 2005.

LEÃO, Tom. **Heavy Metal: guitarras em fúria.** São Paulo: Editora 34, 1997.

LEOTE, Rosangella. **Videoclipe: mudança do contexto e da linguagem.** 2008. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=678>>. Acesso em: 17 set. 2023.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério.** São Paulo: Senac, 2001

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** Lisboa: Dinalivro, 2005.

MARTINS, F.A.C. **Impressionismo francês.** In: MASCARELLO, F. (org). História do cinema mundial. Campinas: Papyrus Editora, 2015.

MENDONÇA, Fernando. O sonho surrealista no cinema: recordando a parceria entre Dalí e Hitchcock. **Millenium - Journal of Education, Technologies, and Health**, (34), 97–102, 2016. Disponível em: <<https://revistas.rcaap.pt/millenium/article/view/8358>>. Acesso em: 03 nov. 2023.

MERHEB, Rodrigo. **O som da revolução: Uma história cultural do rock 1965-1969.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

MORETTI, Fernando. **Metallica: a lenda do thrash metal.** São Paulo: Discovery Publicações, 2012.

MUANIS, Felipe. MTV Brasil e o ocaso do fluxo. **Novos Olhares**, v. 3, n. 2, p. 59-69, 2014. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2014.90203>>. Acesso em: 17 set. 2023.

MUGGIATI, Roberto. **Rock: de Elvis a Beatlemania (1954/1966).** Brasiliense, 1985.

MUGNAINI JR., Ayrton. **Breve história do rock.** Nova Alexandria, 2021.

PALUDO, Ticiano. **Da mitologia ancestral à mitologia musical: reflexos do espetacular e do hiperespetacular em videoclipes de David Bowie, Kiss e Lady Gaga.** 2017. Tese (Doutorado em Comunicação Social.) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCOMFAMECOS-PUCRS), Porto Alegre, 2017. Disponível em: <<https://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/7290>>. Acesso em: 17 out. 2023.

SABADIN, Celso Fabio. **A História do Cinema para quem tem pressa.** Rio de Janeiro: Valentina, 2018.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

SILVA, Jaime Luis da. **O Heavy Metal na revista Rock Brigade: aproximações entre jornalismo musical e produção de identidade**. 2008. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/14932>>. Acesso em: 01 out. 2023.

SILVA, Michel Goulart da. “O cinema expressionista alemão”. **Revista Urutágua**, n. 10, 2006. Disponível em: <<http://www.urutagua.uem.br/010/10silva.htm>>. Acesso em: 27 set. 2023.

SOARES, Thiago. **Videoclipe: o elogio da desarmonia**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

STAMATO, Ana Beatriz Taube; STAFFA, Gabriela; VON ZEIDLER, Júlia Piccolo. **A influência das cores na construção audiovisual**. In: XVIII Congresso de ciências da comunicação na região sudeste, 2013, Bauru. Anais [...]. Bauru: Intercom, 2013. p.1-12. Disponível em <<https://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1304-1.pdf>>. Acesso em: 09 set. 2023.

STENNING, Paul. Metallica: **All That Matters – a história definitiva**. São Paulo: Saraiva, 2012

TROMBETTA, GERSON LUÍS. “As dinâmicas da ruptura e da estética do progresso: um diálogo entre literatura, música e ciência moderna”. **Revista Brasileira de História da Ciência**, v. 6, n. 1, p. 6-7, 2013. Disponível em: <https://www.13snhct.sbhct.org.br/resources/anais/10/1345076106_ARQUIVO_Gerson_trombetta_estetica_do_progresso.pdf>. Acesso em: 17 out. 2023.

VARGAS, Gilka Padilha De. **Direção de arte: a imagem cinematográfica e o personagem**. Encontro Nacional de Pesquisa em Comunicação e Imagem - ENCOI, [S. I.], p. 1–14, 2014.

WALSER, Robert. **Running With the Devil : Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music**. Wesleyan University Press, 1993.

WALL, Mick. **Metallica a biografia**. São Paulo: Editora Globo, 2012.

XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

YIN, Robert K. **Pesquisa Qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2006.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação e Educação Continuada
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br