

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL
MESTRADO

**O INFERNO É AQUI: A ESTÉTICA GROTESCA DA BANDA
CICUTA E A REPRESENTAÇÃO POÉTICA TRANSMIDIÁTICA
NA OBRA *VIVER ATÉ MORRER***

FREDERICO CARVALHO FELIPE

Goiânia/GO

2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL
MESTRADO

**O INFERNO É AQUI: A ESTÉTICA GROTESCA DA BANDA
CICUTA E A REPRESENTAÇÃO POÉTICA TRANSMIDIÁTICA
NA OBRA *VIVER ATÉ MORRER***

FREDERICO CARVALHO FELIPE

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Mestrado da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como exigência parcial para a obtenção do título de MESTRE EM ARTE E CULTURA VISUAL, sob orientação da Profa. Dra. Rosa Maria Berardo.

Linha de pesquisa: Poéticas Visuais e Processos de Criação.

Goiânia/GO

2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL
MESTRADO

**O INFERNO É AQUI: A ESTÉTICA GROTESCA DA BANDA
CICUTA E A REPRESENTAÇÃO POÉTICA TRANSMIDIÁTICA
NA OBRA *VIVER ATÉ MORRER***

FREDERICO CARVALHO FELIPE

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Rosa Maria Berardo

Orientadora e presidente da banca – FAV/UFG

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco

Membro interno – FAV/UFG

Prof. Dr. Daniel Christino

Membro externo – FIC/UFG

Prof. Dr. Thiago Fernando Sant'Anna e Silva

Suplente interno – FAV/UFG

Profa. Dra. Maria Luiza Martins de Mendonça

Suplente externo - FIC/UFG

RESUMO

O objetivo deste trabalho consiste em contribuir com os estudos relativos à estética do grotesco no rock'n'roll e à utilização de diferentes plataformas midiáticas como forma de estilização poética e criação de narrativas convergentes à obra *Viver até Morrer* da banda Cicutá. As moldagens grotescas enquanto representação visual das angústias e contradições de uma era repleta de estímulos sensoriais e choques cotidianos constantes aos quais o indivíduo é exposto contestam modelos sociais institucionalizados por meio da estética. A exposição transmidiática da obra proporciona uma expansão do imaginário ficcional por meio de interconexões narrativas a partir de diferentes plataformas em diálogo com o cinema de animação, o videoclipe, as histórias em quadrinhos e a música.

Palavras-chave: estética, narrativa transmídia, imaginário, grotesco, rock'n'roll.

HELL IS HERE: THE AESTHETIC OF GROTESQUE AND THE POETIC REPRESENTATION IN TRANSMEDIA WORK *VIVER ATÉ MORRER*.

Abstract: The objective of this work is to contribute to studies about the grotesque aesthetic in rock'n'roll and the use of different media platforms as a means of poetic styling and creating new narratives converge to *Viver até Morrer*. The grotesque as a visual representation of the anxieties and contradictions of an age full of constant daily shocks that the people is exposed challenge institutionalized social models through the aesthetics. The transmedia exhibition of the work provides an expansion of the fictional imaginary narratives through interconnections from different platforms and media languages such as animated film, the music video, comics and music.

Keywords: aesthetic, transmedia narrative, imaginary, grotesque, rock'n'roll.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha orientadora Profa. Dra. Rosa Maria Berardo, pela atenção e dedicação a este trabalho. Resumo essa experiência a dois anos prazerosos, possíveis graças ao companheirismo e empenho com que fui conduzido.

Agradeço especialmente ao artista, animador, desenhista e amigo Diogo Sousa por toda a disponibilidade e parceria que ajudaram a tornar essa feiura grotesca possível.

Agradeço às bandas Cicuta e Hang the Superstars em nome dos grandes amigos e parceiros Leandro Torreal, Miguelângelo Carvalho, Raphael Sousa, Rodrigo Piruka, Evandro Braga, Maurício Mota, Janaína Guimarães e Eline Ferreira por me acompanharem nessa jornada musical que originou este trabalho.

Agradeço à Universidade Federal de Goiás (UFG), instituição que tem feito parte da minha vida de maneira intensa desde o fim de 2012.

Agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual (PPACV/UFG) e à sua competente equipe docente e técnico-administrativa que sempre me apoiou em todo esse percurso.

Agradeço também aos professores Dr. Edgar Franco e Dr. Daniel Christino – que compuseram a minha banca de qualificação e aceitaram Continuar como membros da minha defesa, além de contribuírem de forma crucial para a realização da minha pesquisa.

Agradeço aos professores Dr. Raimundo Martins, Dr. Thiago Sant’Anna, Dra. Alice Martins, Dra. Rosana Horio, Dr. Cleomar Rocha, Dr. Jorge Graça Veloso, Dr. Lisandro Nogueira e demais docentes da UFG que de alguma forma presenciaram a minha formação acadêmica durante esse curso de mestrado.

Agradeço a todos meus familiares que incondicionalmente me apoiaram e ainda apoiam, em especial, minha mãe Denise Carvalho, meu pai Gilvane Felipe, meu irmão Fernão, minhas irmãs Giovana e Sofia, meu padrasto Carlos Augusto, minhas tias Delaine, Débora e Lorena, meus tios Adriano e Luciano, meus avós Antônio Bento Felipe, Afrânio Carvalho, Bárbara Lobo e Marta Ulhoa e todos aqueles que de alguma forma me deram suporte e enviaram boas vibrações a esta etapa da minha vida.

Agradeço especialmente a minha companheira Leticia Guelfi por toda a paciência, dedicação e noites viradas sugerindo ideias e corrigindo este trabalho. Obrigado querida!

Agradeço a todos os meus amigos que tiveram participação direta no sucesso deste mestrado, ajudando-me sempre que possível, em especial o amigo Tiago Zancopé cuja contribuição teórica foi inestimável.

Agradeço aos meus colegas da Faculdade de Arte e Cultura Visual, em especial Hugo Brandão, Iuri Araújo, Guilherme Mendonça, Rafael Lisita e Flávio Gomes por toda a experiência intercambiada durante esses ótimos anos.

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), cujo aporte financeiro foi essencial para meu mestrado e para minha pesquisa. Sou grato ainda aos amigos músicos e bandas que contribuíram para a produção desta obra, em especial ao Boogarins, Bang Bang Babies, Criatura Nuclear, Mechanics e ao pessoal da Monstro Discos, Two Beers or not Two Beers, Fósforo Cultural e Construtora.

Aproveito ainda para agradecer aos amigos que têm feito parte da minha vida de maneira especial nos últimos anos e que muitas vezes contribuíram com ideias para este trabalho: Gustavo Ponciano, Murilo Bueno, João Luiz Fracon, Pedro Henrique Rabelo, José Vital, Gabriel Stone, Roberto Franco, Cláudio Mendes, Flávio Diniz, Fal Facury, Renato Meireles, Daniel Almeida, Fernando Costa, Max James, Márcio Jr., Diego D'Ascheri, Wander Segundo, Carlos Alberto Santana e Kely Guelfi.

Agradeço aos colegas italianos que me auxiliaram na busca por novos horizontes à minha pesquisa: o grande Attilio Zamperoni, organizador do Festival de Cinema de Asolo, e aos cineastas Paolo Santamaria, Amedeo Lanza, Stefano Landini e Maria Coletti.

Agradeço a todos os amigos, familiares, professores e colegas de trabalho que tiveram participação no meu crescimento pessoal, intelectual, profissional e que aqui não foram citados.

Agradeço a todos os autores, bandas, artistas, músicos e cineastas que diretamente ou indiretamente tiveram papel fundamental nesta pesquisa e em minha trajetória, em especial ao Queens of The Stone Age, ao Black Sabbath e aos Ramones, pois sem eles com certeza eu não seria a pessoa que me tornei. Obrigado por existirem!

E, sem mais delongas, agradeço a todos que de alguma forma tornaram este trabalho possível de ser realizado.

SUMÁRIO

- APRESENTAÇÃO -----	8
- CAPÍTULO 1 - A REPRESENTAÇÃO IMAGÉTICA DO IMAGINÁRIO E A CONVERGÊNCIA DE MÍDIAS NO MUNDO CONTEMPORÂNEO-----	17
1.1 A banda Queens of the Stone Age (QOTSA): Referência Poética em <i>Viver até Morrer</i> -----	20
1.2 QOTSA e a representação do mundo contemporâneo -----	31
1.3 O videoclipe, o rock'n'roll e a cultura da mídia -----	41
1.4 O videoclipe como meio híbrido e transtemporal-----	60
1.5 A arte do cinema de animação e a representação poética do inconsciente em um mundo transmidiático-----	66
1.6 A Cultura da Mídia, o Desenho Animado e a representação do Grotesco à luz dos Estudos Culturais.-----	90
-CAPÍTULO 2 - O GROTESCO E A REPRESENTAÇÃO DOS ESTRANHOS SOCIAIS -----	98
2.1 A representação grotesca do imaginário em ... <i>Like Clockwork</i> -----	128
- CAPÍTULO 3 – A POÉTICA GROTESCA TRANSMIDIÁTICA DA OBRA “VIVER ATÉ MORRER” - -----	138
3.1 A concepção de <i>Viver até Morrer</i> e a busca pela representação do imaginário <i>cicutiano</i> por meio de uma narrativa transmidiática -----	143
3.1.1 As músicas -----	144
3.1.2 As animações-----	148
3.1.3 As ilustrações narrativas quadrinizadas -----	161
CONSIDERAÇÕES FINAIS -----	171
ANEXOS -----	175
REFERÊNCIAS -----	193

LISTA DE IMAGENS

IMAGEM 1-----	20
IMAGEM 2-----	23
IMAGEM 3-----	24
IMAGEM 4-----	25
IMAGEM 5-----	26
IMAGEM 6-----	27
IMAGEM 7-----	28
IMAGEM 8-----	30
IMAGEM 9-----	39
IMAGEM 10-----	42
IMAGEM 11-----	43
IMAGEM 12-----	45
IMAGEM 13-----	46
IMAGEM 14-----	47
IMAGEM 15-----	49
IMAGEM 16-----	51
IMAGEM 17-----	74
IMAGEM 18-----	84
IMAGEM 19-----	85
IMAGEM 20-----	87
IMAGEM 21-----	89
IMAGEM 22-----	98
IMAGEM 23-----	100
IMAGEM 24-----	102
IMAGEM 25-----	103
IMAGEM 26-----	104
IMAGEM 27-----	109
IMAGEM 28-----	114

IMAGEM 29-----	118
IMAGEM 30-----	122
IMAGEM 31-----	130
IMAGEM 32-----	133
IMAGEM 33-----	134
IMAGEM 34-----	136
IMAGEM 35-----	138
IMAGEM 36-----	139
IMAGEM 37-----	140
IMAGEM 38-----	142
IMAGEM 39-----	143
IMAGEM 40-----	144
IMAGEM 41-----	149
IMAGEM 42-----	150
IMAGEM 43-----	152
IMAGEM 44-----	154
IMAGEM 45-----	155
IMAGEM 46-----	158
IMAGEM 47-----	160
IMAGEM 48-----	161
IMAGEM 49-----	164
IMAGEM 50-----	165

APRESENTAÇÃO

O mundo inteiro é um saco de merdas se rasgando. Não posso salvá-lo. Sei que nos movemos em direção à miragem, nossas vidas são desperdiçadas, como as de todo mundo. Eu sei que nove décimos de mim já morreram, mas eu guardo o décimo restante como uma arma. (Charles Bukowski)

A reflexão acadêmica, ademais da pretensa objetividade, é também fruto de interesses pessoais assim como reflete parte da trajetória de seu autor. Neste caso, desde pequeno eu estive em contato com o rock'n'roll. Minha família bem como o círculo social em que estávamos inseridos respiravam a contracultura e a contestação aos valores institucionalizados desde o golpe de 1964 que havia instaurado um regime militar no Brasil.

Meus pais, militantes do movimento estudantil e do partido comunista no início da década de 1980 em Goiás, um estado conservador e comandado por grandes oligarquias, enfrentaram duramente as imposições do regime militar. Neste universo de reuniões clandestinas e manifestações pró-democracia, entrei em contato com pessoas mais velhas que refletiam acerca de conceitos como liberdade de expressão, arte, política, sociedade, entre outros temas pertinentes ao contexto do período.

Este ambiente que paulatinamente se desvelava à minha frente me apresentou a um discurso de contestação à institucionalização cultural pela qual o nosso país passava e, concomitantemente, a um intenso acervo de vinis que incluía nomes do rock como The Beatles, Rolling Stones, Led Zeppelin, Black Sabbath, Bob Dylan, Queen, Deep Purple, Elvis Presley, Chuck Berry, Raul Seixas, Secos e Molhados, Ultraje a Rigor, Titãs, Legião Urbana, Barão Vermelho, U2, The Cure, dentre outros expoentes desse gênero musical amplo e repleto de estilos.

Além dos grupos citados, estavam presentes ainda artistas que de alguma forma dialogavam acerca dos valores sociais por outras plataformas, sejam elas musicais (tropicalismo, samba, blues, jazz), audiovisuais (Mojica, Glauber, Sganzerla, Kubrick, Coppolla, Tim Burton), literárias (Machado de Assis, Gabriel Garcia Marquez, Charles Bukowski), plásticas (Salvador Dalí, Siron Franco, Hélio Oiticica, Van Gogh), ou em outras mídias como HQs e Animações (Asterix, Calvin e Haroldo, Garfield, Angeli, Glauco, Laerte, Robert Crumb, DC e Marvel Comics).

Ao adentrar a adolescência formei minha primeira banda de rock influenciado por grupos como Ramones, The Clash, Dead Kennedys, Sex Pistols, Metallica, Iron Maiden, AC/DC, Motorhead, Alice in Chains, Nirvana, Raimundos, Camisa de Vênus, além dos outros que já me acompanhavam desde a infância. Como típico adolescente que monta a sua primeira banda, sonhava em um dia fazer do hobby a profissão. Com o tempo, esta vontade foi se realizando e se transformando também em curiosidade pelos estudos sobre o rock'n'roll enquanto arte que possui elementos estéticos próprios e se utiliza de diversos recursos para a composição de sua poética como forma de manifestação política e contestatória.

Ao cursar Relações Internacionais de 2000 a 2004, tive uma formação acadêmica ampla, multidisciplinar, ou, como diria Douglas Kellner (2001), *multiperspectívica*¹. O aprofundamento nas diversas disciplinas de ciências humanas associado ao contexto turbulento pelo qual passava o mundo naquele momento, que assistia incrédulo a redução das torres gêmeas a uma massa cinzenta de escombros e poeira, me deslocou da vertente mais popular do curso, dominada por guerras e pelo comércio exterior, para o rock'n'roll e todo o seu hibridismo cultural possibilitado pelo processo de globalização, que inevitavelmente atinge também este gênero, bem como suas metamorfoses quando em contato com diversas culturas.

Em 2006 cursei especialização em Cinema na qual elegi como objeto de estudo o cinema marginal de Ivan Cardoso e suas habilidades em driblar a censura e criticar o regime militar brasileiro através do uso de alegorias e representações audiovisuais de um país coibido artisticamente. A partir desses estudos, me aproximei do universo audiovisual e me encantei com as possibilidades poéticas de criação, representação e expressão que esta arte poderia proporcionar. Então defini meu campo de atuação prático e teórico, o que me motivou a ir mais além e cursar o mestrado em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás.

¹ Segundo Kellner, “Um estudo cultural multiperspectívico utiliza uma ampla gama de estratégias textuais e críticas para interpretar, criticar e desconstruir as produções culturais em exame. O conceito inspira-se no perspectivismo de Nietzsche, segundo o qual toda interpretação é necessariamente mediada pela perspectiva de quem a faz, trazendo, portanto, em seu bojo, inevitavelmente, pressupostos, valores, preconceitos e limitações. Para evitar a unilateralidade e a parcialidade, devemos aprender ‘como empregar várias perspectivas e interpretações a serviço do conhecimento’ (Nietzsche, 1969, p. 119). Para Nietzsche, ‘só há visão em perspectiva, só saber em perspectiva; e quanto mais sentimentos deixarmos que falem sobre uma coisa, mais completos serão o nosso conceito dessa coisa e a nossa objetividade’ (ibid)”. (KELLNER, 2001, 129)

Inicialmente eu buscava um aprofundamento na discussão estética do universo do Cinema Marginal (ou de Invenção, segundo Jairo Ferreira)², porém a partir das reflexões suscitadas durante as aulas do mestrado e do intercâmbio de ideias com professores, amigos e familiares, busquei refazer meu projeto a fim de travar um diálogo entre o rock e o audiovisual. O rock'n'roll compreendido enquanto música e agente de transformação social, em conjunto com recursos audiovisuais, me direcionaram a desenvolver um projeto de pesquisa que envolvesse a criação de vídeos que dialogassem com a obra da banda da qual faço parte - Cicuta.

Anteriormente, porém, havia cogitado a possibilidade de estudar a convergência de mídias em obras audiovisuais, como *The Walking Dead*, *Heroes*, *Lost*, *Matrix*, entre outros, deixando o rock'n'roll de lado para me aprofundar em narrativas transmidiáticas e a expansão que elas promovem de um determinado universo ficcional para diferentes plataformas.

Todavia, em maio de 2013, o grupo Queens of the Stone Age (ou simplesmente QOTSA), lançou uma obra intitulada *...Like Clockwork*, que instigou o meu olhar devido ao seu processo de criação peculiar e que se relacionava perfeitamente com o que eu pretendia estudar: o diálogo entre rock e audiovisual. Ao criar animações lineares, lançadas na *web* - esquivas da ideia clássica de videoclipe enquanto um gênero permeado por imagens entrecortadas e fragmentadas internamente em sua narrativa - que interagem com as músicas, com as ilustrações do álbum e com as apresentações ao vivo, a banda resgatou conceitos de grupos sessentistas e setentistas, utilizando diferentes plataformas midiáticas que se inter-relacionam, construindo um universo narrativo e estético próprio.

Com a concepção criativa calcada nas angústias, no estranho, no bizarro, no rude e no profano, o Queens of the Stone Age bebeu na fonte do rock setentista e, a partir de representações imagéticas e sonoras repletas por elementos grotescos, desenvolveu sua obra utilizando diferentes plataformas pra criar sua poética, como a animação, a música, as ilustrações e o espetáculo.

O primeiro contato com o QOTSA já havia se mostrado impactante para mim. O álbum *Songs For The Deaf*, lançado em 2003, coincidiu com as minhas preferências musicais daquela época e com os timbres, ritmos, ambientações e temáticas que

² Crítico, cineasta, ator, fotógrafo de cena e jornalista, Jairo Ferreira é um teórico bastante reconhecido por seus estudos sobre o cinema brasileiro, em especial pela obra *Cinema de Invenção* (primeira edição da Max Limonad, em 1986, reeditado pela Limiar, em 2000), onde aborda o chamado Cinema Marginal.

procurava em uma banda de rock. Junto com as músicas, os videoclipes contribuía para aumentar a minha ligação com a banda. Videoclipes como *Go with the flow* e, posteriormente, *Burn the Witch* remetiam ao clima sombrio de filmes de terror expressionistas, bem como obras audiovisuais que dialogam com o universo das HQs como *Sin City* e *Watchmen*. O som do QOTSA conseguia soar melódico, suave, pesado e agressivo ao mesmo tempo. Essas características estéticas contribuía para que eu escolhesse a banda como ponto de partida referencial da minha reflexão e posterior prática sobre os estudos culturais, bem como para estimular novas possibilidades criativas e sonoras da banda que integro.

Quando a série animada *...Like Clockwork* foi lançada, minha curiosidade de entender as escolhas feitas na sua concepção foi imediatamente atiçada. Ao disponibilizar sucessivamente cinco vídeos em animação que, a primeira vista formam narrativas independentes, mas que, ao serem colocados de forma sequencial completam uma narrativa única onde os personagens se relacionam, algumas perguntas surgiram como o porquê daquelas escolhas estéticas. Por que a animação como meio de expressão e não o *live action*? Essas criações podem ser definidas estritamente como videoclipes ou, além disso, como curtas-metragem que se completam e complementam em torno de uma narrativa maior? Como os elementos simbólicos presentes naquelas animações se relacionam com as músicas e com a proposta estética da banda? Quais as representações contidas naqueles quadros animados e quais as referências ali expostas? Seria possível criar, aos moldes do QOTSA, diálogos transmidiáticos para músicas da minha banda (resgatando uma ideia antiga de agir nesse sentido)?

A partir daí comecei a refletir e analisar alguns vídeos parecidos com aquele, como, por exemplo, as animações do filme *The Wall* da banda Pink Floyd e o filme *Yellow Submarine*, baseado nas canções dos Beatles, bem como contextualizar historicamente o rock'n'roll, desde seu surgimento até os dias atuais em busca de algo que refletisse aquilo que ainda não estava claro em minhas ideias. Então, aliado a conversas, discussões e leituras propostas pelos professores do curso de mestrado, percebi haver algo em comum além da animação e da música, algo que sugeria uma transgressão, o choque, a desconstrução. Uma estética que rompe com padrões; que se opõe às regras do belo ao olhar, que, assim como o rock, propõe uma forma diferente de expressão, uma alternativa aos ditames institucionalizados socialmente. Essas inquietações me levaram ao conceito do **grotesco** na arte.

Mikhail Bakhtin em sua obra *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais* (1987) afere à imagem grotesca um caráter de entendimento das trocas e transformações do ciclo vital. A morte aqui não possui um sentido negativo, pois se relaciona com ressurreição, nascimento, o que torna a vida e a morte inseparáveis. Desta forma, o grotesco gera uma união que viola os padrões lógicos, propondo uma ruptura com conceitos estéticos estabelecidos na sociedade.

De certa forma pode-se comparar essa ideia de ruptura e questionamento ao surgimento do rock'n'roll e à força que este gênero musical representa ainda hoje, atingindo desde a esfera do *underground* ao *mainstream* midiático e expondo ideias de subversão, sejam elas em forma de música, de imagens ou como estilo de vida. Assim, o que importa aqui é esse viés transgressor comum às diversas expressões originadas dele e sua permanente luta no intuito de criar alternativas conceituais artísticas.

Desta forma, o grotesco e o rock se transformaram nos dois objetos de reflexão para esta pesquisa de mestrado. Busquei analisar inicialmente os aspectos teóricos desse objeto a fim de me situar historicamente. Em uma segunda etapa focalizei as animações do álbum *...Like Clockwork* em um esforço para refletir sobre a sua linguagem e estética para que, no terceiro capítulo, pudesse seguir para a parte que justifica minha linha de pesquisa (Poéticas Visuais e Processos de Criação), acomodando minhas experiências de criação com música, HQs e vídeos em animação para a minha banda, buscando uma concepção visual imagética e textual à obra, com o intuito de prolongar o conceito à novas formas de representação, expressão e, sobretudo, de experiência sensorial.

Na busca pela compreensão em relação às transgressões aqui explicitadas e a partir de questionamentos relativos à suas origens, pude perceber que, muitas vezes, essas se dão como forma de contestação aos valores e costumes da sociedade ou, simplesmente, como uma válvula de escape social. Neste sentido, a maioria daqueles que rompem com padrões sentem-se deslocados, diferentes, estranhos e são tratados como tal dentro de um grupo.

Em minha história pessoal, por diversos momentos, me senti desta forma, como se não me adequasse aos moldes culturais que meu habitat propunha. Não aceito muito bem a ideia de ter que me enquadrar socialmente às normas e costumes ditados historicamente pela mídia em relação ao meu local de origem. Deixo aqui claro, porém, que não me oponho ou nego tais costumes que, muitas vezes, constituem aspectos da minha identidade e, de alguma forma, estão presentes em minha formação. O que me

inquieta é, especificamente, essa padronização cultural e, por consequência, a aniquilação de outras manifestações que não se enquadram ao estereótipo relacionado ao estado de Goiás, como o rock'n'roll, por exemplo, embora esse cenário atualmente esteja menos estigmatizado. Sempre que visitava outros estados do Brasil ou outros países me sentia rotulado pelo olhar de pessoas que me enquadravam em padrões pré-estabelecidos. Sempre que se tornava claro para mim o rompimento com esses padrões, um clima de estranheza pairava no ar.

Ao buscar compreender esse olhar do outro sobre a minha construção identitária, percebi que poderia, a partir desse trabalho de pesquisa, também clarear algumas questões como a alteridade, a peculiaridade, a representação dos estranhos na sociedade, e aliar essas questões ao meu objeto de estudo pensando de que forma a estética grotesca, o rock'n'roll e as artes visuais se articulam enquanto representação, bem como refletir sobre a forma que esses conceitos se relacionam às narrativas construídas ao longo da história do rock. A partir dessa compreensão, proponho a aplicação do conhecimento decorrente desse estudo em uma criação poética, tendo como objeto minha banda de rock e minha experiência teórica e prática no audiovisual, na formulação de narrativas envolvendo músicas de minha coautoria, cujo título será *Viver até Morrer*.

Ainda na graduação, tive o primeiro contato com algumas ideias relativas aos chamados Estudos Culturais. A partir da leitura de autores como Stuart Hall, Teodor Adorno e Walter Benjamin deparei-me com conceitos como *indústria cultural*, *cultura de massa*, *cultura pop*, entre outros que me ajudaram a pensar o rock'n'roll enquanto produto cultural. No entanto, percebi que mesmo a indústria tendo se apropriado de certas expressões artísticas (incluindo bandas de rock), esse estilo sempre se reinventou e é, ainda hoje, um catalisador de conceitos referentes a questões como liberdade e criatividade. O rock, mesmo que em certas ocasiões esteja moldado aos interesses institucionais, ainda se mostra inventivo e inovador em sua poética, assim como um profícuo palco para representações estéticas. Aliado à arte da animação (que também sofreu um processo de institucionalização), esses meios de expressão parecem saber nadar contra a corrente e utilizar mecanismos da própria indústria de forma propositiva, sem perder completamente o seu poder de quebra de paradigmas.

Busquei então uma estrutura que dialogasse, da melhor forma possível, o meu objeto de estudo com minha área de conhecimento e linha de pesquisa, aliados ao meu trajeto acadêmico e minha obra estabelecida no mundo artístico desde o fim da

década de 90. Parto, assim, de uma pesquisa exploratória – dois anos de investigação dedicados a leituras de obras, artigos, revistas, livros, dissertações, teses, biografias, dentre outros textos relativos aos temas aqui trabalhados, bem como à observação e análise de entrevistas, shows, videoclipes e álbuns de bandas onde a estética do grotesco de alguma forma se manifesta, além de dedicar atenção especial à banda que tomo como referência conceitual nessa obra: Queens of the Stone Age. Filmes como *The Wall* e *Yellow Submarine* não poderiam faltar, uma vez que se mostram como precursores da ideia de utilização do audiovisual em diálogo com o rock com intenção narrativa e concepção de um universo peculiar que tem como elementos estéticos o grotesco e a fantasia. Incluo também obras que utilizam desses elementos, a fim de uma melhor compreensão histórica do tratamento poético dado por artistas como Goya, Bosch, Munch, Salvador Dalí, Robert Crumb, Charles Bukowski, Frank Miller, Quentin Tarantino, entre outros, que proporcionaram reflexões a partir de rupturas e releituras transgressoras. Obras que me influenciam e estabelecem um diálogo pertinente com minhas concepções de representação artística de figuras estranhas no mundo contemporâneo, remetendo aos nossos medos, anseios e confusões e em conexão com o tema proposto, servindo de referência poética ao meu trabalho prático.

Trabalhei, portanto, no capítulo 1, meios e formas de representação artística utilizados pelas bandas de rock tidas como referencial pra mim, para alcançar a proposta criativa e estética de suas respectivas obras. A partir do entendimento da estética e da narrativa do videoclipe embasado por autores como Thiago Soares, Arlindo Machado, Jacques Aumont, Sergei Eisenstein, Lucia Santaella, Douglas Kellner, entre outros, revisito a trajetória histórica desta forma audiovisual, buscando, assim, uma melhor compreensão em relação a essa linguagem que dialoga música e imagens. Intento, por meio de questionamentos, refletir sobre o conceito de videoclipe assim como sobre a utilização deste meio de expressão nas obras em questão e procurar entender se estas obras se configuram como tal ou tecem diálogos nesse sentido.

Concomitantemente, a partir de conceitos e investigações previamente feitas por autores como Paul Friedlander, Paulo Chacon, Sigmund Freud, Leo Charney e Ben Singer sobre o imaginário e suas representações desde os tempos modernos, intento investigar as formas estéticas que tais grupos de rock utilizaram e os meios artísticos para produzir e representar seus anseios.

O cinema de animação desempenha um papel importante na construção destas representações do imaginário, incorporando elementos grotescos. Ainda no capítulo 1,

percorrendo a técnica e a história da arte da animação, inicio a elucidação da estética que pretendo desenvolver em minha obra.

Com o intuito de ampliar a compreensão sobre a chamada cultura da convergência e o conceito relativo à transmídia, recorro aos trabalhos de Edgar Franco, Mozart Couto, Henry Jenkins, Arlindo Machado, Sébastien Denis, Michel Marie e Laurent Jullier, como forma também de buscar referências narrativas para a aplicação em meus vídeos de novas formas de veiculação e expressão que estes estudos conduzem.

No capítulo 2, será realizada uma investigação histórica que aborda o diálogo da arte (em especial o rock'n'roll) com o grotesco enquanto forma de manifestar a angústia, o horror, a violência, o caos e a redenção vivenciados pelo indivíduo na contemporaneidade através da estética de desordenamento do mundo.

Assim, autores como Victor Hugo, Mikhail Bakhtin, Wolfgang Kayser, Muniz Sodré e Raquel Paiva, contribuem com as discussões acerca da utilização desta estética anticanônica. Perscruto ainda a poética visual de*Like Clockwork* objetivando embasar minhas escolhas conceituais em *Viver até Morrer*, que teve a fulcral participação do animador Diogo Sousa, goiano radicado em Blumenau-SC, grande parceiro responsável por dar vida aos monstros do imaginário *cicutiano* em forma de desenhos animados. Estabeleço assim um diálogo mais estreito com o objeto que analiso, buscando relações entre os conceitos peculiares a esses elementos que configuram o universo grotesco com a obra da banda Queens of the Stone Age e do grupo de rock o qual faço parte (Cicuta) a partir de articulações narrativas.

Sobre a vida no mundo contemporâneo, Kellner afirma que “na modernidade a identidade torna-se mais móvel, múltipla, pessoal, reflexiva e sujeita a mudanças e inovações. Apesar disso, também é social e está relacionada com o outro.” (KELLNER, 2001, p.295). Neste sentido e sob a luz de conceitos relativos à representação do estranho na sociedade proposto por pensadores como o próprio Douglas Kellner, Zygmunt Bauman, Stuart Hall, Michel Foucault e as teorizações acerca do *Unheimlich*³, apontado por Sigmund Freud, procuro refletir, ainda no segundo capítulo, sobre a forma que essas representações encontram no grotesco sua expressão artística ideal.

³ O *Unheimlich*, apontado por Freud (2013), sugere familiaridade e pertencimento, porém, ambigualmente, também pode remeter a elementos pertencentes à esfera do estranho, secreto, alegórico, obscuro, assustador e perigoso.

No capítulo 3, a partir da verificação sobre os estranhos representados em obras grotescas e através do suporte teórico calcado na análise narrativa relativa à linguagem cinematográfica proposta por Laurent Jullier e Michel Marie, procuro tecer aspectos pertinentes ao conteúdo conceitual, estético e narrativo de *Viver até Morrer*, no sentido de explicitar quais mensagens são passadas e quais foram as técnicas utilizadas para transmiti-las, bem como toda a relação de diálogo e direcionamento conceitual estabelecida entre eu (enquanto pesquisador, diretor, roteirista e criador do conceito a ser aplicado), o desenhista e animador Diogo Sousa e os integrantes da minha banda no momento de produção da obra (Leandro Torreal e Miguelângelo Carvalho), partes essas de crucial importância nessa realização.

Ressalto ainda os fundamentais direcionamentos teóricos realizados pela minha orientadora, professora Dra. Rosa Berardo, que sempre estimulou minha produção e auto-reconhecimento enquanto artista e possibilitou uma ampliação da minha visão acerca das possibilidades conceituais desta obra. Não posso também deixar de fora a influência direta da obra *...Like Clockwork* enquanto principal referência poética.

Por fim, justifico minhas escolhas artísticas em relação à produção de uma obra transmidiática que contará ainda com uma História em Quadrinhos (HQ) veiculada ao Youtube e recheada de links que estabelecerão relações com as músicas da banda Cicutá, a partir dos dois vídeos de animação que contemplam a representação, feitos com a técnica do recorte (*cut-out*), de algumas características que dialoguem com obras aqui analisadas e que traduzem as motivações artísticas e de representação imagética e sonora do meu imaginário enquanto sujeito interlocutor inserido em um grande centro urbano repleto de choques sensoriais e propício a excitações, distúrbios e transtornos emocionais, bem como ao diálogo com valores estigmatizados e canonizados historicamente em nossa cultura.

Os quadrinhos aqui produzidos trazem influências de Charles Bukowski, Frank Miller, Allan Moore, Edgar Franco, Mozart Couto, Kris Zullo, Liam Brazier, Fábio Zimbres, Julio Shimamoto e Robert Crumb. A priori essa narrativa sequencial quadrinizada será disponibilizada virtualmente, porém, em um segundo momento, ela irá compor o encarte do álbum físico, formando assim, em concomitância ao CD/LP (com as músicas) e o DVD (com os vídeos), a obra transmidiática *Viver até Morrer* em sua plenitude.

CAPÍTULO 1 - A REPRESENTAÇÃO IMAGÉTICA DO IMAGINÁRIO E A CONVERGÊNCIA DE MÍDIAS NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

No momento atual fervilham obras que buscam em recursos transmidiáticos⁴ possibilidades novas de expressão artística. A partir do aprofundamento das comparações com modelos passados podemos compreender como se dá a concepção deste processo e, assim, verificar a possibilidade de sua aplicação em diferentes contextos culturais, sociais, geográficos e temporais. A utilização de plataformas distintas proporciona a ampliação da narrativa a novas formas de contar uma história. Este modelo de produção artística que recorre, muitas vezes, às mídias interativas, é exemplo de êxito em diversas obras de arte conceituais ao longo da história e encontraram na internet o seu grande filão expressivo e mercadológico, uma vez que formatos clássicos midiáticos como a TV, o rádio e até mesmo o cinema não permitem tantas possibilidades de conexão como a rede – embora este fato não inviabilize a utilização destes formatos clássicos pelos artistas, em diálogo com o virtual.

De acordo com Henry Jenkins em sua obra *Cultura da Convergência* (2008), as narrativas transmidiáticas levam a forma original de uma história, conceito ou ideia a novas maneiras a serem experimentadas. Partindo desta perspectiva, muitas vezes no mercado do entretenimento é promissor se utilizar de recursos interativos entre meios diversos. A interação entre as mídias e os espectadores expande as possibilidades de conexão e cria uma aproximação entre os artistas – muitas vezes tidos como inacessíveis – e seu público.

No campo da música, em especial no rock'n'roll, temos como exemplo o álbum *The Wall*, do Pink Floyd que expandiu seu universo musical ao cinema e às apresentações ao vivo da banda, gerando inéditas formas de experiência e de relações entre o público e a obra. Essa expansão sensitiva e artística pode ser conferida também na obra *Music For Anthropomorphics*, da banda goianiense Mechanics, que explora o diálogo entre HQ e rock'n'roll, o aplicando também em espetáculos com projeções das imagens produzidas em quadrinhos em seus shows ao vivo.

Neste sentido, tomamos como exemplo ainda o videoclipe da música “Look Around” da banda Red Hot Chili Peppers. No clipe é permitido que o usuário interfira

⁴ Segundo Jenkins, a ideia de *transmídia* remete a uma história que se desenrola sob vários suportes midiáticos. Cada narrativa contribui para a expansão da narrativa. Uma história que pode ser adaptada para um filme e a seguir expandida para a TV, romances, quadrinhos ou games. Cada produto, desta forma, representa um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2008, p. 135).

na composição do vídeo, controlando o movimento da câmera através do mouse. O espectador pode também acessar links escondidos em cada cenário que contém cenas dos bastidores do videoclipe, além de curiosidades sobre a banda. Esses recursos disponíveis contribuem para despertar o interesse e fornecer a cada espectador a chance de experimentar a obra de acordo com suas escolhas e preferências – embora tais escolhas não sejam únicas, uma vez que foram traçadas antecipadamente pelos produtores da obra – ampliando sua imaginação a novas possibilidades.

Destarte, nesta dissertação vamos analisar, dentre outras, a obra *...Like Clockwork*, da banda estadunidense Queens of the Stone Age, que utiliza diversas formas de expandir seu universo criativo que parece ter sido concebido já com esse intuito. Destacamos o lançamento dos videoclipes interativos de algumas músicas do álbum e a relação estabelecida entre a concepção grotesca com o encarte do disco e com as apresentações ao vivo. A obra merece aqui atenção especial, pois se mostra como principal referência estética para este trabalho, servindo tanto como inspiração musical, quanto como modelo poético-narrativo no que tange à convergência de mídias, modificando a lógica original de cada elemento enquanto obra individual em diálogo com o conceito geral do álbum.

Em relação à outras obras transmidiáticas podemos ainda citar a série *Matrix*, a obra de terror intitulada “13th street – Last Call” e uma vasta produção em torno do universo de super-heróis, como *Batman*, *X-men*, *Homem Aranha*, *Os Vingadores*, etc. Na TV, séries como *Heroes*, *Lost*, *Dexter*, *Game of Thrones* e *The Walking Dead* aparecem como grandes sucesso da denominada era da convergência, ao passo que conseguem angariar milhares de fãs por todo o planeta e produzir, em torno do seu universo, diversas possibilidades narrativas em diferentes plataformas midiáticas, gerando assim outras formas de interação entre personagens, fãs e conteúdo.

Ao utilizar mídias alternativas convergentes enquanto prolongamento da narrativa original incrementa-se a divulgação da mesma, além da criação de novos produtos que poderão ser consumidos por essa audiência, disseminando, por novas vias e para possíveis novos espectadores, os signos, configurações e ideologias presentes até então somente na plataforma original. Essa possibilidade conceitual de prolongamento narrativo permeia a história contemporânea da arte, ganhando força em uma era fluida que pregoa a diversidade de formas e ideias, na qual as manifestações possuem um maior espaço a partir de avanços tecnológicos que facilitaram o acesso às ferramentas de produção e divulgação artística.

As ideias culturais mudam com o mundo sobre o qual refletem. Se insistem, como realmente fazem, na necessidade de ver as coisas em seu contexto histórico, então isso também tem que ser aplicado a elas mesmas. Até as teorias mais rarefeitas tem uma raiz na realidade histórica. (...) As novas ideias culturais tinham suas raízes profundamente fincadas na era dos direitos civis e das rebeliões estudantis, das frentes de libertação nacional, das campanhas antiguerra e antinuclear, do surgimento do movimento das mulheres e do apogeu da liberação cultural. Foi uma época na qual a sociedade de consumo estava sendo lançada com fanfarras; na qual a mídia, a cultura popular, as subculturas e o culto da juventude surgiram pela primeira vez como forças sociais a serem levadas em conta; e na qual as hierarquias sociais e os costumes tradicionais começavam a ser alvos de ataques satíricos. (EAGLETON, 2005, p. 43)

Neste sentido, o rock'n'roll e, mais especificamente, a obra completa da banda Queens of the Stone Age (QOTSA), recorre com frequência a elementos que buscam uma maior aproximação com o seu público, elementos estes, muitas vezes, utilizados com o intuito de traduzir de forma visual e sonora angústias e aflições características do mundo contemporâneo, abrangendo toda uma relação com a sociedade ocidental e sua juventude, que teve no rock'n'roll um meio catalisador de proliferação de sua voz.

No trabalho mais recente do QOTSA, *...Like Clockwork* (2013), a atmosfera urbana caracterizada pela violência, estranheza, doença, angústia e repleta de elementos grotescos, como veremos no segundo capítulo deste trabalho, volta a aflorar através de uma concepção sonora e imagética criadas para a obra em sua totalidade. Como já foi dito anteriormente, o QOTSA tem fundamental importância por ser uma das principais fontes de referência deste trabalho, pois se utiliza de elementos que vão do grotesco ao pós-humano para criar narrativas audiovisuais independentes, porém complementares, que se configuram como ampliação da porta de entrada ao seu universo conceitual, busco a partir da análise da trajetória da banda, bem como de suas escolhas estéticas em algumas obras significativas, compreender sua poética e dialogar com ela por meio da minha própria criação aqui proposta. Sendo assim, por meio da análise da trajetória da banda em consonância com as suas escolhas estéticas e poéticas, dissertarei adiante acerca da minha criação e o processo que envolveu a produção da obra *Viver até Morrer*.

1.1 A banda Queens of the Stone Age (QOTSA): referência poética em *Viver até Morrer*

No início do mês de junho de 2013, a banda estadunidense Queens of the Stone Age retornou de um hiato de seis anos para lançar o seu sexto álbum, *...Like Clockwork*. Nesse período de “recesso”, os integrantes se dedicaram a projetos paralelos como a banda de um disco só formada pelo ex-baterista do Nirvana, Dave Grohl, o ex-baixista do Led Zeppelin, John Paul Jones e o líder do Queens of the Stone Age, Josh Homme na guitarra e vocal, intitulada Them Crooked Vultures, além de outros projetos como Eagles of Death Metal (onde Homme assume a bateria) e Sweethead, do outro guitarrista do QOTSA, Troy Van Leeuwen.



Imagem 1: Capa do álbum *...Like Clockwork* da banda QOTSA

Composto a partir da utilização de diversos instrumentos e construído sob várias texturas musicais, o álbum traz uma estética densa e reflexiva, permeada por sussurros, vocalizações, contrastes tonais e rítmicos em consonância com as letras relacionadas aos sentimentos de angústia, solidão, tempo, memórias, apocalipse e religião que provocam no ouvinte a priori estranheza e a posteriori paz de espírito em tom de redenção. A busca por esses sentimentos se torna ainda mais explícita nas letras das músicas do álbum que em diversos momentos se referem à fraqueza emocional e ao poder de superação de problemas emocionais dos seres humanos, como em *Keep your eyes peeled* que diz em seu refrão: “and I know. You will never believe/ I play this as though

I'm alright/If life is but a dream, then/Wake me up"⁵ e, na sequência, completa em tom de enfrentamento às atrocidades da vida, ainda que com certo desconforto: "Underwater is another life/ Disregarding every myth we write/ Eagerly alive/ Rag doll churning/ Over and over, gasping in horror/ So breathless you surface/ Just as the next wave is..."⁶. E encerra, em sua última estrofe, com a redenção por meio da crítica, nos remetendo à ideia de que a felicidade está intrinsecamente relacionada com a ignorância: "Big smile, really show a teeth/ Without a care in a world of fear/ Lonely, you don't know how I feel/ Praise god, nothing is as it seems."⁷

Essa crítica à sociedade e o sentimento de alienação frente aos ditames sociais permeiam todo o álbum. Em diversas letras pode-se ver uma espécie de desespero aliado à conformidade de um mal estar subjetivo e intimamente pessoal que possivelmente não será modificado, e sim sublimado, configurando assim em uma paz interior alienada que, mesmo repleta de angústias e hipocrisias, se mantém rígida, ao menos momentaneamente, enquanto durar sua ignorância calcada em dogmas.

Em uma entrevista, Josh Homme revela o susto que passou em consequência de um processo de exaustão que culminou com um ataque cardíaco. Este fato, com certeza, serviu de inspiração para o clima sombrio e repleto de referências simbólicas à morte do qual as letras e músicas são compostas e, como veremos, expressadas pelo viés do grotesco nos vídeos e ilustrações do álbum.

Contextualizando historicamente para uma melhor análise, a banda surgiu em 1996, a partir de um projeto próprio de Josh Homme intitulado Desert Sessions que permitiu a ele um maior experimentalismo. Essas sessões contaram com a participação de diversos músicos convidados, a maioria deles da região de Palm Desert. Essa experiência serviu de laboratório para o que viria a se tornar o Queens of the Stone Age. A partir de então, o grupo desenvolveu um estilo musical orientado em um riff, que Homme descreve como *robot rock*, ou seja, um som pesado baseado em uma batida sólida, e de fácil absorção, aliado à elementos do grunge⁸, do stoner-rock⁹, do garage-

⁵ "E eu sei que você nunca vai acreditar/ Eu finjo que estou bem/ Se a vida é apenas um sonho, então/ Me acorde." (Tradução nossa).

⁶ "Debaixo d'água há outra vida/ Desconsiderando todo mito que escrevemos/ Impacientemente vivo/ Boneca de trapos balançando/ De novo e de novo, arquejando de horror/ Tão sem ar que você sobe à superfície/ Assim como a próxima onda..." (Tradução nossa).

⁷ "Grande sorriso, realmente mostrando os dentes/ Sem nenhuma preocupação ou medo/ Solitário, você não sabe como eu me sinto/ Louve a deus, nada é o que parece." (Tradução nossa).

⁸ O Grunge (às vezes chamado de Seattle Sound ou Som de Seattle) é uma denominação genérica do rock alternativo que surgiu no final da década de 1980. Inspirado pelo hardcore, pelo punk, pelo heavy metal e pelo indie rock, o estilo traz letras que geralmente caracterizam-se por altas doses de angústia e sarcasmo, entrando em temas como alienação social, apatia, confinamento e desejo de liberdade. A estética é

rock¹⁰ e do Hard Rock setentista¹¹, mais especificamente, na linha artística dos ingleses Black Sabbath e Led Zeppelin. Assim, o som deles evoluiu para incorporar uma variedade de estilos e influências de diferentes momentos da história do rock.

O primeiro disco foi uma produção independente lançada em setembro de 1998 pela gravadora *Loosegroove*. Um acordo entre a *Loosegroove* e a *Roadrunner*, no entanto, permitiu que o disco fosse lançado em outros países, inclusive no Brasil. O álbum teve uma repercussão impressionante e ajudou a fixar o nome do Queens of the Stone Age como uma das grandes promessas do rock naquele momento. Neste primeiro álbum, o som do QOTSA demonstra claramente referências sonoras da banda anterior de Josh Homme: Kyuss. O som é denso e pesado, constituído por músicas soando ora agressivas, ora psicodélicas e trazendo uma fórmula enraizada no estilo stoner-rock que contrasta com o vocal melancólico que permeia todo o álbum.

Em junho de 2000, de volta a Palm Desert, a banda trabalhava no seu segundo álbum (*Rated R*) que contaria com várias participações especiais, como Mark Lanegan (ex-Screaming Trees) e Rob Halford (Judas Priest). O álbum proporcionou um destaque maior para a banda na mídia, aproximando-a de fãs de grupos do estilo grunge, ainda órfãos do Nirvana, ao tratar de temas relacionados à depressão e uso de drogas.¹² Neste segundo trabalho, a banda diversifica os elementos sonoros na constituição de seu som, trazendo arranjos mais elaborados, abrindo, assim, novas perspectivas sonoras e incrementando datas para apresentações em festivais importantes em todo o mundo.

despojada em comparação a outras formas de rock, e muitos músicos grunge se destacaram por sua aparência desleixada e por rejeitarem a teatralidade em suas performances. (Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Grunge>> Acesso em: 13/01/2015).

⁹ “Carros, festas, drogas, viagens interplanetárias e muito, mas muito rock dão a tônica deste estilo chamado Stoner Rock, que teve seu início no começo dos anos 90. Com influências que vêm desde os óbvios Black Sabbath, Led Zeppelin, Deep Purple, Hendrix e AC/DC, até os não tão conhecidos, como Hawkwind, Blue Cheer e Captain Beyond. As bandas misturam rock setentista, psicodelia e amor à vida estradeira.” (Disponível em: <http://whiplash.net/materias/biografias/000481.html#ixzz3Oha0K7CY> Acesso em 13/01/2015).

¹⁰ Estilo minimalista de rock, calcado na mistura de ritmos das origens do rock’n’roll com a sujeira e agressividade do punk-rock setentista.

¹¹ “Hard rock é um subgênero do rock que tem suas raízes do rock de garagem e psicodélico do meio da década de 1960. Se caracteriza por ser consideravelmente mais pesado do que a música rock convencional, e marcada pelo uso de distorção, uma seção rítmica proeminente, arranjos simples e um som potente, com riffs de guitarra pesada e solos complexos. A formação típica era constituída por bateria, baixo, guitarra, e algumas vezes, um piano ou teclado, além de um vocalista que muitas vezes se utilizava de vocais agudos e roucos. Nos finais dos anos 60, os termos hard rock e heavy metal eram praticamente usados como sinônimos, mas o último gradualmente começou a descrever um estilo de música tocado ainda com mais volume e intensidade. Há ainda outra diferença chave, entre ambos subgêneros: Enquanto o hard rock manteve sua identidade blues e algum swing na batida, as melodias do metal são frequentemente ditadas por riffs agressivos de guitarra.” (Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Hard_rock> Acesso em 13/01/2015.)

¹² Disponível em: <<http://blitz.sapo.pt/queens-of-the-stone-age-rated-r-leia-aqui-a-critica-da-blitz=f65366/>> Acesso em 13/04/2014.

Uma característica marcante deste trabalho é a participação nos vocais do baixista do grupo Nick Oliveri, que se encarrega de exorcizar com seus berros toda a fúria contida e elementar do rock'n'roll.

Em relação aos videoclipes deste álbum, destacamos *Feel good hit of the Summer* - primeira faixa do álbum e que, em sua letra, lista diversas drogas como nicotina, álcool, maconha e cocaína. O videoclipe da música¹³ é um primeiro flerte com o cinema de animação e traz um clima sombrio e repleto de alucinações causadas pelas drogas em um motorista que se depara com mulheres nuas, anões e a banda tocando em um trio-elétrico no meio da estrada à noite. O vídeo encerra com uma grande mulher surgindo de pernas abertas no fim da estrada e após o sexo o carro ali explode.

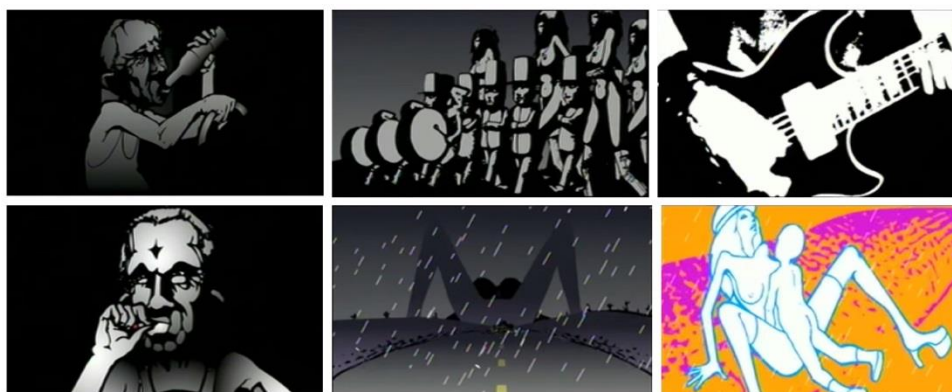


Imagem 2: Frames do videoclipe “Feel Good Hit of the Summer” da banda QOTSA.

Sob uma estética que remete às histórias em quadrinhos de Frank Miller e Robert Crumb (influências estéticas diretas do meu trabalho prático), o vídeo se estabelece talvez como um primeiro registro da banda influenciado pela estética do grotesco, desde os traços às cores e intenções narrativas contrastantes, tratando temas recorrentes à história do rock como a tríade “sexo, drogas e rock’n’roll”.

No ano seguinte a banda já estava em estúdio preparando seu terceiro disco. Mark Lanegan (ex-líder da banda Screaming Trees) se tornava um integrante ativo no grupo, atuando como segundo vocalista, enquanto que na bateria a banda contaria com a participação de Dave Grohl, ex-Nirvana e líder do Foo Fighters. *Songs for the Deaf* é lançado em agosto seguindo o estilo musical do antecessor *Rated R* e o sucesso entre público e crítica é praticamente unânime. *Songs for the Deaf* pode ser definido como um álbum de rock atemporal em função da sua produção artística que conta com uma

¹³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bAXPUN2z2CE>> Acesso em: 13/01/2015.

gravação em clima *vintage* além da própria contextualização que tematiza a procura por boas músicas pelas estações radiofônicas. Em toda a obra ouvimos vinhetas, propagandas e trocas de sintonia, como se realmente as músicas estivessem sendo encontradas durante uma audição pelo rádio, produzindo um conceito a partir desses fragmentos em referência à mídia como uma poderosa fonte de comunicação e disseminação ideológica e em diálogo com o título do álbum (*Músicas para surdos*) como talvez uma crítica à alienação provocada por produtos midiáticos.

O videoclipe da música *Go with the Flow*¹⁴, que utiliza a rotoscopia – técnica de animação que consiste em desenhar e colorir sobre o filme gravado em *live action* - foi concebido esteticamente a partir de três cores chapadas (vermelho, preto e branco) como alusão à capa do álbum e traz os integrantes da banda tocando na carroceria de uma caminhonete que trafega em alta velocidade por uma estrada no meio do deserto ensolarado, realçando a rapidez da música e o estilo sonoro e visual característico do grupo.



Imagem 3: Capa do álbum *Songs for the Deaf* da banda QOTSA.

Durante o percurso pela estrada eles se deparam com animais repugnantes ou que remetem à morte como corvos e insetos, além de mulheres sensuais e um grupo de caminhoneiros mascarados que colidem frontalmente com os músicos na estrada. Essa cena da colisão é intercalada com imagens do vocalista Josh Homme transando sobre o capô da caminhonete com uma mulher e, na sequência, há uma explosão psicodélica de espermatozoides por todo o ambiente. Em seguida, são apresentadas cenas completamente surreais e que utilizam uma diversa gama de cores, remetendo à plenitude do gozo e do prazer associado ao sexo e à adrenalina.

¹⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DcHKOC64KnE>> Acesso em: 13/01/2015.



Imagem 4: Frames do videoclipe “Go with the flow”: Uma explosão de prazer.

Aqui o QOTSA confirma mais uma vez o gosto pelo grotesco, abordado a partir do contraste entre símbolos como o corvo, máscaras, violência e sexo, bem como a concepção de uma paleta de cores rígidas e o ambiente desértico fazendo alusão ao inferno que é substituído por cores diversas – e alheias à estética inicial - quando o gozo sexual vem à tona, numa espécie de imersão em um mundo fantástico, típico do surrealismo, onde o sofrimento é suprimido momentaneamente pelo prazer.

O videoclipe foi produzido pelo coletivo Shynola, que já havia trabalhado com algumas bandas como Beck, Unkle e Morcheeba. Sobre o processo de criação do coletivo, Sébastien Denis cita, em sua obra *O cinema de animação* (2007), um trecho da entrevista concedida a Richard Kenworthy da BBC:

Tecnicamente falando, não somos animadores particularmente bons. A animação foi um meio para entrar na indústria; permitiu-nos produzir videoclipes com computadores. Os nossos orçamentos eram muito limitados – o computador que utilizei para os nossos primeiros dois videoclipes vinha de um supermercado. Utilizamos cada vez mais filmagem real quando é necessário para a ideia, e porque nossos orçamentos atuais permitem. No entanto, a animação é um *médium* genial, porque se tem um controle e uma autoridade total sobre cada imagem. É bem mais simples ter um estilo pessoal e produzir imagem original criando-a do que remetendo-se à fotografia. (DENIS, 2007, p.96)

Em 2005 o Queens of the Stone Age lançou *Lullabies to Paralyze*, seu quarto álbum, apresentando uma proposta diferenciada do que já haviam feito em termos estéticos visuais e sonoros. O baixista Nick Oliveri foi substituído por Alain Johannes, por motivos de desentendimentos entre Oliveri e o líder da banda Josh Homme. Embora muito da ferocidade do grupo tenha sido suprimida, nessa obra é trazida à tona toda a capacidade dos integrantes comporem melodias mais densas, sombrias e perturbadoramente pesadas. Este álbum marca a aproximação estética mais imediata ao grotesco, ao fantástico e ao sobrenatural, tanto em relação à identidade visual, quanto em relação às letras, músicas e videoclipes. O tema aqui se desenvolve a partir de um clima de conto de fadas horrorífico, que remete a filmes de terror.



Imagem 5: Capa e encarte do álbum *Lullabies to Paralyze*.

Neste sentido nos atentamos às faixas *Burn the Witch*¹⁵ e *Someone's in the Wolf*¹⁶ e seus respectivos videoclipes. O primeiro é uma mescla de cinema *live action* e de animação, permeado por efeitos especiais que remetem à Idade Média e a caça às bruxas. Demônios e esqueletos aparecem em cena dançando intercalados a imagens dos membros da banda interpretando personagens do imaginário medieval. As cores neutras e sombras evidenciadas na produção em preto-e-branco contrastam com fogos coloridos e a cabeça de um demônio vermelha, com alusões à perseguição sofrida pelas mulheres durante a Santa Inquisição e ao imaginário cristão do período.

¹⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=v7c187E5BxY>> Acesso em: 13/01/2015.

¹⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KT60tUIdLfQ>> Acesso em: 13/01/2015.



Imagem 6: Frames do videoclipe “Burn the Witch” e o imaginário grotesco.

Posteriormente, a banda lançou o clipe em *live action* de *Someone’s in the Wolf*, ambientado em uma floresta onde os personagens trocam máscaras de ovelha por máscaras de lobo e se embriagam ao redor de uma donzela. Essa animalização figurativa de ovelha e lobo pode ser inserida na estética grotesca, além da dicotomia representativa das figuras em si, também no sentido do primitivismo, se remetendo às feiras medievais realizadas em praças públicas e carnavalizações pontuadas por Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002) em referência a Mikhail Bakhtin (1987) quando este escreve sobre a cultura popular na Idade Média e no Renascimento a partir da obra de François Rabelais. Nesse sentido, a praça pública é substituída pela floresta, onde, para os lobos, tudo é permitido, pois esse é um “lugar de manifestação do espírito dos bairros (...), com suas pequenas alegrias e violências, grosserias e ditos sarcásticos, onde a exibição dos altos ícones da cultura nacional confronta-se com o que diz respeito ao vulgar ou ‘baixo’.” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 106). Em outras palavras, o instinto primitivo do ser humano é aflorado no contato com um ambiente que nos remete à

liberdade e ao retorno às origens animais, como uma ode aos ritos e comemorações oriundas de manifestações populares culturalmente contestatórias. Além disso, a utilização de máscaras diferentes em situações distintas representa as atitudes díspares assumidas por muitas pessoas atualmente quando estão em determinados ambientes nos quais seus instintos vorazes não são permitidos aflorar ou pretendem passar uma imagem dessemelhante daquilo que realmente é.

O clipe se inicia com uma câmera subjetiva vagando pela floresta, como se fosse a visão de um animal selvagem, que bruscamente é cortada, ao início da música, para uma pequena garotinha em sua casa abrindo um livro de contos infantis (remetendo ao título do álbum em que a música está incluída). Em seguida, mais um corte para os integrantes do QOTSA que andam pela floresta protegidos por máscaras de lobo, trazendo a ideia que são os personagens do conto que a garotinha começou a ler. Eles estão em seu habitat natural reunidos como uma alcateia e celebrando, em meio à natureza, sua existência.

São mostradas cenas deles brincando com facas e tomando vinho em volta de uma mulher de roupa branca deitada sob as árvores. Após essa noite de festa, os personagens trocam as máscaras de lobo por máscaras de ovelha (simbolizando aqui, talvez, a banda adequada ao rebanho cultural do sistema e à cultura da mídia), e seguem para o aeroporto, onde dão autógrafos e são tratados como estrelas. O vídeo se encerra com as ovelhas partindo em um carro de luxo enquanto um dos personagens fica no local ainda vestido de lobo, pois quebrou sua máscara de ovelha (talvez em referência ao ex-baixista Nick Oliveri).



Imagem 7: Frames do videoclipe “Someone’s in the Wolf” e as máscaras sociais.

Podemos identificar diversos aspectos grotescos nesses vídeos, bem como críticas à sociedade em relação à queima das bruxas no primeiro vídeo e no que diz respeito às adequações instintivas, no segundo, além de uma ideia relativa à violação de normas. A começar pela estética empregada e a forma de lidar com esses elementos simbólicos que nos induzem às discussões relativas ao grotesco que serão tratadas no capítulo dois dessa dissertação, estética essa também objeto e elemento predominante em meu conceito de produção artística e intelectual.

Dois anos depois, em 2007, a banda anunciou que o novo álbum se chamaria *Era Vulgaris* e seria lançado no meio do ano, com as músicas *Sick, Sick, Sick* e *3's & 7's* como singles. O álbum traz uma proposta sonora contrastante, mesclando baladas com músicas cheias de ruídos e contratempos que geram certa estranheza em uma primeira audição. Abusando de tempos e batidas peculiares, porém, concomitantemente, melódicas, a obra traduz bem a proposta da banda em soar pesado e suave ao mesmo tempo.

Em *Era Vulgaris* as alusões ao grotesco e a elementos da cultura pop, como filmes “b” e quadrinhos continuam sob a forma de videoclipes. As músicas retomam o tom apocalíptico dos álbuns anteriores e remetem às máquinas e à vida contemporânea. Assim também o seu título expõe e enquadra o grupo em uma quebra moral predominante numa sociedade que redefine e aniquila conceitos antes solidificados e que agora se tornam mais relativos com a pós-modernidade. Como forma de ambientação sonora conceitual, em vários momentos são utilizados elementos eletrônicos, *samplers*, sussurros, sintonias de rádio, sirenes e outros artifícios que contribuem com o clima angustiante e calcado no outrora denominado *robot rock*.

Os vídeos de *Sick, Sick, Sick*¹⁷ e *3's & 7's*¹⁸ refletem bem esse universo, trazendo um banquete grotesco, onde são devoradas partes humanas dos membros da banda que, um a um, servem de refeição à uma canibal (*Sick, Sick, Sick*) e, ao estilo de um trailer cinematográfico de baixo orçamento (à la Quentin Tarantino e Robert Rodriguez na série denominada *Grindhouse*), o clipe da segunda música citada mostra mulheres assassinas associadas a imagens sensuais e violentas.

¹⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oHDaKtx6bGY>> Acesso em: 13/01/2015.

¹⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BgVfjXA_QY0> Acesso em: 13/01/2015.

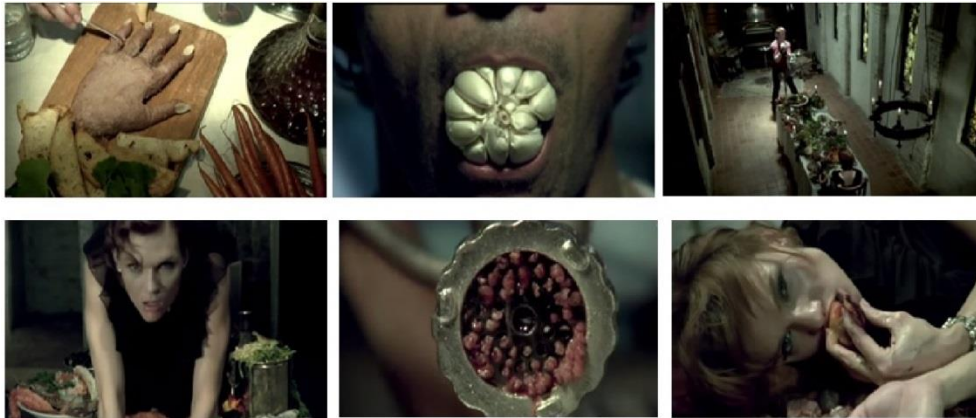


Imagem 8: Frames de “Sick, Sick, Sick”.

Percebemos que o QOTSA sempre flertou com elementos característicos de uma estética grotesca. Tais elementos se revelam – como veremos no capítulo 2 – a partir de temas que efetuam o diálogo contrastante entre o sagrado e o profano, o instintivo e a moral, o amável e o repugnante, o humano e antropomórfico. Tal contraste é na obra da banda articulado a partir de composições visuais repletas de representações daquilo que é tido em nosso imaginário como terrível, bizarro, demoníaco, disforme, escatológico e violento, causando uma contestação às ideias morais, arraigadas na cultura ocidental, relativas à busca pela felicidade e pelo bem-estar social por meio de modelos institucionalizados.

Nos vídeos analisados, podemos observar claramente esses elementos representados de formas diversas e em confabulações simbólicas que perpassam temas relativos às mitologias criadas ao longo da história através da literatura, do cinema, dos contos infantis, entre outros.

A partir daqui iremos analisar alguns meios utilizados tanto pela banda em suas representações visuais, em especial na obra *...Like Clockwork*, bem como a forma que essas imagens e sons trazem ainda a continuidade estética conceitual característica do grupo. Buscaremos assim investigar os conceitos e definições relativas ao videoclipe, ao rock’n’roll, ao cinema de animação e a transmídia a partir de uma visão contextualizada, para refletirmos sobre o impacto desses meios na cultura pela arte. Ademais, dialogaremos no próximo capítulo toda essa compreensão com denominações teóricas sobre o conceito relativo ao grotesco e suas relações intrínsecas à obra *...Like Clockwork* como um todo, concebendo, diante desses elementos poéticos enquanto referência, a minha própria criação esmiuçada no capítulo 3 deste trabalho.

1.2 QOTSA e a representação do mundo contemporâneo

Pudemos observar que o Queens of the Stone Age, desde o seu surgimento, utilizou elementos relacionados à quebra de paradigmas artísticos. Do primeiro álbum homônimo até *...Like Clockwork*, a banda recorre à *riffs* de guitarra repetidos incessantemente aliados a frases melódicas do contrabaixo e a batidas rítmicas fortes, quebradas e sequenciais da bateria, tudo isso caracterizado por preferências tonais contrastantes que soam calcadas ora nos graves, ora extremamente agudas, porém sempre mesclando a melodia clássica, lírica e harmônica com um ritmo que varia entre um groove cadenciado e uma velocidade alucinada, adicionando elementos psicodélicos como sussurros, gritos e recursos eletrônicos.

Contribuindo com essa paisagem sonora repleta de elementos caóticos, juntam-se ainda pausas aleatórias, ruídos estáticos, vocalizações agonizantes e sintetizadores criando um clima que traduz uma visão de mundo calcada em elementos estéticos pós-modernos e até pós-humanos, como referências à robotização do mundo contemporâneo, em que novas tecnologias e descobertas científicas provocam a fusão do ser-humano em máquina. Como podemos ver bem retratado na letra da música *If I had a Tail*: “I’m machine/ I’m obsolete/ In the land of the free/ Lobotomy (Immortality)/ I wanna suck, I wanna lick/ I want to cry and I want to spit/ Tears of pleasure/ Tears of pain/ They trickle down your face the same/ It’s how you look/ Not how you feel/ The city of glass/ With no heart...” (Queens of the Stone Age, 2013)¹⁹.

Poderíamos aqui interpretar uma crítica à mecanização humana e o desejo de voltar às origens instintuais, muitas vezes podadas pela moral, pela ética, pela mídia e pelo consumismo exacerbado. Essa possível interpretação ainda é mais endossada quando é cantado mais a frente na mesma letra: “Animals in/ The midnight zone/ When you own the world/ You’re Always home./ Get your hands dirty/ Roll up them sleeves/ Brainwashed or true believers/ Buy flash cars/ Diamond rings/ Expensive holes to bury things.” (Queens of the Stone Age, 2013)²⁰.

¹⁹ “Eu sou máquina/ Eu sou obsoleto/ Na terra dos livres/ Lobotomia. (Imortalidade)/ Eu quero chupar/ Eu quero lambar/ Eu quero chorar/ Eu quero cuspir/ Lágrimas de prazer/ Lágrimas de dor/ Elas escorrem pelo seu rosto igualmente/ É o seu visual/ Não sua sensação/ A cidade de vidro/ Sem coração...” (Tradução livre).

²⁰ “Animais dentro/ Da zona da meia-noite/ Quando você possui o mundo/ Você está sempre em casa./ Suje suas mãos/ Arregace essas mangas/ Lavagem cerebral ou verdadeiros crentes?/ Compre o carro do momento/ Anéis de diamante/ Buracos caros pra enterrar coisas.” (Tradução livre)

Nesse sentido, o autor ainda reforça, a todo o tempo no refrão, essa vontade de retorno ao primitivo e ao animalesco quando, insólita e grotescamente, se opõe à esse mundo mecanizado rompendo ideais estéticos através de antropomorfismos: “If I had a Tail/ I’d own the night/ If I had a Tail/ I’d swat the flies.” (Queens of the Stone Age, 2013)²¹.

Edgar Franco em seu texto *Processos de Criação artística: uma perspectiva transmidiática* (2010) reflete sobre essas discussões concernentes aos avanços da tecnologia em nossa sociedade, analisando visões distintas sobre o assunto:

Quando tratamos das implicações recentes dos avanços tecnológicos nas áreas de informática e telemática, percebemos claramente a formação de dois blocos de pensadores com visões antagônicas. De um lado temos os utópicos – como o francês Pierre Lévy, o norte-americano Nicholas Negroponte, o belga radicado no Canadá Derrick de Kerckhove e o inglês Roy Ascott entusiastas das benesses trazidas por essas novas tecnologias; do outro lado temos os distópicos – alguns quase neo-luddistas (...) – interessados em apontar os malefícios e danos sócio-culturais presentes e futuros das tecnologias emergentes, desse grupo fazem parte importantes filósofos como os franceses Jean Baudrillard e Paul Virilio. (FRANCO, 2010, p. 104)

O autor insere nesse debate sua visão pessoal em relação ao acesso tecnológico:

O computador, uma máquina multifuncional, agregadora de processos expressivos – na qual é possível desenhar, pintar, animar, manipular imagens em movimento e estáticas, modelar espaços, objetos e criaturas e universos virtuais, compor, gravar, tocar, etc. – ampliou seu poder cognitivo e expressivo a partir da simbiose com a rede Internet. Não é somente possível criar, mas também difundir sua arte através dos quatro cantos do globo, todos os internautas conectados são emissores e receptores, portanto potenciais criadores. A rede forma egrégoras criadas a partir das afinidades. Pessoas de todo o planeta se reúnem ao redor de temas comuns. (FRANCO, 2010, p. 107)

Desta forma, acredito que a banda Queens of the Stone Age, em consonância com as ideias de Edgar Franco, utilizam com maestria tais alternativas expressivas em sua última obra, expandindo o universo ficcional proposto pelas músicas à representações visuais que utilizaram a rede virtual como ferramenta indispensável para sua exposição. Ademais, me inserindo nesta reflexão como artista e pesquisador, intento também usar essas possibilidades em minha obra e me colocar enquanto produtor de arte e sujeito expressivo em um mundo cujas formas de expressão são cada vez mais dinâmicas, tendo em vista que há menos de 30 anos o acesso às ferramentas artísticas de

²¹ “Se eu tivesse uma cauda/ Eu possuiria a noite/ Se eu tivesse uma cauda/ Eu mataria as moscas.” (Tradução nossa)

produção e, principalmente, de divulgação dessa produção era bastante limitado e restrito a poucas pessoas.

Não obstante, a crítica de *If I had a Tail* talvez parta de outra vertente da tecnologia e, nesse sentido, me remeto à Arlindo Machado em seu texto *Arte e Mídia*, quando ele expõe a importância do artista em relação ao rompimento com uma produtividade programada por padrões em uma sociedade extremamente tecnocrata:

O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa que ele utiliza, é manejá-los no sentido contrário ao de sua produtividade programada. Talvez até possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. Longe de se deixar escravizar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, as obras realmente fundadoras na verdade reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia. (MACHADO, 2010, p. 14-15)

Porém, esse discurso e essas possibilidades não datam de épocas longínquas, e sim de uma constante e atual transformação na qual o mundo contemporâneo está imerso. Tal realidade relativa à mecanização e ao diálogo dos indivíduos com as máquinas era vista, em um passado recente, como fruto da imaginação representada em filmes de ficção científica ou devaneios futuristas.

Entretanto, atualmente essa ligação tornou-se algo cotidiano principalmente nas áreas da saúde e da comunicação. Além do mais, podemos citar suportes tecnológicos que, desde a revolução industrial, possibilitam a superação das limitações físicas do ser humano, como telescópios e binóculos que ampliam a visão ou câmeras de vídeos, fotografias e discos musicais que permitem o armazenamento de memórias auditivas e visuais, bem como, à luz de Walter Benjamin (2012), a reprodução e deslocamento da arte a locais antes impossíveis ou improváveis.

A banda Cicuta, da qual sou integrante, se aventurou em 2003 nessa temática relativa às transformações que o mundo passa em assuntos biológicos e tecnológicos, ao gravar uma música da extinta banda goianiense Ps&co Ataq intitulada *Scienter*, cuja letra traz possibilidades mutantes e, em seu absurdo, grotescas para diversas situações presentes deste mundo metamorfoseado e, em certos casos, angustiante em suas infinitas possibilidades. Sua letra diz: “Cães astronautas/ Pequis cibernéticos/ Porcos geneticamente calculados/ Transplante de cérebro de macaco/ A revanche dos vírus psicopatas/ Capivaras siamesas/ Maníacos depressivos com tendência a moto-boy/ O

homem que congelou seu próprio avô em gelo seco/ O robô que entende os dinossauros/ O rato que ouve pelas costas.” Esse caldeirão de formas e rompimentos corporais e sociais, há pouco tempo impensáveis em sua lógica, atualmente reflete a eterna busca real pela inovação científica e os resultados que isso pode gerar na humanidade com o refrão: “Overdose Dipirona” em alusão aos transtornos mentais que tais transformações podem suscitar.

Em seus estudos sobre a cultura e a civilização, Sigmund Freud tece uma abordagem psicanalítica da sociedade ocidental, a fim de investigar as origens da eterna busca pela felicidade que permeia os anseios do ser-humano. Neste sentido, em sua obra *O mal-estar na civilização* (2011), o autor reflete acerca da ideia do homem e seu desejo narcísico de se tornar uma espécie de Deus perante a natureza, criando mecanismos de dominação e suporte em relação às suas limitações.

(...) isso que o homem, por meio de sua ciência e técnica, realizou nesta Terra onde ele surgiu primeiramente como um fraco animal (...) todo esse patrimônio ele pode reivindicar como aquisição cultural. Há tempos ele havia formado uma concepção de onipotência e onisciência, que corporificou em seus deuses. Atribuiu-lhe tudo o que parecia inatingível para os seus desejos – ou que lhe era proibido. Pode-se então dizer que os deuses eram ideias culturais. Agora ele se aproximou bastante desse ideal, tornou-se ele próprio quase um deus. (...) O ser-humano tornou-se, por assim dizer, uma espécie de deus protético. (FREUD, 2011, p. 36)

O autor afirma ainda, naquele momento da escrita da obra²², que a evolução do ser-humano como criador de próteses na busca pela superação dos seus limites é constante, pois “épocas futuras trarão novos, inimagináveis progressos nesse âmbito da cultura, aumentarão mais ainda a semelhança com Deus. Mas não devemos esquecer (...) que o homem de hoje não se sente feliz com esta semelhança.” (FREUD, 2011, p. 36). Portanto, o que inquieta Freud não é apenas a dominação técnica do mundo em favor da humanidade, mas também a questão da estética. Não nos contentamos em manipular apenas tecnicamente a natureza de forma que ela nos sirva com fins estritamente utilitários, mas também saudar-nos com elementos que, de alguma forma, nos trazem bem-estar emocional.

O autor pontua que “exigimos que o homem civilizado venere a beleza, onde quer que ela lhe surja na natureza” (FREUD, 2011, p. 37) e acrescenta mais dois elementos constitutivos desse desejo estético humano: a limpeza e a ordem.

²² Década de 1930.

Requeremos ainda ver sinais de limpeza e ordem. Não achamos que tivesse alto nível de civilização uma cidade inglesa do tempo de Shakespeare, quando lemos que diante da casa de seu pai, em Stratford, havia um monte de esterco; nós nos indignamos e tachamos de ‘bárbaro’, que é o contrário de civilizado, quando vemos sujos de papéis os caminhos do Bosque de Viena. A sujeira de qualquer tipo nos parece inconciliável com a civilização. (FREUD, 2011, p. 37 - 38).

Neste sentido, o autor ainda coloca:

O mesmo sucede com a ordem, que, tal como a limpeza, está ligada inteiramente à obra humana. Mas, enquanto não podemos esperar que predomine a limpeza na natureza, a ordem, pelo contrário, nós copiamos dela. (...) A ordem é uma espécie de compulsão de repetição que, uma vez estabelecida, resolve quando, onde e como algo deve ser feito, de modo a evitar oscilações e hesitações em cada caso idêntico. (...) Beleza, limpeza e ordem ocupam claramente um lugar especial entre as exigências culturais. (FREUD, 2011, p. 38)

O próprio Freud em outro texto intitulado *O ‘Estranho’* (1976)²³, reflete sobre a utilização estética destes elementos em obras de ficção, como utilizadas pelas bandas aqui estudadas:

A ficção oferece mais oportunidades para criar sensações estranhas do que aquelas que são possíveis na vida real. (...) O ficcionista tem um poder peculiarmente diretivo sobre nós; por meio do estado de espírito em que nos pode colocar, ele consegue guiar a corrente das nossas emoções, represá-las numa direção e fazê-la fluir em outra, e obtém com frequência uma grande variedade de efeitos a partir do mesmo material. (FREUD, 1976, p. 159)

Acerca dessas reflexões o pensador também coloca que:

O escritor imaginativo tem, entre muitas outras, a liberdade de poder escolher o seu mundo de representação, de modo que este possa ou coincidir com as realidades que nos são familiares, ou afastar-se delas o quanto quiser. Nós aceitamos as suas regras em qualquer dos casos. Nos contos de fadas, por exemplo, o mundo da realidade é deixado de lado desde o princípio, e o sistema animista de crenças é francamente adotado. (...) No domínio da ficção, muitas dentre as coisas que não são estranhas o seriam se acontecessem na vida real. (...) O escritor criativo pode também escolher um cenário que, embora menos imaginário do que os contos de fada, ainda assim difere do mundo real por admitir seres espirituais superiores, tais como espíritos demoníacos ou fantasmas dos mortos. (...) Adaptamos nosso julgamento à realidade imaginária que nos é imposta pelo escritor, e consideramos as almas, espíritos e os fantasmas como se a existência deles tivesse a mesma validade que a nossa própria existência tem na realidade material. (FREUD, 1976, p.158)

²³ Texto original de 1919.

Sendo assim, toda a “paisagem” sonora concebida tanto pela banda Queens of the Stone Age, quanto pela banda Cicutu, aliada às imagens visuais – sejam elas videográficas ou ilustrações – representam, pela ficção, a violência conceitual do bizarro, do disforme, do incomum, do feio, do insatisfeito, do agressivo e do estranho como formas presentes na sociedade contemporânea que atuam em oposição aos elementos explicitados por Freud (2011) como exigências culturais, estabelecendo, nessas obras ficcionais, sua própria lógica enquanto imaginário artístico inserido em seu contexto social. Tais expressões nos levam à compreensão da existência de diversas formas de contestação a padrões estéticos institucionalizados, sendo, desta forma, a criação desses universos representativos um mecanismo poderoso.

Tais mecanismos podem ser bem identificados em diversos momentos da história em todas as manifestações artísticas aqui estudadas: o grotesco, o rock’n’roll, as HQs, o cinema e a animação. Essas contestações aparecem, segundo Freud, em forma de representação de angústias originadas do meio sociocultural a partir da sublimação instintual e da imaginação artística em sua relação com o meio.

A sublimação do instinto é um traço bastante saliente da evolução cultural, ela torna possível que atividades psíquicas mais elevadas, científicas, artísticas, ideológicas, tenham papel tão significativo na vida civilizada. Cedendo à primeira impressão, seríamos tentados a dizer que a sublimação é o destino imposto ao instinto pela civilização. (...) é impossível não ver em que medida a civilização é construída sobre a renúncia instintual, o quanto ela pressupõe justamente a não satisfação (supressão, repressão, ou o quê mais?) de instintos poderosos. (FREUD, 2011, p. 42, 43)

Desta forma, observamos a presença constante desta sublimação revertida em criação pelo QOTSA de forma a reverter instintos reprimidos em manifestação artística. Representar fantasiosamente ideias e dar vazão a ecos do inconsciente através da arte com a finalidade de gerar imagens e ambiências sonoras musicais portadoras de toda a angústia e perturbação causadas por pressões externas – que são absorvidas e refletidas internamente ao indivíduo contemporâneo como válvula de satisfação –, é talvez o grande trunfo dessas manifestações.

Freud explica que a busca do prazer por meio de representações amenizam a vida tal como nos coube – difícil e repleta de decepções, dores, tarefas irrealizáveis. Assim, essas representações visuais e sonoras constituem o que o autor considera como “gratificações substitutivas” e define: “As gratificações substitutivas, tal como a arte as

oferece, são ilusões face à realidade, nem por isso menos eficazes psiquicamente, graças ao papel que tem a fantasia na vida mental.” (FREUD, 2011, p. 19).

Em *Viver até Morrer*, a gratificação se dá, a princípio, na representação acerca do tédio característico ao mundo do trabalho (no vídeo *Se sobrar eu vendo* sob forma de médico legista em um necrotério) em oposição à alucinação vivida pelo personagem ao tentar, através da bebida, dar vazão à suas decepções emocionais. A arte da animação em diálogo aqui com a música – em *Se sobrar eu vendo* – nos conduz a um cenário de fuga dos compromissos e obrigações sociais, onde o trabalho supera a importância do lazer e até mesmo da criatividade. O interessante é que, ao mesmo tempo, ambos estão intimamente relacionados, pois para se divertir ou criar algo em nosso sistema centrado no capital muitas vezes é necessário dispor de algum dinheiro que deve ser, de acordo com a moral e ética institucionalizada, adquirido a partir de muito suor.

De forma geral, as animações produzidas como fruto prático dessa pesquisa formam um conceito narrativo audiovisual que, como veremos mais a fundo no terceiro capítulo, busca, a partir de uma transposição das nossas angústias ao imaginário do personagem principal, trazer a tona o despertar de um sono que a priori se mostra como um pesadelo mas que, de acordo com Freud, nada mais é que a sublimação por uma “representação artística fantasiosa” do mundo em que vivemos.

O “inferno” citado na letra da música *Amanhecendo no Inferno* é a própria vida cotidiana e, como também colocado pela letra, o máximo que enquanto artistas podemos fazer para não sermos cooptados é celebrar a existência – em referência às festas populares exploradas por Bakhtin (1987) – e dialogar com essas instituições no intuito de transformar o mundo a partir de nossas ferramentas poéticas. Independente dos ideais expostos por Freud acerca de uma instituição estética ordinária e asséptica, a partir do grotesco e suas deformidades é que – enquanto artista – concebo formas vividamente extraordinárias e encontro a limpeza emocional catalisada pela representação dos azedumes cotidianos. Na fantasia disforme invoco o caminho para a tão almejada felicidade, sem me ater a maiores degradações ou, tão pouco, me mostrar conformista perante a realidade, mas seguindo, por meio da arte, transformando em possibilidades bem humoradas de reflexão o que a princípio poderia parecer fora do meu alcance enquanto cidadão ou solidificado em sua essência.

O crítico de arte Nicolas Bourriaud, em sua obra intitulada *Pós-produção – como a arte reprograma o mundo contemporâneo* (2009), reflete acerca de uma arte voltada em larga escala para a “pós-produção”, na qual elementos oriundos de

manifestações artísticas já existentes serviriam de matéria-prima para a criação de novas formas, inscrevendo a obra de arte atualmente também em uma distinta organização e combinação de símbolos pré-existentes, ao invés de considerá-la apenas como forma autônoma ou original. Segundo Bourriaud, a pergunta se deslocou do “que fazer de novidade?” para “o que fazer com a novidade?”, ou seja, “como elaborar sentidos a partir dessa massa caótica de objetos, de nomes próprios e de referências que constituem nosso cotidiano?” (BOURRIAUD, 2009, p. 13). Neste sentido o autor elucida:

Os artistas atuais não compõem, mas *programam* formas: em vez de transfigurar um elemento bruto (a tela branca, a argila), eles utilizam o *dado*. Evoluindo num universo de produtos à venda, de formas pré-existentes, de sinais já emitidos, de prédios já construídos, de itinerários balizados por seus desbravadores, eles não consideram mais o campo artístico (e poderíamos acrescentar a televisão, o cinema e a literatura) como um museu com obras que devem ser citadas ou ‘superadas’, como pretendia a ideologia modernista do novo, mas sim como uma loja cheia de ferramentas para usar, estoques de dados para manipular, reordenar e lançar. (BOURRIAUD, 2009, p. 13)

Ainda é ressaltada uma nova forma de funcionamento da obra de arte enquanto um agente ativo de transformações na sociedade contemporânea, sendo ela agora também em sua própria concepção um elemento criativo:

Ultrapassando seu papel tradicional como receptáculo da visão do artista, agora ela (a obra de arte) funciona como um agente ativo, uma distribuição, um enredo resumido, uma grade que dispõe de autonomia e materialidade em diversos graus, com uma forma que pode variar da simples ideia até a escultura ou o quadro. Passando a gerar comportamentos e potenciais reutilizações, a arte contradiz a cultura ‘passiva’ ao opor mercadorias e consumidores e *ao ativar* as formas dentro das quais se desenrola nossa vida cotidiana, sob as quais os objetos culturais se apresentam à nossa apreciação. (*ibid*, p. 17)

Em diálogo com essa abordagem feita por Bourriaud foi possível uma primeira parceria entre a banda Cicutu e o animador co-autor da obra *Viver até Morrer*, Diogo Sousa. Em 2003, o animador e ex-baixista da banda Ps&co Ataq nos mostrou um videoclipe feito por ele para a música (*Scienter*²⁴) que gravamos de sua antiga banda. Esse videoclipe foi feito a partir da reorganização dos quadros animados de outro

²⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Le8v13zqcq0>> Acesso em: 14/01/2015.

videoclipe (da música *Do the Evolution*²⁵ da banda Pearl Jam, dirigido por Todd McFarlane²⁶) tendo os eventos, que apareciam em quadro, sincronizados com a letra da música executada pelo grupo Cicuta.



Imagem 9: Frames do clipe “Do the Evolution” criado por Todd McFarlane em conjunto com a banda Pearl Jam e, posteriormente, reorganizado por Diogo Sousa para a banda Cicuta.

Tal concepção, mesmo sem querer, já trazia uma aproximação com elementos grotescos, uma vez que expunha situações de quebra estética canônica tanto na letra da música quanto nas animações reconfiguradas. Esse primeiro diálogo, com os meios que aqui foram utilizados na concepção de *Viver até Morrer*, trouxeram um novo direcionamento poético à banda Cicuta, principalmente com a entrada de Miguelângelo Carvalho – antigo baterista do Ps&co Ataq e do Hang the Superstars (banda em que eu também fazia parte e encerrou suas atividades em 2006²⁷). Essa nova formação da banda estabeleceu uma roupagem sonora mais próxima ao *stoner rock* e ao *garage rock* redefinindo, mais adiante, prioridades conceituais como um todo, além de um ritmo mais constante de criação artística. A entrada de Miguelângelo estimulou-nos a um conceito diferente, dando novo gás à nossa produção e gerando uma maior reflexão

²⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aDaOgu2CQtl>> Acesso em: 14/01/2015.

²⁶ Famoso artista canadense responsável pela concepção de universos ficcionais importantes na história das HQs como, por exemplo, o personagem “Spawn”. McFarlane fundou, após trabalhar na Marvel/Epic Comics, a editora Image Comics, além de estabelecer parcerias com destacados nomes do rock’n’roll como Rob Zombie, Kiss, dentre outros.

²⁷ Ver Capítulo 3.

acerca das possibilidades de criação e manifestação de nossa arte, tendo *Viver até Morrer* como um resultado concreto desse processo.

Fomentando esse diálogo acerca das novas configurações artísticas explicitadas por Bourriaud e a discussão relativa ao indivíduo na modernidade acentuada por Freud, Denis (2007) afirma, acerca do cinema de animação, que:

A animação é por vezes usada pelos artistas não tanto por si mesma (a sua técnica e a sua estética) como, sobretudo, por aquilo que representa de forma geral (...) e pela sua onipresença na sociedade contemporânea, numa lógica pós-moderna de cariz crítico ou reflexivo sobre a crença nessas imagens esvaziadas de realidade e sobre sua evolução. (...) A animação assume um lugar cada vez mais importante, no meio destas imagens 'públicas'. Tal não é novo, já que o Rato Mickey, ícone de cinema e de banda desenhada, produto derivado por excelência, foi uma das figuras utilizadas pelos artistas da Pop Art (Roy Lichtenstein, Andy Warhol, Peter Saul, Alain Jacquet, Bernard Rancillac) (...), ou as obras Neopop de Takashi Murakami que encenam Miceys agressivos ou degenerados (Artcurial, 2006; Crawford, 2006), resultam da mesma procura. Para muitos artistas que trabalham a partir de imagens preexistentes, o cinema de animação (...) constitui um recurso importante para discorrer sobre a nossa sociedade contemporânea (...), sempre de uma forma reflexiva, com obras centradas na passagem do real de personagens altamente fictícias provenientes do mundo irreal da animação. (DENIS, 2007, p. 75 - 76).

Para uma melhor compreensão a respeito das reflexões geradas até aqui, irei adiante investigar algumas das linguagens criativas e poéticas utilizadas na criação e representação estética da obra *...Like Clockwork*. Nesse intuito, todavia, tentaremos compreender a priori as escolhas do QOTSA relativas à visualidade, os meios selecionados para a expressão artística além do teor transmidiático da obra e suas relações com a representação da sociedade contemporânea, visando assim a elucidação acerca dos significados gerados através da história e da representatividade estética e conceitual da banda em consonância com *Viver até Morrer*.

A linguagem do videoclipe está presente na concepção da obra analisada e na obra concebida, tecendo um diálogo fundamental entre a narrativa visual e a atmosfera sonora das músicas. Assim, é necessário compreender a relevância desta linguagem na cultura visual, para que possamos traçar um panorama das variadas possibilidades criativas que ela pode proporcionar, bem como, contextualizarmos historicamente o rock'n'roll enquanto gênero contestador de padrões culturais hegemônicos e em busca de novas alternativas para a manifestação e expressão artística, tendo a mídia como grande difusor destas ideias e se aproximando de uma estética rica em elementos grotescos enquanto representação simbólica do imaginário contemporâneo.

1.3 O videoclipe, o rock'n'roll e a cultura da mídia

Para visualizarmos o impacto decorrente da união narrativa estabelecida entre música e imagens em movimento é preciso estabelecer uma breve contextualização histórica em relação ao surgimento do que hoje conhecemos como videoclipe e do rock'n'roll. Posteriormente levantaremos questões relativas à trajetória destas manifestações artísticas no âmbito da cultura visual, bem como seu caráter híbrido e metamórfico presente na obra ...*Like Clockwork* analisada em suas entranhas poéticas no segundo capítulo como referência conceitual para o meu trabalho.

Para Kellner:

O melhor modo de desenvolver teorias sobre mídia e cultura é mediante estudos específicos dos fenômenos concretos contextualizados nas vicissitudes da sociedade e da história contemporâneas (...), para interrogar de modo crítico a cultura contemporânea da mídia é preciso realizar estudos sobre o modo como a indústria cultural cria produtos específicos que reproduzem os discursos sociais encravados nos conflitos e nas lutas fundamentais da época. (KELLNER, 2001, p. 12)

Desta forma, se mostra importante um olhar histórico, mesmo que sucinto, em relação à história do cinema até o advento do videoclipe. Em seguida, resgataremos um pouco da história do rock'n'roll, para, a partir de então, podermos adentrar com mais propriedade na análise contextualizada de elementos estéticos constituintes do processo de criação artística das obras estudadas.

Inicialmente, quando as imagens fotográficas foram colocadas em sequência, gerando uma sensação de movimento ao espectador, foi criado no laboratório de Thomas Edison em Nova Jersey, EUA, entre 1894 e 1895, um filme (pouco antes da primeira exibição pública dos Irmãos Lumière) intitulado *Dickson Experimental Sound Film*, que consistia em imagens em movimento por meio de um olho mágico, reproduzidas através de um dispositivo de utilização individual denominado *Kinetophone*, ou, em português, *Kinetoscópio*. Este dispositivo permitia a reprodução de imagens associadas simultaneamente a gravações sonoras, que eram ouvidas por meio de fones de ouvido.



Imagem 10: Frames do filme “Dickson Experimental Sound Film” (1894/1895)

Este pequeno filme, com menos de um minuto de duração, mostra o engenheiro parceiro de Thomas Edison – William Dickson – tocando um violino em frente a um megafone enquanto duas pessoas dançam ao lado²⁸. Este momento celebra a união entre áudio e imagem em movimento de forma simultânea, contribuindo para a posterior criação do cinema e do videoclipe.

Em sua obra *Videoclipe: o elogio da desarmonia* (2004), Thiago Soares pontua que algumas projeções de cinema do início do século XX já continham elementos sonoros gravados em sincronia com a imagem. Muitas vezes também as exibições de cinema nas primeiras décadas do século passado eram acompanhadas por músicos que executavam ao vivo as ações contidas na tela.

Em 1940, a animação *Fantasia* da Walt Disney Pictures, com direção de James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe, Norman Ferguson, Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, Paul Satterfield e Samuel Armstrong, trouxe às telas diversos segmentos animados com desenhos abstratos e com o ritmo cadenciado por uma orquestra adaptando a música às imagens. Quando *Fantasia* estreou nos cinemas, os críticos não apoiaram o filme por considerá-lo pretensioso, monótono e absurdo por querer conceber imagens à música. Como consequência, o público não prestigiou o longa-metragem naquele momento, o que só ocorreu anos depois com seu lançamento em vídeo e após ganhar prêmios honorários da academia. *Fantasia* é considerado um dos filmes mais lúgubres da Disney, uma vez que retrata temas que eram tidos como tabu, como a morte, o nudismo e a violência, além de recorrer bastante à antropomorfizações e representações lisérgicas do imaginário.

²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=Y6b0wpBTR1s> – Acesso em 16/04/2014, as 16:30.



Imagem 11: Frames do filme “Fantasia” (1940) de Walt Disney.

A popularização da televisão no ambiente doméstico a partir da década de 1930 contribuiu largamente com a disseminação de imagens acopladas a sons e, conseqüentemente, ao surgimento do videoclipe na mídia. No fim da década de 1940, algumas performances artísticas de grupos musicais eram exibidas em programas de auditório veiculados por redes televisivas como as norte-americanas ABC e NBC. Esses programas buscavam, antes da concepção estrutural do videoclipe, formas de associação, por meio da linguagem audiovisual (iluminação, cores, movimentos de câmera, composição de quadro, entre outros), entre música e imagem.

Por outro lado, na década de 50 o rock'n'roll despontava nos Estados Unidos e trazia consigo um espírito de contestação à ordem vigente, quebrando paradigmas até então estabelecidos pela sociedade da época. Paulo Chacon (1982) reitera a força do estilo na transformação da sociedade ao afirmar que “o rock é muito mais do que um tipo de música: ele se tornou uma maneira de ser, uma ótica da realidade, uma forma de comportamento.” (CHACON, 1982, p. 18).

As manifestações culturais de uma sociedade refletem os valores, costumes, tradições, entre outras denominações, sobre a maneira de agir e pensar de cada povo. Tais manifestações se dão, em grande parte, por meio da arte; e é por este meio também que, muitas vezes, os valores socioculturais institucionalizados são contestados e absorvidos.

a arte e, em especial, o Rock estão quase sempre ligados a um questionamento da superestrutura do sistema, ou seja, nos níveis do político, do cultural e do comportamento do sistema que trazem, obviamente, reflexos sobre a infraestrutura. (CHACON, 1982, p.49)

A sociedade estadunidense do pós-Segunda Guerra Mundial recorria a valores ditados pelo grupo denominado *WASP* (*White, Anglo-Saxon and Protestant*), que tem como base o modelo cultural importado da Inglaterra para os Estados Unidos, onde ganhou novas denominações e preocupações. Assim, adaptado a um novo ambiente, este modelo definiu retóricas que refletiam os interesses do sistema capitalista na propagação de valores culturais ditados por instituições como a Igreja e o Estado.

A formação histórica dos Estados Unidos no pós-guerra já caracterizava a construção da identidade nacional calcada em valores auto glorificantes e de dominação cultural de seu sistema capitalista sobre o indivíduo. Desta forma, a elite *WASP* norte-americana ditava os valores culturais à comunidade na qual estava inserida. Entretanto, no decorrer do tempo, estes valores se opuseram aos interesses de uma grande parcela de pessoas oprimidas por esta mesma sociedade.

Neste contexto, emerge o rock'n'roll, que, por meio da fusão de estilos musicais africanos, europeus e norte-americanos, resultou em uma inédita válvula de contestação e também de escape social para os jovens, que começavam a ter voz ativa na sociedade e buscavam por diversão e por maior liberdade de expressão.

O rock se tornou assim um dos principais veículos da contracultura, criando uma forma de agir e pensar que se contrapunha aos valores burgueses do grupo social

dominante. Carregado de diferentes filosofias, instigou modificações comportamentais, estéticas e estruturais no mundo ocidental.



Imagem 12: Rock'n'roll: Diversão e liberdade de expressão para os jovens.

Propagado pelo mundo, o rock'n'roll modificou-se de acordo com cada cultura. Podemos dizer que ele tornou-se um veículo de contestação contracultural forte, através do qual diferentes povos inseriam elementos locais de sua identidade cultural, produzindo novas roupagens, embora sem excluir seu espírito de natureza estética, reflexiva, contestatória ou de diversão descompromissada.

A partir de diversas misturas e experimentações musicais, do blues rural do início do século XX ao rhythm and blues tocado nas ruas e pubs norte-americanos, aliados ao folk, ao country, ao gospel e outras tantas vertentes que foram acopladas a este estilo, o rock nasceu e se desenvolveu como um gênero musical completamente híbrido na década de 1950. O grupo sócio-cultural dominante se mostrava aterrorizado com as insinuações a partir do modo de dançar e cantar, bem como pelas temáticas das letras e de alguns filmes²⁹, que cativavam vários jovens que se revoltavam contra as imposições dos pais adaptados à ordem vigente e a uma composição familiar patriarcal e machista.

Mais do que os sistemas, o capitalismo, o socialismo, a polícia ou a riqueza, o jovem descobria dentro de si o seu principal inimigo. Era necessário romper com os limites impostos pela sociedade e pela moral que haviam, durante séculos, alimentado esse monstruoso superego que impedia a explosão de um homem mais criativo e mais amplo. (CHACON, 1982, p. 59).

²⁹ Alguns atores como James Dean, Marlon Brando e o próprio Elvis Presley ficaram famosos por interpretações para o cinema da representação da rebeldia comportamental e essa nova postura ativa da juventude na sociedade, catalisada também pelo rock'n'roll como uma forma de expressão.

A primeira geração de músicos de rock trazia artistas negros como Little Richard e Chuck Berry, entre outros, que foram assimilados pelo sistema ou banidos por ele. Em sua segunda geração, o rock foi popularizado e industrializado a partir de artistas como Elvis Presley, Buddy Holly e Jerry Lee Lewis.

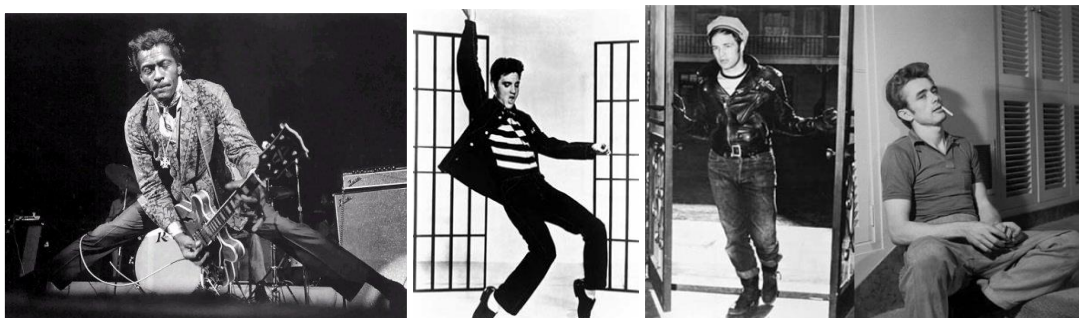


Imagem 13: Chuck Berry (à esq.), Elvis Presley (ao centro), Marlon Brando e James Dean (à dir.): Contestação canônica através da música e do cinema.

Na Inglaterra no início dos anos 1960, a juventude começava a conquistar espaço no mercado musical a partir de misturas entre rock clássico, rockabilly, blues e pop-music. Com grupos como The Who, Beatles e Rolling Stones, este rock bretão atingiu os Estados Unidos como uma invasão, caracterizando este movimento como a “Invasão Inglesa”, que despertou novamente na América do Norte a essência do rock’n’roll como forma de contestação, construindo relações com a cultura oriental e expandindo tais inquietações socioculturais pelo mundo.

É importante ressaltar a situação política pela qual passava o mundo. O ambiente da Guerra Fria foi determinante para a explosão em diversas partes do mundo de movimentos de contestação de caráter político e comportamental como na França em 1968, na Checoslováquia (Primavera de Praga, 1968) e na América Latina em oposição às ditaduras. Porém, o rock autêntico da era clássica (anos 1950), o da Invasão Inglesa e o psicodélico do fim dos anos 1960, foram propagados por empresas transnacionais da indústria cultural e, em decorrência desta industrialização, foi, em parte, modelado pelo sistema.

A partir da década de 1970, estilos como o soul e o som feito em San Francisco estavam em declínio enquanto que artistas da primeira “invasão inglesa” acabaram se desmembrando ou foram cooptados pela grande indústria fonográfica. Outros grandes nomes do rock morreram ou entraram em profunda dependência de drogas como Janis Joplin, Jimi Hendrix, Jim Morrison e Eric Clapton. O público de rock, entretanto, havia

englobado uma grande parte da sociedade. Características como idade, classe social, raça, formação e sexo contribuía para a separação de estilos diferentes de se fazer rock. A partir desse momento, essa música, outrora marginalizada, passa a integrar a cultura institucionalizada.

Bandas de rock começaram a filmar suas performances ao vivo e divulgar sua música por meio dessas imagens editadas. Além disso, artistas da cultura popular como Elvis Presley e Beatles se inseriam cada vez mais no mundo do cinema e contribuíam com a expansão do gênero rock'n'roll e com o fortalecimento da indústria cultural.

Segundo Paul Friedlander em sua obra *Rock'n'roll: uma história social* (2002):

Nos anos 70, o segmento de público mais velho e de classe média continuava a buscar a música de artistas que escreviam letras significativas e melodias e harmonias acentuadas – características que eles apreciavam nos anos 60. O pessoal mais novo, membros da classe trabalhadora, em geral se sentia mais atraído pela música envolvente, que continha uma batida mais forte, sons de guitarra distorcidos e letras retratando sentimentos simples com conotação sexual e escapista. (FRIEDLANDER, 2002, p.329)

Neste contexto, começa uma época de contradições no mundo do rock'n'roll. Por um lado, a contracultura, a estética transgressora, a experiência lisérgica, o ocultismo, a aflição e a linguagem profana. Por outro, o sistema se esforçava para reverter a recente abertura política e cultural da época, proporcionada, em grande parte, pela tomada de voz da juventude, que vinha ganhando força desde a década de 1950.

Em meio a essa explosão de elementos simbólicos, surgem grupos como Led Zeppelin, Alice Cooper, Kiss, Black Sabbath, Deep Purple, Pink Floyd, Motorhead, AC/DC, entre outros que, a partir de letras que normalmente expressavam a aflição de adolescentes em situações que envolviam “sexo, drogas e rock'n'roll” – aliadas a uma dose de antiautoritarismo, rebeldia, riffs e batidas nervosas e sombrias, utilizaram elementos da estética grotesca para se expressar.



Imagem 14: Anos 70 e a representação grotesca pelo rock. Da esq. p/ dir.: Black Sabbath, Alice Cooper e Kiss.

Assim, Friedlander determina alguns símbolos estéticos para esse período:

Incorretamente, alguns críticos acusaram bandas de hard rock/heavy metal de ter o mesmo som; as diferenças estilísticas, no entanto, estavam, em sua maior parte, no nível de oposição que cada uma estabelecia. A fórmula exigia, no mínimo, um mestre na guitarra, um vocalista capaz de cantar agudos (e parecer sensual em calças apertadas), um baterista furioso mas não tão técnico, um baixista que quase sempre era o melhor músico da banda e um razoável vocalista de apoio.(...) Alice Cooper (nome da banda que foi adotado por seu vocalista, Vince Furnier) era conhecido por sua teatralidade provocativa. Entre outras coisas, Furnier punha uma jiboia por cima de um xale de boá. O Kiss levou a espetacularização um pouco além, usando maquiagem pesada e sapatos-plataforma, e cuspiendo fogo e sangue enquanto fumaça e bolas de fogo explodiam em volta deles. O cantor Ozzy Osbourne (...) foi um passo além, usando imagens de mutilação de animais. (FRIEDLANDER, 2002, p. 343)

Ainda nesse sentido, o autor coloca:

Mais do que nunca, histórias alegóricas eram costuradas com estranhos e, algumas vezes, ameaçadores personagens imaginários (...). As apresentações ao vivo da turnê do The Wall (Pink Floyd) mostravam a construção e destruição de um gigante muro de tijolos durante o show (...). Elton John emplacou seis discos no primeiro lugar da parada, decorando as apresentações ao vivo com fantasias e cenários incrivelmente bizarros. (FRIEDLANDER, 2002, p. 344 - 345).

Este cenário de shows e álbuns contava com grandes produções que traziam um alto nível de refinamento musical e conceitual, exemplificados através dos álbuns *The Wall* do Pink Floyd e *Tommy* do The Who, que já buscavam agir com maior profundidade na imaginação do público receptor por meio de recursos poéticos transmidiáticos. Concomitantemente, na Inglaterra e nos Estados Unidos, grupos que aparentavam uma estética agressiva chocavam e angariavam espectadores por todo o mundo com comportamento anticanônico:

Nos anos 70, o público dos primeiros tempos do heavy metal era formado, em sua maior parte, por jovens da classe operária (...) que abraçaram uma música que oferecia uma identificação e imagem de poder, intensidade, exibição e perigo. (...) A inglesa Black Sabbath, com os rosnados e gemidos do vocalista Ozzy Osbourne, forneceu as primeiras imagens de morte, demônios e ocultismo. Osbourne seguiu carreira solo em 1978 (...) empregando várias atitudes horripilantes em suas apresentações. Célebre pelas imagens de mutilação de animais durante seus shows, Osbourne, como reza a lenda, teria tomado dolorosas injeções antirrábicas depois de ter arrancado, com os dentes, a cabeça de um morcego jogado pela plateia. (FRIEDLANDER, 2002, p. 381)

Assim, a espetacularização do rock'n'roll em suas apresentações ganhava um aliado fortíssimo responsável pela sua disseminação por todo o mundo: a mídia. Neste

sentido, em oposição a esta superexposição midiática do gênero, surgiram grupos que tentavam desconstruir essa proposta, buscando, por meio da música e, até da “contrapublicidade”³⁰, mostrar que o mundo não era tão bonito como a mídia tentava passar. A agressividade e a musicalidade simples de bandas do que viria a ser chamado punk-rock como Stooges, Velvet Underground, MC5, New York Dolls, Ramones, The Clash, Sex Pistols, Misfits, entre outras, com letras críticas marcadas pelo alto teor político e estilo primário e contestador, alterou a representação imaginária do rock’n’roll, trazendo elementos sonoros e conceituais urbanos caóticos ao definir uma estética *outsider* para o estilo.

A importância de chocar progrediu para a automutilação quando os artistas punks furaram seus narizes e queixos. Algumas bandas chegaram ao confronto físico com sua plateia. (...) Cada atitude no palco – ou a ausência delas – transmite mensagens simbólicas sobre os artistas, seus valores e a plateia que eles querem atingir. (FRIEDLANDER, 2002, p. 406)

Nos anos 80 e 90, o rock’n’roll estava repleto de numerosos conceitos estéticos e, com a popularização desse estilo musical e sua divulgação pela TV e pelo rádio, houve um aumento significativo de público e, conseqüentemente, diversos grupos se formaram a partir dessas influências. Bandas como Slayer, Metallica, Iron Maiden, Megadeth, Judas Priest, Sepultura, The Cramps, entre outras, buscavam influências musicais e estéticas em artistas como Black Sabbath, Led Zeppelin, Alice Cooper, Deep Purple e a rapidez da batida do movimento punk para expressarem uma nova forma de som calcada, segundo Friedlander (2002), na desilusão e busca por uma nova identidade musical.

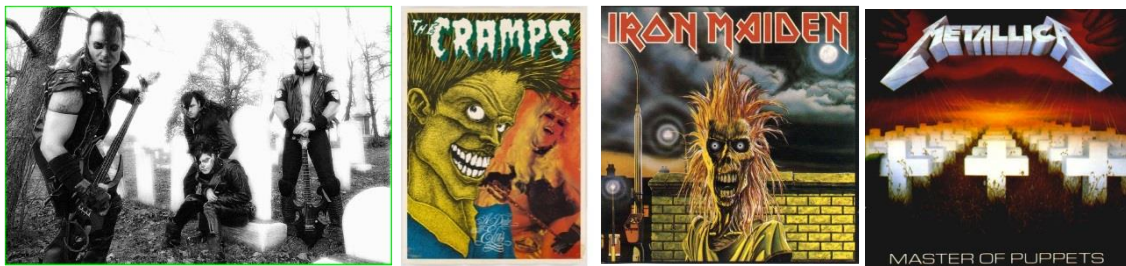


Imagem 15: (Da esq. p/ dir.) Misfits, The Cramps, Iron Maiden e Metallica: Expansão estética do imaginário grotesco no rock.

³⁰ Utilizar a propaganda de forma pejorativa e crítica no intuito de provocar a reflexão sobre alguma questão.

Douglas Kellner (2001) afirma que “a própria instabilidade, as mudanças contínuas e as incertezas da atualidade criam aberturas para futuros e possibilidades mais positivas para um mundo melhor a partir do pesadelo atual” (KELLNER, 2001, p. 31), o que, de certa forma, corrobora com a ideia de Robert Walser, colocada por Friedlander, acerca do momento histórico em que surgem bandas de heavy metal e a forma como esse momento é catalisado pela arte.

Muitos críticos oficiais descreviam o heavy metal como unidimensional, artisticamente pobre, vazio e anormal. (...) O pesquisador Robert Walser se dirige a alguns desses críticos ao contextualizar historicamente esse estilo musical: ‘O contexto...são os Estados Unidos dos anos 70 e 80, um período que assistia a uma série de crises econômicas, corrupção sem precedentes de líderes políticos, queda da confiança popular na benevolência governamental e corporativa, uma cruel retração dos programas sociais junto com políticas que favoreciam a economia, e tempestuosas contestações de instituições e representantes sociais, envolvendo formações que pensávamos ser estáveis, como os papéis sexuais e a família.’ Com as instituições sociais e econômicas da sociedade, incluindo os relacionamentos familiares e o sistema educacional, decaindo e as oportunidades de empregos, dos que sustentavam as famílias, desaparecendo, era natural que um estilo de música popular refletisse a desilusão, medo e impotência que acompanhavam a situação. Os jovens buscavam por uma identidade de força, e no início o heavy metal era masculino e poderoso. (FRIEDLANDER, 2002, p. 382 - 383)

Essa contextualização histórica do rock’n’roll, paralela ao videoclipe objetiva compreender a situação do mundo no qual estas formas de manifestação surgiram e se desenvolveram. A emergência do rock’n’roll em todo o mundo foi aproveitada por empresas que utilizaram a publicidade como divulgadora desse estilo, associando suas marcas aos artistas e, amenizando, de certa forma, o poder de contestação do gênero. Todavia, neste sentido, a interferência da indústria fonográfica e a divulgação massiva do gênero contribuíram para a construção de novas poéticas e meios de realização, como o videoclipe, por exemplo.

Segundo Soares (2004), “como gênero televisual pós-moderno que é, o videoclipe agrega conceitos que regem a teoria do cinema, abordagens da própria natureza televisiva, ecos da retórica publicitária e dos sistemas de consumo da música popular massiva.” (SOARES, 2004, p. 1). Neste sentido, o videoclipe enquanto gênero audiovisual se solidifica, na década de 70, de forma híbrida, articulando em sua formatação elementos de diversas mídias que possibilitam uma nova forma de manifestação.

Antes, na década de 60, os Beatles após incursionarem pelo cinema com o filme *A Hard Day’s Night* (1964) e com a animação *Yellow Submarine* (1968), tiveram uma

grande alavancada na carreira artística. O marketing proporcionado pela articulação entre canção e montagem audiovisual, rendeu bastante capital e visibilidade ao grupo em todo o mundo.



Imagem 16: Cartazes dos filmes “A Hard Days Night” (1964) e “Yellow Submarine” (1968).

Em seu texto *Videoclipe, o elogio da desarmonia: hibridismo, transtemporalidade e neobarroco em espaços de negociação* (2004), Thiago Soares contextualiza bem esse período ao citar Leguizamón:

O final dos anos 60 foi marcado pelo início da disseminação do sistema portátil de captação de imagem e do uso, cada vez mais frequente, do videotape pelas emissoras de televisão. Delineou-se, assim, um movimento de vídeo-experimental ou de videoarte, que, inspirado no cinema experimental, problematizou o conceito de televisão comercial partindo em direção a uma legitimação de uma estética da televisão comunitária, trabalhando, sobretudo, com o alicerce da manipulação da imagem. (LEGUIZAMÓN *apud* SOARES, 2004, p.26)

A década de 70 ficou marcada por experimentações visuais diversas que se inserem no contexto de experimentalismo envolvendo o rock'n'roll e o audiovisual. Obras como *Live at Pompeii* (1972), dirigido por Adrian Maben, mostra o Pink Floyd tocando seis músicas no Piazza Anfiteatro em Pompéia, Itália. Repleto de projeções visuais que tem como intuito realçar o clima psicodélico da obra, o filme impulsiona as vendas de discos da banda e, conseqüentemente, se torna uma obra clássica híbrida em sua linguagem e plataforma midiática. Em 1975 a banda também britânica Queen produziu aquele que é considerado o primeiro videoclipe propriamente dito. O vídeo, a priori promocional, da música *Bohemian Rhapsody* apresentou novas concepções de linguagem a partir de elementos como efeitos especiais, roteiro fragmentado, montagem

e edição de imagens baseada na batida musical, entre outros que possibilita-nos considerar o videoclipe como um gênero.

Desta forma, Soares destaca que “quando lidamos com aspectos estabilizadores de gênero, falamos em balizas, em noções que norteiam determinada linguagem.” (SOARES, 2004, p.2). O termo videoclipe foi cunhado a partir da década de 80 com o seu significado relacionado a uma espécie de “recorte”, algo anexado à música, o que dá a ideia de produto feito para ser acoplado, não tendo valor como uma obra em si, corroborando para a repulsa acadêmica que, naquele momento, desconsiderava o videoclipe uma forma de manifestação artística.

Essa noção de “recorte” também pode ser associada à rapidez das imagens que constituem a narrativa visual deste gênero. Ao contrário do cinema elaborado até então, o videoclipe buscava condensar imagens a princípio desconexas (recortadas). Imagens essas colocadas em planos curtos e rápidos que possibilitam o choque máximo de informações visuais em harmonia com a música ali reproduzida, gerando assim uma noção rítmica de fluidez própria que, posteriormente, seria bastante utilizada no cinema por autores como Quentin Tarantino e David Fincher, por exemplo. Além disso, essa rapidez rítmica e de informações colocadas ao espectador pode também ser associada às imagens publicitárias que estabelecem “prazos de validade” aos produtos midiáticos, bem como dissemina ideias, costumes e símbolos específicos e pré-definidos a um grande grupo de pessoas.

Destarte, devemos aqui nos atentar que a proposta deste trabalho não consiste em adentrar nos conceitos relativos ao mercado fonográfico e, tampouco, nos pensamentos que envolvem a indústria cultural. Procuo elementos que contribuam com a criação, conceitualmente embasada, de uma obra que extrapole a visão estritamente mercadológica, explorando apenas os conceitos de ordem artística de representação que utilizam linguagens visuais a partir do vídeo e da animação para, por meio do rock’n’roll e do grotesco serem construídas. Desta forma, me atentarei especificamente às moldagens estéticas e suas relações com a sociedade no âmbito da arte.

Assim, de volta ao estudo sobre o videoclipe, as imagens entrecortadas, rápidas e instantâneas que operam sua linguagem tem na montagem a primeira diretriz. A montagem como elemento da linguagem cinematográfica constitui uma fundamental ferramenta na construção narrativa de uma obra. A partir da montagem é estabelecido o conceito e o sentido da obra. Além disso, no videoclipe a montagem estabelece o ritmo

visual das imagens em conjunto com a música através de justaposições e conflitos de planos que podem gerar sentido a princípio ou em relação ao conceito geral da obra.

Jacques Aumont em *A estética do filme* (1995) conceitua com eficiência os aspectos da montagem, quando coloca que “a montagem consiste em três grandes operações: seleção, agrupamento e junção – sendo a finalidade das três operações obter, a partir de elementos a princípio separados, uma totalidade que é o filme.” (AUMONT, 1995, p. 54). Neste sentido, vemos a imagem criada na mente do espectador a partir da justaposição, por meio do corte estabelecido (um conflito) entre dois planos distintos que se unem a fim de criar um sentido geral comum. A harmonia se dá ou não a partir da montagem dessa desfragmentação imagética. Esse resultado pode ser diverso, trazendo tanto o significado direto a partir da união desses planos, em uma lógica de harmonia teleológica onde impere o início, o meio e o fim narrativo, ou, a exemplo do cinema feito pelo russo S. Eisenstein, gerar um significado totalizante em referência à obra, porém desarmônico e fragmentado no sentido narrativo direto.

a montagem é o meio de desdobrar o pensamento por meio de partes filmadas singulares. Mas, de meu ponto de vista, a montagem não é um pensamento composto de partes que se sucedem, e sim um pensamento que nasce do choque de duas partes, uma independente da outra (princípio ‘dramático’). (SOARES, 2012, p. 85)

Assim, a noção de conflito está presente na articulação dos quadros - nos intervalos entre eles –, sendo tais intervalos e desvios possibilidades criativas no que tange à forma de se contar uma história por meio de imagens que se organizam enquanto conceito e narrativa na imaginação do espectador. No videoclipe, a ideia de velocidade (característica da sintaxe televisiva-publicitária) é fundamental. O olhar é dirigido a narrativas entrecortadas e episódios velozes que, em relação ao período pré-televisivo, constitui-se como o que Soares chama, em consonância aos conceitos de Dorflès (2001) de elogio à desarmonia.

Soares então conclui que o videoclipe, por meio dessa desarmonia, além de ser um forte elemento da cultura da mídia, permite também a criação artística geradora de uma linguagem que atinge o espectador de forma a instigar uma atitude reflexiva e que, concomitantemente, o integra conceitualmente à obra como um todo, possibilitando, por meio das imagens em diálogo com a música, uma identificação estética que irá ser gerada por meio do que o autor coloca como uma forma de “irregularidade” relativa à criação artística, ou, em outras palavras, a contestação à padronização.

O videoclipe agrega, portanto, os conceitos de conflito gerador de ideia, a partir dos estudos de semiótica russa de Eisenstein, além de ocupar um lugar na esfera midiática como um objeto marcadamente desarmônico. E é pelo fato de ser desarmônico que o videoclipe rege tantas noções existentes na sociedade contemporânea. Neste sentido, a desarmonia existente no videoclipe é integradora de uma máxima da contemporaneidade que, de alguma maneira, 'exige' a existência de forças criadoras que vão de encontro ao princípio estático da regularidade. Como já havia atestado Renoir, 'a única possibilidade de manter o sabor da arte é incultar nos artistas e no público a importância da irregularidade. Irregularidade é a base de qualquer arte.' (SOARES, 2004, p. 5)

Mas afinal o que seria essa desarmonia, essa irregularidade colocada tanto por Soares e Dorfles, quanto por Renoir e Eisenstein? Gomes Filho (2002) afirma que desarmonia "é o resultado de uma desarticulação na integração das unidades ou partes constitutivas do objeto, daquilo que é visto. Ela se caracteriza pela apresentação de desvios, irregularidades e desnivelamentos visuais, em partes ou no objeto como um todo." (GOMES FILHO, 2002, p. 54).

Neste sentido, o videoclipe é colocado como o objeto perfeito da desarmonia, onde os elementos, a priori fragmentados, são organizados de forma a conceber uma poética própria que, a partir da colagem e do recorte de imagens dispersas associadas ao ritmo musical e à letra da música, estabelece relações conceituais como um todo no imaginário do espectador. No videoclipe, a presença de imagens curtas e rápidas na tela e a forma que elas se articulam com sua antecedente e subsequente, traz uma noção de conflito, estranhamento e descontinuidade. Esse estranhamento é o que fornece a pista para o diálogo entre o rock'n'roll, o grotesco, o cinema de animação e o videoclipe, pois tal elemento permeia todos esses meios artísticos construídos por diversas contestações de padrões talvez como forma de estabelecer identificações e buscar espaços comuns em uma sociedade repleta de estímulos sensoriais e excitações.

Em relação ao videoclipe e sua sintaxe, Arlindo Machado (2001) coloca:

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 unidade mais ou menos independentes, nas quais as ideias 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)

De forma geral, o videoclipe traduz bem as relações contemporâneas, onde a rapidez do fluxo de informação, associados a produtos midiáticos que identificam no

espectador um público consumidor possível e, assim, busca despertar neste público, por meio dos produtos da cultura da mídia, aspectos e mecanismos que o integrem e satisfaçam suas demandas, por mais diferentes que sejam.

A diferença vende. O capitalismo deve estar constantemente multiplicando mercados, estilos, novidades e produtos para continuar absorvendo os consumidores para as suas práticas e estilos de vida. A mera valorização da 'diferença' como marca de contestação pode simplesmente ajudar a vender novos estilos e produtos se a diferença em questão e seus efeitos não forem suficientemente aquilutados. Também pode promover uma forma de política de identidade em que cada grupo afirme sua própria especificidade e limite essa política a seus próprios interesses, deixando ver assim as forças comuns de opressão. Tal política da diferença ou da identidade ajuda nas estratégias de 'dividir para conquistar' que em última análise servem aos interesses do poder vigente. (KELLNER, 2001, p. 61)

Ademais, o rock'n'roll, que teve o videoclipe como um poderoso mecanismo de divulgação de conteúdo artístico, promove no mundo contemporâneo uma difusão de elementos contestatórios, bem como de uma estética própria que está intimamente ligada à processos de ruptura com padrões estéticos hegemônicos mesmo que, muitas vezes, estivesse cooptado por este mesmo sistema. Não obstante, o estilo musical tem na representação dos "estranhos" sociais, nos deslocados, no abjeto, no desprezado, uma grande identificação, uma vez que estes também não estão adequados às normas vigentes e, muitas vezes (como vimos), encontram no rock'n'roll uma válvula de escape para suas angústias, inseguranças e ressentimentos. O rock'n'roll se torna assim um catalisador de elementos questionadores íntimos de indivíduos que permeiam o mundo contemporâneo e que, envoltos em tantas mudanças, informações e normas morais, encontram na arte sua forma de expressão, contestação e sublimação emocional.

Na década de 80, com o surgimento da MTV (Music Television), o videoclipe entra de vez na vida das pessoas. No governo Reagan, em que as vendas de discos estavam em declínio, a Warner Bros. e a American Express criaram um canal de televisão que transmitia videoclipes 24 horas ininterruptas, da mesma forma que as rádios reproduziam as músicas.

Segundo Friedlander (2002), "aparecer na MTV vendia discos, influenciava os hábitos de compra e promovia a exibição de artistas desconhecidos." (FRIEDLANDER, 2002, P. 370) Todavia, além de auxiliar os artistas, por ser uma nova ferramenta de expressão e divulgação de sua obra, a MTV também abriu discussões relativas ao videoclipe enquanto arte ou simplesmente como publicidade

pelos seus aspectos formais de aproximação com a sintaxe publicitária, uma vez que as gravadoras utilizaram esse formato como um importante veículo de promoção para seus produtos. Friedlander cita ainda o escritor Simon Frith, quando este comenta que “as gravadoras, através dos clipes, estavam ajudando a criar um novo público para seus artistas através da ênfase em uma particular imagem visual ou identidade.” (FRIEDLANDER, 2002, p. 371) e ainda coloca, a respeito da relação do videoclipe com o rock’n’roll e com a sociedade contemporânea, bem como sobre o diálogo que esse novo gênero audiovisual iniciou com o cinema:

Os videoclipes capitalizaram o que Frith assegura serem os novos valores do rock contemporâneo: o individualismo arrogante, a impaciência, a rebeldia jovem e o prazer sexual. [David] Lynch identificou eficazes técnicas cinematográficas como decomposições, telas divididas, superposições, contraluz, cortes secos, entre outras. (FRIEDLANDER, 2002, p. 371)

A MTV teve além de um impacto “democratizador” em seus primeiros anos, possibilitando a apresentação dos artistas a um público maior e configurando-se como um palco para novas criações e experimentações musicais, também uma importante contribuição no que diz respeito à divulgação de uma nova forma audiovisual. Em seguida o canal começou a agir como estações de rádios, cobrando dos artistas e das gravadoras a veiculação de seus clipes, o que gerou um direcionamento em relação ao seu conteúdo programático. As gravadoras escolhiam aqueles artistas que se enquadrariam melhor ao público-alvo da emissora e que, conseqüentemente, gerariam mais vendas. Então, contratavam diretores famosos do cinema e da televisão e dispensavam fortunas na produção de videoclipes, gerando assim conteúdos cada vez mais sofisticados.

Os vídeos feitos com orçamento mais baixo perdiam espaço para as grandes produções do *mainstream*. Empresas começavam a investir em videoclipes, agregando seus produtos como *merchandising* aos vídeos. Assim, as empresas iriam investir em artistas mais famosos para terem seu nome mais divulgado, como Michael Jackson, Madonna, entre outros, enquanto bandas menos conhecidas foram colocadas à margem deste processo.

Todavia, vale ressaltar, que esses artistas marginalizados ganhariam mais espaço posteriormente com a popularização da internet, porém nunca deixaram de criar formas de manifestação artística, recorrendo a diferentes meios que não necessariamente se enquadram no audiovisual, como diálogos com as artes plásticas,

com a literatura ou com manifestações culturais populares, como por exemplo, o chamado “manguebit” brasileiro, que trouxe em sua proposta aspectos da literatura de cordel e da expressividade visual do samba e do maracatu aliados ao rock’n’roll por bandas como Chico Science & Nação Zumbi e Mundo Livre S.A.

Friedlander atenta para a discussão em relação à transformação da música em imagens fixas, perdendo a força que a música possui enquanto arte, por estar agora vinculada, através do videoclipe, a histórias pré-determinadas: “Alguns achavam que quando uma música virava vídeo, a consequência era a perda da música; a história, a imagem e o estilo prevaleceriam.” (FRIEDLANDER, 2002, p. 371). Porém, essas pessoas não viam que tais imagens muitas vezes também faziam parte do repertório do artista, explícita ou implicitamente enquanto forma de representação de seu conceito, ou seja, enquanto obra de arte autônoma.

Neste sentido, Lúcia Santaella e Winfried Nöth (2008), apontam para a percepção de uma nova gramática dos meios audiovisuais e novos parâmetros de leitura das mídias por parte do público receptor, chamando a atenção para as relações recorrentes ao tempo enquanto lógica narrativa na música e no audiovisual, analisando aspectos comuns às duas formas:

A rigor, o que parece estar acontecendo não é simplesmente o fato de que a visualidade está caminhando na direção das formas musicais, como se estas fossem um modelo estático. Ao contrário (...) a música também foi passando por modificações decisivas que se acentuaram com o advento do som eletrônico. Desse modo, o que se tem hoje, na realidade, é uma dissolução de fronteiras entre visualidade e sonoridade, dissolução que se exacerba a um ponto tal que, no universo digital do som e da imagem, não há mais diferenças em seus modos de formar, mas só nos seus modos de aparição, isto é, na maneira como se apresentam para os sentidos. (SANTAELLA, L.; NÖTH, W., 2008, p. 91)

Assim, segundo Arlindo Machado (*apud.* SANTAELLA, L.; NÖTH, W., 2008, p. 90), “por existir apenas no tempo real e presente, a imagem eletrônica (vídeo) é pura duração, pura dromosfera, inscrição da velocidade, guardando, portanto, um parentesco muito maior com a música, estética por excelência da duração, do que com as artes plásticas ou visuais”.

Neste sentido, percebemos a linguagem musical muito próxima à audiovisual, principalmente em relação à percepção e à fluidez da leitura artística. Já a fotografia, se aproximaria mais às formas de representação da pintura. Tanto a música quanto o audiovisual trazem ainda uma perspectiva de apresentação e composição que

utilizam aspectos da literatura, seja de forma estrutural e sequencial, construindo a narrativa paulatinamente em relação à duração da obra, ou de forma estritamente formal, uma vez que ambas utilizam discursos linguísticos semelhantes em sua composição, sejam eles de ordens estéticas, ideológicas ou ambas articuladas com o intuito de gerar um sentido conceitual geral à obra.

Sobre essa relação, os autores ainda colocam que “a partir do cinema, então com o vídeo, e agora com a computação gráfica, os processos visuais, ao se inseminarem cada vez mais de tempo, adensando sua dinamicidade, estão ficando cada vez mais parecidos com a música.” (SANTAELLA, L.; NÖTH, W., 2008, p. 90) E, acerca dos elementos constitutivos da música afirmam:

Embora ambos, som e imagem, caminhem para uma identificação conceitual e construtiva, é a imagem que, por estar se convertendo em processos cada vez mais dinâmicos, está indo crescentemente ao encontro da morfogênese, forma que se engendra no tempo, própria da música. Todos os elementos da linguagem musical são, sem exceção, elementos de ordem temporal. (...) Enfim, qualquer outra coisa que qualquer elemento musical possa ser, ele também é tempo. (SANTAELLA, L.; NÖTH, W., 2008, p. 91 - 92)

Desta forma, essa sintaxe temporal aqui colocada, ganha novas formas representativas com o videoclipe, no que diz respeito à exposição de conceitos estéticos simbólicos dentro de uma narrativa fragmentada de forma geral, porém dinâmica e geradora de sentido através tempo, ritmo musical e montagem, bem como a sua fundamental utilização na construção da obra como um todo.

Em relação ao conceito de representação, Santaella e Nöth (2008, p. 159) colocam que “de fato, a pintura, a fotografia, o cinema (e) o vídeo são evidentemente processos de representação.” Porém, para uma melhor compreensão nesse sentido, contrapõem a noção de representação que “pressupõe a pré-existência de um objeto representado que seja da ordem da realidade visível” (*ibid*, p. 159), citando a teoria de signos de Peirce, na qual tal limitação não faz sentido, uma vez que “o objeto de uma representação pode ser qualquer coisa existente, perceptível, apenas imaginável, ou mesmo não suscetível de ser imaginada.” (*ibid*, p. 159).

Essa abordagem até aqui estabelecida entre história e representação por meio do videoclipe transpõe de forma geral a ideia de especificidade formal desta mídia, ampliando a compreensão em relação às tentativas de configuração desta forma de representação enquanto gênero com estruturas, formatos e finalidades padronizadas e pré-estabelecidas. Todavia, entendemos que o videoclipe talvez traga

intrinsecamente à sua forma uma tendência a não especificidade da linguagem e isso se dá, em grande parte, ao seu hibridismo estrutural e sua ruptura com o *status* estritamente mercadológico, assumindo assim a função de experiência enquanto obra audiovisual independente ou em diálogo com a obra estritamente musical, de acordo com as opções conceituais do artista.

Fugindo assim de noções limitadas em relação à concepção de obras de arte e pré-estabelecidas em relação ao videoclipe, escolhi como meio de apresentação da obra *Viver até Morrer*, além das músicas dispostas em sequência no álbum e as ilustrações narrativas quadrinizadas (HQs) que dialogam com o conceito geral proposto, o cinema de animação como meio para uma amplitude da representação imagética de experiências sensoriais, tecendo alusões à fantasia grotesca e elementos simbólicos que catalisem a fragilidade emocional, transmutada visualmente à repugnância e violência da vida urbana.

A abordagem poética pela representação de temas subversivos como o inferno, o diabo, demônios, boêmia, sexo, escatologia, violência, entre outros, fere a moral e os bons costumes sociais. Tais temas estão aqui dispostos de forma linear em cada vídeo, sendo que sua fragmentação formal narrativa também se dá a partir da disposição sequencial dos dois vídeos (em primeiro lugar o vídeo da música *Se sobrar eu vendo* e em seguida *Amanhecendo no Inferno*), assim como em *...Like Clockwork* e a sequencialidade de cinco músicas do QOTSA.

Em relação ao conceito da obra como um todo e suas inter-relações poéticas e midiáticas, o sentido – no caráter conceitual relativo ao universo ficcional proposto – se dará a partir das escolhas subjetivas e da percepção do espectador em diálogo com as diferentes linguagens utilizadas. Este conceito geral da obra engloba um universo transmidiático cujos rudimentos extrapolam o limite da música em si – embora tenha este elemento como força motriz – e se aventura por meios expressivos visuais como o audiovisual e as HQs. As músicas estão dispostas no álbum musical seguindo a ordem: 1) *Tutelado*; 2) *Duas (Sem tirar)*; 3) *Se sobrar eu vendo*; 4) *Amanhecendo no Inferno*; Os vídeos dirigidos e roteirizados por mim e por Diogo Sousa - e desenhados e animados por Diogo Sousa - dialogam com a narrativa ilustrada quadrinizada criada e produzida por mim, abordando um universo agonizante e perturbador característico do grotesco.

Desta forma, o objetivo aqui é que todas essas representações interajam entre si a partir desse mote do grotesco, presente em todas as configurações sonoras e visuais,

constituindo assim a obra de forma geral intitulada *Viver até Morrer*, porém abrindo lacunas a serem preenchidas subjetivamente pelo receptor da obra em cada meio expressivo (animação, música, quadrinhos), além das lacunas presentes na articulação imaginária entre as linguagens poéticas-narrativas trabalhadas na obra, buscando assim uma expansão narrativa subjetiva realizada individualmente por aqueles que entrem em contato com ela.

Em relação estrita aos vídeos e às concepções abordadas sobre o videoclipe, estes quando isolados e tratados como unidades independentes, são histórias estruturadas sob um modelo narrativo teleológico (início; meio e fim). O fator que causaria certa irregularidade (ou desarmonia) neste caso são as lacunas proporcionadas ao espectador preencher em relação à obra como um todo, a partir do contato com as letras, as músicas e as imagens da HQ, possibilitando, desta forma, experiências sensoriais mais amplas, possíveis em sua concepção e acessíveis devido a facilidade de acesso tecnológico às ferramentas de produção e exposição que temos hoje. Todavia, as obras (elementos fragmentados do conceito como um todo) se experimentados isoladamente também constituirão narrativas específicas independentes, podendo servir assim como porta de entrada para a obra completa.

Um maior detalhamento relativo a tais escolhas poéticas e ao meu processo criativo estará presente no terceiro capítulo desta dissertação, bem como as formas de provocar reações e experiências previamente pensadas no espectador. Porém, continuaremos investigando, visando maior abrangência teórica e por ser esta a plataforma de representação referencial que originou a concepção transmidiática deste trabalho, as relações do videoclipe e do cinema de animação no mundo contemporâneo.

1.4 O videoclipe como meio híbrido e transtemporal.

Com a popularização da internet, as representações artísticas se tornaram acessíveis a uma parcela maior de pessoas. Uma nova classe híbrida surge, na qual muitos daqueles que consomem também produzem conteúdos midiáticos, ressignificando o conteúdo original como citado anteriormente nas reflexões de Bourriaud acerca da “pós-produção, fornecendo novas configurações a essas formas. Neste sentido, Prada considera esses novos sujeitos como “prossumidores”.

Na web 2.0 (...) muitas plataformas de serviço como o Myspace, youtube e o flickr, por exemplo, permitem a seus usuários participar em comunidade, colaborando e compartilhando arquivos, fotografias, vídeos, etc, inclusive transformando-os e editando-os (...) de forma que os usuários não são mais somente consumidores de informações, mas também provedores eles mesmos de conteúdo (...). O que está acontecendo, desta forma, é uma conversão de consumidores e produtores gerando aquilo que podemos chamar de 'prosumidores'.³¹ (PRADA, 2008, p. 68 - 69. Tradução livre).

Com o advento de variados suportes midiáticos e, conseqüentemente, o surgimento de novas formas de representação da realidade e do imaginário humano, são possibilitados processos de criação artística que, muitas vezes, traduzem incertezas correntes do mundo moderno por diversos pontos de vista associados entre si. Essa articulação de modos de criação a partir do vídeo talvez o defina, como alega Arlindo Machado (1997), como um sistema híbrido:

O vídeo é um sistema híbrido; ele opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro, da literatura, do rádio e, mais modernamente, da computação gráfica, aos quais acrescenta alguns recursos expressivos específicos, alguns modos de formar ideias ou sensações que lhe são exclusivos. (MACHADO, 1997, p. 190)

Se o cinema já era considerado uma "linguagem impura" por André Bazin, uma vez que articulava códigos oriundos da fotografia, do teatro e da literatura, então o vídeo transcenderia essa experiência, acelerando o processo cognitivo do espectador por meio de distorções, recortes e ritmos específicos.

uma semiótica das formas videográficas deve ser capaz de dar conta do fundamental hibridismo do fenômeno de significação na mídia eletrônica, da instabilidade de suas formas e da diversidade de suas experiências, sob pena de reduzir toda a riqueza do meio a um conjunto de regras esquemáticas e destituídas de qualquer funcionalidade. (MACHADO, 1997, p. 192)

Busco analisar, portanto, as animações presentes no universo do rock evitando limitar-me apenas ao seu aspecto puramente formal, de uma estética fragmentária típica do videoclipe, uma vez que tanto na obra...*Like Clockwork* quanto em *Viver até Morrer* a noção de fragmento se traduz como a junção de elementos provenientes de linguagens autônomas. Desta forma, é importante observar o videoclipe como uma manifestação cultural, um elemento contemporâneo híbrido

³¹ "En la 'web 2.0' (...) muchas plataformas de servicio como Myspace, youtube, o flickr, por ejemplo, permiten a sus usuarios participar em comunidad colaborando y compartiendo archivos, fotografias, vídeos, etc. incluso transformándolos y reeditándolos (...) de forma que los usuarios no son ya sólo consumidores de información sino también proveedores, ellos mismos, de contenidos.(...) Lo que esta aconteciendo es, así, la conversión de los consumidores y produtores, esto es, generando 'prosumidores'"

que rompe barreiras específicas de condicionamento histórico e geográfico, ampliando, assim como as HQs e videogames, a noção relativa a bens culturais simbólicos, estes que, segundo Néstor Garcia Canclini em sua obra *Culturas híbridas* (1998), se reconheciam “intocáveis”, por não permitirem um diálogo entre o erudito e o popular massivo.

O videoclipe se estabelece, muitas vezes, a partir da mescla de símbolos oriundos de diversas épocas e lugares. Essa transtemporalidade possibilita uma maior abrangência criativa no que diz respeito à manifestação do imaginário humano, ao propor conceitos e estabelecer novas conexões simbólicas sem que haja uma hierarquização dos elementos.

Com o intuito de travar um diálogo com o rock’n’roll, vimos que as conexões transtemporais propostas por Canclini tais como o deslocamento de espaços e tempos para uma nova dinâmica articulatória, são reconhecidamente firmadas por Soares em seu artigo (2004), quando este se refere a grupos de heavy metal e suas preferências estéticas e conceituais:

Parte da tradição bárbara evocada na imagética dos grupos de heavy metal também encontra ressonância no conceito de transtemporalidade apontado por Canclini. Trata-se do deslocamento e convivência de tradições e, sobretudo, renovação de preceitos simbólicos, que encontram uma nova forma de atuar na contemporaneidade. (SOARES, 2004, p. 13)

Desta forma Soares complementa acerca do videoclipe:

Ora, se estamos falando sobre um gênero cuja estabilidade se dá a partir do conceito de hibridismo, propomos também a diluição do conceito de plágio, do ‘que veio primeiro’, sendo cabível a ideia de que, em muitos casos, não se sabe de onde partiram as ideias no audiovisual. (*ibid*, p. 13)

Neste sentido, o autor considera que “o videoclipe apresenta-se para ser ‘usufruído’ na sua efemeridade, sendo visto como algo que é dotado de uma cultura do agora e onde certos preceitos da inserção de elementos de linguagem funcionam como um catalisador daquilo que podemos chamar do *agoral*” (*ibid*, p. 14) O *Agoral*, assim como o mundo moderno, é formado a partir de pontos de vista distintos.

Desta forma, a partir da articulação de diversas ferramentas muitas vezes distintas, o videoclipe, segundo Soares, talvez se baseie, em uma estética centrada

na superficialidade, nos remetendo a aspectos relacionados à ruína, ao desperdício e ao prazer em relação à repetição.

É preciso perceber o videoclipe: a) como este instrumental de comunicação que integra os conceitos do que é híbrido, reorganizando postulados culturais aparentemente bem estruturados e sendo, em si, um elemento negociador dos produtos culturais; b) como o evidenciador de uma estética da transtemporalidade, que permite não só perceber os próprios desgastes do audiovisual, mas também se tornar referência de um ponto de vista, de um local discursivo no tempo; c) (...) como um instrumental comunicativo que proclama a superfície das referências intertextuais, dos restos comunicacionais e do êxtase do agora. (*ibid.*, p. 14 - 15)

A fluidez informacional possibilitada pela internet, fez com que artistas pensassem novas formas de veiculação de sua arte em plataformas midiáticas. Essas formas de apresentação inédita das obras são pensadas tendo em vista tanto a questão colocada por Prada acerca dos “prosumidores” – o que promove uma maior aproximação entre o artista e seu público – como também em relação às referências intertextuais narrativas e representativas do mundo moderno e todas suas inseguranças, configurando o videoclipe como um elemento narrativo precioso no conceito geral de um artista, seja em relação à sua música ou ao seu comportamento, se mostrando uma ferramenta a mais para sua criação que antes era reduzida ao álbum e apresentações ao vivo.

Videoclipes já não vêm e vão com o cronograma de lançamento da canção que promovem, se é que já o fizeram. Na verdade, o novo e o velho, o clássico e o contemporâneo, circulam cada vez mais, e são redistribuídos, juntos no presente momento da tela. (...) Essa situação enfraquece o lugar comum e a suposição equivocada de que o videoclipe é intrinsecamente efêmero, uma forma descartável, cujo ciclo de vida é determinado unicamente pela economia da prática empresarial capitalista. (RAILTON; WATSON *apud* LISITA PINTO, 2014, p. 68)

Desta forma, compreendemos que a manifestação artística é, sobretudo, a forma que o criador optou pra dar vida à sua obra. As relações visuais formais explicitadas em obras que articulam imagem e som não configuram necessariamente um suporte comercial, e sim mais um meio de expressão poética de seu conceito, questionando relações pressupostas entre imagem, arte e consumo.

Além da relação intrínseca entre música e imagem, o artista tem a liberdade de criar narrativas congruentes à ideia geral da obra, sem que estas configurem, estritamente, a promoção do álbum enquanto produto mercadológico. As expressões artísticas, como evidencia Rafael Mendonça Lisita Pinto em sua dissertação de

mestrado intitulada *A poética dos estranhos no videoclipe “electric guitar” a partir dos discursos videográficos de Lady Gaga* (2014), são “fruto da liberdade do criador em explorar seu íntimo em relação com a natureza e com a diversidade de formatos disponíveis para a sua obra.”(LISITA PINTO, 2014, p.87) Assim, é necessário “perceber o videoclipe não somente como um produto da cultura visual mas, também, como uma obra de arte é, justamente, o que permitiu desvincular-se de qualquer veículo e evidenciar o seu valor artístico.” (*ibid*, p. 87).

Tendo em vista as concepções de que o videoclipe se configura enquanto um gênero no qual as imagens devem ser fragmentadas de forma a não apresentarem uma narrativa linear, já que, desta forma, subtrair-se-ia valor em relação à música, situamos a banda Queens of the Stone Age como uma ruptura com esses padrões formais, ao propor, com *...Like Clockwork*, um diálogo entre música e narrativa, a partir de animações que representam a angústia e a insegurança em relação a vida no mundo moderno sob um viés estético anticanônico impregnados de concepções relativas à manifestação do grotesco nas artes.

O conceito ainda é ampliado quando o grupo dispõe os vídeos em uma sequência que os transforma em um curta-metragem, buscando a imersão do espectador em uma história diferente, mais extensa e complexa que as originais independentes. A partir dessa ideia da sequencialidade de elementos a priori isolados e unidos em um segundo momento de forma a gerar uma expansão do universo ficcional e da narrativa, estabeleço minhas próprias escolhas poéticas para a obra aqui realizada. Essa conexão de narrativas nos leva a um novo título e, em consonância com essa nova perspectiva, a uma distinta percepção da obra como um todo, onde se percebe a ligação entre elementos individuais e conceito total, ambos baseados na estética grotesca.

Contudo, a intenção em *Viver até Morrer* não é estabelecer uma forma pré-definida e determinada de apresentação artística. Destarte, pretendo apresentar diferentes possibilidades sensitivas ao espectador, deixando-o livre em relação à forma de imersão na obra, a partir de lacunas abertas a serem preenchidas por sua própria subjetividade, independente de uma orientação definida, embora essa exista intrínseca e inevitavelmente já pela própria maneira que optei pela disposição dos elementos constitutivos na apresentação da obra como, por exemplo, a ordem das músicas no álbum e a narrativa linear das animações e das HQs. Assim, as conexões subjetivas aqui elucubradas, só serão possíveis no que diz respeito ao olhar do

espectador e sua imaginação, relacionado ao conceito propriamente estético da obra e não de forma ilimitada já que existe um pré-direcionamento formal de configuração estabelecido. Outro caminho possível seria a desconstrução e desfragmentação da obra, podendo gerar um conceito diferente que fugiria do meu alcance devido às infinitas possibilidades de ressignificação e pelo simples fato de que já não seria mais uma criação minha e sim uma nova obra estabelecida a partir de teorias pós-modernas de utilização da própria arte enquanto elemento de criação, ao que Bourriaud (2009) coloca:

Desde o começo dos anos 1990, uma quantidade cada vez maior de artistas vem interpretando, reproduzindo, reexpondo ou utilizando produtos culturais disponíveis ou obras realizadas por terceiros. Essa arte da pós-produção corresponde tanto a uma multiplicação da oferta cultural quanto – de forma mais indireta – à anexação ao mundo da arte de formas até então ignoradas ou desprezadas. Pode-se dizer que esses artistas que inserem seu trabalho no dos outros contribuem para abolir a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original. Já não lidam com uma matéria-prima. Para eles, não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma *forma* dada por outrem. (BOURRIAUD, 2009, p. 7 - 8).

Desta forma, noções relativas à criação e originalidade são repensadas nessas novas relações. Essa “pós-produção” conceituada pelo autor é ainda exposta no sentido de orientação cultural em um mundo globalizado e repleto de representações, gerando “novos modos de produção (...), como se o mundo dos produtos culturais e das obras de arte constituísse um estrato autônomo capaz de fornecer instrumentos de ligação entre os indivíduos”, e, principalmente, por essas infinitas possibilidades contemporâneas de produzir “novas relações com a cultura em geral e com a obra de arte em particular.” (BOURRIAUD, 2009, p. 9)

Seguindo em frente, além do rock’n’roll e do videoclipe como suporte de representação e divulgação dessa contestação vinculada, em grande parte, a estas angústias e excesso de informação simbólica e visual decorrente do mundo atual, um fator determinante na construção poética da minha obra é a arte da animação – e seus processos, técnicas, estruturas e modelos artísticos – que possibilitam, de forma mais ampla, a exploração visual de elementos que se relacionem com o imaginário humano e possam ser traduzidos por meio da imagem em movimento, adentrando

ainda mais no conceito artístico aqui utilizado, trazendo assim novas questões a serem tratadas relativas à obra proposta.

1.5 A arte do cinema de animação e a representação poética do inconsciente em um mundo transmidiático

Devido à representação subjetiva da realidade que impõe, a animação é claramente a forma cinematográfica mais próxima do imaginário (...) ‘o cinema encena universos inteiramente pessoais e pede ao espectador a sua adesão individual. O cinema tem a ver com a subjetividade, e é dessa subjetividade que nasce o imaginário.’ (...) [essa concepção] explica melhor um gosto pelo espetacular e pelo íntimo que podem nascer na mente do criador e ressoar no imaginário do espectador. (DENIS, 2007, p. 9)

No contexto da obra tida aqui como principal referência do meu trabalho, ...*Like Clockwork*, a animação em formato de videoclipe teve um grande impacto sobre a sua leitura conceitual, uma vez que seu contato com o público ocorreu antes mesmo do lançamento do álbum, colocando um universo sombrio e violento em conjunto com músicas inéditas. A priori, foram disponibilizadas na internet cinco animações produzidas com a mescla das técnicas de *cut-out* (animação de recorte) e animação tradicional (quadro-a-quadro), porém com predominância do *cut-out*. Os artistas contratados como responsáveis pelas animações e pela concepção visual do álbum foram Boneface³², artista plástico de Liverpool que traz influências de games, HQs e elementos grotescos em sua trajetória, para os desenhos, colagens e ilustrações da obra, e Liam Brazier³³, um animador free-lancer radicado em Londres que, além das animações da banda *Queens of the Stone Age*, também trabalhou com marcas como *Apple* e *Samsung* produzindo ilustrações, animações e pinturas. Essa forma de produção audiovisual também se mostra crucial no conceito de *Viver até Morrer*, possibilitando uma maior representação da proposta da obra e do universo temático abordado pela banda Cicutu em suas letras e sonorizações.

A animação, segundo Sébastien Denis em sua obra *O cinema de animação* (2007), possibilita uma maior abrangência de temas e representações na tela do que o cinema feito em *live action*. Na animação o potencial criativo do autor se expande para a concepção de realidades possíveis por meio da linguagem plástica e cinematográfica,

³² Para conhecer a obra de Boneface, acessar: < <http://www.boneface.co.uk/> >.

³³ Para conhecer a obra de Liam Brazier, acessar: < <http://www.liambrazier.com/> >.

o que possibilita uma recriação do mundo através de símbolos presentes nos traços, nas cores, na superfície, no volume e na luz, bem como na narrativa, movimentos de câmera, enquadramentos e sonoplastia disponibilizados. A animação nos permite criar esses símbolos que estimulam impulsos e valores próprios do ser humano. Esses símbolos se estabelecem enquanto elementos expressivos da linguagem em um processo visual que conduz a uma sintaxe própria da animação em relação à forma. Ao contrário do cinema *live-action*, a animação permite um direcionamento e amplo controle dos elementos e estratégias da comunicação visual por parte do artista, aumentando as possibilidades de criação de um universo visual e narrativo próprio idealizado e, muitas vezes, não alcançado por outras formas de expressão.

Porém, uma das principais relações entre o cinema de animação e o mundo fluido pós-moderno, bem como suas representações, estão nas modificações e consequências estéticas que as transformações na paisagem urbana possibilitaram desde a Revolução Industrial. As cidades se transformaram e ampliaram as fronteiras do olhar, fornecendo possibilidades diversas para uma nova abordagem visual representativa no campo artístico. No cinema de animação o imaginário ganha proporções que o cinema feito em *live-action* muitas vezes não atinge, seja por falta de recursos financeiros, seja por falta de equipamentos. A animação permite a representação completa das ideias do autor naquilo que está em quadro, desde os cenários, aos personagens, objetos e formas diversas. Todavia, devemos ressaltar que atualmente, com a evolução tecnológica cada vez mais acelerada, o cinema *live-action* também já começa a contar com recursos de representação ilimitada do imaginário por meio de efeitos especiais, pós-produção, sensores de movimento, diálogos com o próprio cinema de animação, etc. Porém, intento aqui ressaltar a importância da animação nesse caminho de influências e trocas relativas à sintaxe própria de cada forma artística, contribuindo e enriquecendo a produção cinematográfica de forma geral.

O universo plástico do cinema ficava restrito às imagens capturadas da realidade, ainda que encenadas. A união do desenho e da pintura com a fotografia e o cinema superou essa limitação através do cinema de animação, que podia fazer uso das formas ilimitadas das artes gráficas explorando as características cinematográficas do filme. O fato de fazer cinema a partir de desenhos e pinturas fazia o filme de animação ser apreciado de maneira diferente do cinema de ação ao vivo (*live action*). (BARBOSA JÚNIOR, 2001, p. 18 - 19)

Essa forma diferente de fazer cinema também trouxe consigo regras próprias em relação à sua linguagem, responsáveis por configurar os chamados “‘princípios fundamentais da animação’ – abordagens de desenho baseadas na observação do movimento que resultaram em conceitos básicos capazes de proporcionar encenação convincente às figuras criadas no papel.” (*ibid*, p. 19). Desta forma, o cinema de animação passou por diversas fases de aperfeiçoamento técnico referentes ao seu processo produtivo. Esses aperfeiçoamentos técnicos permitiram uma produção mais rápida de desenhos e, conseqüentemente, em maior escala – dá pra imaginar as dificuldades existentes na arte de se produzir animações em sua origem, ao ter que desenhar cada quadro individualmente e manter o potencial expressivo.

O advento de uma técnica que eliminasse os entraves de ter que criar cada desenho (automatizando tarefas), ao mesmo tempo que mantivesse o controle dos elementos de sintaxe visual como obtidos pelo desenho e pela pintura, significaria o renascimento da animação. Da mesma forma, seus efeitos na área específica das artes plásticas seria retumbante. Possivelmente novas formas de exploração visual emergiriam, ajustando o passo das tradicionais belas-artistas ao ritmo acelerado da sociedade pós-capitalista, que anseia por novos paradigmas estéticos e experiências sensoriais por meio de imagens (meio adequado para a comunicação num mundo de rápidas transformações). (BARBOSA JÚNIOR, 2001, p. 19)

Em relação a essas transformações do mundo contemporâneo e os choques sensoriais a que estamos sujeitos, Leo Charney, em seu texto *Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade* (2004) coloca que:

as transformações da modernidade pós-1870 geraram um clima perceptivo de superestimulação, distração e sensação, caracterizado por Georg Simmel, em 1903, como ‘o rápido agrupamento de imagens em mudança, a descontinuidade acentuada no alcance de um simples olhar e a imprevisibilidade de impressões impetuosas’. Em meio a esse ambiente de sensações fugazes e distrações efêmeras, críticos e filósofos procuraram identificar a possibilidade de experimentar um instante. (CHARNEY, 2004, p. 317).

Nesse sentido, em diálogo com Charney, Ben Singer, em seu texto *Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular* (2004), ressalta o “desamparo ideológico” que a modernidade sugere, bem como o interesse recente pelas teorias de pensadores como Simmel, Kracauer e Walter Benjamin, acerca da subjetividade e dos choques sensoriais que permeiam o cotidiano do sujeito moderno. O autor coloca que:

a modernidade também tem que ser entendida como um registro da experiência subjetiva fundamentalmente distinta, caracterizado pelos choques físicos e perceptivos do ambiente urbano moderno. (...) a modernidade implicou um mundo fenomenal – especificamente urbano – que era marcadamente mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador do que as fases anteriores da cultura humana. Em meio à turbulência sem precedentes do tráfego, barulho, painéis, sinais de trânsito, multidões que se acotovelam, vitrines e anúncios da cidade grande, o indivíduo defrontou-se com uma nova intensidade de estimulação sensorial. (SINGER, 2004, p. 95 - 96)

Neste sentido, Charney vai buscar em Walter Benjamin a afirmação de que a mudança estrutural da vida moderna se dá pela experiência em direção ao momentâneo e ao fragmentário, qualidades essas que transformaram a natureza e a experiência do tempo, da arte e da história.

Segundo o autor, Benjamin traduz essas mudanças na obra *Trabalho das Passagens*³⁴. Para ele, a prevalência do instante na sociedade moderna era associada ao método fragmentário, que continha forte alusão à montagem cinematográfica. O pensador coloca, citado por Charney, que “este projeto está intimamente ligado ao da montagem (...) o método deste projeto: montagem literária. Não preciso dizer nada. Somente exibir.” (...) Mais importante, o projeto pretendia ‘transportar o princípio da montagem para a história’”. (BENJAMIN *apud* CHARNEY, 2004, p. 321). Charney comenta as concepções de Walter Benjamin que o autor “esforçou-se não apenas para propor o momentâneo como um tropo determinante do moderno, mas para ilustrá-lo por meio de sua própria sensibilidade e estilo” (CHARNEY, 2004, p. 321), estabelecendo uma proposta estética formal em sua concepção.

Ademais, Benjamin define a experiência moderna como uma experiência efêmera, a qual chama de “choque”, ao que Baudelaire então sugere como resultado da “desintegração da aura na experiência do choque” (*ibid*, p. 323), referindo-se ao preço que essa sensação poderia ter no campo artístico ao visualizar esse “choque” como centro do trabalho. Essas noções vêm de encontro com as ideias de Singer, quando este assevera:

nos surpreendemos em constatar o quanto Kracauer e Benjamin estavam tocando em um discurso já difundido sobre o choque da modernidade. Observadores sociais das décadas próximas da virada do século fixaram-se na ideia de que a modernidade havia causado um aumento radical na estimulação nervosa e no risco corporal. Essa preocupação pode ser encontrada em cada gênero e classe de representação social – de ensaios em revistas acadêmicas a manifestos estéticos (...), passando por comentários

³⁴ BENJAMIN, W. *Philosophy, Aesthetics, History*. Org. Gary Smith, Chicago: University of Chicago, 1989.

leigos (...) e cartuns na imprensa ilustrada (...). Revistas cômicas e jornais sensacionalistas observaram de perto o caos do ambiente moderno com um alarmismo distópico que, em graus variáveis, caracterizou muito do discurso do período sobre a vida moderna. (SINGER, 2004, p. 99, 100)

Singer reporta ainda à representação do mundo a partir de cartuns, nos quais era visível a preocupação concernente aos anseios e angústias típicas do mundo moderno:

muitos cartuns representaram a nova paisagem de assédio comercial como um tipo de estímulo terrível e agressivo. Outros, retratando aglomerados repletos e caóticos de pedestres, ilustraram com intensidade (cinquenta anos à frente) a sugestão de Benjamin de que ‘medo, repulsa e horror eram as emoções que a multidão da cidade grande despertava naqueles que a observavam pela primeira vez’. (*ibid*, p. 100)

Desta forma, Singer ilustra essa questão dos símbolos sociais presentes no fim do século XIX e início do século XX a partir de imagens de revistas, periódicos, cartuns e ensaios que traziam essa descrição “hiperestimulada” da vida urbana. Tais ilustrações trataram a transformação social de passagem de um estado pré-moderno equilibrado e estável para um mundo repleto de “choques”. O sujeito moderno vive em um mundo efêmero, acelerado e fugaz, que provoca continuamente desejos e frustrações. Muitas vezes o sujeito se aproveita desses choques sensitivos para dar suporte à vida. Utiliza das sensações como formas narrativas em busca da subjetividade.

Para Charney, “experimentar o choque era experimentar o instante (...) O choque empurrava o sujeito moderno para o reconhecimento tangível da presença do presente. Na presença imediata do instante, o que podemos fazer (...) é senti-lo. A presença presente do instante pode ocorrer somente na sensação e como sensação.” (CHARNEY, 2004, p. 324). Assim sendo, o presente, está continuamente virando passado e “atropelando” o futuro. Charney afirma que o cinema, por meio das lacunas que a montagem possibilita ao espectador, é “a forma de arte definidora da experiência temporal da modernidade” (*ibid*, p. 324), além de possuir a capacidade de movimento e mudança no tempo e no espaço, assim como a música.

Em relação ao cinema, o autor cita Jean Epstein, que concebe o filme como uma “cadeia de momentos” e como uma “colagem de fragmentos”. Dentro dessa ideia, Epstein formula a noção de “fotogenia”, ou seja, “fragmentos fugazes de experiência que forneciam prazer de um modo que o espectador não conseguia descrever verbalmente ou racionalizar cognitivamente” (*ibid*, p. 324). Segundo Epstein é a partir

dessa noção que floresce a ideia do cinema enquanto arte. A fotogenia atua como matéria-prima fundamental quando diz: “Como melhor definir a indefinível fotogenia do que dizer que a fotogenia é para o cinema o que a cor é para a pintura, o volume para a escultura – o elemento específico dessa arte” (EPSTEIN *apud* CHARNEY, 2004, p.324).

No sentido de buscar explicar o que é a fotogenia – uma vez que essa definição é escorregadia por associar o filme à ausência de definição e instabilidade, ou seja, às sensações que algumas imagens causavam – Charney cita mais uma vez Epstein: “O aspecto fotogênico é um componente das variáveis espaço-tempo. Essa é uma fórmula importante. Se você quiser uma tradução mais concreta, aqui está: um aspecto é fotogênico caso se desloque e varie simultaneamente no espaço e no tempo.” (*ibid*, p. 325). O autor prossegue vinculando a concepção cinematográfica de espaço e tempo ao presente inexistente e vazio da modernidade, por representar uma “colisão” entre passado e futuro:

O hoje é um ontem, talvez velho, que faz entrar na porta dos fundos um amanhã, talvez longínquo. O presente é uma convenção incômoda. Em meio ao tempo, é uma exceção ao tempo. Ele escapa ao cronômetro. Você olha para o seu relógio; o presente estritamente falando não está mais lá, e estritamente falando ele está lá novamente (...) ‘Penso, portanto existi’. O eu futuro irrompe no eu passado; o presente é somente essa muda instantânea e incessante. O presente é somente um encontro. O cinema é a única arte que pode representar esse presente como ele é. (CHARNEY, 2004, p. 326)

É através da montagem que a fotogenia se mostra no cinema. O choque e o espanto provocado pelas imagens em movimento buscam a atenção não por meio apenas da imersão narrativa, mas também através do choque, pelo instante. Ao que Charney cita Shklovsky: “a arte existe para que se possa recuperar a sensação de vida; existe para fazer com que as pessoas sintam as coisas (...). O propósito da arte é transmitir a sensação das coisas como elas são percebidas e não como elas são conhecidas” (*ibid*, p.327).

A partir da interação entre momentâneo e contínuo o cinema evoluiu no sentido de incorporação de elementos narrativos e estéticos que possibilitaram novas formas de imersão ao espectador, em diálogo com o teatro e a noção de “atração” dos espetáculos cinéticos da modernidade proposta por Sergei Eisenstein, onde “cada instante ativo, isto é, todo elemento que elucida para o espectador aqueles sentidos ou aquela psicologia que influenciaram a sua experiência – todo elemento que pode ser verificado e

matematicamente calculado para produzir certos choques emocionais em uma ordem própria dentro de uma totalidade.” (EISENSTEIN *apud* CHARNEY, 2004, p. 328). Assim, o autor coloca aquilo que já havia sido sinalizado no cinema, por Marey e Muybridge – primeiros a pensarem na imagem em movimento a partir da narração -, uma nova forma narrativa que era definida como “movimento estruturado pelo tempo e pelo espaço”, em outras palavras, o cinema rerepresentava o movimento contínuo como uma cadeia de momentos fragmentários, ao que Charney coloca que as “narrativas visuais eram definidas no cruzamento do tempo e do espaço pelo movimento.” (CHARNEY, 2004, p. 329). Nesse sentido o autor vincula o cinema como a maior forma expressiva do mundo moderno quando afirma que:

a montagem (...) cria uma colagem de fragmentos que não pode evitar o fato de tornar descontínua a experiência do espectador (...). Um filme nunca pode ser totalmente presente como movimento contínuo; as lacunas do filme o tornam sempre uma cadeia de instantes (...). Essa fragmentação marca o cerne do filme como reapresentação. (...) A reapresentação, em sua forma genuína, contribuiu para o esvaziamento da presença que caracterizou o moderno. (...) A forma de cinema que surgia (...) permitiu que as desvantagens potenciais da modernidade se tornassem vantagens estéticas: choque, velocidade e deslocamento tornaram-se montagem, e o esvaziamento da presença, na técnica do cinema, tornou-se o meio pelo qual o espectador pôde encontrar lugar no movimento incessante do filme para a frente.(...) ‘O fato de algo nunca estar presente a si significa que está sempre apto a ser interpretado, está sempre sujeito à interpretação e ao futuro. (CHARNEY, 2004, p. 331)

Desta forma, entre os fragmentos que compõe o filme, são criadas as lacunas narrativas a serem preenchidas pelo espectador. Essas lacunas separam os instantes fragmentados do filme. O espectador, ao preencher esses espaços, estabelece uma relação com o filme enquanto arte através da imaginação. O presente esvaziado torna-se uma nova forma de experiência para o espectador imerso no filme, ou seja, fora do presente em relação a si mesmo. Segundo o autor:

O presente vazio e invisível da modernidade expandiu-se em uma nova arte composta de uma série de presentes vazios e invisíveis. Esses momentos foram costurados na continuidade pela atividade do espectador, ela mesma interior e invisível no corpo do espectador. ‘A animação e a confluência dessas formas’, como escreveu Epstein, ‘não se apresentam na película nem nas lentes, mas no próprio indivíduo. A descontinuidade torna-se continuidade somente depois de penetrar o espectador. Trata-se de um fenômeno puramente interior. Fora do sujeito que olha não há movimento, fluxo, vida nos mosaicos de luz e sombra sempre fixos que a tela apresenta. Dentro, há uma impressão que, como todas as outras fornecidas pelos sentidos, é uma interpretação do objeto – em outras palavras, um fantasma. (CHARNEY, 2004, p. 332)

Ben Singer, ainda em diálogo com Charney a respeito das representações visuais na modernidade, se preocupa com o fato do sensacionalismo midiático sinalizar os tempos modernos: “o sensacionalismo era a contrapartida estética das transformações radicais do espaço, do tempo e da indústria” (SINGER, 2004, p. 115). Segundo Singer, Walter Benjamin coloca o cinema como correspondente “a mudanças profundas no aparelho perceptivo – mudanças que são experimentadas, em uma escala individual, pelo homem na rua, no tráfego, da cidade grande e, em uma escala histórica, por qualquer cidadão dos dias de hoje” (SINGER, 2004, p. 115), para o autor “o ritmo rápido do cinema e sua fragmentação audiovisual de alto impacto constituíram um paralelo aos choques e intensidades sensoriais da vida moderna” (SINGER, 2004, p.115, 116). Ele ainda complementa citando Benjamin: “Em um filme, a percepção na forma de choques foi estabelecida como um princípio formal. Aquilo que determina o ritmo de produção em uma esteira rolante é a base do ritmo de recepção no cinema.” (BENJAMIN *apud* SINGER, 2004, p. 116).

Singer cita também Sigmund Freud, quando afirma que a ansiedade é a forma como a mente intenta minimizar o trauma causado pelo choque, transformando-se em um “ensaio” para uma determinada situação iminente, com vistas à “aceitação” do choque que virá. Ademais, o autor reflete que Benjamin adaptou a teoria freudiana ao papel do cinema no mundo moderno, como “forma de arte que acompanha a ameaça crescente à vida que o homem moderno tem que lidar. A necessidade do homem de se expor aos efeitos do choque é o seu ajustamento aos perigos que o ameaçam” (BENJAMIN *apud* SINGER, 2004, p. 118). Neste contexto, o cinema para Benjamin seria a forma encontrada pelo homem moderno para se preparar às sensações que o cercam, estimulando sua imaginação.

A partir daí, o sujeito moderno (re)descobre, segundo Charney, seu lugar como mediador entre passado e futuro. Por meio da experiência enquanto espectador de cinema, passado e futuro se confrontam não em uma zona hipotética, mas no terreno do próprio corpo e mente e, ao buscar essa sensação em seu interior, encontra-se o instante fixo do presente.

Neste sentido, as representações visuais grotescas estabelecidas por artistas do rock’n’roll como o Pink Floyd em *The Wall*, o QOTSA em *...Like Clockwork* e o Cicuta em *Viver até Morrer* buscam através das formas retorcidas, bizarras, estranhas e aterrorizantes um meio de dar vazão à esses medos e ameaças aos quais o homem atual

está constantemente exposto e despertar a imaginação do público receptor com o intuito de gerar reflexões sobre si mesmos.

Na cena da animação da música *Amanhecendo no Inferno*, na qual, em sua viagem onírica, o personagem central é acorrentado por demônios que o obrigam a tomar barris de cerveja até sua barriga explodir, se constitui em uma simulação das válvulas de escape que a humanidade busca a fim de amenizar as angústias e agitações da vida cotidiana. Porém, nesse caso, o contexto angustiante está inserido na própria representação. A cerveja não se apresenta nessa cena como algo prazeroso e relaxante, mas sim como uma forma de tortura, remetendo à dor e à solidão, bem como ao descontrole emocional de uma era calcada na velocidade de informações e conteúdos e em limites castradores impostos por normas morais e sociais.



Imagem 17: Frames do vídeo “Amanhecendo no Inferno”, parte integrante da obra “Viver até Morrer” da banda Cicuta: Explosão abdominal por excesso de cerveja.

O inferno é então representado não como um mal maniqueísta, mas como alegoria ao contexto geográfico e cultural que a banda Cicuta está inserida (Goiânia – Goiás – Brasil), bem como a cultura étlica e de busca do prazer disseminada como estilo de vida ideal. Esses escapes sociais são refletidos e estimulados por uma mídia ávida por lucro que se interessa em criar uma concepção de modelos sociais ora hedonistas, ora pudicos, cujo principal mote é o consumo como sinônimo de felicidade contribuindo, desta forma, para a geração de possíveis angústias, ansiedades e frustrações nos indivíduos.

Voltando ao cinema de animação, a relação desta arte com o sujeito receptor se dá na utilização ilimitada do imaginário para reconstruir e reaperresentar imagetivamente o mundo em sua plenitude idealizada. A animação estabelece conexões imaginativas com o mundo real, abrindo discussões permanentes acerca de símbolos físicos e morais conhecidos pelo espectador. Os filmes de animação são entendidos como possibilidades

de se fazer cinema utilizando recursos plásticos de arranjo e manipulação artística como linguagem de acesso ao imaginário, buscando no irreal a conexão com o real.

Denis (2007) destaca essa “ilusão” característica do cinema de animação, bem como sua especificidade em relação ao cinema *live action*, citando um texto de Alexandre Alexeieff, publicado em uma revista alemã de cinema intitulada *Film Culture* em 2001:

O que me interessa no cinema de animação é que o movimento que imaginamos perceber é ilusório: não existe. Enquanto no cinema (*live action*) existe mesmo. Se na literatura as palavras são a matéria-prima e na música os sons, no cinema de animação é o movimento. As formas plásticas, bi ou tridimensionais, só são necessárias para permitir que seja apreendido. O cinema de animação procura o ‘como’ do movimento. A animação afirma assim, em alto e bom som, a sua diferença. (DENIS, 2007, p. 54)

Ainda nesse sentido, Denis dialoga com Deleuze acerca da definição da animação enquanto forma de se fazer cinema:

Para Deleuze (...) o desenho animado é uma técnica cinematográfica como as demais. (...) A animação surge como a fusão de dois universos a priori apenas irreconciliáveis. O seu interesse não é recriar a ‘ilusão da vida’, mas acionar as teorias do cinema para propor um campo ilimitado de aplicações visuais; modificar as interrogações sobre a realidade, a analogia e a ontologia fotográficas. (...) A animação propõe uma realidade, uma analogia e uma ontologia mentais. O cinema imagem a imagem é cinema; o facto de ele parecer funcionar ao contrário do trabalho da câmara em nada altera esse dado primordial. (DENIS, 2007, p. 58)

Denis busca em sua obra romper com as barreiras que distinguem a animação do cinema *live action*, propondo, a partir de um panorama analítico de diversas obras da história da animação e das técnicas ali utilizadas, mostrar o potencial criativo, narrativo, plástico e filosófico desta arte.

Para corroborar com esse pensamento, buscaremos nas palavras de Fernão Ramos – expostas no prefácio da edição brasileira da obra *Lendo as imagens do cinema* de Laurent Julier e Michel Marie (2009) – a definição do cinema como uma arte autônoma:

Cinema não é mídia, principalmente se pensarmos esse conceito de modo restrito. O cinema pode ser divulgado por mídias diversas, mas possui uma estrutura narrativa própria. O meio aqui não é a mensagem (...) Cinema é uma forma, mais ou menos narrativa, que aprendeu (e ensinou) um modo próprio de significar com imagens em movimento, sons e fala, distribuídos em unidades contínuas de duração (os planos). O plano, sua duração, seu espaço (*in e off*), a câmara em situação (estática ou móvel), estão no coração

da estilística imagética, que trabalha com situações de tomada, nas quais os corpos (atores) em cena (*mise en scene*), desempenham personagens em ação (intrigas).” (RAMOS in JULLIER; MARIE, 2009, p. 10)

Podemos então enquadrar a animação enquanto um gênero estilístico cinematográfico de ordem formal, uma vez que utiliza a linguagem cinematográfica como forma de comunicação, incluindo em sua gramática as noções cinematográficas de *mise-en-scène*, movimentos de câmera, enquadramento, iluminação, cores, etc., porém em um nível de representação mais aberta à liberdade imaginária do artista permitido por sua forma de criação.

Sebastián Denis (2007) tece assim relações entre o cinema de animação, as vanguardas artísticas modernistas do século XX e a criação conceitual e contestadora :

Para os futuristas, os construtivistas, os dadaístas, os surrealistas e, mais tarde, para o movimento *underground*, a imagem-a-imagem (animação), única técnica que não se baseia em imagens preexistentes nem numa representação realista, permite aos autores uma criação independente da realidade. A animação ‘artística’ numa lógica de ‘construção’ ou de ‘experimentação’, é antes de tudo um trabalho de imagem a imagem que é feito por homens sós, fora das estruturas de produção tradicionais, os estúdios. (...) O gosto pelo movimento e pela velocidade propaga-se em todas as vanguardas. (...) Vários artistas que, na altura, gravitam em torno da abstração após os trabalhos de Kadinsky, Malevitch ou Mondrian, na corrente da Bauhaus, do construtivismo e mais tarde de Dada, procuram na técnica da animação os elementos que faltavam à pintura e ao desenho. (DENIS, 2007, p. 59 - 61)

Alberto Lucena Barbosa Júnior (2001), em relação ao papel do artista na sociedade atual, coloca que ele “não pode ser tolhido em suas possibilidades de expressão, que envolvem temáticas e recursos técnicos. Para isso, ele tem de estar instrumentalizado no plano do intelecto e da habilidade plástica (...) só assim estará apto a atender à demanda por cultura visual da sociedade.” (BARBOSA JÚNIOR, 2001, p. 422). E ainda completa dizendo que “não se concebe qualquer tentativa artística válida que venha a expandir a noção que temos do mundo – portanto, as imagens com as quais procuramos representá-lo –, sem que esta não possua a visão pessoal daquele que se propõe a fazê-lo.” (*ibid*, p. 425). Neste sentido, o autor investiga a relação entre arte e meios de produção artística, e para os limites e debates provenientes dessa relação, evidencia a subjetividade do artista que, no caso do cinema de animação, é expressa na obra por meio da técnica.

A arte existe como subjetividade, e apenas se manifesta plenamente quando exercida por alguém com talento, devidamente instrumentalizado. Uma pessoa assim capacitada está apta à comunicação da expressão estética. Apenas com essas condições se processa o equilíbrio (dinâmico) entre fatores subjetivos (arte) e fatores objetivos (técnica). O artista é quem está autorizado a promover a integração harmoniosa das partes, vindo a criar símbolos expressivos. (BARBOSA JÚNIOR, 2001, p. 441)

Nos anos 60, em meio à explosão da contracultura, a animação independente teve um papel crucial na quebra de paradigmas referentes a essa discussão entre técnica e manifestação artística, bem como rompeu cânones até então consolidados, dirigindo a arte da animação a um novo público-alvo mais adulto e mais crítico.

George Dunning, e principalmente Ralph Bakshi, injetaram no cinema de animação o espírito de contestação que contaminara a juventude de todo o mundo naquele período. As implicações estéticas são notáveis. Não só pelas especificidades dos artistas em questão, mas pelo encaminhamento dos filmes para uma audiência mais adulta (...). Tecnicamente, nada de novo. *Yellow Submarine* (1968), obra de George Dunning, um longo videoclipe (quando ainda não existia videoclipe) baseado nas músicas dos Beatles, apresenta-nos uma colorida e eclética mistura visual através de técnicas variadas de animação, como acetato, recortes, rotoscopia, animação de fotografias e processamento de imagens filmadas ao vivo. (...) É muito interessante o movimento das figuras nesse filme, que tira partido de design bastante original (concepção de Heinz Edelmann), com ênfase nas formas curvilíneas e onduladas. (BARBOSA JÚNIOR, 2001, p. 141/142)

A obra *Yellow Submarine* (1968) de George Dunning, cujo pano de fundo são as músicas e o universo das letras dos Beatles, aparece como um dos primeiros flertes do rock'n'roll com o cinema de animação. O autor Barbosa Júnior coloca acima que a obra se apresenta como um “longo videoclipe”, dialogando com as conceituações expostas por Railton e Watson (2011) - citando Gow e sua obra *Music Video as Communication* (1992) - onde são colocadas algumas formas genéricas sobre o que poderia ser a poética do videoclipe:

(1) a peça anti-performance – vídeos que não contém a performance da música; (2) performance pseudo-reflexiva – vídeos que exibiam seu processo de produção; (3) performance de documentário – vídeos que contém gravações documentárias reais de performances de palco e/ou atividades de bastidores; (4) composição de efeitos especiais – vídeos em que a performance humana é ofuscada por imagens de fantasia; (5) números de música e dança - vídeos que focam em habilidades físicas de performances de dança e apresentação vocal da canção, geralmente por meio de técnicas de dublagem; (6) a performance aprimorada – vídeos que mesclam elementos de performance com outros elementos visuais, uma mistura justificada por

motivações associativas, narrativas ou abstratas.³⁵ (GOW *apud* RAILTON; WATSON, 2011, p. 47-48, tradução livre de Rafael Lisita Pinto).

As categorizações genéricas acerca do videoclipe, expostas acima, algumas vezes desconsideram aspectos que poderiam originar um diálogo entre diferentes gêneros, principalmente em se tratando da atualidade, onde as fronteiras e definições fechadas se mostram cada vez menos férteis para a produção de conhecimento.

Em oposição a este tipo de pensamento, Railton e Watson (2011) não se limitam a definir gêneros para videoclipes, tampouco estabelecem critérios fechados, mas buscam compreendê-los em relação às formas utilizadas. Assim, os autores chegam a quatro propostas formais de categorização, sendo elas: (1) pseudo-documentário; (2) performance de palco; (3) narrativa e (4) videoclipe de arte;

No que tange ao “pseudo-documentário”, os autores colocam que esta forma “implanta a estética realista do documentário para retratar a ‘vida profissional’ da banda ou artista” (RAILTON; WATSON *apud* LISITA PINTO, 2014, p. 78). Em relação ao videoclipe de performance de palco, o objetivo maior é realçar o apelo comercial e promocional no vídeo. Os autores colocam:

A performance é, portanto, sempre compreendida como artificial: os artistas dirigem-se diretamente à câmera, frequentemente dublando para as suas lentes; tropas de dançarinos apresentam rotinas coreografadas em locações incongruentes; a ação é removida do mundo real e transplantada aos estúdios e sets; e até o espaço e o tempo tornam-se ambíguos conforme a linearidade e verossimilhança são afastadas em favor do puro espetáculo da performance. (RAILTON; WATSON *apud* LISITA PINTO, 2014, p. 80).

Outro modelo proposto é o videoclipe de narrativa, que, segundo os autores, se distingue por contar uma história específica que pode ter ou não relação com o conteúdo da letra e com as variações rítmicas da música. Lisita Pinto (2014) remete às ideias de Jean-Jacques Nattiez, semiólogo e professor da Universidade de Montréal no Canadá, ao colocar que “como a música pode desencadear uma série de comportamentos narrativos ao ouvinte, ele pode impor essa característica (narrativa) à canção. É, talvez,

³⁵ (1) the anti-performance piece – videos which do not contain performance of the song; (2) pseudo reflexive performance – videos which display the process of video production; (3) the performance documentary – videos which contain *vérité* documentary footage of onstage performance and/or offstage activity; (4) the special effects extravaganza – videos in which human performance is over shadowed by spectacular imagery; (5) the song and dance number – videos which focus on the physical abilities of the dancing performer(s) and the vocal presentation of the song, usually through lip-synching techniques; and (6) the enhanced performance – videos which blend performance elements with other visual elements, a blend justified through either associational, narrative or abstract forms of motivation.

por esta razão que muitos dos diretores insistem em criar narrativas visuais baseadas no seu entendimento da música como uma narrativa.” (LISITA PINTO, 2014, p. 79).

A última categorização explanada pelos autores é o videoclipe de arte, que segundo eles focalizam mais uma abordagem estética no sentido de buscar uma maior apreciação artística. Vídeos com este formato nos instigariam a analisa-los como arte, por que:

mobilizariam as formas familiares, práticas, estratégicas e táticas das artes visuais. Na realidade, o que define esse gênero é, ironicamente, o desejo pela singularidade e individualidade associada às obras de arte. E, ainda, é este desejo e a forma específica em que ele se evidencia em qualquer vídeo de arte, que autentica não apenas os aspectos estéticos do vídeo em si, mas, talvez de modo mais crucial, a música e seus artistas. (LISITA PINTO *apud* RAILTON; WATSON, 2014, p. 81).

Todavia, mesmo abrangendo as definições em torno das categorizações genéricas para os videoclipes, tanto Gow, quanto Railton e Watson vão na contramão da visão de Arlindo Machado (1995), que coloca que “talvez seja errado dizer que o videoclipe executa uma ‘versão’ da vídeoarte, mesmo que massificada, pois em muitos casos são os próprios vídeo-artistas que estão fazendo clipes.” (MACHADO, 1995, p. 171). Desta forma, endossando as reflexões propostas por Lisita Pinto (2014) sobre as questões aqui suscitadas quando este questiona se seria ou não “prudente eliminar a categoria que indica a ‘arte’ como um gênero, considerando-a como parâmetro intrínseco a todas as práticas do vídeo/videoclipe?” (LISITA PINTO, 2014, p. 82). Ora, se o artista videomaker criou - por suas escolhas relativas ao ponto de vista da câmera e acerca da montagem, por exemplo – um conceito audiovisual próprio, independente de ser narrativo, performático, vídeoarte ou documentário, não seria ele um artista? Corroborando com essa ideia, Lisita Pinto recorre ainda às concepções em relação à pós-modernidade expostas por Arroyave *apud* Martins (2008, p. 26), quando trata “sobre as miscigenações estéticas da pós-modernidade e os seus reflexos sobre o estatuto ontológico da arte, uma vez que ‘esteticamente tudo é permitido, tudo é possível e tudo está revestido de certa provocação às regras que pré-estabeleciam o que é e o que não é arte.” (LISITA PINTO, 2014, p. 82).

Ainda nesse sentido, Fernão Ramos esclarece que, independente da forma apresentada, todos os conteúdos videográficos narrativos são filmes quando “lidos” de acordo com a linguagem cinematográfica em uma sintaxe própria que vem se transformando:

Vemos filmes, como víamos há vinte anos, na televisão, na sala escura do cinema ou, agora, na tela do computador (para quem não usa o sofá). Mas são sempre filmes, narrativas fílmicas com forma estruturalmente estável, articuladas em torno de personagens e intriga mais ou menos fragmentada (no limite da expressão lírica pura), pontuadas por música, carregada de fala e ruídos. Não estamos trabalhando com um *corpus* indefinido de sons e imagens atravessadas por *pixels* em aceleração atômica. A visão de filmes e de suas formas derivadas (séries televisivas, por exemplo) dá-se em mídias diversas, onde quer que a veiculação imagético-sonora seja possível (em celulares, mais recentemente). (RAMOS in JULLIER; MARIE, 2009, p. 11).

Porém o teórico também chama a atenção para as formas utilizadas, quando diz que “a fruição de filmes tem mantido sua popularidade estável ao longo dos anos, distinguindo-se de outras formas espetaculares, como eventos esportivos ao vivo, programas de auditório, programas de entrevistas, clipes, games, Youtube, etc.” (*ibid*, p. 11).

Em dissonância a estas formas de categorização expostas e mais próximo à visão de Lisita Pinto (2014) e Arlindo Machado (1995), proponho uma obra que não se limite a regras de padronização. Assim como *...Like Clockwork*, busco transcender tais noções genéricas em relação à forma e à narrativa e me centrar na busca, a partir do diálogo estético transmidiático estabelecido pelo vídeo, pelo cinema de animação, pelas HQs e pelo rock'n'roll sob um olhar grotesco.

Não estabelecerei, portanto, uma classificação efetiva das obras audiovisuais aqui produzidas nos conceitos rígidos sobre videoclipes enquanto imagens desconexas cujo sentido é determinado apenas pela música vinculada em sua composição, pois, deve-se destacar, entre outras particularidades, que a obra quando vista sequencialmente pode se configurar em um curta-metragem linear em sua concepção narrativa, na mente do receptor. Ademais, também não me furto em concebê-los em diálogo com tais conceitos, uma vez que utilizam a música como elemento primordial de sua linguagem, caracterizado pela ausência de falas e ruídos típicos de filmes. Mas devemos observar que, antes de tudo, aqui são organizados os elementos da linguagem cinematográfica com o intuito de gerar sensações específicas no receptor e em seu imaginário, porém sem se furto ao diálogo também com as outras linguagens convergentes à obra *Viver até Morrer*.

Assim, de acordo com Belidson Dias (2011, p. 66), devemos pensar na “cultura visual como um campo emergente de pesquisa transdisciplinar e trans-metodológica, que estuda a construção social da experiência visual”. Percebemos que, mais importante

que categorizar e generalizar uma obra, o fundamental é compreender e questionar a necessidade dessas limitações.

O fenômeno social da visualidade abriga interações entre todos os sentidos e, desse modo, a cultura visual pode dirigir sua atenção não somente aos fatos e artefatos visuais observáveis, mas também a diferentes maneiras e contextos diversos da visão, da representação visual e suas mediações. (DUNCUM *apud* DIAS, 2011, p. 66)

A cultura visual cria produtos multifacetados e compostos por diversos materiais, conhecimentos, processos de criação e formas de representação. Sua especificidade reside no *modus operandi* que desfaz as tradicionais fronteiras que delimitam as áreas do conhecimento, abarcando aspectos sociais, políticos e psicológicos dos fenômenos sociais. Podemos assim, a partir desse diálogo transdisciplinar observar a possibilidade de novas formas de análise de obras audiovisuais à luz de diversos pontos de vista, buscando quebrar paradigmas e propondo, de forma embasada, uma obra conceitual eficaz em sua função aqui exposta: a representação do imaginário.

Nesse sentido, o cinema de animação contribuiu de forma crucial com quebras conceituais, muitas vezes iconoclastas, em relação aos paradigmas morais da sociedade, em especial nos anos 1960, com artistas como Ralph Bakshi, por exemplo:

Entre os artistas havia o consenso de que à animação era impedido o acesso ilimitado a temáticas adultas, tendo de contentar-se com representações à base de caricaturas. Tudo bem; a arte é um exercício contínuo de superação dos limites impostos pela técnica – por mais desenvolvidos que pudessem parecer, os processos técnicos sempre estiveram aquém das necessidades expressivas da arte. Simplesmente porque esta, como a mente humana, é insaciável. (...) *Fritz the Cat* (1972), de Ralph Bakshi, surge como o impacto de um torpedo, tamanho o rebuliço que irá detonar. O gato Fritz, criado pelo artista mais cultuado do movimento underground nos quadrinhos norte-americanos (Robert Crumb), surgido pelos idos dos anos 1960, é um típico representante daquilo que ficou conhecido como contracultura (um basta à ordem estabelecida, que se acreditava estar corrompida por interesses abomináveis). Mas Fritz, na verdade, só queria se dar bem, o que, prá ele, significava esbaldar-se em sexo e maconha. Dá prá imaginar o escândalo! Um público acostumado com contos e comédias inocentes nos desenhos animados de repente é surpreendido com sexo furioso, violência e racismo descarado. Essa abordagem inusitada da animação despertou a atenção de espectadores então alheios ao que a animação era capaz, estimulando Bakshi a aprofundar-se nessa vertente e transformar-se no diretor de longas de animação de maior sucesso dos anos 1970. (*ibid.*, p. 143)

Desta forma, Barbosa Júnior (2001) retrata bem o sentido da arte na sociedade, seu papel transformador e questionador de valores pré-estabelecidos que extrapolam o

domínio artístico. Valores esses disseminados pela influência que a mídia exerce sob a civilização, colocada por Douglas Kellner (2001, p. 54) como “forma dominante e o lugar da cultura nas sociedades contemporâneas”.

O artista é um dos principais atores sociais com ferramentas precisas de contestação à valores e modelos, principalmente em uma era tecnológica em que a profusão de estímulos sensoriais é exacerbada. A arte se manifesta de formas diversas, mesclando-se em um hibridismo sistêmico ao redor do planeta, provocando descentramentos e contestações das mais diversas formas.

Segundo Stuart Hall em sua obra *The work of representation* (2010), é a partir da utilização dos elementos presentes na cultura que damos significado às coisas. O que pensamos, sentimos, falamos e, enfim, representamos, parte da interpretação subjetiva que trazemos conosco. Tal interpretação é transmitida aos significados gerados por cada um à objetos, pessoas e eventos. Esses significados são ainda transformados a partir da sua representação, podendo atingir subjetivamente cada pessoa que entre em contato com eles a partir da própria percepção e bagagem cultural. Hall ressalta o fato de que os significados culturais não estão presos apenas na imaginação individual de cada um, mas refletem no mundo e regulam várias práticas sociais. Neste sentido, vários símbolos e sinais possuem significados compartilhados e, em um mundo cada vez mais globalizado, estão sujeitos às mais profundas modificações de sentido. Assim, o diálogo travado com Hall se justifica principalmente por sua preocupação em compreender de que forma “o conhecimento produzido pelos discursos incide sobre as condutas (...) de identidade”. (SANTI; SANTI, 2008, p.3).

Em relação às animações independentes dos anos 60 anteriormente citadas, Barbosa Júnior (2001) afirma que:

A animação se superava uma vez mais, numa genuína comprovação do sentido da arte e da função maior do artista em ser capaz de absorver as informações oriundas da sociedade e processá-las criativamente a partir de sua ótica particular. Seu produto, ao retornar à sociedade, estará sujeito aos interesses mais variados, mas, como arte autêntica que é, certamente contribuirá para o enriquecimento cultural dos povos (sem falar no seu funcionamento como antídoto para a inevitável dureza da realidade, paradoxalmente amplificada com o desenvolvimento tecnológico), o que habilita as pessoas para uma melhor relação com o mundo. Isso independe da maneira pela qual o artista é visto em sua época e na sua comunidade. Nesse sentido a técnica realmente tem pouco a oferecer – e seu aperfeiçoamento não passa de uma exigência da arte de maneira a colocar-se à altura de proporcionar a exata correlação entre a evolução do conhecimento humano e a capacidade que nos oferece de enxergar o mundo. (BARBOSA JÚNIOR, 2001, p. 142)

Essa relação entre a técnica e a produção artística atingiu atualmente novas formas de representação que angariam diversas possibilidades através de conteúdos estendidos à rede virtual. Nos últimos anos, os avanços tecnológicos se dão em uma velocidade cada vez mais intensa, possibilitando uma profusão acentuada de estímulos sensoriais e representações.

Em sua obra *Cultura da Convergência* (2008), Henry Jenkins afirma que:

Histórias são fundamentais em todas as culturas humanas, o principal meio pelo qual estruturamos, compartilhamos e compreendemos nossas experiências comuns. (...) estamos descobrindo novas estruturas narrativas, que criam complexidade ao se expandirem a extensão das possibilidades narrativas, em vez de seguirem um único caminho. (JENKINS, 2008, p. 165)

Em consonância a este pensamento, observamos que a representação visual de músicas já busca novas experiências artísticas fora daquele universo primeiramente sonoro, expandindo a significação de elementos antes somente pertencentes à música e à letra. Essa expansão oferece novas opções exploratórias tanto por parte do artista quanto de seu público, configurando-se em uma diversidade de caminhos agora abertos para o imaginário percorrer. Quando essa relação é ainda mais expandida, cada meio utiliza-se de suas linguagens e técnicas no intuito de despertar essas relações na mente do receptor. Neste sentido, Jenkins coloca:

Uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. (JENKINS, 2008, p. 135)

Desta forma, a obra *Viver até Morrer* traz elementos autônomos que servem de portal para a imersão em um universo mais complexo. As animações serão apresentadas a priori pela internet, tanto individuais como em sequência, assim como as HQs e as músicas.

Edgar Franco e Mozart Couto, em sua obra *BioCyberDrama Saga* (2013), refletem acerca dessa ideia de veiculação virtual de obras de arte:

Esse universo virtual aos poucos começa a fazer parte da vida das pessoas, incorporando-se ao seu cotidiano e realizando uma interação mais dinâmica entre culturas, que vai desde conversas informais em redes sociais – as quais

unem habitantes dos extremos do globo – até a veiculação de trabalhos artísticos. Tal veiculação, destituída de ônus, desestrutura sistemas de mercado e produção já solidificados. (FRANCO; COUTO, 2013, p. 11-12)

Assim, os autores citam diversos artistas, filósofos e cientistas que buscam romper em suas obras com esses sistemas solidificados, propondo novas concepções como, por exemplo, o artista Roy Ascott (pioneiro no uso de mídias interativas), e o músico Trent Reznor da banda Nine Inch Nails que participou determinantemente na concepção da obra *...Like Clockwork* da banda QOTSA, tanto na concepção sonora do álbum em parceria com Josh Homme, quanto em participações vocais em diversas músicas.

São citados ainda artistas que lidam com o universo do grotesco, do bizarro, do pós-humano como H. R. Giger, artista suíço responsável por criações monstruosas em capas de discos de rock'n'roll e pela criação do monstro alienígena do filme *Alien: o oitavo passageiro*, de Ridley Scott – caracterização bastante elogiada no quesito criatividade e imaginação. Baudrillard, filósofo pós-moderno, também é citado por suas reflexões acerca das relações entre tecnologia e sociedade. Outros nomes colocados são o de Timothy Leary (personagem emblemático da contracultura) e os irmãos Larry e Andy Wachowski, criadores da obra transmidiática *Matrix*, que se estendeu à games e curtas em animação intitulados *Animatrix*.

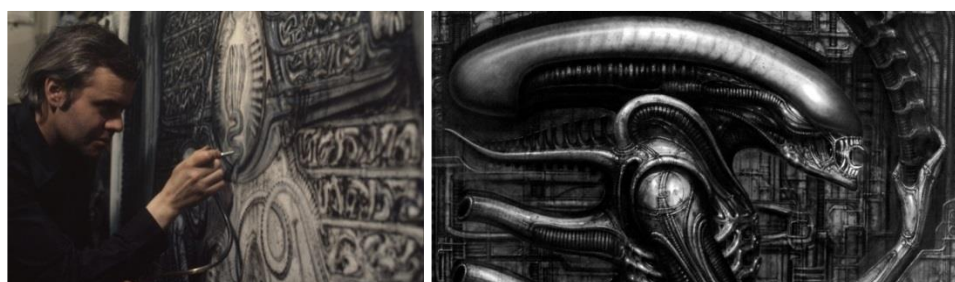


Imagem 18: H. R. Giger e algumas de suas obras monstruosas.

A respeito de *Matrix*, Jenkins (2008) examina algumas interconexões entre os diversos textos midiáticos da obra, onde acontecimentos que permeiam as animações estabelecem relações diretas com trechos do game e com os filmes da trilogia. Tais relações, segundo o autor, permitem ao espectador uma experiência transmidiática, uma vez que ele pode se aventurar de forma diferente pela narrativa em comparação a quem apenas assistiu aos filmes ou só jogou o game.

Em *...Like Clockwork*, essa relação se aplica ao conceito estético calcado no grotesco e se expande à shows da banda. Destaco aqui a apresentação do QOTSA no programa *Dave Letterman Show*³⁶, onde os integrantes, na abertura do concerto, são retratados em forma de animação³⁷ e interagem com os personagens grotescos de *...Like Clockwork*, se transformando, em seguida, em pessoas reais (*live action*) ao adentrarem o auditório do programa.

Essa inserção dos integrantes da banda como personagens inseridos dentro do universo ficcional das animações se dá então de forma inusitada, uma vez que na narrativa inicial a banda não pertencia ao universo proposto. Ao fazer isso, o imaginário do receptor que havia previamente entrado em contato com a obra narrativa e conhecia aqueles traços e personagens característicos reservados a uma representação específica, retoma de uma forma inusitada aquele universo ficcional e elimina, de certa forma, barreiras que distinguíam as animações do mundo real que nos cerca. No momento em que os personagens animados atravessam a porta do auditório e em seguida aparecem em “carne e osso” pelo ponto de vista de quem está de dentro do local do show, é estabelecida a união narrativa dos dois universos a partir do rompimento estético visual, gerando assim uma expansão do conceito inicialmente abordado pela obra.

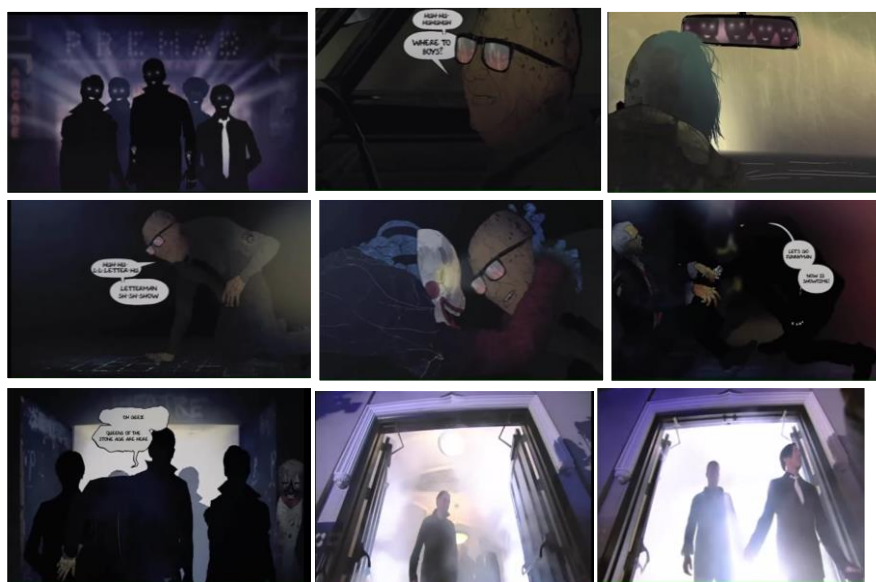


Imagem 19: Animações apresentadas na apresentação do QOTSA no programa *Dave Letterman Show* em 2013.

³⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wJVfmTdp4dg>> Acesso em: 15/01/2015.

³⁷ Essa animação, feita exclusivamente ao programa *Dave Letterman Show*, é composta pelos traços característicos de Liam Brazier e Boneface em *...Like Clockwork* e se passa no universo ficcional desta obra em consonância com o mundo real.

Desta forma, Edgar Franco e Mozart Couto enfatizam as transformações ocorridas no mundo atual em todos os campos, desde a genética às telecomunicações, o que, conseqüentemente, leva a implicações significativas em termos morais, éticos e de comportamento e percepção social. A arte entra nesse emaranhado, muitas vezes, rompendo paradigmas e propondo novas possibilidades estéticas a partir da quebra canônica em relação à aspectos da sociedade e, metalinguisticamente, dela mesma enquanto manifestação.

Como não poderia deixar de ser, as artes participam desse momento histórico de forma significativa e atuante, revelando artistas vanguardistas que rompem com métodos e conceitos convencionais. Muitos daqueles que fazem uso dessas novas tecnologias constantemente refletem sobre temáticas ainda tabus para vários campos do conhecimento; seus trabalhos funcionam como premonições do porvir e suas especulações não são limitadas por barreiras éticas, morais ou religiosas. Essas experiências estão difundidas por todos os campos da arte, dos mais tradicionais como pintura, escultura e literatura à performance, à música, ao cinema e às histórias em quadrinhos (HQ), e percorrem questões de forma e conteúdo. (FRANCO; COUTO, 2013, p. 13)

Em relação às animações criadas por Liam Brazier e Boniface para a banda Queens of the Stone Age (e também às criadas por Diogo Sousa para a banda Cicuta), quando estas são colocadas linearmente, formam uma narrativa visual que, em seu conteúdo, explicita arquétipos do inconsciente humano muito presentes na sociedade que vivemos e agrega valor ao conceito geral da obra, uma vez que não foram concebidos isoladamente. A partir da influência dessa proposta conceitual da banda QOTSA, inserimos aqui algo parecido neste trabalho, o que Henry Jenkins chama de Cultura da Convergência:

No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplos suportes de mídia. (...) A convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos. (JENKINS, 2008. P. 27 - 28.)

Jenkins ainda ilustra essa ideia da seguinte forma:

A convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer novas conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos. (...) A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais uns com os outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia

pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (JENKINS, 2008, P. 27 - 28).

A arte não se mostra presente apenas na plataforma midiática em que ela se expressa, mas, principalmente, no conceito que a obra abrange. As plataformas de exposição e veiculação das obras escolhidas tanto pelo QOTSA quanto por mim para expressar o conceito, nesse caso, são consecutivamente a arte da animação a partir da técnica *cut-out*, o youtube como portal, a música - tendo o rock'n'roll como gênero - e o álbum (físico e virtual), que dialoga com o universo proposto a partir de suas ilustrações em HQ.

Tais plataformas são aqui dispostas dentro de um conjunto de regras que se utilizam de códigos de linguagem devidamente manipulados, para assim vir a constituir-se em poderosos suportes para que o conceito se manifeste. A visão artística é expressa plasticamente em meios a princípio distintos, porém que dialogam entre si, gerando um sentido e criando um universo ficcional único, que intenta, em ambos os casos, suscitar reflexões por meio de representações estéticas grotescas do imaginário contemporâneo.

Um outro grande referencial de obra conceitual, neste âmbito de convergência de mídias, é a obra *The Wall* (1979) da banda Pink Floyd, que, também sob o viés grotesco, trata o tema *Segunda Guerra Mundial* tanto em forma de músicas, quanto em forma de um filme (lançado em 1982), que é composto por trechos filmados em ação ao vivo intercalados com animações criadas em consonância com as ilustrações propostas por Gerald Scarfe para o encarte do álbum musical homônimo.



Imagem 20: Encarte do álbum “The Wall” (1979) da banda Pink Floyd.

Essas animações, presentes na concepção visual do álbum através de ilustrações em seu encarte, são fundamentais no conceito pretendido pela obra, pois ilustram os personagens da narrativa e traduzem com eficácia os temas abordados pelas músicas do álbum. Essas animações e ilustrações ainda fizeram parte das apresentações ao vivo da banda, caracterizando ainda mais o viés transmidiático da obra e ampliando a exposição e alcance de seus temas.

Assim como anteriormente no disco e no show, as animações de Gerald Scarfe foram cruciais para o filme *The Wall*, de forma que se torna impossível imaginá-lo sem elas. Há apenas quinze minutos de animações em toda a película, mas o espalhafatoso desfile de vermes malévolos, sangue, entranhas e flores copulando de Scarfe parecem dominantes. (BLAKE *apud* BALBINO, 2013, p. 9)

Scarfe, ao utilizar desenhos da ilustração do álbum no filme, enfatiza o drama da narrativa com a representação de figuras grotescas, retorcidas, e derretendo, simbolizando um mundo destruído e arruinado pela guerra, onde a esperança e a paz (simbolizada por uma pomba branca) são aniquiladas dando lugar a aviões de guerra e aves de rapina negras ávidas por sangue e destruição. As feridas da guerra encontram no grotesco sua dramatização, ao que Jéssica Ragazzi Balbino, citando Martucci (2010) em seu artigo *Um muro e muitos signos: Reinvenções semióticas do álbum The Wall (Pink Floyd, 1979)* de 2013 e acerca sequência do filme *The Wall* (1982), em especial na música *Goodbye Blue Sky*, coloca:

Segue o plano (em *live action*) de um gato malhado atacando a pomba branca, que foge voando, ao som de um choro de bebê. O plano da pomba voando demonstra a imensidão azul do céu e logo é substituído pela animação, que traz um plano bem similar ao da pomba voando; ao se aproximar, a pomba explode em sangue e é substituída por um pássaro negro. A pomba branca, símbolo da paz, é substituída por uma ave de rapina preta, simbolizando claramente a Alemanha nazista da Segunda Guerra Mundial. (...) Planos infinitos de aviões de guerra se convertendo em cruzes, caveiras vestindo uniformes militares caindo mortas, a bandeira da Inglaterra, que ao sangrar se transforma em uma cruz, o grande pássaro negro que se transforma na cidade destruída, os espíritos dos soldados mortos se levantando e outras imagens constroem um cenário de desolação e violência, causado pelo ataque militar inimigo. A pomba branca volta a voar pelo cenário, transformando soldados mortos em cruzes, enquanto a letra se despede do antigo céu azul. (MARTUCCI *apud* BALBINO, 2013, p. 9)

Esta análise demonstra claramente a ênfase alegórica dada pela estética grotesca relativa à violência e as angústias geradas pela guerra na obra de Scarfe. Durante o filme, podemos ver ainda personagens metamorfoseados, constituídos através

da hibridização entre homem, máquina, animal e demônios, representando a angústia e a desumanização provocada pela guerra e que, íntima e intrinsecamente, se relaciona com o imaginário do criador da obra, o então baixista da banda, Roger Waters, cuja vida é marcada por histórias trágicas de perda de entes queridos na guerra.

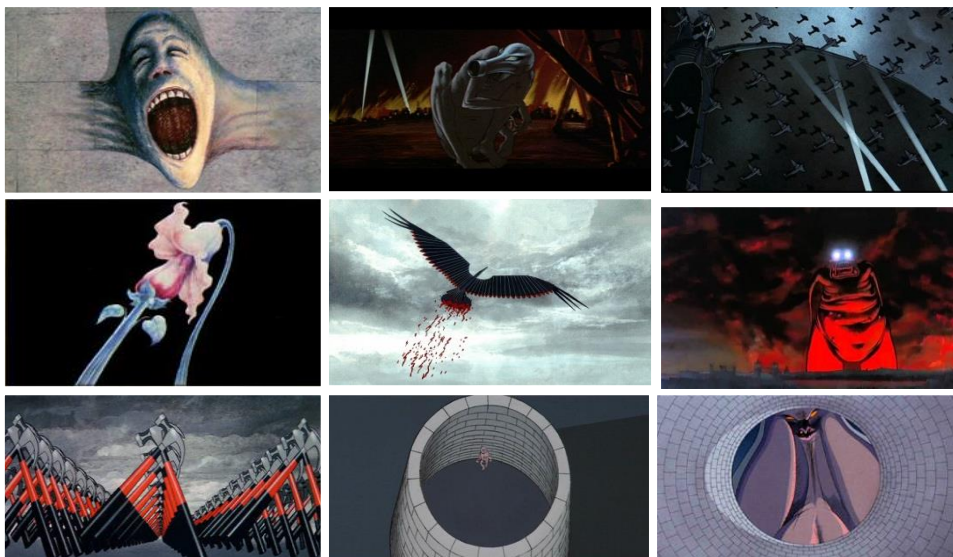


Imagem 21: Frames do filme “The Wall” (1982).

Sébastien Denis (2007) também reflete sobre algumas questões que a obra expõe no sentido da sua representação poética:

A banda acabara de sair de um período psicodélico, com uso intensivo de drogas, e tanto o disco como o filme de Alan Parker (1982) apresentam um universo mental desordenado de um cantor, Pink. O filme contém várias sequências de animação tradicional que aumentam o impacto da dimensão contestatória e anti-totalitária, mas também a ideia de uma mente destruída pela droga. Com Pink pedrado em frente à sua televisão, será a sua visão da sociedade, misturada com a sua história pessoal (o suicídio do pai na guerra, os problemas com as mulheres) aquilo que nos é dado ver? É essa incerteza que torna o filme interessante mas também perturbador: não distinguimos as fronteiras entre a realidade e o imaginário, e assistimos sobretudo ao naufrágio de um artista. (...) De entre as diferentes sequências animadas, a mais espetacular é a do julgamento de Pink, já no final, que coloca este perante suas angústias e lhe permite libertar-se. (DENIS, 2007, p. 166)

Todas as relações estabelecidas em *The Wall*, a partir do universo da animação, do cinema, do espetáculo ao vivo, da sonoridade e do conceito visual da obra, são observadas como uma forte influência à *...Like Clockwork* e, conseqüentemente, a *Viver até Morrer*, principalmente no que diz respeito à transmediatização das obras, no sentido

de extensão da narrativa conforme vimos, estabelecendo assim uma maior expressão e prolongamento conceitual acerca dos temas.

1.6 A Cultura da Mídia, o Desenho Animado e a representação do Grotesco à luz dos Estudos Culturais.

Para Douglas Kellner (2001), a partir da mídia podemos analisar a sociedade e a vida contemporânea. O cinema, a TV, a música e outras mídias são passíveis de uma análise teórica que se associe a discussões pertinentes sobre a cultura. Esse modelo proposto por Kellner não se abstém, contudo, de analisar também o contexto histórico-geográfico-social em que esses produtos midiáticos estão inseridos, bem como seus efeitos culturais, evitando desta forma investigações errôneas e desproporcionais. A partir de uma abordagem multidimensional dos estudos culturais, o autor amplia, assim, o campo para novas perspectivas e reafirma a importância da mídia como campo de estudo para podermos compreender mais nitidamente os símbolos que estamos expostos atualmente.

A cultura da mídia é a cultura dominante hoje em dia; substituiu as formas de cultura elevada como foco da atenção e de impacto para grande número de pessoas. Além disso, suas formas visuais e verbais estão suplantando as formas da cultura livresca, exigindo novos tipos de conhecimento para decodificá-las. Ademais, a cultura veiculada pela mídia transformou-se numa força dominante de socialização: suas imagens e celebridades substituem a família, a escola e a Igreja como arbítrios de gosto, valor e pensamento, produzindo novos modelos de identificação e imagens vibrantes de estilo, moda e comportamento. Com o advento da cultura da mídia, os indivíduos são submetidos a um fluxo sem precedente de imagens e sons dentro de sua própria casa, e um novo mundo virtual de entretenimento, informação, sexo e política está reordenando percepções de espaço e tempo, anulando distinções entre realidade e imagem, enquanto produz novos modos de experiência e subjetividade. (KELLNER, 2001, p. 27)

A cultura midiática ocupa um espaço importante e se imbrica em todos os setores da sociedade atual, tendo funções fundamentais em campos que vão da economia à política, passando pelo mundo do trabalho, do entretenimento, da arte e do convívio social. Plataformas midiáticas que expõem – e direcionam estética e ideologicamente – elementos culturais permeiam no cotidiano, provocando associações e representações diversas a partir desse diálogo.

Adorno e Horkheimer, na Coleção *Os Pensadores* (1991), partem da constatação de que a sociedade industrial havia fracassado quanto às entusiastas promessas do iluminismo humanista. O desenvolvimento da técnica e da ciência não trouxe o acréscimo de felicidade e liberdade para o ser humano:

o iluminismo tem como finalidade libertar os homens do medo, tornando-se senhores e liberando-os do mundo da magia, do mito e da superstição, e admitindo-se que essa finalidade pode ser atingida por meio da ciência e da tecnologia, tudo levaria a crer que o iluminismo instauraria o poder do homem sobre a ciência e a técnica. Mas o que ocorreu foi justamente o contrário. Libertado do medo mágico, o homem tornou-se vítima de um novo engodo: o progresso da dominação técnica. (ADORNO; HORKHEIMER, 1991, p. 09).

Segundo os autores, ao invés de libertar o homem, o progresso da técnica acabou por escravizá-lo. Os meios de comunicação, resultado direto do desenvolvimento da técnica, tiveram papel importante nesse processo de alienação da massa. Os pensadores *frankfurtianos* asseveram que a reprodutibilidade subtraiu da cultura popular e da cultura erudita o seu valor real. Para eles, o próprio princípio da reprodução deformaria a obra, pois ela seria nivelada por baixo, evitando sempre que possível os elementos que porventura interferissem no seu caráter de produto. Embora seja fundamental para a análise dos meios de comunicação de massa, em especial situados na primeira metade do século passado e suas reflexões no mundo atual, a noção de Indústria Cultural tem sido objeto de diversas críticas.

Armand e Michèle Mattelart, na obra *História das Teorias da Comunicação* (1999), desconfiam que os “frankfurtianos” estigmatizaram a indústria cultural em decorrência de seu processo de fabricação: "Na verdade, não é difícil perceber em seu texto o eco de um vigoroso protesto erudito contra a intrusão da técnica no mundo da cultura". (MATTELART; MATTELART, 1999, p. 79).

Douglas Kellner (2001) também não se ausenta da crítica, e pontua que “há sérias deficiências no programa original da teoria crítica que exigem uma reconstrução radical do modelo clássico de indústria cultural.” (KELLNER, 2001, p. 44). O autor ressalta alguns aspectos:

A dicotomia da Escola de Frankfurt entre cultura superior e inferior é problemática e deve ser substituída por um modelo que tome a cultura como um espectro e aplique semelhantes métodos críticos a todas as produções culturais que vão desde a ópera até a música popular, desde a literatura modernista até as novelas. Em particular, é extremamente problemático o

modelo de cultura de massa monolítica da Escola de Frankfurt em contraste com um ideal de ‘arte autêntica’, modelo este que limita os momentos críticos, subversivos e emancipatórios a certas produções privilegiadas da cultura superior. A posição da Escola de Frankfurt, de que toda cultura de massa é ideológica e aviltada, tendo como efeito engodar uma massa passiva de consumidores, é também questionável. (KELLNER, 2001, p. 45)

Kellner evidencia ainda a emergência dos Estudos Culturais Britânicos a partir da abordagem realizada entre as décadas de 1930 e 1950 pela Escola de Frankfurt:

Os estudos culturais britânicos situam a cultura no âmbito de uma teoria da produção e reprodução social, especificando os modos como as formas culturais serviam para aumentar a dominação social ou para possibilitar a resistência e a luta contra a dominação. A sociedade é concebida como um conjunto hierárquico e antagonista de relações sociais caracterizadas pela opressão das classes, sexos, raças, etnias e estratos nacionais subalternos. Baseando-se no modelo gramsciano de hegemonia e contra-hegemonia, os estudos culturais analisam as formas sociais e culturais ‘hegemônicas’ de dominação, e procura forças ‘contra-hegemônicas’ de resistência e luta. (KELLNER, 2001, p. 47-48)

Nesse sentido, o autor cita Stuart Hall e seu trabalho de análise das mensagens e compartilhamento destas pelas instituições midiáticas, bem como o papel do público receptor na decodificação e utilização destas mensagens produzindo significados:

A abstração dos textos em relação às práticas sociais que os produziram e dos locais institucionais onde foram elaborados é uma fetichização. (...) Com isso, oblitera-se o modo como determinada ordenação da cultura chegou a ser produzida e mantida: as circunstâncias e as condições da reprodução cultural que as operações da ‘tradição seletiva’ tornou naturais, ‘pressupostas’. Mas o processo de ordenação (organização, regulação) é sempre resultado de conjuntos concretos de práticas e relações. (HALL *apud* KELLNER, 2001, p. 62)

A partir das discussões pertinentes aos Estudos Culturais, em conjunto à produção de significados pela mídia e a reprodutibilidade técnica da obra de arte, bem como a mudança na concepção do fazer artístico – especialmente a arte cinematográfica, experimentada neste trabalho por meio da animação – Walter Benjamin coloca em seu texto *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (2012) um olhar mais perspicaz sobre o assunto:

O aqui e agora do original constitui o conceito de sua autenticidade e sobre o fundamento desta encontra-se a representação de uma tradição que conduziu esse objeto até os dias de hoje como sendo o mesmo e idêntico objeto. A esfera da autenticidade, como um todo, subtrai-se à reprodutibilidade técnica

– e, naturalmente, não só a que é técnica. Enquanto, porém, o autêntico mantém sua completa autoridade em relação à reprodução manual, que em geral é selada por ele como falsificação, não é este o caso em relação a uma reprodução técnica. A razão disso é dupla. Em primeiro lugar, a reprodução técnica efetua-se, em relação ao original, de modo mais autônomo que a manual. Pode, por exemplo, na fotografia, acentuar aspectos do original acessíveis somente à lente – ajustável e capaz de escolher arbitrariamente seu ponto de vista –, mas não ao olho humano. Ou pode, com a ajuda de certos procedimentos, como ampliação e câmera lenta, fixar imagens que simplesmente se subtraem à óptica natural. Essa é a primeira razão. Além disso, em segundo lugar, a reprodução técnica pode colocar a cópia do original em situações que são inatingíveis ao próprio original. Sobretudo, torna possível ir ao encontro daquele que a recebe, seja na forma da fotografia, seja na do disco. (BENJAMIN, 2012, p. 19-21)

Benjamin complementa em relação a estas mudanças e novas possibilidades de exposição da obra de arte, colocando que:

Com a emancipação das práticas artísticas individuais do seio do ritual, crescem as oportunidades de exposição de seu produto. (...) A exponibilidade de um quadro é maior que de um mosaico ou afresco que o precederam. E se a exponibilidade de uma missa, por sua natureza, não era talvez menor que a de uma sinfonia, esta surgiu em um momento no qual a exponibilidade prometia se tornar maior que a da missa. (...) A obra de arte torna-se uma figuração com funções totalmente novas, entre as quais se destaca aquela de que temos consciência, a função artística (...). Certo é que atualmente o cinema oferece os elementos mais úteis para esse conhecimento. É certo ainda que o alcance histórico dessa mudança de função da arte, que no cinema se manifesta do modo mais avançado, permite seu confronto com o tempo primitivo da arte, não só do ponto de vista metodológico, mas do material também. (BENJAMIN, 2012, p. 37-39)

Assim, ressaltando o que foi dito anteriormente, a arte não se mostra presente apenas na plataforma midiática em que ela se expressa, tampouco apenas em um produto físico determinado, mas também, principalmente, no conceito que ela abrange e nas escolhas estéticas, formais e narrativas do artista que resultam da confluência da sua visão de mundo e domínio de recursos expressivos determinados por ele para a obra. Nesse sentido, o cinema, e mais especificamente o cinema de animação, dispõem de aparatos técnicos que permitem uma abrangente expressão do inconsciente humano.

Nossos bares e ruas de grandes cidades, nossos escritórios e quartos mobiliados, nossas estações de trem e fábricas, pareciam nos encerrar sem esperança. Então, veio o cinema e explodiu esse mundo encarcerado com a dinamite dos décimos de segundo, de tal modo que nós, agora, entre suas ruínas amplamente espalhadas, empreendemos serenamente viagens de aventuras. (...) Muitas deformações e estereotípias, muitas das metamorfoses e catástrofes que podem afetar o mundo da óptica do cinema, afetam esse mundo de fato nas psicoses, nas alucinações, nos sonhos. (BENJAMIN, 2012, p. 97-101)

A partir dos anos 1950, o cinema de animação deixa de ser visto como um produto estritamente infantil e, com o surgimento do gênero “desenho animado” – como

forma de se fazer animação alternativa que vinha se construindo nos EUA com representações calcadas no imaginário das caricaturas, *gags* e comédias. – passa a adentrar cada vez mais temáticas adultas por meio de representações alegóricas. Desta forma, Denis (2007) coloca:

A animação pode ir mais além do que o simples divertimento e encenar figuras alegóricas, aparentemente desligadas da realidade (mas) que podem estar em consonância com o contexto sociopolítico de produção do filme. Desta forma, os animadores podem tomar partido a favor ou contra um evento ou uma personagem (...). Muitos animadores provêm da caricatura; ora a animação permite precisamente caricaturar o inimigo de forma extrema. Ensina-se desta forma aos espectadores a odiá-lo, utilizando-se todas as ferramentas tradicionais da comédia próprias do desenho animado. (DENIS, 2007, p. 108).

Neste sentido, o autor parte em busca de uma análise acerca das transformações estéticas da animação na primeira metade do século passado, quando coloca que:

O desenho animado aparece, tal como o *western* ou o filme negro (*black exploitation*), como um gênero especificamente americano. (...) É uma emanção da sociedade de consumo norte-americana que se vai difundir por todo o mundo; como assinala Henri Langlois num dos raros textos que dedicou à animação: ‘ A guerra de 1914 revelou o desenho americano, que iria dominar a arte cinematográfica durante 30 anos. Os seus realizadores foram tão grandes, e a sua personalidade tão forte, que todas as tentativas de ressurreição do filme animado europeu eram esmagadas pela impossibilidade de se libertar dos parâmetros do gênero, impostos pelo cinema americano.’ (...) O espírito do desenho animado reside na caricatura de onde provém (...), o absurdo (*non sense*) de um Gato Félix ou de uma Betty Boop, (...) no delírio devastador de personagens fora da norma e na repetição dos *running gags*. (DENIS, 2007, p. 115).

Com a animação adentrando a casa das pessoas – a partir do advento da televisão e sua produção exclusiva para esta plataforma – novos parâmetros e concepções estéticas foram definidos como forma de adaptação à censura ou ao público-alvo, uma vez que agora esta arte se tornava mais popular e acessível à diversas classes. Em relação a esta nova concepção estética, Denis (2007, p. 121) se debruça sobre o meio de rompimento formal e de direcionamento conceitual da representação, ao passo que, “o fundo e a forma desta nova animação giram à volta do arrebatamento em todas as suas formas. É um cinema muito mais formalista do que realista: as formas, as cores, a velocidade, a efusão, estão no centro deste desenho animado descomplexado”.

É nesta brecha que escapa aos direcionamentos estéticos propostos pelos estúdios Disney e calcados no maniqueísmo entre personagens maus e bons, que estabeleço minha criação. O universo “cicutiano” não abre espaço para juízos de valor moral e isso é representado em *Viver até Morrer* como conceito narrativo e de criação dos perfis psicológicos dos personagens, se aproximando mais de uma criação de Tex Avery ou Ralph Bankshi que de Walt Disney:

Tex Avery é muito importante nesta metamorfose: ele quer romper a imagem de gentileza das personagens de Disney, bem como seu lado esquemático, maniqueísta e demasiado antropomórfico (...), e vai ser um modelo para uma animação diferente (...). O lobo mau torna-se ‘civilizado’ (menos quando o sexo se intromete, prova de que ele é tão humano como animal), o gentil esquilo torna-se essencialmente maldoso, o orgulhoso leão torna-se medroso, etc. (DENIS, 2007, p. 121).

Toda essa estética ascendente é fruto de uma nova forma de ver o mundo, cada dia mais rápido e cheio de estímulos e perturbações. Um mundo cada vez mais calcado na urbanização das sensações em oposição à contemplação da natureza. Temáticas urbanas vinculadas à violência irrompem na representação imaginária do pós-guerra, dando início ao diálogo que busco estabelecer enquanto representação em minha obra:

Philip Brophy propõe uma leitura interessante desta produção, opondo filmes de Disney antes da Segunda Guerra Mundial aos filmes Warner Bros. do pós-Guerra (...) e à MGM. (...) Do ponto de vista das condições de trabalho e da ideologia, a uma espécie de idealismo pré-guerra na Disney, Brophy opõe um pragmatismo pós-guerra (...) nos seus concorrentes. Do ponto de vista das temáticas abordadas, Brophy opõe à estética da natureza urbana da Warner; ao aspecto vaporoso de algodão a aparência humana, real e concreta; aos elementos (ar, água e terra), a força mecânica. De um ponto de vista narrativo e gráfico, ele observa diferenças importantes, com a passagem de uma poética do movimento aos efeitos da velocidade, de uma lógica de transformação à da explosão, da sinfonia à cacofonia, e em geral do classicismo à modernidade. (DENIS, 2007, p. 121-122).

Todas essas mudanças poéticas do cinema de animação acompanham as transformações sociais características do mundo contemporâneo. O papel de catalisação das angústias e psicoses humanas modernas é enfatizado por Walter Benjamin, que atribui ao cinema sua maior forma de representação artística pelo viés do excêntrico, do bizarro, do grotesco:

Levando-se em conta as perigosas tensões que a tecnicização, com suas consequências, engendrou nas grandes massas – tensões que, em estágios críticos, assumem um caráter psicótico -, então, reconhecer-se-á que essa

mesma tecnicização criou, contra tais psicoses das massas, a possibilidade de uma vacina psíquica por meio de certos filmes, nos quais o desenvolvimento forçado de fantasias sádicas ou delírios masoquistas pode impedir o amadurecimento natural e perigoso destes nas massas. A risada coletiva representa a erupção prematura e saudável de tal tipo de psicose de massa. A enorme quantidade de acontecimentos grotescos consumidos no cinema é um indício drástico dos perigos que ameaçam a humanidade, resultantes das repressões que a civilização carrega consigo. Os filmes grotescos americanos e os filmes de Disney provocam uma explosão terapêutica do inconsciente. Seu antecessor foi o excêntrico. Nos novos espaços de jogos surgidos com o cinema, foi ele o primeiro a sentir-se em casa: seu primeiro morador. (BENJAMIN, 2012, p. 101-103)

A plataforma utilizada, bem como a mídia reproduzida agrega em si novas possibilidades de divulgação e recepção da obra em diferentes culturas e indivíduos. Os filmes cinematográficos são uma das principais formas de expressão artística que consegue atingir a massa com mais eficiência, ao lado dos álbuns musicais e das séries televisivas que tem hoje nas plataformas virtuais um grande criador e difusor de conteúdos. Cabe, neste sentido, ao artista saber dosar os elementos simbólicos que serão expostos com a finalidade de traduzir o conceito pretendido de forma que a técnica esteja a serviço da arte. Neste sentido, Alberto Lucena Barbosa Júnior (2011) coloca: “Ao fazer uso de determinado procedimento técnico (...) para a criação artística, está-se instrumentalizando com o elementar para a abordagem de uma questão cuja inteireza passa ao largo do domínio material.” (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 60) E ainda completa afirmando que “isso é tão mais forte e verdadeiro quanto mais sofisticado for o mecanismo empregado para esse propósito, pois funciona como um filtro que tende a mascarar a autêntica expressão do sujeito criador, do artista.” (*ibid*, p. 60). Porém, vale ressaltar, que essa técnica, tanto utilizada na arte contemporânea, não anula seu valor de expressão e, tampouco, diminui a importância cultural da obra. Não se trata de desvincular a arte da técnica, ou da reprodutibilidade, mas sim compreender que essa reprodutibilidade possibilita novas formas de expressão em um mundo conectado por telas virtuais e formas transmidiáticas, gerando novas experiências e meios de exposição e recepção da obra de arte.

A formação, a visão do ofício e do mundo, o tipo de produto concebido e com que propósito, delineiam exemplarmente o perfil do indivíduo que se dedica à criação artística – indivíduo que lida com preocupações e elementos simbólicos, dentro de um conjunto de conhecimentos próprios que estimula, como nenhum outro, essa característica humana que encontra na arte seu ambiente mais fecundo: a imaginação. (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 60)

Algumas versões dos estudos culturais propõem novas possibilidades de utilização da mídia: seja como simples recurso para o uso e prazer público, seja como meio de expressão social, político ou econômico, ou apenas como forma de expressão de um sentimento de pertencer a algum determinado grupo identitário. A globalização, a mídia, a arte e a cultura visual não podem ser ignoradas e sim analisadas e estudadas em todas as suas formas de manifestação tendo em vista um olhar *multicultural* e *multiperspectívico* dos Estudos Culturais, exposto por Douglas Kellner (2001), que propõe a análise teórica dos produtos da mídia a partir de uma crítica que leve em consideração diversas abordagens teóricas e insira o objeto em seu contexto histórico, político, econômico e social. A partir de uma nova perspectiva analítica, os estudos culturais hoje devem partir para a discussão de como as mídias e as manifestações imagéticas da cultura visual podem ser transformadas e ressignificadas em meios sociais diversos, com estudos mais atentos às mídias alternativas e a cultura popular, que produzem muitos conteúdos e se difundem com crescente força via plataformas midiáticas tecnológicas. Podemos perceber, assim, o surgimento de novas formas de fazer, expor, distribuir, articular e conceber a expressão artística como possibilidades para reforçar aspectos sócio-culturais específicos ou gerais esteticamente.

Nesse sentido, tanto as animações do QOTSA quanto as de *Viver até Morrer* traduzem artisticamente e midiaticamente – além de estabelecer conexões convergentes em relação à obra e outras mídias daí provenientes – o mundo contemporâneo com suas aflições, inseguranças e transformações abruptas; os choques sensoriais a que estamos cotidianamente expostos; as radiações e as deformações causadas por doenças. Simbolicamente, buscamos aqui representar a angústia, o horror, a violência e o caos sensorial vivenciados pelo indivíduo na contemporaneidade não de forma niilista, mas sim reflexiva. A utilização de caveiras, demônios, monstros e animais substituindo as “formas humanas” em vários momentos da narrativa, remetem às formas utilizadas na arte, em diversos momentos da história, pelo que foi chamado de grotesco.

Utilizado como proposta estética de representação do imaginário em minha obra, o grotesco destaca o processo de desumanização dos personagens e, metaforicamente, de nós mesmos, bem como utiliza o bizarro e a violência a fim de catalisar situações cotidianas e dar vazão a ideias contestatórias por meio da representação de excluídos sociais, tendo como referência o rompimento canônico gerado por estas moldagens disformes e caricaturais que tanto permeiam o universo artístico e, em especial, o rock’n’roll.

CAPÍTULO 2 - O GROTESCO E A REPRESENTAÇÃO DOS ESTRANHOS SOCIAIS.

A utilização de caveiras, demônios, monstros e animais substituindo ou se misturando às formas humanas sempre foram recorrentes na história da arte. O que atualmente definimos como “grotesco” já se mostrava, embora antes da cunhagem do termo, em tempos antigos com representações mitológicas a exemplo do Minotauro, Hidra, Medusa, Cérbero, entre outros. A combinação entre elementos disformes, situações absurdas, antropomorfismos, repugnância, violência explícita, partes baixas e dejetos constituem o imaginário social do ser-humano desde os primórdios, e sempre foram colocados em oposição à noção estética canonizada, configurando uma aversão ao *gosto*, ou *disgusto*, como chamavam os italianos.



Imagem 22: Representação da figura da Medusa, ser mitológico que trazia serpentes em sua cabeça e transformava em pedra quem a fitasse diretamente.

Segundo Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002), “Gosto, em Kant, é conceito de sentido muito amplo, que designa a disposição para uma atitude estética. (...) essa disposição capacita o indivíduo a desfrutar de uma obra-de-arte e a atribuir-lhe valor por meio de juízos, que costumam girar em torno da beleza do objeto contemplado”. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 17). De acordo com os autores, o grotesco não se opõe ao belo; seu conceito não está associado a rupturas com as noções de simetria, proporção, harmonia e persuasão, mas sim ao sentimento de repulsa ou estranheza causada no observador.

Para Platão (...) o belo é ideia, uma dentre as muitas e, como todas, imutável, atemporal, absoluta. Trata-se da origem de simetria ou proporção, portanto algo suprassensível, do qual dependem as coisas empíricas para serem belas. Aristóteles mantém de seu mestre a característica da proporção das partes, mas uma qualidade positiva das coisas, em termos morais, sociais e perceptivos. (...) O belo converte-se em valor apenas estético com Kant, na Modernidade, ao designar um objeto de prazer universal (segundo a racionalidade do entendimento) e desinteressado (sem a mediação do conceito). Mas aí então já não se trata mais de pura objetividade, uma vez que passa a depender da percepção subjetiva. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 18)

Os autores afirmam que distorções em relação a expressões contidas em obras podem causar repulsa ou estranhamento ao espectador, sem necessariamente deixar de transmitir beleza em sua força de expressão. Esse estranhamento do gosto se dá menos pela feiura em si do que pela imbricação entre essas manifestações e o imaginário social. Destarte, denomina-se esse processo de “grotesco”.

O conceito de grotesco está, em um primeiro momento, relacionado ao cômico do mau gosto, ao rebaixamento da condição humana em relação à sua moral civilizatória. A representação figurativa da fusão entre homem e animal constitui um forte indício do grotesco, equiparando o homem a um nível animalesco, primitivo. Compreende-se, portanto, que “muitas vezes, a identificação passa pela referência ao excremento como metáfora para o rebaixamento frente a valores tidos como excelsos ou para uma radical ausência de qualidades (consciência moral, sexualidade civilizatória, alimentação regrada, máscaras identitárias, etc.)” (SODRÉ e PAIVA, 2002, p.22).

Em sua origem semântica e enquanto denominação, o termo “grotesco” deriva da palavra italiana “grottesco” - que vem de gruta ou cova - surgindo como um estilo artístico inspirado nas decorações presentes em Roma, descobertas em ruínas escavadas durante o Renascimento. Essas escavações revelaram os restos do palácio *Domus Aurea*³⁸, erguido por Nero após o grande incêndio que destruíra parte da cidade. O palácio possuía uma espécie de pintura ornamental totalmente incomum à época, principalmente em relação à imagem que se tinha do estilo classicista de arte romana. Esse estilo recém-descoberto era baseado em formas delirantes, máscaras e animais. A

³⁸ O encarte do álbum *Viver até Morrer* trará uma fotografia em preto e branco tirada em Roma, em setembro/2014, por mim na entrada deste palácio. Na foto podemos ver ainda um gato em quadro, simbolizando assim o nascimento do conceito relativo ao Grotesco pelo *Domus Aurea* e o rock'n'roll e o clima noturno representado pelo gato, que também é um dos animais com mais representações antropomórficas pelo cinema de animação.

partir daí se forjou o conceito “grotesco” que designa a fusão entre universos fantasiosos e bizarros, cheios de seres humanos e não humanos misturados.



Imagem 23: Fotografia tirada em frente ao Palácio Domus Aurea em Roma, que irá integrar a obra “Viver até Morrer”.

Ampliando a noção de grotesco, Wolfgang Kayser em sua obra, *O Grotesco* (2009), expõe ideias que podem ser utilizadas na compreensão deste objeto:

Na palavra ‘grotesco’, como designação de uma determinada arte ornamental, estimulada pela Antiguidade, havia para a Renascença não apenas algo lúdico e alegre, leve e fantasioso, mas, concomitantemente, algo angustiante e sinistro. (KAYSER, 2009, P.20.)

Reafirmando o que foi dito anteriormente, o autor coloca que o grotesco, inicialmente, era compreendido em livros de estética como uma subclasse do cômico, ou, melhor dizendo, do “cômico de mau gosto”, do baixo, do burlesco. Com o tempo sua definição começa a se transformar, se aproximando mais de elementos simbólicos relacionados ao sombrio, ao disforme, ao monstruoso, ao angustiante e ao bizarro.

A mistura do animalesco e do humano, o monstruoso como a característica mais importante do grotesco (...) monstruosidades em Dante, Giotto, Ovídio, nos usos carnavalescos, nas representações do Diabo (...) deformações, ridículas, afetadas, e muitas vezes assustadoras. O monstruoso, constituído justamente da mistura dos domínios, assim como, concomitantemente, o desordenado e o desproporcional, surgem como características do grotesco (KAYSER, 2009, P.24).

Mikhail Bakhtin, em sua obra *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais* (1987) afere à imagem grotesca um

caráter de geração de união que viola os padrões lógicos, rompendo, desta forma, com conceitos estéticos institucionalizados daquele momento, principalmente no que diz respeito a elucubrações sobre a vida e a morte, ao dizer que essas imagens são “ambivalentes e contraditórias (...) parecem disformes, monstruosas e horrendas, se consideradas do ponto de vista da estética ‘clássica’, isto é, da estética da vida cotidiana preestabelecida e completa” (BAKHTIN, 1987, p. 22). Bakhtin concebe ainda essas manifestações a partir de elementos que rompem com padrões estéticos, se configurando talvez em uma forma de oposição à ideia de belas-artes:

Em oposição aos cânones modernos, o corpo grotesco não está separado do resto do mundo, não está isolado, acabado nem perfeito, mas ultrapassa-se a si mesmo, franqueia seus próprios limites. Coloca-se ênfase nas partes do corpo em que ele se abre ao mundo exterior, isto é, onde o mundo penetra nele ou dele sai ou ele mesmo sai para o mundo, através de orifícios, protuberâncias, ramificações e excrescências, tais como a boca aberta, os órgãos genitais, seios, falo, barriga e nariz. (BAKHTIN, 1987, p. 23)

Desta forma, podemos perceber que o grotesco questiona padrões estéticos, artísticos e morais de uma sociedade. Neste caso, Bakhtin referia-se à Idade Média, período histórico calcado em princípios religiosos e clássicos no qual, em alguns casos, o riso era tido como “diabólico” e o excêntrico e o bizarro eram escondidos ou tratados como inferiores, pelo simples fato de destoarem da concepção estética institucionalizada.

Em relação a essas denominações, Arthur Schopenhauer em sua obra *A Metafísica do Belo* (2003) condena a excitação negativa provocada pelo “repugnante” na arte, já que, segundo ele, esta desconstruiria o poder de contemplação da obra.

Sempre se reconheceu que na arte o repugnante é, por inteiro, inaceitável; já o feio, enquanto não for repugnante, pode em seu devido lugar ser tolerado. (...) No interior dos túmulos do Museu Anatômico de Cera, em Florença, há cadáveres dos quais irrompem micróbios, insetos, ratos, etc. – aqui o repugnante atingiu seu limite. (SCHOPENHAUER, 2003, p. 117).

Porém, devemos observar que esses elementos considerados “repugnantes” pelo autor, muitas vezes constituem metáforas que representam questionamentos artísticos acerca de valores pré-estabelecidos por um determinado grupo que dita regras sociais e indica valores a serem seguidos. Desta forma, Jacques Rancière (2009) destaca importantes papéis do artista na sociedade, quando coloca que:

O artista é aquele que viaja nos labirintos ou nos subsolos do mundo social. Ele recolhe os vestígios e transcreve os hieróglifos pintados na configuração mesma das coisas obscuras ou triviais. Devolve aos detalhes insignificantes da prosa do mundo sua dupla potência poética e significativa. (...) Na forma ou no desgaste de uma vestimenta, no caos de uma exposição de mercadorias ou de detritos, ele reconhece os elementos de uma mitologia. E, nas figuras dessa mitologia, ele dá a conhecer a história verdadeira de uma sociedade, de um tempo, de uma coletividade. (RANCIÈRE, 2009, p. 36)

Assim, muitos artistas utilizam elementos grotescos em suas obras, desde a Antiguidade até o mundo contemporâneo, como analogias ou representações do contexto social, histórico e geográfico que vivem, como, por exemplo, as estátuas de madeira denominadas “carrancas” – um totem antropomórfico, com aspecto diabólico, que era utilizado por embarcações fluviais brasileiras – com a finalidade simbólica de exorcizar demônios e mau-agouros, bem como proteger espiritualmente a tripulação.



Imagem 24: Estátuas denominadas “Carranca” que simbolizam o exorcismo de mau-agouros e a proteção contra espíritos maléficos, utilizadas originalmente em embarcações.

A partir da obra *The work of representation* de Stuart Hall (1997), os autores Heloise Santi e Uilson Santi (2008, p. 3) afirmam que “muito além de existirem em si mesmos, os objetos, pessoas e eventos só adquirem significado mediante uma representação mental que lhes atribui um determinado sentido sociocultural.”, e ressaltam a distinção entre uma concepção discursiva e semiótica da linguagem bem como sua contextualização histórica e espacial, pois, apenas desta forma, pode-se analisar de forma eficaz as representações simbólicas culturais artísticas.

A representação só pode ser adequadamente analisada em relação às verdadeiras formas concretas assumidas pelo significado, no exercício concreto da leitura e interpretação; e tal requer análise dos verdadeiros sinais, símbolos, figuras, imagens, narrativas, palavras e sons – as formas materiais – onde circula o significado simbólico (...). Contudo, há uma ressalva

imprescindível à realização dessa análise: não há resposta única e, mais do que isso, correta, para o significado de uma imagem, mas sim uma interpretação plausível, ainda que não isenta à transformação. Pois (...) o significado não é direto nem transparente e não permanece intacto na passagem pela representação. Ele está sempre sendo negociado e inflectido, para ressoar em novas situações. (SANTI; SANTI, 2008, p. 4).

Desta forma, de acordo com estas reflexões, pretendo, para além da teoria, situar essas representações grotescas em minha obra, relacionando-as à estética pensada por mim, enquanto artista. O que tudo isso representará a outras observações se configura como uma incógnita, uma vez que depende de fatores subjetivos, para suas articulações. Porém, podemos trilhar um curso analítico/metodológico de conceitos que se relacionam com a obra aqui produzida, no intuito de chegar a um produto final pensado a partir de ideias que, ao se articularem, possam refletir a proposta estética da banda Cicuta e contribuir com a imersão do receptor nesse universo representado.

De volta às definições relativas ao grotesco, ao contrário, todavia, do Barroco – que, apesar de apontar elementos de antropomorfismo, aparece relacionado a uma espécie de elevação da alma cristã – o grotesco não se associa a nenhuma moral e, segundo Sodré e Paiva (2002) citando o crítico Arnold Hausser, se mostra como a expressão da crise europeia do século XVI. Os autores afirmam ainda que “o grotesco funciona por catástrofe. (...) Trata-se da mutação brusca, da quebra insólita de uma forma canônica, de uma deformação inesperada. A dissonância não se resolve em nenhuma conciliação, já que daí decorre o espanto e o riso, senão o horror e o nojo.” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 25).



Imagem 25: Caravaggio: Anjo barroco: antropomorfismo e elevação da alma cristã.

Artistas como Hieronimus Bosch, Pieter Bruegel, Francisco Goya, Pablo Picasso, Salvador Dalí, Van Gogh, Victor Hugo, Shakespeare, Gogol, Bram Stoker, Mary Shelley, Franz Kafka, Edgar Allan Poe, Murnau, José Mojica Marins, David Cronenberg, Edgar Franco, Mozart Couto, Julio Shimamoto, H. R. Giger, Pirandello e músicos do rock'n'roll, como Alice Cooper, Black Sabbath, Ramones, Rob Zombie, Misfits, The Cramps, Mechanics e Queens of the Stone Age, mesmo pertencendo a épocas, locais e atividades artísticas distintas, utilizaram em suas expressões elementos que transgrediram de alguma forma as barreiras entre o animal e o humano, entre o fantástico e o real, esboçando caricaturas metamórficas que continham esses elementos de ruptura catastróficos, revelando que “os bem-aventurados também se danam e que estão todos no mesmo plano, apesar dos diferentes modos de ser.” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 26).



Imagem 26: (Da esq. p/ dir.) Trecho da obra “O Jardim das Delícias” de Hieronimus Bosch; “The seven deadly sins, or vices” de Pieter Bruegel; “Saturno devorando seus filhos” de Francisco Goya.

Sobre a arte de Hieronimus Bosch, importante artista cuja obra traz diversos elementos em consonância ao tema aqui abordado, Herbert Read (1983) afirma:

A abordagem tradicional da obra de Bosch tem sido de trata-lo como um ‘faiseur de diables’, um homem que dava à sua imaginação uma liberdade total e sem disciplina, um artista cujo único objetivo era divertir-nos, chocar-nos, até mesmo aterrorizar-nos. Numa reação à esse tratamento superficial houve, nos últimos anos, dois métodos de investigação que poderíamos chamar de psicológico e iconográfico. (...) [Mas] não parece haver razão pela qual os dois métodos não se devam combinar: se as imagens correspondem à ideias específicas, então podemos determinar até que ponto a ilustração que delas fez Bosch foi idiossincrática. (READ, 1983, p. 77-78).

Assim, o autor em seguida examina aspectos específicos, contextualizados à época da concepção da obra do artista, no que diz respeito à representação de sonhos, associando às ideias de C. J. Jung sobre o assunto:

As visões escatológicas de Bosch não são parte de cosmologia esclarecida (...). [As pinturas de Bosch] correspondem muito de perto aos nossos sonhos. Não são representações oníricas, embora possamos supor que Bosch baseou muitas de suas imagens em seus sonhos. Como Jung observou (...), ‘vivemos, dia após dia, muito além dos limites de nossa consciência; sem nosso conhecimento, a vida do inconsciente também existe dentro de nós. Quando mais domina a razão crítica, mais empobrecida se torna a vida; e quando mais domina o inconsciente, quanto maior o número de mitos que podemos ter consciência, mais vida integramos’. Bosch é um pintor, o supremo do seu gênero, até hoje, a integrar ‘mais vida’. (READ, 1983, p. 84).

Neste sentido, a banda Cicuta também se aproxima desta concepção criativa desde seu surgimento, buscando representações do inconsciente que se formam enquanto elementos representativos de nosso mundo, porém reconfigurados por nossa subjetividade de olhar.

A banda foi fundada em 2002 com o intuito de tocar *psychobilly*³⁹, entretanto, devido a limitações técnicas, não atingiu musicalmente esse objetivo inicial, percorrendo então um caminho poético com influências do *grunge*, do *punk-rock*, do *garage-rock* e do *stoner-rock*. Todavia, a temática das letras sempre incluiu referências associadas às “ciladas” que a vida proporciona e seus contrastes, como ressacas, prazeres, alucinações e esbórnia, além de angústias e inseguranças calcadas em valores e instituições como dinheiro, família, igreja, trabalho, entre outras não apenas com o intuito de questionar a moral e a ideia de felicidade canonizada, mas, sobretudo, buscando expor nossas visões acerca do conservadorismo hipócrita que reina hoje no mundo e, em especial, em nosso contexto espacial específico.

Em relação às músicas que integram a obra *Viver até Morrer – Amanhecendo no Inferno, Duas sem tirar, Tutelado, Se sobrar eu vendo* –, minhas escolhas se dão em busca de uma forma de utilização da estética grotesca como chave de revelação poética, partindo de uma possível denominação de “grotesco pós-moderno”, disforme, excessivo, apressado, excitado e aberto a interações diversas em sua manifestação.

O grotesco aparece também em *Viver até Morrer* por meio de ruídos, distorções, alusões a sexo, drogas e diversão, aliado às violentas, surreais e fantasiosas imagens

³⁹ Gênero do rock’n’roll que mistura elementos poéticos do rockabilly dos anos 1950 com punk-rock, heavy metal e hardcore, sob uma temática relacionada ao submundo, demônios, filmes trash e monstros.

feitas em animação e as HQs do encarte, e ainda se amplia em sua narrativa por meio da disposição dos elementos, configurando uma ideia transmidiática que busca sua revelação no imaginário do receptor.

As ilustrações quadrinizadas produzidas estarão dispostas virtualmente e associadas por meio de links interativos às outras linguagens como o vídeo e a música. Essa relação de rompimento a barreiras formais de suporte e plataformas tradicionalmente individuais de expressão – como veremos adiante no capítulo 3 de forma mais detalhada –, já busca em si novas propostas artísticas no que se refere à articulação, contestando, portanto, padronizações que perdem cada vez mais espaço no mundo atual.

A partir do século XIX, o conceito de grotesco vai se modificando, angariando novas definições e adaptações a diferentes contextos, porém sempre associado à distorção, imperfeição e transgressão de elementos rígidos canônicos. Victor Hugo em sua obra *Do grotesco e do sublime* (2007) teoriza sobre o assunto e atinge uma grande repercussão acerca do conceito, o que contribuiu bastante com o campo dos estudos sobre estética.

Deveria ser feito, em nossa opinião, um livro bem novo sobre o emprego do grotesco nas artes. Poder-se-ia mostrar que poderosos efeitos os Modernos tiraram deste tipo fecundo contra o qual uma crítica estreita se encarna ainda em nossos dias. Já seremos talvez levados por nosso assunto a assinalar de passagem alguns traços deste vasto quadro. Somente diremos aqui que, como objetivo junto do sublime, como meio de contraste, o grotesco é, segundo nossa opinião, a mais rica fonte que a natureza pode abrir à arte. Rubens assim o compreendia sem dúvida, quando se comprazia em misturar com o desenrolar de pompas reais (...) alguma hedionda figura de anão da corte. (HUGO, 2007, p.33).

O autor, a partir de definições sobre os conceitos de *sublime* e *grotesco*, bem como de *belo* e *feio*, realça a importância estética relacionada ao contraste proporcionado pela combinação desses elementos. Segundo ele, o grotesco se constitui como uma forma de buscarmos a elevação ao belo e estabelece uma espécie de variação formal que, curiosamente, reforça o belo e não o transforma em um elemento monótono.

Esta beleza universal que a Antiguidade derramava solenemente sobre tudo não deixava de ser monótona; a mesma impressão, sempre repetida, pode fatigar com o tempo. O sublime sobre o sublime dificilmente produz um contraste, e tem-se necessidade de descansar de tudo, até do belo. Parece, ao contrário, que o grotesco é um tempo de parada, um termo de comparação,

um ponto de partida, de onde nos elevamos para o belo com uma percepção mais fresca e mais excitada. (...) E seria também exato dizermos que o contato do disforme deu ao sublime moderno alguma coisa de mais puro, de maior, de mais sublime enfim que o belo antigo; e deve ser isso. Quando a arte é consequente com ela mesma, leva de maneira bem mais segura cada coisa para o seu fim. (HUGO, 2007, p. 33 - 34)

A partir daí, o autor enfatiza a importância do grotesco no drama *shakespeariano* e pontua que a arte moderna deveria afirmar a mudança estética observada naquele período a partir do aniquilamento de formas de representação antigas e, segundo ele, “primitivas”.

Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002), em relação ao texto de Victor Hugo, ressaltam alguns fatores. Para eles, Hugo busca “combater a estética neoclássica com os mesmos argumentos que a sustentam: o poder da opinião corrente e a autoridade do mito.” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 43). Os autores atentam para o fato de que Hugo se equivoca no momento em que “para dar dignidade ou legitimar as novas formas, ele as afasta dos pensadores ‘pagãos’, classificados de meros archotes na escuridão, e coloca-as sob a aura do passado cristão: ‘Pitágoras, Epicuro, Sócrates, Platão são tochas; o Cristo é a luz do sol’” (*ibid*, p.43).

Ainda nessa linha de pensamento, Hugo coloca que:

O grotesco, este germe da comédia, recolhido pela musa moderna, teve de crescer e ampliar-se desde que foi transportado para um terreno mais propício que o paganismo e a epopéia. Com efeito, na poesia nova, enquanto o sublime representará a alma tal qual ela é, purificada pela moral cristã, ele representará o papel da besta humana. (HUGO, 2007, p. 35)

Neste sentido, Sodré e Paiva (2002) rebatem Victor Hugo afirmando que, ao associar arte e religião, ele pretende enquadrar o grotesco em uma corrente cristã, além de pormenorizar as importantes influências “pagãs” características deste estilo.

Nas palavras de Hugo, é o cristianismo quem ‘leva a poesia à verdade. Como ele, a musa moderna verá as coisas com um olhar mais elevado e amplo. Ela sentirá que nem tudo na criação é humanamente belo, que o feio existe ao lado do belo, o disforme perto do gracioso, o grotesco no reverso do sublime, o mal com o bem, a sombra com a luz’. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 43).

Podemos perceber, a partir desse trecho, que a visão conceitual sobre o grotesco determinada por Victor Hugo se insere no imaginário cristão e, talvez com o intuito de obter uma maior repercussão acerca de suas ideias sobre esse assunto ou querendo – à

luz do século XIX e o contexto histórico da época – ir contra ideias que remetiam a épocas antigas. Hugo rechaça (ou rebaixa) as formas expressivas consideradas “pagãs” e se atém a enquadrar o estilo enquanto uma forma de arte estritamente cristã.

O nivelamento do sublime e do grotesco contrastantes (porém equivalentes) em oposição ao tratamento dado às influências da Antiguidade que, apesar de contextualizadas (quando Hugo diz conforme já foi citado acima: “o grotesco, este germe da comédia, recolhido pela musa moderna, teve de crescer e ampliar-se desde que foi transportado para um terreno mais propício que o paganismo e a epopeia”) caminha em oposição ao que o grotesco, enquanto forma popular de manifestação propõe na teoria: o rompimento com o cânone.

O autor busca, assim, estabelecer um aspecto mais utilitário que representativo ao grotesco, entretanto devemos considerar o romantismo enquanto um movimento de ruptura. Desta forma, devemos nos atentar que o autor não buscava uma conceituação histórica do gênero, tampouco uma análise social. Hugo se concentra na questão estética e, assim, provoca mudanças em relação ao conceito de grotesco. Sodré e Paiva, porém, colocam que:

A exemplo do discurso estético hegemônico (o neoclássico), Hugo procede sempre com argumento de autoridade: o grotesco simplesmente ‘é’, assim como ele o descreve, ora conceito, ora imagem. E se estende até onde ele bem entende, para impor seu programa teórico contra-hegemônico. Grotesco é o cômico, o feio, o monstruoso, a palhaçada, mas, sobretudo, um modo novo e geral de conceber o fato estético, pois termina irrompendo, na visão hugoliana, em qualquer lugar onde aconteça a produção simbólica. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 44).

Vale lembrar, antes de tudo, que os escritos de Hugo foram concebidos em forma de manifesto, e por isso devem ser compreendidos em tom de afirmação (ele há de ser virulento, senão não seria um manifesto) e de ruptura estética, provocando uma supressão de formas. Sendo assim, apesar do debate, os autores realçam que a partir da repercussão sobre as ideias de Victor Hugo, o grotesco passa a assumir um papel importante de influência sobre a sociedade prestando-se a transformações semânticas e mudanças relativas à sua definição.

De um substantivo com uso restrito à avaliação estética de obras-de-arte, torna-se adjetivo a serviço do gosto generalizado, capaz de qualificar – a partir da tensão entre o centro e a margem ou a partir de um equilíbrio precário das formas – figuras da vida social como discursos, roupas e comportamentos. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 30).

Já na arte moderna, o grotesco estabelece uma forte relação com representações oníricas provenientes do imaginário humano e suas vicissitudes, aparecendo em obras de importantes artistas como Salvador Dalí, Tanguy e Max Ernst. Essas representações bebiam na noção hugoliana de que o grotesco poderia assumir diversas formas, uma vez que, segundo ele:

O belo tem somente um tipo, o feio tem mil. É que o belo, para falar humanamente, não é senão a forma considerada na sua mais simples relação, na sua mais absoluta simetria, na sua mais íntima harmonia com nossa organização. Portanto, oferece-nos sempre um conjunto completo, mas restrito como nós. O que chamamos o feio, ao contrário, é um pormenor de um grande conjunto que nos escapa, e que se harmoniza, não com o homem, mas com toda a criação. É por isso que ele nos apresenta, sem cessar, aspectos novos, mas incompletos. (HUGO, 2007, p. 36).

Logo, tensões entre os realistas calcados em conceitos formalistas – que buscavam resguardar regras dramáticas específicas como relações temporais e espaciais – entram em dissonância com aqueles que queriam subverter essas “normas” em prol de novas formas de expressão que visassem despertar ou representar outros tipos de emoção.

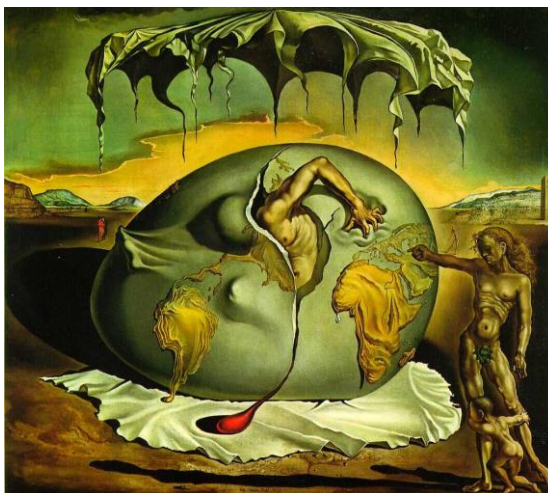


Imagem 27: pintura de Salvador Dalí, um dos maiores representantes do Surrealismo, e a utilização de elementos grotescos característico deste movimento.

Ao propor rupturas e subversões do “gosto”, o grotesco enquanto concepção estética, por assim dizer, já antecipava-se em épocas remotas, como uma forma fluida de representação do imaginário. A interessante presença de aspectos grotescos em

diferentes contextos históricos e sociais traz a certeza sobre a importância destas formas representativas, ao que Stuart Hall (1997) coloca o ato de representar como definição para a produção de significados por meio da linguagem. Tais significados dialogam com os membros de uma cultura através desta linguagem e por diferentes meios, se constituindo no “espaço cultural partilhado em que se dá a produção de significados através da representação.” (SANTI; SANTI, 2008, p. 4).

Desta forma, pelo fato das representações grotescas permearem praticamente toda a história da humanidade, podemos associá-las intrinsecamente ao imaginário social do homem, povoado por medos, angústias, sonhos e fantasias. As formas vegetais e animais misturadas às humanas e/ou inanimadas, rompem padrões estéticos formais consolidados e provocam a distorção do belo e do ordinário compreendidos em caráter de normalidade pela sociedade. Elevando tais criações ao patamar de contestação, compreendemos o grotesco como chave crucial de criatividade e experimentação por diversos artistas questionadores e proponentes de formas alternativas de expressão.

Edgar Franco em sua obra *Processos de criação artística: Uma perspectiva transmidiática* (2010), expõe bem essa questão relativa à busca por experimentações no campo da arte:

O universo das artes, essencialmente interdisciplinar, não conseguiu escapar da armadilha da especialização. A divisão tradicional das belas artes – que remontava ao classicismo grego – no século XX ganhou centenas de subdivisões e escolas específicas. Alguns artistas passaram a restringir-se a uma única forma de expressão e atrelaram seu processo criativo à manifestos com regras restritivas e estagnadoras. Curiosamente, os mais notórios artistas do século passado foram aqueles que tiveram sempre a coragem de romper com seus ‘movimentos’ de origem e experimentar com as múltiplas mídias e formas expressivas de seu tempo. (FRANCO, 2010, p. 102).

Alguns desses notórios artistas citados pelo autor se mostram adeptos ao grotesco em suas expressões, como o já citado Salvador Dalí, que foi expulso do chamado movimento surrealista acusado, por alguns artistas marxistas radicais, de corrompido comercialmente. Enfim, não cabe aqui julgarmos os motivos desse fato histórico, mas sim tratá-lo com pertinência, uma vez que o artista se estabeleceu comercialmente em consequência de sua tenacidade e constante busca por novas formas de expressão artística:

Apesar de sua expulsão, Dalí tornou-se o maior nome do movimento e sempre esteve envolvido com expressões artísticas em múltiplas mídias, tendo trabalhado em cinema e animação, ao lado de nomes como Alfred

Hitchcock, Walt Disney e Luis Buñuel; criando cenários de peças de García Lorca e outros, além de suas conhecidas produções plásticas na área de pintura, desenho e escultura. (FRANCO, 2010, p. 102 - 103)

Tendo em vista movimentos como o dadaísmo e o surrealismo, observamos a inserção do grotesco enquanto crítica aos ideais burgueses a partir de técnicas utilizadas no processo criativo, com fim de subverter a ordem social de institucionalização de normas. Técnicas de montagem, combinação de elementos, colagem e sobreposição de imagens geram efeitos de estranhamento ao observador/espectador trazendo uma sensação muitas vezes de angústia, medo e nervosismo que beiram o absurdo e o inexplicável. Esses efeitos, característicos do grotesco, rompem com os padrões estéticos até então compreendidos como adequados e dialogam com a urbanidade caótica e os choques característicos do mundo atual, já explicitados no capítulo anterior.

O surrealismo, segundo André Breton (1924) pode ser compreendido como:

automatismo psíquico puro mediante o qual se tem o propósito de expressar, seja verbalmente, seja pela escrita ou por qualquer outro meio, o funcionamento real do pensamento. Ditado do pensamento que não sofre o controle exercido pela razão e que se mantém à margem de qualquer preocupação estética ou moral. (BRETON, André. Manifesto do Surrealismo. Disponível em <<http://www.culturabrasil.org/zip/breton.pdf>> Acessado em: 30/04/2014).

Iniciado oficialmente em 1924, a partir de seu manifesto, o surrealismo é decorrente da linguagem simbolista e do romantismo - que promovia a livre associação das ideias e do inconsciente - além da ligação com o dadaísmo – movimento que contribuiu com a quebra de paradigmas relativos à representação artística livre. O surrealismo contribuiu com suas obras para a instauração da crítica do moderno nos dias atuais.

O Surrealismo nunca se propôs como um fim, mas, justamente, como um ponto de partida para o homem, para o humano no mundo diante dele, para o homem entre os homens e diante do outro, numa afirmação dialética incessante e permanente, guiado pelo conhecimento sensível das analogias e não das teorias. (LIMA, 1995, p. 532)

Desse modo, a imagem é um dos elementos de fundamental importância para os movimentos vanguardistas do século XX, e, em especial, para o surrealismo. A imagem surrealista propõe constantemente uma inovação ao instigar o choque a partir de

sucessões imagéticas que promovem a formação de um “inconsciente consciente”, refletindo diretamente numa ruptura com a realidade tal qual ela é percebida e suscitando inquietações e angústias em seu observador.

Tanto nas animações da banda Queens of the Stone Age quanto nos vídeos propostos pela banda Cicuta, podemos perceber claramente essas inquietações suscitadas. Não pretendo aqui definir tais animações como pertencentes em sua totalidade à estética surrealista, até mesmo pelo fato delas possuírem narrativas lineares geradoras de sentido explícito, embora fragmentadas em capítulos. Todavia, recorro ao grotesco (onde os limites entre fantasia, sonho e realidade são pormenorizados) e às vanguardas modernistas com o intuito de buscar compreender mais claramente as influências presentes na obra do QOTSA, bem como contextualizá-las e teorizá-las à luz de conceitos apropriados para sua aplicação mais eficaz em minha obra.

Seguindo o raciocínio de buscar informações e ir tecendo uma teia que configure um caminho possível de interpretação poética a partir da estética e da narrativa transmidiática de *...Like Clockwork* (e em *Viver até Morrer*), pode-se perceber, até o momento, que o universo do grotesco em diálogo com a mudança de concepção de representação visual a partir do inconsciente proposto pelo surrealismo, tiveram no cinema – e mais ainda no cinema de animação – uma importante plataforma de expressão, possibilitando que a imaginação artística conceitual das obras se manifestassem de forma mais abrangente.

Voltando às teorizações acerca do grotesco enquanto estratégia de produção, buscamos na poética de Aristóteles a afirmação de que existe sempre uma intenção artística em causar determinados efeitos ao observador de suas obras. O filósofo organiza a tragédia, por exemplo, em diferentes elementos que tem como fim a purgação de emoções como a compaixão e o terror. Na tragédia grega inicialmente apresenta-se o personagem com elementos estranhos próprios, para que no decorrer da apresentação, ele venha gradativamente passando por situações catastróficas, não alcançando seus objetivos, por mais capacitado que ele seja, o que gera no público uma identificação e por fim o efeito de catarse. Desta forma, o herói está em declínio, e esse elemento gera a afeição do espectador, uma vez que esse herói é superior de alguma forma a nós, porém, ao desafiar os deuses, é impossibilitado de vislumbrar algo diferente para o seu fim.

Elucidando uma definição mais clara sobre o que é o grotesco, Kayser (2009) discorre sobre denominações que angariam conceitos relativos ao “monstruoso”, ao

“desordenado”, perpassando por noções como o “cômico”, o “satírico” e o “sinistro”, de forma a chegar a utilizações caricaturais grotescas como formas de rompimento com o que se caracterizava como “belo” nas artes, pensando uma nova estética baseada em produtos advindos da imaginação artística que despertariam sensações contraditórias e configurariam horror ou riso.

Os grotescos de Rafael pareciam criar um domínio particular do livre jogo de fantasia. Wieland entendeu os grotescos de Brueghel como um reino do fantasiar horroroso, mas também como um reino especial. Nós, porém, verificamos que, no tocante à essência do grotesco, não se trata de um domínio próprio, sem outros compromissos, e de um fantasiar totalmente livre (que não existe). O mundo do grotesco é o nosso mundo – e não o é. O horror, mesclado ao sorriso, tem seu fundamento justamente na experiência de que nosso mundo confiável e aparentemente arrimado numa ordem bem firme, se alheia sob a irrupção de poderes abismais, se desarticula nas juntas e nas formas e se dissolve em suas ordenações. (KAYSER, 2009, p. 40).

Kayser coloca assim que as imagens grotescas não surgem de uma imaginação desvairada, mas sim de metáforas que estabelecem um fenômeno puro despreendido de conotações cristãs ou trágicas, e calcado em um mundo próprio onde o absurdo permanece apenas como absurdo em si.

O mundo estranhado não nos permite uma orientação, aparece como absurdo. Vemos a diferença em relação ao trágico, pois também o trágico agasalha inicialmente o absurdo. Depreendemo-lo das células germinais trágicas da tragédia grega: É absurdo, quando uma mãe mata os filhos, quando um filho mata a sua mãe, quando um pai mata o filho, quando a carne dos filhos serve de comida para alguém. (...) Mas de início se trata de ‘ações’ isoladas. Além do mais, são ações que parecem ameaçar de destruição os princípios da ordem moral de nosso mundo. No caso do grotesco não se trata de ações que, como tais, estejam isoladas, nem da destruição da ordem moral do universo (esta pode constituir um elemento parcial): primordialmente a questão é do fracasso da própria orientação física do mundo. E, por fim, o trágico não permanece no todo inconcebível. Ora, a tragédia como forma de arte abre precisamente no absurdo sem sentido o vislumbre da possibilidade de um sentido – no destino preparado na mansão dos deuses e na grandeza do herói trágico, que só no sofrimento se torna manifesto. O plasmador do grotesco não pode, nem deve tentar dar qualquer sentido às suas obras. Mas tampouco deve desviar-nos do absurdo. (KAYSER, 2009, p. 160).

O universo visual do rock, principalmente a partir da década de 1970, foi permeado por inúmeras referências à este absurdo colocado por Kayser, causando afrontamento ao *establishment* e influenciando uma estética associada à quebra de padrões, provocações alegóricas e à sensação de liberdade, mesmo que ilusória, encantando multidões com essa atitude de violação do decoro e dos “bons-costumes”.

O cinema de animação também utiliza diversos elementos de rompimento com cânones consolidados, principalmente em suas manifestações *undergrounds*, com aspectos propositivos de novas formas de narrativas e representação:

É no *underground* que o desenho animado se vai revitalizar, através de uma contracultura que busca a destruição violenta dos sistemas audiovisuais. Robert Breer, cineasta ‘experimental’, fora um dos primeiros a reconhecer um poder criativo nos desenhos animados do período mudo ou do início do sonoro, e, em particular, em ‘Felix the Cat’ pela simplicidade do traço e pelo seu aspecto vivo, em sintonia com a sociedade contemporânea. (...) Desde o fim dos anos 1960 e nos anos 1970, os efeitos conjugados de ‘Yellow Submarine’ (...) internacionalizam um gosto pelo exagero, pelo *gag* crasso, e pelo mau gosto espampanante. (DENIS, 2007, p. 125)

Em relação à conexão entre o riso (bastante abordado enquanto elemento pelo cinema de animação) e o grotesco, Kayser afirma que “o riso provém, desde logo, das antecâmaras cômicas, caricaturescas. Já misturado com a amargura, assume, na passagem para o grotesco, traços da gargalhada zombeteira, cínica e, finalmente, satânica.” (KAYSER, 2009, p. 160). Este modelo de representação é bastante abordado em minha obra, como podemos ver em cenas do vídeo *Amanhecendo no Inferno*, quando uma mulher em forma de demônio envolve o personagem pelas mãos soltando risos diabólicos e o engolindo, pouco antes do despertar do personagem em um beco repleto de animais repugnantes e amontoados de lixo.

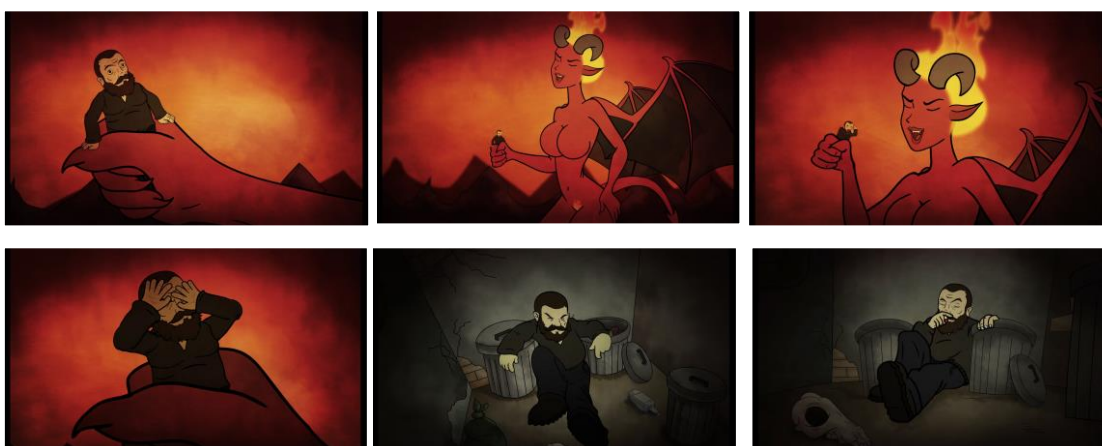


Imagem 28: Frames do vídeo “Amanhecendo no Inferno”, parte integrante da obra “Viver até Morrer” da banda Cicuta.

Desta forma, o autor conclui que “a configuração do grotesco é a tentativa de dominar e conjurar o elemento demoníaco do mundo” (*ibid*, p. 161) e que essa tentativa permeia toda a história da humanidade, porém em diversas formas de manifestação. O

autor destaca três épocas em que o grotesco apareceu com uma maior insistência; são elas o século XVI, o período que abrange o *Sturm und Drang* e o Romantismo, e o mundo moderno, períodos nos quais a ideia de um mundo aconchegante não existia.

Não é preciso construir um espírito unitário do Medieval para se conceder que o século XVI vive de experiências que não tem explicação nas interpretações anteriores acerca do significado de existência. O *Sturm und Drang* e o Romantismo voltaram-se em oposição consciente às imagens racionalistas do mundo, que haviam sido esboçadas na era das Luzes e até contra a legitimação da *ratio*, para semelhante empresa. A Idade Moderna combateu a validade dos conceitos antropológicos e a competência dos conceitos das ciências naturais com os quais o século XIX procurara elaborar as suas sínteses. As plasmações do grotesco constituem a contradição mais ruidosa e evidente a todo racionalismo e a qualquer sistemática do pensar; por isso foi um absurdo em si mesmo, quando o surrealismo, a partir daí, tentou desenvolver um sistema. (KAYSER, 2009, p. 161 - 162)

Wolfgang Kayser busca, segundo Sodré e Paiva (2002), estruturar obras de diferentes épocas a partir de elementos estéticos característicos do que entendemos como grotesco.

O trabalho de Kayser é, assim, uma incursão histórica (com inflexão psicológica) pelas obras e comentários que têm afinidade com o fenômeno, a reconstituição multissecular de um percurso estético, em busca de uma estrutura que englobe tanto obras de pintura quanto de literatura. O grotesco é, para ele, ‘o mundo alheado’, isto é, feito desarticulado e estranho. (...) trata-se da constante supratemporal de algo negativo, mas tragicômico, algo que se repete ao longo da História, embora sob formas diferentes. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 55).

Neste sentido, os autores colocam que a partir de planos constitutivos de toda categoria estética, o grotesco pode surgir, relativo à “Criação”, “na visão de quem sonha, de quem devaneia, de quem exprime uma visão desencantada da existência. (...) Pode assumir formas fantásticas, horroríficas, satíricas ou simplesmente absurdas.” (*ibid*, p. 55). Em sua composição as formas grotescas advêm de fusões entre o ser humano e animais, vegetais ou máquinas – remetendo aos avanços e inovações nos campos da biotecnologia, robótica e comunicação que geram novas concepções relativas ao comportamento ético, moral e cultural de nossa época.

Sodré e Paiva fazem uma alusão à figuração social de monstros de Foucault, no que tange à comparação da aberração com o padrão de normalidade, assegurando-nos presentes nessa última. Por fim são evidenciados os efeitos que são gerados no receptor, como medo ou riso, características bastante recorrentes em filmes de animação e no

universo do rock, que tem, muitas vezes, um ímpeto calcado no humor irônico e sarcástico. Podemos ver tais características em letras⁴⁰ da banda Cicuta, bem como também na narrativa ilustrada quadrinizada⁴¹ aqui produzida como parte integrante da obra transmidiática.

O grotesco não se define, entretanto pura e simplesmente pelo monstruoso ou pelas aberrações. É preciso que, no contexto do espetáculo ou da literatura, estas produzam efeitos de medo ou de riso nervoso, para que se crie um ‘estranhamento’ do mundo, uma sensação de absurdo ou de inexplicável, que corresponde propriamente ao grotesco. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 56)

No texto *Das formas Báquicas e do Grotesco Bakhtiniano em imagens do Heavy Metal e do Hard Rock* (2011), Adriano Alves Fiore e Miguel Luiz Contani estabelecem relações diversas entre o rock pesado e as teorizações acerca do grotesco. Os autores afirmam:

A linguagem do Heavy Metal e do Hard Rock tem a natureza carregada de humor, ironia e sarcasmo. A sua ascendência é irrefutavelmente ‘subversiva’, transgressora e contestadora por excelência. Utiliza-se do riso e da imagem grotesca do corpo para enfrentar e se opor às adversidades da vida e do destino, ridicularizando os infortúnios e as desgraças do mundo. Constrói um universo próprio, uma realidade especial dentro das sociedades já constituídas e organizadas. O Heavy Metal pode também tornar-se sombrio, melancólico e trágico, alternando-se muitas vezes entre os estados de alegria, insanidade e bufonaria. (FIORE; CONTANI, 2011, p. 9).

Neste sentido, os autores ainda tecem relações com os deuses Baco/Dionísio da cultura greco-romana, remetendo às festas, álcool, fertilidade e diversão: “A loucura báquica e/ou dionísica, com sua embriaguez, sua fertilidade e seu erotismo ininterruptos ajusta-se maravilhosamente nesse meio.” (*ibid*, p. 9). Essa relação se mostra representada em toda a obra da banda QOTSA e de diversas outras bandas de rock.

No que tange ao QOTSA e suas obras visuais, podemos citar os clipes *Feel Good Hit of the Summer*, *Go with the Flow*, *Someone’s in the Wolf* e *Sick, Sick, Sick*, nos quais, como já vimos no primeiro capítulo, essas alusões podem ser claramente percebidas no que tange à ritualizações e festividades em que as ideias relativas à ordem e à moral perdem valor. Em relação ao Cicuta, a letra de *Amanhecendo no Inferno* expõe o excesso de insanidade etílica e escatológica ao afirmar: “Bebum do mesmo veneno, vomito e chapo para me distrair”. “Distração” essa dos problemas cotidianos

⁴⁰ Ver anexo.

⁴¹ Ver anexo.

contemporâneos que geram muitas vezes angústia, horror e solidão, representados e expurgados aqui sob um viés artístico.

Sodré e Paiva (2002) remetem às elucubrações *freudianas* associadas à angústia e ao horror, quando colocam:

Não estamos longe do conceito freudiano de *Unheimlich*, que se traduz como o ‘inquietante familiar’, algo que deixamos de reconhecer como identidade normalizada, por efeito de forças obscuras e incompreensíveis. Um *Unheimlich* risível ou patético, porém. Por isso criaturas imaginárias como Frankenstein e Drácula, a despeito de sua teratologia, são predominantemente fantásticas ou terríficas, embora não escapem à categoria do grotesco, em especial quando consideradas à luz do *Unheimlich* freudiano, que associa o grotesco à angústia e ao horror. (SODRÉ e PAIVA, 2002, p.56).

O *Unheimlich*, apontado por Freud (2013), sugere familiaridade e pertencimento, porém, ambigualmente, também pode remeter a elementos pertencentes à esfera do estranho, secreto, alegórico, obscuro, assustador e perigoso. Assim, o autor coloca:

A palavra alemã ‘unheimlich’ é obviamente o oposto de ‘heimlich’ [‘doméstica’], ‘heimisch’ [‘nativo’] – o oposto do que é familiar; e somos tentados a concluir que aquilo que é ‘estranho’ é assustador precisamente porque não é conhecido e familiar. Naturalmente, contudo, nem tudo o que é novo e não familiar é assustador; a relação não pode ser invertida. Só podemos dizer que aquilo que é novo pode tornar-se facilmente assustador e estranho; algumas novidades são assustadoras, mas de modo algum todas elas. Algo tem de ser acrescentado ao que é novo e não familiar, para torná-lo estranho. (FREUD, 2013, p. 2).

A noção relativa aos estranhos na sociedade, enquanto elemento provocador de medo é bastante representada em obras grotescas a partir de formas monstruosas geradoras de horror, com intuito de recorrer às angústias da Modernidade e às relações sociais diversas entre culturas. Essa representação se dá no cinema, por exemplo, através da recorrente representação do grotesco em filmes de terror, por ser esta uma plataforma artística que permite a ampla utilização de símbolos provenientes do imaginário humano a partir de narrativas alegóricas monstruosas permeadas de formas estranhas. Segundo Douglas Kellner (2001), essas alegorias traduzem o medo do outro, no sentido de ameaçar a normatividade da família de classe média ocidental.

Os filmes de terror mobilizam o medo do Outro e traçam linhas divisórias entre normalidade e anormalidade, bem e mal. A bondade está na

normalidade familiar da classe média (...) dessa perspectiva, os monstros ameaçadores representam, alegoricamente, as forças que ameaçam a estabilidade da classe média. (KELLNER, 2001, p. 173.)

Inúmeros filmes, personagens, HQs, entre outros meios de expressão artística, por constituírem-se intrinsecamente de uma forma de representar o mundo e refletir assim o contexto em que estão localizadas, trazem consigo diversas visões de mundo, preocupações sociais e orientações ideológicas. Tais obras perduram como testemunhas históricas do seu tempo e podem ser analisadas com a finalidade de trazer informações muitas vezes ocultas em documentos oficiais. Neste sentido, podemos citar personagens da cultura pop como o *Incrível Hulk*, que reflete uma preocupação com a multiplicação dos testes nucleares no início dos anos 1960, ou o *Homem de Ferro* que foi concebido como arma no combate aos comunistas na época da Guerra Fria e Guerra do Vietnã e teve, atualmente, sua história recontada no cinema sob uma abordagem antiterrorista.



Imagem 29: O *Incrível Hulk* e a representação do medo acerca das armas nucleares.

A partir dessa abordagem contextualizada, Kellner aponta alguns casos de representação dos medos do ser humano em relação à desintegração do corpo, da doença e da morte:

Todos os filmes de terror tiram proveito das ansiedades criadas pelas mudanças rápidas em que a vida deixa de ser controlável e se multiplica ou sofre mutações em ritmo rápido, ou então se desintegra e se desfaz com assustadora velocidade e intensidade. Os filmes de terror apresentam imagens horríficas da vida enlouquecida e manipulam medos que sentimos da doença, da desintegração do corpo e da morte (...) o medo do câncer numa época em que uma em quatro pessoas caíra nas garras dessa doença temível, da qual morrerá uma em cada cinco pessoas. Muitos filmes contemporâneos tiram proveito desse medo, mostrando corpos em rápida mutação, vítimas da decadência e de alterações anormais. (KELLNER, 2001, p. 175).

Desta forma, apoiando-se na teoria de Sigmund Freud acerca do mal-estar na civilização moderna, Zygmunt Bauman em sua obra *O mal estar da pós-modernidade* (1998) debate acerca da representação dos estranhos na sociedade e a utopia de um mundo perfeito:

Num mundo constantemente em movimento, a angústia que se condensou no medo dos estranhos impregna a totalidade da vida diária – preenche todo fragmento e toda ranhura da condição humana. (...) As utopias modernas diferiam em muitas de suas pormenorizadas prescrições, mas todas elas concordavam em que o ‘mundo perfeito’ seria um que permanecesse para sempre idêntico a si mesmo. (...) O mundo retratado nas utopias era também, pelo que se esperava, um mundo transparente – em que nada de obscuro ou impenetrável se colocava no caminho do olhar; um mundo em que nada estragasse a harmonia; nada ‘fora do lugar’; um mundo sem ‘sujeira’; um mundo sem estranhos. (BAUMAN, 1998, p. 21.)

Para Bauman, os “estranhos” são aqueles que não se encaixam no mapa cognitivo, moral ou estético do mundo. A simples presença destes “estranhos” deixaria o ambiente turvo, confuso e traria a angústia em oposição à alegria, gerando incertezas.

Todas as sociedades produzem ‘estranhos’. Mas cada espécie de sociedade produz sua própria espécie de estranhos e os produz de sua própria maneira, inimitável. (...) Ao mesmo tempo em que traça suas fronteiras e desenha seus mapas cognitivos, estéticos e morais, ela não pode senão gerar pessoas que encobrem limites julgados fundamentais para a sua vida ordeira e significativa, sendo assim acusadas de causar a experiência do mal-estar como a mais dolorosa e menos tolerável. (*ibid.*, p. 27)

Esses “estranhos” sociais geralmente estão associados àqueles que não se enquadram nas normas estipuladas pela cultura dominante. Muitas vezes, esses estranhos buscam na cultura popular sua manifestação, uma vez que, assim – ao contrário da anteriormente chamada cultura erudita – o valor da obra, a princípio, não se dá de forma vertical e sim como manifestação espontânea de algum grupo específico. Essas manifestações populares tem no carnaval, desde a Idade Média, seu maior campo de atuação no que diz respeito à expressão.

Bakhtin (1987) descreve a pluralidade da cultura popular e o envolvimento de comunidades diversas. Essa assimetria se traduz, no carnaval, em uma espécie de “realismo grotesco”. Neste sentido, Rafael Lisita coloca em sua dissertação intitulada *A poética dos estranhos no videoclipe ‘Eletric Guitar’ a partir dos discursos videográficos de Lady Gaga* (2014) uma citação que traduz bem toda essa visão bakhtiniana sobre o carnaval:

O ‘realismo grotesco’ do carnaval vira estética convencional do avesso para focar um novo tipo de beleza popular, convulsiva e rebelde, que ousa revelar o caráter grotesco dos poderosos e a beleza latente do ‘vulgar’. (...) O carnaval favorece uma estética de erros, que Rabelais chamou de gramática jocosa, na qual a linguagem artística é liberada das normas sufocantes da correção e do decoro. (...) o carnaval exhibe o mutável, o ‘corpo grotesco’ transgressivo, rejeitando o que poderia ser chamado de ‘fascismo da beleza’ (SHOHAT e STAM *apud* LISITA, 2014, p. 23 - 24)

A ideia relativa ao propósito da vida humana, teorizada por Freud (2011), tem na busca da felicidade, através do prazer, o cerne da questão. O carnaval reúne bem a manifestação desses prazeres alheio às regras sociais modernas calcadas no tripé “beleza, limpeza e ordem”, já exposto anteriormente.

Segundo o teórico, a civilização tenta regular os anseios individuais frente ao coletivo. Neste sentido ele coloca que:

A vida humana em comum se torna possível apenas quando há uma maioria que é mais forte que qualquer indivíduo e se conserva diante de qualquer indivíduo. Então o poder dessa comunidade se estabelece como ‘Direito’, em oposição ao poder do indivíduo, condenado como ‘força bruta’. Tal substituição do poder do indivíduo pelo da comunidade é o passo cultural decisivo. Sua essência está em que os membros da comunidade se limitam quanto às possibilidades de gratificação, ao passo que o indivíduo não conhecia tal limite. Portanto, a exigência cultural seguinte é a da justiça, isto é, a garantia de que a ordem legal que uma vez se colocou não será violada em prol de um indivíduo. (FREUD, 2011, p. 40)

Essa noção freudiana vai de encontro às explicações de Bauman (1998) acerca da liberdade na sociedade moderna sob a ótica da teoria comunitária. Nesse sentido, o autor coloca que na atualidade os indivíduos já nascem inclinados às escolhas relativas ao seu meio social, porém isso não acontece espontaneamente, e depende das escolhas e desejos subjetivos desse indivíduo. Assim, Bauman sinaliza que “todos esses grupos ‘mantêm’ os membros somente na medida em que os membros lhe são fiéis”. (BAUMAN, 1998, p. 234).

Assim, os ditos “estranhos” sociais advêm de sujeitos que não se adaptam às exigências desses grupos majoritários e, de forma geral, institucionalizadores de normas éticas e padrões morais determinados. Ao que Kellner (2001), se referindo à Gramsci, expõe:

Para Gramsci, as sociedades mantêm a estabilidade por meio de uma combinação de força e hegemonia, em que algumas instituições e grupos exercem violentamente o poder para conservar intactas as fronteiras sociais

(ou seja, polícia, forças militares, grupos de vigilância, etc.) enquanto outras instituições (como religião, escola ou mídia) servem para induzir anuência a ordem dominante, estabelecendo a hegemonia, ou o domínio ideológico, de determinado tipo de ordem social. (KELLNER, 2001, p. 48)

Kellner quer mostrar que os estudos culturais contribuem na compreensão de aspectos hegemônicos de dominação, bem como manifestações contra-hegemônicas presentes em diversas expressões culturais. Desse modo, ele chama a atenção para a noção de “antagonismo”:

é preciso fazer uma distinção entre o conceito pós-moderno de ‘diferença’ e a noção de Birmingham sobre ‘antagonismo’, uma vez que o primeiro conceito muitas vezes se refere a uma concepção liberal de reconhecimento e tolerância das diferenças, enquanto a noção de antagonismo se refere a forças estruturais de dominação, em que as relações assimétricas de poder existem em locais de conflito. (KELLNER, 2001, p. 48)

Aqui o autor distingue os termos de forma importante, uma vez que se tratando de relações antagônicas, se presume uma diferença desigual de poder, o que gera, muitas vezes, opressão seja ela moral, física, emocional ou psicológica em alguma das partes. Nessas relações, a parte oprimida luta para superar essa opressão. Os estudos culturais aqui se mostram necessários para a compreensão dessa relação de subordinação/insubordinação estabelecida entre grupos dominantes majoritários e minorias marginalizadas tidas como estranhos aos olhos da ordem canônica e que propõem, por meio das artes, mudanças e ideias alternativas.

Neste sentido, Fiore e Contani (2011) tecem relações entre as concepções *bakhtinianas*, o rock’n’roll e a sociedade ao afirmarem:

A irreverência inata do Hard Rock e do Heavy Metal sendo rica de elementos grotescos, continuamente, fomenta transformações, mudanças e metamorfoses importantes. Compreender a carnavalização bakhtiniana é compreender esse processo, daí sua importância metodológica neste estudo. As formas atribuídas às imagens dos corpos irregulares, ou deformados, ou alternados devido a razões naturais ou provocadas pela ação dos homens (ou deuses) são essencialmente paródicas, alegóricas e carnavalescas, encontrando-se inseridas no material visual de incontáveis grupos do rock pesado. (FIORE; CONTANI, 2011, p. 9 – 10).

Tais alegorias muitas vezes surgem como forma de driblar algum tipo de censura e/ou como meio de despertar reflexões sobre algum tema geralmente incômodo às normas morais vigentes. Neste sentido, a repugnância ambiental na qual o personagem

principal de *Viver até Morrer* se estabelece, busca, alegoricamente, uma reflexão acerca do próprio ser-humano enquanto pertencente e maior causador destes “desconfortos” no mundo. Uma concepção visual caracterizada por cores frias (no quarto do personagem) traz referência à frieza emocional, à desesperança e à desilusão do personagem frente a vida, o que só é modificado sob a forma de alucinação por ele sofrida, visualizando, posteriormente, o inferno junto a seus perigos e prazeres e, em certos momentos, se animando com isso.



Imagem 30: Quarto do personagem em “Amanhecendo no Inferno”: Cores frias aliadas à elementos caóticos traduzindo frieza e desesperança.

Neste sentido, essas alegorias no cinema, segundo Ismail Xavier (1983), estabelecem uma forma de reconhecimento do espectador que olha pra dentro de si a partir de seu envolvimento com a história e reflete acerca de sua vida aos olhos do personagem:

A curiosidade e a necessidade de olhar misturam-se com a fascinação pela semelhança e pelo reconhecimento. A imagem reconhecida é concebida como corpo refletido do ser, mas esse falso reconhecimento da imagem como superior projeta este corpo para fora de si mesmo como um ego ideal. (XAVIER, 1983, 442-443)

Referente aos Estudos Culturais, Kellner pontua que “esses estudos situam a cultura num contexto sócio histórico no qual esta promove dominação ou resistência, e critica as formas de cultura que fomentam a subordinação.” (KELLNER, 2001, p. 49). Nesse sentido, o autor destaca que “os estudos culturais podem ser distinguidos dos discursos e das teorias idealistas, textualistas e extremistas que só reconhecem as formas linguísticas como constituintes da cultura e da subjetividade.” (KELLNER, 2001, p. 49). Ou seja, os estudos culturais podem ser descritos como “materialistas”, uma vez que se estabelecem sob um olhar crítico factual, que propõe analisar as origens e os

impactos culturais relativos à manifestações sócio-culturais e artísticas outrora marginalizadas como o cinema de animação, o rock'n'roll e o grotesco a partir da ótica de resistência à dominação estética direcionada ao que Freud chamou de pilares da civilização (beleza, limpeza e ordem).

Os estudos culturais, portanto, assim como a teoria crítica da Escola de Frankfurt, desenvolvem modelos teóricos do relacionamento entre a economia, o Estado, a sociedade, a cultura e a vida diária, dependendo, pois, das problemáticas da teoria social contemporânea. No entanto, também utilizam muito as teorias da cultura. O ponto crucial é que subvertem a distinção entre cultura superior e inferior – como a teoria pós-moderna e diferentemente da Escola de Frankfurt – e, assim, valorizam formas culturais como cinema, televisão e música popular, deixadas de lado pelas abordagens anteriores, que tendiam a utilizar a teoria literária para analisar as formas culturais ou para focalizar sobretudo, ou mesmo apenas, as produções da cultura superior. (KELLNER, 2011, p. 49)

Sendo assim, a partir do momento que artistas que outrora não eram considerados adequados e apropriados para se manifestarem como tal - por fugirem dos ideais estéticos freudianos citados e por serem considerados, assim, ‘estranhos’ aos olhos da ordem cultural dominante -, agora buscam no questionamento a esses padrões institucionalizados o meio de expressão, e, muitas vezes, saem da margem para o centro, cooptados pelo sistema, tornando-se também padrões. Tais padrões compelem os indivíduos de uma determinada sociedade a se comportarem de maneira uniforme. Assim, um estranho que questiona esses padrões propondo reflexões ou expondo fragilidades em relação ao sistema, se constitui em uma ameaça ao mundo “perfeito” que a normatização pretende estabelecer.

O rock'n'roll, o grotesco, a animação e as próprias vanguardas modernistas, em determinados momentos, tiveram que estar inseridas no sistema para poder questioná-lo, algumas vezes com eficiência, outras não, porém sempre em diálogo e trazendo à tona reflexões acerca do tema. Como o louco que nos mostra a sanidade da sociedade ou a falta dela, esses questionamentos vindos de dentro, já dominados e cooptados, reafirmam a ideia de que para existir, por exemplo, o “excêntrico” é necessária, a priori, a existência (ou a concepção) de um “centro” normatizado, e que só é possível questionar algo a partir das ferramentas, elementos e recursos associados a tal.

Na obra *Anormais* de 2001, Michel Foucault estabelece impressões em relação ao que seria a ideia de “monstro” na sociedade, enquanto violador da lei e como figura de conflito em sistemas já arraigados como família, escola e igreja. Em outras palavras,

o monstro se constitui em uma ameaça ao chamado bem-estar social, uma forma extrema de oposição à norma, porém está presente no meio social e transita por ele, muitas vezes, expondo suas brechas e hipocrisias:

De fato, o monstro contradiz a lei. Ele é a infração, e a infração levada a seu ponto máximo. E, no entanto, mesmo sendo a infração (infração de certo modo no estado bruto), ele não deflagra, da parte da lei, uma resposta que seria uma resposta legal. Podemos dizer que o que faz a força e a capacidade de inquietação do monstro é que, ao mesmo tempo que viola a lei, ele a deixa sem voz. Ele arma uma arapuca para a lei que está infringindo. (FOUCAULT, 2001, p. 70).

O monstro, enfim, se mostra da mesma forma que o bufão se mostrava ao rei, sob um olhar crítico da sociedade, embora muitas vezes taxado como “alheio” ou desprovido de razão, explicitava caminhos e possibilidades outrora não consideradas.

A arte e a cultura visual constituem então elementos fundamentais no que tange aos estudos aqui propostos, uma vez que se configuram como manifestações expressivas estéticas, porém, sobretudo sociais que elevam o discurso ao nível dos símbolos presentes em obras como *...Like Clockwork* e *Viver até Morrer*, bem como seu significado em relação ao mundo atual, neste caso, o mundo ocidental.

‘a arte não é naturalmente a única portadora da função estética: qualquer fenômeno, qualquer fato, qualquer produto da atividade do homem pode tornar-se signo estético’. O elemento estético funciona, assim, como signo de comunicação, abrindo-se para uma semântica do imaginário coletivo e fazendo-se presente na ordem das aparências fortes ou das formas sensíveis que investem as relações intersubjetivas no espaço social. Para além da obra, o campo social é afetado pelas aparências sensíveis, não necessariamente instaladas na ordem do real, mas também do possível e do imaginário. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 38)

Desta forma, segundo Sodr  e Paiva (2002), os principais teóricos do Grotesco – Mikhail Bakhtin (1987) e Wolfgang Kayser (2009) – se complementam ao tratar as manifestações expressivas aqui abordadas e buscam definir alguns elementos característicos a essas formas.

A teoria do grotesco de Bakhtin é tida, com boas razões, como complementar à de Kayser. Ambos partem, de fato, do pressuposto de que é preciso realçar a especificidade e a importância dessa categoria estética e que, em vista da insuficiência das concepções anteriores, será preciso formular uma nova teoria. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 56)

Neste sentido, os teóricos europeus propõem uma reinterpretação dos paradigmas relativos ao neoclássico que compôs, em grande parte, as reflexões sobre estética no mundo ocidental, e que, conseqüentemente, talvez tenha tornado difícil uma apreensão mais aprofundada sobre o grotesco, para, a partir de então, vislumbrarmos novos caminhos. Porém, nem só de concordâncias se deu o diálogo entre os dois teóricos:

Bakhtin não tem uma perspectiva ‘negativa’ quanto ao grotesco, nem o limita, como faz Kayser, aos produtos da cultura oficial. (...) A revelação original do teórico alemão (Kayser) dá-se no Museu do Prado, e toda a sua reflexão subsequente permanece presa aos cânones das obras-de-arte que compõem o patrimônio do Ocidente culto. Bakhtin, por outro lado, entende que a dificuldade em bem avaliar o grotesco consistia em não se levar em consideração a criatividade da cultura popular, desde as festas até as formas conviviais das camadas sociais rústico-plebeias. O carnaval (uma espécie de ‘segundo mundo’, com regras opositoras à seriedade da cultura oficial) e o rebaixamento (‘aproximar as coisas da terra’, explica ele) são as duas constantes de seu ‘realismo grotesco’. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 57)

Para Bakhtin, na leitura de Sodré e Paiva (2002), o grotesco se desprendia da noção restrita de obra-de-arte e partia para uma análise sobre o que ele chama de “corpo grotesco”, ou seja, “uma corporalidade inacabada, aberta às ampliações e transformações. (...) É o corpo da gestação, mas igualmente dos desdobramentos, dos orifícios, dos excrementos e da vitalidade. Opõe-se, portanto, ao fechado monumentalismo do corpo clássico.” (*ibid*, p. 57). Bakhtin via no carnaval novas configurações estéticas que transgrediam as convenções de então em relação às fronteiras das obras e espetáculos, vislumbrando o alcance do grotesco ao nível da sociedade em si: o corpo grotesco para ele era também uma espécie de corpo social.

Ele (Bakhtin) se aproxima, portanto, (...) da epistemologia da sensibilidade de Baumgarten, em que modos de expressão e formas sensíveis são analisadas como afetações estéticas da vida social. Na verdade, para ele, só a ligação com a cultura popular é que dá margem ao correto entendimento do fenômeno, uma vez que concebe o corpo grotesco como um corpo social, cujo princípio está contido ‘não no indivíduo biológico, não no ego burguês, mas no povo, um povo que está continuamente crescendo e se renovando.’ (...) A confusão, a desordem, a alegria desabrida, a exuberância de formas aparentadas a conteúdos culturais reprimidos pela ordem burguesa são traços carnavalizantes. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 58)

Seguindo em frente, podemos observar que as moldagens do grotesco estão, para Bakhtin, profundamente relacionadas à carnavalização no âmbito da subversão das

hierarquias e convenções sociais instituídas, bem como as representações corporais e suas relações com o mundo. Porém, deve-se lembrar que até mesmo o carnaval, ora representante autêntico e oriundo das camadas populares, foi também cooptado pelo sistema, se configurando como um forte produto da indústria cultural e permeado de institucionalizações estéticas e conceituais, sendo, todavia, ainda uma plataforma de expressão artística, embora muitas vezes remodelada para servir ao sistema.

Contextualizando, porém, a análise *bakhtiniana* à Idade Média – campo de pesquisa do autor em relação à obra de Rabelais – podemos entender o grotesco, por meio de seu corpo, como disposto à elementos metamórficos, que rompiam com a concepção estética clássica de um corpo definitivo e acabado em torno das ideias de simetria e beleza. No grotesco o corpo se funde aos elementos da natureza, se tornando algo que, representativamente, o torna parte integrante em sua essência à Terra e ao Cosmo, porém o deforma em relação à sua concepção artística clássica.

Assim, Sodré e Paiva (2002) sinalizam uma preocupação maior por parte do russo (Bakhtin) em buscar uma valorização da cultura popular no que diz respeito ao questionamento das imposições oriundas da cultura dita “oficial” pelo viés do grotesco, enquanto Kayser se mostra mais conservador no que tange ao recorte de sua análise, remetendo a obras canonizadas. Porém, os autores deixam claro que “ambas, entretanto, participam no fundo de um empenho que se refere propriamente aos problemas de categorização em estética” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 59), onde o que mais importa é o grotesco enquanto fenômeno, em detrimento do que poderia extrapolar as teorias relativas à arte e alcançar novos cenários.

É colocado ainda, em perspectiva, que agora então seria útil pensar este fenômeno enquanto representação de reflexões acerca do mundo, “no sentido de encarar o grotesco como um outro estado da consciência, uma outra experiência de lucidez, que penetra a realidade das coisas, exibindo sua convulsão, tirando-lhes os véus do encobrimento.” (*ibid*, p. 60). No rock’n’roll, por exemplo, ele se dá na forma de quebra de tabus, uma vez que este estilo musical lida constantemente com temas relacionados à sexualidade, sensualidade, ocultismo, liberdade, diversão, felicidade e alternativas estéticas no âmbito de sua criação poética. A quebra abrupta de valores simbólicos e morais arraigados na sociedade promove uma desqualificação em relação às hierarquias. “A racionalidade e a coerência das instituições são solapadas pelo caos e pela dissociação – funções complementares da ‘pulsão de morte’ (ver FREUD, 2011) – características do grotesco” (*ibid*, p. 60).

Assim, o grotesco recorre ao antropomorfismo como forma de representar esteticamente o ser-humano fora das contenções estipuladas pela civilização através da repressão instintual que, segundo Freud, se dá por meio da ética e da moral civilizatória. De forma a sintetizar essa categorização do grotesco, Sodré e Paiva propõem ainda a adição do “riso nervoso” à equação, configurando assim o grotesco em sua totalidade:

A equação mais simples desta categoria estética será: Grotesco = Homem # Animal + Riso. Daí partem as modalidades atinentes à escatologia, à teratologia, aos excessos corporais, às atitudes ridículas e, por derivação, a toda manifestação da paródia em que se produza uma tensão risível, por efeito de um rebaixamento de valores (o *bathos* retórico), quanto à identidade de uma forma. O riso encontra-se, portanto, no cerne desse conceito. (...) ‘O grotesco oblitera bruscamente o intelecto.’ Mas, nesse caso, não é um riso qualquer. É uma espécie de algum modo associada ao Mal, ou pelo menos ao que não se afigura como política e moralmente correto, capaz de redundar em crueldade – característica ao mesmo tempo humana e animal. Derrida é taxativo a respeito: ‘A crueldade não é exclusiva do homem, como se costuma afirmar. Um animal pode ser cruel. Onde há vida, há crueldade. A crueldade é constitutiva da vida, do amor.’ O grotesco implica um compromisso do riso e de suas eventuais categorizações estéticas com tudo aquilo que normalmente se classifica como cruel, vulgar ou grosseiro: ‘Ele (o riso) não conhece nenhum limite, sua obscenidade expansiva transforma em sujeira tudo o que poderia parecer inocente. Ele não dá nenhuma chance à ilusão, já que destrói a nobreza das intenções. Mas, apesar de sua malandragem, tem também suas virtudes quando demole as bases do pudor por demais afetado e abala a segurança dos protocolos. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 62)

Kayser estipula que existem duas configurações expressivas do grotesco: o “grotesco fantástico” e o “grotesco satírico”, ao que Sodré e Paiva (2002) destacam mais algumas denominações. Em relação à classificação, dividem o grotesco em *Gêneros* e *Espécies* em que os primeiros mostram-se como representados, isto é, utilizando o suporte escrito – literatura e imprensa ou o suporte imagístico - pintura, fotografia, cinema, televisão, entre outros, ou atuado por meio de situações de comunicação direta, vividas ou encenadas nos palcos.

Relativo às espécies, surge, dentre outras, as classificações “chocante” e “crítico”. O “grotesco chocante” tem o objetivo de provocar no espectador ou contemplador um choque perceptivo, típico de representações relacionadas à quantidade de informações visuais e sonoras presentes no mundo contemporâneo. Podemos perceber claramente a influência desse gênero estético em artistas do rock’n’roll e, até mesmo, afirmar que o grotesco e o rock desenvolveram uma relação intrínseca a partir da espetacularização ocorrida nos anos 70 dentro desse estilo musical.

Em relação à definição de “grotesco crítico”, os autores consideram que:

Em sua modalidade crítica, o grotesco não se define como simples objeto de contemplação estética, mas como experiência criativa comprometida com um tipo especial de reflexão sobre a vida. Em cada imagem ou em cada texto, há uma ponte direta entre a expressão criadora e a existência cotidiana. A reflexão acontece no desvelamento das estruturas por um olhar plástico que penetra até as dimensões escondidas, secretas, das coisas, inquietando e fazendo pensar. Lúcida, cruel e risível – aqui estão os elementos da chave para o entendimento da crítica exercida pelo grotesco. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 72)

Neste trabalho enquadraremos a representação visual da banda Cicuta, no que tange às classificações dadas pelos teóricos citados, aos conceitos de “grotesco fantástico – chocante – crítico”, por terem em sua semântica a fantasia propiciada pelos estilos e linguagens utilizadas na composição (música, ilustrações e cinema de animação), bem como os traços, cores e formas, além de, concomitantemente, ser uma representação das angústias e hiperestímulos sensoriais provenientes da vida atual, de forma a dar margem ao que Sodré e Paiva chamaram de “um discernimento formativo do objeto visado” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 69), já presente em obras diversas do universo do rock’n’roll e, em especial, *...Like Clockwork* da banda QOTSA e em todo seu trabalho de representação do imaginário.

2.1 A representação grotesca do imaginário em *...Like Clockwork*⁴²

As animações que a banda Queens of the Stone Age lançou em *...Like Clockwork* se relacionam com o grotesco por adentrarem o universo do sombrio através de personagens lúgubres, mascarados e figuras caricatas em um cenário cyberpunk, urbano e caótico. A animação utiliza símbolos como o corvo e a caveira (associados à morte), o deserto (que remete à solidão) e o sol (símbolo do ciclo vital e da iluminação), além de brincar com o título do álbum em um movimento circular narrativo, uma vez que ao fim da história contada, a cena inicial é reexibida.

Basicamente, a narrativa se apresenta como visualidade de cinco músicas do álbum, sendo elas: *I appear missing*, *Kalopsia*, *Keep your eyes peeled* e *My God is the Sun*, dispostas em sequência, configurando, assim, uma nova narrativa expandida em relação aos vídeos expostos independentemente, assim como em *Viver até Morrer*, porém, em minha criação, essa expansão se dá também via linguagem de HQ.

⁴²Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=f49yRhJ0NjI> > Acesso em 18/12/2013.

Em *I appear missing*, um personagem, vestido com trajes sociais e com o rosto atado, acorda no deserto após ser bicado por um corvo e começa a flutuar (em ritmo lento). Em seu trajeto surgem diversos obstáculos como hienas, cactos, entre outros. Este personagem traduz bem a solidão e a desesperança do ser-humano nos dias atuais, principalmente quando associado à letra da música que exclama em tom melancólico: “Calling all comas / Prisoner on the loose / Description: A spitting image of me / Except for the heart-shaped hole where the hope runs out”⁴³ (Queens of the Stone Age, 2013).

A música traz uma melodia que remete em alguns momentos a sonoridades clássicas por meio nuances e variações rítmicas que evoluem paulatinamente de momentos lentos e cadenciados até o êxtase, com batidas fortes e marcadas. A música utiliza ainda algumas pontes de ligação que parecem executadas com a técnica intitulada *tapping*, que consiste em digitar, martelando com a mão direita (ou as duas mãos), as cordas na escala dos instrumentos. Tal técnica contribui para atribuir sensações de suspense e mistério à composição, a partir de um tempo mais marcado e definido para cada nota.

Simbolismos acerca da morte são constantemente trazidos à tona no vídeo por elementos como esqueletos, corvos, sangue, etc., além do cenário árido em que a história se passa. Ao chegar flutuando e guiado como uma marionete na cidade, ele cai por entre os prédios (como se fosse num precipício), se estatelando no chão e jorrando sangue por todos os lados. Neste momento, o refrão da letra traz referências à imagem da queda, porém de forma alegórica remetendo à paixão e à desilusão: “Shock me awake / Tear me apart / Pinned like a note in a hospital gown / Deeper I sleep / Further down / A rabbit hole never to be found / It's only falling in love / Because you hit the ground”⁴⁴ (Queens of the Stone Age, 2013)

Em um dos vídeos componentes da obra *Viver até Morrer*, para a música *Se sobrar eu vendo*, utilizo um recurso poético similar a este, quando o personagem principal despenca em um abismo cujo plano de fundo se altera e evolui de uma cidade para um inferno, sugerindo que o ambiente urbano, por suas delinquências e perturbações, é um local bem próximo às trevas.

⁴³ “Chamando todos os comas / Suspeito à solta / Descrição: Igualzinho a mim / Exceto pelo buraco em forma de coração onde a esperança se vai.” (Tradução livre).

⁴⁴ “Me dê um choque acordado / Me rasgue em pedaços / Fixado como uma nota dentro de uma roupa de hospital / Uma prisão de sono / Ainda mais pra baixo / A toca do coelho nunca será encontrada / Só é "cair" em amor / Por que você atinge o chão” (Tradução livre).

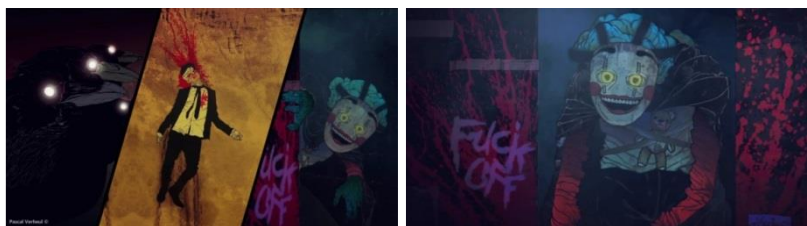


Imagem 31: Frames da animação ...Like Clockwork para as músicas I appear missing e Kalopsia

Após a queda do personagem em ...*Like Clockwork*, uma nova música começa: *Kalopsia*⁴⁵ – e surge então um ser monstruoso, bizarro, desproporcional, meio corcunda, com uma capa preta e um urso de pelúcia presos ao corpo enquanto a face permanece oculta por uma máscara sorridente. Ao caminhar pelas ruas da cidade, esse ser grotesco explode as pessoas ao tocá-las e fitá-las, além de causar a destruição por onde passa. Este personagem talvez represente uma ambivalência entre a inocência, simbolizada pelo urso de pelúcia e as inseguranças decorrentes do convívio em sociedade. A máscara utilizada pelo personagem desperta uma sensação de felicidade e boas intenções, permitindo que ele possa transitar pelas ruas sem ser identificado e garantindo o sigilo da sua identidade ao dar vazão a atitudes psicóticas.

O anseio por aceitação social e pertencimento a um determinado nicho, bem como a preocupação com a leitura que o olhar do outro produz sobre nós, são amenizados psicologicamente por meio de máscaras sociais. C. J. Jung (1967) categoriza essa maneira de adaptação como *persona*, remetendo-se à palavra de origem latina utilizada para designar um estilo de máscara utilizada por atores na antiguidade:

A *persona* é uma necessidade tanto para proteger nossa intimidade contra a intrusão do mundo exterior como para nos adaptarmos a ele. Esta máscara que todos possuímos não nos transforma em personagens individuais, mas sim coletivos. Através da *persona*, conseguimos corresponder às exigências e opiniões do meio e dos outros indivíduos que nos cercam. (JUNG, 1967, p. 561.).

Segundo Jung, a personalidade que o sujeito apresenta aos demais como sendo real pode ser, no entanto, uma versão muito contrária à verdadeira. Observamos muitas vezes a ocorrência desses casos quando analisamos a forma que algumas pessoas se

⁴⁵ O nome da música, "Kalopsia", segundo o site < www.blitz.sapo.pt > (Acesso em 06/03/2015), foi inspirado no vocalista dos Arctic Monkeys, Alex Turner, que apresentou e explicou o significado da expressão à Josh Homme (QOTSA): "é um estado em que as pessoas veem tudo mais bonito do que é realmente". Josh Homme e a banda Arctic Monkeys tem uma história de parcerias. Homme produziu o álbum intitulado *Humbug* do Arctic Monkeys e o vocalista Alex Turner participa em algumas canções do álbum ...*Like Clockwork*, inclusive na faixa em questão com vocalizações.

expõem nas redes sociais atualmente, com representações de estilos de vida que não condizem com a realidade vivenciada pelo sujeito. Jung utilizou a expressão, aliada à ideia arquetípica da “sombra”, sobretudo, para mostrar as formas como as pessoas se adaptam ao mundo com o intuito de “sobreviver” em sociedade. O ser-humano, segundo o autor, ainda na infância tenta se comportar de forma a receber aprovações por suas atitudes. Durante seu crescimento e sua formação, familiares, professores, amigos e todo o meio social vão transmitindo determinados valores ao indivíduo. Neste sentido, Connie Zweig e Jereniah Abrams na obra *Ao encontro da sombra: o potencial oculto do lado escuro da natureza humana*. (2005) afirmam:

Muitas forças estão em jogo na formação da nossa sombra e, em última análise, determinam o que pode e o que não pode ser expresso. Pais, irmãos, professores, clérigos e amigos criam um ambiente complexo no qual aprendemos aquilo que representa comportamento gentil, conveniente e moral, e aquilo que é mesquinho, vergonhoso e pecaminoso (ZWEIG & ABRAMS, 2005, p. 16).

Desta forma, paulatinamente é desenvolvida essa chamada “persona”, que estará presente nos diversos papéis sociais apresentados pela vida. A “sombra” age assim como uma espécie de sistema de defesa psíquico, definindo o que faz parte do interior e o que se estabelece a partir do referencial externo. Esses ideais comportamentais direcionam o modo de ser e agir dos indivíduos de acordo com as convenções culturais em que se localizam. O sistema social determina regras e valores de convivência social. Tendo em vista que as pessoas são diferentes – provém de diferentes culturas e formas de criação –, e consideram de formas diversas o que pertence ao próprio ego e o que se enquadra à sombra, alguns contextos, por exemplo, toleram e até agregam expressões da raiva, enquanto que outros a punem; em alguns locais são permitidas a exposição natural da sexualidade enquanto outros a julgam imprópria; determinados sistemas incentivam a ambição financeira, a expressão artística ou o desenvolvimento intelectual, enquanto em outros tais aspectos não integram o ideal da sociedade. Jung, porém, se atenta ao fato de que por meio dessas máscaras sociais podemos reprimir nossa própria subjetividade. Quando alguém se identifica somente com a persona e esquece-se do ego, tende a ficar frio e vazio.

O autor coloca ainda que a nossa existência é estabelecida por diversos confrontos inevitáveis, configurando assim a vida em um campo de batalhas tanto interno quanto externo ao ser-humano:

A triste verdade é que a vida humana consiste num complexo de opostos inseparáveis — dia e noite, nascimento e morte, felicidade e miséria, bem e mal. Nem sequer estamos certos de que um prevalecerá sobre o outro, de que o bem superará o mal ou a alegria derrotará a dor. A vida é um campo de batalha. Ela sempre foi e sempre será um campo de batalha. E, se assim não fosse, a existência chegaria ao fim. (JUNG, 2005, p. 186).

Tendo em vista tais explanações *junguianas* relativas aos arquétipos de “sombra” e “persona”, bem como a representação simbólica exercida pela banda QOTSA e pelo animador Liam Brazier no vídeo de *Kalopsia*, o diálogo se estabelece, definitivamente, diante de metáforas grotescas no que tange às formas de apresentação do personagem em complementação estética e narrativa à letra da canção que versa:

I never lie / To myself Tonight. / Rose-tinted eyes / Colour my sorrow / A shade of why. (...) Copy cats in cheap suits / All playing it safe / While cannibals with their noose / Consume a parade / Is it wonderful? / Far, far from shore / Land of nightmares / Gone forever more (...) / Now, why the long face? / You've got it all wrong / Forget the rat in the race / We'll choke chain them all / Fate favor the ones / Who help themselves / The rest feel the sting of the lash / As they row / The boats to Hell. (Queens of the Stone Age, 2013) ⁴⁶.

Assim, na narrativa visual o personagem liquida vários indivíduos até que, ao tirar a máscara, imerge em uma viagem psicodélica e se depara com alguém que o destrói, expondo uma ideia de que para viver o seu eu real, despido de máscaras sociais, somos reprimidos acerca de nossos desejos, o que, invariavelmente, contribui com nossa ruína em um mundo normatizado e padronizado. A utilização de máscaras, contudo, é uma característica comum a todos os personagens desta narrativa, configurando talvez uma ideia de que tal conceito é comum a todos nós.

O personagem “aniquilador” de egos surge concomitantemente à próxima música (*Keep your eyes peeled*) e se mostra, de forma grosseira e agressiva, armado com uma máscara repleta de pregos e caracterizado por um sangue que incessantemente

⁴⁶ “Eu nunca minto / Para mim mesmo / Hoje a noite. / Rose, olhos contaminados / Colorindo meu sofrimento / A sombra de um porque / (...) Replica de gatos em ternos baratos / Todos jogando pelo seguro / Enquanto canibais com seus laços / Consumem um desfile / É maravilhoso / Longe, longe da margem / Terra dos pesadelos / Foram para sempre (...) / Oh, por que o rosto longo / Você entendeu tudo errado / Esqueça o chumbo e os anéis / Nós vamos asfixiar, encadear todos eles / Esses beneficiam aqueles / Que se ajudam / O resto sente o tormento do chicote / Conforme eles remam / Os Barcos para o inferno ”. Tradução livre

escorre por seu nariz. Após eliminar o ser monstruoso de *Kalopsia*, ele invade um bar decadente e cheio de figuras grotescas antropomorfizadas, onde espanca todo mundo até a morte e é expulso pelo chefe de cozinha (figura que é uma espécie híbrida de ser humano e porco) caindo assim no meio da rua onde será atropelado pelo carro da quarta personagem. O cenário caótico apresentado neste episódio reflete perfeitamente a ideia até aqui elucidada acerca da estética grotesca. Seres mutantes, demoníacos e violentos aliados à sujeira e boêmia do local representam, a partir dessa estética, o lado moralmente disforme da sociedade, em contraste com ideais arraigados em nós como receptores acerca da felicidade *freudiana* outrora apresentada relacionada à beleza, ordem e limpeza.

A música é mais uma vez trocada dentro da narrativa (agora *If I had a tail*) e, assim, surge a quarta personagem encoberta por um capacete e que dirige seu carro repleto de coquetéis molotov. Ao passar próximo a um grupo de motoqueiros, ela arremessa alguns coquetéis e foge enquanto tudo explode. Porém, em meio ao fogo, um dos motoqueiros sobrevive e a persegue. Ao tirar o capacete, ela se revela uma mulher com corte de cabelo moicano e algumas tatuagens na cabeça. O motoqueiro fica emparelhado ao automóvel e a personagem feminina segura sua mão, coloca fogo no próprio carro e causa uma grande explosão.



Imagem 32: Frames da animação ...Like Clockwork para as músicas *Keep your eyes peeled* e *If I had a tail*.

A música é pela última vez modificada para dar início à sequência final da narrativa. *My God is the Sun* serve como trilha sonora para o surgimento no céu de uma grande caveira coberta por asas pretas, possivelmente aludindo a um corvo, enquanto os versos ressoam:

Far beyond the desert road / Where everything ends up / So good, the empty space / Mental erase, forgive, forgot / Heal them, bright fire from a gun / Kneeling, my god is the sun / Heal them, with fire from above / Kneeling, my

god is the sun / I don't know what time it was / I don't wear a watch / So good, to be an ant, who crawls, atop a spinning rock / Heal them, bright fire from a gun / Kneeling, my god is the sun / Heal them, with fire from above / Kneeling my god is the sun / See them kneeling? Godless heathens / Godless heathens always want from the sky. ⁴⁷ (Queens of the Stone Age, 2013)

Ao ouvir os cantos dos corvos, a caveira emite quatro raios, sendo um para cada personagem morto das sequências anteriores, que os faz renascer e subir, ascendendo em direção a essa caveira, para em seguida destruir o mundo por completo de forma apocalíptica. Após a explosão, a primeira cena (do personagem, em *plongée*, morto no deserto) vem a quadro novamente, fechando, como uma engrenagem, o ciclo que o próprio título do álbum e da animação já propõe: ...*Like Clockwork*.

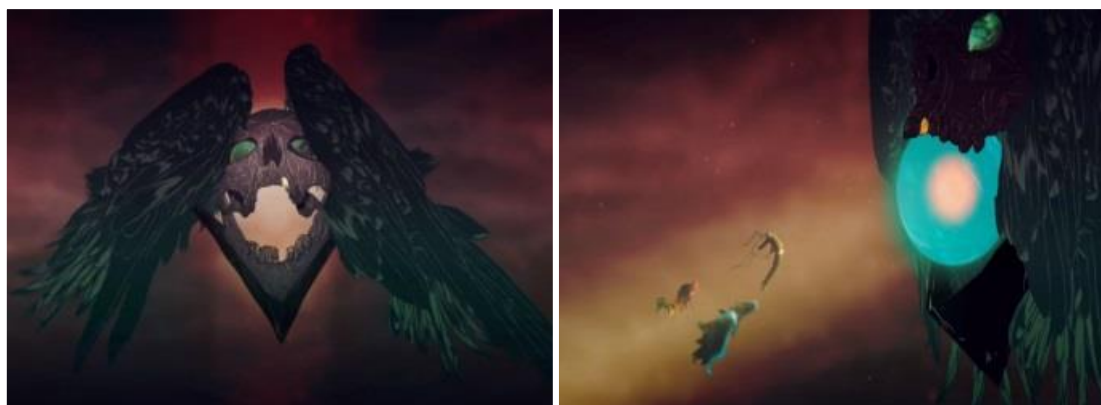


Imagem 33: Frames da animação ...*Like Clockwork* para a música *My God is the Sun*

A partir desse panorama, podemos tirar algumas conclusões interpretativas, como, por exemplo, a representação da morte, da pestilência, da guerra e da conquista, todos como parte da vida, repetindo sempre o processo de destruição e renascimento, relacionado conceitualmente ao que Mikhail Bakhtin em sua obra *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: O contexto de François Rabelais* (1987) define como o que seria a imagem grotesca:

A imagem grotesca caracteriza um fenômeno em estado de transformação, de metamorfose ainda incompleta, no estágio da morte e do nascimento, do crescimento e da evolução. A atitude em relação ao tempo, à evolução, é um traço constitutivo (determinante) indispensável da imagem grotesca. Seu

⁴⁷ “Muito além da estrada no deserto / Onde tudo se acaba / Tão bom, o espaço vazio / A mente apagada, perdoe, esqueça / Cure-os, fogo brilhante de uma arma / Ajoelhado, meu Deus é o sol / Cure-os, com fogo que vem de cima / Ajoelhado, meu Deus é o sol / Eu não sei que horas eram / Eu não uso relógio / É tão bom ser uma formiga que rasteja / No topo de uma rocha giratória / Cure-os, fogo brilhante de uma arma / Ajoelhado, meu Deus é o sol / Cure-os, com fogo que vem de cima / Ajoelhado, meu Deus é o sol / Vocês os vê se ajoelhando? Pagãos ateístas / Pagãos ateístas sempre querem algo do céu.” (Tradução livre).

segundo traço indispensável, que decorre do primeiro, é sua ambivalência: os dois pólos da mudança – o antigo e o novo, o que morre e o que nasce, o princípio e o fim da metamorfose – são expressados (ou esboçados) em uma ou outra forma. (...) No entanto, as imagens grotescas conservam uma natureza original, diferenciam-se claramente das imagens da vida cotidiana, preestabelecidas e perfeitas. São imagens ambivalentes e contraditórias que parecem disformes, monstruosas e horrendas, se consideradas do ponto de vista da estética ‘clássica’, isto é, da estética da *vida cotidiana preestabelecida e completa*. (...) São imagens que se opõem às imagens clássicas do corpo humano acabado, perfeito e em plena maturidade, depurado das escórias do nascimento e do desenvolvimento. (BAKHTIN, 1987, p. 21 – 22).

Prosseguindo a análise de *...Like Clockwork*, percebemos na obra alusões à violência como algo intrínseco à humanidade. Assim podemos citar Sigmund Freud que, em sua obra *O mal-estar na civilização* (2011), caracteriza o instinto de agressividade do homem: “o ser humano não é uma criatura branda, ávida de amor, que no máximo pode se defender, quando atacado, mas sim que ele deve incluir, entre seus dotes instintuais, também um forte quinhão de agressividade” (FREUD, 2011, p. 57). Toda essa violência, angústia, solidão, monstruosidade e fantasia estão intimamente relacionadas ao grotesco e são aqui utilizadas também como formas de exteriorização das angústias pessoais vividas pelo líder da banda Queens of the Stone Age – Josh Homme –, e assim refletidas em forma de uma obra conceitual que abrange, além do álbum musical, toda uma concepção imagética que inter-relaciona os objetos de forma a se tornarem parte de um todo por meio da narrativa e da estética.

Retomando Sodré e Paiva, o conceito de categoria estética se define como “um sistema coerente de exigências para que uma obra alcance um determinado gênero (patético/trágico/dramático/cômico/grotesco/satírico) no interior da dinâmica da produção artística.” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 34). Os autores analisam que há uma insistência em pensar a ruptura com a estética institucionalizada pelo viés do grotesco, quando afirmam que “importa mais a novidade representada pelo grotesco no campo da estética (...) do que propriamente aquilo capaz de extrapolar a teoria geral da literatura ou da arte.” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 60). É importante então atentar-se à forma como essa categoria estética se transforma com o passar dos anos, embutindo novas representações simbólicas e se resignificando em relação ao contexto sócio-cultural pertinente a cada manifestação da obra.

Assim conclui-se que as moldagens do grotesco parecem haver convergido as angústias e contradições do mundo contemporâneo, em que há uma imensa, diversa e constante quantidade de estímulos sensoriais e choques cotidianos. Neste sentido, Leo

Charney (citando Walter Benjamin) em seu texto *Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade* (2001, p. 317-334), afirma que a mudança estrutural da vida moderna se dá pela experiência em direção ao momentâneo e ao fragmentário, qualidades que, para ele, transformaram a natureza e a experiência do tempo, da arte e da história. Tudo isso converteu o grotesco em uma categoria estética exponencial no mundo atual, que traduz bem esse sentimento incessante de desejo e frustração do ser-humano que está inserido em uma subjetividade atabalhoada, distraída, acelerada, efêmera e fugaz.

Desta forma, esta obra intenta dar uma configuração sensível a este nosso universo de existência, no dinamismo cotidiano frenético e alucinatório, bem como suas transformações e seu modo específico e disforme de captar e traduzir sua experiência histórica e humana.

Além das animações, foram ainda produzidos alguns videoclipes para músicas do álbum. Destaco o videoclipe interativo da música *The Vampyre of Time and Memory*⁴⁸, cuja estética é completamente calcada nessa quebra insólita de cânones, bem como no contraste entre o repugnante e o fantástico característico de filmes que abordam o universo lendário dos vampiros.

O vídeo é recheado de animais empalhados e expostos nas paredes de uma sala onde a banda toca. Os integrantes aparecem trajados e maquiados a partir de uma composição que alude a filmes de terror e todo seu imaginário sombrio carregado de sensações como medo, mistério e estranhamento. Muitas vezes os personagens do clipe (e também os animais empalhados focalizados frontalmente) “olham” diretamente pra câmera, como se estivessem nos fitando, gerando uma ideia de desafio que convida o espectador a adentrar nesse universo terrível. Plantas carnívoras e efeitos vivuais que remetem à sangue e fumaça completam a formação do ambiente proposto.

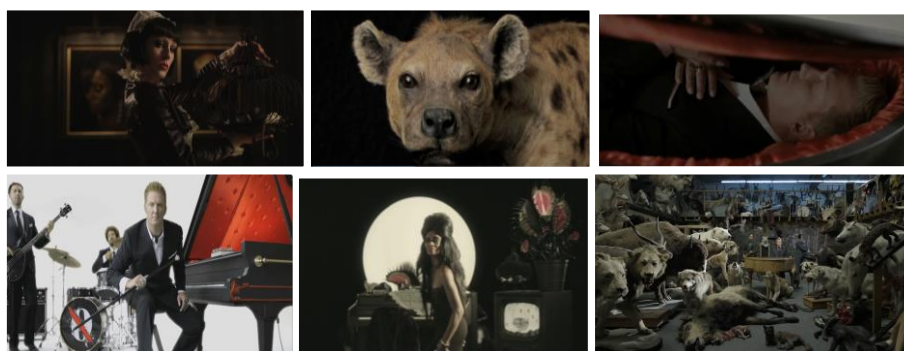


Imagem 34: Frames do videoclipe interativo “*The Vampyre of Time and Memory*”.

⁴⁸ Disponível em: < <http://www.vampyreoftimeandmemory.com/> >. Acesso em 06/05/2015.

O videoclipe, lançado inicialmente no site da banda, possibilitava ao espectador a interação com a obra através de escolhas e caminhos que o guiavam dentro da narrativa visual grotesca do vídeo. Algumas imagens traziam links que, ao serem clicados, desvendavam uma expansão narrativa do universo ali proposto trazendo novas possibilidades de imersão na história e no conceito apresentado em toda a obra ...*Like Clockwork*.

Assim, a partir deste momento, analisaremos a obra *Viver até Morrer*, bem como todo o seu processo de criação e escolhas poéticas que simboliza a proposta prática de aplicação conceitual das elucidações até aqui apreendidas em forma de uma obra que se forma transmidiaticamente e que utiliza elementos do grotesco em sua concepção como chave articuladora de uma estética geral, tendo o cinema de animação, o videoclipe, a HQ e o rock'n'roll como linguagem e a obra ...*Like Clockwork* como principal referência conceitual artística.

CAPÍTULO 3 – A POÉTICA GROTESCA TRANSMIDIÁTICA DA OBRA “VIVER ATÉ MORRER”

A motivação inicial deste trabalho se deu a partir de certo acaso em sua concepção. O formato transmidiático aqui realizado já havia sido pensado por mim em outro contexto, por volta do ano 2005, quando a extinta banda que eu fazia parte - a Hang the Superstars - terminava de gravar o seu primeiro álbum intitulado *First, lost and always*, com produção de Clayton Martin e Maurício Mota, guitarrista e vocalista da banda.



Imagem 35: Álbum “*First, lost and Always*” (2005) da banda Hang the Superstars.

Nessa época a banda Cicutu já existia, porém nos reuníamos com pouca frequência para compor e ensaiar. De forma geral, éramos mais um projeto que uma banda propriamente dita, sem muito apego a conceitos ou estética definida. Ao contrário, o Hang the Superstars tinha uma proposta mais estruturalmente determinada que consistia em mesclar elementos do *garage-rock* (The Cramps, The Mummies, Thee Butchers Orchestra, etc.), do *punk-rock* (Ramones, The Clash, Dead Kennedys, etc.) e do *new-wave* (The B-52's, Jesus and Mary Chain, The Fall, etc.), com o intuito de produzir um som dançante e sujo, com variações rítmicas calcada na velocidade mas, ainda assim, com um groove que envolvesse o público em um clima que remetesse à festas e diversão.

Minha trajetória com o Hang the Superstars se estendeu de 2003 a 2006 quando a banda se dissolveu, tendo como saldo criativo um compacto em vinil de 7 polegadas (*Pussy Control*); a participação em uma coletânea produzida pelo selo Válvula Discos (*Achados e Perdidos: Tributo valvulado aos anos 70*); a participação em uma coletânea produzida pelo selo Monstro Discos (*Goiânia Rock City*); além da presença em diversos

festivais de rock e programas de TV em todo o Brasil e a obra *First, lost and always*, já citada anteriormente.



Imagem 36: Compacto 7" intitulado "Pussy Control" (2004) da banda Hang the Superstars.

Logo após o lançamento de *First, lost and always* (2005), fui responsável pela concepção, roteiro e direção do videoclipe da música *Evil Machine*⁴⁹ (quarta faixa do álbum), extremamente próximo do vimos ser o Grotesco. Essa produção foi viabilizada em conjunto com o professor Carlos Cipriano, que, como membro do corpo docente da Faculdade Cambury na época, propôs que seus alunos de audiovisual produzissem videoclipes de bandas de rock da capital goiana.

A narrativa conta a história de uma mulher que sai de um bar à noite e sozinha e, ao passar por um local escuro e inóspito, é encurralada por um psicopata que a prende e tenta aproveitar sexualmente dela, utilizando de meios bizarros como seios falsos e uma televisão sintonizada no show do Hang the Superstars. Ao perceber que está sem cigarros, o maníaco sai e não volta mais, pois no caminho é abordado por um dos integrantes da banda que sai da televisão e mata tanto o maníaco quanto sua prisioneira de forma sangrenta com uma furadeira.

O roteiro desse vídeo foi elaborado a partir de um grito feminino que ouvi a noite nas redondezas da minha casa em Goiânia. Tal grito continha tanto medo e horror que muito me intrigou e logo toda a história fantasiosa me surgiu à mente. Esteticamente, buscamos uma aproximação com o cinema grotesco de José Mojica Marins e Ivan Cardoso, trazendo aspectos cômicos aliados a cenas repugnantes, bem como buscando o terror psicológico construído paulatinamente ao longo da narrativa por meio de planos-detalhes, expressões de sofrimento, medo e dor, pontos de vista da câmera (*plongée* quando mostrada a donzela amarrada e *contraplongée* quando

⁴⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SQNR81cMGg8>>. Acesso em: 20/01/2015.

enquadrado os vilões)⁵⁰ e não um terror baseado em sustos ao espectador como é bastante recorrente atualmente.



Imagem 37: Frames do videoclipe “Evil Machine” (2005) da banda Hang the Superstars.

Anteriormente, porém, já me aventurava em produções audiovisuais independentes que envolviam filmes *trash* como os curtas-metragens *Carne Moída*, *Cicuta: Por um mundo melhor*⁵¹ e *Fisiologia Avançada*⁵², realizados ainda em formato de VHS e permeados por elementos e temáticas grotescas, escatológicas e bizarras tais como seres humanos sendo moídos e devorados por um louco com uma infância repleta de traumas; um *bon vivant* sendo espancado no bar por dois reacionários fardados ao som de Ramones; e jovens bebendo cerveja enquanto se masturbam assistindo filmes pornográficos *vintage* em uma TV de 69 polegadas. Este último vídeo ainda inclui como trilha sonora a música *Pussy Control* do Hang the Superstars, em referência ao controle que a televisão exerce estimulando os aspectos mais primitivos do ser humano,

⁵⁰ A palavra *plongée* é proveniente do francês *mergulho* e, na linguagem cinematográfica e fotográfica, se refere ao ponto de vista superior, ou seja, a câmera posicionada acima do objeto retratado, com o intuito de gerar sensações de opressão ao receptor em relação ao objeto fotografado. O termo *contraplongée* se refere ao oposto: câmera posicionada abaixo do objeto tentando sensações de poder e controle da situação.

⁵¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MGIFqAYdJt0>>. Acesso em: 20/01/2015.

⁵² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CshNKU-Qe1s&feature=youtu.be>>. Acesso em: 20/01/2015.

como o sexo, as drogas e o rock'n'roll sob um clima infernal, bizarro e representado toscamente pela má iluminação e pela baixa qualidade da imagem.

Essas produções independentes foram fruto da parceria com o guitarrista também fundador da banda Cicuta, Leandro Torreal, que, posteriormente, avançou para a criação de uma produtora audiovisual intitulada Núcleo 12 Produções, cuja proposta era realizar vídeos com reflexões estéticas e narrativas distantes do padrão canonizado relativo ao bom gosto e à moral.

Todo esse caminho relacionado ao cinema *trash* foi reforçado com oficinas de direção, produção e atuação ministradas por nomes importantes do cinema inventivo brasileiro como José Mojica Marins (o Zé do Caixão), Liz Vamp e Ivan Cardoso⁵³. Estive envolvido ainda com produções diversas (vídeos institucionais, publicitários, etc.), mas que não serão abordados por não se relacionarem à pesquisa desenvolvida durante este mestrado.

Retomando o álbum do Hang the Superstars, após a produção do videoclipe da música *Evil Machine* tive a ideia de fazer um videoclipe para cada música do álbum, sendo que eles, quando dispostos na sequência do álbum, resultariam em um filme musical com narrativa linear, aos moldes do que o QOTSA realizou anos mais tarde com *...Like Clockwork* e com referência, naquele contexto, à obra *The Wall*.

Essa ideia ressoou em minha mente por muito tempo, até que a banda encerrou suas atividades e o objetivo não foi realizado, restando apenas o vídeo da música *Evil Machine* enquanto obra já em diálogo com o que mais tarde – a partir das pesquisas realizadas aqui no mestrado – compreendi ser uma estética própria denominada como “Grotesco”, e que sempre esteve presente em minha vida, desde a infância, manifestada tanto pela minha preferência pelos monstros e vilões nas HQs e desenhos animados de super-heróis, como a partir da contestação artística a valores e formas padronizadas de expressão.

Com o fim do Hang the Superstars, meu ímpeto se deslocou para o Cicuta que, deixava o estatuto de projeto para se assumir enquanto banda ativa. A formação incluía o baterista Miguelângelo Carvalho (ex-Hang the Superstars), no lugar de Raphael “Japa” Wong e definia um conceito sonoro que buscava mesclar o rock'n'roll clássico setentista (Black Sabbath, Motörhead), com o *garage-rock* (The Cramps), o *punk-rock*

⁵³ Oficinas ocorridas durante a *Mostra Trash* de 2008, importante festival de filmes de baixíssimo orçamento realizado ocasionalmente na capital goiana que busca incentivar novas e inventivas criações audiovisuais.

(Ramones, Misfits, Black Flag), o *grunge* (Nirvana, Alice in Chains, Mudhoney) e o *stoner-rock* (Kyuss, Queens of the Stone Age, Clutch).



Imagem 38: (da esq. p/ dir.) Logo da banda Cicuta feita pelo baterista Miguelângelo Carvalho; Fredé, Migué e Torreal (consecutivamente) após show no Centro Cultural Oscar Niemeyer; e os integrantes refletindo descontraidamente sobre a vida no Capim Pub / Goiânia – GO.

As letras, agora em português, remetem ao cotidiano, buscando expurgar ou refletir sobre incertezas e aflições que permeiam a vida humana contemporânea ocidental, como a busca desenfreada por: dinheiro, diversão, sexo e álcool. Tais temas se aliam a representações imaginárias que condensam um “gosto pelo mau gosto”, pelo disforme e pelo estranho, buscando no que foge às concepções ideais de felicidade, caminhos alternativos por meio de reflexões acerca de um mundo permeado por criaturas que não se enquadram nas noções institucionalizadas de moral. Buscamos expor de forma ideológica, estética e sonora a ruptura com padronizações alienantes de formatos e normas que muitas vezes não dialogam com a nossa subjetividade e que, de alguma forma, somos obrigados a “engolir”, “digerir” e “ressignificar” sob a forma de elementos estéticos que depois serão “regurgitados” sob o viés artístico em nossa obra.

No início de 2008 gravamos um mini-cd demo intitulado *Loucura, feiura, dentadura...*, produzido por Túlio Fernandes, que traz quatro músicas captadas ao vivo no estúdio República e que buscam em sua sonoridade uma atmosfera suja e pesada ao tratar temas como ressaca, loucura e paixões platônicas, aliadas a gritos de desespero, ruídos constantes e uma introdução profetizada por um ícone da representação audiovisual grotesca *underground*: José Mojica Marins (Coffin Joe). Essa interjeição do temido personagem Zé do Caixão foi gravada ao vivo – pelo aplicativo de gravação de som do celular – durante o lançamento do seu filme *A Encarnação do Demônio* (2008) em Goiânia-GO. Diz ele com seu característico tom macabro:

Se vocês não curtirem e não prestigiarem a banda Cicuta, aqui vai a minha praga: Que os vermes que habitam sua carcaça devorem todo o seu cérebro e você, simplesmente um esqueleto, ficará caminhando por toda a eternidade sentindo as dores das torturas do inferno! (Zé do Caixão *in* Cicuta. 2008).



Imagem 39: Mini-CD “Loucura, feiúra, dentadura...” (2008) da banda Cicuta.

Tal execração é reaproveitada em *Viver até Morrer* e reprogramada – à luz do pensamento de Bourriaud relativo à pós-produção no sentido de utilizar a arte como matéria-prima da arte – com o intuito de dialogar a proposta estética da obra atual com o trabalho anterior da banda, além de fortalecer, através de um mito do cinema de horror, as representações grotescas do imaginário aqui estudadas em sua aplicação. Sendo assim, tal maldição integra a versão virtual, veiculada no portal Youtube, da obra transmidiática *Viver até Morrer*, como um elemento introdutório ao universo grotesco proposto, constituindo-se assim como um aspecto poético importante ao conceito.

3.1 A concepção de *Viver até Morrer* e a busca pela representação do imaginário *cicutiano* por uma narrativa transmidiática

A ideia de criar uma narrativa única a partir da sequência de diversos vídeos individuais não é recente. Desde meados de 2000 que essa intenção existia, embora a prática tenha sido postergada em função da dissolução do Hang the Superstars. Somente com o meu ingresso no programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais na Universidade Federal de Goiás e coincidentemente no mesmo período, o lançamento da obra *...Like Clockwork* da banda Queens of the Stone Age, pude desenvolver através de referências poéticas um projeto prático descrito aqui neste terceiro capítulo da minha pesquisa acadêmica.

3.1.1 As músicas

Em julho de 2013, reunimos a banda Cicuta em estúdio para a gravação de quatro músicas autorais⁵⁴, são elas: *Tutelado*, *Se sobrar eu vendo*, *Duas sem tirar e Amanhecendo no Inferno*. Todas essas canções possuem uma característica comum em relação aos temas das letras, como as manifestações de angústias e formas de escapismo através do álcool, do tabaco, do sexo ou de aventuras noturnas que eventualmente desencadeiam um sofrimento maior – seja ele moral, físico ou financeiro.



Imagem 40: Gravação no Loop Estúdio (Goiânia-GO) das músicas de “Viver até Morrer”.

Toda essa inquietação e elucidação ambiental angustiante, em oposição à ideia plena de bem-estar, se encaixam naquilo que Kayser pontua em relação às definições de Victor Hugo acerca do tema *grotesco* e sua contraposição ao *sublime* :

⁵⁴ As músicas "Tutelado"; "Duas (sem tirar)"; "Se sobrar eu vendo" e "Amanhecendo no Inferno" foram gravadas durante o mês de julho de 2013 no Loop Estúdio, sob a captação e supervisão de Rogério Paffa e mixagem e pós-produção de Dinho e Benke (Boogarins).

É somente na qualidade de pólo oposto do sublime que o grotesco desvela toda sua profundidade. Pois, assim como o sublime – à diferença do belo – dirige o nosso olhar para um mundo mais elevado, sobre-humano, do mesmo modo abre-se no ridículo-disforme e no monstruoso-horrível do grotesco um mundo desumano do noturno e abismal. A linguagem de Hugo autoriza a conceder este sentido a seu conceito de grotesco, ainda que não o haja discutido. Nele, como em Friedrich Schlegel e Jean Paul, ‘infernai’ e ‘satânico’ podem associar-se ao grotesco como acepções secundárias. (KAYSER, 2009, p. 60).

Assim, alusões alegóricas ao inferno exposto como local recorrente na letra de *Amanhecendo no Inferno*⁵⁵ e representado visualmente em toda a obra *Viver até Morrer*, podem se encaixar enquanto conceito à ideia de grotesco, uma vez que desloca a imaginação para um mundo de representação fantasiosa que abriga em seu núcleo a nossa subjetividade e seu desconfortável e constante embate com a angústia. A tentativa de se esquivar desse sentimento pode se firmar eterna, por ser volátil, se mostrando assim, muitas vezes, como uma deformidade, ou desvio, do olhar acerca dos valores e objetivos de cada um, mas, ainda assim, consiste em uma busca permeada por intempéries e perturbações emocionais, pois retrata nossa própria realidade cotidiana, ou seja, o inferno é aqui mesmo.

De forma mais direta, um sentimento de solidão e procura incessante pela felicidade é apresentado na letra de *Tutelado*⁵⁶, onde o eu-lírico tenta se libertar de formas sociais de controle. Porém, sem saber direito como proceder, se entrega, enfim, a formas que podem resultar em um beco sem saída à suas angústias ou, como em *Amanhecendo no Inferno*, à expurgação de suas agonias pelo prazer carnal e pela contestação de modelos de bem-estar padronizados. A contestação aqui se dá no sentido libertário que atribui a cada um o direito e a responsabilidade por suas próprias escolhas. Essas abordagens podem, a princípio, figurar ingênuas ou pueris, porém, em sua concepção contextualizada a um mundo no qual sistemas de informação, leis e normas de conduta atuam incessantemente de forma a retrain os instintos e escolhas do ser-humano, tais reflexões vem a calhar. Não com o objetivo de determinar o que é certo ou errado, mas sim no sentido de elucubrar questões muitas vezes solidificadas institucionalmente como terríveis à sociedade de forma maniqueísta, da mesma forma que questões como o aborto ou o uso de drogas medicinal ou recreativo, que, em outro

⁵⁵ Amanhecendo no Inferno/ E todo dia me despeço daqui/ Bebum do mesmo veneno/ Vomito e chapo para me distrair./ Picanha na brasa (Amanhecendo no Inferno)/ Cerveja gelada (Amanhecendo no Inferno)/ Pudim de cachaça (Amanhecendo no Inferno)/ E um bom cigarro pra desentupir.

⁵⁶ Não tenho hora pra voltar/ Eu não sei bem aonde vou/ Vou ver o dia clarear/ Sinto prazer em me perder./ Não tenho hora pra voltar/Eu vou beber, eu vou fumar/ Mais uma noite sem dormir.

nível de discussão, são também tratados como alheios aos anseios da civilização e pouco debatidos em sua essência, talvez por afetar interesses do sistema. Neste sentido, o rock enquanto manifestação artística tem historicamente a característica de contestação – seja estética, ideológica ou comportamental – desses valores canônicos que estão em constante mudança, mas sempre presentes na sociedade.

As referências e afinidades relativas ao *Queens of the Stone Age*, pela banda *Cicuta*, não se restringem apenas à obra *...Like Clockwork* e suas características transmidiáticas e visuais, mas também aos temas inseridos no conceito geral do álbum. Em uma de suas entrevistas, quando indagado sobre a essência da banda e o processo de criação das músicas, o vocalista Josh Homme afirma que:

Estamos percebendo que não tínhamos nenhuma expectativa, então é bem legal. (...) Isso é apenas o que fazemos. (...) Eu acho que você simplesmente faz honestamente, saca? Nós não nos levamos muito a sério, mas levamos a música muito a sério. Ela tem que ser uma interpretação verdadeira de algo que você realmente sente e isso é sempre vital. (...) É como verificar seu próprio pulso. (...) Trata-se de obter o caráter de cada canção corretamente, porque são coisas reais que merecem ser representadas com precisão. Aí sim você está livre pra gostar delas ou não, a seu prazer. (HOMME, 2013)⁵⁷

Acompanhamos de perto a afirmação feita por Homme e, igualmente, nunca nos prendemos a paradigmas conceituais que obstruíssem ou limitassem nosso processo criativo. Com efeito, sempre buscamos a exposição de nossas subjetividades por meio das canções. Aos moldes surrealistas de expressão automática, criamos elementos diversos que representam nosso imaginário, encaixando, ocasionalmente, frases em versos musicais de forma fluida e natural. Posteriormente, adentramos à criação conceitual de uma obra mais complexa, escolhendo a partir do material que temos à nossa disposição uma configuração sistemática de elementos, como feito aqui em *Viver até Morrer*.

Voltando às músicas do álbum, *Duas (sem tirar)* retoma a temática acerca de ambientes boêmios. A letra⁵⁸ versa sobre um rapaz sentado em um balcão qualquer de bar a procura (ou ao encontro) de alguém que lhe irá proporcionar delírios. A complexidade poética dessa letra é não sabermos ao certo se o personagem está tendo alucinações platônicas, ou se realmente mantém uma relação com o seu objeto de

⁵⁷ Disponível em: <<http://www.qotsa.com.br/like-clockwork-este-e-o-melhor-disco-que-fizemos-ponto-josh-homme/>> Acesso em 06/05/2014.

⁵⁸ Estou no balcão do bar/ Olho discretamente/ Me faz arrepiar/ Me faz ranger os dentes/ Duas/ Ela é delícia demais!/ Demais!/ Perdendo massa cinzenta!/ Perdendo massa cinzenta!/ Duas (sem tirar)!

desejo. Tampouco se elucida se o seu objeto de desejo é um ser humano, uma droga ou uma bebida. Essa incerteza causada pela letra dialoga com a sonoridade da música que se desenvolve com mudanças repentinas de ritmos, originando sucessivas quebras de expectativas durante seu percurso. Tal dualidade de sensações e interpretações, bem como duas vozes diferentes se configurando como vocais principais da música, tem o intuito poético de causar dúvidas em relação à índole do personagem. “Estaria ele travando um embate esquizofrênico ou a situação narrada é real? Quais os limites entre a loucura e a lucidez? O que é de fato a realidade?” São algumas perguntas que pairam sobre *Duas (sem tirar)*.

A última música em análise foi também a derradeira a ser composta pela banda para esta obra, além de marcar a finalização da parceria com o baterista Miguelângelo Carvalho, que se desligou da banda em dezembro de 2013. *Se sobrar eu vendo* teve a sonoridade bastante influenciada por bandas de *stoner rock* como o QOTSA e o Kyuss, além de uma ligação direta também com o clima “arrastado” e sombrio do Black Sabbath. Sua levada só é alterada após o infarto que a letra induz, seguido de grito agonizante. Neste momento, após uma pausa (em referência poética à parada cardíaca), a música volta em ritmo acelerado simbolizando a adrenalina injetada no corpo do personagem em questão.

A letra, bem como o título, de *Se sobrar eu vendo*⁵⁹ foi inspirada, a priori, em um bar do Setor Leste Vila Nova, em Goiânia-GO, homônimo, pois, certa vez, lá havia uma placa de vende-se na porta, gerando uma dose de humor quando relacionada ao nome do bar. O título, pela ausência de uma vírgula entre as palavras “sobrar” e “eu”, traz uma dupla interpretação, mas também um trocadilho em relação ao seu sentido, podendo além de significar “vender”, também se referir ao verbo “ver”. Desta forma, a primeira estrofe da letra versa sobre bebidas e o prazer associado à sua degustação em um clima seco e quente como o de nossa cidade durante grande parte do ano. Na segunda estrofe, uma interpretação plausível para os versos pode se referir ao personagem chegando em sua casa depois de ter degustado todas as bebidas e, ao abrir a porta do apartamento, se depara com sua mulher morta, o que gera nele tamanho choque que atinge o coração, paralisando-o. Por fim, outra interpretação plausível elucidada na concepção da letra, seria mais erótica e relacionada ao sexo e suas vicissitudes, sendo o infarto, nesse caso, uma referência ao gozo, de modo figurativo. De toda forma, a

⁵⁹ 1ª estrofe: “Tá gelada/ Tá trincando/ Se sobrar eu vendo/ Tá epumando!”; 2ª estrofe: “Tá lá deitada/ E eu tô chegando/ Se abrir, eu entro/ Tô infartando!”

interpretação imaginativa e subjetiva de cada um é o próprio guia para articulação de sentido em torno da letra, uma vez que expomos enquanto artistas apenas aquilo que sentimos naquele momento, não configurando algo sólido, específico e fechado em sua manifestação.

O álbum virtual ainda contará com uma música bônus intitulada *Grana*⁶⁰, a qual abordaremos mais a frente suas intenções poéticas e relações com a obra *Viver até Morrer*.

3.1.2 As animações

Inicialmente, a ideia de criar animações para as músicas da banda Cicutia haviam sido propostas pelo artista de animação Diogo Sousa antes mesmo da concepção deste trabalho. O animador já havia manifestado a vontade de criar uma sequência narrativa que envolvesse o universo *cicutiano* em forma de videoclipes há mais de dois anos antes da concepção de *Viver até morrer*. Nesse momento, ficou acordado por mim e o outro fundador da banda (Torreal), assumir a responsabilidade pelos roteiros e pela decupagem das cenas, enquanto que o Diogo faria as animações a partir do nosso conceito, gerando assim uma identificação e proximidade maior com a proposta estética que havíamos definido.

A partir da minha definição temática no mestrado em Arte e Cultura Visual conseguimos, conjuntamente, pormenorizar a direção que seria dada ao projeto e assim, tomar algumas decisões práticas que envolviam a sua execução e planejamento. Deste modo, escrevi os roteiros para as quatro músicas que havíamos gravado utilizando o método surrealista de dar vazão aos pensamentos por mais estranhos que fossem, e enviei para os meus colegas de empreitada. Nesse momento já vínhamos discutindo frequentemente acerca das concepções grotescas na arte e suas relações com a proposta do Cicutia, além da ideia de criar algo que não se esgotasse apenas em um videoclipe, mas que possibilitasse a expansão do universo narrativo ficcional que estávamos concebendo.

Desta forma, Diogo reenviou outra proposta para o vídeo de *Amanhecendo no Inferno*, aproximando-se do meu planejamento inicial, mas com uma pegada mais

⁶⁰ O vídeo e a música *Grana* foram gravados no Estúdio (Móvel) Monstro, montado durante o 18º Goiânia Noise Festival, nos dias 9, 10 e 11 de novembro de 2012. Com realização: Monstro Discos; Direção de vídeo: Pedro Hernandez de Melo e Jéssica de Moraes (Cake Filmes); Direção de áudio: Ricardo Darin (Estúdio Volt); Patrocínio: Petrobras; e apoio: Harmonia Musical.

dinâmica, na qual o personagem entraria em uma viagem alucinada imaginando que estava no inferno e que lá talvez poderia se dar bem, o que não acontece. Concomitantemente a essa proposta, um distinto e mais interessante rumo foi estabelecido para o projeto.



Imagem 41: O artista Diogo Sousa finalizando a animação “Amanhecendo no Inferno”.

Por ser oriundo da área de humanas e possuir um direcionamento de análise e pesquisa mais voltado restritamente à teoria, não conseguia enxergar com clareza a forma como eu poderia falar sobre a minha própria criação artística me colocando como artista. Eu estava restrito à pura análise da obra ...*Like Clockwork* do QOTSA, sem estabelecer conexões acerca do meu trabalho, me portando talvez mais como um crítico musical e não efetivamente como um criador.

A partir de conversas com minha orientadora e com os professores presentes em meu exame de qualificação, as ideias, antes um pouco caóticas e desordenadas, foram se equilibrando e assim o meu foco recaiu para a poética a ser utilizada nesse trabalho enquanto artista. Destarte, a escolha de utilizar diversas plataformas visando a expansão do universo narrativo da obra veio a tona novamente e definimos que o álbum contaria com as quatro músicas, sendo que duas delas seriam também representadas via cinema de animação, formando, conseqüentemente, outras duas obras oriundas da original mas que, ao mesmo tempo, fazem parte dela em uma relação simbiótica com o conceito geral estabelecido e configurado na prática e teoria durante este estudo.

Além das animações, foi cogitada também a produção de um conto literário que permeasse conceitos de representação do nosso imaginário sob um viés grotesco. Todavia essa ideia foi sendo reformulada como uma visualidade para o encarte do álbum, buscando na linguagem narrativa das histórias em quadrinhos sua manifestação. Tal escolha estética se deu pela HQ ser uma forma de exposição que causa mais impacto visual, bem como por possibilitar uma dinâmica expressiva mais interessante para aquilo que eu imaginava, ficando a ideia do conto reservada para futuras articulações. Como eu já havia escrito quatro roteiros para as animações e, posteriormente, apenas dois seriam utilizados, busquei o argumento para a narrativa quadrinizada nesses rascunhos, adicionando novas ideias que conectassem tais representações ao conceito da obra como um todo a fim de proporcionar o diálogo dos elementos independentes com o universo ficcional geral.



Imagem 42: Etapas da produção das animações por Diogo Sousa utilizando o programa Toon Boom

Definiu-se que as músicas contempladas com vídeos seriam *Amanhecendo no Inferno* e *Se sobrar eu vendo*. Desta forma, Diogo Sousa a medida que foi produzindo as animações – utilizando o programa *Toon Boom* – e avançava pelas etapas (*storyboard*, esboços, movimentos, colorizações, criação de personagens, etc.), me

enviava – por meio de um programa de computador chamado Dropbox 3.0.3 – toda a criação para a aprovação e direcionamento. Todo esse processo se deu com bastante tranquilidade e harmonia, devido à sintonia conceitual estabelecida de modo recíproco.

Em relação a algumas escolhas relativas à obra, no vídeo de *Amanhecendo no Inferno*, o início se dá sem áudio e em *zoom in* no quarto do personagem que está dormindo com diversos objetos jogados ao chão. A falta de áudio nesse interim objetiva gerar suspense e estranhamento ao espectador que poderá pensar que o som, de alguma forma, não está sendo reproduzido por falhas técnicas. Em seguida há um corte para o despertador que anuncia o número 666 – tido simbolicamente como o número da besta – no mesmo momento em que a música *Amanhecendo no Inferno* começa a tocar, como um despertador acordando o personagem e, ao mesmo tempo, piscando uma luz vermelha no ritmo frenético e sensorialmente chocante da música, enunciando o cenário que o personagem encontrará dali pra frente.

Atordado pelo estardalhaço, o personagem se dirige à porta do quarto e ao abri-la se depara assustado com um cenário infernal (em diálogo com o último quadro da HQ), caindo em um abismo permeado de arames farpados que irão prendê-lo aos moldes de uma teia de aranha, enquanto um ser grotesco dentado em forma de centopeia irá se aproximar tentando comê-lo. Essa prisão do personagem em arames farpados – que a cada movimento lhe rasga a pele – e a chegada do estranho monstro sedento causam uma sensação de angústia no espectador, provocando reações de ansiedade em relação ao desfecho da cena. A idealização do monstro é calcado no imaginário de repulsa que o ser-humano nutre pelo desconhecido ou estranho (conforme abordado no capítulo 2) e causa ainda associações baseadas em imagens relacionadas a formas corpóreas de animais repugnantes e medonhos, como cobras e centopeias, atijando a idealização de um ser desconhecido mutante grotesco.

O fato do ponto de vista da câmera estar em *plongée* com o personagem oprimido e aprisionado em primeiro plano, enquanto o monstro surge das profundezas obscuras em perspectiva, traz intensidade ao efeito psicológico aqui causado ao espectador, gerando incertezas acerca do local de origem de onde o monstro saiu, além de promover um crescimento de sua massa corporal na medida em que ele se afasta do ponto de fuga do quadro e se aproxima do personagem em apuros e, conseqüentemente nesse caso, do espectador em sua incapacidade de nada poder fazer para ajuda-lo.

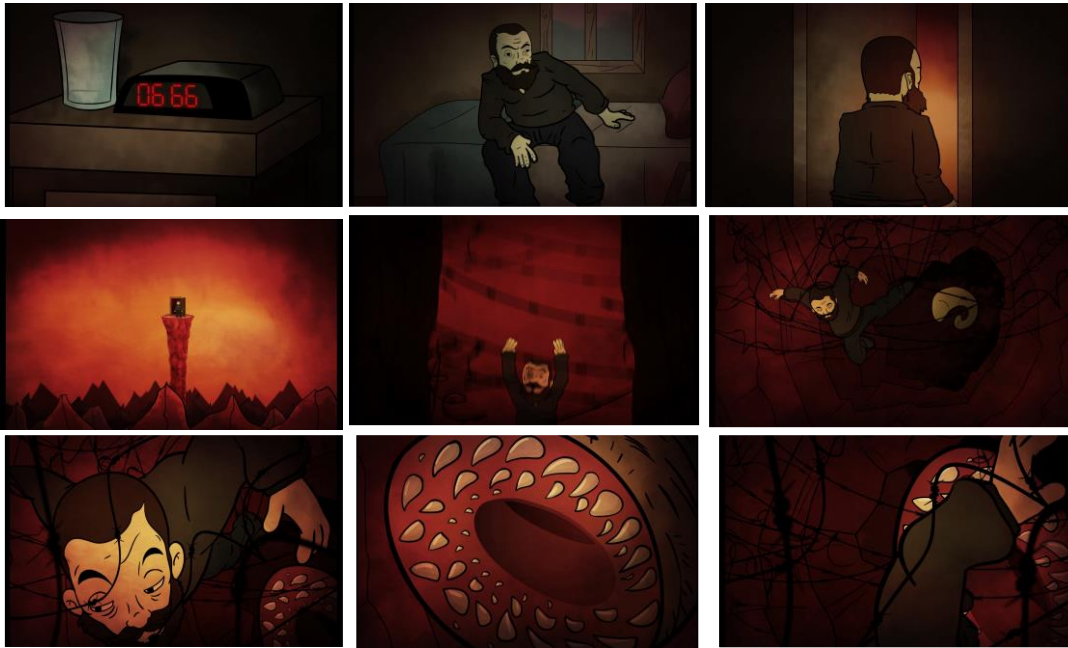


Imagem 43: Frames da animação “Amanhecendo no Inferno”.

Tais escolhas relativas à cena descrita acima se embasam naquilo que Jullier e Marie enfatizam como um dos parâmetros mais importantes da linguagem cinematográfica no nível do plano: o ponto de vista. Os autores afirmam que “o lugar onde se encontra a testemunha de uma cena com frequência condiciona a leitura que ela fará da cena. Encontrar-se em um local significa receber as informações sob certo ângulo e não sob outro.” (JULLIER; MARIE, 2009, p. 22-23). Desta forma, como a intenção aqui é provocar sensações de angústia no espectador, a opção do ponto de vista em *plongée* e o monstro surgindo em perspectiva se mostra interessante para dirigir a imersão neste objetivo exposto, além do constante jogo exercido pela montagem que mostra tanto a expressão de horror do personagem, como o monstro se aproximando.

A música desempenha um importante papel em toda a narrativa audiovisual proposta. Por ser o único elemento de fato sonoro da obra⁶¹, ela conduz o imaginário ao universo visual como uma espécie de delineadora do ambiente, situando o espectador no que o vídeo busca expor. Nesse sentido, Jullier e Marie apontam a importância deste elemento poético na construção da obra quando colocam:

A trilha-sonora é a tradicional mal-amada das ‘leituras de filmes’. O vocabulário, a cultura, as visões de mundo (expressão reveladora) dos humanos são mais adaptados ao universo visual do que ao seu

⁶¹ Temos também as onomatopeias presentes nas HQs, mas o som sugerido por elas, nesse caso, são configurados pela imaginação de cada um que entrar em contato com a obra, e não de forma direta.

correspondente sonoro. No cinema, um e outro universo se complementam, se refletem ou se combatem em uma interação perpétua. (...) Sem que se saiba de onde ela vem nem com que instrumentos é produzida, sem mesmo se estar familiarizado com sua linguagem, a música – é um de seus encantos mais evidentes – pode fazer efeito por si mesma, para nos encantar ou causar arrepios. (...) A familiaridade com uma linguagem musical permite o acesso a efeitos dos sentidos.” (JULLIER; MARIE, 2009, p. 39-41)

Assim, a estrutura musical do riff de *Amanhecendo no Inferno* centrado na repetição exaustiva e intensa de duas notas sem cessar - Mi e Ré nas estrofes e Sol e Lá no refrão -, remetem às escolhas de Alfred Hitchcock e Bernard Herrmann no filme *Psicose* (1960), no qual tal efeito pode ser observado na famosa cena do assassinato no chuveiro⁶² – traz ainda mais sensações de angústia e tensão ao evento, além de dialogar com a letra da música que, conforme já foi anteriormente abordado, traz em si elucubrações sobre o cenário atordoado e cheio de ciladas em que o personagem se encontra. Essa tensão é repetida em toda a narrativa, com o personagem se despertando sempre espantado com o que vê. A articulação da repetição motivacional que a narrativa traz, em diálogo com as reiterações sonoras da música em sua composição, é chamado de *ostinato* por Rosinha Spiewak Brener em sua obra *A construção do suspense: a música de Bernard Herrmann em filmes de Alfred Hitchcock* (2003):

Ostinato é uma expressão técnica e se caracteriza pela repetição constante de um motivo, que pode ser melódico, harmônico ou rítmico. (...) O *ostinato* é uma figura bem definida ritmicamente, repetitiva, persistente, em geral do mesmo registro na mesma intensidade. (...) ‘a natureza musical do *ostinato* não deriva de um desvio normal, criando expectativa para retornar ao normal, mas sim do simples efeito cumulativo da repetição, do sentido de sobrecarga.’ Herrmann constrói o *ostinato* com o motivo que com a repetição cria a tensão. (BRENER, 2003, p. 91).

⁶² Segundo Alfredo Werney em seu texto *Na trilha: A dramaturgia musical de Psicose* (Disponível em: <https://scoretracknews.wordpress.com/2013/09/28/na-trilha-a-dramaturgia-musical-de-psicose/> Acesso em 04/02/2015), “o som em ‘Psicose’ é construído a partir da densidade psicológica da obra. Torna-se praticamente impossível esquecermos alguns trechos de sua música penetrante. Basta citar o trecho dos violinos na reverenciada ‘cena do banheiro’. O fragmento musicalmente é simples: os violinos são friccionados fortemente na mesma nota com a célula rítmica repetitiva, enquanto os outros instrumentos (cellos e baixos) fazem o contraponto com notas mais graves, que vão ralentando. Mesmo o fragmento musical sendo simples, ele fica reverberando em nossa consciência. A intenção do diretor era nítida: ele queria que este assassinato ficasse marcado por todas as outras sequências do filme.”



Imagem 44: Frames da cena do assassinato no chuveiro, do filme “*Psicose*” de Alfred Hitchcock (1960): A música de Bernard Herrmann age como um importante elemento poético na construção do suspense.

Assim, toda essa repetição característica da música *Amanhecendo no Inferno* já traz, por si mesma, uma angústia e um clima de sufocamento ao espectador e, ao se aliarem às imagens entrecortadas e montadas a partir de técnicas como as tomadas feitas em plano e contraplano, as *reaction shots*, as composições de quadro estabelecidas a partir do ponto de vista do espectador (plongée, contra-plongée, câmera subjetiva) entre outras, contribuem ainda mais com a imersão no universo grotesco do vídeo.

Outra sintaxe, constantemente utilizada aqui na construção poética, é justamente a montagem a partir do hábito, já arraigado historicamente nos espectadores de cinema, de tender a estabelecer ligações e diálogos entre dois planos que se seguem. Uma das formas aqui bastante utilizada é o clássico recurso chamado *raccord*. Jullier e Marie chamam atenção para esse termo:

quanto melhor o início do plano B estiver ligado ao fim do plano A, mais o espectador tende a lê-los em continuidade. A fluidez passa em primeiro lugar pelo *raccord* de movimento, que consiste em determinar uma associação de rapidez de deslocamento entre A e B. Frequentemente, o *raccord* de movimento é combinado com um objeto de ligação – qualquer coisa ou qualquer pessoa continua a (ou termina de) executar em B um trajeto iniciado em A. (JULLIER; MARIE, 2009, p. 46).

Durante todo o vídeo animado aqui produzido esta técnica é bem recorrente, permeando toda a narrativa e a ligação dos planos visando a formação das sequências e, por fim, do filme em geral com um sentido a ser estabelecido na mente do espectador.

Neste sentido, os autores se atentam ainda à construção dessa lógica de imersão narrativa própria da linguagem cinematográfica:

Desde que os diretores do cinema mudo compreenderam que o espectador prefere estar *dentro* do que *diante* (ou seja, ‘participante da história’, em vez de relegado à sua condição de observador excluído do mundo ficcional), apareceu o *raccord* de olhar. Ele consiste (consiste) , sempre do ponto de vista do espectador, em pensar que o plano B mostra o que vê um personagem apresentado no plano A. (*ibid*, p. 47).

Assim, outra ferramenta narrativa triunfal para possibilitar a imersão do espectador na história e amplificar suas sensações em relação ao que a obra propõe é este *raccord* de olhar que é ainda mais acentuado quando se cria o chamado *shot/reaction shot*, na qual “o acontecimento mostrado em B aparece como consequência do que foi visto em A (...). O plano que mostra a consequência chama-se *reaction shot*.” (*ibid*, p. 48). Em *Amanhecendo no inferno* vemos essa técnica em ação em diversos momentos e, em vista disso, chamo a atenção aqui para as cenas quando o personagem acaba de tomar um copo com o veneno cicuta (em alusão ao nome da banda) e se desintegra em uma sensação de morte; ao acordar da alucinação ele se espanta e, na cena seguinte são mostrados alguns demônios prontos para persegui-lo, o empalando posteriormente em uma fogueira.



Imagem 45: Frames de “Amanhecendo no Inferno”: Reaction Shots.

Neste momento, a agonia é transportada ao espectador que, em sua imaginação, pode vislumbrar o processo de empalamento aludido. É deslocada para o espectador a tarefa de preencher mentalmente a lacuna terrífica que contém uma madeira cônica atravessando o corpo do personagem, do ânus à boca, repetindo a técnica medieval de execução. Esse método grotesco é ainda acentuado em sua repugnância pela música

que, neste momento, traz uma risada infernal e maligna para a cena. O personagem vive um verdadeiro martírio nesse inferno projetado pela história, que é transportado ao espectador por meio de sua imaginação a partir das associações feitas mentalmente com as imagens expostas.

As coisas só começam a “melhorar” no momento em que uma enorme besta surge e engole o personagem – em um ponto de vista subjetivo da “vilã” –, despertando-o daquilo que se mostra como um pesadelo grotesco terrível. Porém, ao despertar, ele se encontra agora em um beco sujo, com dejetos e crânios espalhados pelo chão, em uma referência à desgraça da vida real onde o grotesco continua presente em sua essência; onde as relações entre o ser-humano e o baixo, o terrível e a deformidade se dão naturalmente; onde o caos e a desordem imperam e, mesmo que muitas vezes ocultadas em favor de certa ordem, provocando reflexões acerca do gosto por meio da repulsa e/ou da identificação.

Efetivamente, durante todo o vídeo o personagem, em sua fuga constante dos obstáculos, fica inconsciente e desperta, em uma relação direta com o título da música: *Amanhecendo no Inferno* e com a indagação filosófica que percorre a arte e a ciência desde tempos remotos: quais os limites entre a fantasia e a realidade; a imaginação e a vida cotidiana. Em sua alucinação com o inferno, ele se desperta aterrorizado por cinco vezes, além da última, ao fim da música, em um local inóspito em meio a latas de lixo, trazendo a ideia de que o inferno é na verdade aqui mesmo! E, aos moldes fenomenológicos, tudo passível de imaginação é de certa forma uma reconfiguração daquilo que conhecemos. A desilusão é exposta pela expressão de tédio e derrota do personagem ao acender seu cigarro na última cena, refletindo talvez que, por mais aterrorizador que tenha sido sua alucinação infernal, ainda é mais excitante que sua vida monótona como legista de um necrotério e que, talvez, seja mais seguro viver em sua fantasia que no mundo dito real.

Em outro vídeo produzido, que traz como trilha a música *Se sobrar eu vendo*, é abordado o contexto anterior às situações narradas em *Amanhecendo no Inferno*. Neste vídeo aparece o mesmo personagem de *Amanhecendo no Inferno* em sua rotina laboral como legista de um necrotério, reiterando o diálogo com a morte e o medo de morrer inerente ao ser-humano.

Para Jullier e Marie (2009, p. 62), “mais do que o quebra-cabeça formar ou não uma imagem completa uma vez acabado, a arte da narrativa consiste em apresentar as peças em certa ordem e certo ritmo: é a distribuição do saber”. O espectador se torna

assim uma espécie de detetive observando e buscando juntar essas informações mentalmente a partir de conexões e buscas por saídas para determinadas situações. Em uma obra onde o universo narrativo ficcional é expandido para diversas plataformas de exposição, o espectador possui mais informações sobre esse universo narrativo, além de experimentar sensações diferentes a partir dos suportes disponibilizados para tal.

Neste sentido, *Viver até Morrer* traz, em todo seu universo narrativo ficcional, elos de ligação cujas associações em um nível imaginário pelo espectador são capazes de gerar identificações e conexões que possibilitem uma história ordenada mentalmente. Ora, mas o objetivo não seria exatamente a desordenação, a diluição e a quebra de paradigmas? Sim, e isso se dá nas lacunas abertas a essa imaginação subjetiva, uma vez que cada indivíduo criará conexões distintas associadas à suas próprias concepções e referências.

Desta forma, mesmo tendo em comum o grotesco enquanto chave de revelação de uma preferência estética voltada ao fantástico, repugnante, bizarro e angustiante, as conexões narrativas da obra completa se darão de forma singular na imaginação de cada um, ou seja, mesmo que regido por aspectos normativos em suas concepções individuais de cada linguagem artística e sua representação (audiovisual, HQ ou música), a obra, quando apresentada de forma plena, se abre para o espectador realizar suas próprias configurações lógicas, embora estas conexões, deve-se ressaltar, não estejam completamente livres de direcionamentos, uma vez que diversas escolhas foram previamente pensadas e trabalhadas com intenções determinadas.

Não obstante à análise e elucidação das escolhas poéticas feitas no processo de criação do vídeo *Se sobrar eu vendo*, este começa com os faróis de um carro se aproximando frontalmente, aludindo a um ambiente noturno – característico de filmes de suspense e terror por proporcionar zonas infortáveis de sombras que escondem, muitas vezes, o perigo e o desconhecido: se não podemos ver ou não conhecemos, logo tememos.

Em seguida, é apresentada a fachada de um necrotério e reconhecemos o personagem pegando seu crachá de identificação trabalhista e descendo do carro em direção ao prédio. Tranquilamente, o personagem entra no elevador. Ao sair do elevador, ele caminha pelo corredor cumprimentando alguns colegas que estão exercendo suas profissões envoltos com laudos de cadáveres. Neste momento, ele tem algumas alucinações e começa então a se ver deitado na mesa de autópsia, enquanto

seres demoníacos antropomorfizados com touro e porco e vestidos de médico-legista o encaram.

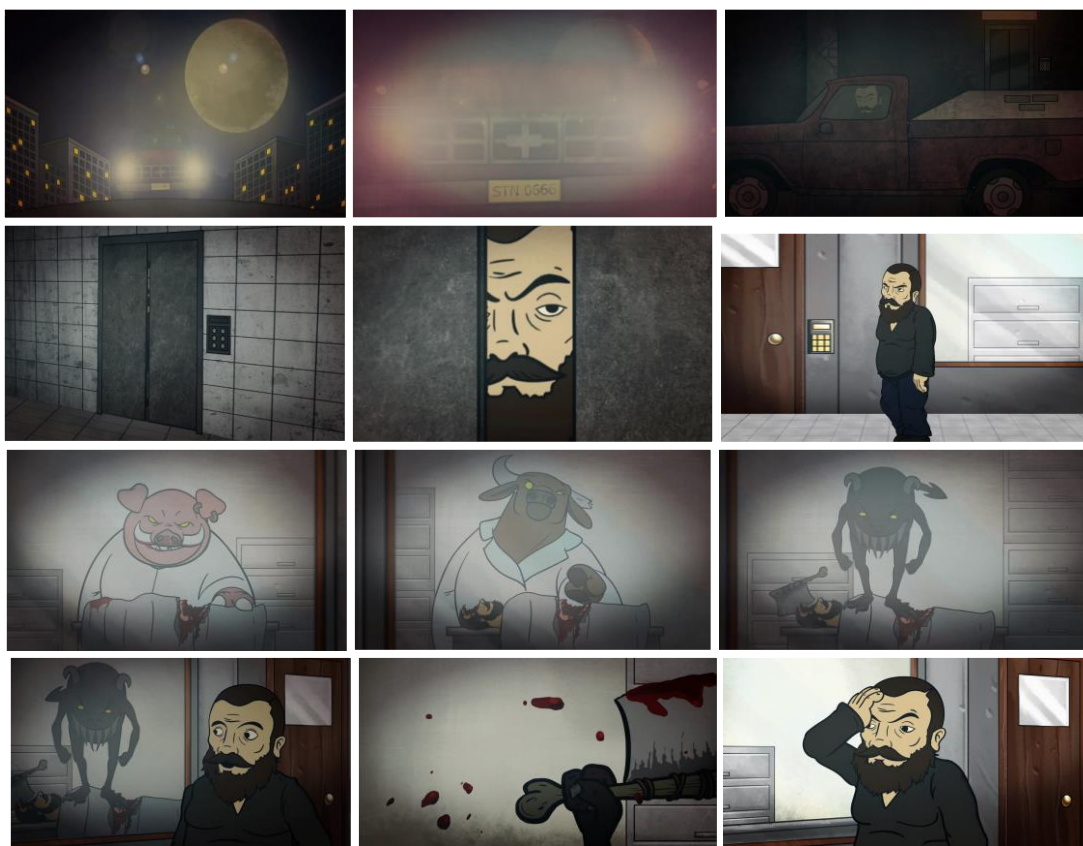


Imagem 46: Frames da animação “Se sobrar eu vendo”, integrante da obra “Viver até Morrer” da banda Cicuta.

O intuito de utilizar o touro enquanto símbolo é estabelecer uma associação à ferocidade do personagem em relação à vida. Já o porco se refere à descrença do personagem pela humanidade e por si mesmo, sendo assim um símbolo de representação de toda a “lama” que o personagem está inserido. Tais representações antropomórficas também se estabelecem na direção da representação grotesca do imaginário humano, conforme teorizado no capítulo 2.

Na próxima cena, personagem, ao visualizar em sua loucura um demônio de forma oval (parecido aos demônios de *Amanhecendo no Inferno* e das HQs) esquartejar seu corpo, passa mal e leva um tempo pra se reestabelecer e seguir em frente com seu trabalho. Adiante, a mão do protagonista é enquadrada, em plano-detalle, digitando a senha para entrar em sua sala de autópsia, trazendo a ideia de exclusividade de acesso tanto ao personagem quanto a nós espectadores que, conseqüentemente, entraremos juntos. Tal sensação causada por uma simples cena de plano-detalle demonstra o poder

e a importância que a linguagem cinematográfica pode ter no que tange à construção poética de expectativas no observador, o que reconhecemos como uma forma de *voyeurismo* onde temos prazer em observar aquilo que a princípio é proibido; uma sensação de violação de regras e, concomitantemente, de curiosidade em relação ao que ali se encontra atrás da porta; um rompimento moral.

Ao adentrar a sala de autópsia, o ponto de vista do espectador é aqui colocado no chão ao canto direito, onde vemos enquadrado, conseqüentemente em *contre-plongée*⁶³, o personagem ao “fundo” abrindo a porta e um corpo deitado em primeiro plano (em perspectiva) somente com o pé pra fora e uma etiqueta presa ao mindinho. Em seguida, a sala nos é apresentada primeiramente por uma panorâmica horizontal que mostra a mesa posta no ambiente com ferramentas de trabalho e uma garrafa de bebida. Após manusear alguns objetos cortantes, o personagem toma uma bela golada de uma bebida, e segue constantemente se embriagando enquanto trabalha. Ele, infeliz com a sua ocupação, se mostra descrente da vida. O que interessa pra ele é beber, pois bebendo ele se sente vivo e assim ele segue até a morte e, simultaneamente, ao lado dela o tempo inteiro em seu ambiente laboral.

A metáfora aqui do necrotério como local de trabalho do personagem, bem como o hábito de beber enquanto exerce os meandros de sua profissão, se dá como uma repulsa a essas convenções canonizadas na sociedade capitalista em que as ideias de laboro, dinheiro e felicidade estão completamente fundidas, não sendo possível, de forma alguma, vencer na vida de forma alternativa, visando outras coisas menos fugazes que simplesmente bens materiais. As cores aqui mais neutras e voltadas para o preto, o branco e o cinza, com pouquíssimas nuances vivamente coloridas, trazem uma sensação de abandono, solidão e desespero característicos do ser-humano atual que, muitas vezes, trabalha sem prazer e sem acreditar naquilo que faz, apenas como forma de sobreviver e manter vivos aqueles que ele ama, sempre assombrado pelo medo da morte e da fome.

Após tragar um gole da sua bebida, o personagem abre uma gaveta onde vê o seu próprio corpo ali deitado sem vida, o que o deixa pasmo. Nesse momento da música a letra traz os versos: “Tá lá deitada/ E eu tô chegando/ Se abrir eu entro/ Tô infartando!!!”; e é exatamente isso que acontece: ao observar e associar aquele rosto a sim mesmo, o personagem começa a sentir um aperto no peito que o derruba ao chão agonizando. Neste momento vemos a gaveta onde estava o corpo vazio, o que mostra

⁶³ A câmera posicionada abaixo do objeto retratado (“de baixo para cima”), trazendo uma sensação de poder ao objeto.

que o personagem estava na verdade tendo alucinações. Em seguida, ainda em seus devaneios, o personagem se encontra em queda livre que tem como plano de fundo a cidade e, posteriormente, o inferno retratado em *Amanhecendo no Inferno*, como forma de diálogo com aquele vídeo.

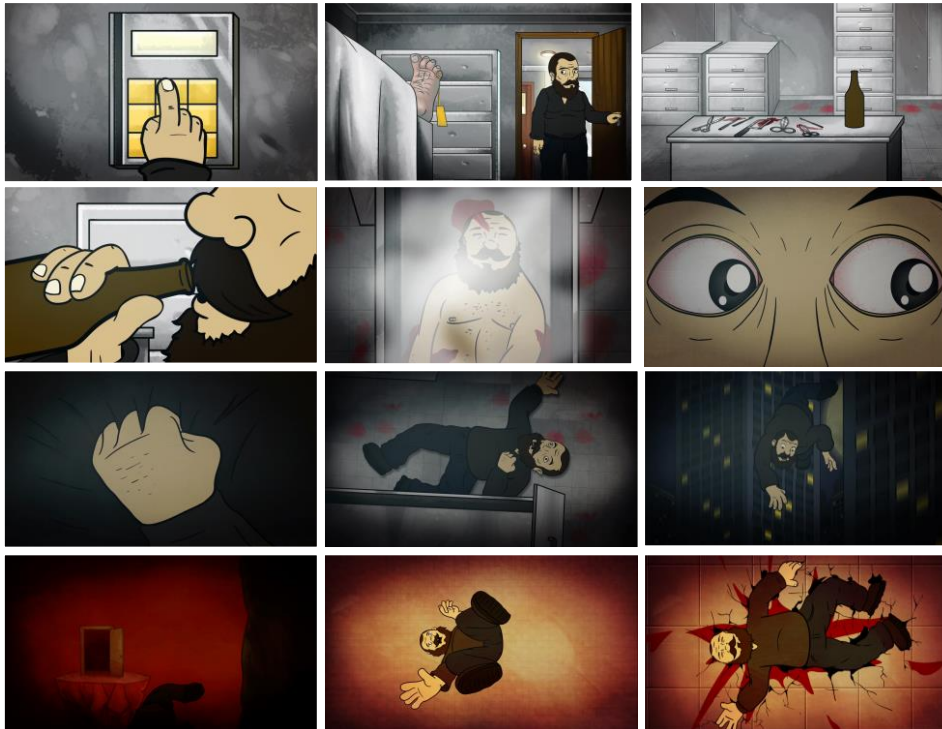


Imagem 47: Frames de “Se sobrar eu vendo”: alucinação e queda.

Essa cena do abismo, mostra a câmera em *travelling* vertical acompanhando o personagem em um movimento em sua queda, o que remete à uma sensação de distanciamento, ilusão e solidão do personagem em relação ao mundo que o cerca, onde o espectador apenas o observa e não é capaz de fazer nada para ajuda-lo a partir do momento que o personagem sai de quadro. Adiante, a câmera é colocada em *plongée* e acompanha o personagem em sua queda no abismo, gerando a sensação que estamos, enquanto espectadores, também caindo junto com ele, em uma viagem às profundezas do inferno, como também representado nas ilustrações narrativas quadrinizadas do encarte do álbum, e que se encerra com ele se estatelando no chão.

O link de ligação entre os vídeos e o álbum é, além das músicas e do personagem principal, também a bebida e a alucinação infernal que começa retratada nas HQs, e segue por *Se sobrar eu vendo* e *Amanhecendo no Inferno*, se encerrando com o personagem voltando à realidade em um beco repleto de latas de lixo que se

encontra nos fundos do seu local de trabalho, bem como os demônios e a representação do inferno em cenário que permeiam além dos vídeos, também os quadrinhos.

3.1.3 As ilustrações narrativas quadrinizadas

O encarte do álbum *Viver até Morrer* - a priori disponibilizado virtualmente e se constituindo, desta forma, em uma obra em si convergente ao universo aqui proposto -, traz ilustrações quadrinizadas em forma narrativa criadas, roteirizadas, desenhadas e finalizadas por mim em diálogo com o cenário das animações em vídeo produzidas em parceria com Diogo Sousa. Aqui o personagem é diferente daquele protagonizado nos vídeos, porém o universo imaginário ficcional traz algumas semelhanças como os demônios presentes em *Amanhecendo no Inferno* e o clima soturno que a obra em geral aborda. A escolha por essa forma de representação se deu também como referência poética à *...Like Clockwork* e seu aspecto transmidiático de expansão do universo estético ficcional narrativo.

Desta forma, aliando essa referência a outras identificações estabelecidas em minha trajetória com bandas como Mechanics, Jon Spencer Blues Explosion, Pink Floyd e Ramones, por exemplo, optei por expandir o universo dos personagens – presentes primeiramente apenas nos vídeos produzidos para as músicas – aos quadrinhos, estabelecendo assim novas situações espaciais e temporais para eles se relacionarem. Esse prolongamento da narrativa a embasamentos plausíveis de significação, construção de personagens e desenrolar da história, contribui para a abertura de espaços e lacunas que permitem a imaginação do receptor voar em busca de novas possibilidades convergentes à obra, o transformando em uma espécie de detetive cujas ligações e conclusões serão estabelecidas subjetivamente.



Imagem 48: Álbums “Plastic Fang” da banda Jon Spencer Blues Explosion; e “Music for Anthropomorphics” da banda Mechanics: Diálogos com HQs.

Assim como no cinema, as HQs também possuem uma linguagem expressiva específica. As lacunas abertas no imaginário do observador que no cinema se configuram por meio da montagem, nas HQs encontram seus espaços entre os quadros, possibilitando a conexão mental entre o que está representado nos quadrinhos individualmente, formando um sentido narrativo a partir dessas associações subjetivas, porém também direcionadas pelo artista. Essas lacunas possibilitadas pelos quadrinhos a dar margem para a imaginação do receptor e para sua participação na construção do imaginário ali proposto são chamadas, por Scott McCloud em sua obra *Desvendando os Quadrinhos* (1995), de *sarjetas*, que nada mais são que propriamente esses espaços entre os quadros sequenciais:

O espaço entre os quadros é o que os aficionados das histórias em quadrinhos chamam de *sarjeta*. Apesar da denominação grosseira, a *sarjeta* é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos. É no limbo da *sarjeta* que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia. (McLOUD, 1995, p. 66)

As HQs, assim como na pintura e na fotografia, utilizam enquanto expressão imagens estáticas, porém se diferencia destas outras formas de representação por adquirem movimento no imaginário do espectador ao serem dispostas em sequência. Ao contrário do cinema, essa sequencialidade já se encontra ali exposta em sua plenitude, embora quadrinizada sob uma lógica sequencial. No cinema, assim como na música, a sequencialidade da obra se expressa por meio do tempo, expondo paulatinamente de acordo com o andamento dos planos e sequências a sua narrativa. McCloud (1995) atribui à esse fenômeno a ideia de “conclusão”, como uma característica típica do ser-humano de atribuir sentidos subjetivos à fragmentos do mundo a partir da associação imaginativa dos elementos representados e suas articulações com o repertório de cada um.

Nós percebemos o mundo como um todo através da experiência dos nossos sentidos. No entanto, nossos sentidos podem revelar um mundo fragmentado e incompleto. Mesmo uma pessoa muito viajada só pode ver partes do mundo durante uma existência. Nossa percepção da ‘realidade’ é um ato de fé baseado em meros fragmentos. Esse fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo, tem um nome. Ele é chamado de conclusão. (*ibid.*, p. 62-63)

Neste sentido, o autor ainda coloca que cotidianamente estamos, a todo o momento, tirando conclusões baseando-nos em experiências anteriores subjetivas e

únicas por terem acontecido em um determinado contexto espacial e temporal e que, por isso, nenhuma experiência pode ser repetida exatamente da mesma forma. Tanto nas HQs quanto no cinema, por exemplo, tais conclusões estão sempre sendo desencadeadas na mente do receptor deliberadamente pelo autor por meio de técnicas e formas de articular a narrativa e a expressão visual da obra. Porém essas articulações se dão de formas diferentes em cada linguagem artística.

Algumas formas de conclusão são invenções criadas deliberadamente para produzir suspense ou provocar o espectador. Outras acontecem automaticamente, sem muito esforço. (...) As vezes, uma simples forma ou traço são suficientes pra desencadear a conclusão. (...) Sempre que vemos uma fotografia num jornal ou revista, praticamos a conclusão. Nossos olhos captam a imagem fragmentada em retículas e nossas mentes a transformam na ‘realidade’ da fotografia. Na mídia eletrônica a conclusão é constante e até excessiva. Nos filmes, a conclusão acontece continuamente – vinte e quatro vezes por segundo -, enquanto nossas mentes transformam uma série de imagens paradas numa história em movimento contínuo.” (McLOUD, 1995, p. 63-65)

Assim, o autor observa essa ideia de “conclusão” na arte dos quadrinhos, quando coloca que este meio de representação artística “usa a conclusão como nenhum outro. É um meio onde o público é um colaborador consciente e voluntário e a conclusão é o agente de mudança, tempo e movimento.” (*ibid*, p. 65-66)

Segundo Edgar Franco, na obra organizada por Lucio Luiz (2013) intitulada *Os quadrinhos na era digital – Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa*:

No contexto contemporâneo a hipermídia congrega a conexão em rede telemática com as diversas características de outras mídias, como: histórias em quadrinhos, fotografia, cinema, TV e rádio -, promovendo o surgimento de linguagens multifacetadas que hibridizam características dessas várias mídias. Essa convergência de múltiplos meios foi chamada de ‘sinergia multimidiática pelo pesquisador Julio Plaza (2000), quando ela promove o surgimento de uma nova linguagem, essa por ser chamada de ‘linguagem intermídia’. (FRANCO in LUIZ, 2013, p. 15)

No álbum *Viver até Morrer* busquei, por meio do universo das histórias em quadrinhos, retratar a origem dos demônios criados para o vídeo *Amanhecendo no Inferno*, demônios estes que irão permear também a visualidade do futuro encarte físico da obra. Baseados em uma mistura de formas de personagens de games e filmes de animação como *Monstros S.A.* (mais especificamente o personagem Mike Wazowski, um monstro redondo, baixinho e verde) e *Mortal Kombat* (mais especificamente o personagem Baraka com sua cara de louco e seus dentes afiados), além é claro de

figuras do imaginário ocidental como representações do diabo com caudas em seta e chifres retorcidos e de monstros como o vampiro ou o lobisomem com seus dentes descomunais. Os personagens ainda possuem um toque de primitividade, como seres que vivem em tribos, por seus adereços e artefatos que carregam, em consonância com a representação de preceitos generalizantes característicos da mídia e da própria sociedade que parece ter uma necessidade de observar e classificar as coisas, comportamentos e pessoas por suas semelhanças e não por suas individualidades e particularidades. Todas essas características entram em diálogo estético sistêmico com o grotesco abordado no capítulo anterior.

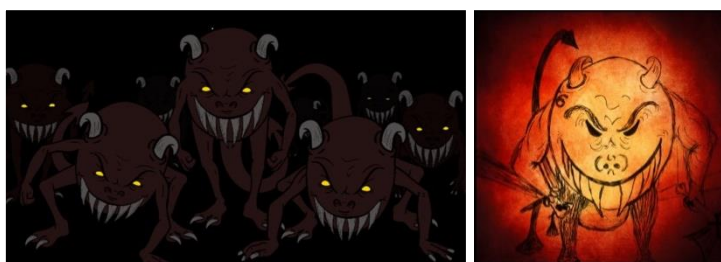


Imagem 49: Os demônios de “Viver até Morrer” representados via cinema de animação (à esq.) e via HQ (à dir.).

Desta forma, os detalhes das ilustrações exercem um papel importante em relação às intensões narrativas e semióticas de representação do personagem demoníaco. Os quadrinhos de *Viver até Morrer* se iniciam com uma caminhonete na estrada, que descobrimos mais tarde estar indo em direção a um bar. Ao chegar ao bar, vemos um pé descer do carro e seguir em direção à porta de entrada. Um quadro em perspectiva do balcão do bar nos mostra um barman careca com uma tatuagem na cabeça atrás do balcão. Em seguida, vem um contraplano que mostra o rosto de nosso personagem: um homem de tamanho mediano, com barba, chapéu e blusa listrada. Uma característica marcante dele é um tapa-olho de couro preto no lugar do seu olho esquerdo, representando as mazelas que o personagem já sofreu em sua história de vida passada, que aqui, especificamente, pouco importa e ficará, assim, aberta a novas elucubrações. Ao adentrar o recinto, o personagem se assusta, o que é aqui representado pelo desenho em plano detalhe do olho do personagem ocupando todo o quadro, com a pupila pequena, em sinal de espanto, loucura, confusão ou inquietação. No quadrinho seguinte vemos então aquilo que causou o espanto do personagem: um demônio em pé o fitando de frente com um machado rústico feito a partir de osso humano na mão e seus

dentos afiados a mostra. Um detalhe interessante é que ao lado da cabeça do demônio há um pedaço da mesma tatuagem que o dono do bar trazia em seu crânio no quadrinho anterior - o número 666⁶⁴ – simbolizando a transformação do barman em um demônio assim que o personagem principal entrou no estabelecimento.

Desesperado em ver aquela figura monstruosa e buscando uma saída tranquila ao impasse ali exposto, o personagem tira do bolso um maço de notas de dinheiro, com o intuito de pagar por sua vida e seu destino, tendo em vista a esperança de que em um mundo baseado no capital essa forma de tratar as coisas se resolva. Porém, o capeta corta a mão do personagem estendida com as notas enquanto outros dois demônios dilaceram o personagem pelas costas, enquanto um o segura pelo ombro, o outro enfia o rabo com forma de seta em suas costas, arrancando-lhe o coração pelo peito, em uma metáfora de que para a essência do ser humano (seus sentimentos) não há preço. Desta forma, o personagem cai em um abismo que, no quadro seguinte, é findado com a sua transformação em um capeta semelhante aos outros presentes no bar, mas que não abandona seu tapa-olho, demonstrando assim ser mesmo o personagem em questão agora metamorfoseado. O cenário é o mesmo inferno retratado em *Amanhecendo no Inferno*, com a porta que o personagem daquele vídeo ultrapassa em sua entrada no universo ficcional proposto pela obra.

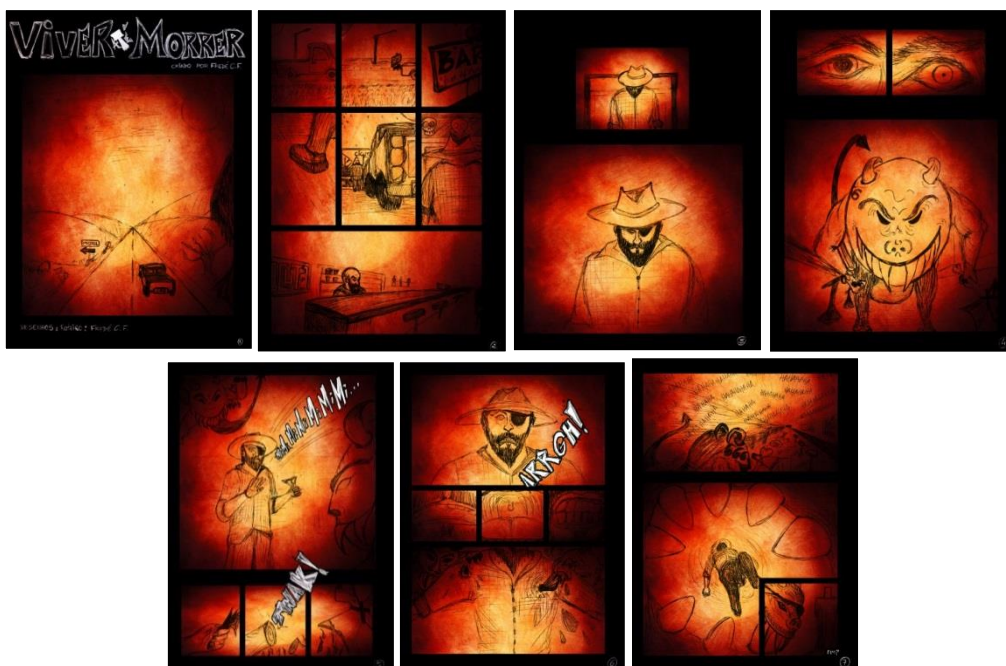


Imagem 50: HQs da obra “Viver até Morrer”.

⁶⁴ Referência a um famoso bar de Goiânia, o Bar do Kuka, cuja trilha sonora é centrada em petardos do rock e o seu proprietário, o Kuka, possui uma tatuagem parecida a essa representada nas HQs.

As relações entre a fragilidade do coração humano (arrancado ou infartado), com o inferno (imaginário da sociedade), o dinheiro (seja ele como espécie/moeda ou a sua busca, simbolizada pelo trabalho no necrotério) e o ambiente noturno luxurioso se relacionam com conceitos acerca do grotesco e a representação simbólica que busca a quebra de determinações e concepções estabelecidas, como o próprio sistema capitalista, as válvulas de escape sociais e as perturbações imaginárias religiosas expressadas por figuras distorcidas que agrupam em suas formas elementos de oposição e contestação ao ideal de bem-estar social, por meio de personagens e cenários que representam o medo ao estranho e ao inadequado aos preceitos estéticos de bondade, ética e beleza canonizados culturalmente ao longo da História da humanidade, mas que sempre estiveram presentes destoando desses ideais.

A metáfora aqui utilizada que dialoga a representação do humano passional e sua busca pela felicidade e paz de espírito é confrontada com o gosto e a necessidade pelo dinheiro, bem como pela ideia de que todos os problemas são assim resolvidos, até mesmo os problemas de caráter, em referência ao diabo cristão e suas artimanhas, bem como a corruptos/corruptores presentes em toda a sociedade, da igreja, à política e aos pequenos atos cotidianos. Porém, uma possível interpretação para todo esse universo representativo aqui proposto – que revela através do rock e das formas grotescas que este estilo cooptou e utilizou enquanto meio de criação poética e representação alegórica do mundo – seria uma reflexão que, na verdade, o inferno não são os outros e sim nós mesmos em uma relação doentia com o capital e o prazer e, talvez por fraqueza emocional de reconhecer e lidar com nossas próprias limitações e frustrações, transferimos ao outro a responsabilidade; os demônios na verdade somos nós “humanos sociais”, que muitas vezes nos “vendemos” por trivialidades e esquecemos que a felicidade não se resume à essa busca desenfreada por bens e consumo, mas principalmente na essência de cada um e na construção imaginária subjetiva e associativa que trazemos a partir de nosso repertório cultural, bem como as relações e escolhas que fazemos cotidianamente.

Reitero aqui que o objetivo de *Viver até Morrer* não é afirmar de forma niilista que o mundo está perdido, tampouco buscar um ideal de felicidade e/ou comportamento, mas sim despertar reflexões e confrontos internos de valores em cada um que entrar em contato com a obra, seja como for e das mais diversas formas possíveis, o que justifica a ideia de um modelo transmidiático de representação. Aqui

está representado não um ideal ou uma padronização do mundo e, muito menos, uma separação melodramática e maniqueísta entre o bem e o mal. Como o próprio nome da obra diz, a felicidade que aqui buscamos expressar está no simples fato de viver e aproveitar a vida da forma mais conveniente possível a cada um, não se esquecendo, portanto, que essa vida está constantemente se esvaindo e se modificando e que ao ser encerrada, em seu ciclo vital, não há mais espaço para qualquer tipo de sentimento, uma vez que o sentimento é característica dos seres enquanto vivos. Assim, uma das coisas que podemos fazer para lidar com esses sentimentos é transportá-los imaginariamente e expô-los artisticamente pelo mundo das fantasias, catalisando nossos medos e inseguranças e criando representações alegóricas.

Os desenhos foram realizados, a priori, a lápis em um papel de rascunho concomitantemente a um curso on-line gratuito sobre desenhos e histórias em quadrinhos, ministrado por Kris Zullo, do qual participei enquanto ouvinte em janeiro de 2015. Desde criança tenho uma forte afeição por HQs e por desenhar, mas nunca havia direcionado esse gosto pessoal à uma produção artística. Ao fazer o curso on-line, me veio uma forte ideia de colocar esses rabiscos em prática no meu trabalho. A princípio fiquei um pouco relutante com a ideia, não acreditando por insegurança que daria certo, mas, logo em seguida, percebi que a ideia seria agregadora e que aquilo que eu buscava para a obra, em seu sentido de diálogo e complementação narrativa entre diversas formas de representação, encaixaria perfeitamente. Desta forma, busquei referências estéticas em artistas como Frank Miller, Alan Moore, Brian Bolland, Robert Crumb e Angeli, mesclando uma concepção mais realista a traços cartunescos, visando uma expansão da capacidade de imaginar situações e elementos.

Em seguida passei com lapiseira os desenhos feitos em rascunho para papéis A4 de alta gramatura, organizando-os em quadros sequenciais e me preocupando com técnicas e orientações (regras) de composição de imagem e estruturação narrativa.

Utilizo algumas técnicas características das HQs como onomatopeias e balões (que trazem a sonoplastia aos quadros desenhados); e outras gerais ao trato com imagem, como: desenhos em perspectiva buscando a tridimensionalidade em um papel bidimensional a partir de pontos-de-fuga estabelecidos; a arte-final atenta ao posicionamento da luz no quadro e, conseqüentemente, a sombra acompanha essa direção, buscando assim uma maior dramaticidade à obra; o estabelecimento por meio de planos e contraplanos em um certo tom de suspense; além da preocupação - também do cinema - com o ponto de vista, por meio de *plongées*, *contra-plongées* e

enquadramentos subjetivos que buscam diversas sensações, como a de opressão (*plongée*) e a de empoderamento (*contra-plongée*) aos personagens, ou a sensação de imersão mais abrupta do observador na obra. Por fim, digitalizei os desenhos feitos de forma manual em papel e passei filtros do programa *Photoshop* com um tom avermelhado que remete ao cenário das animações da obra. A obra estará disponibilizada na rede em um diálogo com as animações e com as músicas da banda Cicuta, buscando a concretização do fenômeno transmidiático, objetivo de *Viver até Morrer*, que, em uma brincadeira entre esse conceito de convergência de mídias com o título da obra, pode sugerir viver de formas diversas, experimentando caminhos distintos e experiências diferentes, porém que levam a um mesmo fim: a morte, ou à obra como um todo.

Retomando a ideia de “conclusões” tiradas a partir da imaginação do receptor, colocada por McLoud (1995), um aspecto que considero bastante interessante nas narrativas em quadrinhos é a relação sensorial entre a obra e o receptor que se dá, a princípio, toda a partir de um único sentido: a visão.

Os quadrinhos exigem que a mente funcione como um tipo de intermediário – preenchendo as lacunas entre os quadros -, mas não é só isso. (...) O quadrinho é um meio monossensorial que depende de um só sentido pra transmitir um mundo de experiências. (...) O som é representado por dispositivos como os balões (ou onomatopeias) que, por si só, são uma representação exclusivamente visual. (...) Em cada página o leitor fica solto várias vezes – como um trapezista – no ar da imaginação até ser apanhado pelos braços do sempre infalível quadro seguinte. (McLOUD, 1995, p. 89-90)

Em *Viver até Morrer*, não foram utilizados balões com falas aos personagens, mas sim ruídos e até mesmo manifestações dos personagens como risadas ou gemidos, mas nunca frases, que ocupam os quadros visualmente e tem como objetivo esse complemento imaginário sonoro à obra cuja trilha se estabelece transmidiaticamente por meio das músicas da banda Cicuta.

A opção por disponibilizar todo esse conteúdo de maneira eletrônica virtual veio a partir da leitura de textos que abordam a arte, a criatividade, a tecnologia e as mudanças de paradigma entre obra original e obra reproduzida pela técnica, em uma relação de auto-complementação que resulta em força representativa e ampliação de perspectivas distintas, além de proporcionar um maior alcance e divulgação da obra como um todo e uma diminuição considerável de custos operacionais. Buscarei,

contudo, futuramente apoio para a publicação física da obra, em formatos variados como HQ, livro, LP, CD e DVD.

Edgar Franco em sua pesquisa sobre as relações transmidiáticas estabelecidas por HQs no mundo atual, chega a um conceito de HQtrônicas, onde são observadas algumas características deste conceito como interatividade, narrativa multilinear, tridimensionalidade, tela infinita, efeitos de som, trilha sonora, diagramação dinâmica e animação. O autor coloca ainda que:

A definição do que nomeei HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia. A definição exclui, portanto, as HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia destacados. (FRANCO in LUIZ, 2013, p. 16).

Desta forma, enquadro a obra *Viver até Morrer* nessa maneira de representação, uma vez que será disponibilizada virtualmente e os HQs trarão conexões por meio de links presentes em seus quadros que transportarão o receptor aos vídeos de animação e às músicas da banda Cicutu.

Esses links exercem aqui a função interativa de conectar as narrativas e formar uma forma multilinear convergente. Além do imaginário passivo do receptor em associar os elementos que permeiam toda a obra em sua completude, tais links estabelecerão diálogos referenciais pontuais em determinadas ocasiões. Como exemplo temos o quadro em que o personagem cai no abismo na HQ: neste momento, estará presente no rodapé, o link de acesso ao vídeo em animação da música *Se Sobrar eu Vendo*, em alusão à alucinação sofrida pelo personagem neste vídeo e sua visão grotesca de monstros antropomórficos; ou como no último quadro da HQ, quando o personagem caolho se transforma em demônio e está no inferno: no rodapé estará o link para acessar o vídeo *Amanecendo no Inferno*, o que complementarará e dará reforço ao imaginário do cenário.

Além dessas ligações, teremos ainda no início da HQ, em seu primeiro quadro, onde uma camionete cruza a estrada, um link sugerindo o acesso a duas músicas contidas no álbum musical: 1) Tutelado; 2) Duas (sem tirar), como se fossem a trilha sonora a ser ouvida enquanto se experimenta a narrativa quadrinizada. Por fim, uma música extra intitulada *Grana*, também da banda Cicutu, virá com o link de sua reprodução no rodapé do quadro em que o personagem tenta dar seu dinheiro ao

demônio. O vídeo⁶⁵ traz a banda Cicuta tocando em um estúdio móvel montado no 18º Goiânia Noise Festival – fato que permite aparição da banda enquanto personagens na obra -, e a letra da música traz os seguintes versos: “Quero grana pra me convencer, que eu não valho nada! / Grana alta para eu não recusar, um tapa na minha cara! / Isso me cheira a merda!”. Neste momento, a música aparece de certa forma narrando o que acontece na HQ, abrindo novas possibilidades para a imaginação tanto por meio da letra quanto da sonoridade da música, que, após uma pausa em seu andamento rítmico, é acelerada enquanto a frase “Grana nunca é demais!”, aparece em alto e bom som em diálogo com a reação do demônio e o aniquilamento do personagem nos quadros seguintes.

Assim, Franco coloca que:

As HQs eletrônicas veiculadas em CD-ROM ou na internet podem então ser divididas em vários níveis de interatividade, estes níveis podem ir desde o mais básico (passivo), em que o receptor tem como única opção os comandos avançar e retornar, repetindo o padrão do suporte de papel, passando pelo nível intermediário (reativo), que envolve sites e CD-ROMs, em que o receptor pode optar entre caminhos diversos já preestabelecidos, ou ainda pode acionar animações, efeitos sonoros e links que o levam a caminhos paralelos à narrativa, chegando finalmente ao nível mais avançado de interatividade.” (FRANCO in LUIZ, 2013, p. 17)

Desta forma, a representação narrativa quadrinizada sequencialmente de *Viver até Morrer* traça um percurso que tem como finalidade inserir o receptor na experiência da obra de forma completa, articulando, em conjunto com a música, todas as diferentes narrativas em uma só. Todavia, isso não impede que o receptor articule individualmente e a seu modo tais elementos, uma vez que a opção em clicar nos links estará à sua disposição e, além disso, os vídeos estarão disponíveis no site Youtube para visualização individual ou sequencial, bem como as músicas.

⁶⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VUZ-D-6T-jU>> Acesso em 02/03/2015.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar da ideia de produzir uma obra transmidiática articulada à minha trajetória enquanto músico de rock e à minha produção audiovisual não ser recente, é certo que o processo criativo e as possibilidades de representação de *Viver até Morrer* se expandiram para além do que eu imaginava em função desses dois anos de mestrado. Com a minha entrada no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da FAV-UFG, tive a oportunidade de conhecer mais sobre o processo de produção artística, transformando assim minha visão de mundo em novas possibilidades poéticas e estéticas.

Por meio de importantes reflexões, conversas, leituras, pontos de vista teóricos e direcionamentos apontados por professores, colegas de curso, seminários, congressos, festivais de cinema nacionais e internacionais, e, principalmente, por minha orientadora Profa. Dra. Rosa Berardo que desde o início me disponibilizou, sugeriu e incentivou o aprendizado acerca do cinema, da imagem, da estética e da representação, pude compreender melhor aquilo que estava buscando em minha pesquisa acadêmica e então colocar em prática todas as ideias e conceitos em uma produção autoral.

A investigação ostensiva acerca de manifestações visuais de grupos de rock'n'roll, bem como as idiosincrasias deflagradas pelo viés da estética grotesca neste estilo musical, trouxe a tona - por meio de símbolos sonoros e imagéticos - toda uma reflexão acerca da relação catalisadora de anseios e angústias humanas que pela arte são expostas visceralmente de forma lúdica, fantasiosa, bizarra, inquietante e, sobretudo questionadora enquanto representação do imaginário artístico de seus autores.

A partir da análise de obras como *...Like Clockwork* da banda norte-americana Queens of the Stone Age, *The Wall* da banda Pink Floyd, *Music for Anthropomorphics* da banda Mechanics e tantas outras, optei por não aprofundar na análise pra evitar o desvio de foco como o Black Sabbath, o Misfits, os Ramones, o Kiss, Alice Cooper, The Cramps, etc., que dialogam de forma poética com uma estética de quebra canônica se perpetuando desde tempos distantes até os dias atuais caracterizada como Grotesco. Tal forma de representação ainda segue possibilitando identificações estéticas e propostas conceituais alternativas aos ditames institucionalizados nos dias atuais. Pude perceber o grotesco enquanto chave de revelação estética característica do imaginário deste grupo no qual me incluo como artista realizador. O grotesco também permeia a história dos quadrinhos, do cinema e da animação, trazendo imagens obscenas, ambíguas e baseadas

no princípio do riso e do prazer corporal; um mundo cujo ponto de vista destoa do cânone; um mundo de representações repleto de contrastes e relações constantes entre o sagrado e o profano, a vida e a morte, o “normal” e o “anormal”. Como diria Bakhtin, manifestações repletas de gestos e expressões paródicas, grosseiras e divergentes, tornando sensível a solidez de valores morais por meio de um olhar ainda não enquadrado ao sistema ou, ao menos, não consonante a ele.

Desta forma, retomei conhecimentos teóricos relativos à compressão da alteridade e da representação do outro na sociedade, que já haviam sido anteriormente estudados por mim, embora com menos ênfase, em outras ocasiões, além da reflexão sobre o importante papel social do artista em transpor regras estabelecidas e buscar caminhos instintivos para a exposição da subjetividade junto ao seu olhar sensível e questionador acerca da realidade. A partir das elucidações proporcionadas neste estudo pude enfim visualizar minha obra enquanto arte e me reconhecer enquanto artista criador de conexões e experiências a serem absorvidas e, sobretudo, experimentadas de diferentes formas e, em relação à obra aqui produzida, por diversas linguagens.

Por meio deste trabalho, resgatei ainda aptidões até então deixadas por mim de lado ou ignoradas em minha trajetória artística e acadêmica como, por exemplo, a realização de desenhos em papel e a articulação destes desenhos de forma narrativa sequencial sob a linguagem dos quadrinhos. Esta investigação impactou também a minha compreensão acerca de obras que há tempos me angustiavam e, ao mesmo tempo, me inspiravam a produzir algo em diálogo com elas, como influência para a minha própria música e identidade visual nas diferentes linguagens abordadas.

O contato imediato com linguagens simbólicas articuladas pelo cinema de animação, pelo videoclipe, pela música e pelas HQs demonstrou que o limite da arte é a própria imaginação, que, através de meios expressivos, flutua sobre universos onde o impossível não pode ser reconhecido e o improvável é um elemento da criação. As temáticas ilimitadas aparecem disponíveis ao artista que é livre para transmiti-las a sua maneira – e de acordo com seu repertório - ideias, experiências, sensações e visões de mundo. Destarte, essa constatação permitiu que eu pudesse expressar sem entraves as particularidades do meu próprio imaginário e da formas, ou formas, como optei em fazê-lo. Essas possibilidades só se tornaram possíveis, antes de tudo, pelo progresso tecnológico que vivenciamos na atualidade, uma vez que a rede permite um considerável corte de custos de produção e um notável alcance para a obra que, em sua essência, já nasce conceitualmente adequada a este mundo dinâmico em função do seu

caráter transmidiático e da sua exposição pelo meio virtual, além da fluidez das informações e da multiplicidade e possibilidades características do mundo pós-moderno atual e suas vicissitudes.

Como diria McLoud (1995) e de forma geral, nossas impressões acerca do mundo que vivenciamos em nossa existência são por si só fragmentadas. Nossa percepção se dá a partir de articulações mentais carregadas de preconceções, crenças e verdades calcadas naquilo que imaginamos e que se configuram no que o autor chama de “conclusão”, como vimos no capítulo 3 quando este aborda as *sarjetas* das histórias em quadrinhos.

Neste sentido, a elaboração desta obra de forma transmidiática é, em seu âmago, constituída por “fragmentos”. Temos aqui um universo ficcional que foi previamente concebido sob a estética do grotesco e, em seguida, estruturado em forma de videoclipes de animação que ao se unirem formariam uma só narrativa. Só por estas características já poderíamos constatar uma forma de “fragmentação”, mas a obra caminhou de forma espontânea, se expandindo no decorrer da produção, a novas formas narrativas e plataformas que, por fim, se tornaram indispensáveis (ou ao menos fundamentais) ao fluir deste universo grotesco, estabelecendo diálogos e conexões com a obra em geral no sentido de ampliação da experiência proposta. Toda essa relação portanto nos remete a essa ideia de “fragmentos” e “conclusões” expostas pelo citado autor, onde pude refletir que os “fragmentos” só se tornaram possíveis devido à minha concepção e gostos acerca do que eu buscava representar artisticamente e como isso seria feito. Concomitantemente, essa divisão em “fragmentos” poéticos narrativos independentes, que se complementam na expressão da obra, possibilitariam a própria expansão desse universo ficcional nas mentes dos receptores, despertando infinitas “conclusões” subjetivas a cada um que se dispor experimentá-la e podendo assim fugir daquilo que a priori eu buscava expor de forma concreta, atingindo outros níveis de significação.

Acredito que o único objetivo previamente estabelecido e que foi alcançado no sentido estrito da palavra foi, todavia, o único que posso me atrever a supor e dirigir de alguma forma, mesmo que sua fluidez tenha se dado espontaneamente: a minha própria expressão imaginária presente em toda a obra e o meu ponto de vista enquanto emissor. Tendo em vista a compreensão estética do grotesco enquanto experiência criativa reflexiva acerca de diversos aspectos da vida, estabelecendo pontes entre a manifestação estética e o cotidiano de forma a questionar estruturas, inquietar e buscar sensações contrastantes em relação à suas formas de exposição, posso também afirmar o alcance

da proposta por meio de seus caminhos delineados e determinados de forma geral pelas linguagens utilizadas. É importante salientar que tudo isso só pode ser dito a partir da minha posição de emissor, que buscou utilizar recursos e orientações de forma a poder propor esses caminhos a serem ou não seguidos, não em relação às escolhas subjetivas que poderão surgir durante o trajeto de cada um, ou seja, em relação ao alcance da obra e a forma que ela será de fato digerida e absorvida. Posso apenas tecer pressuposições, uma vez que, como já foi dito, para a imaginação não há limites, a não ser a própria imaginação.

Por fim resta o convite a embarcar nesse universo fantástico grotesco aqui construído; Convido-te, sobretudo, a mergulhar com o espírito despido, sem amarras ou barreiras que possam cercear ou prejudicar de alguma forma o direito nato destinado a todos nós e que deve ser usufruído em sua totalidade: o direito de Viver, Viver até Morrer.

ANEXOS

1) STORYBOARD DAS ANIMAÇÕES *SE SOBRAR EU VENDO E AMANHECENDO NO INFERNO*

Disponível a partir da página 176.

2) ROTEIROS E DECUPAGEM GERAL DOS VÍDEOS EM ANIMAÇÃO *SE SOBRAR EU VENDO E AMANHECENDO NO INFERNO*

Disponível a partir da página 182.

3) ROTEIRO DA HQ DE *VIVER ATÉ MORRER*

Disponível a partir da página 186.

4) LETRAS DAS MÚSICAS QUE INTEGRAM A OBRA *VIVER ATÉ MORRER*

Disponível a partir da página 190.

STORYBOARD DO VÍDEO SE SOBRAR EU VENDO


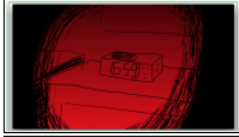

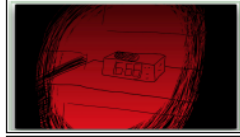


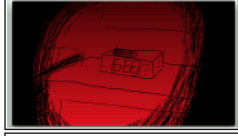





Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
01	01:00	1	01:00	02	01:00	1	01:00	03	01:00	1	01:00	04	01:00	1	01:00
05	02:00	1	01:00	06	02:00	2	01:00	07	01:00	1	01:00	08	01:00	1	01:00
09	01:00	1	01:00	09	03:00	1	01:00	10	03:00	2	01:00	11	03:00	3	01:00










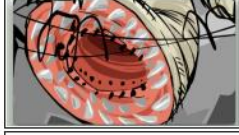


Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
12	01:00	1	01:00	13	01:00	1	01:00	14	01:00	1	01:00	15	01:00	1	01:00
X	02:00	1	01:00	16	02:00	2	01:00	X	01:00	1	01:00	17	01:00	1	01:00
X	01:00	1	01:00	18	03:00	1	01:00	19	03:00	2	01:00	20	03:00	3	01:00

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
21	01:00	1	01:00	22	01:00	1	01:00	23	01:00	1	01:00	24	01:00	1	01:00
25	02:00	1	01:00	26	02:00	2	01:00	27	01:00	1	01:00	28	01:00	1	01:00
29	01:00	1	01:00	30	03:00	1	01:00	30	03:00	2	01:00	30	03:00	3	01:00

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
31	01:00	1	01:00	32	01:00	1	01:00	X	01:00	1	01:00	33	01:00	1	01:00
34	02:00	1	01:00	34	02:00	2	01:00	34	01:00	1	01:00	34	01:00	1	01:00
35	01:00	1	01:00	36	03:00	1	01:00	37	03:00	2	01:00	38	03:00	3	01:00

STORYBOARD DO VÍDEO AMANHECENDO NO INFERNO

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
1	01:00	1	01:00	2	01:00	1	01:00	3	01:00	1	01:00	4	01:00	1	01:00
															

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
10	03:00	1	01:00	10	03:00	2	01:00	10	03:00	3	01:00	11	02:00	1	01:00
															

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
16	04:00	1	01:00	16	04:00	2	01:00	16	04:00	3	01:00	16	04:00	4	01:00
17	01:00	1	01:00	18	01:00	1	01:00	19	01:00	1	01:00	20	03:00	1	01:00
20	03:00	2	01:00	20	03:00	3	01:00	21	02:00	1	01:00	21	02:00	2	01:00

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
22	01:00	1	01:00	23	03:00	1	01:00	23	03:00	2	01:00	23	03:00	3	01:00
24	03:00	1	01:00	24	03:00	2	01:00	24	03:00	3	01:00	25	01:00	1	01:00
26	01:00	1	01:00	27	01:00	1	01:00	28	01:00	1	01:00	29	02:00	1	01:00

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
29	02:00	2	01:00	30	01:00	1	01:00	31	01:00	1	01:00	32	01:00	1	01:00
Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
33	03:00	1	01:00	33	03:00	2	01:00	33	03:00	3	01:00	34	02:00	1	01:00
Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
34	02:00	2	01:00	35	02:00	1	01:00	35	02:00	2	01:00	36	02:00	1	01:00

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
36	02:00	2	01:00	37	04:00	1	01:00	37	04:00	2	01:00	37	04:00	3	01:00
Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
37	04:00	4	01:00	38	04:00	1	01:00	38	04:00	2	01:00	38	04:00	3	01:00
Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
38	04:00	4	01:00	39	01:00	1	01:00	40	03:00	1	01:00	40	03:00	2	01:00

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
40	03:00	3	01:00	41	01:00	1	01:00	42	02:00	1	01:00	42	02:00	2	01:00
43	02:00	1	01:00	43	02:00	2	01:00	44	01:00	1	01:00	45	01:00	1	01:00
46	02:00	1	01:00	46	02:00	2	01:00	47	01:00	1	01:00	48	01:00	1	01:00

Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration	Scene	Duration	Panel	Duration
49	01:00	1	01:00	50	01:00	1	01:00	51	01:00	1	01:00

ROTEIRO / ARGUMENTO

CICUTA - AMANHECENDO NO INFERNO⁶⁶

Por Diogo Sousa e Frederico Carvalho

Close no despertador 666 O cara em pé abrindo o varandão e lá fora o inferno queimando tudo. Ele se vira já correndo em direção para a câmera assustado. O cenário começa a se desmanchar e o cara começa a cair. A mão dele passa grande na tela fazendo transição para black. A câmera desce e aparece o cara terminando de se levantar. Câmera com o cara de costas, de trás dele vem aparecendo rápido um corredor de portas sem fim (algumas portas podem se abrir saindo criaturas infernais e coisas do tipo). Corte para o rosto de uma mulher entrando na frente da câmera e dando um sorriso macabro. Corte para uma câmera um pouco mais aberta aparecendo a mulher entregando para o cara uma bandeja com uma garrafa de Cicuta, um copo e uma carteira de cigarros. O cara pega a garrafa de Cicuta, enche o copo e bebe. A aparência do cara começa a mudar freneticamente para muitos bichos e alucinações bisonhas, até a última cabeça ser um porco com uma maçã na boca, aí a cabeça volta ao normal e a maçã na boca continua. Corte para geral do cara sendo assado na brasa com vários diabinhos ao redor dele. Um dos diabinhos pega um cutelo e corta ele ao meio. Corte para o rosto do cara gritando de dor. Corte para câmera geral mostrando o cara preso por correntes agonizando e diabinhos ao redor forçando-o à beber muita cerveja. A barriga dele vai inxando até explodir. Quando a barriga explode sai ele mesmo de dentro da barriga deslizando ao chão caindo em frente aos pés de uma mulher. Um holofote ilumina a mulher que está na frente do cara, ela começa a tirar a roupa fazendo um striptease. Corte para o rosto do cara com um sorriso de quem tá curtindo. Corte para várias partes da mulher se transformando em um demônio entre flashes pretos (referência - *Do The Evolution*). Corte para o cara meio corpo assustado preso na mão da mulher demônio. Câmera lateral mostrando o demônio gigante segurando o cara na mão trazendo em direção ao rosto abrindo a boca para engolir. Corte para o cara de frente se protegendo para não ser comido, a sombra da boca vai cobrindo o cara até ficar black. Corte para um rato entrando em cena. Câmera aberta para o cara caído num beco com uma garrafa de Cicuta na mão. O rato sai correndo passando pelo cara. Close no cara com ele

⁶⁶ Primeiro esboço do roteiro e argumento (ainda sem modificações). Posteriormente foi feito direto o storyboard, portanto não há o roteiro técnico ou a decupagem geral do vídeo. A produção foi realizada toda sobre o *storyboard* e ajustada posteriormente pela direção.

desnorteado (ressaca brava), coloca a mão na cabeça. Abaixa-se para pegar o cigarro que está caído no chão. Corte em close para mão pegando o cigarro. Corte para o cara acendendo o cigarro com um isqueiro zippo. O cara dá uma tragada forte, quando ele vai expirar a fumaça ele relaxa sentadão no meio do beco enquanto a câmera vai dando um zoom out mostrando ele no meio do beco e as pessoas passando na frente caminhando e etc.

ROTEIRO / DECUPAGEM GERAL – CICUTA

“SE SOBRAR EU VENDO”

por Frederico Carvalho Felipe e Diogo Sousa

SEQ	LOCAÇÃO E LUZ	PLANO E MOVIMENTO DE CÂMERA	AÇÃO	ÁUDIO
01	- Externa/ Entrada do necrotério - Interna/ Dentro do necrotério. Paleta de cores frias.	- Plano-geral (1): Caminhonete rodando pela cidade e estacionando em frente ao necrotério (IML). - Plano-detalle (2): Personagem pega o crachá de identificação. - Plano-geral (3): Personagem se dirige à porta de entrada do necrotério (IML) - Intercalar Câmera subjetiva com Plano detalhe dos pés do personagem caminhando, pisando em um quimba de cigarro. (4): Personagem andando pelos corredores do IML.	Personagem chega ao necrotério (local de trabalho), pega o crachá de identificação e se dirige à portaria adentrando o prédio do IML. (4): Personagem anda pelos corredores do IML, ocasionalmente observando alguns colegas de trabalho que estão preparando cadáveres em algumas salas protegidas por um vidro. Alguns desses cadáveres são ele próprio deitado com seres grotescos antropomorfizados como legistas que o encaram.	Música “Se sobrar, eu vendo”.
02	Interna/ Necrotério/ corredor	- Planos diversos: Subjetiva / Plano-geral / Plano-detalle/ Plano-médio	- Personagem se assusta porém volta à sua realidade. - Personagem digita uma senha e adentra a sala refrigerada. - Personagem prepara seus instrumentos cortantes para começar a fazer exame nos corpos. - Personagem	Letra: “E tá gelada/ E tá trincando/ Se sobrar eu vendo/ Tá espumando”

			pega uma garrafa de bebida e toma um gole com prazer.	
03	Interna/ Necrotério – Sala de autópsia	- Câmera subjetiva do personagem / Plano-Geral - Planos diversos	- Personagem vai em direção às gavetas de defuntos. Ao puxar a gaveta, o personagem se depara com ele mesmo deitado morto. - Personagem assusta e leva a mão ao peito. - Personagem cai no chão da sala do necrotério, com a mão no peito e ali ele desmaia infartando no chão.	Letra: “Tá lá deitada/ E eu tô chegando/ Se abrir, eu entro/ Tô infartando/ Arghhhhhhhhh” Instrumental.
04	- Paisagem surreal grotesca: o personagem caindo em uma espécie de abismo infernal.	- Travelling vertical da queda do personagem (cidade e inferno como cenários). - Plongée do personagem caindo.	Personagem entra em coma pelo infarto e começa a ter devaneios oníricos e alucinações, como se estivesse caindo em um abismo infernal.	Instrumental e fim da música.

Obs.:

- Paleta de cores: preto, branco, cinza, marrom e vermelho. Tons sombrios.

ROTEIRO / DECUPAGEM GERAL – CICUTA

“VIVER ATÉ MORRER” – HQ + links transmidiáticos

por Frederico Carvalho Felipe

Quadro	LOCAÇÃO	Ponto de vista	AÇÃO	Links transmidiáticos
01	Externa/anoitecer – clima faroeste/Goiás).	Plano Geral Superior (plongée)	Caminhonete antiga na estrada. Placa da caminhonete: 666	Link para as músicas “Tutelado” e “Duas (sem tirar)”
02	Externa / Noite	Plano-Médio	Lateral da caminhonete em movimento entrando em quadro.	
03	Externa / Noite	Plano-Médio	Lateral da caminhonete em movimento saindo de quadro.	
04	Externa / Noite	Plano-Médio	Caminhonete completamente fora de quadro e placa indicando o Bar (Nome do bar: Cicuta Lema: “Viver até Morrer”).	
05	Externa / noite.	- Plano-detalle	Pé do personagem descendo da caminhonete.	
06	Externa/noite.	- Contra-plongée.	Caminhonete em primeiro plano, personagem de costas em segundo plano e bar como plano de fundo.	
04	Externa/Noite.	Contra-plongée.	Personagem de costas em primeiro plano. Entrada do Bar em segundo plano (detalhe de caveiras penduradas acima da porta).	
05	Interno / Balcão do Bar.	- Plano-geral em perspectiva.	Balcão com Barman – Kuka	

			posicionado do lado de dentro. Cartaz com a logo da banda Cicuta. (detalhe: tatuagem 666 na cabeça do barman)	
06	Interna / Contra plano;	Plano-médio.	Personagem com tom misterioso	
07	Interna	Plano-médio curto	Identificação do rosto do personagem. Detalhe: Tapa-olho e chapéu	
08	Interna / bar	Plano detalhe	Olho do personagem com pupila grande.	
09	Interna / bar	Plano-detalhe	Olho do personagem com pupila minúscula (susto).	
10	Interna / Bar	Plano Geral	- Demônio de forma oval segurando um machadinho feito com osso humano encarando o personagem. (detalhe: tatuagem 666 na cabeça do demônio)	
11	Interna / Bar	Plano-geral / Plano Americano (personagem humano)/ Contra-plongée	Demônio em primeiro plano; Personagem desesperado com notas de dinheiro na mão em segundo plano; Outro demônio pendurado no teto em terceiro plano. Onomatopéia: “Mimimimimi”.	Link do vídeo da banda Cicuta tocando a música “Grana” em estúdio.

			(gemidos qualquer)	
12	Interna/ Bar	Plano-detache	Mão estendida com notas de dinheiro.	
13	Interna/ Bar	Plano-detache	Mão descepada. Onomatopéia: “TWAK!” (lâmina cortando)	
14	Interna / bar	Plano-detache	Machado do demônio sujo de sangue	
15	Interna / bar	Plano-Médio curto	Personagem embasbacado. Expressão de terror.	
16	Interna / bar	Primeiríssimo plano	Boca aberta	
17	Interna/ Bar	Primeiríssimo Plano	Interior da boca aberta (Garganta)	
18	Interna / Bar	Plano-detache	Dentes rangido	
19	Interna/bar	Plano-detache	Tronco do personagem / Um demônio arrancando-lhe o coração com o rabo em forma de seta enquanto outro demônio fura seu ombro com o dedo.	
20	Interna / bar	Plano-Geral	Dêmonio de costas em primeiro plano observando o personagem morto em segundo plano. Onomatopéia: “hahahahaha” (risos).	
21	Interna	Contra-plongée	Personagem caindo dentro de uma boca dentada.	
22	Interna / inferno	Primeiríssimo plano	Dêmonio com tapa-olho em	Link dos vídeos de animação

			primeiro plano; Porta sobre um pico em plano de fundo.	“Amanhecendo no Inferno” e “Se sobrar eu vendo”
--	--	--	---	--

OBS.:

- Paleta de cores: vermelho, preto e branco.

LETRAS DA BANDA CICUTA PARA A OBRA *VIVER ATÉ MORRER*.

TUTELADO

(Torreal / Fredé C. F./ Miguelângelo)

Não tenho hora pra voltar

Eu não sei bem aonde vou

Vou ver o dia clarear

Tenho prazer em me perder.

Não tenho hora pra voltar

Eu vou beber, eu vou fumar

Mais uma noite sem dormir.

Tutelado!

DUAS (SEM TIRAR)

(Torreal / Fredé C. F. / Miguelângelo)

Está no balcão do bar

Olho discretamente

Me faz arrepiar

Me faz ranger os dentes

Duas!

Ela é delícia demais!

Perdendo massa cinzenta!

Duas (sem tirar)!

SE SOBRAR EU VENDO

(Torreal / Fredé C. F. / Miguelângelo)

E tá gelada

E tá trincando

Se sobrar eu vendo

Está espumando!

Está lá deitada

E eu tô chegando

Se abrir eu entro

Tô infartando!

AMANHECENDO NO INFERNO

(Torreal / Fredé C. F. / Miguelângelo)

Amanhecendo no inferno

E todo dia me despeço daqui

Bebo do mesmo veneno

Vomito e chapo para me distrair.

Picanha na brasa (Amanhecendo no inferno)

Cerveja gelada (Amanhecendo no inferno)

Pudim de cachaça (Amanhecendo no inferno)

E um bom cigarro pra desentupir.

GRANA

(Torreal / Fredé C. F. / Miguelângelo)

Quero grana pra me convencer que eu não valho nada.

Grana alta para eu não recusar.

Tapa na minha cara.

Isso me cheira a merda.

Quero grana pra me convencer que eu não valho nada. (Grana)

Grana alta para eu não recusar. (Grana)

Tapa na minha cara. (Grana)

Grana nunca é demais!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. *Coleção Os Pensadores*, São Paulo: Nova Cultural, 1991.

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

AYERBE, Luis Fernando. *O Ocidente e o “resto”: a América Latina e o Caribe na cultura do império*, Buenos Aires: Clacso, 2003.

BALBINO, Jéssica Ragazzi. *Um muro e muitos signos: Reinvenções semióticas do álbum The Wall (Pink Floyd, 1979)*. Trabalho apresentado ao I Congresso Internacional de Estudos do Rock. Cascavel: UNIOESTE, 2013.

BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: O contexto de François Rabelais*. Tradução de Yara Frateschi Vieira. São Paulo: HUCITEC; Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1987.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *A arte da animação – técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

BAZIN, André. *Qu'est-ce que le cinema?* Paris: Cerf, 1981.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre: Zouk, 2012.

BENNETT, Tony et alli. *Rock and Popular Music: politics, policies, institutions*. London: Routledge, 1993.

BERNARDET, Jean-Claude. *O que é Cinema?* São Paulo: Editora Braziliense, 2004.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins, 2009.

BRENER, Rosinha Spiewak. *A construção do suspense: a música de Bernard Herrmann em filmes de Alfred Hitchcock*. São Paulo: editora, 2003.

BRETON, André. *Manifesto do Surrealismo*. Disponível em <http://www.culturabrasil.org/zip/breton.pdf>> Acessado em: 30/04/2014

CANCLINI, Néstor Garcia. *Culturas Híbridas*. São Paulo: Edusp, 1997.

CHACON, Paulo. *O que é rock?* São Paulo: Editora Brasiliense, 1982.

CHARNEY, L. *Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade*. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. R. (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

COELHO, Teixeira. *O que é indústria cultural?* São Paulo: Editora Brasiliense, 1980.

COLI, J. *O que é Arte*. 15ª ed., São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema*. 1ª edição. São Paulo: Scritta, 1995.

DENIS, Sébastien. *O cinema de animação*. Tradução: Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2007.

DIAS, Belidson. *Devoramento: das Belas Artes a Cultura Visual*. In: *O I/Mundo da Educação em Cultura Visual*. Brasília/UnB: Programa de Pós-Graduação em Artes, 2011, p. 44-72.

DORFLES, Gillo. *O elogio da desarmonia*. Lisboa: Ed. 70, 2001.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo e Godard*. São Paulo: Cosac Nalfy, 2004.

DUBOIS, Philippe. *La cuestión vídeo: entre cinema et art contemporain*. Crisnée: Yellow Now, 2011.

EAGLETON, Terry. *Depois da teoria - Um olhar sobre os Estudos Culturais e o pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

FERNANDES, Fábio. *A construção do imaginário cyber: William Gibson, criador da cibercultura*. São Paulo: PUCSP, 2004. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2004.

FIORE, Adriano Alves; CONTANI, Miguel Luiz. *Das formas Báquicas e do Grotesco Bakhtiniano em imagens do heavy metal e do hard rock*. In: Revista Domínios da Imagem, ano IV, nº. 8, maio/2011, p. 7 – 18, 6ª edição. Disponível em: < <http://www.uel.br/revistas/dominiosdaimagem/index.php/dominios/article/view/121> > Acesso em 06/05/2015. Londrina: UEL / LEDI, 2011.

FOUCAULT, Michel. *Os anormais: curso no College de France (1974-1975)*. Tradução: Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. 2ª edição. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2008.

FRANCO, Edgar. *Processos de Criação Artística: Uma perspectiva transmidiática*. In: Edgar Franco. (Org.). *Desenredos: poéticas visuais e processos de criação*. Goiânia: UFG/FAV; FUNAPE, 2010.

FRANCO, Edgar; COUTO, Mozart. *BioCyberDrama Saga*. Goiânia: Editora UFG, 2013.

FRANCO, Edgar. *Histórias em quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua Terceira Geração*. In: Lucio Luiz. (Org.). *Os quadrinhos na Era Digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

FREUD, Sigmund. *O mal-estar na civilização*. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011.

_____. *The Uncanny*. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/70384778/Freud-Das-Unheimliche-1919-O-Estranho>> Acesso em 30/04/2014. 2013.

FRIEDLANDER, Paul. *Rock and Roll – Uma história social*. Rio de Janeiro: Record, 2002.

FRITH, Simon. *Sound Effects: youth, leisure and politics of rock'n'roll*. New York: Pantheon Books, 1981.

FRITH, Simon. *Sound and Vision: the music video reader*. London: Routledge, 1993.

GOMES FILHO, João. *Gestalt do objeto*. São Paulo: Escrituras, 2002.

HALL, Stuart. *The work of representation*. In: *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Walton Hall: The Open University, 2010.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 1993.

HUGO, Victor. *Do grotesco e do sublime*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JANNOTI JR., Jeder; SOARES, Thiago. *O videoclipe como extensão da canção popular massiva: Apontamentos para análise*. Disponível em <<http://www.midiaemusica.ufba.br/arquivos/artigos/JEDER5.pdf>> Acesso em 22/01/2013.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. 2ª ed., São Paulo: Aleph, 2009.

JULLIER, L; MARIE, M. *Lendo as Imagens do Cinema*. São Paulo: SENAC, 2009.

JUNG, Carl Gustav. *Tipos Psicológicos*. Tradução: Álvaro Cabral. 1ª ed. Rio de Janeiro: Zahar. 1967.

JUNG, Carl Gustav. *O problema do mal no nosso tempo*. In: ZWEIG, Connie; ABRAMS, Jeremiah. *Ao encontro da sombra: o potencial oculto do lado escuro da natureza humana*. São Paulo: Cultrix, 2005.

KANDINSKY, Wassily. *Do Espiritual na Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

KAYSER, Wolfgang. *O grotesco – Configuração na pintura e na literatura*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia*. Bauru: EDUSC. 2001.

_____. *Media Culture: Cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern*. New York: Routledge, 2003.

LEÃO, Lúcia. *Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço*. In *Derivas: cartografias do ciberespaço* / Lúcia Leão, organizadora. São Paulo: Annablume; Senac, 2004.

LIMA, Sérgio. *A Aventura surrealista*. Campinas: Ed. Unicamp, 1995.

LISITA PINTO, Rafael Mendonça. *A poética dos estranhos no videoclipe “electric guitar” a partir dos discursos videográficos de Lady Gaga*. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual). Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2014.

MACHADO, A. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora Senac, 2009.

MACHADO, A. *A arte no vídeo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

- MACHADO, A., *Arte e mídia*. Rio de Janeiro:Ed. Jorge Zahar, 2010.
- MACHADO, A., *O Sujeito na Tela, modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.
- MACHADO, A., *Pré-cinema e Pós-cinema*. Campinas, SP: Papyrus, 2012.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2003.
- McLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução: Hécio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP - Itaú Cultural, 2003.
- MATTELART, Armand; MATTELART, Michèle. *História das teorias da Comunicação*. São Paulo: Loyola, 1999.
- NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. *O nascimento da tragédia*. São Paulo: Escala, 2013.
- PRADA, Juan Martin. *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte em el contexto de la Web 2.0. Estudios Visuales 5*. Murcia: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporâneo, 2008.
- RAILTON, Diane; WATSON, Paul. *Music vídeo and the politics of representation*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.
- RANCIÈRE, Jacques. *O inconsciente estético*. São Paulo: Editora 34, 2009.
- RANCIÈRE, Jacques. *O destino das imagens*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

READ, Herbert. *Arte e alienação – o papel do artista na sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. *Imagem: Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2008.

SANTAELLA, Lucia. *Cultura das Mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.

SANTI, Heloise C.; SANTI, Uilso Junior C. *Stuart Hall e o trabalho das representações*. Artigo publicado na Revista Anagrama, Ano 2, Edição 1, setembro/novembro de 2008. São Paulo: USP, 2008.

SCHOPENHAUER, Arthur. *Metafísica do Belo*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

SILVA, Juremir Machado da. *As tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SINGER, Ben. *Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular*. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. R. (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

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

SOARES, Thiago. *Videoclipe, o elogio da desarmonia: Hibridismo, transtemporalidade e neobarroco em espaços de negociação*. Trabalho apresentado ao NP 07 – Comunicação Audiovisual, do IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, 2004.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. *O Império do Grotesco*. Rio de Janeiro: MAUAD, 2002.

SODRÉ, Muniz. *Comunicação do Grotesco*. Petrópolis: Vozes, 1972.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do espelho- Uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes, 2002.

THOMASSEAU, Jean-Marie. *O melodrama*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.

THORNTON, Sarah. *Club cultures. Music, media and subcultural capital*. Connecticut: Wesleyan University Press, 1996.

TOURINHO, I.; MARTINS, R. *Circunstâncias e ingerências da cultura visual*. In: MARTINS, R.; TOURINHO, I. (Orgs.). *Educação da cultura visual – conceitos e contextos*. Santa Maria: Editora da Universidade Federal de Santa Maria, 2011, p. 51-68.

TUCHERMAN, Ieda. *Breve história do corpo e de seus monstros*. 1. ed. Lisboa: Editora Vega, 1999.

VERNALLIS, Carol. *Experiencing music vídeo: aesthetics and cultural context*. New York: Columbia University Press, 2004.

WIERZBICKI, James. *Film music: a history*. New York: Routledge, 2009.

XAVIER, I. (org.). *A Experiência do Cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

XAVIER, I. *O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1984.

XAVIER, I. D.W. *Griffith: O nascimento de um cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

ZWEIG, Connie; ABRAMS, Jeremiah. *Ao encontro da sombra: o potencial oculto do lado escuro da natureza humana*. São Paulo: Cultrix, 2005.

REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS:

Pink Floyd.*The Wall*. Direção: Alan Parker. 1982. Acesso em 18/12/2013 as 17:15
<<https://www.youtube.com/playlist?list=PL18675324CB3B13FE>>

Queens of the Stone Age....*Like Clockwork*. Direção: Liam Brazier. Arte: Boniface.
2013. Acesso em 18/12/2013 as 15:55
<<http://www.youtube.com/watch?v=f49yRhJ0NjI>>

The Beatles.*Yellow Submarine*. Direção: George Dunning e Dennis Abey. 1968. Acesso
em 18/12/2013 as 20:30 <<https://www.youtube.com/watch?v=45XMPlhPGyA>>