



A show of hands: O espetáculo desmistificador do grupo de rock progressivo Rush¹

Liliane Aparecida Justino Dias ²
Universidade Federal de Juiz de Fora

Resumo

Como explicar o envolvimento total e o estado de êxtase atingido num show de *rock* de uma banda da qual se gosta? Os estímulos sensoriais do espetáculo, ao serem recebidos pelos sentidos humanos, configuram a primeira explicação para a adesão ao show apresentado. Após a percepção, há uma busca na consciência por aspectos que remetam ao que é sentido para que haja a indexação pelo já conhecido pelo espectador. Por fim, argumentamos sobre o que é visto e o que já temos culturalmente em nós, formando um terceiro. Isto é, uma nova visão ou confirmação, a partir do que recebemos. Em *A show of Hands*, turnê do grupo de rock canadense Rush, podemos concluir que a terceira etapa desmistifica e torna o espectador consciente do mundo em que vive. Não se caracterizando, portanto, como um espetáculo de ilusões.

Palavras-chave

Semiótica; espetáculo; Rush; desmistificação.

-
1. Trabalho apresentado ao GT Teoria e Metodologia da Comunicação, do XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.
 2. Graduanda em Comunicação Social (UFJF) com habilitação em jornalismo. E-mail: liliane.dias@gmail.com

Espetáculo analisado

O espetáculo analisado neste artigo é o DVD “*A Show of Hands*”, da banda canadense Rush. O álbum foi gravado entre 1986-1988, durante a turnê *Hold Your Fire*, em Birmingham, Inglaterra; em New Orleans, Phoenix e San Diego, EUA; e, também, na turnê *Power Windows*, em Meadowlands, New Jersey. O lançamento foi em 1989.

Descrição do espetáculo

Imagine-se dentro de sua sala-de-estar, com as luzes apagadas e com seu *home theater* ligado em um DVD de *rock* progressivo. Ou imagine-se num centro de eventos curtindo o mesmo *show* ao vivo. No primeiro caso, você é um espectador de um espetáculo que poderá ser interrompido a qualquer momento por eventuais ruídos externos presentes em sua casa. Enquanto, no *show* ao vivo, você é parte do espetáculo e, provavelmente, não terá sua atenção desviada. As sensações sentidas nos dois casos se diferenciam e um fã de *rock and roll* poderá não ter preferência entre as duas opções. Mas sabe que as sensações se distinguem e por isso quer viver ambas.

Com a produção intensa de DVDs musicais, os produtores desses vídeos buscam inserir cada vez mais o telespectador na emoção sentida no *show* ao vivo. Para isso, usam técnicas próprias da videoesfera, como enquadramento de câmeras; edição que torna as cenas mais sensacionais; inserção de imagens animadas; entre outras coisas que irão dimensionar a percepção do telespectador e fazê-lo sentir-se como parte daquele *show*.

Na primeira parte deste trabalho, faremos uma análise fenomenológica de *A Show of Hands*. A fenomenologia, proposta pelo filósofo alemão E. Husserl, é o estudo da experiência vivida pela consciência; neste caso, a descrição dos estímulos que são direcionados ao espectador. Esses sinais são os fenômenos que a consciência intencionalmente visa e que a fenomenologia descreve, indicando os modos de aparição dos elementos a fim de apreender a essência do espetáculo. Com a descrição da apresentação espetacular é possível estruturar a significação global do espetáculo.



O DVD começa exibindo um desenho animado com o som de buzinas numa rua movimentada, onde pessoas se apressam para ver o *show*. Aparecem as palavras *Rush live tonight* no letreiro luminoso do centro de eventos. Pessoas na fila, destaque de *tickets*. Toda essa seqüência faz com que o telespectador se envolva e se sinta como se estivesse sendo introduzido naquele contexto e agitação. De repente, aparecem três bonequinhos andando. Eles se sentem felizes vendo toda aquela movimentação. Num efeito de espiral, como de atração, um círculo vai aumentando e mostrando inúmeras pessoas que estão ali à espera do espetáculo. O espiral parece transportar o telespectador para junto daquelas pessoas que compõem o espetáculo ao vivo. Os três bonequinhos são jogados do centro do espiral para o meio do palco. Com a câmera focalizando o primeiro toque do baixo desenhado, as figuras de animação se transformam no palco iluminado real, com os músicos reais e o público real. O *show* efetivamente começa, embora o envolvimento do telespectador tenha se iniciado desde o primeiro instante com os sons das buzinas em frente à casa de *shows*.

Com uma panorâmica do espaço onde o *show* é realizado, a câmera mostra a multidão e a música é introduzida. As câmeras, agora em plano médio, focalizam cada um dos músicos. Ao enquadrar Neil Peart e sua bateria, a grande-angular utiliza o recurso *plongé*, o que dimensiona significativamente o baterista e seu instrumento. Passando rapidamente do momento contemplativo da bateria e de Neil Peart, que parecem se fundir em um só objeto, uma câmera faz um plano geral do palco e, logo em seguida, realiza um *zoom in* em cada um dos três músicos. O baixista e o guitarrista se dirigem para a ponta do palco numa coreografia irreverente, típica da banda, que faz o espectador e o telespectador se envolverem pela expressão corporal dos artistas. O balançar divertido dos dois músicos, que inclinam seus corpos para frente e para trás num movimento dinâmico, é sincronizado com intercalações das câmeras que mostram as imagens do público e do palco. As câmeras alternadas, combinadas com o jogo de luzes vermelhas, verdes, azuis e canhões de iluminação branca, focalizam o baterista, o guitarrista e, finalmente, Geedy Lee que começa o vocal de *The big money*. As técnicas utilizadas no início da gravação do show fazem com que o telespectador se sinta parte daquela multidão presente nas turnês em que *A Show of Hands* foi gravado. O espetáculo entra em seu momento de aquecimento. O plano detalhe sobre o baixo de Geedy Lee acontece no momento em que um canhão de luz vermelha atinge o músico, o que proporciona uma emoção intensa ao observador. A câmera se afasta em *zoom out* e



mostra, novamente, um plano geral do palco, o que denota a integração dos músicos, que são peças que se completam e formam o uno indissociável que é a banda Rush.

Saindo de uma panorâmica do palco, surge na tela do espectador a interface de um *game* que exhibe as ruas de uma cidade grande com prédios e carros. Num *out door* luminoso aparece um homem com um controle remoto na mão, que em um comando faz a realidade virtual desaparecer e o *show* real volta a ser apresentado.

No refrão das músicas, as luzes que aparecem são escarlates, efeito que completa a percepção agitada do áudio. Já nos momentos em que o som é mais lento, a cor utilizada é o azul, o que colabora com a tranquilidade exigida. Assim o *show* continua. Com inserções de realidades virtuais de videogames; panorâmicas; planos gerais; planos médios ao enquadrar os músicos; e planos detalhes ao focalizar os instrumentos.

É interessante notar que a bateria de Neil Peart, que fica no centro de todo o espetáculo, recebe um canhão de luz vermelha com mais frequência que os outros objetos do *show*, parecendo haver, desta forma, uma grande fogueira que envolve e atrai todos a sua volta.

Quando o vocal cessa, dando espaço apenas ao som instrumental, os planos detalhes focando os instrumentos aparecem demasiadamente, com a intenção de fazer o espectador sentir profundamente as notas emitidas.

Sob aplausos, assovios e gritos começa *Marathon*. Um homem virtual iluminado aparece num movimento de *cooper*. A imagem humanizada, que às vezes aparece envolto de um globo terrestre, relaciona-se com a letra da música que fala sobre a grande maratona que é a vida. Nessa música, o vocal de Geedy Lee sobressai, demonstrando a intensidade que a composição requer. No momento do refrão, o guitarrista, Alex Liferson, faz segunda voz com Geedy, tornando o vocal mais enfático. Como numa maratona, o vocalista reveza vocal, teclado e baixo, ao mesmo tempo que seus companheiros intensificam o toque dos instrumentos. A velocidade do homem virtual aumenta na medida em que o ritmo da música fica mais intenso.

As músicas *Manhattan Project*, *Close to the heart*, *Red sector A*, *Force ten* e *Mission* marcam o momento mais calmo da apresentação. Nessa parte do *show*, a iluminação fica mais baixa, as luzes surgem com menor velocidade e se cruzam no meio do palco. A expressão corporal dos artistas é feita de movimentos leves, pouco acelerados e acompanha o ritmo lento das músicas. Durante *Manhattan Project*, cenas do programa nuclear americano, que aconteceu durante a Guerra Fria, aparecem no



vídeo. A imagem de Einstein também surge e demonstra sua preocupação em colaborar, mesmo que involuntariamente, com o programa.

No momento em que o espetáculo começa a se agitar novamente, Neil Peart mostra porque é considerado um dos melhores bateristas do mundo e dá um *show* à parte com um solo de bateria de sete minutos. No momento inicial do solo, somente a bateria fica iluminada com luzes vermelhas, deixando o restante do espetáculo na penumbra. Além disso, o recurso *plongè* é muito utilizado nessa parte do *show* para evidenciar o instrumento e Neil, que mostra toda a sua garra ao tocar envolto por uma luz azul. Como se não pudesse parar, Neil aumenta e diminui as batidas, mudando o ritmo freqüentemente com os vários sons que sua bateria pode emitir. Os toques intensos são acompanhados de luzes que parecem ser acionadas pelas batidas das baquetas na percussão. Ao final dos sete minutos, a guitarra e o baixo se juntam ao ritmo da bateria para fazer o momento instrumental mais emocionante do *show*.

Na última música, balões de festa caem sobre o público, o que estimula a participação tátil no espetáculo. A marcação dos instrumentos faz com que a realidade virtual se mescle à realidade do palco. Isto é mostrado com intercalações do desenho de animação e dos músicos reais. De repente, os músicos se transformam outra vez nos três bonequinhos do início do vídeo e continuam tocando seus instrumentos. Os bonecos de Geedy Lee, Alex Liferson e, por último, Neil Peart, que ainda permanece por alguns instantes tocando sua bateria, são puxados para fora do palco e tudo termina numa tela preta. Esse final, em que a realidade do palco se transforma no virtual, nos faz pensar na ilusão e na representação que é o *show*. O espetáculo no tempo diegético, desprovido de realidade factual. O *show* não é a representação da realidade, nem tampouco a é, os desenhos virtuais que caracterizam o espetáculo. A extensa gama de estímulos visuais e auditivos que são organizados em *A Show of Hands* denotam uma totalidade perceptível do *show*, que é visto na junção de todas as manifestações icônicas que serão, em um primeiro momento, objetos de contemplação.

Análise semiótica de *A Show of Hands*

Pautados pela teoria semiótica, vamos analisar *A Show of Hands* com base e referência em Charles S. Peirce. As três etapas da cognição humana, propostas por Peirce, são a *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade*. Toda experiência que o homem vivência passa por essas três fases.

Primeiridade em *A Show of Hands*

A primeira etapa é a apreensão imediata das coisas que estão ao nosso redor. Segundo Lúcia Santaella, o primeiro é o presente, o imediato, o vivido e o evanescente. No *show* da banda Rush, a *primeiridade* pode ser percebida nos estímulos sensoriais que são dirigidos ao telespectador e/ou ao público presente na apresentação ao vivo. A exponencialização da melodia pelos sons eletrificados; o jogo de luzes; a escolha da posição das câmeras; a edição das imagens do *show*; a expressão corporal e carismática dos músicos; a inserção de desenhos animados durante a apresentação, que são símbolos e sinais próprios do grupo, agem como estimuladores da consciência ingênua do indivíduo. Portanto, caracterizam a *primeiridade*, que é um processo essencial para o desenrolar do espetáculo, pois é nela em que se dá a adesão emocional imediata do espectador.

Podemos observar, como exemplo, os signos relacionados a eles mesmos em *A Show of Hands*, no momento em que as luzes aparecem e fazem uma coreografia no ar. A forma qualitativa da iluminação do *show*, que se modifica constantemente, pode ser vista na teoria de Peirce como qualissigno, ou seja, diz respeito somente à pura qualidade de luz, sem demonstrar nenhum objeto, posta apenas a contemplação. As luzes são instrumentos que emocionam e chamam a atenção, além de exigirem sensibilidade e requererem a participação dos sentidos elementares.

O signo relacionado ao seu objeto é visto no *show* nos ícones dos bonequinhos dos músicos e na figuração de seus instrumentos, uma vez que esses desenhos operam por semelhança, imitando as características de seus referenciais. Ainda observando o signo em relação ao objeto, vemos que o homem virtual em *cooper*, que aparece em *Marathon*, é um símbolo representando a humanidade correndo para a estrela simbólica da banda, que conota o ano de 2112. De acordo com a utopia do grupo, nesse ano a sociedade será harmônica.

A relação do signo com seu interpretante pode ser descrita nos remas que aparecem nos refrões de “*A Show of Hands*”, uma vez que eles funcionam como palavras de ordem que são memorizadas e podem levar a obediência. O refrão de *Turn the Page*, por exemplo, diz “*It's just the age. It's just a stage. We disengage. We turn the page*”. Com essas frases a banda Rush quis dizer em “voz alta” que os problemas



enfrentados por qualquer pessoa serão superados, pois tudo não passa de um estágio da vida.

Como em toda experiência humana, os sinais oferecidos à percepção em *A Show of Handssão* qualidades sensoriais, isto é, tipos de estímulos escolhidos especialmente para aquela apresentação, que irão atingir a sensibilidade de uma forma sensacional. A sinestesia proporcionada durante o *show*, por meio das luzes, da combinação dos sons e outros determinantes sensoriais, acontece no momento de abertura da mente, no qual ela está disponível e pronta para receber o que está sendo apresentado aos sentidos.

No instante em que o público capta a melodia, há uma adesão instantânea aos sons e aos outros estímulos, porém isso acontece sem que haja uma análise profunda ou reflexão acerca dos sinais expostos. Isso ocorre porque nesta primeira fase da cognição, o cérebro humano está apenas recebendo as manifestações externas e formando a consciência ingênua da totalidade do que está sendo proposto. Desta forma, o sujeito junta tudo que lhe é apresentado, mas não objetiva nada.

Os sinais mostrados durante o show se destinam a uma produção imediata de efeitos, o que se restringe aos reflexos. A consciência não aprofunda o que é apresentado a ela instantaneamente, uma vez que os sinais atuam no limiar da percepção humana e têm a finalidade de atrair os sentidos. Portanto, em um primeiro momento, o público apenas sente e recebe os sinais, sem qualquer indexação ou consciência crítica das músicas que são tocadas.

Secundidade em *A Show of Hands*

Na *secundidade*, há uma reação à ação do estímulo recebido em *primeiridade*. Dessa forma, ativa-se a experiência cultural do sujeito e ele busca na consciência algo a que possa remeter e significar o sinal que lhe foi apresentado anteriormente. Transpondo esses conceitos para *A Show of Hands*, pode-se considerar que a experiência e ideologia do espectador se identificam com as mensagens passadas pela banda Rush. Então ocorre a empatia, que é a capacidade de sentir o mesmo que o outro. No caso do *show*, a empatia do sujeito acontece tanto em relação à banda, quanto em relação às outras pessoas presentes, que prestigiam o *show* por apreciarem o mesmo estilo musical e concordarem com o “recado” que o grupo quer dar.

No momento em que o espectador faz o índice do sinal na apresentação das músicas, ele entende porque gosta do que lhe é mostrado. Portanto, é a ocasião em que



acontece a objetivação e o conhecimento diante de si mesmo. Nos trechos das músicas em que a expressão corporal e oral do público se mostram mais ativas e emotivas, pode-se dizer que a mensagem passada e o que existe pré-estabelecido na consciência são fatores equivalentes e se complementam. Na música *Closer to the heart*, por exemplo, o trecho “*And the men who hold high places Must be the ones who start to mold a new reality Closer to the Heart Closer to the Heart*” irá chamar a atenção de todos aqueles que acreditam que os ocupantes dos altos cargos é que têm de começar a moldar uma nova realidade que seja mais próxima do coração. Os signos são estabelecidos pelo intercâmbio existente entre seres humanos que vivem psicologica e socialmente organizados.

Demonstrando os signos em relação a eles mesmos, podemos observar o sinsigno - que é a referência a um fato que aconteceu em algum momento da história – nas imagens da produção de armas nucleares e, também, na de Einstein, durante a exibição de *Manhatan Project*.

Os fãs do *rock and roll* consideram essa melodia sagrada pela proposta transgressora da maioria das composições. O *rock* é encarado como uma atitude e uma maneira de compreender o mundo, estabelecendo um senso crítico diante da realidade injusta e opressora. Por isso, num *show* de estilo progressivo ou *heavy metal* as pessoas se entregam às batidas dos instrumentos e reagem com histeria, após identificarem, nas músicas tocadas, características que já cultivam, afirmando, assim, um estilo.

Nessa segunda etapa, o sinal ou signo veículo se transforma em signo-índice, que é o responsável pelo processo de significação psicossocial. Os signos servem à comunicação, conduzindo à compreensão de algo. Segundo a teoria dicotômica de Ferdinand Saussure, os signos relacionados num espetáculo, e para nós aplicados em “*A Show of Hands*”, situam-se em dois planos distintos: no aspecto sensível, o que é caracterizado pelo significante, e pelas idéias, que se compreende como significado. Na apresentação do *show*, os elementos espetaculares se fazem signos aos espectadores.

Para Peirce, a *secundidade* propõe noções de impacto e reação aos sinais de *primeiridade*. A *Show of Hands* pode ser compreendido como o que Lúcia Santaella disse ao descrever a teoria de Peirce: “a compulsão, a absoluta coação sobre nós de alguma coisa que interrompe o fluxo de nossa quietude, obrigando-nos a pensar de modo diferente daquilo que estivemos pensando, que constitui a experiência.” Durante o *show* temos reações diante da representação, essas respostas à realidade do evento são interações sîgnicas ao espetáculo. Para atingir a inteligibilidade acerca do que é



proposto no *show*, o segundo impulsiona-se para o universo do terceiro que irá interpretar o mundo de “*A Show of Hands*”.

Terceiridade em *A Show of Hands*

A *terceiridade* é o momento do raciocínio, do despertar, da atitude. É quando resolvemos o que vamos fazer com os signos que nos foram apresentados. Na última etapa da cognição, realizamos o processo de argumentação, o que é referido por Lúcia Santaella como “a camada interpretativa entre a consciência e o que é percebido” (1993, p.51).

O *rock*, por suscitar uma proposta de inserção política, faz com que as pessoas consolidem seus ideais, além de impulsionar uma ação de acordo com o que é proposto na composição musical. Diante disto, poderíamos indagar se o agir de acordo com uma idéia exposta num produto cultural não seria narcotizante. Porém, é necessário diferenciar o espetáculo que pretende embaçar as vistas e que tenta esconder a realidade, por meio de seus objetos falaciosos, daquele que se propõe a descortinar horizontes e apresentar a realidade nua e crua da sociedade do espetáculo, na qual estamos inseridos. Segundo Tomás Gutiérrez Alea, no livro *a Dialética do Espectador*, há os espetáculos desmistificadores que implicam em ruptura, para isso é imprescindível agir com violência contra os mitos, que têm uma força inamovível.

“O que nos interessa frisar aqui é que o espetáculo que pretenda dar um passo efetivo para o descobrimento de camadas mais profundas da realidade, o espetáculo desmistificador, o que nos faz subir um degrau a mais no caminho da consciência real, ou seja, o que produz um novo espectador, será aquele que não esgota em si mesmo a exposição de um critério – por mais revolucionário que este seja ou possa parecer e que o mesmo possa chegar através da crítica, ou forma de palavras de ordem ou lugares-comuns, senão aquele que lança o espectador à rua, cheio de inquietações e com um caminho sinalizado, caminho que deverá



percorrer quando deixar de ser espectador e se converter em ator de sua própria vida.” (ALEA, 1984, p. 63)

A Show of Hands é um espetáculo que descortina o horizonte, uma vez que, além de enunciar seu propósito, conduz o espectador a um questionamento de si mesmo dentro de uma nova realidade, que o comove. O *show* é muito mais que apenas divertir, entreter e propiciar um desfrute por meio de uma representação. Ele enriquece a realidade existente na consciência até aquele momento e propõe novos símbolos, que passarão a compor nosso aparato cultural. A esse processo de freqüente acúmulo e transformação, no qual um signo gera outro infinitamente, Peirce deu o nome de *semiose*.

Enfim, ao produzir *A Show of Hands*, assim como outros produtos culturais, o grupo Rush se propõe a interpretar a sociedade e mostrá-la de uma forma real, porém utilizando-se das técnicas próprias do espetáculo ilusório, uma vez que este favorece a leitura do mundo por meio de espécie de signos.



REFERÊNCIAS:

ALAE, Tomás Gutiérrez. *Dialética do Espectador*: seis ensaios do mais laureado cineasta cubano. Trad. I. Alves Correia Jr. São Paulo: Summus, 1984.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 1983.

Dicionário *on line* Priberam, disponível em <http://www.priberam.pt/dlpo>

Enciclopédia digital *Wikipedia*, disponível em <http://www.wikipedia.org>

Dvd *A Show of Hands*. Rush, 1989.

Enciclopédia Larousse Cultural. São Paulo: Nova Cultura, 1998.