

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO - UFPE
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE – CAA
NÚCLEO DE DESIGN**

JOSÉ CLÁUDIO DE LIMA GALVÃO

**DREAM THEATER: DESIGN GRÁFICO DOS ÁLBUNS E
FOTOGRAFIAS SURREALISTAS**

Caruaru
2015

JOSÉ CLÁUDIO DE LIMA GALVÃO

**DREAM THEATER: DESIGN GRÁFICO DOS ÁLBUNS E
FOTOGRAFIAS SURREALISTAS**

Monografia apresentada à Universidade Federal de Pernambuco/ Centro Acadêmico do Agreste como requisito parcial para obtenção do título acadêmico de bacharel em Design Gráfico.

BARBOSA. Orientador: Prof. Dr. EDUARDO ROMERO LOPES

Caruaru
2015

Catálogo na fonte:
Bibliotecária - Simone Xavier CRB/4-1242

G182d Galvão, José Cláudio de Lima.
Dream theater: design gráfico dos álbuns e fotografias surrealistas. / José Cláudio de Lima Galvão. - Caruaru: O Autor, 2015.
91f.: il.; 30 cm.

Orientador: Eduardo Romero Lopes Barbosa
Monografia (Trabalho de Conclusão de curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2015.
Inclui referências bibliográficas

1. Design gráfico. 2. Capas de álbum. 3. Dream Theater. 4. Surrealismo. I. Barbosa, Eduardo Romero Lopes. (Orientador). II. Título.

740 CDD (23. ed.) UFPE (CAA 2015-048)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN**

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE**

JOSÉ CLÁUDIO DE LIMA GALVÃO

**DREAM THEATER: DESIGN GRÁFICO DOS ÁLBUNS E FOTOGRAFIAS
SURREALISTAS**

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera a(o) JOSÉ CLÁUDIO DE LIMA GALVÃO

APROVADA(O)

Caruaru, 24 de fevereiro de 2015.

Professor Eduardo Romero Lopes Barbosa

Professora Sophia Costa

Professora Luciana Lopes Freire

José Cláudio de Lima Galvão

DREAM THEATER: DESIGN GRÁFICO DOS ÁLBUNS E FOTOGRAFIAS SURREALISTAS

Monografia apresentada à Universidade Federal de Pernambuco/ Centro Acadêmico do Agreste como requisito parcial para obtenção do título acadêmico de bacharel em Design Gráfico.

Banca Examinadora

Prof. Eduardo Romero
Orientador

Profa. Sophia Costa
Examinadora

Profa. Luciana Freire
Examinadora

Caruaru
2015

*“O design é um processo de investir os
objetos de significados.”*

(R.C. Denis, 1998).

AGRADECIMENTOS

“Sonho que se sonha junto é realidade”. Disse certa vez o poeta. Tomando como base esse pensamento com o qual tenho grande estima agradeço inicialmente ao meu pai Cláudio Ronaldo Galvão da Silva e a minha mãe Vânia de Lima Galvão por toda doação ao longo da minha construção intelectual e essencialmente pessoal. Sou grato aos amigos Lucas Henrique, Luciana Cavalcante, Antônio Dias, Elaine Jackielle, Victor Luan, Mazinho, Cícera Silva e Tamires Bezerra, pois sem o auxílio de cada um deles não seria possível à realização desta pesquisa. A Sérgio Mendes por todo o carinho e atenção. A minha amada irmã Vanessa de Lima Galvão que me acompanha desde sempre e por fim, também gostaria de agradecer a toda dedicação do meu orientador, professor e amigo Eduardo Romero pela paciência e por ministrar as diretrizes coerentes para que o trabalho ganhasse vida com competência e originalidade.

RESUMO

A banda Dream Theater é a mais significativa dentro do estilo musical conhecido como Metal Progressivo e as capas dos seus discos, quase sempre influenciadas pela fotografia surrealista, são veneradas por seus fãs como verdadeiras obras de arte. A banda tem conectado arte gráfica e conteúdo sonoro ao longo de sua carreira, criando um mundo simbólico sem limites e alimentando o imaginário dos seus apreciadores. A capa de disco se tornou um produto relevante do Design Gráfico, cabendo a ela representar todo o conceito artístico de um álbum. Nessa perspectiva, este estudo trata de uma análise das capas dos discos da banda Dream Theater, a partir do referente fotográfico surrealista. Tomou-se como base os preceitos de *Steven Heller (2004)* e o método de *Análise do Discurso, sob os quais as capas foram estudadas e entendidas como agentes discursivos, considerando, inclusive, as suas configurações para compreender o processo de significação e criação do universo da Dream Theater.*

Palavras-Chave: Design Gráfico. Capas de Álbum. Metal Progressivo. Dream Theater.

ABSTRACT

The band Dream Theater is the most significant in the musical style known as progressive metal and the covers of their albums, often influenced by the surrealist photography, are venerated by his fans as true works of art. The band has connected graphic and audio content throughout his career, creating a symbolic world without limits and feeding the imagination of its admirers. The album cover has become an important product of Graphic Design, fitting it represents the whole concept art for an album. From this perspective, this study is an analysis of the album covers of the band Dream Theater, from the surrealist photographic referent. Took up based on the precepts of Steven Heller (2004) and the Discourse Analysis method, under which the cases were studied and understood as discursive agents, which also includes your settings to understand the process of meaning and creation of world of Dream Theater.

Keywords: Graphic Design. Album covers. Progressive Metal. Dream Theater.

LISTA DE FIGURAS

- FIGURA 1** - Show da Dream Theater - Página 18.
- FIGURA 2** - O primeiro vinil da história - Página 22.
- FIGURA 3** - Material promocional da Dream Theater - Página 26.
- FIGURA 4** - Primeira capa de disco com imagem impressa - Página 28.
- FIGURA 5** - A banda Dream Theater - Página 34.
- FIGURA 6** - Caverna de Chauvet-Pont-D'arc - Página 36.
- FIGURA 7** - Câmara escura no formato de mesa, 1769 - Página 39.
- FIGURA 8** - Câmara escura no formato caixão - Página 39.
- FIGURA 9** - Primeira foto da história da humanidade - Página 37.
- FIGURA 10** - Câmera fotográfica Kodak - Página 41.
- FIGURA 11** - Salvador Dali principal expoente do surrealismo - Página 43.
- FIGURA 12** - Fotomontagem de John Heartfield - Página 51.
- FIGURA 13** - Capa do disco "Images and Words" - Página 55.
- FIGURA 14** - Capa do "Awake" - Página 60.
- FIGURA 15** - Capa do disco "Falling Into Infinity" - Página 66.
- FIGURA 16** - Disco considerado um dos melhores trabalhos do grupo - Página 68.
- FIGURA 17** - Cartaz do filme Treze Fantomas - Página 69.
- FIGURA 18** - Capa do álbum "Train of Thought"- Página 73.
- FIGURA 19** - Capa do disco "Octavarium" - Página 77.
- FIGURA 20** - Segunda parte da capa do "Octavarium" - Página 79.
- FIGURA 21** - A capa do disco mais eclético e equilibrado da banda - Página 83.
- FIGURA 22** - Capa do disco "Black Clouds & Silver Linings" - Página 84.
- FIGURA 23** - Capa do disco "A Dramatic Turn of Events" - Página 88.
- FIGURA 24** - Semelhança entre os dois trabalhos gráficos - Página 88.

Sumário

INTRODUÇÃO.....	12
1.O Metal Progressivo	15
2.A indústria fonográfica.	19
3.Da agulha ao laser.....	22
4.Sobre as Capas de Álbuns.	26
5.O Teatro dos Sonhos.....	29
6.A imagem.	34
7. Sobre a fotografia e sua utilização.	36
7.1Uma abordagem sobre a imagem fotográfica.	46
8.O surrealismo.	48
9.A fotografia surrealista.	52
10 Metodologia.	56
11.A análise das capas dos discos.	59
12. Considerações finais.....	90
Referências	93

INTRODUÇÃO

A imagem é um poderoso veículo de comunicação e o seu sentido é determinado através do contexto sociocultural. O homem é o responsável por atribuir-lhe significado e, por sua vez, é influenciado pelos valores e acepções de seu mundo cultural. As imagens criam um universo simbólico e, mesmo sem nenhum texto, são capazes de estabelecer entre os seus observadores uma linguagem eficaz por intermédio de seus atributos estéticos. Dessa forma, a relação existente entre imagem e o significado está presente em todos os povos e culturas. A música erudita, o rock progressivo, o heavy metal, entre tantas maneiras de demonstrações culturais e ideológicas, estão carregadas de imagens que alimentam o imaginário de seus consumidores.

É no núcleo do mundo das imagens que os objetos informacionais, enquanto produto da cultura material - neste estudo eleito pelas capas de álbum - reflete e expõe histórias, criam uma atmosfera simbólica que transcende a imagem e gera um elo emotivo que encanta e seduz seus apreciadores. Esse fenômeno não seria possível sem o Design, sobretudo, sem o Design Gráfico, ferramenta elementar na concepção de artefatos ou imagens que transmitem valores emocionais, agregando estima ao objeto de consumo, ultrapassando a sua função prática e tornando, por conseguinte, o seu consumo bem sucedido.

Partindo desse conceito, o mercado fonográfico faz uso de imagens para dar “vida” às embalagens dos discos, isto é, às capas de álbum, pois elas são o canal fundamental de comunicação entre o público-alvo e o produto. Assim, cabe a capa do álbum o papel de comunicar-se com o consumidor e fazer com que o disco saia da prateleira e estabeleça a experiência do consumo, além da própria sonoridade, criando contextos de significado com o sujeito que a consome. Atualmente, a indústria musical enfrenta duras batalhas para manter-se firme diante do crescimento elevado dos crimes de pirataria.

Nesse contexto, o Design Gráfico torna-se responsável por atuar também nessa questão, criando projetos gráficos criativos e arrojados que funcionem como uma alternativa para despertar no consumidor o desejo de

comprar o disco original ao invés de baixá-lo gratuitamente na internet ou comprá-lo a um preço barateado pelo mercado negro. Para que se alcance tal objetivo, cabe ao profissional gráfico construir uma linguagem estética que possibilite uma real comunicação entre o produto e o sujeito consumidor. A construção da capa de um disco enquanto um produto de design exige também um lado artístico de seu idealizador que, por sua vez, precisa captar a essência de seu público-alvo, criando, assim, uma peça gráfica que anuncie de forma clara e efetiva o próprio artista ou banda em questão. Para que isso ocorra, são muitos os recursos e fontes de inspiração. Artifícios como a ilustração e a fotografia podem servir de base para construir uma capa que traduza fielmente o conteúdo a ser ouvido, além de refletir a alma do grupo ou artista.

A música é plural, múltipla, infinita. Apresenta várias faces e inúmeros estilos. Em meio a essa variedade de gêneros musicais existentes, o Metal Progressivo destaca-se pelo primor, complexidade e excelência, seguindo a linha das grandes sinfonias em sua estrutura básica. Dentro desse estilo a banda Dream Theater apresenta traços singulares advindos de sua originalidade, criatividade e capacidade técnica. A mesma se destaca pelo apelo instrumental de suas longas e inspiradoras canções, bem como pelo conteúdo lírico de suas composições, abordando temas inteligentes e profundos sem nenhum pudor.

O grupo é conhecido mundialmente pela sua complexidade artística e traz, na sua formação original, músicos que, por diversas vezes, ganharam prêmios em suas respectivas categorias. O “Teatro dos Sonhos” arrebatou multidões em seus espetáculos, lançou doze discos de estúdio e vendeu mais de 12 milhões de álbuns ao redor do mundo. Além disso, a banda é precursora do seu gênero musical e é de sua autoria um dos álbuns considerados como mais influentes do Heavy Metal. Dessa forma, fica clara a importância do grupo na difusão da cultura do Metal Progressivo no mundo.

Joly (2007) certifica que, uma análise diligente é decidida por seus desígnios e que estes, por sua vez, admitem os caminhos imprescindíveis para se ponderar densamente o objeto de estudo e, desta maneira, descobrir as devidas conclusões. Considerando todos esses aspectos,

temos as capas como objeto de estudo dessa pesquisa e, em especial, as capas de álbuns da banda de Metal Progressivo Dream Theater. No geral, a maioria das fotografias presentes nas capas dos álbuns da referente banda são marcadas, predominantemente, pelas características estéticas da fotografia surrealista. Nesse sentido, elegeu-se como objetivo geral do presente estudo analisar as capas dos álbuns da banda Dream Theater a partir do referente fotográfico surreal, adotando a imagem - no Design Gráfico - como ferramenta na construção do discurso e, com isso, buscando fugir de uma ótica analítica da peça gráfica apenas pelo seu apelo visual.

Por essas diretrizes ideológicas, o objetivo específico do referente estudo parte da verificação da produção simbólica presente nas capas dos álbuns da banda Dream Theater nas quais a fotografia surrealista é aplicada. Visando compreender, dessa forma, como este modelo de fotografia é cultivado nas capas dos álbuns do grupo e como as mesmas produzem certos significados. *Para tanto, tomou-se como base os pensamentos de Steven Heller, em seu livro “Linguagens do Design” (2004) no qual o autor afirma que os artefatos e peças gráficas do Design têm faculdade discursiva e que ambos estão interligados ao contexto histórico, cultural e social. Assim esta pesquisa considera o método da Análise do Discurso que analisa a construção de sentidos por meio do próprio discurso conforme defende Mendes (2005).*

Foi, portanto, por meio dessa ótica que se fundamentou a perspectiva metodológica da presente pesquisa, buscando, por meio desse olhar, decifrar as capas de álbuns da banda “Dream Theater”, considerando-as um meio discursivo que imprime aspectos culturais, sociais e históricos, pois, conforme Heller (2004), cabe ao Design a aptidão de ser compreendido por várias vertentes. Por haver uma carência de bibliografia e estudos na área, acredita-se que este trabalho pode vir a contribuir para aumentar o conhecimento do profissional em design gráfico, especialmente no que tange à ótica do discurso.

O presente trabalho está dividido em três partes: a primeira contextualiza historicamente a temática que envolve o estudo, a segunda apresenta algumas contribuições bibliográficas e na terceira parte encontra-se a análise propriamente dita, além das considerações finais. De modo

mais detalhado, o primeiro capítulo apresenta algumas considerações acerca do Metal Progressivo, suas origens e características presentes na relação com o objeto de estudo. O segundo capítulo traz uma breve contextualização da história da indústria fonográfica, evidenciando o papel das capas de álbuns dentro desse nicho mercadológico. O terceiro capítulo aborda algumas considerações sobre a evolução da história dos discos e o capítulo quatro apresenta um estudo sobre as capas de álbum e as mudanças transcorridas ao longo de sua história.

No quinto capítulo é abordada a história e a importância da banda Dream Theater para o cenário musical. No capítulo seis, são colocados alguns conceitos que envolvem a aplicação da imagem. O sétimo capítulo trata da fotografia, sua evolução e aplicação do Design. No mesmo, há um subtópico referente ao aprofundamento de questões relativas à imagem fotográfica. O oitavo capítulo apresenta o Surrealismo enquanto movimento artístico, apontando as colaborações do mesmo para o Design.

No capítulo nove encontram-se algumas considerações acerca da fotografia surrealista e no décimo é feita uma explanação e definição do método escolhido para realizar a referente análise, partindo-se da imagem fotográfica surreal presente nas capas em questão, fazendo uso dos preceitos de Steven Heller (2004) onde a imagem é detentora de caráter discursivo a partir do método de Análise do Discurso. Por fim, encontram-se os capítulos 11 e 12, nos quais é feita a análise das nove capas selecionadas - considerando o referente fotográfico surrealista - e as considerações finais do presente estudo, respectivamente.

1. O Metal Progressivo

Para que se compreenda o estilo musical intitulado de “Metal Progressivo”, do qual faz parte a banda escolhida como objeto de estudo dessa pesquisa, é preciso esclarecer que o mesmo deriva do Rock Progressivo, contudo, possui algumas singularidades. O Rock Progressivo é um estilo musical eclético e rico em detalhes, o que o torna extremamente complexo e ao mesmo tempo criativo. O mesmo nasceu no final da década de 1960, tornando-se popular no início da década seguinte. A Inglaterra foi

o palco principal para este movimento que, essencialmente europeu, sofreu influências de várias vertentes musicais, aproximando-se da Música Clássica e do Jazz. Em contrapartida, o Rock dos Estados Unidos da América se rendia ao Blues e ao Country.

Além da complexidade dos arranjos e da estética sombria difundida pelas bandas e artistas que disseminam o Rock Progressivo mundialmente, é comum que as composições criadas a partir deste gênero fujam dos padrões vendidos pela indústria fonográfica e tenham, por exemplo, 20 minutos de duração, com harmonias e melodias que exigem uma audição aguçada de seus apreciadores para que seja possível compreendê-las. Um exemplo deveras conhecido é a obra *Echoes* (1971), composta pela banda inglesa *Pink Floyd*, fortemente marcada pela psicodelia. Por possuir um caráter quase exclusivamente experimental e pela criatividade trabalhada em busca da inovação, esse movimento é tido como moderno, conforme assinala Gatto (2011),

Conceituo o Rock Progressivo como um movimento modernista, porém mais do que simples classificações artísticas e estéticas, modernismo, torna-se esse conceito como a lógica cultural de cada período histórico, isto é constitui conceito que estabelece uma ponte entre a produção artística e a estrutura social. (GATTO, 2011, p. 92).

Devido à pluralidade característica do movimento, surgiram subgêneros do Rock Progressivo, dentre eles, o Metal, estilo que marca as obras do *Dream Theater*. O Metal Progressivo é a junção do *Heavy Metal* com o Rock Progressivo. Conhecido simplesmente como Metal, o Heavy Metal é um estilo marcado pela sonoridade pesada de guitarras. Como o nome já induz - no inglês britânico *Heavy Metal* significa metal pesado - os *riffs* de guitarra são a principal característica do estilo.

Assim, enquanto o Heavy Metal propõe um som marcante e frenético, o Metal Progressivo, que é claramente influenciado pelo rock sinfônico (o que resulta na união do Rock com a música Clássica) é marcado pelo uso ou acompanhamento de orquestras, ou mesmo instrumentos clássicos, como o órgão, por exemplo. A caracterização não comercial também é seguida e, conseqüentemente, predominam as

composições longas. O uso marcante do teclado ou sintetizadores também caracteriza o Metal Progressivo, além das letras com temas inteligentes que vão de ficção científica a protestos ou manifestos políticos, religiosos e/ou sociais, estruturando complexas canções que nascem com o intuito de se tornarem obras primas.

Pode-se perceber, desse modo, que o Metal Progressivo segue o caminho oposto da maioria dos sucessos radiofônicos que tomam projeção no mercado musical a nível mundial, fortemente marcado pela música quase nunca original e essencialmente comercial, sendo esta, portanto, de fácil assimilação, curta e com refrão simples, forte e pegajoso. Todavia, isso não significa que o Metal Progressivo não seja um produto vendável. Como todo e qualquer estilo musical, as bandas que seguem esse estilo também estão lutando diariamente por espaço no mercado da música. Nesse sentido, há algumas bandas de Metal Progressivo que se destacam no cenário musical e outras já consagradas, detentoras de uma legião fiel de fãs. Os artistas desse gênero se preocupam, sobretudo, com a qualidade técnica e artística do som, uma vez que o movimento defende uma ideologia de consciência e senso crítico como forma de combater a alienação.

O Metal Progressivo se desenvolveu na metade da década de 1980, quando finalmente obteve posição de destaque no mercado. O artista *Hig Tide* foi o pioneiro desse estilo, tendo lançado dois álbuns com músicas de metal progressivo, um em 1969 e o outro em 1970. O referente artista foi, portanto, o responsável por lançar as bases e as características que hoje são facilmente identificadas pelos adeptos do estilo.

Posteriormente (década de 1980), bandas como o próprio *Dream Theater* e o *Queensrÿche* acrescentaram às suas músicas elementos sonoros semelhantes ao que *Hig Tide* usou em seus dois álbuns, citados acima, combinando-os ao *Heavy Metal* de suas músicas. Como consequência dessa junção, surgiu um movimento com os pensamentos do Rock Progressivo e com a cara do *Heavy Metal*. Foi com a canção *Silent Lucidity* (1990) da banda *Queensrÿche* que as portas comerciais se abriram para o Metal Progressivo. A balada emotiva e inspiradora entrou na grade

da programação da MTV (Music Television) e, por conseguinte, passou a fazer parte da programação de outras emissoras de rádio.

É importante colocar que, à época, não era nada comum que uma música de Metal Progressivo - mesmo estando esta mais próxima de uma balada típica de uma banda de rock - fazer parte da programação de um veículo de comunicação, porém, foi graças a essa música que começaram a surgir os fãs do estilo e, assim, as bandas do Metal Progressivo iniciaram a sua popularização. A partir de então, o movimento ganhou nome e força, e em 1993 a *Dream Theater* se tornou popular tocando na programação oficial da MTV.

Figura 1 - Show da Dream Theater.



Fonte: http://it.wikipedia.org/wiki/Dream_Theater.

É importante salientar que, compreender as características, a história e, sobretudo, a ideologia do Metal Progressivo, enquanto um movimento cultural constitui-se como de suma importância para que se possa entender a mensagem ilustrada nas capas dos álbuns comercializados pelas bandas e artistas adeptos do movimento. Em todo e qualquer produto, seja ele artístico ou não, há uma preocupação em representar bem o seu público alvo para, assim, seduzi-lo na compra.

Não se pretende que alguém entenda uma capa de LP, mas sim que se sinta decisivamente atraído por ela. Assim, deve a capa provocar uma reação imediata, um impulso, um apelo. Seu pior fracasso é passar despercebida: ser um envoltório

comum, sem força de venda. A capa deve “soar” graficamente, numa mensagem convincente e fácil de ser gravada. (LAOS *In*: CARDOSO, 2006, p. 332).

Nesse contexto, partindo do que diz Joly (2007), devemos considerar a imagem ou as imagens que compõem uma capa de disco como uma mensagem transmitida através do visual, composta por vários tipos de signos e, portanto, um instrumento expressivo e comunicativo. Por tudo isso, fica evidente que toda a produção gráfica de um disco e, principalmente, a sua capa, deve ser planejada com muito cuidado para que os valores simbólicos sejam, de fato, construídos e transmitidos pelo produto, fazendo com que, por conseguinte, a indústria cultural alcance os seus objetivos de venda.

2. A indústria fonográfica.

Quando ouvimos uma música no rádio nem sempre temos o conhecimento de que existe todo um conjunto de empresas que trabalham para que ela seja produzida, divulgada e chegue até nossos ouvidos. Esse grupo empresarial especializado em gravar, divulgar, comercializar e distribuir a mídia sonora compõe o que se conhece por indústria fonográfica. Assim, como aponta Silva (2001), o engenho musical é composto por um grupo que envolve a fabricação e a distribuição do produto final para o consumo do comércio e da cultura: a música.

Há, atualmente, um grande número de empresas envolvidas no mercado cultural musical que, por sua vez, conforme Viveiro e Nakano (2008) está dividido em quatro processos distintos, porém interligados, atribuindo valor a obra (criação, produção, divulgação e distribuição). Até o século XVI toda a criação artística era patrocinada pela Igreja e Aristocracia. No entanto, com a passar do tempo, as formas de promoção do comércio cultural musical foram ampliadas e sofreram modificações, mesmo sem apresentar grandes variáveis.

Assim, de acordo com Viveiro e Nakano (2008) as maneiras de negociação das gravadoras mantiveram, de modo geral, uma linha de fabricação tradicional tendo o suporte físico como artefato final. Entretanto, o formato digital gerou significativas modificações nessa estrutura clássica

de consumo. Castro (2008) afirma que a tecnologia da música digital nasceu da necessidade de aprimorar a qualidade do som gravado, contudo, não se podia imaginar que as transformações fossem além do desejado.

Antes da popularização do download, os artistas/bandas registravam números recordes de venda de discos, o que proporcionava espetáculos com uma quantidade extraordinária de pessoas, a partir dos quais a indústria musical construiu o seu império. Porém, com o advento da democracia virtual, a música em seu formato digital ganhou popularidade e o império erguido com as dezenas de milhares de álbuns vendidos viu-se advertido. Os fãs, em números cada vez maiores, trocaram a forma tradicional (física) de consumir música por uma outra mais prática, rápida, gratuita e acessível. Essa nova maneira de consumir música acarretou o aumento da pirataria virtual, o que, por sua vez, trouxe prejuízos ainda maiores para as gravadoras e aos próprios artistas.

Nesse sentido, pode-se afirmar que o padrão de consumo musical – considerado um artigo do comércio fonográfico – foi, de fato, modificado. Se antes o consumo da música consistia apenas em adquirir um suporte físico (vinil, a fita cassete, o VHS ou o CD/DVD), com o nascimento da música digital o suporte físico perdeu o seu poder de venda. Na era do *Download*, convencer um fã a comprar o disco de seu artista favorito tornou-se tarefa difícil, ao passo que este pode encontrar facilmente o produto artístico na rede e com apenas um só clique adquiri-lo rapidamente, armazenando-o em seu computador sem pagar nada por ele.

De acordo com os estudos de Castro (2008), as transformações vêm ocorrendo por intermédio das “modificações deflagradas pela interação entre música e tecnologia digital na cultura contemporânea, quanto aos modos de produção, recepção e distribuição musical” (CASTRO, 2008, p. 98). Em consonância a isso, Nakano (2010) assinala que a produção fonográfica vem enfrentando problemas devido às dificuldades geradas pela pirataria e que, por causa disso, surgiu um novo modelo de comércio musical que tenta resistir a todas essas transformações, gerando alternativas para alavancar os negócios da indústria cultural.

Apesar de o mercado fonográfico apresentar um significativo déficit devido às mudanças geradas pelas novidades tecnológicas, o consumo do

suporte físico não deixou de existir e resiste até os dias de hoje. Desse modo, os produtos lançados ainda obtêm certo sucesso de venda ou chegam o mais próximo disso, uma vez que a indústria musical envolve um grupo de organizações interessadas em manter e alavancar o seu lucro.

Considerando a música como o produto central da indústria fonográfica, cabe à embalagem da mesma, ou seja, à capa do álbum, conquistar o seu público-alvo. Nessa perspectiva, conforme assevera Kotler (2006), o produto deve ser considerado como um artefato oferecido para satisfazer um desejo ou necessidade. Assim, além de ser notado, o mesmo precisa conter significados que façam sucesso entre os consumidores, transcendendo, dessa maneira, a sua função prática (ROCHA, 1999).

Considerando a grande demanda e surgimento de novos artistas que buscam um espaço na indústria cultural, oferecendo, para tanto, o seu produto, a saber, a música. A capa de um álbum assume grande responsabilidade para dar sentido ao conteúdo sonoro, alavancando a sua venda. Assim, como discorre Peter (2000), o produto é algo que transcende os aspectos de bens e serviços, trazendo, em sua essência, todo um conjunto simbólico que envolve a embalagem, a marca, o produto, as satisfações dos consumidores, etc. acrescentando valor ao mesmo.

Uma capa para um álbum não é meramente projetada para ser um quadro bonito ou para ser a concepção pessoal de um artista sobre do que trata a música; mas por meio de seu design simples e direto, e pelo uso de cores impactantes, ela é projetada de uma só vez como um cartaz poderoso e uma embalagem atraente. (MCKNIGHT TRONTZ, J; STEINWEISS, A., 2000. p.38).

Por isso tudo, é possível perceber que a capa de um disco desempenha um papel fundamental na concepção do produto como um todo e necessita transcender os seus aspectos meramente estéticos. Sendo assim, cabe ao designer desenvolver um projeto gráfico bem estruturado e que possa transmitir uma linguagem visual que contenha e exponha significados.

3. Da agulha ao laser

Diante das transformações ocasionadas pelo desenvolvimento tecnológico, o surgimento do *Long Play* (LP ou vinil) no mercado musical constituiu-se como uma das mais significativas invenções musicais, apresentando um novo jeito de armazenar música em uma mídia. O vinil, como é popularmente conhecido, é um disco preto de plástico, inventado em 1950, no qual as músicas eram gravadas a partir de ranhuras em espiral pelas quais percorre a agulha dos toca-discos, iniciando pelas bordas externas até chegar ao centro do mesmo, seguindo o sentido horário. As ranhuras fazem com que a agulha vibre, e essa vibração, por sua vez, se transforma em sinal elétrico que finalmente é amplificado, fazendo tocar a canção.

Figura 2 - O primeiro vinil da história.



Fonte: <http://www.birkajazz.com/archive/columbia.htm>.

É importante evidenciar que o vinil, enquanto objeto, é constituído de um material bastante delicado, no qual qualquer arranhão pode vir a comprometer a qualidade do material sonoro. Por essa razão, os discos precisavam ser bem guardados e protegidos da poeira, que podia danificá-los, assim como também à própria agulha dos toca-discos. É a partir dessa necessidade que surgem as capas de discos. Estas foram responsáveis por uma verdadeira revolução no mercado fonográfico, pois, antes de sua

invenção, imperava o formato chamado “*goma-laca*” de 78 rotações que possuía uma pequena capacidade de armazenamento, permitindo que apenas uma música fosse comportada em cada lado do disco.

Assim, o LP além de deter maior capacidade de armazenamento de músicas, possuía também maior flexibilidade e resistência que o *goma-laca*, mesmo sendo mais sensível que este último. Além disso, a qualidade sonora do LP também era superior a do *goma-laca*. Contudo, o progresso das tecnologias, que permitiu o nascimento do LP, trouxe consigo também um novo tempo. Com o desenvolvimento tecnológico, surge a era digital, abalando, desse modo, o prestígio dos LPs. Com as vantagens de possuir uma melhor qualidade no material gravado, com um som mais limpo, prático e durável, bem como pela maior capacidade de armazenar músicas, nasce o *Compact Disc*, ou simplesmente, CD.

O responsável pela criação desse recurso de mídia foi um jovem físico chamado *James T. Russell*. O grande apreço pela música o motivou a encontrar uma forma de acabar com os chiados característicos dos discos de vinil. Sendo assim, no final da década de 1960, Russell começou seus experimentos com o intuito de criar um aparelho de gravação e reprodução do som que não necessitasse do contato físico entre ele e o aparelho reproduzidor de música, razão pela qual existiam os chiados no LP. Com a ajuda de seus conhecimentos em física, o jovem percebeu que, se fizesse uso da luz poderia conseguir tal feito, ainda que não soubesse como poderia alcançar o seu objetivo.

Anteriormente, ele já conseguira criar dispositivos de gravar dados em cartões perfurados e fitas magnéticas. Assim, partindo destes inventos, o físico notou que, se a representação binária dos números 1 e 0 fosse trocada por claro e escuro seria possível construir um aparelho com capacidade de reproduzir sons sem necessitar de uma agulha. Tendo passado mais algum tempo se dedicando aos estudos, ele conseguiu criar o primeiro mecanismo apropriado para gravar e tocar do digital para o ótico, o que tornou possível gravar, num pequeno disco de plástico sensível à luz, os dados binários, e por fim, um laser que reconhecia as informações registradas e as reportava para um computador que, por sua vez, as transformava, possibilitando que as mesmas fossem interpretadas.

Nesse primeiro momento, não temos o CD como o conhecemos nos dias de hoje, sendo apenas em 1979 que o mesmo é oficialmente inventado e aperfeiçoado, recebendo, para isso, o apoio das empresas *Philips* e *Sony*. A parceria comercial com a indústria alemã *Bayer* também permitiu que, em 1982, se começasse a produzir o CD em escala industrial, comercializado através da *PolyGram*, uma das mais famosas gravadoras do mundo. O primeiro *Compact Disc* produzido pela *Philips* foi a *Nona Sinfonia de Beethoven*, com 74 minutos de duração. A partir de então, os CDs ganharam o mundo e caíram no gosto das pessoas, que começaram a comprar e a transportá-los com maior praticidade, devido o tamanho reduzido da mídia.

Os CDs conquistaram os consumidores rapidamente, o que resultou num crescimento estrondoso da indústria fonográfica. Acredita-se que esse fenômeno se deve, dentre outros fatores, à qualidade do produto, criado sob os moldes do portátil e do contemporâneo. A novidade rapidamente se espalhou pelo mundo e, em 1988, o vinil, que outrora reinava com superioridade, perdeu a liderança no mercado, caindo em desuso por volta de 1990.

Os *Compact Discs* foram responsáveis por expressivas transformações, e essas mudanças não se restringiram apenas aos domínios da Música, mas o CD modificou também o Cinema e as Artes, entre outras áreas. Com o surgimento da mídia digital, as fitas magnéticas, responsáveis pela propagação dos filmes, por exemplo, foram facilmente substituídas pelo CD, fazendo surgir também os DVDs (*Digital Video Disc*). O DVD segue a mesma lógica do CD, proporcionando melhor qualidade em som, com a vantagem de oferecer também a imagem em vídeo.

A chegada do CD no cenário cultural possibilitou ao consumidor uma maior autonomia, pois qualquer indivíduo que tenha acesso a um computador e a um CD-R (*Compact Disc Recordable*) ou DVD-R - discos finos semelhantes ao CD - com a finalidade de armazenar dados como músicas ou imagens, por exemplo, pode gravar, apagar ou regravar os seus arquivos quantas vezes achar necessário. Entretanto, essa possibilidade acabou facilitando o mercado ilegal de CDs e DVDs que, com o advento da internet, ganhou ainda mais força, tornando-se o maior concorrente do mercado musical.

Nessa perspectiva, em virtude das mudanças pelas quais passou o produto, a forma de apresentá-lo aos consumidores também sofreu modificações. Se, em outros tempos, existia uma área em cartolina de papelão no formato quadrado de 32 cm (tamanho padrão de uma capa de LP), com o CD esse espaço se reduziu a 12 cm, o que permitiu distinções entre os dois modelos também no que tange ao seu formato artístico, haja vista que os diretores de arte e/ou designers gráfico tinham um espaço menor para comunicar uma linguagem visual, porém com o mesmo intuito de seduzir o consumidor para que o mesmo viesse a efetuar a compra. Dessa forma, o CD é protegido por uma embalagem de acrílico, geralmente transparente, na qual está inserida, na parte da tampa, a capa do CD, que vem no formato de um livro, inspirado nos seus antecessores e chamados de encarte.

É no encarte que se encontra o projeto gráfico do CD. Nele está presente todo o conteúdo promocional do disco, como a própria capa do álbum, fotos exclusivas do artista/banda, as letras das músicas, agradecimentos, ficha técnica, etc. Os encartes são comumente impressos no papel *Couché* de gramatura simples, o que confere ao mesmo uma excelente qualidade na imagem impressa e boa flexibilidade no manuseio. Inicialmente, os encartes não variavam muito na sua constituição. Geralmente, eram parecidos com livros grampeados no centro, sendo mantido até hoje este formato mais tradicional.

No entanto, existem também projetos mais elaborados, que proporcionam dobras e formatos diferentes, chegando, inclusive, a se transformar em pôsteres. A criatividade exigida para a criação dos encartes de CDs surge como uma alternativa, já que, nessa área, o espaço do visual que irá compor a capa é menor em relação ao tamanho da capa do vinil e, sobretudo, por se agregar às capas outras funções além da praticidade, considerando, principalmente, a sua função simbólica, como pode ser compreendido no próximo tópico.

Figura 3 - Material promocional da Dream Theater.



Fonte: <http://consultoriadorock.com/2011/11/14/podcast-grandes-nomes-do-rock-33-dream-theater-parte-2/>.

4. Sobre as Capas de Álbuns.

Embora haja uma inegável queda nas vendas de discos, provocada pelo modo digital de consumir música, as capas dos álbuns possuem, ainda na atualidade, uma grande importância para os seus admiradores e fãs, devido ao seu poder de comunicar conceitos ou ideologias, fazendo isso através de mensagens gráficas/visuais, sendo este o motivo deste produto permanecer até hoje em comercialização. Assim, conforme Egeu (2006), as capas de discos "[...] representaram para o design gráfico uma reserva criativa e um espaço privilegiado que jamais serão esquecidos pelos fãs da música, do design e da cultura material do século XX." (EGEU, 2006, p.30). Por isso, hoje em dia, é possível encontrar, com certa facilidade, projetos gráficos criativos, que representam o disco, porém, nem sempre as capas dos álbuns obedeceram a esse padrão gráfico que conhecemos.

Na década de 1920, envelopes tímidos de papel *Kraft*, que possuíam apenas os conhecimentos fundamentais do produto, como o nome do artista, título e estilo musical, caracterizavam o padrão comercial das capas produzidas, inicialmente, pelo mercado fonográfico. O título era escrito na lombada e na capa do álbum e, como não existia algo atrativo a ser exposto,

as capas eram guardadas todas enfileiradas, tendo em vista também que, na época, não havia um local especializado para compra e venda de tais artigos.

Dessa forma, os discos eram vendidos em lojas de fonógrafos, não existindo, por parte das gravadoras, o interesse em gerar um trabalho gráfico exclusivo para as capas. “Numa sociedade em que o apelo visual ainda não tinha a força que tem hoje, o que interessava era somente a identificação da música ali contida” (LAOS *In*: CARDOSO, 2006, p. 304). Nesse contexto, os modelos das capas possuíam apenas a finalidade de proteger, conservar e transportar o produto.

Com o desenvolvimento da indústria, esse caráter inicial, apenas de praticidade, sofreu modificações, tendo as capas de disco passado a agregar, além de suas funções habituais, à comunicação com os seus consumidores, a ponto de incentivá-los a adquirir o produto. A partir desse ideal, o desenhista Alex Steinweiss, pioneiro nessa arte, sugere à gravadora *Columbia Records* uma transformação na forma como a mesma produzia as capas de seus discos. Assim, após expor seus trabalhos artísticos à gravadora, defendendo que deveria existir um diálogo único e exclusivo entre material gravado e a embalagem, ou seja, entre o disco e a capa, nascia o primeiro diretor de arte de uma companhia de discos. Steinweiss desejava adicionar aos LPs uma capa própria, buscando combinar o som com o projeto gráfico. Assim, em 1940, o mundo conheceria a primeira capa de disco elaborada com imagens que visavam apresentar uma relação com o teor musical do álbum. Esta capa é a embalagem do álbum “*Smash Song Hits by Rodgers and Hart*”.

Logo depois, a *Columbia Records* lançou a *Nona Sinfonia de Beethoven*, apresentando uma capa inédita, criada a partir das ideias criativas de Alex Steinweiss. O resultado obtido foi além do esperado e, num curto prazo de tempo, as vendas do referente álbum excederam a edição anterior, confirmando o que Steinweiss já imaginava: O aspecto visual redimensiona a importância do disco enquanto um bem de consumo. Nesse período, a impressão utilizada era a tipográfica, que partia dos princípios da criação de Johann Gutenberg, disseminados em 1435. As imagens eram

gravadas em autotipia, similigravura, fotogravura, fotozincografia ou zincografia, técnicas de impressão surgidas na França em 1850.

Figura 4 - Primeira Capa de Disco com imagem impressa.



Fonte: <http://crean.es/musica-para-los-ojos-como-nacio-la-cubierta-de-disco-ilustrada/>.

A partir do sucesso das ideias propostas por Steinweiss, as capas de discos tomaram um novo rumo e, assim, cada projeto gráfico passou a possuir caráter único. Com isso, Steinweiss lançou vários projetos gráficos que, por sua vez, permitem identificar, no seu trabalho, o uso constante de grafismos compostos por formas, cores e tipografias, que adornavam toda a área visual da capa.

É de suma importância colocar que, nesse primeiro momento, o design gráfico das capas de disco era marcado pelo uso de desenhos simples, embora bem elaborados. “De modo geral, os primeiros LPs ostentavam ilustrações em vez de fotos ou, em alguns casos, as duas combinadas” (LAOS *apud* CARDOSO, 2006, p. 313). Nesse sentido, as capas evoluem de simples embalagens para uma forma de remeter ao público alvo o conteúdo artístico do disco, fazendo isso a partir de maneiras cada vez mais fascinantes e persuasivas, registrando, através da linguagem visual, o comportamento ou opções estéticas do instante de sua criação.

5. O Teatro dos Sonhos

Como já abordado anteriormente, as capas dos álbuns nasceram com o intuito de proteger o disco, porém, sua função evoluiu muito desde quando estas foram criadas, sendo possível, hoje em dia, relacionar a imagem ao conteúdo do som gravado. Nesse sentido, torna-se deveras importante, para o artista gráfico, conhecer a história e o estilo musical do artista/banda, para que, desse modo, o mesmo possa compreender a ideologia que compõe o material gráfico das capas criadas.

Nesse contexto, tendo em vista que as capas dos álbuns da banda de Metal Progressivo *Dream Theater* são o objeto de estudo do referente trabalho, há, portanto, a necessidade de conhecer um pouco da história da banda, para que, assim, seja possível compreender as imagens impressas nas capas dos seus discos. A banda *Dream Theater* surgiu nos Estados Unidos da América em meados da década de 1980 e hoje é considerada uma das mais famosas do gênero progressivo. O *Teatro dos Sonhos* também é bastante conhecido devido à grande capacidade técnica de seus músicos, sendo os mesmos divulgados como referência em revistas especializadas.

Em sua formação inicial, a banda conta com John Petrucci na guitarra, John Myung no contrabaixo, Mike Portnoy na bateria, Kevin Moore no teclado e Chris Collins nos vocais. O nome inicial do grupo não era *Dream Theater*, mas sim *Majesty*, uma alusão à majestosa música *Bastille Day* (1975) da banda Rush. Porém, já existia um grupo musical de Jazz com este nome. É quando o pai do baterista Mike sugere um novo nome que, por sua vez, também batizava uma sala de espetáculos da Califórnia. E assim *Dream Theater* é escolhido como o nome ideal para representar a banda.

Após muito trabalho, a banda lançou uma demo com seis músicas gravadas, revelando o seu estilo de metal, com referências claras da música clássica. Nesse período, Charlie Dominici assume os vocais, haja vista que Collins não possuía o novo perfil que a banda buscava. Assim, com a voz marcante de Dominici, a banda grava o seu primeiro álbum oficial, intitulado "*When Dream and Day Unite*" (1989). Apesar de não ter se tornado um sucesso, o trabalho foi bem aceito pela crítica e bem divulgado nas rádios, o

que fez com que a banda realizasse alguns shows em clubes pequenos, sempre lotados.

Diferenças artísticas fizeram com que o novo vocalista saísse da banda e, por certo tempo, a Dream Theater ficou sem um vocalista fixo. Contudo, este obstáculo não foi capaz de frear as veias artísticas dos artistas da banda, que continuaram compondo e se apresentando com instrumentais audaciosos e criativos. Nessa fase, passam pela banda os vocalistas John Arch (1990), e Chris Cintron (1991), até que eles encontraram o vocalista que representava bem o grupo. Cabia agora a Kevin Labrie (1991) a missão de cantar as obras do *Teatro dos Sonhos*. Para evitar confusões, uma vez que Labrie tivera participado da banda canadense *Winter Rose* (1989), ao entrar para o Dream Theater, ele muda o seu nome artístico para James Labrie.

No ano de 1992 é lançado o segundo disco da banda, intitulado "*Images and Words*" que, bem aceito pela crítica, acabou rendendo aos artistas o convite para abrir shows da já consagrada banda *Iron Maiden*. A partir desse momento, o grupo começa a ganhar visibilidade, sendo bem aceito pela MTV, provocando um estouro de vendas do disco no Japão e, por conseguinte, levando a banda a fazer a sua primeira turnê mundial.

Na gravação do terceiro trabalho da banda, o tecladista Moore anuncia sua saída do grupo para investir em sua carreira solo. Porém, mesmo sem um dos seus membros, a banda concluiu a gravação de *Awake* (1994), que conquistou o mercado fonográfico europeu e americano. O lugar de Moore foi ocupado por Derek Sherinian, que já havia trabalhado com as bandas *Kiss* e *Alice Cooper*. Um ano depois do lançamento de *Awake* os artistas lançam o EP chamado de "*A Change of Seasons*" marcado por uma faixa homônima com vinte e três minutos de duração. No referente trabalho eles gravam covers de artistas renomados, como Elton John, mas mantém o metal progressivo como característica principal de suas músicas.

Em 1997, chega ao mercado o quarto disco da banda, intitulado "*Falling into Infinity*". Com um som diferente do que os fãs estavam acostumados a ouvir, no qual as músicas apresentavam um tom mais melódico, o que evidenciava a pressão da gravadora em insistir num som mais comercial para a banda. Nesse contexto, apesar do disco ter sido

considerado como excelente, o baterista Mike Portnoy cogitou a possibilidade de deixar o grupo, devido às diferenças artísticas existentes para com a gravadora. Em 1998, Derek, o novo tecladista, sai da banda e fica a cargo de Jordan Rudess assumir o seu lugar na banda. Neste mesmo ano a banda divulga o seu segundo trabalho *ao vivo*, chamado de “*Once In a Live Time*”.

A capacidade de se reinventar a cada álbum, sem, contudo, perder a essência do grupo, é marca registrada nos criativos trabalhos lançados pela banda. Seguindo essa mesma linha, em 1999, a *Dream Theater* lança um novo trabalho, o “*Scenes From a Memory*”, considerado pelo baterista como a realização de um sonho antigo. O trabalho obteve grande êxito e reafirmou a condição progressiva da banda.

Um dos shows da turnê mundial de *Scenes From a Memory*, em Nova York, contou com uma mega produção, com direito a telões gigantescos, convidados especiais e corais. Tudo isso tinha um propósito: o lançamento de um DVD que acompanhava um CD triplo, com três horas e meia de duração. Todavia, a data de lançamento coincidiu com o atentado terrorista de 11 de setembro de 2001 nos EUA, o que impediu o desempenho comercial do trabalho, pois, por coincidência, a capa desse trabalho continha torres gêmeas dentro de chamas e, por tal razão, foram recolhidas do mercado e, posteriormente, refeitas para impedir qualquer ligação com o fato catastrófico.

Entretanto, esse momento pouco afortunado não abalou as estruturas da banda, que se dedicou na gravação de um novo álbum com músicas inéditas. No ano de 2002, foi lançado o experimental “*Six Degrees of Inner Turbulence*”, marcado por canções mais longas e uma impressionante e criativa obra com 42 minutos dividida em oito partes. O disco culminou em outra turnê de sucesso e, no final de 2003 um novo disco é lançado. É a vez de *Train of Thought*, álbum que altera novamente a sonoridade da banda - o que não agradou muito aos fãs antigos - mas sem perder a virtuosidade, o caráter progressivo e a técnica primorosa.

Octavarium (2005), como o próprio nome induz, é o oitavo trabalho lançado pelo Dream Theater e marca o aniversário de vinte anos de existência da banda. Um trabalho incrível e, novamente audacioso. Um dos

destaques deste álbum é a música que dá nome ao disco com seus criativos 24 minutos de duração. Entre os anos de 2007 e 2008 a banda grava e lança o seu nono trabalho no mercado. *Systematic Chaos* chega às lojas e não demora muito para a banda iniciar uma nova turnê de divulgação de seu novo trabalho. Em junho de 2009 é lançado o décimo disco de estúdio da *Dream Theater*, batizado de *Black Clouds and Silver Linings*, resultando num grande sucesso de venda comercial, tendo destaque, inclusive, nas posições ambiciosas da *Billboard* - algo raro para artistas deste gênero musical. O sucesso foi tanto que várias edições especiais foram lançadas, incluindo um vinil de 180 gramas.

O dia 8 de setembro de 2010 marca a data em que o baterista Mike Portnoy, considerado peça fundamental para o sucesso *do grupo*, anuncia a sua saída. Portnoy sugeriu uma pausa para a banda, porém, por não ter conseguido convencer o restante de seus membros, ele resolve sair e se dedicar a seus projetos paralelos já existentes. O que soava como uma crise na história da banda, acabava por coroar a renovação da mesma. Em 29 de abril de 2011, após um criterioso e severo processo seletivo, Mike Mangini é escolhido como o novo baterista do *Dream Theater*. Os vídeos das avaliações foram divulgados no *Youtube* pela banda como forma dos fãs acompanharem de perto todo o processo.

Um novo trabalho foi lançado, porém, Mangini não participou ativamente do processo de sua criação. Em setembro de 2011 o décimo primeiro disco, intitulado "*A Dramatic Turn of Events*" foi lançado, entretanto, antes mesmo de chegar às lojas, a banda já havia divulgado em shows ao vivo, algumas das novas canções que estariam no álbum. Assim que foi encerrada a turnê do álbum "*A Dramatic Turn of Events*", a *Dream Theater* entrou em estúdio para a gravação de mais um trabalho, agora com Mike Mangini participando de todo o processo criativo do disco. O mesmo foi lançado em setembro de 2013 e alcançou um bom desempenho nas vendas, o que deixou claro que, mesmo sem Portnoy, o grupo continuava sendo sinônimo de sucesso.

Nesse contexto, com doze engenhosos discos lançados no mercado, atualmente a *Dream Theater* conta com um quinteto poderoso, que tem como componentes: John Petrucci na guitarra, além de auxiliar também nos

backing vocals, John Myung no baixo, James Labrie no vocal, Jordan Rudess no teclado e Mike Mangini na bateria. Como dito anteriormente, a banda é referência na qualidade artística e técnica, no que se refere ao metal progressivo, mostrando-se cada vez mais audaciosa em seus trabalhos. As letras de seus discos fazem menção ao censo crítico e são combinadas com melodias marcantes, fazendo jus ao nome de batismo do grupo. Assim, a Dream Theater dá luz aos sonhos por meio de espetáculos únicos, conquistando novos públicos e mantendo uma multidão de fãs fieis pelo mundo todo.

A beleza de seu trabalho artístico não se restringe apenas ao excelente trabalho sonoro, mas também se destaca pelo trabalho gráfico das capas dos discos da banda. Cada capa dialoga com o imaginário do público e são, predominantemente, marcadas pela influência dos movimentos de Vanguarda Simbolista e Surrealista. Ao observá-las, o espectador tem a sensação de que os sonhos mais densos e profundos tomaram forma, cor e textura, por meio de verdadeiras obras artísticas, o que faz com que novos sentidos sejam atribuídos às referentes capas. Assim, conforme Regan (2009),

A beleza da música tinha que ser tratada visualmente e os elementos, tais como a cor, a composição, as letras e os detalhes subjetivos, tinham que ser projetados com veemência. Eu, portanto, tratava cada design destas capas como um cartaz em miniatura – capaz, de uma só vez, de sugerir o conteúdo subjetivo da música e de atrair o olhar de um possível comprador. [...] Na minha abordagem sobre o problema do design das capas de disco, eu tento evitar qualquer interpretação direta de valores musicais, uma vez que, acredito eu, nenhum artista tem o direito de interpretar uma forma de arte nos termos de uma outra, e de forçar sua interpretação pessoal sobre um público inocente. Ao invés disso, eu tento, por meio de cores, formas, texturas, e do desenho das letras, projetar o clima da música; ou, talvez, pela simbolização, projetar uma impressão sobre a vida ou perfil do compositor. (REGAN, 2009, p. 71).

Figura 5 – A banda Dream Theater.



Fonte: <http://musicinfo.com.br/ouca-o-novo-album-do-dream-theater/>.

6. A imagem.

Se passássemos a um atencioso exercício de observação, veríamos que, desde os primórdios, a imagem é peça fundamental no processo de comunicação entre as civilizações. Das primeiras pinturas rupestres até os desenhos contemporâneos, a imagem foi – e continua sendo - um caminho para expressar ideologias, modos de vida, crenças e valores. Em termos etimológicos, a imagem possui um expressivo sentido, conforme assevera Coutinho (2009),

O termo imagem remete ao latim *imago*, cujo sentido é o de toda e qualquer visualização gerada pelo ser humano, seja em forma de objeto, de obra de arte, de registro fotomecânico, de construção pictórica (pintura, desenho, gravura) ou até de pensamento (imagens mentais). (COUTINHO, 2009, p. 331).

As transformações no mundo, ocasionadas pelo homem, gerou condições para que as imagens desenvolvessem uma capacidade de expressão. As ilustrações não apenas estão repletas de significados, como também os transmitem, retratando contextos sociais, políticos ou mercadológicos. Nessa perspectiva, Coutinho (2009) defende que:

O ato de perceber imagens, a faculdade de percepção visual, seria um dos mais conhecidos modos de relação entre o homem e o mundo. [...] Nessa perspectiva, em linhas gerais, poderíamos dizer que a análise de imagens seria uma espécie

de faculdade “natural” de todo ser humano, uma de suas formas de comunicação com o outro, com a sociedade. (COUTINHO, 2009, p. 331).

O avanço tecnológico permitiu não apenas a facilidade de criar imagens, mas possibilitou, sobretudo, a velocidade na circulação das mesmas. De acordo com os preceitos capitalistas, as imagens não são usadas apenas para representar um produto ou serviço, mas servem, essencialmente, como um mecanismo de venda, despertando o desejo ou ideia através de um elaborado projeto de *design*. Em consonância a esse pensamento, Zagni (2009) assinala que,

Nunca antes, produtos dos mais variados, dependeram tanto de imagens para fixá-los consciente e inconscientemente no público receptor por meios propagandísticos. Com o uso do marketing, muitas fincadas em princípios de psicologia social, que buscam nas esferas mais profundas da condição humana criar necessidades de consumo, são construídas ilusões de satisfação para anseios projetados e materializados em objetos tridimensionais ou atribuídos a bens imateriais, por meio de relações constituídas e mediadas principalmente por imagens. (ZAGNI, 2009, p. 116).

Partindo dessa ótica mercadológica, as imagens são revestidas de importância e, por isso, a indústria fonográfica se utiliza delas para divulgar os seus produtos. Todavia, é válido colocar que, as capas de discos de LP (*Long Play*) e CD (*Compact Disc*), construídas através das imagens, não possuem uma essência totalmente inovadora, sendo, na verdade, uma adequação das embalagens. Como aponta Zagni (2009),

Desde a difusão dos primeiros *long-plays* na década de 1930 – confeccionados em vinil –, até a consolidação dos *compact discs* na década de 1990 – com uso de tecnologia laser – a produção e circulação de imagens em embalagens que acompanham o produto principal foi determinante para sua identificação como aliciador para o seu consumo, segundo o objetivo de seu emissor: a venda. Nesse sentido, a indústria fonográfica nada inovou, senão readaptou o conceito de “embalagem” anterior à própria revolução industrial, na nova ordem do que Walter Benjamin designou como a da “reprodutibilidade técnica” (ZAGNI, 2009, p. 116).

Nessa perspectiva, considerando a imagem enquanto veículo de venda que gera significados outros, difundindo, por conseguinte, uma

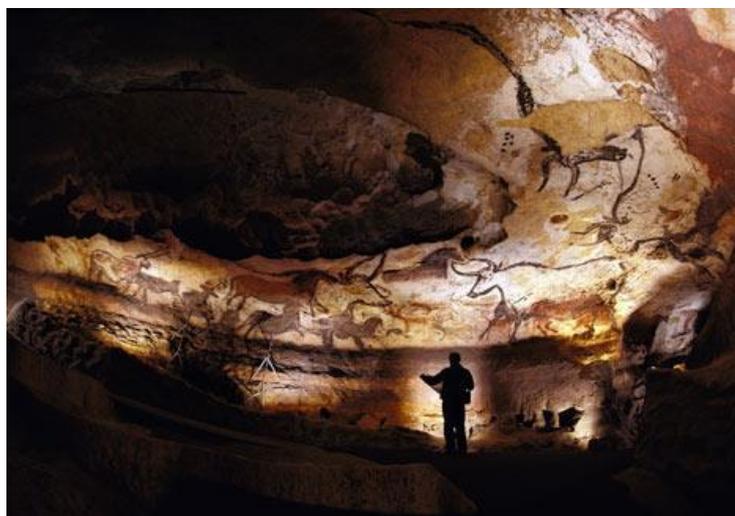
linguagem visual, as bandas de Metal Progressivo foram as que mais deram vida a esse imaginário, sem poupar a criatividade gerando imagens inteligentes, complexas e, às vezes, enigmáticas, assim como as capas dos álbuns da banda *Dream Theater*.

7. Sobre a fotografia e sua utilização.

Para iniciar um estudo mais aprofundado sobre a história da fotografia e suas múltiplas faces, é necessário que se comece falando da pré-história, período em que o homem desenvolve a vontade de registrar o cotidiano por meio de imagens ou, mais especificamente, pelas pinturas rupestres. Tal fato pode ser comprovado, por exemplo, pelas pinturas encontradas nas cavernas de *Chauvet-Pont-D'arc*, com aproximadamente 30.000 anos de existência.

Em seguida, merece destaque o período experimental dos estudos de Aristóteles (384 a.c – 322 a. c), pois é nessa fase que o ser humano começou a dar os primeiros passos rumo à foto. Aristóteles observou a projeção de um eclipse solar no solo entre folhagens, pelas quais os raios do sol passavam por aberturas pequenas. A partir disso, realizou de um aprofundado estudo, e descobriu que, quão menor for o orifício, mais detalhada é a imagem projetada. Dessa maneira, ele começou a perceber os fenômenos físicos que colaboraram para que fosse possível existir a fotografia.

Figura 6 - Caverna de Chauvet-Pont-D'arc.



Fonte: http://historia10x.blogspot.com.br/2012_09_01_archive.html.

O físico *Al Hazen* (965-1040) foi um dos que mais cooperaram com a ótica e com os métodos científicos. Ele nasceu em 965 A.D na cidade de Basra, e também estudou em Bagdá. Viajou para o Egito com a missão de criar uma forma de controlar as cheias do Rio Nilo. O trabalho não era simples e exigiu dele muita dedicação. Todavia, com esse estudo, Hazen descobriu as leis da refração, que são as variações na direção de uma onda ao atravessar os limites entre dois meios distintos, através de um minucioso estudo da passagem da luz perante os corpos.

Com suas observações, o físico *Al Hazen* realizou experimentos em relação à disseminação da luz em suas cores características e ofereceu significativas contribuições para o estudo dos fenômenos físicos, como os eclipses e as sombras, por exemplo. Além disso, forneceu ainda importantes reflexões quanto aos atributos físicos da luz, sendo pioneiro na descrição meticulosa das partes do olho, elucidando com teor científico o sentido da visão. Por conta de suas significativas descobertas, *Al Hazen* é estimado o pai da ótica moderna. Estes ensinamentos iniciaram o principio da câmara escura que, conseqüentemente, deu luz à fotografia.

Se, no Oriente, Hazen dava início ao projeto da câmara escura, no Ocidente, as pesquisas e invenções de *Leonardo Da Vinci* (1452-1519) o levaram a criá-la sem tomar conhecimento das descobertas do estudioso árabe. Leonardo foi o autor de um manuscrito com a primeira descrição completa de uma câmara escura, fazendo uma comparação entre a câmara e o olho humano. Desse modo, ele foi o primeiro cientista que buscou confirmar as semelhanças que existe entre o funcionamento da câmara escura e o globo ocular humano.

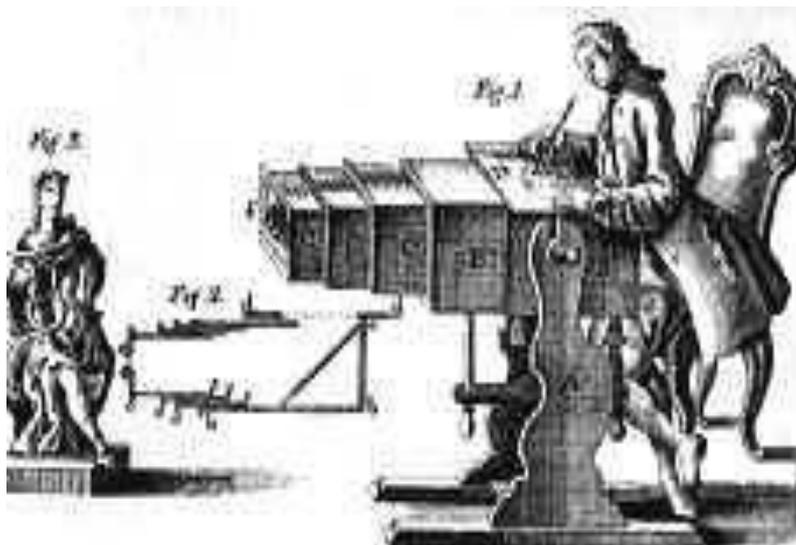
Para ele, enquanto a câmara é receptora da imagem, o olho recebe as investidas nervosas acendidas pelos raios luminosos ao cérebro que, por sua vez, decifra e torna possível que vejamos as coisas como, de fato, estão apresentadas. Segundo *Da Vinci*, na visão, o cérebro alia em uma só imagem os impulsos nervosos dos dois globos oculares e cada olho envia uma imagem diferente para o cérebro, sendo apenas com os dois olhos que podemos ter a dimensão de profundidade dos objetos.

Mesmo existindo os manuscritos de Da Vinci, é apenas em 1544 que a câmara escura é esboçada pela primeira vez pelo astrônomo, matemático, cartógrafo e fabricante de instrumentos matemáticos, *Reiner Gemma Frisius* (1508 -1555). Contudo, ainda não existia, na esquematização da câmara, nenhuma lente. É quando um discípulo de *Da Vinci*, *Gerolamo Cardano* (1501-1576) adiciona este elemento ao projeto, desejando obter melhores resultados na qualidade da imagem. Com o avanço das pesquisas e experimentações de múltiplos estudiosos, *Gianbattista Della Porta* (1535 - 1605) foi o responsável por combinar os espelhos, aperfeiçoando a lente que fora introduzida pelo seguidor de *Da Vinci*. Com o novo sistema de espelhos, tornou-se possível o refletir no fundo da câmara, no sentido adequado e, assim, qualquer um poderia projetar de forma legítima.

O astrônomo, matemático e astrólogo, *Johann Kepler* (1571- 1630), foi também de grande importância para o desenvolvimento da tecnologia no século XVII. Durante uma viagem a Áustria, Kepler empregou uma tenda para realizar desenhos topográficos com a ajuda de uma lente e um espelho, alcançando uma imagem sobre uma bandeja de desenho no interior de uma câmara. Assim, em 1620, ele concebe a câmara escura portátil, que foi muito empregada na confecção de desenhos, devido à sua facilidade de transporte.

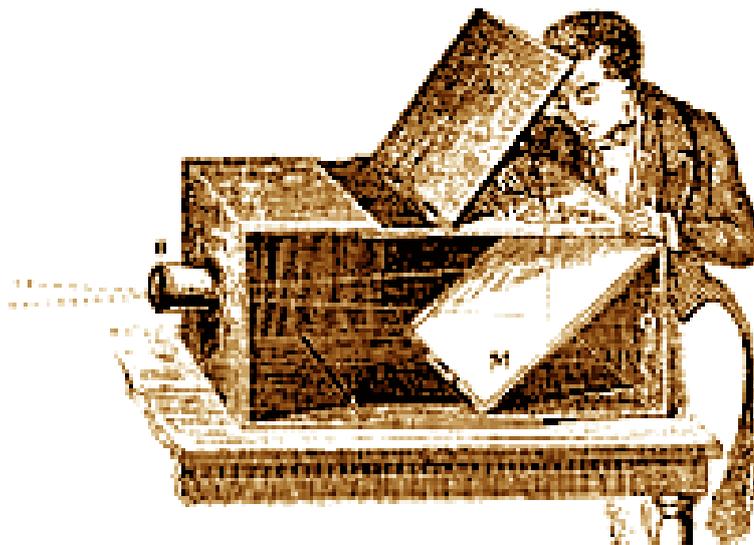
No século XVIII, a câmara escura já havia se popularizado, sendo possível encontrar diversos tipos e modelos - em forma de mesa (1769), em forma de livro ou em forma de liteira (1711), por exemplo. Ainda existia a câmara escura do tipo caixão, empregada por volta de 150 anos antes do nascimento da fotografia. Nesse período, a utilidade das câmaras escuras se restringia à produção artística dos desenhistas e pintores, como tecnologia empregada na elaboração de seus produtos.

Figura 7 - Câmara escura no formato de mesa, 1769.



Fonte: <http://pt.slideshare.net/MINAJOCA2010/i-histria-da-fotografia>.

Figura 8 – Câmara escura no formato caixão.



Fonte: <http://espacotempocultura.arteblog.com.br/>.

Foi, portanto, desse modo, que o processo evolutivo de engenhos e mecanismos se desenvolveu, permitindo que a fotografia existisse no sentido físico, porém, a imagem fotográfica também é resultado de um processo químico, por meio do qual sofreu uma série de transformações, em épocas distintas. Em termos químicos, para a materialização da fotografia, é usado um processo conhecido como “fotossensibilidade”, que possibilita que, itens expostos à luz possam variar, em relação às cores. Com essa

descoberta, tornou-se, então, possível conhecer os elementos químicos que se possibilitavam esse fenômeno.

Todavia, foi a partir das pesquisas realizadas por *Ângelo Sala* (1576 - 1637) - que se estenderam do século XVII ao século XVIII – que a fotografia se tornou uma realidade. Em 1614, o químico italiano descobriu que o nitrato de prata era escurecido pelo sol, proporcionando uma imagem que não permanecia visível por muito tempo, uma vez que, após a reação química, o nitrato de prata tornava-se escuro.

Entretanto, apesar do teor expressivo dessa nova descoberta, pouco se evoluiu neste momento. É quando, em 1802, *Thomas Wedgwood* (1772 - 1805) consegue elaborar uma técnica capaz de reproduzir imagens em vidro, através da luz do sol e em contato com o nitrato de prata. Porém, não era possível, ainda, fixar as imagens, apenas transpô-las para a superfície de vidro. Com esses ensaios, Wedgwood foi um dos pioneiros em reproduzir uma imagem fazendo uso de uma chapa sensibilizada, inclusa na câmara escura.

Nesse mesmo período, *Carl Wilhelm Scheele* (1742 - 1786), um químico farmacêutico de procedência sueca, seguia os mesmos rumos de Wedgwood, mas com uma diferença. Scheele utilizou, ao invés de nitrato de prata, a amônia, um elemento químico instituído por um átomo de nitrogênio e três de hidrogênio e, com isso, evitou o escurecimento da imagem fixada. Porém, é com as pesquisas de *Joseph Nicéphore Niépce* (1765 - 1833) que o processo químico e físico é alinhado, tornando Niépce o autor de uma das primeiras imagens fotográficas da história.

O pesquisador advinha de uma família que trabalhava numa gráfica e, tendo como base uma pedra de litogravura, ele tentou projetar uma imagem com uma câmara escura. Entretanto, neste primeiro momento, ele não obteve sucesso. Posteriormente, ele tentou recobrir uma chapa de estanho com betume branco da Judéia - uma mistura fluída de alta viscosidade - e expor a mesma por várias horas ao sol, em sua câmara escura e, em 1826, aproximadamente, o inventor francês consegue o feito de registrar a imagem do quintal de sua residência.

Esse feito se tornou possível porque o betume branco da Judéia possuía a capacidade de endurecer em contato com o sol, o que, por

consequente, permitiu que a imagem fosse fixada. Ainda que a imagem não tivesse as características necessárias para ser, de fato, útil à litografia, é considerada a primeira fotografia do mundo. Devido ao uso do sol no processo, o criador batizou o método com o nome de heliografia.

Figura 9 - Primeira foto da história da humanidade.



Fonte: <http://sellerink.com.br/blog/2011/01/30/a-heliografia-de-niepce/>.

O sucesso da invenção de Niépce despertou a curiosidade de outros pesquisadores. Desse modo, na mesma época, um habilidoso pintor francês, *Louis Jacques Mandé Daguerre* (1787-1851), influenciado pelo elogiado espetáculo “Diorama”, peça de 1822, que num misto de vistas panorâmicas e iluminação encantava o seus admiradores, começou a realizar experimentos com a fotografia, iniciados por Niépce. Com isso, os dois passaram a trabalhar em parceria e, com a morte de Niépce, Daguerre deu continuidade ao aprimoramento da técnica, com o intuito de imprimir maior durabilidade à imagem.

Passado dois anos da morte de Niépce, Daguerre descobre que era possível revelar uma imagem a partir da emanção do mercúrio, reproduzindo-a e, ainda, diminuindo o tempo de exibição ao sol. Além disso, o pesquisador descobriu também que, em todo o campo atingido pela luz, o mercúrio também acarretava uma liga de grande brilho, formando então as áreas mais claras da imagem.

Com isso, Daguerre permitiu que o processo da revelação de uma imagem fosse controlado. Ele submetia uma chapa com a imagem a um banho fixador, para que, assim, os halogenetos de prata não revelados dissolvessem, formando os espaços escuros da imagem. No começo de seus testes, ele usava sal de cozinha ou o cloreto de sódio para fixar a fotografia, trocando-os, posteriormente, pelo Tiosulfato de sódio. Dessa maneira, Daguerre conseguia obter uma maior durabilidade à imagem. A esse método, evoluído a partir dos trabalhos de *Niépce*, deu-se o nome de Daguerreotipia, em homenagem ao seu criador.

Em janeiro de 1839, Daguerre anunciou sua nova invenção, chamando a atenção da Academia de Ciências de Paris, que patenteou o método, tornando-o público e acessível. Com a Daguerreotipia, as pessoas puderam ter acesso a uma imagem fotográfica, mas, para tanto, era necessário que se permanecesse imóvel por mais de três minutos diante da câmara. É importante ressaltar a aura especial que a fotografia possuía nesse período, pois, uma vez gerada, não era possível se copiar a mesma imagem. Nesse sentido, a imagem fotográfica se assemelhava às pinturas, nas quais as pessoas procuravam um status de originalidade.

Desse modo, tornou-se, então, possível fotografar, ainda que de forma pouco prática. Porém, no ano de 1871, o resultado das pesquisas do médico inglês *Richard Leach Maddox* (1816 - 1902) proporcionou um grande avanço na história da fotografia. O médico conseguiu fixar brometo de prata em uma emulsão gelatinosa, como substituto do colódio, criando, então, o mecanismo de chapas secas, com sucesso. Esse experimento culminou na produção das placas de gelatina secas em grande escala. Com isso, o fotógrafo não precisava mais perder tanto tempo aguardando a foto suspensa ser revelada por meio de chapas úmidas.

Com o advento da chapa seca, tornou-se possível o desenvolvimento de um novo invento e, assim, criou-se a Abrolha, a câmera de mão que tornou o trabalho do fotógrafo mais discreto e dinâmico. *George Eastman* (1854 -1932) fabricou o primeiro modelo em 1888, permitindo, desse modo, o nascimento da primeira câmera Kodak. Sob o formato de uma caixa, o exemplar era leve, pequeno e detinha um rolo de papel para 100 exposições, em seu interior. Após concluir todas as exposições, era

necessário enviar a câmera para a empresa da Kodak, onde o rolo era retirado, bem como eram feitas as cópias das imagens e um novo rolo colocado. É assim que a câmera Kodak dá início a um novo mercado, despertando nas pessoas o interesse e desejo de possuir um de seus artigos. O fácil manuseio implantava o conceito de conseguir uma foto apertando apenas um botão.

Todavia, mesmo a câmera Kodak sendo um sucesso, o interesse por aperfeiçoar o mecanismo ainda permaneceu e, desse modo, os estudos de *Eastman* tornaram possível a evolução dos rolos do papel para uma película transparente. Assim, chegavam ao mercado, em 1889, os novos rolos que possuíam uma redução de grânulos na sua superfície e também um apoio constante para a imagem negativa, impedindo a descolagem. Novamente, a Kodak lança um produto que caiu no gosto dos consumidores.

Figura 10 - Câmera fotográfica Kodak.



Fonte: http://www.collection-appareils.fr/x/html/appareil-3805-Kodak_The%20Kodak.html.

Desse modo, fica clara a importância dos investimentos da Kodak, possibilitando que a forma de fotografar evoluísse, até chegar aos moldes dos modelos contemporâneos. Assim, no ano de 1995, a marca lança no mercado a câmera Kodak DC40, dando vida à fotografia digital. O preço, razoavelmente

acessível, possibilitou que as câmeras – em ritmo acelerado - chegassem às mãos dos consumidores, sendo um verdadeiro sucesso de vendas. Essas câmeras ainda possuíam algumas semelhanças das câmeras de filmes e as suas imagens eram muito pequenas, porém, esses detalhes não diminuíram a importância e sucesso do novo produto, agora com imagens ricas em detalhes e cores, devido o seu poder digital.

O grande sucesso logo chamou a atenção dos concorrentes e, rapidamente, outras empresas como a *Sony*, por exemplo, passaram a fabricar as suas próprias máquinas fotográficas digitais. As imagens digitais tomam forma a partir de minúsculos pontos coloridos. Assim, uma única imagem pode conter milhares de pontos, tão pequenos que, unidos, se transformam numa representação universalmente conhecida e que, sem grandes dificuldades, permitem a edição, produção e manipulação. Nas fotos digitais, os pontos são denominados de elementos da imagem, sendo também conhecidos pelo termo *pixel*. Esse é o modelo de fotografia que impera nos dias atuais.

Em suma, foi assim que a vontade de guardar uma imagem evoluiu, a ponto de sair do mundo das ideias e se materializar. Porém, para que isso ocorresse, como abordado acima, foi preciso à ajuda de vários sujeitos, dispostos a dar-lhe vida e, gerando o processo conhecido, atualmente, como fotografia. A palavra ‘fotografia’ deriva do grego e significa “desenhar com luz e contraste”. O fenômeno possui significativa relevância, principalmente, como fonte histórica. Conforme afirma Netto (2008),

De todas as fontes iconográficas, a fotografia merece uma atenção especial. Com seu advento, na primeira metade do século passado, o mundo das imagens pôde ser registrado e reproduzido com precisão e verossimilhança até então impensáveis. (NETTO, 2008, p. 3).

Diante do que foi abordado, é possível perceber que, também que no início de sua história, a fotografia contribuiu para materializar o subjetivo, difundindo a si mesma, pois, ao apertado de um simples botão, tornou-se possível eternizar um instante que, certamente se perderia na memória com o passar do tempo. Desde então, a fotografia registra o cotidiano e a vida das pessoas ao redor do mundo. Trevisan (2000) complementa este

pensamento, quando remete ao expectador o reconhecimento da sua própria realidade, como um espelho do real. No entanto, o conceito de “real” é um tanto frágil e relativo, como podemos perceber com o advento da fotografia digital, uma vez que se tornou extremamente simples manipular uma imagem gerada.

A fotografia é, nesse sentido, multifacetada, ou seja, possui múltiplas faces. Entre essas faces, destaca-se a simbólica, que se dá, por exemplo, ao registrar a cultura de um povo. Essa face da imagem pode existir também através de moldes mais informacionais e documentais, possuindo um caráter exclusivamente estético. Pode-se então concluir que, a fotografia é uma anotação da realidade, podendo também recriá-la, dando vida ao imaginário e assim, indo além da mera captação de fatos. A mesma ganha sentido quando comunica, através da sua linguagem visual, o seu verdadeiro significado, pois, como assinala Barthes (1985), “[...] na foto, a imagem transforma-se numa escrita, a partir do momento em que é significativa.” (BARTHES, 1985, p.132).

Diante dos fatos levantados, é possível compreender como a fotografia faz parte da vida das pessoas, não devendo ser vista apenas como mais um meio de entretenimento. Todavia, é inegável o espaço expressivo que a mesma conquistou no meio comercial e artístico, fazendo-se presente também nas capas de disco. Esse fato é justificado pela sua capacidade de comunicar-se facilmente através de uma linguagem visual, encantando e criando uma relação de diálogo com o consumidor.

Nesse sentido, a fotografia é bastante utilizada pelos artistas ou bandas nas capas de seus discos, visando transmitir o conceito artístico desejado, pois todo detalhe é imprescindível para que o público alvo se identifique com o produto. Em consonância a isso, encontram-se as ideias de Cardoso (2006), que apontam o valor da imagem fotográfica nos meios comerciais,

Pode-se dizer que a segunda metade do século 19 marcou o início de uma nova etapa na valorização cultural, social e econômica das imagens. Até então nunca havia existido tamanha quantidade e circulação de imagens, pois qualquer pessoa podia ser retratada, qualquer paisagem precisava ser

vista e qualquer incidente era registrado. E somente no século 20 a fotografia se tornou normativa. (CARDOSO, 2006, p.54).

Nesse contexto, a fotografia ganha espaço nessa pesquisa, sendo considerada como um agente comercial na produção de significados, estando situada na atmosfera criativa do surrealismo, que a reveste de uma relevância ainda maior.

7.1 Uma abordagem sobre a imagem fotográfica.

Como dito anteriormente, nos dias atuais, a fotografia possui um grande nível de acessibilidade, não sendo necessário ser um fotógrafo para que se possa registrar uma imagem, contudo, isso não significa que o amadorismo não exista. Hoje em dia, através da tecnologia dos novos celulares, que têm atribuído ao seu sistema tecnológico, câmeras fotográficas digitais em miniatura, é possível – e de forma deveras rápida - fotografar qualquer objeto, lugar ou momento, sendo possível, inclusive, compartilhá-la com outras pessoas através de uma publicação rápida e simples, através da internet. Essa evolução se tornou possível devido ao longo tempo dedicado a experimentos e invenções, tornando realidade o conhecimento mundial de um artefato capaz de capturar uma imagem com precisão e praticidade.

Atualmente, a fotografia passa pela sua era digital. Nesse novo contexto, registrar cada detalhe é algo imprescindível. Como colocado acima, muito antes do surgimento da fotografia, diversos artistas já usavam câmaras escuras, as quais possuíam apenas uma função prática, servindo somente para demonstrar o fenômeno da projeção de imagens. É importante colocar também que, é no século XVI que se torna possível reproduzir imagens com a técnica da Xilogravura. Assim, pela primeira vez na história da humanidade, os desenhos poderiam ser reproduzidos, utilizando-se, para isso, uma técnica. Ao longo da história, foram muitos os meios utilizados para expressar a realidade através do visual.

De acordo com os fundamentos de *David Hockney* (2001) expressados em seu livro, “O conhecimento Secreto”, desde o século XV, os

pintores usam aparelhos ópticos na busca de um resultado mais realista para suas obras. Podemos perceber a necessidade de ser fiel à realidade. Os estudos de Hockney ainda destacam a influência da lente e do espelho na evolução das técnicas visuais, pois, a partir dessa tecnologia, tornou-se possível projetar a imagem sobre as telas, de maneira legítima.

Seguindo esse raciocínio, Hockney apresenta, como exemplo, o clássico quadro do pintor holandês, *Johannes Vermeer*, de nome “*A moça de brinco de Pérola*” (1665), colocando que o mesmo teria sido elaborado através dessa técnica. No entanto, apesar de ser conhecido, hoje em dia, pelo termo “técnica visual”, é importante assinalar que o conceito de “imagem técnica” foi formulado pelo filósofo tcheco -naturalizado brasileiro -, *Vilém Flusser*, em seu livro “*Ensaio sobre fotografia: para uma filosofia técnica*” (1998). Flusser defende que a produção visual passou por três significativos períodos, iniciando com as representações rupestres na Pré-história, onde, através de sua imaginação, os homens representavam o seu cotidiano.

Em um segundo momento, com a invenção da escrita, a sociedade se tornou mais abstrata, o que ocasionou mudanças também no caráter das imagens, que passaram a retratar o mundo e, por último, em um terceiro momento, com a invenção da fotografia (século XIX), passou-se, então, à era das imagens técnicas, que têm como intuito vencer os textos, criando um registro do real.

Além de caracterizar os três períodos da técnica visual, Flusser também esclareceu que, para ser possível compreender uma imagem técnica, faz-se necessário ler os textos por trás da mesma, considerando, inclusive, os procedimentos que geraram a imagem. Para Flusser, todos nós estamos emersos num universo confuso de imagens, onde facilmente se perde a capacidade de diferenciar o real do manipulável, como também afirma *Guy Debord*, em seu livro “*A Sociedade do Espetáculo*” (1967). Debord defende que as imagens tecnicamente produzidas possuem a capacidade de alienar as pessoas, distorcendo a realidade e, com isso, influenciando na perda do censo crítico das mesmas. Entretanto, não pretendemos, na referente pesquisa, aprofundar esse debate.

8. O surrealismo.

Diante dos conhecimentos abordados, torna-se possível a compreensão de que as capas de disco são, de fato, um produto amplamente utilizado pelo mundo da criatividade. Nela encontramos as ideias imaginadas, compostas por ilustrações ou também pela imagem ou pelo referente fotográfico. Inseridas em um modelo social capitalista, as imagens não passam despercebidas pelo consumidor, como também cabe a elas representar os seus idealizadores. Nessa perspectiva, sendo o Metal Progressivo um estilo, essencialmente, complexo e que propõe uma ideologia crítica da realidade, torna-se necessário que as capas de álbum deste gênero consigam captar o seu caráter transgressor.

Nesse sentido, ao designer gráfico é conferida certa liberdade para que este possa buscar as formas pelas quais irá representar graficamente as ideologias coerentes a um determinado estilo musical. A capa do disco é, nesse contexto, o primeiro contato que o consumidor tem com a música, por isso, se faz fundamental que exista uma conexão perfeita entre o conteúdo e o envoltório. Como o próprio nome da banda induz, a Dream Theater (Teatro dos Sonhos) propõe, através da sua música, a procura de novas paisagens que possam conduzir à compreensão e à superação da realidade.

Por esse motivo, na criação das capas de seus discos, a banda se inspira na vertente Surrealista, pois, como afirma Lima (2010), o surrealismo é um movimento que destrói toda e qualquer fronteira. Por esse motivo, das onze capas lançadas oficialmente pela banda até então, nove são marcadas pela estética surrealista. Nesse sentido, faz-se necessário um pouco do que é, de fato, o Surrealismo, entendido nessa pesquisa como um veículo de comunicação, visando, dessa forma, obtermos um olhar apurado ao analisar as capas da banda em questão.

Parte constituinte das Vanguardas modernas, o Surrealismo foi um movimento artístico, visual e literário que nasceu na década de 1920, na cidade de Paris. O movimento surgiu no contexto das vanguardas que, mais tarde, chegariam a determinar o Modernismo entre as duas Grandes Guerras Mundiais. As teorias psicanalistas de Sigmund Freud (1856 - 1939), nas quais teve destaque a função do inconsciente na atividade humana,

proporcionaram as bases ideológicas do movimento, que tinha por ideologia dar luz a uma arte que vencesse os limites impostos pelo racionalismo.

O principal expoente dessa vanguarda surrealista foi o poeta André Breton (1896-1966), considerado o precursor dessa arte. Quanto ao termo “Surrealismo”, acredita-se que o mesmo tenha sido criado no ano de 1917, pelo jovem artista e poeta *Guillaume Apollinaire* (1886 - 1918), tendo como significado a “arte que ultrapassa as aparências, desobrigada da fidelidade para com o real”.

Em termos históricos, no período em que surgiu o movimento, o mundo estava atravessando o fim da primeira Guerra Mundial e, por isso, pairava pela Europa uma sombra de instabilidade política. Outro fator histórico relevante desse período foi a ascensão da classe operária por meio do acontecimento da Revolução Russa. Na esfera cultural, os valores tradicionais passavam por uma fase de intensos questionamentos, o que impulsionou os artistas a buscarem inovações diante da realidade. Nesse sentido, as primeiras manifestações artísticas surgem como uma maneira de fugir do terror provocado pela guerra nos campos de batalha.

Nesse cenário de caos e violência, surge o Surrealismo, movimento gerado com a perspectiva de desestruturar toda ideia de cultura empregada até então. Desse modo, tem-se início uma verdadeira revolução no imaginário, que toma forma com o bizarrismo nas imagens, o automatismo, a associação livre, a abordagem intelectual coletiva, a colocação de objetos cotidianos em novos contextos, pelo qual se pretendia expressar também, verbalmente ou por escrito, o escândalo, o desprovido de nexos, a liberdade, confrontando tudo isso com a sociedade da época.

Assim, não havia no movimento nenhum compromisso com o real, mas o objetivo era, justamente, o de transpor essa realidade. Dentre os ideais estabelecidos pelo Surrealismo, tem significativa relevância os desenvolvidos por André Breton (1896 - 1966), que destaca o espírito surrealista, propondo que “(...) a criatividade deveria se alimentar aos níveis mais profundos do inconsciente, dos sonhos e alucinações e ao mesmo tempo excluir o pensamento racional. Era preciso banir a razão, o gosto e a vontade consciente do processo criativo” (BRETON, 1924, p. 87).

Nesse contexto, esse estilo passou a ser difundido por diferentes artistas, como o cineasta espanhol *Luis Buñuel* (1900 - 1983); o famoso poeta francês de aspirações anarquistas, *Antonin Artaud* (1896 - 1948); e por *René Magritte* (1898 - 1967), sendo este último um dos principais artistas plásticos surrealistas. Esses artistas geraram distintas formas intelectuais de propagação do Surrealismo, sendo, no entanto, através das artes visuais que o movimento é representado com mais êxito. Os pintores transformaram as suas inquietações e emoções em quadros que, apesar de fugirem do real, representavam o mundo palpável. Desse modo, conforme aponta Lima (2010),

O surrealismo é, por definição, uma visão crítica da realidade e está muito longe de ser dogmático, não sendo nem um programa, nem uma escola e nem um juízo: é uma experiência em aberto [...] dando-se como aventura e expressão do desejo do homem. (LIMA, 2010, p. 31).

O anseio de enxergar livremente o mundo para então representá-lo é o que marca, essencialmente, o Surrealismo como Vanguarda Artística. O movimento pode ser entendido em dois momentos: no primeiro, encontram-se os trabalhos distinguidos pela deformidade e a sobreposição de imagens, sendo um dos grandes representantes dessa vertente o pintor *Salvador Domingo Felipe Jacinto Dali i Domènech* (1904 - 1989). Salvador Dalí é o criador do quadro “*A Persistência da Memória*” (1931) que se tornou sua obra prima.

No segundo momento, os artistas desprenderam suas mentes para dar espaço ao inconsciente, sem usar qualquer controle racional e, com isso, criaram quadros com formas mais curvas e linhas fluídas, numa verdadeira vastidão de cores. *Joan Miró* (1893 - 1983) e *Max Ernst* (1891- 1976) exemplificam bem essa tendência. Tendo adquirido espaço nas Artes Visuais, o Surrealismo passou a ser valorizado e, com isso, surgiram algumas técnicas para dar forma ao imaginário, através de pinceis.

O *dripping*, que é uma técnica de pintura que consiste em deixar cair sobre a tela pingos de tinta é apenas uma delas. Existe também a *frottage*, na qual se faz uso de um lápis que realiza delineamentos sobre um plano com textura, bem como a técnica da *colagem*, que também pode ser citada

como exemplo. Nesse sentido, tendo sido compreendida a relevância da linguagem visual expressa pelo surrealismo, é possível entender a razão pela qual esta estética marca fortemente as capas dos discos da banda Dream Theater, concluindo que ambos valorizam o caráter crítico e consciente da realidade.

É nessa esfera que está inserido o projeto gráfico, considerado uma parte fundamental na criação do valor simbólico do produto, ou seja, na geração de significados que tornam o produto um bem de consumo. Para tanto, une diversos elementos gráficos, como imagens, fotografias, ilustrações, textos, com o intuito de comunicar-se com o consumidor. Em complemento a essa pensamento, César (2000) assevera que,

Quando se cria um projeto gráfico, onde todos os conjuntos de elementos estão combinados e tratados da mesma maneira que fiquem bem distribuídos e tenham sentido, se está fazendo design gráfico. Diagramação, fotos, ilustrações, tipografias e efeitos computadorizados fazem parte da elaboração desse projeto. Criar num espaço bidimensional – nesse caso o papel ou a tela do computador – e dar sentido aos elementos que vão ocupar esse espaço é fazer design gráfico. (CÉSAR, 2000, p.115).

Sendo assim, nota-se que é missão do designer gráfico construir uma capa na qual todos os elementos visuais empregados estejam em consonância com a mensagem que necessita ser impressa. Nesse sentido, cada detalhe deve ser cuidadosamente estudado, analisado, para só assim ser utilizado, a fim de que, mesmo distintos, dialoguem entre si, sendo possível formar um só conceito.

Figura 11 - Salvador Dali principal expoente do surrealismo.



Fonte: <http://wendellwell.blogspot.com.br/2013/11/dalie-se-surrealista-ii.html>.

9. A fotografia surrealista.

As capas de disco da banda Dream Theater partem de um referente visual fotográfico surrealista. Apesar de se tratar de dois lados aparentemente antagônicos, mas que se encontram e promovem complexas e elaboradas imagens, as capas de CDs criadas a partir do referencial surrealista, seduzem pela riqueza de detalhes. Contudo, a Fotografia e o Surrealismo não são tão opostos quanto pode parecer. A fotografia é mais que uma reprodução gráfica, mas se constitui como uma visão de mundo, ao passo que o surrealismo, apesar de toda loucura e insanidade proposta por suas obras, nunca desejou fugir da realidade, buscando, aprofundar-se nela.

O encontro desses dois universos é promovido, pela primeira vez, na década de 1920, palco de grandes mudanças no mundo artístico, que apresentava, de um modo geral, uma imensa vontade de se desprender dos moldes clássicos da arte, enfrentando também o período do pós-guerra. Nesse momento, a Fotografia também buscava um modo de solidificar a sua própria linguagem artística no mundo.

Assim, o século XX se constituiu como um período de grandes transformações no mundo da Arte, pois foi a partir dele que o espírito crítico diante de tudo que existe, assumiu forma. Seu objetivo era causar o rompimento com os modelos artísticos do passado e direcionar o olhar da arte para novos horizontes. Nesse sentido, surge o surrealismo que, em sua natureza, celebrava o ingresso à imaginação e ao caráter infinito do inconsciente, valorizando o êxtase e o sonho.

Seguindo esse mesmo caminho, a fotografia avançou, conquistando o seu espaço através de valores que transcenderam o seu caráter iconográfico, isto é, o caráter de representação fiel da realidade como um mero registro. Com a influência das vanguardas artísticas, sobretudo, do Surrealismo, a fotografia passou a ser manipulada e, assim, foi possível criar novas imagens, nas quais a foto começou a ser observada como uma linguagem capaz de enveredar pelos caminhos artísticos, criando a sua própria percepção de mundo. Nesse sentido, segundo Kossoy (2002), a Fotografia foi fundamental na Revolução Industrial, tendo sido utilizada como

ferramenta nos avanços científicos, sobretudo, no que diz respeito ao seu caráter documental. No entanto, como bem coloca,

A realidade da fotografia não corresponde (necessariamente) à verdade histórica, apenas ao registro expressivo da aparência [...]. A realidade da fotografia reside nas múltiplas interpretações, nas diferentes "leituras" que cada receptor dela faz num dado momento; tratamos, pois, de uma expressão peculiar que suscita inúmeras interpretações. (KOSSOY, 2002, p. 38).

Transcrever o mundo físico tal como ele é, foi a tarefa restrita à fotografia por um longo período, desde o seu surgimento. Assim, não cabia à mesma ser expressa artisticamente, mas apenas relatar fielmente, através da imagem fotografada, a realidade. Todavia, segundo Braune (2000), o prestígio que a pintura passou a ter nos séculos seguintes fez com essa realidade fosse modificada. Porém, ainda conforme o autor,

Por mais abstrata que seja uma fotografia, por mais que ela "minta", por mais que nela sejam adicionadas interferências de quaisquer categorias, por mais surreal que possa vir a ser uma fotografia, ela não deixa de estar atrelada ao referencial, àquilo que, no exato momento em que o disparador da câmera foi acionado, estava lá – presença incontornável –, caso contrário não haveria algo fotografado, não haveria a fotografia. [...] Essa condição indiciária, referencial, no entanto, que é a ontologia da fotografia, por ter sido mal interpretada e pouco compreendida, acabou por levá-la à condição de mimese, de "espelho da realidade". Essa condição mimética atribuída à fotografia vem do inquestionável deslocamento da realidade do objeto fotografado à película no instante em que se fotografa, de sua condição pragmática e existencial amarrada a um instrumento mecânico, que só sobrevive em simbiose com a realidade, o resto sendo retórica. (BRAUNER, 2000, p. 11-12).

Apesar disso, a imagem fotográfica iniciou a sua experimentação como veículo artístico. As transformações estéticas estavam ligadas à alma moderna que contestava os valores racionalistas, ideais sinceros do Dadaísmo e do Surrealismo (BRAUNER, 2000). Assim, a Fotografia Surrealista está conectada aos grandes artistas que divulgaram este novo referencial estético, fazendo isso através da linguagem visual moderna.

De acordo com os estudos de *Gernsheim* (1971), as primeiras fotografias criadas a partir dessa nova tendência - geradas entre os anos de 1915 e 1916 – são, fundamentalmente, abstratas. Entre os fotógrafos de

destaque da Fotografia Surrealista, destaca-se Paul Strand's (1890 - 1976), autor de uma proposta de registros estéticos a partir de temas comuns, como a sombra de um muro, por exemplo. Strand's utilizou também o ângulo *Close-up* para fotografar uma senhora cega, conseguindo um feito estético inimaginável, até então.

Todavia, apesar de seus significativos trabalhos na área, não pertence à Strand's o mérito de criador das primeiras imagens fotográficas autenticamente abstratas, mas sim a *Alvin Langdon Coburn* (1882 - 1966). No ano de 1917, Coburn lançou uma série de fotografias, batizadas por ele de "*Vortographs*", nas quais, por intermédio de espelhos, fotografou fragmentos de madeiras e cristais, o que resultou em um belo visual contemplativo.

De qualquer modo, os valores estéticos da fotografia surrealista foram também perfeitamente sintetizados nas obras de *Man Ray* (1890 - 1976), *Maurice Tabard* (1897-1997), da também pintora e poetiza *Henriette Theodora Markovitch* (1907 - 1997), mais conhecida por *Dora Maar*, também a partir dos trabalhos de *Raoul Ubac* (1910 - 1985), e, por fim, na arte de *Manuel Álvarez Bravo*, personalidade mais presente na fotografia latino-americana do século XX.

Buscando expressar o Surrealismo através da fotografia, muitos métodos foram criados. Porém, hoje em dia, a Fotografia Surrealista pode ser facilmente realizada através do computador, que permite que as imagens sejam facilmente distorcidas, a fim de darem vida à estranheza característica do Surrealismo. Porém, quando não se tinha acesso a tal recurso, Man Ray consegue bons resultados através de seus 'fotogramas'.

De acordo com Dubois (1993), esse processo consiste na disposição direta do objeto sobre um papel fotossensível que, logo após ser exposto à luz, gera uma imagem em negativo. *Maurice Tabard* também usou a dupla exposição, a combinação de impressão, montagem e a solarização para obter resultados que vão além do realismo fotográfico. *Dora Maar*, por sua vez, transformou o horrendo em belo, enquanto *Raoul Ubac* montou fotografias por meio de imagens descontroladas.

A fotomontagem também foi um dos métodos artísticos muito utilizados para produzir os efeitos desejados pelos surrealistas. Como o

próprio nome revela, a Fotomontagem surgiu da mistura de recortes de imagens fotográficas e desenhos, fruto de materiais diversos, sobrepostos em diretrizes imprevistas, montando uma nova imagem, com um novo significado. O pintor alemão John Heartfield (1891-1968) foi o responsável por estrear os trabalhos com esse método.

Entretanto, o que proporcionou, de fato, a expansão da Fotografia Surrealista foi a percepção de que o banal, o habitual e o vulgar, também poderiam ser uma inspiração de cunho estético, atrelados à sensibilidade do artista. A arte baseada nessa nova concepção possui como inspiração os trabalhos do fotógrafo francês, *Eugène Atget* (1857- 1927), que tinha desprezo pela Fotografia convencional focada no retrato.

Figura 12 – Fotomontagem de John Heartfield.



Fonte: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-90742003000100002&script=sci_arttext.

O surreal transferiu para a imagem fotográfica a estética do súbito, do instintivo e do delirante. Composta por diversas figuras que concebiam o inconsciente, essas imagens eram também impregnadas de elementos de conotação sexual. Cercada por esse clima, bem como por influências da pintura, a fotografia também é uma ampla forma de expressão surrealista e, por meio dessa união, tornou-se sólido o terreno onde a fotografia se aliou ao devaneio.

10. Metodologia.

Essa pesquisa tomou forma através do método de abordagem indutivo, haja vista que a referente análise parte das capas de disco da banda Dream Theater, objeto de estudo do presente trabalho, para, assim, se chegar numa abordagem geral sobre a produção de significado da linguagem visual da fotografia surrealista. Para tanto, considerou-se os conceitos da análise do discurso, por acreditarmos ser este o método de análise mais adequado para arquitetar uma discussão que articula ideologias sobre o Design Gráfico e as capas dos discos da banda Dream Theater.

A análise do discurso tem por objetivo analisar a produção de sentidos do texto, ou seja, o próprio discurso. Conforme Mendes (2005), “etimologicamente, a palavra discurso contém em si a ideia de percurso, de correr por, de movimento” (MENDES, 2005, p.16). Faz-se necessário colocar ainda que, a análise do discurso entende o próprio discurso como retentor de conteúdo simbólico, procurando reconhecer, dessa forma, que no sentido implícito da linguagem se materializa opiniões e ideologias.

Dito de outra forma, a Análise do Discurso busca apreender como a ideologia se materializa no discurso e como o discurso se materializa na língua, de modo a entender como o sujeito, atravessado pela ideologia de seu tempo, de seu lugar social, lança mão da língua para significar (-se) (MENDES, 2005, p.17).

Inscrita num contexto que privilegia a linguística e os conhecimentos socioculturais, além da polissemia presente no termo discurso, a Análise do Discurso eleva o seu campo de atuação à áreas como a Psicanálise e/ou Estética, por exemplo. Desse modo, ela possibilita tomar ciência do jogo simbólico pelo qual os conceitos e ideologias dialogam com o inconsciente através de textos ou imagens. Sendo assim, não existe – através da Análise do Discurso - um poder interpretativo absoluto. Tanto a análise quanto o discurso tomam forma e particularizam-se na e a partir da relação entre os dados coletados que, por sua vez, constituem o objeto de estudo.

Considerou-se, desse modo, o modelo pelo qual a própria análise seguirá orientada, pois selecionar todo o conteúdo teórico da investigação

abrange em si próprio, predicados discursivos. Assim, de acordo com Mendes (2005) “Conseqüentemente, dizemos que, assim como o corpus é construção do próprio analista, ou seja, faz parte do “seu olhar”, do seu ponto de vista, assim, também, o é a análise” (MENDES, 2005, p.37).

A análise do discurso estético realizada no presente estudo orientou-se segundo a visão de S. Heller (2010), bem como por meio do método de procedimento sintético/ histórico.

Essa análise caracteriza-se como qualitativa devido ao seu caráter descritivo e ao enfoque indutivo de sua abordagem, permitindo, desse modo, a interpretação dos elementos de um código complexo de significados da fotografia surrealista e assim, torna possível expressar o sentido dos fenômenos encontrados. Tratando-se, portanto, de uma visão do pesquisador diante dos contextos históricos, políticos e sociais, como foi mencionado anteriormente. Seguir por este caminho possibilitou a efetivação de uma análise gráfica que tem como objetivo a busca por significados a partir da análise do discurso.

Steven Heller, em seu livro “Linguagens do Design” (2010) – abordando aspectos do design gráfico –, defende o estudo das obras e artefatos de design, não apenas considerando os conceitos formais, estéticos ou semióticos, mas, sobretudo, discursivos. S. Heller (2010) ressalta também a capacidade de interpretação múltipla do Design, o que permite que o mesmo seja compreendido por meio de várias óticas. Nesse sentido, o presente estudo se propõe a analisar e interpretar a peça gráfica, no caso a capa dos álbuns da banda Dream Theater, considerando-a como um meio discursivo que representa efeitos sociais, culturais e históricos.

Desse modo, a pesquisa se valeu do referente fotográfico surrealista. Meggs (2009) define o Design Gráfico como um “festim visual”, revestindo de evidência e importância os estudos que tentam expandir aspectos do Design, enquanto elemento fundamental na difusão de narrativas através da linguagem visual. Nesse contexto, os produtos criados pelos designers carregam forte poder discursivo. Assim, o Design Gráfico, enquanto discurso visual funciona como referencial sociocultural, isto é, os elementos visuais das capas dos discos contam histórias; a história da banda, do gênero no qual estão inseridas, do contexto em que foram concebidas, etc.

O passo inicial para a construção deste estudo foi construir a argumentação em duas esferas ideológicas, sendo a primeira elaborada para contextualizar o estilo da banda, o mercado fonográfico, a história do disco e das capas dos mesmos, além da história da banda Dream Theater. Por outro lado, na segunda parte, se buscou construir um referencial teórico que oferecesse subsídios para a efetivação da análise da imagem, da fotografia, do surrealismo, bem como da fotografia surrealista, constituindo conceitos significativos para este estudo. Esse modelo conduziu ainda a escolha das capas a serem analisadas no referente trabalho.

Construído o aporte referencial do presente trabalho, tornou-se necessário escolher qual capa seria analisada. A banda possui ao todo doze discos oficiais lançados no mercado, dos quais, nove têm suas capas marcadas pelo referente fotográfico surrealista, sendo, portanto, eleitas como objeto de estudo desta pesquisa. Considerando que a Dream Theater tem como característica um apreço pelos trabalhos conceituais, o que significa que os elementos gráficos utilizados são propositalmente inseridos para traduzir o imaginário simbólico da banda, optou-se pela análise das nove capas marcada pela fotografia surrealista.

Cada capa tem a sua história e o seu próprio conceito, apesar de dialogarem entre si. Desse modo, realizou-se, no referente estudo, uma análise aprofundada de cada uma delas, buscando identificar os seus elementos e características, construindo, por último, uma abordagem sobre o significado das mesmas.

Nessa perspectiva, a análise partiu das capas do segundo disco da banda, o "*Images and Words*" (1992); do terceiro, intitulado "*A Wake*" (1994); do quarto disco de estúdio, a saber: "*Falling Into Infinity*" (1997); do quinto "*Metropolis, Pt. 2 Scenes From A Memory*", lançado em 1999; do sétimo, chamado de "*Train of Thought*" (2003); do oitavo álbum, o "*Octavarium*" (2005); do nono disco, intitulado "*Systematic-chaos*" (2007); do décimo, que recebeu o nome de "*Black Clouds*" (2009); e, por fim, do décimo primeiro, o "*A dramatic of turn events*" (2011). Todos estes álbuns foram visualmente elaborados a partir da fotografia surrealista.

Feita a seleção das capas que comporiam o objeto de estudo da presente pesquisa, iniciou-se a análise propriamente dita, considerando as

particularidades de cada capa, direcionando também o olhar para pontos similares entre as mesmas para, assim, dar sentido a todo o imaginário fotográfico surrealista proposto pelos discos da banda Dream Theater. Desse modo, procurou-se expandir a imagem fotográfica surrealista além dos atributos estéticos, situando-os em contexto histórico e sociocultural, para, dessa forma, compreender os seus significados. Assim, como coloca Mendes,

Toda vez que extrapolamos o “texto” e atingimos o “contexto”, temos condições de pensarmos como se configuram as relações em determinado local ou situação, ou seja, podemos apreender como tais relações aparecem historicamente; quais fatores estabelecem e impõem sua cultura; como as pessoas envolvidas se veem impelidas a se tornarem “sujeitos”; quais ideologias que cada parte dessas relações (re)produzem, como se dá esse encontro ou confronto; se é como elas e se resolvem as questões que remetem à crença e ao simbólico, entre outros. Enfim, é possível detectar que significados atribuem a essas relações, como (se) significam e (se) constituem como sujeitos destas relações. Enfim, esse modo de 'olhar' está fundamentado nos princípios teóricos da Análise do Discurso (MENDES, 2005, p.39).

11. A análise das capas dos discos.

Como dito anteriormente, o referente exercício de análise se deu a partir da capa do segundo álbum de estúdio da banda estadunidense de Metal Progressivo, a Dream Theater. O *Images and Words*, conforme a figura 13, é o primeiro projeto em que a banda se utiliza do referente fotográfico surrealista, sendo, portanto, a partir deste que a estética torna-se marcante nos projetos gráficos da banda. Nesse sentido, César assinala que, “o visual precisa traduzir a obra. Tem que representar as músicas e o artista da forma mais completa e atraente possível” (2000, p. 136).

Seguindo este raciocínio, o conteúdo musical e a linguagem visual das capas precisam caminhar juntos para, assim, produzirem significados. Para tanto, fez-se necessário um aprofundamento no teor musical do disco para, assim, ser possível analisar a sua capa com maior propriedade.

Este disco foi lançado oficialmente no mercado em 7 de Julho de 1992 e é composto por oito faixas, com uma duração total de 57 minutos e 3

segundos. O mesmo marca a entrada do vocalista James LaBrie, selecionado numa audição entre mais de duzentos concorrentes. Ele foi escolhido por ser considerado mais carismático e versátil, além de conter mais técnica e experiência, permanecendo no grupo até os dias atuais. Entre outros feitos realizados por este álbum, cabe a esta obra a definição do subgênero Metal Progressivo.

A banda Dream Theater criou o seu próprio estilo musical, fazendo isso por meio do *Images and Words* e, através dele, se tornou sinônimo do Metal Progressivo. Todavia, é válido salientar que, o quinteto não foi responsável em criar o subgênero em si. Bandas significativas no cenário do rock progressivo, como *Queensrÿche*, por exemplo, já mesclava o som pesado com os elementos básicos do rock progressivo. Entretanto, nenhuma delas se aprofundou tanto no termo Metal Progressivo como a banda Dream Theater.

Figura 13 - Capa do disco "Images and Words".



Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Capas_de_%C3%A1lbuns_de_Dream_Theater.

Nessa perspectiva, a banda transcendeu os caminhos iniciados pela *Queensrÿche*, explorando com criatividade um novo terreno criativo. Adicionando um som inteligente e complexo dos teclados e gerando, por conseguinte, um novo rosto para o heavy metal, elaborado até 1992. Por

esse motivo, o “*Images and Words*” já nasceu clássico, mesmo sem ter essa pretensão.

Se comparado ao primeiro disco da banda “*When Dream and Day Unite*”, de 1989, é possível perceber que, no segundo, os ecos do metal progressivo aparecem junto com os teclados de Kevin Moore, evidenciando as camadas de guitarras pesadas de John Petrucci com todo o seu virtuosismo e criatividade. A voz marcante do novo vocalista ampliou os rumos da banda e seus atributos vocais uniram-se perfeitamente aos novos rumos que a mesma buscava.

Dentre as oito faixas do álbum, uma merece destaque pelos seus feitos comerciais (apesar da banda, de modo geral, não se preocupar em ser um grupo comercial). A primeira música do disco, intitulada de “*Pull Me Under*”, que traduzida para o português significa “Puxe-me para baixo”, obteve uma significativa aceitação e divulgação na mídia, sendo exibida na programação oficial da MTV, ficando, na época, entre as dez músicas mais vendidas do período. Apesar do sucesso, a banda se manteve afastada da mídia, o que não impediu que a música se tornasse a canção mais conhecida da Dream Theater ao longo de sua trajetória.

O título original da música chamava-se “*Oliver's Twist*” e a letra foi escrita pelo tecladista Kevin Moore que, sozinho, assinou outras duas obras que também estão no segundo disco. A saber, a “*Surrounded*” e a balada “*Wait for Sleep*”. Ao longo de seus oito minutos de duração, “*Pull Me Under*” evoca a vontade de vingança de Hamlet pela morte do seu pai, ainda que isso custasse a sua sanidade. Nos últimos minutos do “*Images and Words*”, o vocalista James LaBrie canta, em inglês, um trecho original da peça teatral *Hamlet*, de William Shakespeare, que inspirou a música: “*Oh that this too, too solid flesh would melt*” (“Oh esta tão, tão sólida carne derreteria”).

Contudo, os feitos do disco não se limitam a sua primeira faixa, tendo destaque também a canção “*Metropolis Pt. 1*”, que deu origem ao conceito do quinto álbum de estúdio da banda, o “*Metropolis Pt. 2: Scenes from a Memory*”, lançado em 1999, apesar de não ter sido planejado, na época do lançamento do *Images and Words*, uma continuação para o mesmo. Atendendo a pedidos dos fãs, a banda deu continuidade a uma música de vinte minutos de duração, que batizou o quinto disco.

Além desta, a faixa de número seis, intitulada “*Under a Glass Moon*” (Sob um luar de cristal) possui um solo de guitarra que conquistou o número 98 na lista dos 100 maiores solos de guitarra, segundo uma avaliação dos leitores da conceituada revista *Guitar Player*. Apesar de não obter o mesmo sucesso do primeiro single, a balada “*Another Day*”, de autoria de Petrucci, destacou-se e deu luz a um clipe que também foi transmitido pela MTV, do mesmo modo que o sucesso “*Pull Me Under*”.

No final do disco, encontra-se a música “*Take the Time*”, única faixa do álbum composta por todos os membros da banda, e “*Learning to Live*”, composta pelo baixista John Myung e que possui uma pegada mais pop. Mike Portnoy, baterista e, por muito tempo, o líder da banda, só viria a compor e dar vida a sua imensa criatividade e sensibilidade artística mais tarde, aguçando ainda mais o caráter progressivo da banda. Nesse sentido, este disco consolida a Dream Theater no cenário musical e, com isso, abre as portas para o Metal Progressivo na indústria, dando suporte para que outras bandas surgissem, como, a *Symphony X*, *Green Carnation*, a *Magic Pie* e *Circus Maximus*, por exemplo.

Observando a capa do álbum *Images and Words*, percebe-se uma fotografia influenciada timidamente pelo olhar surrealista, porém, este aspecto é explorado com mais vigor nas capas seguintes. A arte desta capa em cores quentes retrata a cena fantasiosa de uma garota indefesa, vestida para dormir no interior do seu quarto. A menina de cabelos louros está de pé, adornada com um vestido branco simples e diante de uma cama de dossel com cortinas e colchas vermelhas. O símbolo majestade, logotipo oficial da banda, pode ser visto no dossel da cama, remetendo a um brasão da realeza.

A luz adentra por duas janelas, criando um belo efeito de luz e sombra. É possível enxergar um céu estrelado fora do quarto e uma lua cheia no canto superior da janela. A lua é um símbolo universal de fertilidade e renovação, além de ser vista também como sinônimo de evolução e transformação, pois seu movimento é de um eterno crescimento, de lua nova à cheia. A banda, neste momento, encontrava-se num período de ascensão criativa, desenvolvendo novos caminhos artísticos, pelos quais se aprofundaria, posteriormente.

Dessa forma, o céu estrelado se mistura ao ambiente com tons dourados, como se o alvorecer estivesse se anunciando, enfatizando o nascimento de um novo período para o grupo. Outro aspecto marcante da capa é a representação em chamas do sagrado coração de Jesus. O mesmo está suspenso e próximo à garota que está de costas para o mesmo, porém a menina está como se desejasse olhar para trás e vê-lo. Esta alegoria é considerada por muitos fãs como o símbolo oficial de imagens e palavras.

Partindo do conceito de que a fotografia surrealista é uma visão de mundo, apesar de toda fragmentação que existe na mesma, e que procura mergulhar profundamente na realidade e denunciá-la podemos compreender a capa como conceituada através de valores de renovação e para isto é necessário considerar o momento pelo qual a banda estava passando.

Como já foi citado, este disco marca a entrada do novo vocalista e conseqüentemente a banda primou por novas direções representadas na criança esperançosa pelo novo, ao mesmo tempo em que intimidada pelo sofrimento que certamente terá que enfrentar representado pela figura sagrada do coração de Jesus que é um símbolo de devoção dentro da liturgia da igreja católica. Sendo então um período delicado para a banda que para sobreviver precisava direcionar seu olhar além e por isso o céu azul representa o infinito, ou seja, que a banda de maneira audaciosa queria sair da zona de conforto e arriscar um novo caminho artístico e sonoro.

Entretanto, o conceito geral da capa está diretamente ligada a várias letras das músicas contidas no disco. Embora marcadas pelo subjetivismo, vamos identificar trechos que estão estampados, como na canção *"Pull Me Under"*, o grande sucesso da banda, que em um de seus versos diz *"Assisto à queda do parda"* tal qual na capa onde um pássaro dourado está em queda livre ultrapassando a janela e adentrando no quarto em direção ao sagrado coração iluminado pelo fogo. Evocando novamente a mudança arriscada, mas evidenciando principalmente a coragem em lutar por essa liberdade.

Podemos encontrar referência também num trecho da música *"Surrounded"* que declara *"(...) os corações sagrados não sentirão a dor, mas o meu jamais será o mesmo"*. Já na música *"Metropolis Pt. 1"* temos um fragmento que afirma *"(...) em algum lugar como uma cena da memória há*

uma imagem que vale por mil palavras". Este fragmento faz clara referência ao título do álbum *imagens e palavras* onde os mesmos defendem a ideia das memórias, das imagens falarem mais alto que o próprio conteúdo linguístico. Enquanto que na obra *"Wait for Sleep"* temos versos explícitos que nos enviam igualmente para a imagem da capa como pode ser constatado: *"Parada na janela; olhos para a lua; esperando que aquela memória; deixe seu espirito logo. Ela fecha as portas e desliga as luzes e deita seu corpo na cama, onde imagens e palavras estão correndo profundamente"*.

Desta maneira fica evidente como a banda se preocupa em construir um trabalho conceitual onde cada elemento desde a capa até cada canção colabore para dar sentido, talvez por isso este disco obtivesse ótimos resultados nas vendas entre os anos de 1992 e 1993 impulsionaram consequentemente a vinda do também excelente terceiro disco de estúdio da banda *"Awake"*, de 1994. Este truque de entrelaçar elementos gráficos da capa com as letras foi repetido no disco posterior da banda, embora num sentido mais literal e pouco abstrato como no antecessor. O álbum *"Awake"*, figura 14, é considerado um dos melhores da carreira do Dream Theater.

As músicas deste trabalho são mais carregadas e invasivas se comparadas com o disco anterior. Com este trabalho o grupo reafirma o incrível domínio das técnicas, pois deram luz a arranjos muito bem elaborados primados pela perfeição. Como já foi dito a Dream Theater empregou o mesmo artifício de *Imagens e Palavras*, e criaram o projeto gráfico da capa refletindo vários elementos das letras das canções. Sendo este um disco mais obscuro a capa do álbum reflete bem este aspecto, pois através de cor e profundidade espelha o som em tons sombrios.

Nesse projeto gráfico temos um cenário lunático e noturno de um deserto cercado por nuvens densas e na parte superior do céu uma lua cheia que se confunde com um relógio que pontualmente marca às seis horas, e não por acaso, "6:00" é a faixa que abre o disco que é extremamente conceitual e diferente de tudo já lançado antes. No fundo da capa é perceptível uma metrópole distante mencionando que a Dream Theater de fato deixaram o passado para trás e continuam em busca de novos rumos. O logotipo da banda marca novamente o design da capa,

dessa vez impresso nas areias cinzentas do deserto. O mesmo surge aparentemente como um metal e por tanto mais pesado tal qual a sonoridade gerada para o disco.

Dois elementos são marcantes nesta capa que constroem o aspecto fotográfico surreal. A estátua de mármore de um homem aos moldes das esculturas da Grécia Antiga. Ela faz alusão à sexta música do disco, *“The Silent Man”*, tradução de “O homem silencioso”. Esta música é a terceira parte de uma obra conceitual, a épica *“A Mind Beside Itself”* e suas outras duas partes são as canções *“Erotomania”*, *“Voices”* também presentes no *Awake*.

As letras falam de doenças mentais, empregando também questões religiosas e permitem a continuidade da história narrada, porém cada qual com sua particularidade sonora tal qual o segundo e terceiro ato de uma mesma obra como nas grandes sinfonias. O outro elemento marcadamente surrealista é o luxuoso espelho de ouro que reflete uma falsa imagem revelando as cores de certas partes do céu e do deserto em preto e branco. O espelho remete a sétima faixa que se chama *“The Mirror”*, o espelho, enquanto que a pérfida imagem refletida faz menção a *“Lie”*, oitava canção do álbum. *Awake*, nome do disco, significa “despertar”, um trabalho conceitual que ratifica que a banda está abrindo os olhos para um amadurecimento técnico.

Ele foi lançado no dia 04 de Outubro de 1994 e logo depois de seu lançamento o tecladista Kevin Moore anuncia ao grande público a sua saída da banda para se dedicar a outros projetos e o mesmo acabou não participando da turnê de divulgação do disco recém-lançado sendo então Jordan Rudess o escolhido para substituí-lo. Este trabalho do Dream Theater alcançou a trigésima segunda posição dos mais vendidos nos Estados Unidos e a música *“Caught in a Web”* tais quais as mencionadas acima caíram no gosto do público apesar de não repetirem o mesmo sucesso de *“Pull Me Under”*.

Figura 14 – Capa do “*Awake*”.



Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Capas_de_%C3%A1lbuns_de_Dream_Theater.

Três anos depois do lançamento de *Awake*, a banda revela ao mundo o seu novo trabalho, agora mais melódico e, portanto, comercial. Assim, nasce “*Falling Into Infinity*” (1997). No entanto, o disco não obteve uma resposta comercial tão favorável, como no trabalho anterior. No mesmo é possível ser percebida a mudança na qualidade vocal de James Labrie, que sofreu um atentado durante a turnê do disco *Awake*, fato que prejudicou as suas cordas vocais. Por isso, neste novo trabalho são explorados os tons mais graves de sua voz, marcada pelas altas notas agudas.

No referente trabalho, os teclados ficaram a cargo do músico *Derek Sherinian*, que passa a fazer uso de sintetizadores, o que deixou o som mais agressivo, furioso e distorcido. Essa mudança conferiu ao disco uma sonoridade “progressivo-eletrônico-tecnológica”, criando, por conseguinte, um clima futurista e inovador, sendo esta a característica mais marcante deste trabalho, que contém ainda muitas variações de andamento, atmosferas diversas, e uma dose forte de virtuosismo, atribuindo a banda um estilo mais Pop.

O disco é fruto de um período conturbado na história da *Dream Theater* que, forçada pela gravadora “*EastWest Records*” precisou mudar os planos, pois tinham em mente produzirem um disco duplo conceitual, porém, muitas canções tiveram que ser descartadas para gerar um álbum único. Além disso, eles estavam sofrendo pressão da gravadora por não terem

alcançado o sucesso do grande hit de *Images e Word*, tendo a mesma ainda os forçado a trabalhar com o compositor *Desmond Child*, conhecido por compor músicas Pop, o que foge totalmente do foco da “Teatro dos Sonhos”.

Assim, tornou-se evidente que a gravadora estava mais preocupada em tornar a banda um produto vendável do que valorizar o talento dos músicos. Esses problemas atingiram o grupo internamente, gerando desavenças entre os próprios membros da banda. Nesse contexto, Portnoy, Petrucci e LaBrie tiveram divergências na escolha da direção artística do disco, enquanto problemas com alcoolismo envolvendo o baterista e líder da banda ameaçavam o seu futuro. Porém, mesmo com todas essas dificuldades, o disco foi lançado, contendo vislumbres de metal, como pode ser percebido nas músicas "*Burning My Soul*" e "*Just Let Me Breathe*". O mesmo possui também forte carga progressiva, a exemplo da faixa "*New Millennium*", mas traz também muitas baladas, como "*Anna Lee*", "*Take Away My Pain*" e "*Hollow Years*".

Diferente do que aconteceu nos dois últimos discos, o projeto gráfico do álbum não dialoga o teor lírico das canções, mas revela, sobretudo, o momento difícil que a banda estava enfrentando, provocado pelas divergências com a gravadora. Este é o último disco que teve o envolvimento de um produtor. Nos trabalhos seguintes, a própria banda assumiu a produção, buscando recuperar a sua liberdade de expressão conceitual, castrada pela gravadora. Assim, pode-se perceber que o mesmo é mais sombrio e melancólico, tendo sido representado pelo designer gráfico *Storm Thorgerson* (1944-2013), responsável por criar capas icônicas na história do rock.

O artista de origem britânica assinou quase todas as capas dos discos da consagrada banda Pink Floyd, sendo o autor da famosa e emblemática capa do oitavo disco de estúdio da mesma, o "*The Dark Side Of The Moon*" (1973). Esta é a única capa em que o logotipo estilizado do nome da banda não aparece, pois *Thorgerson* recusou utilizar uma fonte assinada por outro artista. Nesta capa, temos uma imagem onde o referente fotográfico realista é mais forte do que a estética surrealista. Utiliza-se aqui uma linguagem mais minimalista e discreta.

Na fotografia que ilustra a capa, encontra-se um recorte da visão interna de um binóculo que avista certamente dois homens bem vestidos, sentados frente a frente sobre um banco vermelho de três pés proeminentes, a ponto de deixá-los acima do nível do mar. Os três pés podem ser interpretados como a falsa segurança que marca o momento histórico da banda, retratando também um forte poder contraditório por meio da paisagem oceânica marcada pela simetria e total equilíbrio, assim como a sonoridade mais madura e comercial do álbum, embora o grupo estivesse insatisfeito com a direção artística.

Além disso, a imagem cria a impressão de que os homens estão numa região profunda do oceano, porém, os pés do banco precisariam estar numa região rasa para poderem estar fincados com tanta confiança, como estabelece a cena. Assim, percebe-se que há um apelo em reforçar, através da imagem, a ideia superficial do disco, atrelada a um caráter mais comercial.

Figura 15 – capa do disco “Falling Into Infinity”.

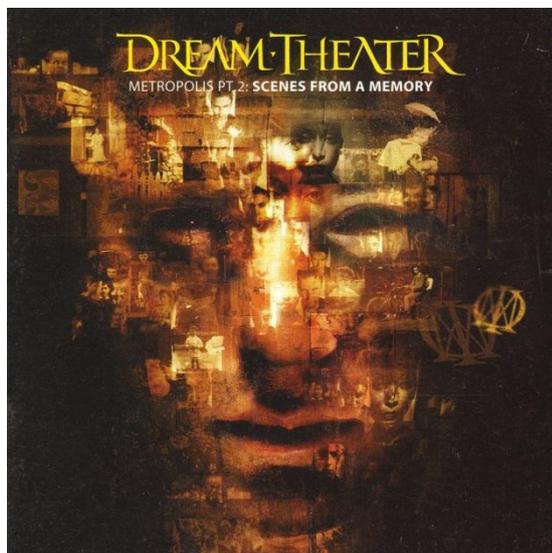


Fonte:http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Capas_de_%C3%A1lbuns_de_Dream_Theater.

Dois anos depois, a *Dream Theater* concebe um magnífico trabalho conceitual, o disco de nome “*Metropolis, Pt. 2 Scenes From A Memory*” (1999), também conhecido entre os fãs como “*Scenes From A Memory*,” ou “Cenas de Uma Memória”. O disco é dividido em dois atos e possui arranjos acrescentados por uma ópera completa. A temática do mesmo,

representada na figura 16, exemplifica os conceitos abordados através da música “*Metropolis Pt 1*”, sendo também o primeiro trabalho oficial com *Jordan Rudess*, contratado para substituir *Derek Sherinian* nos teclados.

Figura 16 – Disco considerado um dos melhores trabalhos do grupo.



Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Capas_de_%C3%A1lbuns_de_Dream_Theater.

Encerrada a turnê de divulgação do último disco, os membros da banda se reúnem para tomarem algumas decisões internas. Inicialmente, a banda buscou, junto à gravadora, uma maior liberdade artística. Posteriormente, *Portnoy* e *John Petrucci* anunciaram seus anseios de produzir os próximos trabalhos da banda, sem nenhuma interferência por parte da gravadora ou de produtores externos. Como as vendas do “*Falling Into Infinity*” (1997) não atingiram a marca esperada, a gravadora cedeu à vontade do grupo, visando, com isso, aumentar seus resultados lucrativos.

Desse modo, a mesma permitiu que o controle criativo ficasse nas mãos da própria *Dream Theater*. Com isso, o baterista *Portnoy* investiu na realização de um trabalho complexo, nascido com a missão de revigorar as forças do grupo. Assim, pela primeira vez, a banda trabalhou com músicos externos, convidando um coral gospel, que colaborou magnificamente na canção “*The Spirit Carries On*”. Além dele, a cantora *Theresa Thompson*,

com sua voz marcante, também foi convidada a participar da música “Through Her Eyes”.

“Cenas de Uma Memória” (1999) foi lançado e resultou em um estrondoso sucesso, agradando a fãs e a críticos, que elogiaram as interpretações perfeitas de *Jordan Rudess*, além dos conceitos abordados e da estrutura coesa, o que elevou a banda a um patamar inigualável em criatividade e técnica. As vendas superaram as expectativas e, além de devolver ao grupo o prestígio iniciado com o segundo disco, fez também renascer a emoção sob os trabalhos da banda, escassa desde o álbum *Awake*.

As novidades foram levadas também para os shows, dando vida a verdadeiros espetáculos. Em cada apresentação de divulgação de seu novo trabalho, a banda apresentava o disco na íntegra, fato inovador na carreira do grupo, que investiu pesado na produção dos shows, levando elementos do conceito do disco para o palco.

A capa possui um claro visual fotográfico surrealista, criando uma atmosfera misteriosa e refletindo, principalmente, o conceito do disco, que foi inspirado numa peça de teatro, estando, dessa forma, dividida em dois atos. A mesma narra, através de canções, a história de vida de um personagem fictício, o jovem problemático Nicholas, que passa por sessões de hipnoterapia para compreender sonhos que estão o atormentando. O jovem sonha constantemente com uma moça chamada Victória, falecida nos anos de 1928, descobrindo, posteriormente que, na verdade, ela era ele mesmo em uma de suas vidas passadas.

Nicholas passa então a compreender, desse modo, as lembranças sem nexo de seus sonhos. Victória era perdidamente apaixonada por Julian, contudo, o mesmo vivia cercado por bebidas e jogos de azar, o que acabou sendo as razões pelas quais o casal se separou. Ela acaba então encontrando conforto nos ombros de Edward, irmão de Julian, e com ele tem um romance. Através de seus sonhos, Nicholas acreditava que Victória havia sido assassinada por Julian, como um meio de vingança, porém, com a hipnoterapia, a verdade é revelada. Victória nunca deixou de amar Julian e quando percebe que seu sentimento por Edward é superficial, resolve abandoná-lo.

Ela então começa a rever Julian em segredo, porém quando Edward descobre, mata ambos friamente. Ele arquitetou o assassinato de modo que o mesmo veio a parecer um suicídio e, utilizando-se de sua influência como senador, investiu nos jornais locais para propagar essa ideia. No desfecho da história, contado após a última canção do disco, Nicholas retorna a sua casa, depois de ter realizado sua última sessão e o hipnoterapeuta então o segue e o mata, pois ele era a reencarnação de Edward.

Dessa maneira, novamente a *Dream Theater* utiliza-se das canções para refletir o conceito do álbum e ilustrar a capa do mesmo, porém de uma maneira mais explícita e melhor construída. Na primeira faixa, chamada de “Regression” (Regressão), por exemplo, é possível identificar claramente o início do drama de Nicholas, a ser reconhecido nos versos “*to rejoin the past once again*” (para me juntar ao passado novamente), além de o próprio título sugerir o momento difícil pelo qual o personagem está passando.

Em outro verso presente na mesma música, é representada a forte ligação do jovem com o nome Victória, ainda que não tenha ficado claro pra ele o motivo pelo qual ela o atormenta em seus sonhos: “*Hello Victoria, so glad to see you, my friend*” (Olá Vitória, muito prazer em te ver, minha amiga). Cada música do álbum apresenta um novo capítulo dessa história marcada pelo drama, suspense, terror e tragédia, sendo o tom do disco semelhante ao *Images and Words*, embora este seja mais pesado e bem mais intrincado.

Com este trabalho, a banda revela uma primorosa produção sonora e literal, pois as suas letras soam com mais inspiração. Assim, o som progressivo é explorado com mais exatidão e profundidade, do mesmo modo que os solos são mais extravagantes, porém precisos, dando vasão também ao melódico e ao metal. Duas músicas instrumentais do álbum, a saber, “*Overture 1928*” e “*The Dance of Eternity*”, estão entre as composições mais difíceis da banda, o que mostra o cuidado na criação de cada acorde deste trabalho.

Em “*Overture 1928*”, primeira faixa instrumental do disco, é criado todo o clima do estado hipnótico de Nicholas em rumo à viagem a seus sonhos, enquanto que, em “*The Dance of Eternity*” existe uma clara

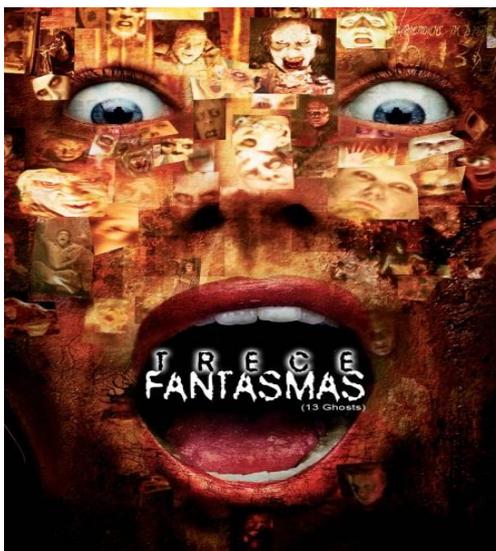
referência a “Metropolis Pt 1”, podendo isso ser percebido nos versos “*Love is the Dance of Eternity*” (O amor é a Dança da Eternidade).

Nesse sentido, além de fazer menção à composição que gerou todo o conceito deste novo trabalho, é explorada também nessa canção a temática espírita, bastante presente na narrativa lírica das composições, defendendo a ideia de que o amor é o caminho para a felicidade eterna. É nessa perspectiva que as letras penetram na história conceitual do álbum, estruturado como numa peça de ópera ou teatral.

Assim, fica nítido que, nos discos da Dream Theater, não há como compreender a capa sem conhecer metodicamente as composições presentes no álbum. Nesse sentido, a arte que ilustra o quinto disco de estúdio do grupo é do célebre desenhista e ilustrador de quadrinhos *Dave McKean* que, além de desenhar profissionalmente, é cineasta e músico. Portnoy conheceu o trabalho de McKean através do mosaico surreal que o artista criou para a capa do filme “Treze Fantasmas”, lançado oficialmente dois anos depois do disco, mas que, na época, já estava em processo de produção.

O baterista então entrou em contato com McKean e pediu-lhe para criar algo com a mesma estética para a capa do disco que sua banda estava produzindo. Assim, o desenhista cria outro mosaico, sendo este construído a partir de fotografias da vida passada de Nicholas, nas quais as memórias dele se misturam com as lembranças de Victória. Esse trabalho resultou em uma capa de tons amarelos escuros cercados pelo sombrio e, no centro, há uma suposta face dúbia do personagem no passado e no presente.

Figura 17: Cartaz do filme Treze Fantemas.



Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-28363/>.

A imagem fantasmagórica que estampa a capa possui uma clara relação com a fotomontagem surrealista, pois, segundo Tringali (1990), a fotomontagem é constituída pela adesão de vários recortes de fotos distintas, tal como pode ser observado na capa do disco “Cenas de Uma Memória”, no qual as lembranças do personagem são retratadas literalmente através de fotografias sobrepostas numa composição estética surrealista.

A capa também ressalta o caráter ambíguo do homem, que vive entre o sonho e a realidade, como bem observa Tringali (1990) “De fato, o homem vive em dois mundos, um consciente, racional, próprio do estado de vigília e outro mundo inconsciente, irracional, imaginário próprio do estado de sonho. De um lado, a vigília, de outro, o sonho” (TRINGALI, 1990, p. 43).

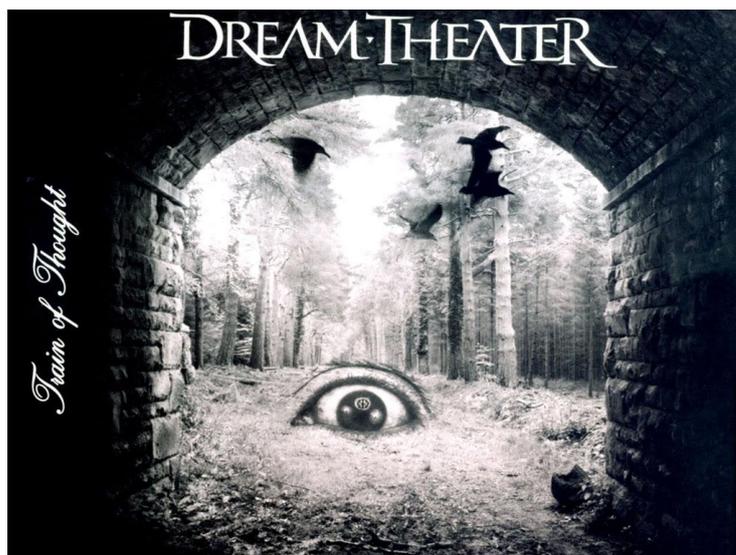
Nesse contexto, a capa adere às características da fotografia surrealista ao mergulhar num denso sonho fantástico, criando, assim, a própria realidade da imaginação, juntando o objeto real, ou seja, a capa, o dualismo entre o espetáculo do devaneio e as razões do pensamento racional. Assim, como diz Tringali (1990),

O surrealismo é, portanto, a defesa de uma realidade absoluta, profunda, onde o sonho e a vigília, a vida cotidiana e a vida fantástica se encontram. Essa realidade fundamental é o inconsciente. O surrealismo não busca apenas a realidade racional ou apenas a realidade irracional, mas a mistura entre

as duas e cria o maravilhoso. O fantástico penetra na vida e a vida no fantástico e o fantástico e a vida funcionam como um sistema de vasos comunicantes”. (TRINGALI, 1990, p. 44).

A presente análise prossegue com a capa do sétimo álbum do grupo, intitulado “*Train of Thought*”, lançado no mercado em novembro de 2003.

Figura 18 – Capa do álbum “Train of Thought”.



Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Capas_de_%C3%A1lbuns_de_Dream_Theater.

O sétimo álbum de estúdio da banda é composto por sete faixas, sendo conhecido pela sonoridade mais pesada e agressiva entre todos os outros álbuns lançados. Todavia, apesar da recepção calorosa do disco, os fãs da banda se dividiram entre os que aprovaram o trabalho, devido a forte pegada de heavy metal que o mesmo apresentava, e os que o odiaram pela ausência marcante do som progressivo.

O som pesado é refletido na imagem fotográfica surrealista em preto e branco que adorna a capa do disco, criando uma atmosfera obscura presente também nas letras, agora mais intimistas, diferente de outras composições onde a temática girava em torno das ideologias sobre o mundo. Nesse álbum, temos canções que falam de problemas e laços afetivos que envolvem os membros do grupo. Apenas uma faixa não é pessoal, a saber, a sétima e última música do disco “*In The Name of God*”. A mesma retrata as atrocidades que envolvem os cultos religiosos, abordando

também o fundamentalismo camuflado na religião, através da expressão da fé. "*Endless Sacrifice*", terceira música do álbum, é uma rara e bela canção de amor da Dream Theater, escrita por Petrucci para a sua esposa.

Já a quarta música do disco, chamada "*Honor Thy Father*", foi inspirada na relação de Portnoy com o seu padrasto. Em "*Vacant*" a inspiração veio de Chloe, filha do vocalista Labrie, que sofreu um Acidente Vascular Cerebral (AVC) muito forte, deixando a jovem em coma por certo tempo. O medo do vocalista de perder a filha pode ser observado na letra do breve interlúdio acústico, nos versos "*She's losing control; What can I do? Her vacant eyes; Black holes; Am I losing you?*" (Ela está perdendo o controle; O que eu posso fazer? Seus olhos viajantes; Buracos negros; Estou eu perdendo você?).

A marcante melodia que abre o disco é da música "*As I Am*" (Como eu sou). A mesma é a segunda parte de um conjunto de doze músicas que, ao longo dos discos da *Dream Theater*, narram o drama do baterista Portnoy diante de suas experiências trágicas com o alcoolismo. Cada música começa com a letra "D", uma menção à palavra "reabilitação", tendo em vista que o vocalista precisou participar do grupo de Alcoólicos Anônimos para livrar-se da dependência das bebidas alcoólicas.

Por meio do teor lírico do disco, é possível perceber como esses fatores influenciaram a arte da capa, sendo esta composta pelas cores preto e branco, com um considerável complemento de cinza e tons medianos harmoniosos. Embora isso soe como pitoresco. O contraste é marcante e pode ser visto em toda a capa, que confronta o orgânico com o artificial, subvertendo a imagem e promovendo o típico imaginário surrealista.

É possível encontrar, no álbum, canções que falam de questões pessoais, sendo a sua maioria canções problemáticas, que retratam diversas histórias íntimas, o que resulta em um som mais denso e direcionando, como consequência, o trabalho da banda para um lado mais nebuloso, assim como a capa do álbum. Entretanto, apesar de todos os problemas que envolviam os membros do grupo na concepção do referente disco, manteve-se na banda o anseio pela novidade, estando esse desejo expresso também na arte gráfica do álbum, por meio de símbolos.

O desejo de mudança é representado, no disco, por meio do final de um túnel de pedra, simbolizando, desse modo, a alteração da orientação no som do grupo. A floresta e os pássaros negros voando também representam as novas tendências de composição da banda, porém, embora estejam livres, os pássaros estão colocados de forma sombria, o que atribui aos mesmos uma imagem negativa. Fica claro, desse modo, que os artistas da banda tinham consciência do risco de mudanças, porém, os assumiram e acabaram por realizar um novo feito, gerando ótimos frutos.

O ícone mais acentuado do impressionante cenário surrealista, assinado pelo fotógrafo *Jerry Uelsmann* (1934) que, a partir de um conjunto de fotografias desconexas gerou uma única imagem fotográfica através da fotomontagem, é o olho preto aberto no centro de uma floresta. Com pouca legibilidade, o símbolo majestade surge gravado na retina do olho, traduzindo a nova maneira da banda de enxergar o mundo, estando isso sugerido desde o título do álbum que, traduzido significa “Modo de pensar”. Surge, assim, uma nova concepção de como fazer música no interior da “Teatro dos Sonhos”.

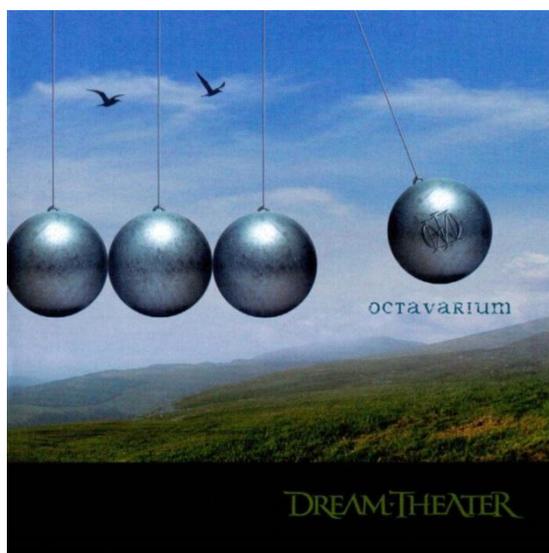
Entretanto, apesar de todo o simbolismo refletido na capa abordada acima, vale lembrar que a *Dream Theater* propõe em seus trabalhos a transcendência, despertando um mundo de sonhos dos seus apreciadores. A capa deste disco, em particular, contém a arte de Uelsmann, precursor da fotomontagem no século XX, apresentando, desse modo, mais um trabalho primoroso do artista, um passaporte para uma viagem através do insondável, no qual o espectador transcende a imagem fotográfica por meio da linguagem estética subjetiva, estando livre para múltiplas interpretações. Dessa maneira, através de seus trabalhos, o espectador viaja em uma experiência particular de significado, transmitida pela emoção e imaginação.

Após *Train of Thought* (2003), a *Dream Theater* entrou em estúdio para criar, escrever e gravar mais um álbum que, posteriormente, viria a ser chamado de “*Octavarium*” (2005), porém, sem nenhum conceito pré-estabelecido. Entretanto, durante o processo de criação do álbum, surge na mente inquietante do grupo uma ideia inspirada num piano conhecido como *Octave*, que possui oito teclas brancas e cinco teclas pretas.

Dessa forma, a banda elabora um novo trabalho conceitual parecido com o que realizaram em “*Metropolis, Pt. 2 Scenes From A Memory*”, porém, com o particular conceito girando em torno dos números oito e cinco que, ao longo das músicas e da arte que ilustra a capa, são mencionados metaforicamente em detalhes minuciosos, severamente calculados. Tendo como o tema central do projeto a proporção 5/8 e na sonoridade um aspecto mais suave dos que os álbuns que o antecederam, além de uma maior diversidade de sons e o clima épico, o trabalho conseguiu uma boa aceitação de seu público.

Além de a faixa título ser considerada a melhor canção já feita pela banda, é deste trabalho o melhor lugar em números de vendas em toda a história do grupo. *Octavarium* alcançou a trigésima sexta posição nos mais vendidos do período, fato importante, se considerarmos o estilo pouco popular do qual a banda faz parte.

Figura 19 - Capa do disco “*Octavarium*”.



Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Capas_de_%C3%A1lbuns_de_Dream_Theater.

As ilustrações presentes no disco remetem ao extraordinário movimento das coisas e, para tanto, a banda deixou livre a sua imaginação, criando artifícios que tornaram esse álbum uma verdadeira alegoria. Um detalhe interessante é que as notas iniciais da primeira canção do disco são semelhantes às últimas notas musicais da composição que finda o trabalho

anterior da banda, gerando uma ideia de continuidade, embora soem totalmente diferentes.

Novamente, a banda convidou alguns músicos externos e uma orquestra para compor os meticulosos arranjos, dando vida a letras que permeiam outra vez pelo introspectivo e, em alguns casos, pelo intimista, indo da relação da banda para com o público, até as frustrações pessoais dos músicos. A faixa seis, “*Never Enough*” (Nunca é o bastante), escrita pelo baterista, é um exemplo disso. A canção fala sobre as exigências dos fãs para com a banda, enquanto na quarta música, de título “*I Walk Beside You*” (Eu caminho ao seu lado), é visto mais uma vez o lado passional de John Petrucci.

Contudo, a letra da primeira obra, batizada de “*The Root of All Evil*” (A raiz de todo o mal) é a mais pessoal, pois a mesma é mais uma composição que aborda a luta de Portnoy contra seu vício, o álcool. Todavia, é apenas com o teor lírico da faixa título que se pode relacionar a imagem fotográfica surreal da capa do *Octavarium*. Os versos finais desta longa e complexa canção que diz: “*We move in circles; balanced all the while on a gleaming razor's edge. A perfect sphere colliding with our fate. This story ends where it began*” (Nós nos movemos em círculos; balançamos o tempo todo no reluzente fio da navalha, a história acaba aonde começou) revelam uma esfera perfeita, parecida com o nosso destino.

O trecho faz alusão ao tema central do disco, inspirado no contraste do ciclo perene da vida em devotada circulação, embora, às vezes, pareça estático em muitas situações. É notória a reutilização de uma característica significativa no processo de criação dos trabalhos da banda, que atrela, em um mesmo contexto, letra e arte gráfica e, no qual a imagem denuncia o eu lírico e vice-versa. Partindo desse conceito, podemos então interpretar a paisagem surreal da capa criada pelo designer gráfico canadense *Hugh Syme*, famoso por desenhar capas para diferentes bandas de rock, como *Megadeth*, *Iron Maiden* e *Aerosmith*.

A capa de *Octavarium* é a primeira de muitas que ele criou para a banda e nela Hugh utilizou o *gatefold*, uma espécie de dobradura muito utilizada no design e na publicidade, sobretudo, nas embalagens de mídias que se tornaram populares na década de 60. A técnica consiste em

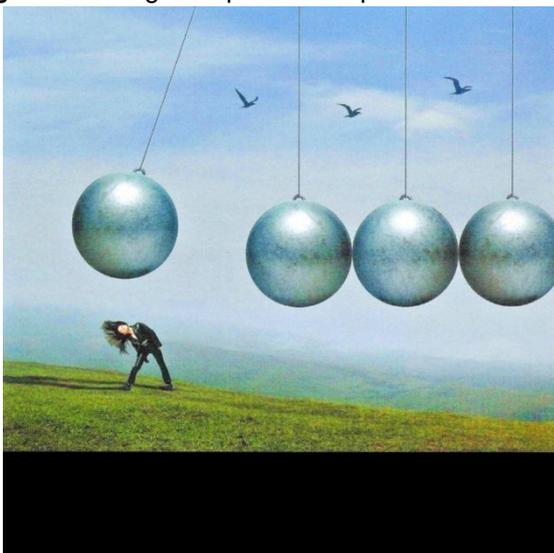
incentivar o consumidor a abrir o encarte e desdobrá-lo para então conhecer a capa na versão completa.

Assim, na primeira parte da capa, existe uma fotografia de montanhas verdes que vão se estendendo até o horizonte, representado por um límpido céu azul. Ainda no céu, é possível ver dois pássaros voando no mesmo sentido e entre as cordas que suspendem quatro esferas de metal, sendo que uma das esferas possui uma oscilação semelhante ao pêndulo criado pelo físico Isaac Newton (1642-1727).

A representação do pêndulo presente na capa é o ícone responsável por criar o aspecto surreal na imagem fotográfica e ressalta, ao mesmo tempo, o simbolismo da eternidade por meio dos círculos, aludindo o que não tem começo nem fim. Entretanto ao folhear e desdobrar o encarte, além de ser possível conhecer outras fotografias surreais que dão vazão ao devaneio e a fantasia, conhece-se ainda a segunda parte da capa, que permanece com a estética da primeira parte, sendo que nesta há mais três pássaros e o pêndulo está no sentido oposto do apresentado na parte inicial.

No solo de verdes vales que substituem as montanhas existentes na outra peça da imagem, há um personagem vestido de preto e encurvado, como se estivesse fazendo movimentos circulares com a cabeça e deixando os cabelos, também escuros, ao vento, como pode ser observado na figura abaixo.

Figura 20 - Segunda parte da capa do “*Octavarium*”.



Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Capas_de_%C3%A1lbuns_de_Dream_Theater.

Os círculos presentes na capa representam a união e plenitude do grupo. Assim, na imagem completa, temos uma fotografia surreal de oito pêndulos suspensos no céu e cinco pássaros voando, coexistindo com um vale montanhoso e em tons de verde. Gravada na esfera metálica do lado direito há o símbolo da banda. Considerando esses elementos, constata-se que o álbum apresenta um conceito que não foge do código numérico 5/8. Nesse sentido, os cinco pássaros simbolizam os cinco membros da banda, assim como os oito pêndulos representam a infinita agitação da vida, fazendo menção ainda ao oitavo trabalho do grupo, que possui oito faixas.

O encarte é composto por um livreto de oito páginas e, entre as imagens que compõe o projeto gráfico além-capa, existe um labirinto octagonal, uma aranha e um polvo, estando estes conectados num mesmo processo de significação numérica e simbólica por meio da abordagem do referente fotográfico surrealista. Além disso, a palavra “*Octavarium*” possui em sua formologia cinco sílabas, sendo cinco destas, consoantes e as outras cinco, vogais. Ainda nessa perspectiva, o Vaticano possui um livro chamado de “*Octavarium Romanum*”, no qual estão colocadas as leis que envolvem as festividades católicas.

Não se sabe, ao certo, se a banda tomou conhecimento deste fato, porém, o livro foi citado pela primeira vez no pontificado de Xisto V (1585 - 1590), tendo sido somente referido novamente por Clemente VIII (1592 - 1605), ou seja, o Papa com o algarismo 5 e o subsequente com o número 8. Diante dos pontos colocados, fica claro o desejo da banda de criar um conceito que contextualizasse e mostrasse que tudo se move numa eterna repetição, resultando no ponto de partida. Faz-se necessário lembrar também que o dígito oito deitado dá vida ao símbolo do infinito, representando, desse modo, a ideia do eterno, também estabelecido na arte da capa.

A capacidade de se refazer a cada trabalho artístico sem, contudo, perder a sua essência ou cair na obviedade não é algo fácil de conseguir, sobretudo, diante do exigente e difuso mercado fonográfico. Todavia, a *Dream Theater* não se rendeu às exigências de suas gravadoras, sedentas por lucro, e tem demonstrado, ao longo de sua carreira, o seu singularismo.

O grupo demonstra também que é consciente perante os problemas do mundo e atribui a seus discos a missão de tornar possível que seus fãs aprofundem-se na realidade, fazendo isso através do orbe simbólico criado tanto pelas suas músicas, quanto pela linguagem estética das bem estruturadas e criativas capas de seus discos. Contudo, chegar a esse nível não teria sido possível sem o design gráfico presente em cada capa dos álbuns da banda, tendo estas se tornado ferramenta elementar na construção do imaginário do grupo, edificado a cada projeto gráfico lançado no mercado.

Assim, como assevera Bhaskaran (2007), os gráficos de sucesso compreendem no processo de sua criação a linha do tempo no qual estão inseridos, assim como se utiliza de seus fundamentos. Dessa maneira, o grupo aborda suas temáticas e cria seus próprios conceitos, observando o mundo no qual vivem e, com ele, adquirindo valores contemporâneos, apesar de criarem simultaneamente seu próprio mundo emblemático e atemporal. Essa visão torna-se clara quando se observa a saturada e contrastante fotografia surreal do complexo urbano, cercado por formigas gigantes, que estampa a capa do nono álbum, o “*Systematic Chaos*” (Caos Sistemático, 2007), apresentado na figura 21.

O disco é o primeiro lançado pelo grupo após o mesmo ter assinado com uma nova gravadora, a *Roadrunner Records*. Porém, este não é o único aspecto exclusivo do álbum, que também foi o primeiro disco da banda a chegar ao Top 20 da Billboard, revista especializada norte-americana, popularmente conhecida como “A bíblia da música” e considerada a principal parada musical da indústria fonográfica mundial. Depois dessa conquista, ficou evidente que o grupo tinha superado as dificuldades pelas quais vinha passando, dando vida a um novo trabalho inspirador e contemporâneo, e que agradou a críticos e a fãs, mesmo não sendo tão complexo quanto o *Octavarium*.

Em termos musicais, o grupo se renovou num misto de novos sons, demonstrando uma face mais versátil e caminhando com facilidade entre o progressivo, o metal, o melódico e o pop, porém sempre transbordando originalidade. Outro fator de destaque do álbum está nas letras que, pela primeira vez, abordam temas de ficção científica, sendo, portanto, mais

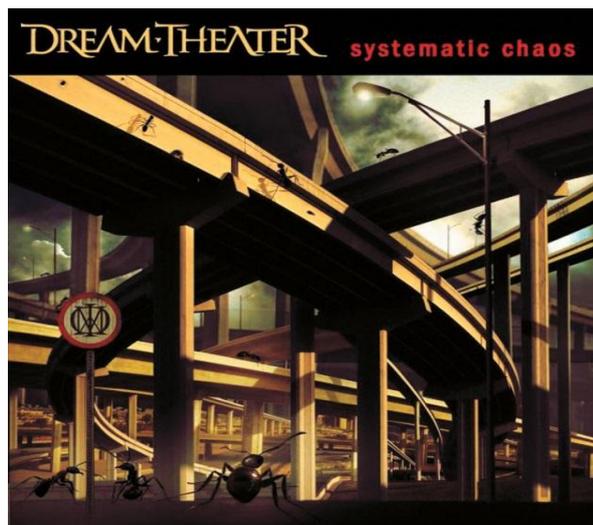
fantasiosos, o que gerou um conteúdo literal mais abstrato. Um exemplo disso é a metafórica faixa que abre o disco, intitulada “*In The Presence of Enemies – Part. 1*” (Na Presença dos Inimigos – Parte 1), que narra uma épica história de fé e remissão.

Dessa forma, são exaltadas nas canções, sobretudo, as batalhas internas de cada integrante da banda. Por outro lado, a quarta música do álbum, de nome “*The Dark Eternal Night*” (A Eterna Noite Escura), foi inspirada em contos de terror e conta a história de um homem apaixonado por uma vampira. Nesse sentido, como dito anteriormente, a carga de temas pessoais é bem menor. Contudo, na quinta música do álbum, chamada de “*Repentance*” (Arrependimento), o público conhece mais um trabalho inspirado no alcoolismo do baterista da banda, ainda que num tom mais sombrio e menos dramático do que nas outras canções.

Além de “*Repentance*”, a terceira música do álbum, a “*Constant Motion*”, escrita por Portnoy, também fala sobre temas íntimos, abordando o Transtorno Obsessivo Compulsivo (TOC) do baterista da *Dream Theater*, estando isso evidente nos versos “*Frantic actions of insanity; Impulsive laced profanity*” (Ações frenéticas de loucura; Impulsiva profanação enganada). Dessa maneira, como já colocado, o grupo propõe um mergulho na realidade, ao invés de sugerir a fuga da mesma. Nessa perspectiva, na canção “*Prophets of War*” (Profetas da Guerra), é possível perceber a preocupação do vocalista LaBrie com a Guerra na Iraque.

Assim, a simbologia presente na capa do álbum de número nove, é composta por letras que geram uma metalinguagem constante, bem como o disco remete a si próprio por intermédio de temas ficcionais. Desse modo, a arte da capa lembra um cartaz de um filme de ficção, devido também à presença das formigas colossais presentes na imagem.

Figura 21 - A capa do disco mais eclético e equilibrado da banda.



Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Capas_de_%C3%A1lbuns_de_Dream_Theater.

Nesta capa, a *Dream Theater* contou novamente com o visionário Hugh Syme, que já tinha assinado outros trabalhos gráficos da banda. Trabalhar novamente com o artista não foi só uma vantajosa estratégia de marketing, tendo em vista que a outra capa fora muito elogiada pelos fãs, mas também agregou à peça gráfica maior valor simbólico, abrindo, inclusive, novos caminhos de venda para o álbum. Dessa forma, tanto a banda, quanto o próprio designer se promoveram. Na capa do referido álbum, Syme usou a estética surrealista, fictícia e excêntrica, representada através dos insetos gigantes entre edificações civis, visando, assim, denunciar a realidade, bem como a vanguarda artística.

Desse modo, pode-se interpretar que as formigas representam as pessoas, pois estes insetos pertencem a complexas organizações sociais, existindo no reino animal, onde cada formiga constitui um papel importante diante da manutenção da vida da colônia, assim como os seres humanos, perante a sua civilização. Contudo, estes insetos andam em ordem, diferente dos humanos, que pregam o individualismo capitalista e desigual. Por conseguinte, a capa do disco funciona também como uma denúncia social. Na fotografia surrealista presente na capa do álbum, os insetos estão colocados de modo desordenado, o que enfatiza o caos da vida cotidiana sugerido pelo título.

Assim, percebe-se que a imagem da capa aborda a vida urbana, agitada e desenfreada, responsável por quebrar o equilíbrio de vida no planeta. Dessa forma, as formigas, sinônimo de máxima organização, surgem no sentido oposto, buscando expressar a insatisfação existente da banda para com o sistema capitalista. Dois anos depois, a *Dream Theater* concebe um novo disco, batizado de “Black Clouds & Silver Linings” (2009), o décimo de sua carreira.

Figura 22 – Capa do disco “Black Clouds & Silver Linings”.



Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Capas_de_%C3%A1lbuns_de_Dream_Theater.

De todos os trabalhos da banda, este foi o que mais foi divulgado, em termos de publicidade e propaganda. Desse modo, a banda disponibilizou, inicialmente, a canção “*A Rite of Passage*” (Rito de Passagem) por 24 horas para audição e *download*, no site da nova gravadora, como maneira de alimentar a curiosidade dos fãs. A música em questão aborda os enigmas e o misticismo que envolve a maçonaria. Em continuidade à divulgação do disco, cinco semanas antes de seu lançamento, o grupo preparou novidades.

Assim, a cada semana, uma nova notícia sobre o novo trabalho da banda era liberada na mídia, como, por exemplo, a capa do disco e novas músicas inteiras para audição. Em junho de 2009, o disco foi lançado num formato único e contou com uma tripla edição especial, para a qual foram gravados temas experimentais e alguns covers. Além disso, a banda investiu

também na produção do disco em versão de vinil. Todo o esforço e dedicação gerou resultados, tendo o álbum chegado ao público de forma positiva, garantindo mais um trabalho de sucesso, lançado pelo grupo, que detém uma legião exigente de fãs.

No geral, o disco possui uma aproximação com o gótico, com um som mais pesado, contido e melódico, se comparado ao “*Systematic Chaos*”, álbum que o antecedeu. Do mesmo modo que nos outros discos, a temática particular e subjetiva influenciou o trabalho de forma significativa, criando um clima escuro e misterioso. Porém, o grupo abandona um pouco a temática de ficção e o caráter cinematográfico, tão presente no disco anterior, e passa a escrever letras exclusivamente intimistas, a exemplo da quarta música do álbum, intitulada “*The Shattered Fortress*” (A Fortaleza Estilhaçada), composta por três partes e que conclui a saga de Portnoy na sua luta contra o alcoolismo. O baterista e líder da banda escreveu também “*The Best of Times*” (A Melhor das Épocas), na qual faz uma homenagem póstuma ao pai, que era portador de câncer.

Nessa perspectiva, “Nuvens Negras e o Lado Bom”, tradução literal do título do disco, nasce em meio a um conflito de emoções, repleto de incertezas, pois não há como analisar a capa do referido álbum sem considerar que este foi o último trabalho da banda com Mike Portnoy na bateria. Nesse sentido, a capa do disco parece anunciar, de modo subjetivo, a mudança na formação oficial da *Dream Theater*.

Portnoy, além de líder, representava a maior parte da linha criativa do grupo, por isso, a notícia de sua saída tocou fortemente os fãs, que não enxergavam ninguém capaz de substituí-lo. Como razão de sua saída da banda, o mesmo alegou a mudança de seu estilo musical e que não estava mais satisfeito com o trabalho realizado pelo grupo. Considerando, então, este momento ímpar na história da *Dream Theater*, torna-se possível compreender a arte que fora criada pelo artista de *Octavarium* e *Systematic Chaos*.

Esteticamente, a capa lembra os moldes surreais e alegóricos das de “*Images and Words*” e “*Wake*”, estando composta por muitos elementos estreitamente relacionados com o conteúdo literal do álbum, como a banda tem feito ao longo dos anos. Entretanto, a mesma é mais abstrata, no que

tange à natureza da imagem fotográfica, sendo mais bem arranjada. Nela, há um menino diante de uma porta aberta. A porta revela parte de um límpido céu azul, de onde emana uma luz branda que adentra por todo um salão escuro, que contém, em seu lado esquerdo, um elefante apoiado sobre livros velhos e segurando um pincel com a tromba.

No lado direito, existe uma tela com a representação do olho da providência, semelhante ao olho presente no selo dos Estados Unidos. Um pássaro negro se aproxima da tela, enquanto as paredes do salão se confundem com um infinito repleto de nuvens escuras e astros. No chão do misterioso cenário, a sombra do símbolo da banda se projeta e nele, há também uma garrafa de vidro quebrada, além de um indefeso e estático rato branco. Todos os elementos ressaltam, dessa maneira, o novo rumo da banda. A porta aberta simboliza a zona de passagem entre dois momentos, o passado nebuloso e místico com Portnoy e o mundo desconhecido, porém mais luminoso, sem o baterista.

A porta aberta retrata o futuro misterioso da banda, aludindo também à circunstância de crise, revelando as dificuldades e convidando a vencê-las. Essa concepção simbólica é, por muitas vezes, vista como a passagem do domínio profano para o mundo sagrado, tal quais os portais das catedrais das igrejas católicas ou as portas dos templos hindus. Além disso, adentrar no desconhecido também permite abraçar novas oportunidades, mudando, assim, o nível de consciência. Dessa forma, na capa, temos a clara representação da abdicação do velho e a acedência do novo. A porta aberta significa ainda as boas vindas, como o convite para o descobrimento de um novo lugar.

A relação da capa com as circunstâncias pessoais do grupo pode ser percebida também por meio da garrafa de vidro, semelhante a uma garrafa de vinho e quebrada no chão do salão surreal. Tendo em vista que Portnoy enfrentava sérios problemas com o alcoolismo, pode-se compreender que a banda se sentia ameaçada em relação ao vício de seu líder. Na capa, há também símbolos de poder, como, por exemplo, o olho da verdade, presente na cultura egípcia, bem como o elefante, tido como um sinal de boa aventura, sabedoria e persistência, além de ser adorado como besta sagrada nos preceitos hindus.

Os livros velhos enfatizam o conhecimento adquirido pelos membros da banda, ao longo do tempo, e o rato, inofensivo e acuado, faz menção ao próprio Portnoy, que observa a banda representada pelo garoto diante da porta, que já estava aberta para a saída de seu baterista. Nesse sentido, compreende-se que esta é a obra gráfica mais pessoal de todas, trazendo ainda mais um elemento intrigante, a criança, que já testemunhava a cena do acrobata, retratada no álbum futuro.

O pequeno pedaço de céu azul, observado na capa do décimo trabalho, é o mesmo revelado por completo em “*A Dramatic Turn of Events*”, divulgado em 2010, já com o novo baterista, Mike Mangini. O próprio nome do álbum, que traduzido significa “Uma virada dramática de eventos”, mostra que a banda estava num processo de reestruturação, após a saída de Portnoy. Hugh Syme, que também foi o idealizador da capa deste disco, criou uma imagem partindo do referente fotográfico surrealista, estando esta significativamente interligada com a imagem do disco anterior.

Por meio desta, se antes o momento era de transição e insegurança, fica evidente o total rompimento com o passado e a renovação das forças da banda. A cena retratada na capa mostra um homem em um monociclo, equilibrando-se em uma corda bamba e prestes a se romper. O acrobata está acima de um avião, no qual está gravado o símbolo da banda, e ocupa o centro da imagem, representando o egocêntrico ex-baterista da banda, que parecia estar acima da própria *Dream Theater*. O céu claro expressa a vontade infinita do grupo de persistir desbravando seus caminhos artísticos, evidenciando também um novo começo, quando muitos cogitaram ser este o fim do grupo.

Diante dos aspectos observados, evidenciamos os conceitos defendidos por Meggs (2009), que discorre sobre o Design atrelado à história, colocando que é necessário que o mesmo parta do legado histórico de determinado produto, para que possa criar com engenho e personalidade. Assim, conhecer bem o momento pelo qual o grupo passava fez com que Hugh sintetizasse o estado de espírito do grupo, dando forma a um trabalho singular, alcançando a aprovação de seu público alvo.

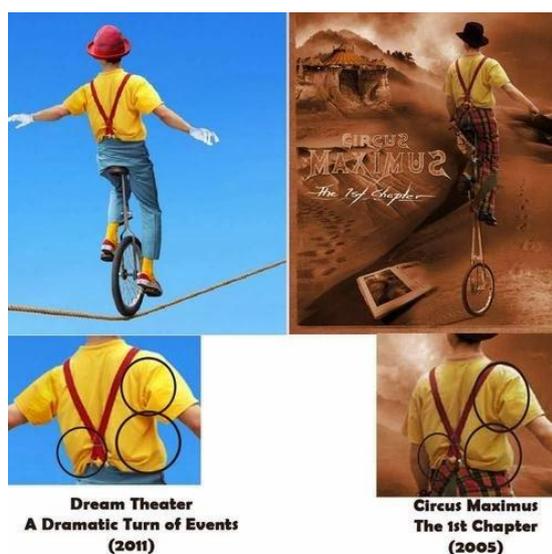
Figura 23 - Capa do disco “A Dramatic Turn of Events”.



Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Capas_de_%C3%A1lbuns_de_Dream_Theater.

É válido colocar ainda que a imagem que deu origem a capa “A Dramatic Turn of Events” procede de um *clipart*, parte de uma coleção de desenhos protegidos por direitos autorais e, portanto, já havia sido utilizada em outra capa de disco, pela banda norueguesa Circus Maximus, que também usou a mesma arte para ilustrar a capa do seu disco de estreia “The 1st Chapter”.

Figura 24 - Semelhança entre os dois trabalhos gráficos.



Fonte: <http://www.taringa.net/Stargazer004/mi/9H6S>.

É de suma importância assinalar também que este álbum representa ainda uma resposta às pessoas que se questionavam se a banda tinha capacidade de sobreviver sem Portnoy, considerado o coração da *Teatro dos Sonhos*. Além de alcançar ótimos resultados comerciais, sendo muito bem aceito pelos fãs, o ex-baterista da *Dream Theater* representava também, por meio de seu conteúdo sonoro, o que o público estava acostumado a ouvir, ou seja, composições épicas, com arranjos complicados, refrões marcantes e melódicos e, sobretudo, muita virtuosidade.

Todos esses aspectos soavam como algo já conhecido, porém com um caráter novo e tão abrangente quanto seus antecessores. Nesse sentido, do mesmo modo que o nome do disco, o grupo, agora com um novo integrante, conseguiu dar uma guinada positiva na banda. Assim, mesmo a mudança tendo sido um pouco dramática, o reconhecimento veio de maneira esplendorosa, pois a primeira música do referente álbum, chamada de “*On The Backs Of Angels*” (Nas Costas dos Anjos) foi indicada, pela primeira vez, no ano de 2011, ao Grammy, maior premiação mundial da música. Nesse sentido, o lançamento do álbum é um marco importante na história da banda, que renasceu após um evento de grande turbulência, combinando, de forma impecável, todo o talento de seus músicos.

A capa, por sua vez, está inteiramente atrelada a todo um processo de sentido histórico, possibilitado que o expectador desenvolva a sua própria interpretação. Assim, fica visível o poder polissêmico da imagem, oferecendo possibilidade de várias interpretações, estando estas conectadas a um contexto sociocultural (CANEVACCI, 2001). Nesse contexto, como bem assinala Heller (2004), é possível contar a história por meio do design gráfico, ainda que de forma subjetiva.

12. Considerações finais.

O estudo dos elementos discursivos presentes nas capas da banda Dream Theater, caracterizadas pela fotografia surrealista, mostrou que as mesmas possuem aspectos similares entre si, como o uso de vários elementos simbólicos que traduzem, quase sempre, todo o conteúdo artístico da banda. Compreende-se, dessa forma que, nos álbuns analisados, música, letra e capa estão intrinsicamente interligadas. Em algumas capas isso pode ser visto de maneira mais direta, ao passo que, em outras, esse aspecto aparece de forma mais subliminar. Contudo, todas as capas possuem engenhos imagéticos que permitem às peças gráficas - enquanto artigos de Design - transcender a sua função prática e, desse modo, adentrarem perfeitamente no desejo simbólico de consumo de seu público-alvo.

A partir da análise de cada imagem, considerando-se, dentre outros aspectos, seus valores estéticos e essencialmente subjetivos, pode-se compreender os discursos que as mesmas carregam, tornando possível também conhecer, de maneira mais aprofundada, a história do grupo. Dessa forma, entende-se que a fotografia surrealista produz, de fato, significados nas peças gráficas dos discos da banda. A *Dream Theater* é detentora de um grande prestígio na indústria fonográfica do metal progressivo, contribuindo, inclusive, para a perpetuação da cultura da música em seu estilo mais complexo e bem estruturado.

Os projetos gráficos da banda dão vida a um rico mosaico de fotografias surreais, que influenciam e transmitem significados aos seus consumidores, contribuindo, de forma direta, para o sucesso da banda. A *Dream Theater* também evoca emoções, refletindo, anunciando e ainda denunciando acontecimentos marcados pela cultura e pela própria história dos membros. Assim, por meio da referida análise, pode-se perceber que a imagem representa significados vários, podendo ser decifrada por meio de diferentes ângulos.

A *Dream Theater* é a mais significativa banda no seu estilo e, através de suas composições, deram vida a um estilo musical original, construindo também as embalagens dos seus discos, fazendo isso com tamanha

criatividade que elas se tornaram singulares e atemporais. Este fator evidencia que o Design Gráfico e, em especial, as peças gráficas, não são efêmeras, podendo vir a tornarem-se ícones, mesmo o mercado renovando constantemente a si e a seus produtos.

Nessa perspectiva, como declara Heller (2009), muitos projetos de design gráfico vencem o tempo e expressam mundos particulares, coletivos, tecnológicos e artísticos, criando, inclusive, referências para conceitos futuros e, por conseguinte, criam contextos, períodos e lugares nos quais foram concebidos. Por isso, muitos objetos de design, a exemplo das capas em questão, podem ser avaliados não somente pelos seus atributos estéticos ou pela linguagem visual, mas, sobretudo, pelo seu caráter simbólico e discursivo.

O referente estudo possibilitou ainda o entendimento de que o design não está ligado a narrativas complexas, mas se estabelece no habitual, ou seja, são nos aspectos mais simples da sociedade que o design toma forma, cor e ganha sentido. Assim, percorre o seu discurso por um caminho mais subjetivo e particular, retratando sonhos, aspirações, tradições ou costumes. Dessa forma, o Design atende as expectativas do consumidor, conhecendo-o e se atrelando ao seu cotidiano.

Diante do exposto, torna-se possível compreender também que as capas de discos, enquanto elementos de Design e consumo precisam captar os anseios de seus consumidores, conhecer como se comportam os admiradores do estilo musical representado, para que, assim, ambos possam estabelecer uma comunicação constante através do imaginário. Dessa maneira, pode-se entender que o CD sai da prateleira das lojas, dentre outros fatores, quando a imagem comunica-se, de forma clara, com o seu consumidor.

Foi possível compreender ainda que, de fato, a banda usufruiu do conceito proposto pela vanguarda surrealista, aplicando-o em suas fotografias para, a partir disso, agregar valor simbólico às suas capas, convidando os fãs a aprofundarem-se na realidade e a construir um universo próprio de significado. Além disso, esse atributo funciona também como uma estratégia para tentar vencer, ou pelo menos driblar, a grande inimiga da indústria fonográfica: a pirataria.

Assim, a partir da análise feita com as capas de disco da *Dream Theater*, percebeu-se que comprar o álbum original é levar pra casa não apenas as músicas, mas também o material gráfico promocional completo, que comunica o conceito e/ou tema do disco, construindo, por conseguinte, um verdadeiro legado de simbologias e sentidos, expandindo o consumo para além de sua função prática. Tornou-se claro, dessa forma, o trabalho do designer gráfico, que necessita traduzir, em uma só imagem, um conjunto de emoções para, dessa forma, conceber um projeto gráfico legítimo e capaz de seduzir os seus compradores.

É válido ressaltar também que as fotografias surrealistas das capas da banda em questão dão continuidade ao sentido artístico da imagem fotográfica, expandindo e gerando, por conseguinte, cenários enigmáticos e metafóricos. Esses cenários resultam em um sentido simbólico, realizando um diálogo entre si e ilustrando os valores, sentimentos e as ideologias das composições. Nesse sentido, foi possível compreender que existe uma relação de complementaridade entre as capas.

Tendo em vista os aspectos observados, é possível concluir que, no presente estudo, a apropriação da arte pelo Design seu deu de forma a tornar realidade à criação de artefatos com funções práticas, mas carregados de valores simbólicos. Acredita-se, pois, que ambos se distanciam um do outro diante do propósito de suas criações. Assim, enquanto a arte resulta da visão e sentimento do artista, o design não cria algo totalmente novo, mas reúne conteúdo informativo já existente, dando-lhe, ao mesmo tempo, um novo significado.

Nesse sentido, ambos compartilham da mesma gama de sentimentos e inspirações, haja vista que os frutos bem sucedidos são aqueles que constituem comunicação emotiva com o seu público. Assim, faz-se necessário, dessa forma, que o designer, através de sua peça gráfica, transmita uma mensagem, uma ideia ou um conceito a ser visto, assimilado e, por conseguinte, compreendido.

Referências.

ARMOSTRONG, G. KOTLER, P. **Princípios de Marketing**. 12. Ed. São Paulo: Person Prentice Hall, 2007.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução de Rita Buongermino e Pedro de Souza. 6ed. São Paulo, Difel, 1985.

BHASKARAN, Lakshmi; RAIMES, Jonathan; CARINA, Claudio. **Design Retrô: 100 anos de Design Gráfico**. São Paulo: Senac, 2007.

BRADLEY, Fiona. **Movimentos da arte moderna: surrealismo**. Trad. Sérgio Alcides. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2001.

BRAUNE, Fernando. **O surrealismo e a estética fotográfica**. Rio de Janeiro: 7 letras, 2000.

CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução ao Design**. São Paulo: Editora Edgard Blücher LTDA, 2004.

CASTRO, Gabriela Varanda de. **Design de Interiores e Consumo: A Percepção dos Aspectos Socioambientais em Móveis e Objetos Decorativos**. Rio de Janeiro, Agosto de 2008. Disponível em: <http://www2.dbd.pucRio.br/pergamum/tesesabertas/0610425_08_cap_04.pdf>. Acesso em: 30/10/2014.

CASTRO, Griselda Granjeiro da Silva. **Música, Juventude e Tecnologia: novas práticas de consumo na cibercultura**. Comunicação e conflitos urbanos, nº. 14, 1º semestre de 2007. Disponível em: <http://www.logos.uerj.br/PDFS/26/04_GISELA%20_CASTRO.pdf> Acesso em 20/10/2014.

CÉSAR, Newton. **Direção de Arte em Propaganda**. 5ª edição - São Paulo: Futura, 2000.

COUTINHO, Iluska. **Leitura e análise da imagem**. In: Duarte, Jorge; Barros, Antônio. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2009. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 2. Ed. São Paulo: Atlas S.A, 2009.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Contraponto, 1967.

DENIS, R. C. **Design, cultura material e fetichismo dos objetos**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 1998.

DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Trad. Marina Appenzeller; Campinas, SP: Papirus, 1993.

EGEU, Laos. **A Capa de Discos no Brasil: ontem e hoje**. Rio de Janeiro, 2006.

FLUSSER, Vilém. **Ensaio sobre a fotografia: para uma filosofia técnica**. HUCITEC, 1998.

GATTO, Vinicius Delangelo Martins - **ROCK PROGRESSIVO E PUNK ROCK - Uma análise sociológica da mudança na vanguarda estética do campo do Rock** - 2011.

GERNSHEIM, Helmut. Col. Alison Gernsheim. **A concise history of photography**. Londres: Thames and Hudson, 1971.

HELLER, Steven. **Linguagens do design. Compreendendo o design gráfico**. São Paulo: Rosari, 2004.

HOCKNEY, David. **O conhecimento Secreto**. Cosac & Naify, 2001.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise de Imagem**. Lisboa, Ed.70, 2007.

KOSSOY, Boris. **Realidades e ficções na trama fotográfica**. 3 ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

KOTLER, P. Keller, K. L. **Administração de marketing**. 12. Ed. São Paulo: Pearson Hall, 2006.

LIMA, Sergio. **A aventura surrealista: cronologia do surrealismo**. São Paulo, 2010.

MCKNIGHT-TRONTZ, Jennifer; STEINWEISS, Alex. **For the record: the life and work of Alex Steinweiss**. 1. Ed. New York: Princeton Architectural Press, 2000.

MENDES, Maria Alice Siqueira e Silva. **Sobre a Análise do Discurso**. FATEC, Ourinhos. São Paulo. 2005.

MEGGS, Philip B; PURVIS, Alston W. **História do Design Gráfico**. 1ª São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MOREIRA, Marcelo. **“Images and Words”: a obra que definiu o prog. Metal faz 20 anos**. 2012. Disponível em: <http://blogs.estadao.com.br/combate_rock/images-and-words-a-obra-que-definiu-o-prog-metal-faz-20-anos/> Acessado em: 29/12/2014.

NAKANO, Davi. **A produção independente e a desverticalização da cadeia produtiva da música**. Gest. Prod. São Carlos, vol. 17, n. 3, p.

627-638, 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/gp/v17n3/15.pdf>> Acesso em: 29/12/2014.

NETTO, Rosália Maria. Fotografia: **Um olhar semiótico sobre uma linguagem não verbal**. Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura – Ano 04 N°09. 2008. Disponível em: <<http://www.letramagna.com/fotografia.pdf>>. Acesso em: 25/11/2014.

NÓBREGA, Vanessa Kátia de Medeiros. **Espaço Imaginário: a construção da fotografia surrealista**. Campina Grande - PB. 2012.

OLIVEIRA, Gil Vicente Vaz. **Flashes do passado: o fotojornalismo como fonte de história**. Revista Eletrônica de História do Brasil. Juiz de Fora: UFJF, v.1, n.2, p.520, dezembro, 1997. Disponível em: < <http://www.ufjf.br/~clionet/rehb>>. Acesso em 10/11/2014.

ORLANDI, E. P. **Análise de discurso: princípios e procedimentos**. Campinas, SP: Pontes, 1999.

PETER, J. P. JR, G. A. C., **Marketing, Criando valor para os clientes**. 2. Ed. São Paulo: Saraiva, 2000.

REGAN, Kevin. **Alex Steinweiss: The inventor of the modern album cover**. Los Angeles: Taschen, 2009.

ROCHA, A. Christensen, C. **Marketing, Teoria e prática no Brasil**. 2. Ed. São Paulo: Atlas, 1999.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

SILVA, E.D. **Origem e desenvolvimento da indústria fonográfica brasileira**. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Campo Grande/MS, setembro 2001. São Paulo, Intercom/Portcom: Intercom, 2001. Disponível em: <<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/handle/1904/4609>> Acesso em: 15/11/2014.

TREVISAN, Zizi. **O Leitor e O Diálogo dos Signos**. São Paulo: Clíper Editora, 2000.

TRINGALE, Dante. **Dadaísmo e Surrealismo. Itinerários** – Revista de Literatura, 1990. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/itinerarios/article/view/1236>> Acesso em: 06/11/2014.

VIVEIRO, Felipe Tadeu Neto; NAKANO, Davi Noboru. **Cadeia de produção da indústria fonográfica e as gravadoras independentes**. XXVIII Encontro Nacional de engenharia de Produção, Rio de Janeiro /

RJ, outubro 2008 [CD-ROM]. Rio de Janeiro: Enegep, 2008. Disponível em
<http://www.abepro.org.br/biblioteca/enegep2008_TN_WIC_075_533_11376.pdf> Acesso em 15/08/2014.

ZANGNI, Rodrigo Medina. **Representações do real e monstruosidades fantásticas no conjunto simbólico das capas de álbuns e singles da banda Iron Maiden.** In: Domínios da Imagem. Londrina, ano II, nº 4, 2009.