

Horror cinematográfico e experimentação no videoclipe *Thriller*, de Michael Jackson

Horror movie aspects and experimentation
in Michael Jackson's *Thriller* music video

Herom Vargas

Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Metodista de São Paulo.
Rua Alfeu Tavares, 149, 09641-000, São Bernardo do Campo, SP, Brasil. heromvargas@terra.com.br

Rafael Gonçalves

Universidade Municipal de São Caetano do Sul. Rua Santo Antônio, 50, 09521-160,
São Caetano do Sul, SP, Brasil. rafagt@hotmail.com

Resumo. Este artigo analisa o uso de elementos do gênero horror cinematográfico no videoclipe *Thriller* (1982), de Michael Jackson, como experimentação dentro do campo da música pop. Com base na semiótica da cultura, fundamentada nos conceitos de texto cultural, semiosfera, fronteira e modelização, trabalhados por Iuri Lotman, a análise identificou inovações no uso do horror como forma de humor e, na música, a modelização das criaturas, transitando entre o horror, o fantástico e a realidade.

Palavras-chave: horror, videoclipe, Michael Jackson.

Abstract. This article analyzes the use of elements from the horror film genre in the music video *Thriller* (1982), by Michael Jackson, as experimentation within the field of pop music. Based on the semiotics of culture, grounded on the concepts of cultural text, semiosphere, border and modeling, developed by Iuri Lotman, the analysis identified innovations in the use of horror as humor and, in the music, modeling of creatures, moving among horror, the fantastic and the reality.

Keywords: horror, music video, Michael Jackson.

Introdução

Michael Jackson é um dos nomes mais conhecidos, se não o maior, da música pop e da indústria do entretenimento. O cantor estabeleceu-se como ídolo pop com o lançamento do álbum *Thriller*, em 1982, que registrou 104 milhões de cópias vendidas até 2006, segundo o *Guinness Book of World Records* (2006, p. 187).

Importante personagem da cultura da mídia, Michael Jackson desempenha papel de destaque no campo da música pop, compreendida como “produções que visam claramente estar no centro das atenções das mídias, aceitando e englobando as características necessá-

rias para serem instantaneamente agradáveis e pintarem um belo quadro de si mesmas¹” (Shuker, 2002, p. 226). Parte desse sucesso se deve ao uso diferenciado das imagens de horror (fantasmas, mortos-vivos e monstros), normalmente desagradáveis e repugnantes, o que afasta o artista da noção sobre a canção pop de sucesso, de fácil consumo e repetitiva. Essa estética peculiar dentro do pop aproximou o trabalho do cantor do horror cinematográfico.

Para Carroll (1999), é preciso que um filme provoque horror ou rejeição na plateia com personagens repugnantes para que seja considerado pertencente ao gênero. Além disso, são necessárias criaturas que possam ser chamadas

¹ Todas as citações em outros idiomas foram traduzidas pelos autores.

de monstros, “um personagem extraordinário num mundo ordinário” (Carroll, 1999, p. 32).

O horror e o macabro já estão presentes em outros meios, desde *games* (com os jogos da série *Resident evil*) até séries de televisão, como *The walking dead*. Na música pop, exceto em trabalhos de heavy metal, seu uso é pouco comum. Diante desse cenário, surge a questão: de que forma o horror cinematográfico foi utilizado em *Thriller* como procedimento experimental e inovador na obra audiovisual de Michael Jackson dentro da cultura da mídia?

A obra, a identidade e a estética que envolvem Michael Jackson são constante objeto de análise. Hawkins (2012) estudou a estética do videoclipe *Rock With You* (1979) e destacou a tecnologia disponível na época. Martinec (2000) utilizou um trocadilho com a palavra confusão em inglês, *Jam* (que dá nome a uma música do cantor), e sugere que Michael Jackson extrapolou a criação de identidades para si. Outro estudo importante é de Burnett e Deivert (1995), que escreveram sobre como os videoclipes de Michael Jackson revolucionaram a criação desses produtos.

O objetivo geral deste artigo é caracterizar o uso desses elementos pelo cantor como experimentação no videoclipe dentro do campo da música pop, observar o deslocamento dos mesmos dentro da semiosfera e ampliar a compreensão da música pop como um fenômeno contemporâneo. O estudo teve como base teórica, além da revisão bibliográfica sobre cultura e música pop e sobre a obra do cantor, a semiótica da cultura, utilizada como método de análise para a compreensão dos deslocamentos dos códigos na semiosfera em que os textos atuam. A modelização é “a chave para compreender a produção de mensagens resultantes das relações entre as mais variadas linguagens ou os mais variados sistemas semióticos da comunicação social” (Machado, 2003, p. 49). Modelizando o horror cinematográfico para a produção audiovisual na música pop, é possível relacionar tal ato com o conceito de inovação (produto da experimentação). A modelização causa modificações na estruturalidade² dos códigos dentro do sistema em que ocorre. A música e o cinema são sistemas modelizantes, e os diferentes elementos de horror empregados são os textos, que adquirem novos significados

e transitam entre tais sistemas para atender tanto aos objetivos do artista como aos requisitos mercadológicos. A escolha sobre *Thriller* se deu pela popularidade da produção e por ser referência na história dos videoclipes.

O horror na cultura da mídia

De acordo com Shuker (2002), o termo cultura popular foi aplicado a partir do século XIX para separar a cultura de e para as classes trabalhadoras daquela que ficava restrita às elites urbanas. O termo “cultura popular”, nos estudos de comunicação, tornou-se associado ao sentido comercial com os meios de comunicação de massa. Mais recentemente, o termo foi ressignificado como “cultura da mídia”, ampliando a noção de que os meios de comunicação de massa, em seus diversos suportes (audiovisual, escrito, eletrônico), desempenham papel importante na produção, na construção de sentidos, na difusão e no consumo de produtos culturais.

Danesi (2012, pos. 143³) defende que a cultura da mídia não pode ser dividida entre “alta” (a valiosa) e baixa. O autor explica que

[...] as pessoas sempre buscaram diversão e como incorporá-la em estruturas culturais por meios linguísticos, teatrais, musicais ou ritualísticos, muito antes do advento da cultura pop contemporânea. A maioria das culturas folclóricas tradicionais é recreacional e ritualística, exemplificando uma necessidade de alinhar formas profanas e sagradas de cultura (Danesi, 2012, pos. 156).

A cultura da mídia, então, traz duas características: apelar para nosso lado “profano”, que busca a diversão, e fornece formas e estruturas que os agentes criativos, como artistas e músicos, transformam em produtos estéticos duradouros.

De acordo com Kellner (2001, p. 11), “trata-se de uma cultura que passou a dominar a vida cotidiana, servindo de pano de fundo onipresente e muitas vezes de primeiro plano sedutor para o qual convergem nossa atenção e nossas atividades”. Essas características permitem que diferentes objetos, signos e personalidades apareçam lado a lado, de forma que qualquer coisa veiculada pela mídia possa ser *pop*. Um bom

² Conceito da semiótica da cultura que dá conta da linguagem da mensagem. Por isso, diferenciamos o conteúdo editorial de uma publicidade em revista, por exemplo. Segundo Machado (2003, p.158), é “a qualidade textual da cultura, sem a qual as mensagens não podem ser reconhecidas”.

³ “Pos” refere-se a “posição”, usada em *e-books* no lugar de página.

exemplo é a animação *Os Simpsons*, que traz citações a músicos, atletas e até políticos. Entre os que já passaram pelo desenho estão a banda Aerosmith, os músicos Keith Richards, Mick Jagger (Fanelli e Hart, 2012) e George Bush (ex-presidente dos Estados Unidos).

A superficialidade da música pop, que requer uma linguagem simples e temática que possa ser aceita por diversos públicos, não encontra verossimilhança quando se analisam produtos que falam sobre temas interditos na cultura ocidental, como mortos-vivos, zumbis e monstros. Longe de serem “instantaneamente agradáveis” (Shuker, 2002, p. 226), tais temas são comuns na televisão, em filmes e livros, e podem ser encontrados (em menor número) na música pop. Por isso, a cultura da mídia precisa ser enquadrada em uma abordagem multicultural.

Horror na cultura da mídia e na música

Enquanto, no cinema de horror, é fácil encontrar representantes do uso de monstros, outros produtos também contam com criaturas assustadoras: videogames, como *Alone in the dark* e *Resident Evil*, histórias em quadrinhos (*Marvel zombies*) e séries de televisão, como *The walking dead*. Esse fenômeno não deve ser visto como algo isolado. Para se ter uma ideia do tamanho desse mercado, a cultura da mídia

contribui com aproximadamente US\$ 5 bilhões à economia mundial anualmente. [...] Isso sem contar o montante movimentado por outros produtos e materiais de propaganda relacionado a eles (como camisetas, canecas, mouse pads, brinquedos e adesivos), músicas e sites independentes de fãs (Platts, 2013, p. 548).

A imagem do morto-vivo na cultura da mídia, com bases fortes em referências oriundas dos Estados Unidos, é uma apropriação da figura espiritual do Haiti. Em uma breve explicação sobre as origens do mostro conhecido como zumbi, Platts (2013, p. 549) explica que

os zumbis entraram no imaginário cultural popular norte-americano após a ocupação militar do Haiti (1915-1934). Nas fases finais da ocupação, uma série de histórias sensacionalistas surgiu para saciar as curiosidades dos norte-americanos. [...] Empreendedores culturais que exploravam a vida haitiana mostraram pouco interesse em criar uma abordagem antropológica rigorosa à religião ou à tradição haitiana. Eles simplesmente pega-

ram o conceito do zumbi, do morto-vivo sem cérebro caminhando por aí, e foram em frente.

O gênero de horror é “prazeroso para seu público, mas faz isso oferecendo coisas que causam inquietação, aflição e desprazer” (Carroll, 1999, p. 231).

No rock, artistas como Black Sabbath, Marilyn Manson e Alice Cooper já apresentaram músicas que falam sobre morte e monstros. Entre os exemplos, estão as músicas de Alice Cooper *Killer* e *Dead babies* e *Antichrist superstar*, de Marilyn Manson. Já a banda Black Sabbath lançou álbuns como *Forbidden* e *Dehumanizer*, cujas capas trazem uma caveira segurando uma foice.

Michael Jackson inovador

Utilizando elementos de outros artistas e gêneros, Michael Jackson enriqueceu suas composições, sua *performance* e, por meio da experimentação, inovou. Segundo Rosseti (2013, p. 67),

A criatividade humana faz surgir o novo, distinto da simples somatória das partes a partir das quais surgiu. Assim, criação é mais do que o simples rearranjo de elementos preexistentes. Ela faz surgir algo novo que não existia antes, mesmo que de forma relativa. São termos próximos de criação: renovação, recriação, cocriação, transubstanciação e experimentação.

Chama atenção a diversidade de estilos admirados por Michael Jackson. Conforme declaração sua no filme *The Shooter Series*:

Meus álbuns favoritos são Quebra-nozes, de Tchaikovsky, os maiores sucessos de Claude Debussy, como Clair de Lune, Arabesque e Afternoon of a faun. Eu adoro What's going on, de Marvin Gaye, Live at the Apollo, de James Brown e a trilha sonora de A noviça rebelde. Adoro (os compositores de teatro musical) Rodgers e Hammerstein. Adoro compositores de grandes programas, adoro os compositores da Motown Holland-Dozier-Holland [...]. Sly & The Family Stone, gosto de tudo o que eles fizeram. Stevie Wonder é um gênio. Todos os álbuns. Talking Book. Adoro Living for the City, mas esqueço o nome do álbum. É fantástico (The Shooter Series, 2009).

Entre esses elementos, está uma troca no som de uma consoante. Na canção *Bad*, que dá nome ao álbum lançado em 1987, uma interjeição – *come on* (conforme consta no encarte do disco) – tem uma sonoridade cuja primeira sí-

laba começa com o som de 'ch' em vez do da letra 'c'. O músico Ahmir Khalib Thompson, conhecido como Questlove, aponta homenagem à cantora de jazz Mavis Staple, especialmente na canção *I'll take you there*⁴ (Bad 25, 2012).

Um documento de próprio punho, relevado por uma funcionária de Michael Jackson, Karen Langford, mostra um *briefing* do artista para o diretor do videoclipe *Smooth Criminal*:

Para a dança em Criminal, assista a todas as grandes danças gravadas em fitas, estude as grandes e torne-se maior. Pegue todos os filmes e danças de Bob Fosse para estudar até saber cada corte, dança, música e etc. Flashdance, All that jazz, The Band Wagon, Girl Hunt (Bad 25, 2012).

Em uma das cenas de dança de *The band wagon*, de 1953, as roupas e a dança fazem o filme conversar com o videoclipe *Smooth criminal* (Khan, 2012, p. 187) (Figuras 1 e 2).

Outro filme que influenciou Michael Jackson é *O Pequeno Príncipe* (1974). O garoto encontra uma cobra que toma forma humana e conversa com ele. O animal é interpretado por um dos ídolos do cantor: Bob Fosse (Figura 3). As semelhanças entre as roupas usadas e a coreografia de Fosse e de Michael Jackson durante *Billie Jean* chamam a atenção (Figura 4).

Essas referências utilizadas por Michael Jackson em sua obra confirmam o perfil criativo do artista, por reunir elementos de diversas áreas (cinema e música) por meio da influência e da releitura, e não como simples imitação.



Figura 1. Fred Astaire em *The band wagon*.
Figure 1. Fred Astaire in *The band wagon*.



Figura 2. Michael Jackson em *Smooth criminal*.
Figure 2. Michael Jackson in *Smooth criminal*.



Figura 3. Bob Fosse em *O pequeno príncipe* (1974).
Figure 3. Bob Fosse in *O pequeno príncipe* (1974).



Figura 4. Michael Jackson em performance de *Billie Jean* durante *Motown 25*.
Figure 4. Michael Jackson performing *Billie Jean* during *Motown 25*.

Modelização do horror no videoclipe

Para a semiótica da cultura, todos os sistemas (inclusive a linguagem) são compostos por uma organização de caráter genético, ou um signo convencional, denominado código, em conceito cunhado por Jakobson:

⁴ Um vídeo com a apresentação da banda The Staples Singer em que a cantora Mavis Staple troca fonemas pode ser visto em Youtube (2009).

O código ocupa o centro de todo processo semiótico graças à sua condição de legi-signo: trata-se de uma lei que tem valor de signo, quer dizer, uma lei cujo diferencial é garantir a dinâmica da representação e da própria semiose. Ainda que não o negue, o conceito semiótico de código não se conserva nos limites estreitos que entendem código tão somente como norma (Machado, 2003, p. 155).

Para compreender as formas de análise pautadas pela semiótica da cultura, é importante interpretar o texto como um mecanismo fundamental para a compreensão da linguagem e da cultura. De acordo com Machado (2003), “a noção de texto se aplica não apenas a mensagens de linguagem natural, mas a todos os portadores de sentido”. Essa noção dá sentido à investigação semiótica, uma vez que, “ao tomar consciência de algum objeto como texto, estamos supondo com ele que está codificado de alguma maneira” (Machado, 2003, p. 168).

Lotman (1996) ressalta que qualquer texto cultural pode ser examinado de duas formas: como um produto único ou como um conjunto de textos, com um conjunto de códigos a eles correspondentes. O texto assume a função de “um dispositivo complexo que mantém muitos códigos, capaz de transformar as mensagens recebidas e gerar novas mensagens” (Lotman, 1996, p. 56).

Pode-se considerar o universo semiótico como um conjunto de textos distintos e de linguagens em conjunto. Dessa forma, Lotman explica o conceito de semiosfera e a importância da relação entre seus elementos para formar um conjunto uno, de forma que, isoladamente, não tenham significado ou possam assumir outros significados:

como um edifício composto por diferentes tijolos. Todo o espaço semiótico pode ser considerado um mecanismo ou até mesmo um organismo. Então, em princípio, não são apenas tijolos, mas um grande sistema, chamado semiosfera. A semiosfera é o espaço semiótico onde se torna possível a existência da semiose. Assim como diferentes bifes não montam um animal, mas o corte de um animal gera diferentes bifes, somando os atos semióticos isolados não obteremos um universo semiótico (Lotman, 1996, p. 12).

Nesse “espaço”, portanto, ocorrem a coexistência e a evolução dos sistemas de signos, em que há “a produção da semiose na cultura” (Machado, 2003, p. 163). Outro conceito importante é o de fronteira que, segundo Machado (2003, p. 164), “designa

aquele segmento de espaço onde os limites se confundem, adquirindo função de filtro”. Ao mesmo tempo em que a fronteira separa, ela une.

É na organização interna da semiosfera que os diversos textos se relacionam. A semiosfera é dividida em centro e periferia, e, nesta, ocorre o contato com textos não pertencentes àquela cultura. Esses códigos periféricos, em contato com textos além da fronteira, geram novos sentidos.

Enquanto isso, no centro, os textos mantêm sua estruturalidade e os códigos são mantidos. Da mesma forma que a gramática organiza a linguagem, a modelização organiza a estruturalidade do sistema de signos. Modelizar gera novos textos, em função da codificação de outro sistema (Machado, 2003, p. 150) e é fundamental para criação de novos textos.

Para explicar como funciona a modelização, a semiótica da cultura divide os sistemas modelizantes em primário e secundário. A linguagem natural é considerada o primário, dotada de sua própria estruturalidade, regras que a tornam compreensível. Por meio dela, é possível compreender os outros sistemas da cultura, chamados de sistemas modelizantes secundários – propagandas, músicas, filmes, cada um com seu conjunto de regras e códigos, capazes de produzir textos semióticos. Todos os sistemas semióticos da cultura são modelizáveis a partir da linguagem natural (Machado, 2007).

Podemos considerar os videocliques como textos que geram sentido. As imagens, muitas vezes sem relação com o que está sendo cantado, são elementos externos à semiosfera e, em contato com a canção, geram um novo texto. O videoclipe tem linguagem própria e deve ser encarado não apenas como um complemento da música, mas como texto autônomo.

Para aproximar a argumentação de um dos temas deste artigo, é importante compreender a diferença entre horror e fantástico. O fantástico, conforme Todorov (1981, p. 15), ocorre

em um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Quem percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos.

O gênero diferencia-se do horror por deixar de fora as respostas afetivas dos personagens humanos das histórias, bem como as respostas emocionais que as obras de horror provocam no público. Essas conclusões

indicam que a reação afetiva do personagem ao monstruoso nas histórias de horror não é simplesmente uma questão de medo, ou seja, de ficar aterrorizado por algo que ameaça ser perigoso. Pelo contrário, a ameaça mistura-se à repugnância, à náusea e à repulsa. [...] Ou seja, o monstro na ficção de horror não só é letal como também – e isso é da maior importância – repugnante (Carroll, 1999, p. 39).

Análise de *Thriller*

O título do videoclipe traz um letreiro vermelho como sangue escorrido onde se lê “Michael Jackson’s *Thriller*” (Figura 5). O sangue é um código do terror cuja estruturalidade é alterada para se adequar à mensagem. Com o nome do cantor, presume-se que *Thriller* remeta à música e ao espetáculo.

Em uma das primeiras cenas, enquanto Michael Jackson caminha e pede a garota em namoro, a lua cheia se aproxima e o cantor sofre uma transformação, segundos após avisá-la de que ele é diferente. O que se segue é uma metamorfose bem construída do cantor em lobisomem (Figuras 6).

Michael Jackson (agora lobisomem) passa perseguir a garota. Ao alcançá-la, a cena muda para uma sala de cinema, onde o cantor come pipoca e ri ao lado da mesma garota, que, assustada, agarra seu braço (Figura 7). A namorada pede que saiam do cinema, e Jackson diz que está se divertindo.

“É apenas um filme”, diz o cantor, questionando se ela ficou com medo. Para ele, é clara a intenção de usar o horror para divertir. O uso metalinguístico da narrativa cinematográfica situa-se na fronteira da semiosfera e une o vídeo musical ao cinema dentro da trama. O horror assume dois significados: para Michael Jackson, divertido e curioso; para toda a audiência do cinema, produz medo.



Figura 5. Letreiro.
Figure 5. Sign.



Figura 6. Metamorfose.
Figure 6. Metamorphosis.



Figura 7. Horror e modelização.
Figure 7. Horror and modeling.

Ao sair do cinema, a canção começa. Mesmo com a insistência do cantor em falar de horror com a namorada, a garota passa a sorrir. A música promove o deslocamento dos códigos do horror dentro da semiosfera, de forma a transformá-los em algo agradável, atingindo um dos temas preferidos do pop: “subculturas jovens, a sexualidade de jovens adultos e adolescentes e relação entre os gêneros” (Shuker, 2001 p. 179). O horror deixa de causar medo e torna-se um elemento de conquista pela música. O papel de fronteira desempenhado pelo horror une e separa os dois sentimentos (Figuras 8 e 9).

Na última estrofe, enquanto a base melódica continua soando, há, na faixa, a inserção do que é creditado no álbum como um rap cantado pelo ator Vincent Price. O rap começa no instante em que o casal passa em frente a um cemitério. No instante em que o rap acaba e o acompanhamento quase onipresente da base musical cessa, o casal se vê encurralado pelos mortos-vivos. Assim como no começo da sequência fora do cinema, em que a tensão e o medo são dissipados pela música que se inicia, a parada parece ter o efeito oposto: os personagens (dessa vez inclusive Michael, que estava



Figura 8. Horror antes da música.
Figure 8. Horror before the song.



Figura 10. Encurralados.
Figure 10. Cornered.



Figura 9. Horror depois da música.
Figure 9. Horror after the song.

entretido no horror do filme) sentem medo, e as criaturas causam repulsa (Figura 10).

O código sofre nova modelização sem a música, e o que se vê é a criação de um novo texto: monstros que não apenas causam repulsa.

Os personagens das obras de horror exemplificam para nós a maneira como devemos reagir aos monstros da ficção. No cinema e no palco, os personagens esquivam-se dos monstros, contraindo-se para evitar as garras da criatura, mas também um contato acidental com aquele ser imundo. Isso não significa que acreditemos na existência dos monstros da ficção, como os personagens das histórias de horror acreditam, mas, sim, que consideramos a descrição ou o retrato deles como perturbador (Carroll, 1999, p. 33).

Com o *close* da câmera na garota, que vira seu rosto para Michael Jackson, o que se revela em seguida é uma nova transformação do cantor: ele assume a forma de morto-vivo, semelhante àqueles que perseguiram o casal. Inclusive suas roupas passam pela transformação: aparecem rasgadas e sujas, em decomposição. Transformado em um deles, Michael Jackson, assume três posições diferentes dentro do roteiro do videoclipe: uma de lobisomem ficcional, outra de namorado e a de morto-vivo. A ficção e a realidade dentro da narrativa são separadas pela música e acompanhadas pela reação do personagem

de Michael Jackson a cada um dos momentos da trama.

Sua namorada (ou qualquer vestígio de humanidade) não aparece mais em cena. As criaturas deixam de provocar medo e repulsa, pois os personagens humanos foram suprimidos. Após alguns compassos e um passo de dança em que todos estão de costas para a câmera, Michael Jackson se vira e revela-se humano novamente, quando começa a cantar. O cantor não aparenta qualquer reação adversa às criaturas, que tampouco fazem menção de atacá-lo. A canção promove nova modelização do horror e permite que aqueles seres repulsivos passem a ser parte do espetáculo audiovisual.

Ao fim do refrão, Jackson imediatamente volta a ser caracterizado como um dos mortos-vivos, como se a magia das palavras cantadas tivesse sido quebrada e o horror voltasse a predominar. A dança e a canção abriram uma espécie de parênteses na história, em um espaço-tempo em que a figura humana do artista e as criaturas dançavam lado a lado. A câmera busca a namorada, que parece aterrorizada e começa a fugir.

Como em um filme de horror, ela encontra uma casa abandonada. As criaturas entram na casa onde a garota se escondia e a encurralam. Michael Jackson, então, encosta na garota. Ao esticar o braço e tocar seus ombros, Jackson é um morto-vivo, e o horror nunca esteve tão evidente em todo o filme musical (Figura 11).

Na cena seguinte, o filme musical alterna mais uma vez entre a ficção do filme exibido no começo, a realidade fora do cinema e o curta de horror: o cantor, novamente na forma humana, pergunta à namorada qual é o problema. O entorno, outrora uma casa abandonada, torna-se uma casa comum.

Ao longo do videoclipe, o que se vê é uma troca entre horror, fantasia e realidade. Experimenta-se contar uma história musical por meio



Figura 11. O morto-vivo e a garota.
Figure 11. The living dead and the girl.



Figura 12. A cena final.
Figure 12. Final scene.

de uma estrutura cinematográfica que remete ao gênero horror. A música é um elemento de troca entre os textos (a dança, o horror, a letra, o filme no começo do videoclipe) e permite que um mesmo código seja ressignificado, baseado na estruturalidade da mensagem a ser transmitida: há elementos de horror usados para o medo, para cortejar, para dançar e até para confundir quem assiste.

Na última cena, ainda há espaço para surpreender o espectador com a reafirmação da multiplicidade na aplicação dos códigos dentro da semiosfera e da modelização: ao saírem de cena abraçados, Michael Jackson vira para a câmera e a imagem é congelada, com os olhos do cantor transformados (Figura 12).

Seus olhos estão amarelos como os do lobo-somem. A cena sugere que o aspecto de morto-vivo era ficcional e, na verdade, o filme do início, que mostra a metamorfose, é a realidade. A cena subverte os limites do real, da ficção e da canção, colocando em xeque a existência do “mundo ordinário” sugerido por Carroll (1999).

Considerações finais

A análise de *Thriller* identificou alguns usos para os elementos de horror. Entre eles, estão a aplicação do humor, já que tais elementos foram usados para alterar o curso das histórias da realidade para o fantástico. Outro uso é a oposição do bem contra o mal. Na leitura do artista, as criaturas não necessariamente personificam o mal.

A transformação entre personagem humano e criatura permite a mudança no curso da história e da posição de maniqueísmo, alterando os papéis de “bom” e “mau”. Isso questiona a ideia de que a música pop deve ser instantaneamente apenas agradável e de que sempre fala sobre amor de forma adoles-

cente. Elementos sobrenaturais, como mortos-vivos, morte e ressurreição não chocam os humanos enquanto a música é tocada: encantam e explicam a visão do artista sobre o mundo em que vive.

A inovação está na percepção de que tais vídeos não se parecem com outros produtos similares, aproximando-os da linguagem cinematográfica, extrapolando a canção (não só em duração, mas como linguagem independente e autônoma) e fazendo surgir outros significados para a letra e para a canção.

Esses elementos de horror localizam-se na periferia da semiosfera. Portanto, adquirem mais de um significado dentro do texto. Tais códigos, inseridos na música pop, modelizam o horror e criam encantamento. Também são estabelecidas referências a obras clássicas do cinema de horror, que dependem da experiência anterior de quem assiste para serem compreendidas e gerar a profundidade que o artista propõe.

Referências

- BAD 25. 2012. Direção: Spike Lee. Produção: Antonio Reid, John Branca, John McClain e Spike Lee. Estados Unidos, Optimum Productions. 1 DVD (123').
- BURNETT, R.; DEIVERT, B. 1995. Black or White: Michael Jackson's video as a mirror of popular culture. *Popular Music and Society*, 19(3):19-40. <http://dx.doi.org/10.1080/03007769508591598>
- CARROLL, N. 1999. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas, Papirus, 319 p.
- DANESI, M. 2012. *Popular culture*. 2ª ed., Maryland, Rowman & Littlefield Publishers, 320 p.
- FANELLI, D.; HART, J. 2012. Springfield Rock City: top 10 rock star cameos on “The Simpsons”. Disponível em: <http://www.guitarworld.com/springfield-rock-city-top-10-rock-star-cameos-simpsons>. Acesso em: 12/02/2014.
- GUINNESS BOOK OF WORLD RECORDS. 2006. Londres, Hit Entertainment, 288 p.

- HAWKINS, S. 2012. You rocked our world, Michael: your moves, your look, your music, everything! *Popular Music and Society*, 35(2):145-149. <http://dx.doi.org/10.1080/03007766.2011.616295>
- KHAN, A. 2012. Michael Jackson's Ressentiment: Billie Jean and Smooth Criminal in conversation with Fred Astaire. *Popular Music and Society*, 35(2):187-201. <http://dx.doi.org/10.1080/03007766.2011.616307>
- KELLNER, D. 2001. *A cultura da mídia*. Bauru, Edusc, 452 p.
- LOTMAN, I. 1996. *La semiosfera I*. Madrid, Ediciones Cátedra, 267 p.
- MACHADO, I. 2003. *Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura*. São Paulo, Ateliê, 192 p.
- MACHADO, I. 2007. Por que semiosfera? In: I. MACHADO (org.), *Semiótica da cultura e semiosfera*. São Paulo, Annablume, p. 15-44.
- MARTINEC, R. 2000. Construction of identity in Michael Jackson's Jam. *Social Semiotics*, 10(3):313-329. <http://dx.doi.org/10.1080/10350330050136370>
- O PEQUENO PRÍNCIPE. 1974. Direção: Stanley Donen: Paramount Pictures, 1 DVD (88').
- PLATTS, T. 2013. Locating zombies in the sociology of popular culture. *Sociology Compass*, 7(7):547-560. <http://dx.doi.org/10.1111/soc4.12053>
- ROSSETTI, R. 2013. Categorias de Inovação para os estudos de comunicação. *Comunicação & Inovação*, 14(27):63-72. <http://dx.doi.org/10.13037/ci.vol14n27.2262>
- SHUKER, R. 2001. *Understanding popular music*. 2ª ed., Londres, Routledge, 286 p.
- SHUKER, R. 2002. *Popular music: the key concepts*. Londres, Routledge, 400 p.
- THE SHOOTER SERIES. 2009. Direção: Brett Ratner. Entrevista, 12'51". Disponível em: <http://www.brettratner.com/shooterseries/bonus.html>. Acesso em: 01/09/2013.
- THRILLER. 1993. Direção: John Landis. Produção: George Folsey Jr., John Landis e Michael Jackson. Roteiro: John Landis e Michael Jackson. Estados Unidos: Epic Records. 1 videocassete (13'43").
- TODOROV, T. 1981. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo, Perspectiva, 96 p.

Referências em áudio

- BLACK SABBATH. 1992. Dehumanizer. EUA/Canadá, Reprise Records. 1 disco sonoro.
- BLACK SABBATH. 1995. Forbidden. EUA, I.R.S. Records, 1 disco sonoro.
- COOPER, Alice. Killer. 1971. EUA, Warner Bros. 1 disco sonoro.
- I'LL TAKE YOU THERE. 2013. Apresentação ao vivo na Casa Branca. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ANw38xX_EuM&nohtml5=False. Acesso em: 25/08/2013.
- JACKSON, Michael. 1982. Thriller. Los Angeles, Westlake Studios. 1 disco sonoro.
- MANSON, Marilyn. 1996. Antichrist superstar. New Orleans, Nothing Studios. 1 disco sonoro.
- ROCK WITH YOU. 1979. Direção: Bruce Gowers. Epic Records. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5X-Mrc2l1d0>. Acesso em 13/08/2013.

Submetido: 15/07/2015

Aceito: 07/11/2015