

O *metal*, suas especificidades e desdobramentos

The metal, its specificities and developments

El metal, sus especificidades y desarrollos

Marcus Carvalheiro¹
Taiza Mara Rauen Moraes²

Resumo: Este artigo objetiva apresentar os desdobramentos do *metal* como estilo musical advindo do *rock*, que a partir dos anos 1980, identificado como *heavy metal*, se tornou um gênero musical difundido mundialmente. Questiona-se o processo de atribuição de valores, assim como quais são as disputas pelo espaço urbano envolvidas nesse desenvolvimento e qual é a perspectiva do cenário atual. Os conceitos acionados para a discussão foram a teoria dos gêneros musicais, de Franco Fabbri (1980), e a concepção de subcultura, de Andy Bennet (2002), e a abordagem da relação midiática com a música foi sustentada pelas reflexões de Jeder Janotti Junior (2015).

Palavras-chave: *metal*; especificidades; desdobramentos.

Abstract: The article aims to present the developments of the metal as a musical style derived from the rock, which, from the eighties, identified as heavy metal, became a musical genre disseminated worldwide. We question the process of assigning values,

¹ Mestre em Patrimônio Cultural e Sociedade pela Universidade da Região de Joinville (Univille), bacharel em Jornalismo pelo Instituto Superior e Centro Educacional Luterano Bom Jesus/Ielusc.

² Doutora e mestra em Literatura Brasileira pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), professora do Mestrado em Patrimônio Cultural e Sociedade e do curso de Letras da Univille, coordenadora do Programa Institucional de Incentivo à Leitura Proler/Univille.

the disputes for the urban space involved in this development and the perspective of the current scenario. The concepts triggered for the discussion were the theory of musical genres, by Franco Fabbri (1980), and the idea of subculture, by Andy Bennet (2002). The approach of the media relationship with the music was sustained by the reflections of Jeder Janotti Junior (2015).

Keywords: metal; specificities; developments.

Resumen: El artículo pretende presentar los desarrollos del metal como estilo musical derivado del *rock*, que, desde los años 1980, identificado como *heavy metal*, se convirtió en un género musical difundido en todo el mundo. Se cuestionan el proceso de asignación de valores, la disputa por el espacio urbano involucrado en ese desarrollo y la perspectiva del escenario actual. Los conceptos desencadenados para la discusión fueron la teoría de los géneros musicales, de Franco Fabbri (1980), y la idea de subcultura, de Andy Bennet (2002). El enfoque de la relación mediática con la música fue sostenido por las reflexiones de Jeder Janotti Junior (2015).

Palabras clave: metal; especificidades; desarrollos.

QUESTÕES HISTÓRICAS QUE ENVOLVEM O METAL

O *metal*, uma das vertentes do *rock*, foi disseminado no Brasil em festivais como o Rock in Rio³, Monsters Of Rock⁴, SWU⁵, Planeta Terra⁶, Abril Pro Rock⁷, João Rock⁸, entre outros que popularizaram essas manifestações culturais. Um dos primeiros registros do gênero foi sobre a banda Stress, formada em Belém, no estado do Pará, em 1974. Já a banda Sepultura, de Belo Horizonte, Minas Gerais, começou seus trabalhos em 1984, com os irmãos Max e Iggor Cavalera como seus fundadores. A banda Sepultura é considerada um dos pilares do *metal* mundial, no sentido de ser uma das primeiras no continente sul-americano a se apropriar do gênero e desenvolver uma obra autoral, com referências à cultura brasileira e a outras manifestações artísticas. Com mais de 14 álbuns lançados, EPs, coletâneas e inúmeros videoclipes, a banda faz parte dos “acontecimentos” que abriram espaço para a música contemporânea no Brasil, especialmente para o gênero do *metal*. A figura 1 ilustra um registro fotográfico da banda Sepultura que se tornou contracapa do

³ “Rock in Rio é um festival de música idealizado pelo empresário brasileiro Roberto Medina pela primeira vez em 1985. Desde sua criação, foi reconhecidamente o maior festival musical do planeta”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Rock_in_Rio>. Acesso em: 10 out. 2017.

⁴ “O Monsters Of Rock é um festival de *heavy metal* e *hard rock* que acontece anualmente em diversos países”. Disponível em: <<https://goo.gl/FuQ1j6>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

⁵ “O SWU Music & Arts Festival (acrônimo de Starts With You) foi um festival de música e sustentabilidade realizado anualmente no interior de São Paulo e idealizado pelo publicitário Eduardo Fischer”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Festival_de_m%C3%BAstica_SWU>. Acesso em: 10 out. 2017.

⁶ “O Planeta Terra Festival foi um festival de música realizado pelo grupo Terra Networks entre 2007 e 2013”. Disponível em: <<https://goo.gl/b6Lav2>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

⁷ O festival Abril Pro Rock acontece em Recife (PE) anualmente, desde 1993, no mês de abril. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Abril_Pro_Rock>. Acesso em: 10 out. 2017.

⁸ João Rock é um festival brasileiro de música realizado desde 2002 no município de Ribeirão Preto, no interior do estado de São Paulo. O evento é voltado principalmente ao *rock*, *rock alternativo*, *pop* e *heavy metal*. Disponível em: <<https://www.joaorock.com.br/>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

álbum *Roots*. Na sequência, um [link](#) via QR Code do videoclipe da música “Roots bloody roots”, uma das músicas mais conhecidas da banda e que mistura instrumentos típicos da cultura afro-brasileira com os elementos do gênero *metal*.

Figura 1 – Contracapa do álbum *Roots*, da banda Sepultura. Na imagem, os integrantes da banda em aldeia xavante (1996). Ao lado, QR Code do videoclipe da música “Roots bloody roots”



Fonte: Acervo de Marcus V. Carvalheiro

Historicizar manifestações musicais proporciona possibilidades de estabelecer olhares múltiplos entre artistas, agentes culturais e produções específicas, mostrando a rede de intersecções que movem as cenas musicais. Dessa forma, objetiva-se familiarizar os leitores com o gênero *metal* e, conseqüentemente, com algumas de suas principais personagens.

CENA, GÊNEROS E SUBGÊNEROS

Para o musicólogo italiano Franco Fabbri (1980), um gênero musical é uma espécie de conjunto de eventos (fatos) musicais “reais ou possíveis”. Ao estudar a teoria dos gêneros musicais, Fabbri explica que um determinado subgênero musical pode estar situado entre dois ou mais gêneros, pertencendo a cada um deles ao mesmo tempo. Tais gêneros são compostos por um conjunto de regras que se relacionam sem uma hierarquia definida. Ao estudar as codificações do *black metal* como gênero audiovisual, Cláudia Azevedo (2009, p. 30)⁹ argumenta: “Gêneros funcionam como categoria discursiva que cria um senso de expectativa ao delimitar possibilidades estéticas que, por sua vez, são resultantes de conceitos compartilhados em vários níveis de profundidade”. Azevedo (2009) relata em seu trabalho que, à medida em que avançou em sua pesquisa, percebeu que o conceito de “cena” corresponde ao conjunto de práticas relacionadas por Fabbri para caracterizar um gênero.

⁹ Cláudia Souza Nunes de Azevedo possui doutorado (2009) e mestrado (2002) em Música pelo Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (PPGM/UNIRIO), além de graduação em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO/UFRJ, 1991).

Ao tratar dessas especificidades que definem gêneros e subgêneros, Franco Fabbri cita regras *formais e técnicas* (códigos escritos, manuais de ensino, padrões rítmicos e outros sistemas), regras *semióticas* (códigos que relacionam a expressão musical e o seu conteúdo), regras de *comportamento* (métodos de aproximação, regras de conversação, rituais), regras *sociais e ideológicas* (significado social, natureza ideológica, conotações políticas), regras *econômicas e jurídicas* (regras de mercado, que podem ser ocultadas ideologicamente, as quais podemos definir popularmente como o embate entre *underground* e *mainstream*) (FABBRI, 1980).

Já segundo o pesquisador Darryl Domingos (2011), os conceitos de cena, neotribos, estilos de vida, *club cultures*, foram novas propostas que a partir da década de 1990 passaram a ser usadas pela academia, numa perspectiva de atualizar o enquadramento teórico de práticas cotidianas. Em virtude da globalização e da rápida troca de informação, notou-se que a visão estruturalista do marxismo já não era mais suficiente para debater as novas composições culturais urbanas.

As tradicionais divisões entre alta e baixa cultura desgastaram-se na análise distante e na falta de provisão empírica sobre fenômenos que dificilmente se enquadram numa ideia de luta hegemônica entre o poder e a classe trabalhadora (DOMINGOS, 2011, p. 3).

De acordo com Will Straw (2002), um dos responsáveis por introduzir o conceito de cena na academia, as cenas são como vetores, que sugerem a direção de um determinado movimento e sua escala. Em *Cenas e sensibilidades*, Straw (2002) pontua pelo menos cinco aspectos espaciais que caracterizam uma cena:

- a) A congregação recorrente de pessoas em um lugar particular;
- b) O movimento dessas pessoas entre esse lugar e outros espaços de congregação;
- c) As ruas / caminhos ao longo do qual esse movimento ocorre;
- d) Todos os lugares e atividades que cercam e nutrem uma preferência cultural particular;
- e) Os fenômenos mais amplos e geograficamente dispersos nesse movimento ou essas preferências são exemplos locais.

Para Straw, o conceito de cena é eficiente no sentido de estudar grupos culturais cujos limites são invisíveis e elásticos; assim, a cena é um termo utilmente flexível para aqueles que estudam música popular. O termo *cena* tem a capacidade de desfazer problemáticas teóricas fixas de classe ou subcultura e, ao mesmo tempo, evoca os aspectos mais íntimos das comunidades estudadas e do cosmopolitismo originado pela vida urbana (STRAW, 2002, p. 6).

Já em *Cenas culturais*, Straw (2004) dialoga sobre o termo ao situá-lo como uma forma de falar da teatralidade da cidade, na perspectiva de a cidade gerar imagens de pessoas que ocupam determinados espaços públicos. Para o autor, as dimensões experienciais da cultura urbana são atraídas para o conceito flexível de cena. A cena surge como uma forma de comunicar os excessos de sociabilidade que cercam os interesses ou a experimentação em curso na vida cultural das cidades, mas, atenta o autor, é importante reconhecer também o evasivo, o efêmero. As personagens dessas cenas ocupam papéis funcionais na vida urbana (STRAW, 2004, p. 412).

Em *Consolidando a perspectiva das cenas da música*, Andy Bennett (2002) amplia o debate sobre o termo em cenas locais, translocais e virtuais. Fabbri e Andy Bennett suscitam questões sobre a música que envolvem economia, criatividade, identidade, lazer e outros fatores que se cruzam em uma variedade de contextos físicos e mediados (BENNETT, 2002, p. 232).

Bennett explica que o conceito de subcultura, introduzido pela Escola de Chicago, tornou-se algo fixo, relacionado quase exclusivamente a aspectos específicos do pós-guerra e à música como expressão de determinadas classes, como os grupos juvenis britânicos *punks*¹⁰, *mods*¹¹ e *teddy boys*¹². Nesse sentido, aponta Bennett (2002), a introdução do conceito de cena por Straw foi significativo para atualizar a ideia de subcultura, que acabou se tornando uma forma inflexível de análise diante da globalização e das novas interações culturais presentes nas cidades. Novos modelos alternativos fizeram-se necessários para entender o significado cotidiano da música, e o conceito de cena passou a permitir que fenômenos locais e translocais fossem analisados como espaços. Bennett lista uma série de debates e propõe descrever a cena como uma possibilidade de perpassar associações da música com questões de classe, gênero ou etnia. Argumenta que a pesquisa acadêmica apresentará leituras multifacetadas de uma cidade, reconhecendo fusões e práticas de produção/consumo de música dentro de uma nova variedade de contextos locais, translocais e virtualmente mediados (BENNETT, 2002, p. 225).

Ao tratar dos contextos locais, Bennett (2002) explica que um mesmo local pode assumir uma pluralidade simultânea de dimensões sobrepostas e contraditórias. Como exemplo dessas cenas locais, Bennett cita a *performance* musicalizada da identidade texana, na qual a imagem do vaqueiro como homem forte, autônomo, independente é retratada por uma determinada cena como prática cultural. Ao mesmo tempo, a mesma identidade focada na masculinidade texana é apropriada por grupos locais de *punk rock*, no sentido de zombar e satirizar a ideia de superioridade masculina (COHEN, 1997 *apud* BENNETT, 2002).

Sobre o translocal, Bennett (2002) explica que, em virtude de uma época de mídias globais, o termo é aplicado como uma resposta crítica à análise focada exclusivamente nas cenas de música locais. Como exemplo, o autor cita o estudo de Paul Hodkinson (2002 *apud* BENNETT, 2002) sobre o movimento da cultura gótica no Reino Unido, caracterizado pelo uso de roupas pretas, joias de prata, batom preto, cabelos tingidos de preto, entre outros adereços. Tal estilo, mesmo que orientado em torno de estruturas locais como lojas e clubes, também contempla um movimento de pessoas que viajam grandes distâncias para participar de outros eventos góticos, gerando discussões coletivas sobre a cena. Essa personagem da cena gótica também se aprimorou com o uso de novas tecnologias, como a própria internet, dando origem a *sites* dedicados à cena que permitem a comunicação translocal entre esses góticos, bem como a troca de informações, discos, gravuras, roupas e outros (BENNETT, 2002, p. 231).

Os argumentos sinalizam que, desde a década de 1990, a internet passou a desempenhar um papel cada vez mais importante no contexto da vida cotidiana. Em relação às cenas da música em ambientes virtuais, o autor relata haver sinais claros de diferença entre o

¹⁰ “Denominam-se cultura *punk* os estilos dentro da subcultura e tribo urbana que possuem certas características comuns àquelas ditas *punk*, como por exemplo o princípio de autonomia do faça-você-mesmo, o interesse pela aparência agressiva, a simplicidade, o sarcasmo niilista e a subversão da cultura”. Disponível em: <<https://goo.gl/pnUHWd>>. Acesso em: 10 out. 2017.

¹¹ “*Mod* (abreviatura de Modernismo) é uma subcultura que teve origem em Londres no final da década de 1950 e alcançou seu auge nos primeiros anos da década de 1960. A subcultura *mod* teve início em turmas de garotos adolescentes cujas famílias eram ligadas ao comércio de tecidos em Londres”. Disponível em: <<https://goo.gl/KB4TQJ>>. Acesso em: 10 out. 2017.

¹² “*Teddy boy* foi uma subcultura britânica das décadas de 1950 e 1970. Era tipificada por homens jovens usando roupas inspiradas nos estilos da era eduardiana, que estilistas de Savile Row haviam tentado reintroduzir após a Segunda Guerra Mundial. A subcultura iniciou-se em Londres na década de 1950 e espalhou-se rapidamente pelo Reino Unido, tendo ficado associada ao *rock and roll* e ao *rockabilly* tocado por músicos norte-americanos. Os *teddy boys* costumavam brigar intensamente com os *mods*”. Disponível em: <<https://goo.gl/ERia5g>>. Acesso em: 10 out. 2017.

que é centrado na internet e o que é baseado em territórios físicos de clubes, bares, lojas e afins. Uma das potencialidades da internet seria a aproximação entre fãs e artistas que pararam de fazer turnês (ou não o fazem com tanta frequência). O virtual torna-se nesse caso uma possibilidade alternativa de articular tal experiência em uma esfera pública. Outra diferença é que as cenas locais são muitas vezes pequenas, delimitadas por uma localização física, enquanto as cenas virtuais estão abertas para todos aqueles que saibam usar um computador e se comunicar com o idioma comum de uma determinada cena. Com base em estudos de Steve S. Lee e Richard A. Peterson, Bennett indica outra diferença essencial, que é a composição demográfica das cenas, uma vez que em locais físicos existem caracterizações baseadas em orientações sexuais, uso de drogas, visões de mundo e outros fatores que não precisam estar necessariamente presentes em interações nas cenas virtuais. Observa também que, apesar da facilidade de intercâmbio virtual, algumas regras presentes nas cenas locais se reproduzem na internet, como a cobrança de conhecimentos musicais associados a uma determinada discussão ou a demonstração de compromisso mediante contribuições regulares de conteúdo (BENNETT, 2002, p. 232).

Tanto os conceitos de Franco Fabbri e Cláudia Azevedo quanto os de Will Straw e Andy Bennett dialogam e permitem compreender a complexidade dessas dimensões alinhadas às novas tecnologias que também deram origem aos subgêneros do *metal* e que até hoje continuam em desenvolvimento. Com o conhecimento avançado das novas tecnologias e com a possibilidade de explorar o mercado mundial a partir da década de 1980, o *metal* tornou-se um estilo almejado mundialmente. Em decorrência das transformações expostas, dessa década em diante o *metal* deu origem a inúmeros subgêneros que até hoje continuam sendo explorados, produzindo novos caminhos artísticos. É significativo citar os principais gêneros desse nicho e suas vertentes, assim como são definidos pelos principais agentes culturais envolvidos no ramo. Foi na década de 1980 que linhas como o *glam metal*¹³ (subgênero mais comercial), o *thrash metal*¹⁴ (estilo “pesado”, popularizado por bandas como Metallica, Slayer, Megadeth e Anthrax), o *death metal* e o *black metal*¹⁵ (estilos ainda mais pesados) se firmaram.

Nessa época a ideia ligada à sigla DIY (*do it yourself* – faça você mesmo), propagada pelo *punk*, transformou-se numa prática comum de outros estilos que também abordavam o niilismo, as críticas sociais e estéticas sem romantismo, como o *metal*. Azevedo (2009) explica que, com base nesse modelo, qualquer pessoa que utilizasse três acordes poderia

¹³ “O *glam metal* (também conhecido como *hair metal* ou *sleaze metal* e, ainda, muitas vezes referido como sinônimo de *pop metal*) é um subgênero do *heavy metal* que combina elementos do *hard rock* com o *punk rock* e a *música pop*. Foi bastante popular em toda a década de 1980 e início da década de 1990. As bandas de *glam metal* adotaram uma aparência, assim como na cultura *punk*, exageradamente extravagante”. Disponível em: <<https://goo.gl/GEQnEx>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

¹⁴ “*Thrash metal* é um subgênero do *heavy metal* caracterizado por seu ritmo rápido e agressividade. As canções usualmente têm batidas rápidas e *riffs* de guitarra que regem a música, intercalados com solos ao estilo *shred*. As letras normalmente tratam de problemas sociais e repudiam o rígido controle do Estado, usando linguagem forte e direta, similarmente ao que acontece no gênero *hardcore*”. Disponível em: <<https://goo.gl/GQDgmr>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

¹⁵ “*Black metal* é uma vertente extrema do *heavy metal* que surgiu nos anos 1980 e que foi evoluindo ao longo dos anos. A música é caracterizada por andamentos rápidos, vocais rasgados, vocais guturais, guitarras altamente distorcidas tocadas em *tremolo picking*, uso de *blast beats* pela bateria, álbuns com produção *lo-fi* e estruturas sonoras não convencionais. É um estilo sombrio, cru e agressivo que incorpora em suas letras temas como satanismo, anticristianismo e paganismo, sendo considerado usualmente o gênero musical mais extremo. Além disso, músicos do gênero costumam usar *curse paint* e pseudônimos”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Black_metal>. Acesso em: 10 nov. 2017.

formar uma banda. Assim, as composições do final da década de 1970 já apresentavam um retorno ao que a autora classifica como “rock visceral e direto”.

“O movimento *punk* direcionou o foco do *metal* para o conceito que acompanhou o *rock* desde seus primórdios, em meados da década de 1950: a crítica e tensão em relação a valores ‘burgueses’”, afirma Azevedo (2009, p. 8). Apesar de revolucionárias, seria “ingênuo” acreditar que essas manifestações não poderiam ser absorvidas pela indústria da cultura massiva, observa a autora. Na percepção de Azevedo (2009, p. 9), “o primeiro subgênero desta mistura provavelmente foi o *thrash metal* que, do *punk*, manteve a preocupação social e política das letras, o andamento mais rápido e o tipo de vocal agressivo, admitindo tessituras mais graves”.

Convido os leitores deste artigo a acessar o site www.mapofmetal.com, criado pelo programador Patrick Galbraith em 2010. O trabalho conta com a ajuda do historiador Nick Grant, especializado no gênero *metal*. O site é uma espécie de mapa mental que apresenta referências musicais a partir da década de 1960. Cada gênero e subgênero citado no mapa contém *hiperlinks* com músicas que tentam representar as características sonoras de cada vertente. O mapa considera não só bandas absorvidas pela indústria da cultura massiva, como também grupos *underground* com características específicas que alimentaram seus determinados nichos.

ESPECIFICIDADES DO METAL

O que é bom? O que é mau? O que é felicidade? Nietzsche (2002) faz esses questionamentos em *O Anticristo*, em 1888, operando uma crítica ao progresso proposto pelo cristianismo como ideia de evolução para algo “melhor, mais forte ou mais elevado”; assim, inaugura a pós-modernidade ao abalar filosoficamente o pensamento pós-sofista. Ele desenvolve nessa ideia de pós-modernidade que não haja mais valores universais como a igreja, a família, o estado, a economia ou outras estruturas de pensamento que produzam neuroses. A ideia de que “Deus está morto” busca atravessar o conceito de bem e de mal, no sentido de destituir o poder da culpa ou das neuroses provenientes da Igreja.

Tal ruptura proposta por Nietzsche também permeia o conceito de grotesco, utilizado pela arte e, especialmente, pelas bandas de *metal*. A palavra deriva do termo em latim *grotto* (gruta ou pequena caverna), e as representações são mais antigas do que o próprio termo. De acordo com o artista plástico João Werner (2016), no artigo “Conceito estético do grotesco”, a língua italiana apropriou-se do termo e gerou os conceitos de *lagrottesca* e *grottesco*, transpondo-os posteriormente para outros idiomas.

O grotesco assume-se como possibilidade de estilo desde a história mitológica contada com uso de personagens “sobrenaturais”, mas, de acordo com o autor, foram as escavações arqueológicas realizadas em Roma no século XIV que resgatavam traços desse estilo por meio de esculturas que continham elementos decorativos incomuns. Uma das descobertas citadas por Werner é o palácio *Domus Aurea* (Casa Dourada), do imperador romano Nero. Esse palácio era decorado de forma fantasiosa, com elementos misturados, fora do estilo clássico. Ainda de acordo com o estudo, artistas como Leonardo da Vinci visitaram essa e outras ruínas, produzindo um contato que espalharia o estilo grotesco por toda a Europa ainda no início do século XVI (WERNER, 2016, p. 2).

Figura 2 – Cabeças grotescas – Leonardo da Vinci, c. 1490 (26 x 20 cm) – Royal Library, Castelo de Windsor, Londres



Fonte: GROTESCO... (s.d.)

Segundo o professor Bento Itamar Borges (2002), em “O (mau)gosto e o grotesco”, o romantismo de escritores como Shakespeare e Jean Paul apropriou-se do estilo justamente por uma predisposição ao sinistro. Porém foi no prefácio do livro *Cromwell* (1827), de Victor Hugo, que o estilo foi defendido:

[...] deveria ser feito, em nossa opinião, um livro bem novo sobre o emprego do grotesco nas artes. Poder-se-ia mostrar que poderosos efeitos os Modernos tiraram deste tipo fecundo contra o qual uma crítica estreita se encarnaça ainda em nossos dias (in BORGES, 2002, p. 2).

A ideia de ruptura é uma abordagem possível no campo da experimentação estética musical. Na arte poderíamos citar concepções do movimento dadaísta, com Duchamp, ou do próprio Cage (integrante do movimento *fluxus*). Uma das primeiras referências que parecem costurar, na atualidade, a ruptura de Nietzsche com as possibilidades técnicas da arte é a banda *Ghost*, da Suécia. Formado em 2008, o grupo é composto por seis integrantes que nunca divulgaram a sua identidade, apesar das especulações da mídia. A banda mistura estilos que variam entre o *metal* e o *rock* psicodélico da década de 1970. A maioria das letras do grupo faz referência ao satanismo. A conjuntura grotesca da música relaciona-se diretamente com a proposta teatral dos músicos. O “Papa Emeritus”, vocalista, é uma personagem macabra que se veste de Papa, usa maquiagem de caveira e possui cinco “*nameless ghoul*” (em tradução livre: bestas sem nome) como seguidores, que, na verdade, são os outros integrantes da banda. Uma das músicas da banda, “Year Zero”, possui uma introdução na qual são citados vários nomes que fazem referência ao demônio, como figura mítica presente em diversas culturas: “Belial, Behemoth, Beelzebub / Asmodeus, Satanás,

Lucifer / Belial, Behemoth, Beelzebub / Asmodeus, Satanas, Lucifer”¹⁶. A música é cantada em coro, em uma tentativa de reproduzir o canto gregoriano, um gênero de música vocal típico do ritual católico romano. A irreverência da banda ainda é um tabu que demonstra o potencial artístico de suas críticas à sociedade cristã na qual está fundamentada a cultura ocidental. Uma demonstração do conflito resultante da proposta da banda foi o *show* realizado no Brasil no evento *Rock In Rio* (2013), em que o grupo foi vaiado por parte do público. Registros jornalísticos do evento classificaram o *show* como uma “missa macabra” (LORENTZ, 2013). Arrisco-me a dizer que Nietzsche seria um provável admirador da banda, pela analogia entre Papa Emeritus e César Bórgia. Ou seja, Papa Emeritus representa no mundo musical contemporâneo o que César Bórgia representou no trono papal idealizado por Nietzsche, não por assumir um papel demoníaco, mas por salientar artisticamente que a mais alta posição cristã também pode ser corrompida. O *Ghost* é apenas um fragmento da imensa produção musical pós-moderna que se intensificou após a Segunda Guerra e que, na atualidade, pode ser representada nas mais variáveis plataformas tecnológicas.

Outras bandas de *metal* abordam a influência nietzschiana; uma delas é o *Gorgoroth*, grupo norueguês formado em 1992. Os álbuns *Antichrist*¹⁷ (*Anticristo*), *Twilight of the idols*¹⁸ (*Crepúsculo dos ídolos*) e a música “Will to power”¹⁹ (*A vontade de poder*), produzidos pelo *Gorgoroth*, são diretamente influenciados pelo filósofo alemão.

No Brasil poderíamos citar diversos grupos ligados ao *rock*, especialmente ao *metal*, que introduziram o grotesco como referência artística, entre eles as conhecidas bandas Sarcófago²⁰, Sepultura²¹, Krisiun²² e sobretudo Claustrofobia²³, que explora o estilo grotesco por meio da agressividade de suas músicas, letras e videoclipes. Destaca-se a música “Nota 6,66”²⁴, faixa do álbum *Peste* que envolve *metal* e samba. A mistura, na verdade, propõe uma crítica ao mercado de entretenimento existente em torno do Carnaval.

Em Joinville, a *Zombie Cookbook*²⁵, banda formada em 2010, mescla diversas manifestações artísticas para expor a sua apropriação do grotesco. Com temática macabra, o grupo desenvolveu uma história em quadrinho (HQ) que explica como os pseudônimos dos integrantes se transformaram em zumbis. A HQ, ilustrada por Charles da Silva, transformou-

¹⁶ Trecho da música “Year Zero”, da banda Ghost (Suécia), lançada em 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gkbt7yLXyDk>>.

¹⁷ Álbum da banda norueguesa Gorgoroth lançado em 1996. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IxUUHQZUZ50>>.

¹⁸ Álbum da banda norueguesa Gorgoroth lançado em 2003. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bn5PoSyS1ng>>.

¹⁹ Música da banda norueguesa Gorgoroth lançada em 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2XgvMMpLbaE>>.

²⁰ Banda de *metal* brasileira criada em 1985, em Minas Gerais. Fonte: Discografia comentada, Wikimetal, 2014. Disponível em: <<http://www.wikimetal.com.br/site/discografia-comentada-sarcografago/>>.

²¹ Banda brasileira de *metal* formada em Belo Horizonte em 1984. Site oficial: <www.sepultura.com.br>.

²² Banda brasileira de *death metal* formada em 1990 em Porto Alegre. Site oficial: <www.krisiun.com.br/>.

²³ Banda brasileira de *metal* formada em 1994 em São Paulo. Site oficial: <www.claustrofobia.com.br/>.

²⁴ Música da banda brasileira Claustrofobia lançada em 2011. Disponível em: <<https://youtu.be/nuZxP1hJjbk?t=612>>.

²⁵ Banda joinvilense de *metal* formada em 2010. Site oficial: <<http://www.zombiecookbook.com.br/>>.

se em um encarte para o primeiro álbum da banda, o *Outside the grave*²⁶ (Fora da sepultura). A banda também mistura o *thrash metal* (subgênero do *metal*) com o *thrash* cinematográfico, e em 2015 lançou o videoclipe da música “Motel hell”²⁷, dirigido pelo cineasta brasileiro Rodrigo Aragão, conhecido por produções cinematográficas do gênero terror.

Outro aspecto característico das bandas de *metal* é a forma como expõem seus nomes. De acordo com o jornalista e fotógrafo João Wainer (2009), as logomarcas de bandas como Iron Maiden são inspiradas em alfabetos *vikings*. No Brasil, não só as bandas de *metal*, mas também pichadores, se inspiraram nos alfabetos de bandas de *heavy metal* para produzir suas próprias tipografias, como forma de afirmar suas diferentes identidades. A (re)apropriação dos alfabetos *vikings* e góticos é uma característica comum das bandas de *metal*. Segundo o *designer* Tim Butler – em entrevista a Liz Stinson (2015), colunista do portal Wired –, responsável por produzir ilustrações para bandas como Metallica e Slayer, o movimento musical do *metal* e seus subgêneros abraçam ideais como iconoclastia, orgulho e independência. Tais ideais acabam sendo representados em suas músicas e logos: como uma forma de também estabelecer fronteiras. Diz Tim Butler (in STINSON, 2015): “O ponto desses logotipos é que, a menos que você já os conheça, não são para você”. O *designer* explica que essas logomarcas são espécies de “provocação ou insulto”, não tendo a intenção de ser entendidas por qualquer pessoa. Tal conceito levou a um estilo artístico que é definido quase que por imagens hostis. É comum em logos de bandas de *metal* referências a ramos de árvores, gotas, sangue, teias de aranha e outros. Inicialmente as logomarcas das bandas de *rock* eram baseadas em aspectos psicodélicos próprios dos debates dos anos 1960 e 1970. Depois, com a evolução da música e a subdivisão dos gêneros musicais, alguns estilos mais radicais passaram a se apropriar de temáticas profundamente anticristãs, como a banda joinvilense Diabolical Funeral, ou temáticas ligadas a canibalismo, putrefação e degeneração humana, como no caso da banda joinvilense Zombie Cookbook.

REGRAS PROXÊMICAS

Outro aspecto específico do *metal* é a forma como o público que interage com esse gênero se comporta diante da experimentação coletiva da música. Recorrendo à teoria dos gêneros musicais de Franco Fabbri, o *metal* é uma manifestação que se apropria de várias linguagens artísticas e valoriza regras *proxêmicas*, pois para o estudioso “as regras semióticas não se referem necessariamente à linguagem musical” (FABBRI, 1980, p. 39). Nesse sentido, ao escolher determinado gênero musical para um evento, leva-se em consideração a mais ampla gama de códigos paralelos referentes ao contexto envolvido. Isso inclui regras *proxêmicas*, que são as formas como cada gênero se distribui em um determinado espaço. Tal relação considera o modo como uma comunidade ocupa determinado espaço, a intensidade do som e a força sintética da música. Isso significa que muitas vezes a distância física entre os músicos que estão no palco e o seu público ou a distância entre as pessoas presentes em um *show* constituem elementos fundamentais de um gênero musical. Com esse aspecto, podemos supor que a ocupação física proposta pelo público do *metal*, composta, por exemplo,

²⁶ Álbum da banda joinvilense Zombie Cookbook. Disponível em: <<https://zombiecookbook.bandcamp.com/album/outside-the-grave>>.

²⁷ Clipe da música “Motel hell”, da banda joinvilense Zombie Cookbook. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=x3USGf4vvrU>>.

por *moshs*²⁸ (rodas *punk*) e *wall of death*²⁹, não seja adaptada facilmente a qualquer espaço ou compreendida imediatamente por pessoas que não estão acostumadas com esse código. Como exemplo, proponho analisar as imagens dos *shows* da banda *Zombie Cookbook* na Cidadela Cultural Antártica (figura 3), durante o *Ocupa Rock*, e no *Metal Joinville Festival*, realizado no *Garage Bar* (figura 4):

Figura 3 – *Show* da banda *Zombie Cookbook* no *Ocupa Cidadela*



Fonte: Foto de Marcus V. Carvalho

Figura 4 – *Show* da banda *Zombie Cookbook* no *Metal Joinville Festival* de 2016



Fonte: Foto de Marcus V. Carvalho

²⁸ Roda *punk* é uma espécie de dança associada aos gêneros musicais mais *agressivos*. A dança consiste em que seus participantes caminhem ou corram de forma circular fazendo movimentos bruscos, como cotoveladas e joelhadas, empurrando ou se colidindo com os outros participantes. Apesar de a dança ter um aspecto violento, não existe intenção de causar danos aos participantes.

²⁹ Outro tipo de dança comum em *shows de metal* realizados em lugares grandes. A dança consiste em separar o público em duas partes e, depois de uma contagem regressiva, motivá-las a correr em uma mesma direção, fazendo com que as pessoas se choquem.

No registro feito na Cidadela, as pessoas estão dispostas um pouco mais distantes da banda, quase todas de braço cruzado, acompanhando o *show*, mas estáticos. Na foto seguinte, as pessoas estão em movimento, fazendo o *mosh*, usufruindo todo o espaço possível em frente ao palco. A análise das regras semióticas e proxêmicas propostas por Fabbri propicia a identificação de fatores que contribuíram para diferenciar a ocupação. O ambiente mais claro do galpão, composto por obras e outras expressões artísticas que não são próprias do *metal*, bem como o fato de o *show* ocorrer dentro de um evento de cunho político, em um espaço nunca usado pela cena *metal*, parece orientar o público a manter uma postura de observador. No exemplo seguinte, temos um *show* realizado em espaço já conhecido pelo público e pelos integrantes da banda – um espaço mais escuro, coberto apenas por uma lona amarela, um local comum às pessoas que pertencem à cena.

Apesar de considerar as duas apresentações pertencentes à cena *metal*, notamos que os fenômenos relacionados a esse conceito são mais complexos, resultando em um público que interage mais com a banda e com as regras próprias da cena e outro que opta por observar o *show*, numa perspectiva estrangeira ao espaço que ocupa. Tais métodos de aproximação em um evento musical também condizem com as regras de comportamento citadas posteriormente por Fabbri (FABBRI, 1980, p. 8) e adotadas pela psicologia que tratava do comportamento de músicos com base na análise da “microsociologia”, levando em consideração as reações do artista diante de uma plateia. Todavia, para o autor, o público demonstra diversas reações psicológicas e comportamentais, codificadas de acordo com cada gênero musical. Isso se exemplifica em regras de conversação, rituais maiores ou menores, entre outros fatores que ajudam a identificar as pessoas que estão familiarizadas com um dado gênero musical.

REFLEXÕES DOS CAMINHOS TRILHADOS

Assim como a literatura, as artes plásticas ou o cinema (e as articulações entre si), a música dá concretude a uma poética contemporânea influenciada por rupturas próprias do nosso tempo; no caso do *metal* o uso do grotesco e da antirreligiosidade é evidente. Considerando os conflitos entre regras e posturas propostas por Franco Fabbri, percebemos que o gênero *metal* apresenta períodos de autoconhecimento, desdobrando-se em nichos que compreendem a necessidade de lidar com posturas mais profissionais e/ou democráticas e outros nichos com tendência a preservar características que, teoricamente, garantem uma dada autenticidade ao cenário, como no caso de indicar vestimentas ou temas específicos que deveriam ser abordados por bandas de *metal*. Ou seja, há quem concorde e quem discorde com o fato de o gênero continuar a sofrer influências de outras culturas e processos burocráticos. As perspectivas do *metal* renderão inúmeras outras análises, de forma a representá-lo como uma legítima manifestação contemporânea, passiva de inúmeras apropriações indicativas de que as fronteiras estão se liquefazendo. Em decorrência os subgêneros estritamente fechados terão limitações em ambientes de compartilhamento de informações e experiências. Dessa forma, observa-se que, por mais que artistas tentem recuperar identidades criadas nos anos 1980 e 1990, qualquer música produzida em tempos contemporâneos resulta em uma gama variada de conceitos, experiências e debates.

REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, C. “**É para ser escuro!**” – codificações do *black metal* como gênero audiovisual. 2009. Disponível em: <<http://www.unirio.br/ppgm/arquivos/teses/claudia-azevedo>>. Acesso em: 5 jul. 2017.
- BENNETT, A. Consolidating the music scenes perspective. **Poetics**, Guildford: University of Surrey Press, v. 32, p. 223-234, 2002.
- BORGES, B. I. O (mau)gosto e o grotesco. **Revista do Laboratório de Psicanálise e Aprendizagem**, Uberlândia, ano 1, n. 1, 2002. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/psicopatologia/lpa/bento_01.htm>. Acesso em: 15 nov. 2016.
- DOMINGOS, D. **Trance Psicadélico no Algarve**: um estudo sobre as práticas culturais de um movimento marginal. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Artes)– Universidade do Algarve, 2011.
- FABBRI, F. **A theory of musical genres**: two applications. Tagg Homepage. 1980. Disponível em: <<http://www.tagg.org/others/ffabbri81a.html>>. Acesso em: 5 jul. 2017.
- GROTESCO cabeças Castelo de Windsor. Leonardo Da Vinci. **WahooArt.com**. Disponível em: <<https://pt.wahooart.com/@/9GZHFJ-grotesco-cabe%C3%A7as-Castelo-De-Windsor->>.
- JANOTTI JUNIOR, J. S. Cultura pop: entre o popular e a distinção. In: SÁ, S.; CARREIRO, R.; FERRARAZ, R. (Orgs). **Cultura pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015.
- LORENTZ, B. “Missa” macabra do Ghost é mal recebida no Palco Mundo. **G1**, 19 set. 2013. Disponível em: <<https://goo.gl/MuAkwH>>. Acesso em: 10 nov. 2017.
- NIETZSCHE, F. W. **O anticristo**: ensaio de uma crítica do cristianismo (1888). Tradução de André Díspre Cancian. 2002. Disponível em: <www.ateus.net>. Acesso em: 10 nov. 2017.
- STINSON, L. A beleza e a total legibilidade dos logos de *metal* extremo. **Wired**, 2015. Disponível em: <<https://www.wired.com/2015/10/the-beauty-and-total-illegibility-of-extreme-metal-logos/>>. Acesso em: 15 nov. 2017.
- STRAW, W. Cultural scenes. **Loisir et Société / Society and Leisure**, v. 27, n. 2, 2004.
- _____. Scenes and sensibilities. **Public**, n. 22/23, p. 245-257, 2002. Disponível em: <<http://pi.library.yorku.ca/ojs/index.php/public/issue/view/1750/showToc>>. Acesso em: 15 nov. 2017.
- WAINER, J. **Pixação**. Coolhunting, 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=126&v=8-lDyq6pw0E>. Acesso em: 15 nov. 2017.
- WERNER, J. **Conceito estético do grotesco**. Disponível em: <<http://www.auladearte.com.br/estetica/grotesco>>. Acesso em: 16 nov. 2016.