

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE ARTES

IGOR CARVALHO RODRIGUES

**Experiência estética no *heavy metal*: uma análise a partir da cena uberländense e seu entorno.**

Uberlândia  
2018

# IGOR CARVALHO RODRIGUES

**Experiência estética no *heavy metal*: uma análise a partir da cena überlandense e seu entorno.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes/Mestrado da Faculdade de Artes, Filosofia e Ciências Sociais, da Universidade Federal de Uberlândia, para a obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Artes Visuais  
Linha de pesquisa: Práticas e Processos em Artes

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Luciana Mourão Arslan

Uberlândia  
2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

---

- R696e Rodrigues, Igor Carvalho, 1990-  
2018 Experiência estética no heavy metal: uma análise a partir da cena  
überlandense e seu entorno / Igor Carvalho Rodrigues. - 2018.  
139 f. : il.
- Orientadora: Luciana Mourão Arslan.  
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia,  
Programa de Pós-Graduação em Artes.  
Disponível em: <http://dx.doi.org/10.14393/ufu.di.2018.1403>  
Inclui bibliografia.
1. Arte - Teses. 2. Cultura visual - Teses. 3. Heavy metal - Teses. 4.  
Estética na arte - Teses. Cultura na arte - Triângulo Mineiro (MG). I.  
Arslan, Luciana Mourão. II. Universidade Federal de Uberlândia.  
Programa de Pós-Graduação em Artes. III. Título.

---

CDU: 7

Rejâne Maria da Silva – CRB6/1925



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA - INSTITUTO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES - MESTRADO**

Experiência estética no *heavy metal*: uma análise a partir da cena uberländense e seu entorno.

Dissertação defendida em 06 de Abril de 2018.

Luciana

Profa. Dra. Luciana Mourão Arslan - Orientador(a)

Raquel Mello Salimeno de Sá

Profa. Dra. Raquel Mello Salimeno de Sá - UFU

PARTICIPOU VIA WEBCONFERÊNCIA

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco- UFG

Ao meu pai Paulo.  
Aos *headbangers* do Triângulo Mineiro.

## A G R A D E C I M E N T O S

À minha amada família: minha mãe Glória, por sempre ter acreditado, incentivado e apoiado todas as minhas escolhas; minha esposa Isabela, que me incentivou a entrar no Programa e me aguentou fortemente durante esse período, que não foi fácil, só ela sabe das minhas dores; meu irmão Yuri, que sempre esteve comigo em todas as minhas aventuras; minha tia “Dedé”, que mesmo de longe me ajudou na aquisição de livros importantíssimos.

À minha orientadora, Luciana Arslan, por ter acreditado no potencial desse trabalho e à minha professora Raquel Salimeno, que também participou da minha formação enquanto pesquisador.

À minha turma do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, principalmente a Karina, que me ajudou em momentos muito especiais.

Aos meus professores do Programa, que contribuíram de forma única na pesquisa.

Aos membros da banca, que dedicaram seu tempo e desempenharam um papel fundamental nas análises e julgamentos dessa pesquisa.

À Maria Tereza, pelo grande apoio na revisão desse trabalho.

Aos membros do *Killer Klowns*, William, PC, Dino e Murilo que participaram ativamente da minha vida.

Aos vários amigos headbangers que fizerem parte da história do *Killer Klowns*: Lucas, João, Fael, Calango, Pedro, Grilo, Caio, Pelota, Pão, Thaís G. e Leo.

Aos colegas das bandas *Burnahead*, *Dillinger*, *Granvizir*, *Hot Skull*, *Johnny Suxxx*, *Krow*, *Metal Carnage*, *Nox Spiritus*, *Perverse*, *Scourge*, *Skyhell*, *Uganga* e tantas outras que tive a honra de dividir experiências valiosas.

Aos meus amigos Klaus Zülow, Manu “Joker” e Juarez “Tibinha” pelas conversas enriquecedoras que deram sustentação a esse trabalho.

A todos os meus amigos que me acompanharam nesse caminho e a todos os *headbangers* que lutam de todas as formas pelo *underground* do Triângulo Mineiro.‘

"WE BUILT A TOWER OF STONE  
WITH OUR FLESH AND BONE"

Ritchie Blackmore,  
Ronnie James Dio

## R E S U M O

O *heavy metal* pode ser visto pela maioria das pessoas como um gênero estritamente musical. Para desmitificar esse conceito, esse trabalho entende o *heavy metal* como um movimento cultural de multilinguagens estéticas. Além da expressão musical, o *heavy metal* também possui outras expressões que por vezes são renegadas ou esquecidas, como os *flyers*, as capas dos álbuns, as fotos promocionais, os fanzines, os videoclipes, os filmes, as danças, o vestuário, a linguagem verbal e corporal, entre outras. Dessa forma, entende-se que essas várias produções estéticas do *heavy metal* são indissociáveis. Por se tratar de um objeto de estudo que está fortemente ligado a questões cotidianas e aos prazeres da vida, essa pesquisa segue uma abordagem autoetnográfica. Tal abordagem entende que as experiências particulares do autor são primordiais durante o processo de pesquisa. Dessa maneira, esse trabalho foca a sua atenção para as manifestações do *heavy metal* na região de Uberlândia e seu entorno, porém não se encerrando sistematicamente nesse perímetro. Para compreender as potencialidades estéticas do *heavy metal*, essa pesquisa se sustenta no conceito de arte sob a perspectiva da experiência estética abordada por Richard Shusterman e John Dewey. Esse conceito entende que a experiência estética (re)aproxima a arte da vida ao passo que passamos a compreender que a apreciação estética não está reclusa nos limites da arte hegemônica, pois ela acontece primeiramente na apreciação da natureza. Por entender que o objeto de pesquisa possui uma vasta gama de assuntos a serem abordados, essa pesquisa foi organizada em cinco grupos denominados “componentes metálicos”. Esses grupos foram distribuídos em forma de ensaios que contém discussões acerca das várias possibilidades de uma apreciação estética. São eles: *Underground*, Cruz invertida, *Headbanging*, Triângulo satânico mineiro e Invasão *glam*. Levantando algumas dessas características do *heavy metal*, ficamos hábeis em perceber o valor das suas expressões estéticas. Assim, essa pesquisa se mostra interessada em defender o potencial estético do *heavy metal* a partir da multiplicidade de suas expressões e da sua competência enquanto um movimento artístico e cultural na região do Triângulo Mineiro.

**Palavras-chave:** *heavy metal*; Triângulo Mineiro; experiência estética; Cultura Visual

## A B S T R A C T

Heavy metal might be taken by most people strictly as a musical genre. In order to debunk this concept, this paper understands heavy metal as a multilingual aesthetic cultural movement enhanced by other expressions that are sometimes neglected or omitted, such as flyers, album covers and sleeves, promotional photos, fanzines, video clips, movies, dances, clothing, verbal and body language, among others. Therefore, it is understood that all of these forms of art mentioned above are intrinsic. Being the subject matter strongly linked to everyday life aspects, autoethographic method of research was sought, since this method understands that active participants are essential during the research process. Thus, this paper is focused on the manifestations of heavy metal in the region of Uberlândia and the whole universe surrounding it. In order to investigate the aesthetic potentialities of heavy metal, this research is supported by the concept of art from a perspective of aesthetic experience addressed by Richard Shusterman and John Dewey. According to their concept on the aesthetic experience, it happens first by one's appreciation of nature, and therefore, it is not submitted to the boundaries of hegemonic art, bringing art closer to ordinary life. It is understood that this subject matter has a wide range of applications, so this research was organized in five groups called "metallic components" distributed in the form of essays containing discussions on the various possibilities of an aesthetic appreciation over them, being: underground, Inverted Cross, Headbanging, Satanic Triângulo Mineiro and Glam Invasion. Furthermore, by raising some of the characteristics of heavy metal, some of its aesthetic expressions were highlighted through the process of research, pointing out the aesthetic potentials of the style from the multiplicity of its expressions and its competence as a truly relevant artistic and cultural movement in the region of Triângulo Mineiro.

**Palavras-chave:** heavy metal; Triângulo Mineiro; aesthetic experience; Visual Culture

## **L I S T A D E I M A G E N S**





# SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	
Apresentação	12
Sobre o pesquisador	15
Introdução da pesquisa	24
UNDERGROUND	
Unidos nós venceremos	29
Do fim do mundo ao <i>The end</i>	35
CRUZ INVERTIDA	
São Pedro <i>black metal</i>	41
O sinal da cruz	44
Metal profano	47
HEADBANGING	
We're all metal mad-	57
Pollock <i>headbanger</i>	59
A arte do <i>headbanging</i>	66
TRIÂNGULO SATÂNICO MINEIRO	
Minas Gerais é satanás	72
Não é de ninguém, é de todos	75
Rock pauleira	77
As bestas mineiras emergem	82
A convocação do Triângulo Mineiro	89
INVASÃO GLAM	
Os "calça de onçinha"	98
Minha escola do <i>rock</i>	98
Mate as Kardashians	100
A estética do <i>glam metal</i>	103
A renascença <i>glam</i>	111
Satã de <i>lycra</i>	116
CONCLUSÃO	125
APÊNDICE A - ENTREVISTA COM CIBERPAJÉ	129
REFERÊNCIAS	135

## A P R E S E N T A Ç Ã O

O presente trabalho foi desenvolvido na linha de pesquisa “Práticas e Processos em Artes” do programa de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal de Uberlândia. Aqui, pretendo pensar o *heavy metal* enquanto manifestação artística, com um olhar atento às diversas práticas e expressões que estruturam seu universo. Penso neste trabalho sobre experiências que muitas vezes são renegadas ou consideradas, de alguma forma, inferiores, passivas e que não possuem qualidade estética para uma apreciação significativa. Desta forma, faço uma imersão no universo do *heavy metal* a fim de encontrar e pontuar diversas características que podem ser analisadas com propriedade, a partir do olhar mesclado de um pesquisador em artes que também é um *headbanger*<sup>1</sup>. Para isso, valho-me de uma pesquisa apoiada em uma abordagem autoetnográfica (OLIVEIRA; CHARREU, 2013), permitindo que as minhas experiências enquanto uma pessoa imersa no universo do metal sejam consideradas e avaliadas em um processo de pesquisa que as valoriza e as relaciona com o objeto em um âmbito geral.

A partir dos estudos da cultura visual e dos teóricos que enxergam a importância da experiência estética na arte (DEWEY, 2010; HERNÁNDEZ, 2007; PENSAR, 2013; SARDELICH, 2006; SHUSTERMANN, 1998, 2012a, 2012b; WILLIAMS, 1979, 2011), pretendo compreender o *heavy metal* como um meio capaz de proporcionar aos indivíduos experiências estéticas, que são expressivas e valiosas o suficiente para que possamos estudar e apreciar o *heavy metal* de forma equivalente às práticas artísticas culturalmente estabelecidas. Para tal, essa discussão se desenvolve a partir de análises e reflexões acerca de algumas dessas estruturas que, de certa maneira, dão forma ao *heavy metal*. Essas estruturas, que chamarei de **componentes metálicos**, serão destacadas individualmente no decorrer do trabalho.

A organização desse trabalho foi pensada de forma a proporcionar uma experiência diferenciada ao leitor. Por isso, não segue uma ordem cronológica dos fatos, nem faz alguma distinção que isola os atributos visuais dos demais encontrados no *heavy metal*. A proposta é destacar os componentes metálicos em diferentes seções, para que possam ser pensados e estudados de maneira focada, mas não isolada de todo o contexto. Por se tratar de um tema que possui um apelo livre e contestatório, essas seções foram organizadas em forma de ensaios.

<sup>1</sup> Headbanger é o termo utilizado para descrever aquela pessoa que está inserida no universo do *heavy metal*. No Brasil, o termo se assimila ao “metaleiro”.

Após essa apresentação, há uma introdução do pesquisador, ressaltando que nessa investigação não há dicotomia entre pesquisador e objeto de pesquisa. Já na introdução, os conceitos indicam o problema central.

Nos ensaios também não há uma ordem hierárquica. Juntos, eles fomentam e potencializam a discussão acerca das experiências estéticas no *heavy metal*; são eles: *underground*, cruz invertida, *headbanging*, Triângulo satânico Mineiro e invasão *glam*. **Em o pesquisador *headbanger***, é destacada uma dupla trajetória: a primeira traçada a partir das experiências do autor enquanto um *headbanger*, membro e fundador da banda *Killer Klowns*, pertencente à cena do *heavy metal* de Uberlândia. A outra enquanto um estudante de artes visuais, que iniciou seus estudos sobre a cultura visual do *heavy metal* ainda nas disciplinas de graduação, o que perdura até hoje. **Na introdução da pesquisa**, são apresentados os conceitos e os embasamentos bibliográficos utilizados para pensar esse trabalho, mostrando a partir de qual perspectiva teórica essa pesquisa foi construída. **No ensaio *underground***, é discutida a forte dicotomia existente no mundo do *heavy metal*, que o separa em *underground/mainstream*, a fim de analisar e relacionar suas diferenças para entender como se dão suas possíveis experiências estéticas. **No ensaio cruz invertida**, é analisada uma possível trajetória histórica, a fim de entender alguns direcionamentos de como o *heavy metal* adotou esse símbolo como uma forma de expressar a sua não-imposição aos dogmas cristãos, e como Minas Gerais, sobretudo Uberlândia, adotou a cruz invertida como um discurso de expressão e estilo de vida. **No ensaio *headbanging***, o conceito é problematizado em busca de uma legitimação estética a partir de sua prática somática, destacando quatro qualidades que permitem tal percepção. **No ensaio Triângulo satânico Mineiro**, são apresentados alguns artistas do Triângulo Mineiro que fomentam o *heavy metal* na região, destacando obras como seus álbuns, *flyers* e fotos da época, a fim de entender a visualidade que estava sendo criada e que ainda perpetua atualmente. Para encerrar os ensaios, **invasão *glam*** tem o objetivo de ressaltar um movimento que se originou no final dos anos 2000, até meados de 2010, sendo responsável por lançar bandas autorais que se identificavam com o subgênero *glam*, trazendo uma nova abordagem estética ao *heavy metal* da região do Triângulo Mineiro.

Por nascer dentro do curso de artes visuais, esse trabalho também foi pensado com a preocupação de se apresentar visualmente coerente com o objeto estudado . Dessa forma, suas folhas quadradas fazem referência ao formato quadrado das capas de disco de vinil, no qual o *heavy metal* se apoiou durante muito tempo para a criação de suas criativas artes gráficas e, consequentemente, na construção de sua identidade. Antes de cada ensaio, haverá uma ilustração feita pelo pesquisador que, de alguma forma, comprehende e complementa a discussão feita conseguinte. Nos títulos de cada ensaio, será usada uma fonte padrão mais harmoniosa com o universo do metal<sup>2</sup>.

---

2 Contudo, por se tratar de um texto acadêmico, sua estrutura obedece as normas estabelecidas pela ABNT.

Nas considerações finais é apresentada uma síntese dos conceitos trabalhados ao longo da pesquisa, destacando o *heavy metal* enquanto campo capaz de proporcionar aos seus habitantes experiências estéticas, e que, assim como ele, outras práticas culturais podem ser estudadas dentro do campo das artes. Com isso, espera-se contribuir para a construção do conhecimento acerca dos estudos das artes, sobretudo da cultura visual, e inspirar outros pesquisadores a enxergar as qualidades das experiências estéticas em práticas que vão além das galerias e das formas preestabelecidas por um determinado circuito hegemônico da arte. É perceber e pensar experiências estéticas na vida.

## S O B R E O P E S Q U I S A D O R

Por se tratar de um tema que está diretamente ligado às minhas experiências, essa pesquisa segue uma corrente metodológica chamada de autoetnografia. Essa linha de estudo visa reconsiderar a posição do pesquisador em relação ao objeto pesquisado, “ressaltando a importância desta interação e da experiência pessoal do pesquisador como forma de construção do conhecimento” (MOTTA; BARROS, 2015). Esse método valoriza a minha relação com o objeto de pesquisa, contextualizando a minha posição enquanto pesquisador e revelando conhecimentos que muitas vezes só podem ser compreendidos quando inserido nesse objeto, e não por meio de uma pesquisa convencional.

Uma característica-chave da pesquisa autoetnográfica é a chamada “realista-descritiva”, onde busco descrever minhas experiências enquanto pesquisador, ressaltando detalhes para que o leitor possa, de alguma maneira, estar conectado com a pesquisa. A partir dos conhecimentos adquiridos por minhas experiências, somados a pesquisas e conceitos de outros autores de diversas áreas do conhecimento, pretendo pensar alguns recortes do *heavy metal* do Triângulo Mineiro enquanto um espaço frutífero de experiências estéticas e produções artísticas.

Com a finalidade de contextualizar o leitor, e para que o mesmo possa perceber de forma mais clara qual é a minha perspectiva sobre o tema abordado, contarei como ocorreu – de forma resumida – a origem do metal na minha vida, juntamente com um relato da experiência da primeira apresentação ao vivo que fiz com a banda *Killer Klowns*, em 2008. A relação dessas e outras experiências proporcionadas pelo metal e vivenciadas por mim foram antecedentes importantes para minha aproximação da teoria pragmatista da experiência estética (1998) e da somaestética (2012) de Richard Shusterman como forma de pensar sobre tais experiências.

A gênese do metal se deu em minha vida a partir do meu tio Wagner Martins. Waguin – como todos o chamam – nasceu em Paracatu, Minas Gerais, no ano de 1970 e morou durante alguns anos da minha infância – anos 1990 – em minha casa, em Uberlândia. Nesse período, comecei a estabelecer uma relação muito afetiva com ele. Ainda que criança, lembro-me de sentir uma ligação muito intensa, quase de pai para filho.

Waguin sempre ouviu *rock* e metal. Era em seu humilde quarto em Paracatu, na parte exterior da casa da minha avó, que ele guardava sua coleção de discos. O quarto era pequeno e mal cabia sua cama com o guarda-roupa. Mas isso não o impedia de ter um

aparelho de som relativamente grande e sua caixa de cheia de LPs.

Essa é uma imagem muito nítida em minha mente. Uma noite escura, mas não fria. A luz amarelada de uma lâmpada incandescente invadindo as sombras do quintal. De dentro da casa da minha avó, olho para além do matagal do quintal. A luz revela o quarto do meu tio a alguns metros. As árvores me impedem de enxergar com clareza, mas o que é impossível não perceber é o som do metal reproduzido por suas caixas.

Waguin se orgulha ao contar que comprou seu primeiro disco de *rock* aos nove anos de idade. A venda de picolés nas ruas escaldantes de Paracatu permitiu a ele juntar algum dinheiro e, com isso, comprar o *Another brick in the wall*, de 1979, do *Pink Floyd*. Ao ouvir a história pessoalmente, percebe-se que ele a relata com um teor de vitória. Como se ele fosse a única criança de Paracatu que nadou contra a corrente das raízes históricas e tradicionais de uma cidade pacata, ou de um prisioneiro que se libertou do cárcere e foi viver em liberdade. Também não é para menos: ter apenas nove anos, empurrar um carrinho de picolés sob o sol abrasador de Paracatu, como se estivesse no verdadeiro inferno, vender para juntar míseras moedas no final do dia, e ao final de um longo período de trabalho árduo, conseguir comprar um disco de *rock* em uma cidade que não cultiva esse gênero. Qualquer um se consideraria um vencedor.

Passei muito tempo ao seu lado. Durante esse período, tive a oportunidade de conhecer algumas das principais bandas de *heavy metal*<sup>3</sup>. Ele me mostrou bandas como *Kiss*, *Iron Maiden*, *Led Zeppelin* e *Black Sabbath* e também algumas não consideradas metal, mas sim *rock*, como Camisa de Vênus e Raul Seixas.

Hoje percebo que Waguin era – na minha visão – a personificação do metal, um verdadeiro *headbanger*. Ele possuía a maioria dos atributos de estilização externa e interna que o estilo de vida metal pode despor. Diariamente, estava calçado de um coturno no militar, vestia uma calça com uma estampa camuflada, uma camisa regata branca que definia seus músculos torneados, por vezes uma jaqueta de couro, usava brincos de argola, tinha tatuagens, possuía óculos escuros redondos similares aos dos *headbangers* da época e pilotava a sua Honda CB 400 *four*, de 1974. Sempre foi um aventureiro. Casou-se e teve filhos depois de um longo tempo de farra na estrada. Sempre viajou, curtiu festas e ficava com várias garotas sem compromisso. Se Waguin estivesse em uma banda de *rock* seria considerado um verdadeiro *rockstar*.

---

3 Quando falo em “principais bandas de heavy metal”, estou me referindo àquelas mais populares no mainstream.



**Imagem 1:** Eu e meu tio Waguin no dia em que ele veio para Uberlândia comprar sua moto, no final de 2016. Foto: Hylana Menhô. Fonte: acervo do autor.

Passei a maior parte da adolescência descobrindo outras bandas e praticando guitarra. Quando me dei conta de que já possuía certas habilidades musicais, montei minha própria banda a fim de experimentar o metal da mesma forma que aqueles que me inspiravam<sup>4</sup>. Esse desejo ficou claro e se intensificou quando assisti, juntamente com meu irmão Yuri Carvalho Rodrigues, ao filme *Rock Star* (2001). Ele se passa na década de 1980, quando o *heavy metal* estava no seu auge de audiência e conta a trajetória da carreira do personagem Chris Coles, que passou de um simples empregado de uma loja e vocalista de uma banda tributo do *Steel Dragon*<sup>5</sup>, a uma verdadeira estrela do *rock*.



**Imagem 2:** Recorte do filme *Rock Star* no momento em que o personagem Chris Cole está se preparando para o show do *Steel Dragon*.

<sup>4</sup> Um histórico mais detalhado sobre a minha construção enquanto um headbanger estará no ensaio “invasão glam”, no qual faço uma descrição aprofundada das estruturas que me constituíram nessa época.

<sup>5</sup> Steel Dragon é uma banda fictícia protagonista no filme, mas que conta com alguns músicos pertencentes ao universo *heavy metal* que gravaram as músicas e alguns até atuaram no filme, como o guitarrista Zakk Wylde, o baterista Jason Boham, o baixista Jeff Pilson.

O filme se inspira no momento da saída do vocalista Rob Halford da banda inglesa *Judas Priest*, em meados dos anos 1990, para a entrada do estadunidense Tim “Ripper” Owens, até então vocalista de uma banda tributo do *Judas Priest* chamada *British Steel. Rock Star* tem um início bastante cativante para aqueles que, como eu, enxergam o metal não só como um gênero, mas como um estilo de vida. Narra Chris Cole e seus parceiros se aprontando para ir ao show da banda que cultuam, o *Steel Dragon*. O ambiente que recriam nesse filme despertou em mim a vontade de fazer parte desse movimento: ficou iminente o desejo de viver as mesmas experiências que os personagens.

Nesse mesmo período, começou a se estabelecer em Uberlândia uma cena de jovens que, assim como eu, possuíam uma ânsia pelo metal e o levavam como um estilo de vida. Não é que esses jovens fossem considerados pioneiros na cidade. Pelo contrário, Uberlândia sempre teve um histórico de bandas e movimentos que fomentavam o metal de alguma forma. Durante esse trabalho, aponto como essa cena se intensificou nos anos 1990 e qual seu legado até hoje. O que coloco em questão no momento é uma cena que vivi ativamente. Esse destaque é fundamental para entender a minha trajetória enquanto um pesquisador *headbanger* que vive o objeto pesquisado.

Em meados de 2000, adquiri o codinome “Teets” e montei o *Killer Klowns*, minha primeira banda de *heavy metal*, juntamente com Douglas “Dino”, Yuri “Baby” e Murilo Nascimento. No início, o *Killer Klowns* era uma banda que simpatizava com o subgênero *glam metal*. Fazíamos parte de uma geração que cresceu escutando a coletânea *Lovy Metal* (2001), assistindo a videoclipes e fazendo *downloads* de música pela internet.

Desde o começo sabíamos que as bandas iam além da música. Ao tirarmos as primeiras fotos, nos vestíamos e fazíamos poses de acordo com a nossa proposta.



**Imagen 3:** Foto promocional do *Killer Klowns* em 2008. Murilo, Teets, Dino e Baby. Foto: Alberto Rodovalho. Fonte: divulgação.

Para afirmar quem éramos, tínhamos que ser aquilo que apresentávamos. Dessa forma, as roupas de couro e os *jeans* apertavam nossos corpos, enquanto os cabelos longos e estilizados caiam sobre os ombros. As botas nada convencionais e reconfiguradas a um novo contexto – que não do campo – calçavam nossos pés. Os acessórios de metal preenchiam os vários espaços do corpo, como dedos e pulsos. A sensualização dos corpos pela falta de algumas roupas, pela silhueta desenhada através das calças justas e pelos corpos à mostra eram intencionadas pela pose despojada e o olhar atento ao expectador. No final dos anos 2000 e começo da década de 2010, Uberlândia contava com várias bandas de metal, que, juntamente com o *Killer Klowns*, participavam da cena. Pode-se destacar o *Krow* e o *Scourge* em uma linha *death metal*; o *Metal Carnage* e o *Burnahead* como *thrash metal*; o *Skyhell* e o *Soul Stone* como *power metal*; o *Perverse*, o *Hot Skull* e o *Black Jack Saints* como *hard rock*.



**Imagem 4:** Entrevista com os headbangers de Uberlândia no camarim da casa de shows Goma, após o show de lançamento do primeiro E.P. da banda *Killer Klowns*. O festival foi intitulado de “Noite fora do eixo” e aconteceu no dia 20/02/2010. Da esquerda para a direita: Johnny Suxxx, Baby, Dino, Murilo, Teets, Pedro e Douglas Ramirez. Foto: Hick Duarte. Fonte: acervo do autor.

A experiência estética do *heavy metal* pode ser vivida além da esfera musical. Os muitos shows que fiz durante anos serviram como um ritual onde pude sentir a verdadeira força que o metal pode ter. A experiência estética pode ser percebida antes mesmo das performances, como no momento em que acordávamos no dia do show e tudo que pensávamos e fazíamos girava em torno da apresentação.

No instante em que abria os olhos, o pensamento de que iria fazer um show atacava minha mente e me acordava, como uma injeção de adrenalina. De repente todos os meus sentimentos se voltavam para priorizar o fenômeno que iria acontecer mais tarde. Não sentia fome, apenas uma ansiedade de chegar a hora de subir ao palco e dar o melhor de mim. Antes da passagem de som, estava eu em pé, em frente ao guarda-roupa, escolhendo qual seria meu figurino para mais tarde. Me perguntava: “o que

Sebastian Bach usaria?"<sup>6</sup>. Depois de ter experimentado e guardado as roupas, era hora de preparar os instrumentos. Limpava minha guitarra e separava meus cabos em bom funcionamento daqueles que poderiam me deixar na mão.

É interessante pensar em como tudo parecia estar conectado. É como se fosse uma viagem a outro mundo, onde eu era essa pessoa que sempre quis ser. O dia era diferente, o clima era diferente. Era quase como viver em um mundo paralelo. Ao experimentar as roupas, sentia-me imediatamente transportado para um lugar prazeroso. Desejaria sentir-me dessa forma todos os dias da minha vida. Gosto de imaginar que essa sensação extraordinária deve ser similar ao que um grande pintor sente quando tem toda a sua atenção voltada à obra. Onde o corpo vivo se integra totalmente à vida e às questões que realmente importam naquele exato momento. Uma mistura de prazer com a ansiedade para ver aquele trabalho acabado e poder se satisfazer esteticamente com a apreciação de uma criação terminada.

Chegar ao local para a passagem de som era um momento único. Estar no local vazio e imaginar que dali a algumas horas ele estaria repleto de *headbangers* balançando suas cabeças em favor daquela experiência. Era motivador. Depois de todos os instrumentos estarem prontos, eu só pensava em estar ali. Não queria ir embora, queria sentar, escutar música e sentir o tempo passar enquanto a casa enchia de gente.

Antes de subir ao palco, nos reuníamos nos bastidores. Trocávamos as calças *jeans* pelas de couro ou pelas de *nylon*. Tirávamos as camisas e colocávamos jaquetas ou camisas rasgadas. Colocávamos as botas e todos os acessórios possíveis. Não podia faltar nada. Era como se fôssemos animais em um ritual de acasalamento, dando o seu melhor para atrair a parceira. Tínhamos que nos posicionar esteticamente de forma coincidente com o show que nos propúnhamos a fazer. O show sem o apelo visual e todos os outros aparatos estéticos não era o bastante. É impossível descrever em palavras a sensação de estar em um palco escuro quando de repente acendem-se as luzes, todos da banda fazem o primeiro barulho, a plateia abre os olhos em sua direção, ergue os braços e solta os primeiros gritos. O show começa.

Fazer show com o *Killer Klowns* era "*banguear*"<sup>7</sup> as cabeças a favor da experiência estética. Deixar a energia passar pelo seu corpo até chegar à ponta dos dedos e transformá-la em expressão. Sentir o calor humano e o suor escorrer por todo o corpo. Os cabelos se movimentarem em sintonia. Perceber que os seus movimentos se relacionam aos movimentos dos outros integrantes e do público à sua volta. O som é tão alto e forte que te impede de pensar em outra coisa se não no que está fazendo. Sentir as cordas vibrarem nos dedos e tocar com a força que o metal te dá. Soltar toda a energia

---

6 Sebastian Bach foi o vocalista da banda *glam Skid Row* entre o final dos anos 1980 e meados dos anos 1990. Atualmente, segue em carreira solo.

7 Assim como marqueteiro deriva-se da palavra estrangeira marketing, "banguear" é um verbo abrasileirado popular entre *headbangers* brasileiros derivado do termo "*bang*", que significa balançar.

que está no corpo, gritar e dar tudo o que se tem. Ficar arrepiado ao escutar o público gritar e aplaudir a cada refrão de origem própria e a cada música terminada. E, finalmente, sentir-se exausto ao fim de uma apresentação e ainda ter energia para assistir a outras e continuar a participar no evento, agora como parte do público.

Toda essa experiência de shows fez e ainda faz parte da minha vida. Desde a primeira apresentação e por todo o período ativo de quase dez anos do *Killer Klowns*, esse “ritual” esteve presente. Dessa forma, me apresento como um pesquisador de *headbanger* que olha para o objeto a partir da experiência. Assim, confirmo a fala de Shusterman (2012, p. 12) que diz que “há coisas que somente podemos conhecer praticando, escutando e entendendo através do corpo, pois as palavras apenas rodeiam essa experiência e sua sabedoria própria”.

Enquanto **estudante de arte**, dei início à minha vida acadêmica no ano em que entrei para o curso de Graduação em artes visuais na Universidade Federal de Uberlândia, em 2009. Antes disso, cursei um breve período de, no máximo, quatro meses na Faculdade de Matemática, mas que não serviu para muita coisa, a não ser para ter certeza que meu futuro realmente era nas artes.



21

**Imagem 5:** Detalhe da parede do quarto de Waguin. Pintura feita por ele. Foto por Waguin.

**Imagem 6:** Recorte de uma entrevista do *Killer Klowns* para o jornal MGTV, que mostra ao fundo a parede do quarto que usávamos para ensaiar. Nota-se um desenho feito por mim, claramente inspirado por Waguin. Fonte: acervo do autor.

Desde muito cedo desenhei. Minha mãe, Maria da Glória, ainda tem guardados os primeiros rabiscos em uma pasta, junto a outros documentos importantes. Acredito que meu apreço pelo desenho se intensificou novamente por uma influência do meu tio Waguin. Ele sempre desenhava e eu sempre achei incrível a sua habilidade técnica, visto que nunca cursou algum tipo de aula de desenho ou similar. Hoje, olho para trás e percebo o quanto a sua influência foi forte em minha vida.

Foi a minha paixão pelo desenho e o pouco conhecimento adquirido nas aulas de artes do ensino médio que me fizeram ingressar no curso de artes visuais. Porém,

mesmo essa vontade em estudar algo que de alguma forma estava relacionado, não conseguia me encaixar nos discursos que eram feitos nas aulas da graduação. Não sabia o que pensar sobre pós-modernismo. Nem mesmo estudei sobre o modernismo. O que refletir sobre arte contemporânea se nem mesmo conhecia a trajetória historicamente definida da arte como um todo? Mas, em meio a tantas dificuldades em achar onde me encaixar nas diversas linguagens e conceitos da arte contemporânea, surgiu uma luz no fim do túnel, iluminado pela minha professora doutora Salimeno, que viu em mim um potencial para relacionar o mundo em que eu vivia com o que era pensado dentro dos vários discursos da arte.



**Imagen 7:** Detalhes do material didático desenvolvido na disciplina PIPE 6, sob orientação da professora doutora Raquel Salimeno, em 2011. Fonte: acervo do autor.

Foi durante a disciplina de Projeto Integrado de Práticas Educativas 5 – PIPE 5 – que tive a oportunidade de casar o universo do *heavy metal* com o das artes pela primeira vez. Um dos objetivos dessa disciplina era criar um material didático que pudesse ser usado por professores de arte. Assim, com a orientação de Raquel Salimeno, desenvolvi um livro didático que trazia leituras de imagens das seis primeiras capas dos álbuns da banda inglesa *Iron Maiden*, como também uma entrevista exclusiva feita via e-mail com o artista responsável por essas obras, Derek Riggs.

Quando Salimeno se afastou da universidade para estudar o doutorado, me vi amparado pela Professora Doutora Luciana Arslan, para dar continuidade ao trabalho de trazer a cultura do *heavy metal* para as discussões da arte. Assim, desenvolvi sob sua orientação meu trabalho de conclusão de curso, no qual analisei, de certa forma, as visualidades do subgênero *hard rock* presentes na capa do primeiro álbum da banda paulista Dr. Sin. O trabalho foi intitulado “Dr. Sin: a visualidade do Hard Rock dos anos 1980 a partir de características presentes no primeiro LP”.

Esse trajeto com os estudos da cultura visual pode ser entendido sob a perspectiva de Sardelich (2006), quando cita a distinção entre duas tendências dos estudos da cultura visual. Uma mais “restritiva”, que pode ser observada nos meus primeiros trabalhos, que ainda enfatizam o visual. E outra vertente mais abrangente que “toma a cultura como traço que define o estudo” (SARDELICH, 2006).

Hoje, entendo mais claramente que o *heavy metal* e suas demais vertentes não podem ser estudadas a partir de uma dimensão isolada, como, no caso, a dimensão visual. Não faz sentido. A cultura do *heavy metal* é interdisciplinar. Existe uma relação entre as diferentes linguagens, como a música, a visualidade e o discurso verbal, que não pode ser segmentada. Essas partes não funcionam sozinhas. As capas dos discos não têm sentido sem as músicas, ao passo que as performances não são as mesmas sem o apelo visual, que também está relacionado com as atitudes dos *headbangers*. Mais uma vez, não se trata de um estudo do *heavy metal* que se restrita ao visual. É um estudo que abrange sua cultura de forma mais ampla, trazendo discussões acerca da "consciência, da experiência e do sentimento" (WILLIAMS, 1979).

É a partir desse raciocínio, que faço o meu terceiro encontro desses dois universos que, cada vez mais, me parecem um só. Esse trabalho é o início de uma discussão que tenho consciência que não termina aqui. Um trabalho que faz parte da minha vida, ao mesmo tempo que faz minha vida. É sobre a arte de viver e viver com arte.

## INTRODUÇÃO DA PESQUISA

Esta pesquisa pretende pensar o *heavy metal* enquanto um meio cultural capaz de proporcionar aos seus integrantes, condições necessárias para uma experiência estética. O trabalho foca principalmente nas cenas que tenho mais contato, como a região de Uberlândia e entorno. Ofereço, assim, propriedade para analisar e estudar com uma visão atenta de quem observa o objeto internamente e externamente. Não existem ainda estudos precedentes significativos que analisem especificamente tal expressividade do *heavy metal* mineiro, sobretudo da região do Triângulo, por isso, acredito que essa pesquisa pode contribuir tanto para os estudos sobre as produções e experiências, como para arte e cultura desta região.

À primeira vista, este pode parecer um trabalho descontextualizado e até mesmo inapropriado para o campo das artes, sobretudo para as artes visuais. Infelizmente, residualmente, ainda persiste no pensamento de muitos profissionais da área, como também na concepção das pessoas em geral, conceitos de arte que de alguma forma segregam os muitos fazeres e práticas do que se legitima como arte. Sem serem dignos de uma valorização intelectual e uma apreciação estética, muitas experiências que são consideradas não-artísticas, muitas vezes são classificadas como práticas populares, profissões produtivas, *hobbies* ou pejorativamente de *kitsch* (SHUSTERMAN, 1998, p. 43).

Por esses e outros motivos que possam vir a desprestigar a autonomia dessa pesquisa, penso ser crucial uma breve discussão acerca dos conceitos de arte que suportam esse estudo. Desta forma, acredito que a leitura se dará de modo mais prazeroso e significativo. Contudo, não espero impor uma nova filosofia da arte, ou muito menos negar outros pensamentos que estão presentes na discussão da arte contemporânea. Espero apenas situar o leitor que, dentre as muitas teorias de arte, há uma que considera a experiência estética. Tal concepção se mostra muito relevante para pensarmos diversas práticas artísticas em nossas vidas, mesmo aquelas que não estão dentro das galerias ou que estão acontecendo em vários lugares que nem mesmo conhecemos, práticas estas que dão significado à vida de pessoas que vivem diferente de nós, que comunicam, expressam e movimentam toda uma cultura que muitas vezes é ignorada.

Ao entender que a arte ocupa um lugar diferenciado dos fazeres mundanos e que, de alguma forma, é esse objeto que está friamente além da nossa realidade, estamos destinando a ela uma certa posição “glorificada”, que de algum modo a distancia das

condições humanas e, por consequência, de nossas experiências cotidianas. E quando esses objetos artísticos são separados “das condições de origem e funcionamento na experiência, constrói-se em torno deles um muro que quase opacifica sua significação geral, com a qual lida a teoria estética” (DEWEY, 2010, p. 60).

Uma visão hegemônica e estreita da arte, na qual os prazeres estéticos estão desligados das sensações corporais, da emoção e da funcionalidade, que valoriza apenas uma arte que pensa sua linguagem e seu desenvolvimento autônomo – da vida. A arte nessa perspectiva é para deleite intelectual de poucos. Dessa forma, a maioria das pessoas se tornou anestesiada em relação às expressões da “arte erudita”, enquanto aquilo que os oferecem uma experiência mais próxima e intensa é normalmente classificado como um “mero divertimento” (SHUSTERMAN, 1998, p. 45). Podemos tomar como exemplo a quantidade de pessoas que experiem um filme em uma sala de cinema, em relação àquelas que vão a uma exposição de arte no único Museu de Arte de Uberlândia, o Museu Universitário de Arte.

Para Dewey (2010, p. 64), algumas forças externas ao âmbito das artes agem de forma a influenciar seu distanciamento do cotidiano. A ação dos museus em afirmar a grandiosidade artística de suas nações em função das obras de arte que fizeram no passado; o sistema capitalista, e os “novos ricos”, que compram seus lugares elevados na cultura a partir da prática de colecionar e adquirir obras de arte; as comunidades que investem dinheiro na construção de teatros, museus e galerias para colecionar conteúdo; a industrialização que acarretou em uma “expressão pessoal” do artista. Essas forças criaram um abismo entre a experiência comum e a experiência estética. Para o filósofo Dewey, a aceitação desse abismo se confirma quando aceitamos filosofias da arte que destacam inapropriadamente “o caráter meramente contemplativo do estético” (2010, p. 69).

Portanto, sustentarmos uma teoria da arte que acentua uma separação entre arte e cotidiano torna-se obsoleto quando um dos objetivos desse trabalho é ressaltar o valor artístico do *heavy metal*. Diante disso, pensar na essência da arte como experiência estética nos ajuda a reconectá-la vividamente com o nosso ambiente e nossas práticas. Mas, para isso, é necessário entender como se dá essa experiência estética para perceber a sua importância. Dewey (2010, p. 73) afirma que, para entender questões que envolvem a experiência estética, é necessário recorrer às raízes da experiência. Dessa forma é que conseguimos percorrer o curso e entender como se dá a experiência na arte. Então, para aprender a fonte da experiência estética é necessário recorrer à vida animal abaixo da escala humana.

A vida de todos os seres vivos acontece na relação com o meio que os circunda. Mas essa relação não é estável e uniforme. A todo momento surgem adversidades que põem à prova o nosso equilíbrio. Porém, elas são superadas, resultando em um novo estado de equilíbrio e, simultaneamente, no crescimento da vida. Constantemente se

perde e se restabelece o equilíbrio com o meio. Depois de uma perturbação vencida, o entendimento com o meio resulta em uma experiência prazerosa de realização de uma harmonia. Esse novo equilíbrio, então, dá origem a uma nova relação com o meio, com novas possibilidades de luta. Esse é o equilíbrio em movimento. Essa é a vida.

Porém, para uma vida ser plenamente vivida, é preciso abandonar as rupturas existentes entre passado, presente e futuro. É preciso fundi-las. “Somente quando o passado deixa de perturbar e as expectativas do futuro não são aflitivas é que o ser se une inteiramente com seu meio e, com isso, fica plenamente vivo” (DEWEY, 2010, p. 82). Assim como os animais vivem o presente, atentos com todos os sentidos ao meio que os circunda, devemos também viver. Assim, as nossas experiências passam a ser experiências que acentuam a vida. Ao contrário das experiências que se encerram em sentimentos particulares, essa experiência significativa estabelece uma troca ativa com o mundo, uma “interpenetração completa entre o eu e o mundo dos objetos e acontecimentos” (DEWEY, 2010, p. 83). Essa visão rudimentar da experiência como uma relação ativa com o mundo, que busca um equilíbrio envolvendo totalmente o ser, resultando em uma percepção prazerosa, é a gênese da experiência estética.

Estética é um ramo da filosofia responsável por estudar a beleza<sup>8</sup> e o sentimento que essa beleza provoca nos seres humanos (PENSAR, 2013). O termo foi lançado a fim de esclarecer as experiências reconhecidas por uma qualidade diferente do bonito e do excepcional, e com significados muito valiosos para serem classificados como um simples gosto. Portanto, a experiência estética não é meramente uma emoção regular, é uma experiência imediata e de profunda intensidade, capaz de envolver o indivíduo de maneira totalizadora. Expressa esteticamente e “constitui uma experiência da forma satisfatória, em que meios e fins, sujeito e objeto, ação e submissão são integrados numa unidade” (SHUSTERMAN, 1998, p. 38-39). Em outras palavras, a experiência estética é uma percepção intensa, capaz de integrar as partes internas e externas do indivíduo em uma unidade.

Pensar na experiência estética, além de nos possibilitar tratar de um assunto tão pouco discutido dentro do universo das artes, nos faz repensar o papel da arte na nossa vida, como a arte pode enriquecer esteticamente nosso cotidiano e consequentemente ser associada cada vez mais por um número maior de experiências e pessoas.

Refletir sobre a arte com ênfase na experiência estética a liberta das amarras do conceito de arte como prática historicamente definida, expandindo suas qualidades e valores artísticos, entendendo que os valores estéticos das obras de arte estão diretamente ligados à sua capacidade de nos proporcionar experiências. A experiência estética também assume um papel de integrar o que um dia foi dividido em artes eruditas

---

8 Não confundir essa “beleza” do ramo da estética, com o conceito raso de “bonito”. Um objeto belo para o campo da estética é aquele capaz de atacar nossas percepções nos proporcionando uma experiência, transcende o conceito formal de bonito (PENSAR, 2013).

e artes populares, artes maiores e menores, apreciação estética e trabalho prático. Isso porque entende-se que “a experiência estética não está confinada nos limites restritos da prática artística historicamente definida e não é sujeita, portanto, ao controle exclusivo daqueles que dominam essa prática e determinam seus objetos internos” (SHUSTERMAN, 1998, p. 38). Ela se dá primeiramente na apreciação da natureza e de tudo aquilo que nos cerca, podendo ser encontrada em diversas manifestações e situações da humanidade, como em uma partida de futebol, num jantar, na mídia da cultura popular e, é claro, no *heavy metal* e suas inúmeras possibilidades.

É errôneo pensar que a concepção da experiência estética diminui o valor estético da arte. Pelo contrário, do mesmo modo em que ela inclui produções populares que são muitas vezes negadas pelo meio artístico, também visa resgatar o verdadeiro valor estético oferecido pelas artes “legítimas”, sem ter que fazer isso pelos meios dominantes instaurados por sua história erudita, como também reaproximar a arte da nossa vida, essa experiência é muito mais do que simplesmente colecionar ou criticar as obras (SHUSTERMAN, 1998, p. 51).

Portanto, esse trabalho visa a junção da arte com a vida. Ao estudar o *heavy metal* como uma forma de expressão artística, aceitamos que o mesmo possui um caráter estético a ser explorado e apreciado. E ao pensar em como a experiência estética está diretamente ligada às vivências cotidianas que nos envolvem, exprimindo prazeres e realizações, o *heavy metal* deixa de ser um mero gênero musical e surge como um universo artístico que comprehende outras linguagens, como as artes cênicas e artes visuais. O *heavy metal* está repleto de significados que já são apreciados esteticamente pelos seus praticantes, os *headbangers*, no entanto carece ainda de legitimação em meios artísticos, como as artes visuais.



# UNDERGROUND

## Unidos nós venceremos

Ir a um show de metal é muito mais do que chegar até o espaço físico do evento. Estar presente é apenas uma das várias etapas de experienciar o momento. Nesse capítulo, apresentarei as principais características do universo *underground* e como as experiências dos participantes se dão de forma integrada. Tal experiência de um show de metal pode ser considerada estética se levarmos em conta que a experiência estética não está presa às limitações das práticas artísticas historicamente definidas. Vale lembrar que a experiência estética é uma experiência de profunda percepção, diretamente ligada à nossa relação com o meio que nos circunda, podendo ser encontrada em produções e situações fora do domínio das artes hegemônicas.

É possível pensar em dois polos muito distintos dentro do *heavy metal* que, por consequência, podem proporcionar experiências também particulares. São eles o meio *mainstream* e o *underground* (CAMPOY, 2008, p. 24).

A experiência em shows de metal *underground* pode se distanciar quase que por completa daquela vivida em shows *mainstream*. Não é minha intenção fazer um julgamento de valor entre os dois, o que pretendo esclarecer é que existe uma diferença nítida de sensações, sentimentos e consciência de pertencimento e integração que eles promovem.

O metal *underground* hasteia a bandeira do *DIY – do it yourself* (AZEVEDO, 2005, p. 20). Bandas do cenário *underground* produzem as próprias músicas<sup>9</sup>, em estúdios independentes, muitas vezes pagos com dinheiro oriundo de trabalhos alheios à banda. A maioria dos grupos *underground* do Triângulo Mineiro não são financeiramente sustentáveis, ou seja, elas não são hábeis em assegurar condições financeiras suficientes para que os integrantes se dediquem integralmente à música. Logo veremos que talvez essa também não seja sua intenção. A busca por uma satisfação financeira, na visão *underground*, está atrelada a costumes e práticas do meio *mainstream* e os *headbangers* do *underground* muitas vezes não têm esse objetivo, até rejeitam a prática do *mainstream*, classificando-a como um pouco pasteurizada, falsa e fraca (CAMPOY, 2008, p. 29).

O termo *underground* refere-se a um conjunto de características sociais que vão além da musical. É o orgulho de uma subcultura que rejeita o apelo “massivo” (WEINSTEIN, 1991, p. 48) O *underground* é uma espécie de submundo, onde as bandas de metal nascem e vivem. Nele, grande parte dos habitantes submundanos almejam

---

<sup>9</sup> Produzem de forma independente, sem vínculos contratuais com grandes gravadoras e empresas da indústria fonográfica.

alcançar uma realização a partir do próprio esforço e mérito, sem a necessidade de se apoiar em estratégias de comercialização e fórmulas predeterminadas que, de alguma forma, alteram a proposta e a ideologia original da banda. Uma visão ainda mais radical acerca da separação do *underground* com o *mainstream*, pode ser encontrada em discursos de bandas classificadas como metal extremo. *Black metal*, *doom metal* e *death metal* são alguns exemplos dessa vertente extrema do metal, que predominantemente considera a inserção no *mainstream* uma “traição à cena”.

Apesar da vontade de romperem com a cultura *mainstream* (NAKAMURA, 2009, p. 43) muitas bandas de metal saíram do *underground* e se deliciam com os frutos colhidos na “corrente principal”. Mas nem por isso estão livres das críticas feitas pelo *underground*. O *Metallica* e o *Iron Maiden*, por exemplo, já foram *underground* um dia, e, hoje, mesmo usufruindo dos mecanismos da vertente *mainstream*, ocasionalmente são chamados de “traidores do movimento”. No Brasil, podemos observar essa prática em relação às duas bandas mineiras Sarcófago e Sepultura. A primeira, na visão do *underground*, é considerada uma das principais bandas do Brasil – e do mundo, por que não? –, sendo altamente respeitada e glorificada por todos aqueles que integram a cena. Já a segunda, que no passado era muito respeitada, atualmente é criticada por uma parcela do *underground* por se vender, “trair” o movimento e ser falsa. Juarez “Tibanha”<sup>10</sup>, em uma conversa particular, me disse uma vez que, para ele, o Sepultura “era bom até o *Schizophrenia*”.



**Imagem 8:** Sepultura, *Schizophrenia*, 1987. Ilustrações creditadas à Ibsen. Fonte: divulgação.

10 É um músico de suma importância para a cena *underground* de Uberlândia e todo o Triângulo Mineiro. Ajudou a fundar a banda *Chirrosis* no começo dos anos 1990 e atualmente comanda a banda *Scourge*.

O *Schizophrenia* foi o terceiro e último álbum lançado pelo Sepultura pelo selo independente Cogumelo Records, no ano de 1987. Logo após, a banda assinou um contrato com a gravadora internacional *Roadrunner Records*. Essa transição de um selo independente para uma gravadora multinacional é vista pelo *underground* como uma mercantilização da produção artística e, na maioria das vezes, é inaceitável, principalmente na vertente mais extrema do metal nacional. Campoy (2008, p. 41) explica que “para as bandas do *underground* do metal extremo brasileiro, profissionalização é sinônimo de perda de controle sobre suas músicas”, não é possível fazer as músicas próprias sem a interferência daquele que financia. No *underground* brasileiro, é essencial que se mantenha a autonomia sobre todas as etapas de produção das músicas e considera-se que uma gravadora de alto nível só tem um objetivo sobre todo esse processo: lucrar. Por essas razões, o Sepultura para muitos é agora “Sepultinha”.

Weinstein (1991, p. 283-284) exemplifica de maneira bem perspicaz a questão da posição do *underground* dentro do universo do metal. Para ela, a visão de Dante sobre o além do mundo, A Divina Comédia, reflete perfeitamente a distinção entre o *underground* e o *mainstream*. Weinstein divide o *underground* entre inferno e purgatório, enquanto o *mainstream* seria o paraíso. No purgatório de Dante, tem-se a possibilidade de redenção, trabalhando os pecados terrenos para alcançar a entrada no paraíso. O *underground* enquanto purgatório é um termo para as bandas que atualmente não são populares, mas que um dia foram ou podem vir a ser. Já o inferno refere-se às bandas que são muito extremas em suas diversas expressões para agradar a audiência *mainstream*. Muitas bandas que tocam o tipo “*underground* do inferno” não têm a intenção, nem o desejo, de quebrar barreiras e chegar ao paraíso estrelado do *mainstream*.

Uma das principais características da vertente *underground* do metal é que as pessoas inseridas nela não são passivas. Esses integrantes lutam diariamente para que a “chama do metal continue acesa” (CAMPOY, 2008, p. 25). De que forma? Além de formarem bandas, eles montam *fanzines* – zines –, selos independentes, pequenas produtoras de eventos, *blogs*, *websites*, *fanpages* e pequenos comércios, como lojas de camisas e acessórios. Além disso, fazem uma luta ativa sobre a importância de apoiar os eventos de metal regionais. Para eles, sua participação é, antes de tudo, uma responsabilidade: não uma obrigação pesada de suportar, mas sim um compromisso prazeroso (2008, p. 34).

É nesse ponto relativo a uma espécie de construção coletiva e participativa que o *underground* se distanciaria com mais clareza do *mainstream*. Campoy (2008, p. 34) evidencia que os praticantes do *underground* enxergam o *mainstream* como falso e fraco, e que todas as práticas dentro do metal *mainstream*, como escutar as músicas e ir aos eventos, seria “passiva” pelo fato de não exigir participação.

Tudo que a pessoa precisa fazer é pagar. Para ter sua música, sua “curtição”, ele não precisa montar o show, escrever revistas ou ter sua própria banda. Daí sua passividade. Ele só recebe, não faz. No mainstream, a música é apenas uma questão de gosto. Já no underground a pessoa precisa ser um produtor ativo deste espaço. Ela precisa esforçar-se para mantê-lo, ela precisa lutar por ele (CAMPOY, 2008, p. 35).

Mas essa visão pode ser questionada. Eu defendo uma visão menos dualista e extremista. Não acredito que o *mainstream* seja passivo por completo e nem que o *underground* é ativo na sua totalidade. Da citação de Campoy (2008), podemos tirar um escopo para reflexão. É correto afirmar que para experienciar o metal *underground* de forma significativa é preciso vivenciá-lo de forma verdadeira. Não é uma camisa preta do *Ramones* e uma calça jeans rasgada adquirida em qualquer loja de departamentos que vai consagrar um indivíduo como um legítimo *headbanger* aos olhos do *underground*. A pessoa pode até frequentar algum evento, mas apenas estar lá não significa quase nada para o *underground*. Parafraseando John F. Kennedy<sup>11</sup>: não pergunte o que *underground* pode fazer por você, mas o que você pode fazer pelo *underground*.

O *underground* é feito pelas pessoas que vivem o metal por inteiro, de forma somática. Transcende a escuta. É personalizar as próprias roupas, coletes e jaquetas com *patches* e *buttons*, ora rasgados, ora sujos. Calçar o tênis velho e experiente de tanto percorrer caminhos. É apoiar e divulgar a cena metal da sua cidade, ir aos shows, “moshar”, “banguear” e conhecer a história e os participantes da sua cena. Formar bandas, fazer músicas próprias e lutar por elas. O *underground* é feito por pessoas que se dedicam das mais diversas formas para mantê-lo vivo. E, de todas essas características, se sobressai uma que pode ser considerada a mais vital. O *underground* é um constructo vivo e impermanente e, por isso, não tem lugar para participantes falsos. Poderíamos até mesmo dizer que no *underground* não existe a tradicional divisão entre banda e público, já que os que assistem são também os que ajudam a produzir a obra. Em outras palavras, o público *underground* ajuda a montar o palco, arrumar a iluminação, a divulgar, entre outros.

Que fique claro que o relato acima não se trata de um registro de regras e diretrizes de “como participar da cena *underground*”, uma vez que a tentativa de formalizar, padronizar e ditar regras sobre o mesmo seria – além de uma contradição – um desacato à sua existência. São apenas a interpretações pensadas a partir do movimento *underground*, com a função de ampliar a compreensão acerca da cena.

Na visão do *underground*, falso é aquele que dissimula o seu engajamento na cena. Falso é o movimento que não tem ideologia e visa a sua promoção a partir

---

<sup>11</sup> Em seu discurso de posse no dia 20 de janeiro de 1960, o presidente dos Estados Unidos da América, John F. Kennedy, falou: “And so, my fellow Americans, ask not what your country can do for you, ask what you can do for your country” (PLACE, 2016).

do lucro e da fama. São aqueles que não são possuídos pelo espírito do *underground*. “Ser falso significa negar o *underground*, usurpando-o, imiscuindo-se em seus contatos e sugando toda sua potencialidade relacional” (CAMPOY, 2008, p. 77). Por essas razões, aquelas bandas que deixam de ser *underground* são taxadas como traidoras e aquelas pessoas que não sabem o seu papel dentro dessa cena são conhecida como *posers*<sup>12</sup>.

Portanto, fica entendido que para experienciar um show de metal *underground* em sua totalidade, de maneira verdadeira e significativa, é necessário, *a priori*, pertencer ao *underground*. Do contrário, a experiência, assim como o conhecimento acerca do mesmo, estará mais propícia à superficialidade.

Uma vez inserido no metal *underground*, o indivíduo está apto a sentir toda a experiência que ele proporciona. Como já discutido, o show do *underground* é mais do que o ato de escutar a música ao vivo. Ele envolve a pessoa somaesteticamente, ou seja, a experiência estética proporcionada é sentida pelo corpo vivo e não somente apreciada pela razão. E tal experiência depende da integração, da participação integral de todos envolvidos, é onde a criação e a fruição são construídas na coletividade.

O *underground* definitivamente não é um movimento que pode ser estudado, aprendido e observado à distância. O indivíduo não se insere no *underground* por conhecer academicamente todos os conceitos sobre o *heavy metal* e suas vertentes. *Poser*. É necessário deslocar o soma<sup>13</sup> até as experiências. O soma é fundamental para que se possa se integrar no *underground*.



33

**Imagem 9:** Imagem de divulgação que circula no meio *underground*. Autor desconhecido.

Imagens como a "Imagen 9" são comuns em blogs e redes sociais. Como também

12 Uma leitura mais abrangente acerca da relação falso versus verdadeiro dentro do metal *underground* pode ser encontrada nos textos de Leonardo Carbonieri Campoy, vide referências ao final desse trabalho.

13 Soma é um termo utilizado por Richard Shusterman ao se referir ao corpo vivo de forma integral. Sem dicotomias como corpo/alma por exemplo. O compreende que somos uma integração de todas as

manifestos de integrantes do *underground*, protestando contra os *headbangers* que ficam “atrás da tela do computador”, no conforto das suas casas, e não comparecem aos eventos locais. A partir desses relatos, podemos perceber que a presença do corpo é de suma importância para o *underground*. O corpo vivo presente é capaz de manter a chama viva. “O corpo constitui uma dimensão essencial e fundamental de nossa identidade” (SHUSTERMAN, 2012, p. 27) e é através do corpo que os indivíduos primeiramente se apresentam e se inserem na cena *underground*. Como já dito, não é o conhecimento científico que dará credenciais para ser um agente dela.

A apresentação primeiramente está nas roupas. Não é possível participar do movimento usando uma bermuda *tactel* florida e uma camisa qualquer de grife, por exemplo. Não que seja uma regraposta, mas é de conhecimento geral que existem vestimentas apropriadas para certas ocasiões. No caso, um show *underground*. O que se encontra em eventos assim são pessoas trajando camisas de bandas de metal – *underground* ou *mainstream* – majoritariamente de cor preta, calças *jeans* ou de couro, coletes, jaquetas, tênis, coturnos, munhequeiras, braceletes com *spikes*, entre outros adereços. O corpo que integra esteticamente à cena.

Da mesma maneira que se apresenta, o corpo vivo procede. Usando da premissa anterior, seria bizarro dançar valsa em um show *underground*. Existem comportamentos que são mais apropriados para essa ocasião, como o *mosh pit*, *stage dive*, *headbanging*, o sinal de chifre, gritar, aplaudir e até ações mais gerais, como serviços de *staff* e *roaddie*. Em alguns grupos mais íntimos, existem até cumprimentos especiais.

---

nossas partes, não sendo possível uma separação entre elas.



**Imagem 10:** Show *underground* da banda brasiliense *Violator*, no dia 20 de maio de 2017, em Goiânia. Momentos finais do show, onde parte do público subiu ao palco e destruiu literalmente a dicotomia artista/público. Nesse momento, o show era literalmente uma integração dos *headbangers* com o meio. Foto pelo autor. Fonte: acervo do autor.

O universo *underground* é capaz de mudar a vida das pessoas. Ele envolve os indivíduos de maneira tão intensa que suas vidas passam a ser destinadas a ele. Sempre em movimento, o *underground* é um processo que necessita das pessoas, de sua atenção, comprometimento, fidelidade, força, vontade e amor por viver essa vida. Mais que um movimento passageiro e descartável, o *underground* cultiva as pessoas pela sua capacidade de gerar experiências estéticas e pelo fato de extrair delas percepções de vida únicas e reais. Do contrário, a cena *underground* deixaria de existir há muito tempo, o que na realidade não aconteceu.

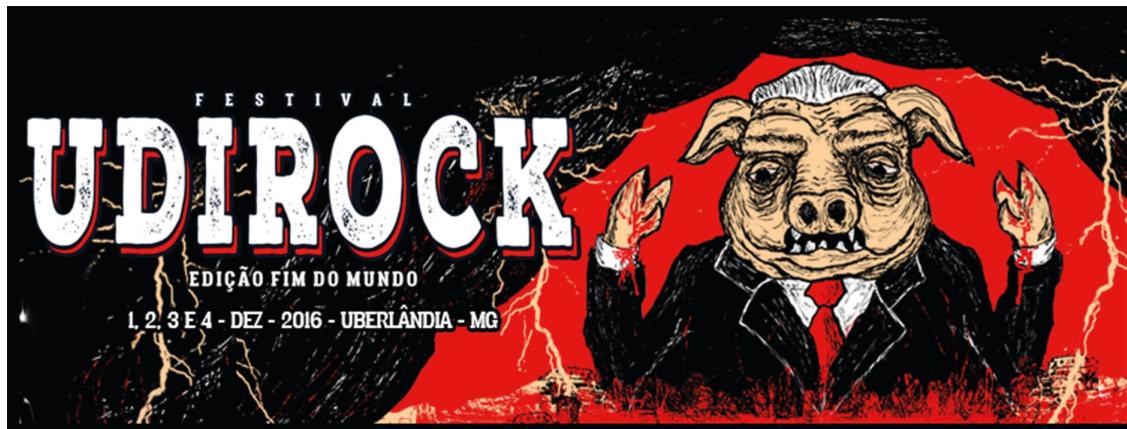
Apesar de ser conhecido como falso, o *mainstream* também proporciona uma experiência estética. Como disse no início, as experiências proporcionadas pelas duas vertentes se diferem em uma questão estética. É desnecessário afirmar se uma experiência é verdadeira e outra é falsa. Estaria sendo presunçoso e contraditório ao afirmar isso. Até mesmo a autonomia estética, que é uma questão emblemática, tanto no movimento *heavy metal* quanto em outros campos, como o das artes visuais, não pode ser considerada uma diretriz de validação de uma cena.

Entendo o lado do *underground* em fazer esses ataques contra o *mainstream*. O *underground* luta para ser um espaço justo e verdadeiro, desenraigado dos interesses financeiros, procurando assegurar sua autenticidade e seus ideais. Dessa forma, as classificações dadas ao *mainstream* como sendo falsos e traidores “explicam as razões da luta do *underground* e não como se realiza essa batalha” (CAMPOY, 2008, p. 79), ou seja, esses termos nos mostram pelo quê o *underground* luta. Mas não podemos deixar de observar que essa é uma luta que fortalece o campo, no sentido de que as disputas internas da cena acabam por construir hierarquias e lutas de poder que caracterizam a cena e a sociabilidade que ela promove. No entanto, não é porque o *underground* acusa o *mainstream* de falso que as suas experiências também são. Por exemplo, não vejo como descreditar uma experiência estética proporcionada pelo *Metallica*, que é capaz de vender milhões de álbuns até hoje e arrastar milhares de fãs ao redor do mundo para seus shows.

### **Do fim do mundo ao *The end***

No dia 3 de dezembro de 2016 fui ao *Udirock*. Um festival *underground* que acontece há mais de 10 anos na cidade de Uberlândia, Minas Gerais. O festival, que tinha como chamada “Edição fim do mundo” aconteceu nos dias 1, 2, 3 e 4 de dezembro. Cada dia teve uma proposta diferente, sendo, portanto, realizado em lugares diferentes. No dia em que participei, o evento aconteceu na casa de shows *Groove* e apresentaram-se diversas bandas do cenário *underground* brasileiro, principalmente do Triângulo Mineiro.

O *line up* contou com uma mistura de subgêneros do *rock*, tendo bandas *punks*, *thrash*, *death*, *hardcore* entre outras. Compunha esse *line up*: Dinossauros Modernos (MG), Distúrbio Social (MG), Pulmão Negro (MG), *Neuro Attack* (MG), *Scourge* (MG), *Wolfbreath* (MG), *Chafun Di Formio* (MG), *Uganga* (MG), Olho Seco (SP), *Bang Bang Babies* (GO), *Light Strucks* (MG), *Muñoz* (SC), *Lava Divers* (MG) e BBGG (SP).



**Imagem 11:** Divulgação festival Udirock. Arte de Gabriel Tino.  
Fonte: Udirock (2016).

O evento era um típico festival de *rock underground*. As bandas tinham seus *stands* improvisados espalhados pelo espaço, aconteceram *flashes*<sup>14</sup> de tatuagem, vendas de roupas e trabalhos artísticos. Os shows aconteciam numa área interna e as pessoas podiam confraternizar também numa área externa. O evento não obteve um público superior a 300 pessoas. O que não é ruim. Pelo contrário, eventos independentes e *underground* raramente possuem públicos em quantidade exorbitantes, salvo eventos já consagrados no Brasil, como o Vaca Amarela em Goiânia, e o Abril Pro Rock em Recife.

Como na visão do *underground*, fui preparado para a guerra. Da mesma maneira que muitos guerreiros relatam, eu senti a necessidade de estar presente e lutar pelo *underground*. Então, antes de ir para o campo de batalha, precisava da minha farda. Coloquei uma calça jeans e a apertei com um cinto de rebite e uma fivela do *Kiss*. Calcei um *All Star* velho, mas que possui um valor estético muito grande nessa indumentária. A camisa preta estampava uma foto antiga do *Killer Klowns*, “silkada” por mim. E, por fim, uma jaqueta de couro.

Lá, o meu corpo afirmava a minha posição de guerreiro, e se identificava com outros corpos que também se comunicavam. Separados, podíamos ser somente mais um *headbanger* na cidade, mas juntos formávamos um núcleo da experiência estética do metal *underground*. Não me sentia deslocado, nem sozinho. Estava em um comboio pronto para suportar e defender as bandas e a cena que integra o movimento

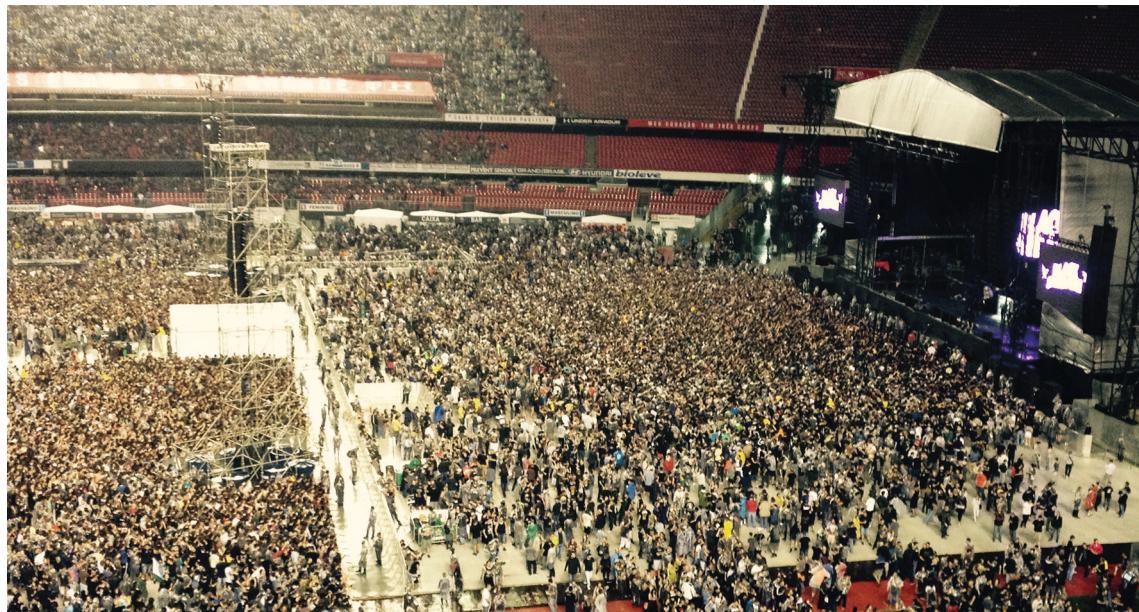
<sup>14</sup> Chama-se de flash ocasiões em que tatuadores fazem pequenas tatuagens que demandam pouco tempo de execução. Normalmente os desenhos já estão prontos e o cliente apenas o escolhe, o que ajuda a agilizar o processo.

*underground*. Me uni aos meus parceiros de combate e fui para a linha de frente. Participei do coro iniciado pelo *Scourge*, ao gritar o seu repúdio aos falsos, enquanto meus músculos faciais se contraíam e meu braço direito levanta, saudando-os com os chifres na mão. Estava no “olho” do *mosh*, sentindo outros corpos se enfrentarem e chocarem, compartilhando emoções enquanto o Uganga profanava as instituições sagradas em uma versão da música *Nightmare*, da ex-banda do vocalista Manu “Joker”, Sarcófago. Senti as vibrações causadas pelo peso do som produzido pelos novos defensores do *underground* überlandense da banda *Wolfbreath* e assisti ao entusiasmo e ao prazer causados.

Em pouco mais de 5 horas de evento, participei de alguns shows, fiz novas amizades, conversei e debati sobre quaisquer assuntos, comprei o novo álbum em LP do Uganga direto do seu *stand* e ainda coletei pessoalmente autógrafos de todos os integrantes. Já exausto, porém, com uma sensação de prazer em ter lutado em mais uma batalha da cena *underground*, senti a necessidade de ir embora e descansar. No outro dia, tinha mais uma missão: ir a um show *mainstream* de uma das bandas mais proclamadas de metal de todos os tempos, o *Black Sabbath*.

No outro dia, 4 de dezembro, fui ao show do *Black Sabbath* que aconteceu no estádio do Morumbi em São Paulo. Foi a turnê intitulada *The End* e, como o nome já advertia, seria a última turnê desses dinossauros do metal. Já fui a vários shows internacionais de bandas *mainstream*, mas esse seria o primeiro – e último – em que veria Ozzy e companhia executarem os clássicos da banda britânica.

A primeira sensação que tive ao chegar ao estádio – depois de mais de 10h de viagem – foi ficar impressionado com a multidão a perder vista e que não parava de chegar em frente ao estádio do São Paulo Futebol Clube. Como disse, já participei de vários shows, mas nunca tinha visto tantas pessoas reunidas em prol de uma única banda. De acordo com Soto e Suzuki (2016) o show teve um público de 65 mil pessoas. Um mar negro. Pessoas e mais pessoas vestidas de preto, seguindo seus caminhos para achar suas respectivas entradas. Do lado de fora do estádio, filas, multidão bebendo e conversando, cambistas vendendo bebidas, camisetas, bandeiras e outros *souvenirs*. Engraçado como só de olhar para as pessoas é possível perceber aqueles que são possíveis praticantes do metal *underground* e outros que não. De dentro, mais pessoas. Como fiquei na arquibancada, pude ver do alto todo aquele estádio lotado de pessoas, debaixo de chuva, esperando para ver o *Sabbath*.



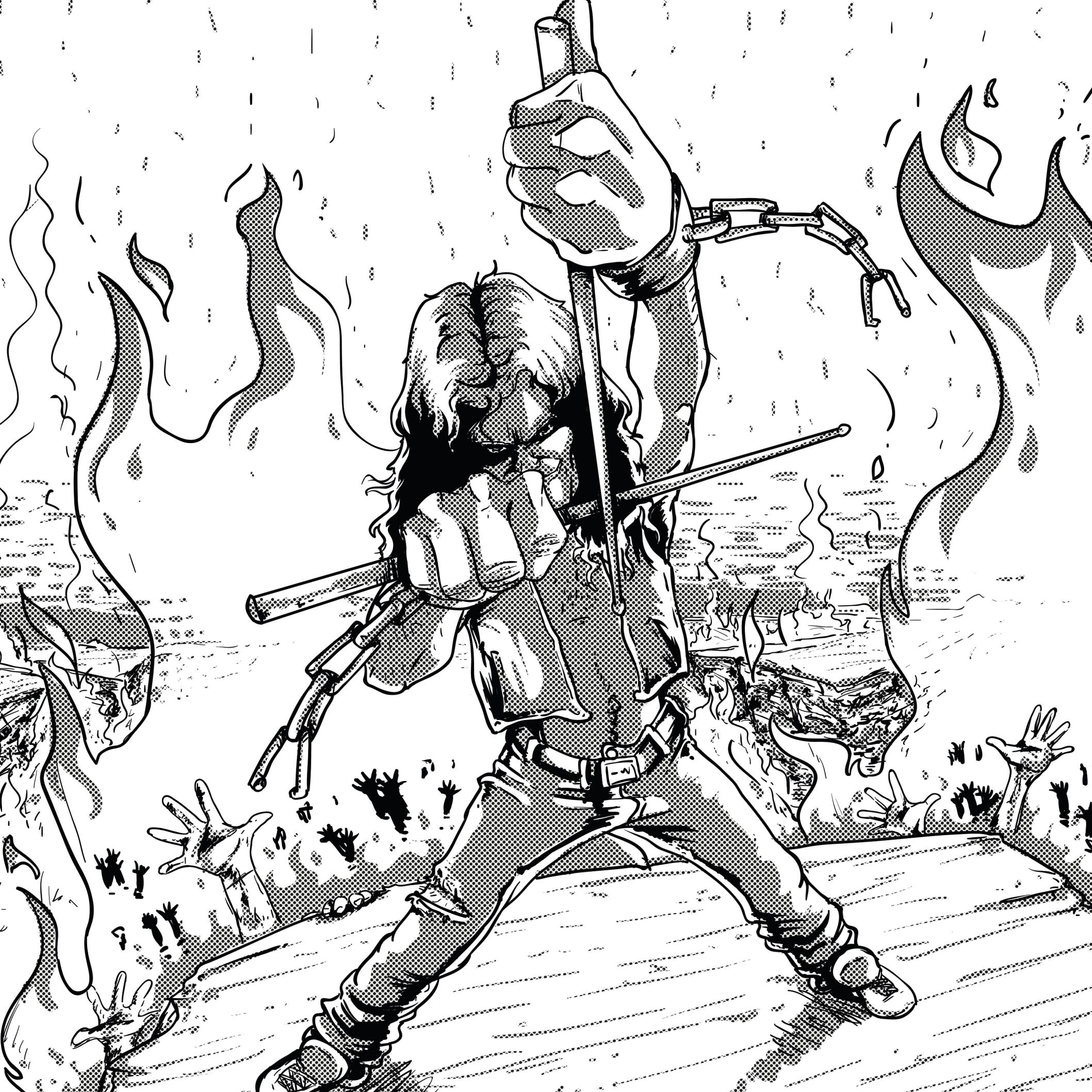
**Imagen 12:** Estádio do Morumbi momentos antes do show do Black Sabbath. Foto: acervo do autor.

Para mim era um momento único, participar do show do *Sabbath* é fazer parte da história do metal. Pude perceber que esse era um sentimento comum com o público à minha volta. Pessoas de todas as idades unidas para sentir esse prazer de poder estar presente na multidão que lotou o estádio. Todos cantavam as músicas o mais alto que podiam. Erguiam as mãos e faziam o sinal do chifre. Fiquei impressionado ao ver senhores de mais de 60 anos fazerem um show tão pesado. O baixista Gezzer Butler movimentava os dedos tão rápido e com tanta força que foi difícil acreditar que, em todos esses anos, ele não desenvolveu uma lesão séria que o impedisse de tocar. Lá do alto eu via um grupo de pessoas na pista que “moshavam”, e pensava: como queria estar lá. O público gritava tão alto que às vezes sobressaia ao som da banda. E quando tocaram a última e mais conhecida música, *Paranoid*, a arquibancada inteira pulou. Senti toda a estrutura de concreto debaixo dos pés tremer. Pensei se aquele estádio antigo poderia suportar tamanha euforia. Estava em êxtase e, ao mesmo tempo, preocupado se morreria em um desabamento.

Analizando os dois eventos em que participei, um *underground* e outro *mainstream*, pude perceber a notável diferença entre as experiências. Um em prol da sobrevivência dos que independem das garras manipuladoras do mercado e outro que não percebe esse mercado de forma negativa. Ambos necessitam dos corpos presentes, mas no campo *underground* ele significa mais que uma presença. Enquanto no *mainstream* o corpo vira um na massa de pessoas que participam quase que sincronizadas e ordenadas, o *underground* valoriza a presença individual e encoraja a consciência do papel ativo na cena. No estádio, por mais que estivesse relativamente perto da banda, me sentia distante enquanto agente significativo. Se eu estava lá ou não, no final das contas, só importava para mim, o *Black Sabbath* não sabia da minha presença enquanto indivíduo, porém, provavelmente, sentia a minha experiência integrada à da multidão, que também

era formada por várias experiências particulares. Na outra mão, temos o *underground*. Um movimento que possibilita uma relação mais direta e intensa com a cena. Não há como negar que o *mainstream* e o *underground* se relacionam, mas, em certos aspectos, proporcionam práticas e experiências diversas.

Eu comprei o LP do *Uganga* por 60 reais e pude pedir o autógrafo de cada integrante, uma ligação muito forte para aqueles que estão no universo do *heavy metal*. Todos se mostraram agradecidos pelo meu apoio e o Manu autografou dedicando a mim, Igor. No show do *Black Sabbath*, também era possível conseguir um CD autografado pela banda, mas estava à venda por 250 reais em sua loja oficial dentro do estádio.



# CRUZ INVERTIDA

## São Pedro *black metal*

Uma das razões para o metal ser estudado nesse trabalho, é que seu universo está repleto de características que ultrapassam os limites de uma linguagem puramente artística. E que, assim como obras de arte, suas características podem oferecer experiências estéticas tão fortes e significativas que são capazes de mudar completamente a vida do indivíduo: suas roupas, sua fala, seus pensamentos e, por consequências, até suas ações.

O que mais me fascina é que essas características muitas vezes não são percebidas e, por isso, são pouco estudadas por pessoas que não participam desse grande movimento. Assim como a “fonte” de Marcel Duchamp é apenas um mictório para muitas pessoas desinteressadas por arte contemporânea, o metal pode parecer só mais um gênero musical que nada tem a ver com a sociedade e os problemas “reais” da vida. Mas, diante de um olhar atento, é possível notar que no *heavy metal* existe uma trama, uma lógica e uma relação com questões cotidianas. Assim como a arte, o metal é capaz de transitar nessas questões, atravessando as barreiras do tempo e do espaço, influenciando gerações, e, como um curativo, tratar aqueles que não foram vacinados contra as doenças da sociedade. Dentre as muitas características do metal apontadas nesse trabalho, esse ensaio focará em uma particular: a cruz invertida.

Muitos dos atributos do metal não foram criados pelo movimento. A cruz invertida é um exemplo disso. Engana-se aquele que pensa que ela tem origens no metal. Para alguns, ela é um dos símbolos mais profanos, que nega e abomina toda a instituição da igreja e seus dogmas; para outros, ela é um símbolo cristão que representa um mártir – tal como o de Jesus Cristo –; e para outra parcela de pessoas, ela já faz parte da identidade visual pertencente a grupos de metal extremo. O que pretendo estudar nesse capítulo, são essas diferentes interpretações que possam existir a partir da cruz invertida, entender os direcionamentos de como a cruz invertida começou a ser adotada pelas bandas de metal e tomá-la como exemplo de como o metal pode espalhar suas experiências pelo mundo, estilizando esteticamente a vida dos *headbangers*.

Cruz invertida. Um símbolo tão fácil de desenhar. Basta dois traços, um vertical e outro horizontal. Similar ao símbolo de adição, e, é claro, a uma cruz convencional. Pensando assim, acho impossível tentar identificar o inventor do símbolo cruz invertida. Pode ter sido algum Neandertal, autor de alguma pintura rupestre em alguma caverna escondida na Europa. Como saber? O que quero dizer é que pode ter sido qualquer ser humano, em qualquer lugar do mundo, em qualquer momento da nossa história. Dessa

forma, mostro-me desinteressado em fazer uma análise histórica com o fim de datar a primeira cruz invertida. A competência desse capítulo é perceber os momentos em que ela teve uma relevância que ajude a perceber como o metal se apropriou dela.

Mas, apesar de não ter um cunho histórico, é significativo que alguns dados sejam apontados para que possamos fazer análises, possíveis interpretações e para que fique registrado de alguma forma, para que possa servir de apoio para outras pesquisas que tenham esse posicionamento mais claro.

No universo do metal, a cruz invertida está presente com maior expressão no repertório visual das bandas mais extremas, principalmente na vertente *black metal*. O *black metal* é um subgênero do metal que teve origem nos anos 1980. Caracteriza-se por um som sombrio e aterrorizante, capaz de afrontar os dogmas do cristianismo com seus vocais guturais quase indistinguíveis, que se assemelham a gritos e grunhidos vindos com ódio das profundezas do inferno. Algumas vertentes do *black metal* não são tão refinadas como a maioria das músicas do *mainstream*. De certa forma, elas se orgulham de uma estética mais tosca, causando estranhamento àqueles que não estão habituados com o gênero. O que, a meu ver, é uma qualidade muito rica e poderosa. Percebo essas vertentes mais “cruas” do *black metal* como uma afronta estética aos padrões de “beleza” estabelecidos e aceitos pela sociedade.

Nas palavras do fundador da banda norueguesa *Burzum*, Varg Vikernes, o *black metal* é uma rebelião contra a “boa produção”. Sobre o som produzido por ele, Varg Vikernes o nomeia como “*necro sound*” ou “*corpse sound*”, porque seu som deveria soar da pior maneira possível (UNTIL, 2008). Como o nome já diz, o *black metal* não é um subgênero que celebra as alegrias da vida em explosões de cores e festa. O *black metal* é profano. No Brasil, é chamado de metal negro, as bandas se intitulam hordas e suas músicas são seus hinos.

Para os *headbangers*, o *black metal* teve duas fases importantes durante sua formação. A primeira seria formada por bandas consideradas pré-inventoras do *black metal*, como os ingleses do *Venom*, os suíços do *Hellhammer* e os suecos do *Bathory* (CHRISTE, 2010, p. 344). Vale destacar que o nome desse subgênero se deu a partir do álbum do *Venom* de 1982, chamado *Black Metal*. “Na Noruega, a segunda geração começou com o *Mayhem* [...], incluindo o *Darkthrone* e o *Immortal*” (2010, p. 344-346).



**Imagen 13:** *Venom, Black Metal*, 1982. Arte por Magda.

**Imagen 14:** *Mayhem, Deathcrush*, 1987. Artista da capa desconhecido. Arte da logo por Nella.

Podemos observar que, na capa do álbum *Deathcrush* do *Mayhem*, existem duas representações da cruz invertida, ambas nas letras “m”, no começo e no final do logotipo da banda. Como disse anteriormente, a cruz invertida é amplamente usada no universo do metal, principalmente no metal extremo. Entretanto, por mais que as bandas escandinavas a usem demasiadamente, de certa forma catalisando sua fama satânica, existem outros grupos e movimentos que também a usaram contra o cristianismo, ou até a favor dele. Mais à frente nesse ensaio será retomada a questão da cruz invertida no metal, sobretudo nas capas dos álbuns.

### O sinal da cruz

O primeiro momento que acendeu a chama da curiosidade acerca da cruz invertida foi quando vi uma imagem sendo compartilhada nas redes sociais que mostrava o papa João Paulo II sentado em um trono que continha uma cruz invertida bem acima da sua cabeça.



**Imagen 15:** Vista geral da chamada Santa Missa para os jovens, realizada em Corazim, Israel, no dia 24 de março de 2000. Foto: Grzegorz Gałazk. Fonte: Getty.

**Imagen 16:** Papa João Paulo II sentado no trono com a cruz invertida. Foto: Grzegorz Gałazka. Fonte: Getty.

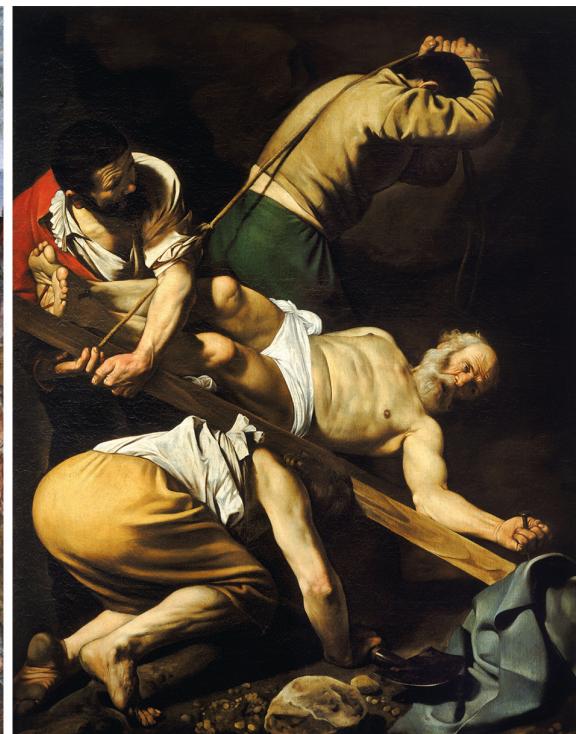
Para a tristeza dos seguidores de satã, o contexto não era uma missa negra e sim uma missa a céu aberto realizada pelo papa João Paulo II, na região da Galileia, em Israel, no dia 24 de março de 2000. Intriguei-me. Como um medíocre cristão que sou, senti que sabia muito menos do que achava sobre a Igreja e seus dogmas. Como um *headbanger*, não poderia deixar a oportunidade de aprofundar meus estudos sobre o universo em que estou.

Apesar dos rumores cibernéticos, alimentados por aqueles que adoram teorias de conspiração, serem interessantes ao ponto de semear uma pequena dúvida na nossa cabeça, não acredito que o papa João Paulo II era um anticristo. Então, por qual razão o símbolo profano encontra-se acima da sua cabeça, em uma missa? Simples. Do mesmo modo que para todas as questões mundanas e espirituais, o cristianismo surge com suas respostas.

A cruz na forma invertida para os cristãos chama-se Cruz de São Pedro. Pedro foi um dos apóstolos de Jesus Cristo. Ele era um pescador, que exercia essa função na Galileia, ao ser chamado por Jesus (Mateus 4:18-20 in BÍBLIA, 1906). Assim como a cruz convencional se tornou em um símbolo cristão após o martírio de Jesus Cristo, a igreja também adotou a cruz na forma invertida como um símbolo da morte de Pedro.

Sob o comando do imperador romano Nero, Pedro foi perseguido e “crucificado de cabeça para baixo, como ele mesmo pediu para sofrer” (CESARÉIA , 2002, p. 52). Os cristãos pregam que Pedro estava sendo perseguido por Nero e que, por muita insistência, estava deixando Roma em fuga. Foi quando, no meio da retirada, se deparou com Cristo, que o fez perceber que ele deveria ficar e morrer em Roma. Então Pedro pediu para ser crucificado de cabeça para baixo, pois não se sentia digno de morrer e sofrer da mesma forma que Jesus Cristo (FOX, 2008, p. 12).

Podemos ver essa história retratada em pelo menos duas pinturas. Um afresco feito no período renascentista pelo artista Michelangelo e uma barroca por Caravaggio – que, por coincidência, também se chamava Michelangelo. Essas duas obras, mesmo produzidas em épocas diferentes da história da arte, possuem muitas características em comum. O afresco de Michelangelo retrata a crucificação de Pedro rodeada por um público, composto por guardas e alguns homens e mulheres que assistiam o momento da elevação da cruz. A força dessa imagem está na capacidade de expressar os movimentos e ações dos personagens envolvidos, mesmo sendo uma obra totalmente bidimensional e estática.



**Imagen 17:** Michelangelo,  
*Crocifissione di San Pietro*,  
1545-1550. Capela Paolina no  
Vaticano.

**Imagen 18:** Caravaggio,  
*Crocifissione di San Pietro*,  
1601. Basílica de Santa Maria  
do Povo em Roma.

Um senhor, averiguando o serviço daquele que termina de cavar um buraco com as mãos, dá a ordem para os outros homens fazerem força e empurrarem a base da cruz para cima, encaixando-a no buraco. Enquanto isso, algumas mulheres e homens lamentam, cabisbaixos, o martírio de mais um cristão. Um grupo ao fundo da cruz parece

não estar gostando da situação, sendo que algumas pessoas ali clamam por silêncio. Mas não aparenta um pedido de silêncio por respeito à crucificação, e sim para não expor suas indignações tão perto do guarda que os vigia, à direita. Assim como Jesus Cristo, Pedro está pregado pelas mãos e pelos pés na cruz. E, mesmo assim, seu semblante não é de dor. Ele olha fixamente com as sobrancelhas franzidas para alguém ou alguma coisa que está além da obra. Posso até imaginar o que estava passando pela sua cabeça: “Nero, você vai se arrepender”.

Interessante notar como Caravaggio pode ter feito uma apropriação de algumas dessas características em sua tela. Assim como era de seu feitio, a utilização de um fundo escuro e o alto contraste entre luz e sombra nos personagens aumenta a dramaticidade do acontecimento retratado. O ângulo escolhido por Caravaggio é outro. É como se estivéssemos na multidão que Michelangelo pintou. Não vemos o rosto de nenhum dos três homens – além de Pedro – que participam da ação. Há aquele que termina de cavar o buraco com as mãos, o outro que puxa a cruz segurando na sua base e o terceiro que faz força através de uma corda. Aqui, Pedro, que detém uma leve expressão de dor, também olha cerradamente para alguém além da tela. Pedro não está sofrendo pela dor dos pregos nas mãos e nos pés, mas seu olhar indica que a dor vem de uma humanidade que é capaz de sacrificar o próximo sem piedade.

Não interessa para esse trabalho a data precisa de quando a igreja passou a usar a cruz na forma invertida para reverenciar Pedro. O que importa é que a morte de Pedro na cruz, de cabeça para baixo, fez com que a igreja a adotasse como mais um símbolo cristão. Mesmo não sendo tão reverenciada e difundida quanto a cruz convencional, ela também se encontra no repertório cristão. O fato é que existe até uma igreja chamada Igreja de São Pedro. E para aquele que desconhece esse lado cristão da cruz invertida, o portão de uma das suas igrejas seria na verdade o portão de uma igreja satânica.



**Imagem 19:** Detalhe da porta da Igreja de São Pedro em Delaware, Ohio nos Estados Unidos. Foto: Tim Giese, 2010.

Como o dito popular já nos adverte, toda história tem dois lados. E essa não seria diferente. O que sustentarei a partir de agora é que, mesmo Pedro tendo sucumbido de cabeça para baixo em uma cruz, a cruz invertida ainda é um símbolo anticristão. Em um blog chamado *Dark Syndicate*, há um texto informal que discorda daquele que acredita que a cruz de cabeça para baixo seja na verdade a cruz de São Pedro, tendo como ideia central a negação da cruz invertida como um símbolo cristão. Mas como seria possível? Nero foi o sexto imperador de Roma (FOX, 2008, p. 15), responsável pela morte de Pedro, mas não só dele: foi também responsável pela primeira perseguição aos cristãos no ano de 67, tendo seu nome referenciado como “o primeiro imperador que se mostrou inimigo da piedade para com Deus” (CESARÉIA, 2002, p. 49). Depois de incriminar os cristãos pelo incêndio de sua autoria em Roma, Nero castigou e torturou os cristãos de múltiplas formas, sendo proclamado como “o primeiro inimigo de Deus”.

Dentre todas as atrocidades cometidas a comando do imperador, como vestir os cristãos com camisas untadas de cera, prendê-los aos postes e incendiá-los para iluminar seu próprio jardim (FOX, 2008, p. 15), não fica difícil imaginar que uma de suas táticas de tortura era a crucificação invertida. O fato era que uma cruz bastante similar com a de “São Pedro” é popularmente chamada de cruz de Nero.

Diante desse cenário, se aceitarmos a teoria de que a cruz invertida tenha sido usada como um método de tortura para com os cristãos no século I, é fácil relacioná-la a um símbolo anticristão. Então, aquela primeira impressão maléfica que a maioria das pessoas têm acerca da cruz invertida pode fazer sentido.

Entretanto, ser ou não ser um símbolo com uma gênese anticristã é uma discussão que demanda uma pesquisa mais intensa acerca da história. Nesse sentido, “passo o bastão da responsabilidade” para aqueles que se interessarem por pesquisar a fundo sobre simbologia, sobretudo suas origens e seus significados. Me interessa mais perceber que essa dissonância acarreta em experiências distintas e que o *heavy metal* desempenha um papel relevante em uma possível ressignificação da cruz invertida nas práticas contemporâneas na sociedade.

### Metal profano

No metal, a cruz invertida marca sua presença de maneira numerosa. Ela pode ser vista em capas de álbuns, logos, videoclipes, tatuagens, *posters* e até em qualquer material de *merchandising*. Apesar de sua demasiada popularidade na cena do metal extremo do final da década de 1980, ela teve participações e aparições em momentos antecedentes ao *death* e *black metal* e que, de certa forma, também compactuaram para propagar essa visão satanista e anticristã sobre a cruz invertida.

*Coven* foi uma banda estadunidense liderada por Jinx Dawson e que teve início no final dos anos 1960. Considerando o cenário artístico/musical *mainstream* dos Estados

Unidos nessa época, é difícil fazer uma relação de semelhança com o que o *Coven* estava propondo. Musicalmente, percebe-se uma proposta sonora similar às bandas dessa época, que faziam um certo “*psychedelic e early progressive rock*”, mas sua maior diferença está na ideologia, ou na proposta experiencial que apresentavam. Enquanto uma parcela de grupos estadunidenses estava proclamando o lema *hippie “make love, not war”*, *Coven* espalhava a cultura do horror e do ocultismo em suas performances. Dawson afirma que já nas primeiras apresentações ao vivo, entre os anos de 1965 e 1966, a banda fazia um certo espetáculo teatral que continha vestes, caixões, caveiras, velas, falas em latim entre as músicas e até uma cruz em tamanho real que era virada de cabeça para baixo no final das apresentações (TWEEDLE, 2014).

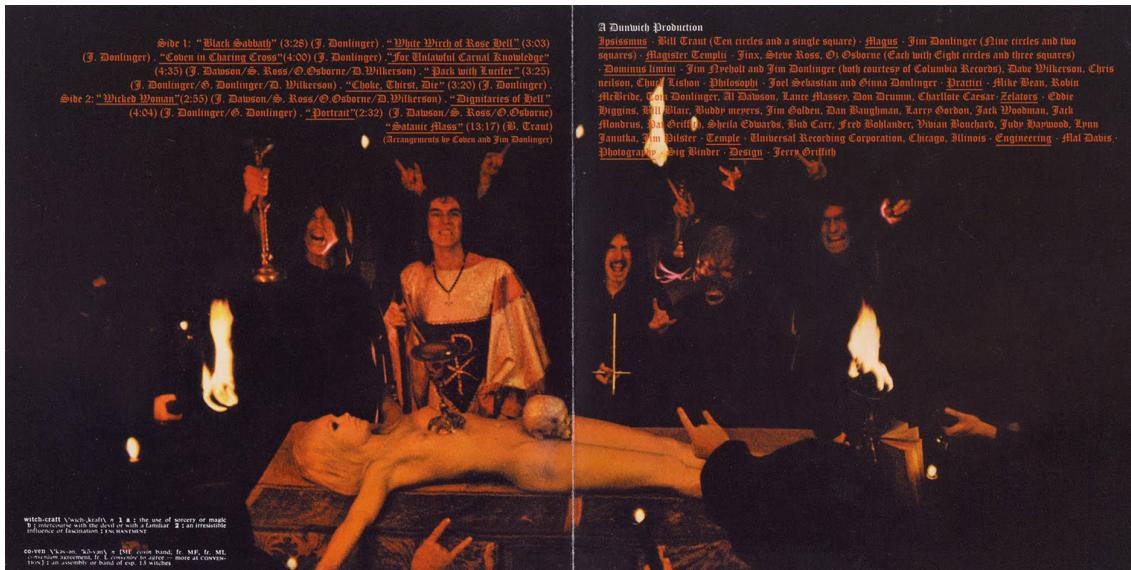
A primeira noite que nós performamos o ‘*Coven Gothic Cross Opera*’, nós saímos do palco ao final e se podia ouvir uma agulha cair. Pensamos que tinham odiado aquilo. Não teve aplausos ou qualquer som que pareceu durar para sempre. Olhamos de trás das cortinas e as pessoas estavam simplesmente sentadas e imóveis como se tivessem em transe. Então esse enorme rugido veio sobre a sala de concerto. E cantando por um bis, que claro nunca fazemos bis. E isso aconteceu em todo show, então acostumamos com essa reação. Nós tínhamos uma cruz de madeira de tamanho real que nosso *roadie* parecido com Jesus se pendurava vestido com uma tanga branca. Ele permanecia perfeitamente quieto até ao final quando escalávamos a cruz e a invertíamos. O resto da ópera começou comigo sendo carregada para fora em um caixão, cantos entre canções e uma cerimônia curta de missa negra. Era realmente uma grande produção considerando que esse tipo de apresentação não era tão comum com bandas de *rock* naqueles dias (TWEEDLE, 2014).

A partir desse relato, pode-se imaginar o quão forte era a experiência que as apresentações causavam no público. *Coven* pode ter sido uma das primeiras bandas de *rock* a fazer o uso tão expressivo de elementos relacionados ao ocultismo e ao anticristianismo em suas performances. E, por consequência, seu primeiro álbum reuniu todas essas características em um trabalho físico.

O primeiro álbum do *Coven*, intitulado *Witchcraft destroys minds & reap souls*, foi lançado em 1969. Mesmo ano do festival *Woodstock* e anterior ao lançamento do *Black Sabbath*. O álbum por completo chama atenção por sua produção visual e todo o conceito que aborda. Na capa, temos os três integrantes, Jinx Dawson, Steve Ross e Oz Osborne – não confundir com Ozzy Osbourne do *Black Sabbath*. Sobre um fundo totalmente escuro, os três integrantes permanecem parados olhando fixamente o expectador, assim como a caveira que, com uma leve caída para o lado esquerdo, faz parecer que também nos observa.



**Imagen 20:** *Coven, Witchcraft destroys minds & reaps souls*, 1969. Fotografia de Sig Binder. Design de Jerry Griffith.



**Imagen 21:** *Contracapa de Coven, Witchcraft destroys minds & reaps souls*, 1969. Fotografia de Sig Binder. Design de Jerry Griffith.

Note que as cruzes invertidas aparecem tanto na capa, quanto na contracapa e na parte de dentro do álbum. Possivelmente essa pode ser a primeira aparição da cruz invertida em capas de bandas de *rock*. Ela está presente como pingente no colar, como enfeite do altar e até como um utensílio usado na cena de “sacrifício” no encarte. Esse conjunto de imagens claramente nos remete a um idealismo anticristão. Os tons escuros, as tochas, as feições sérias, a cena do sacrifício, as caveiras, o altar com velas, as várias mãos fazendo o sinal do chifre e uma bíblia com uma cruz invertida. Não estão apenas enfeitando a fotografia passivamente, estão ajudando a construir uma identidade pagã – aos olhos do cristianismo – à cruz invertida e, consequentemente, ao *heavy metal* que estava a poucos anos de se solidificar como um gênero autônomo.

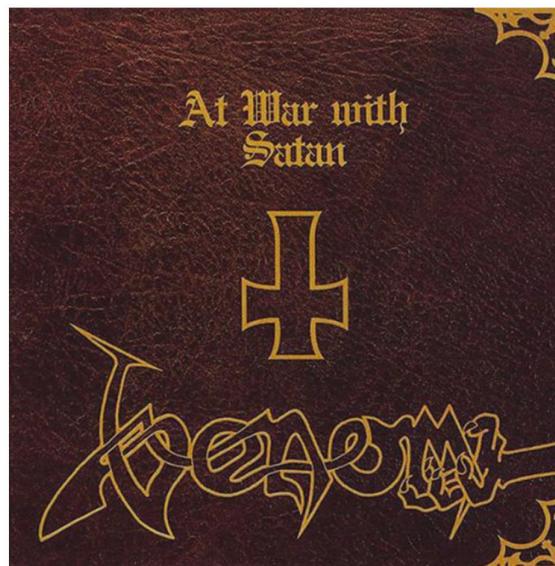
**Imagen 22:** *Interior de Coven, Witchcraft destroys minds & reaps souls*, 1969. Fotografia de Sig Binder. Design de Jerry Griffith.

Dos anos 1970 para cá, o metal teve vários encontros com a cruz invertida. A seguir, algumas imagens de capas de álbuns em que ela está presente, tanto no contexto da arte da capa, quanto como elemento integrante do logotipo da banda.



**Imagen 23:** *Witchfinder General, Burning a sinner*, 1981.  
Arte: Ray Bottle.

**Imagen 24:** *Hellhammer, Satanic Rites*, 1983. Autor desconhecido.



**Imagen 25:** Contracapa de *Mercyful Fate, Don't break the oath*, 1984. Fotografias por Bjarne Vang e Ole Bang.

**Imagen 26:** *Venom, At war with satan*, 1984. Ilustração por Trev Reavely



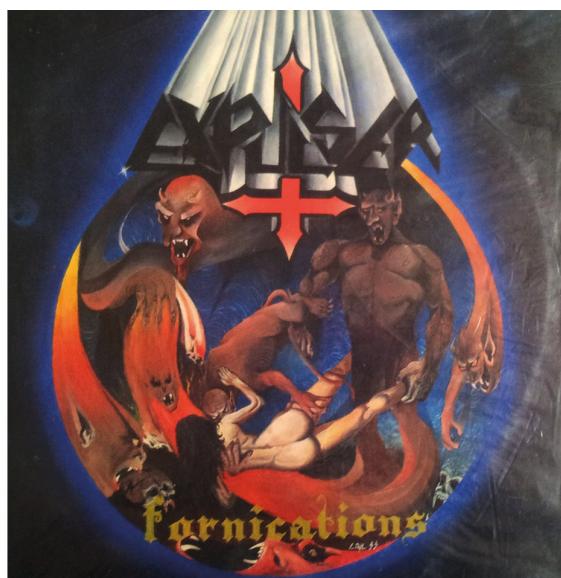
**Imagem 28:** Possessed, Seven churches, 1985. Design do logo por Vince Stevenson.

**Imagem 27:** Morbid Angel, Altars of madness, 1989. Ilustração por Dan



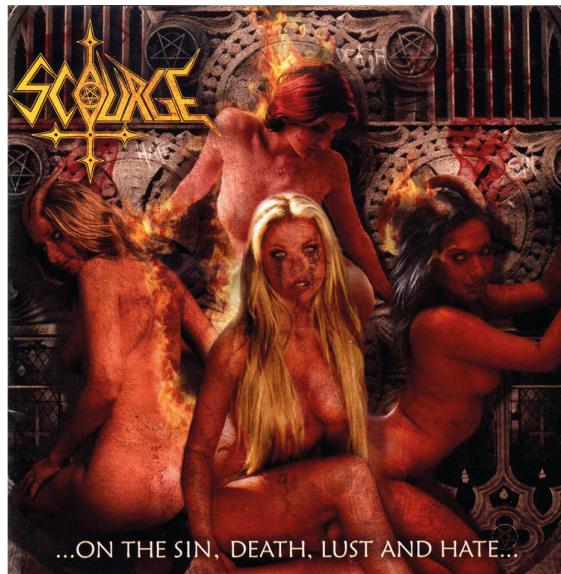
**Imagem 30:** Detalhe do encarte de Sepultura, Bestial devastation, 1985. Artista desconhecido.

**Imagem 29:** Sarcófago, I.N.R.I., 1987. Arte por Toninho Iron Bag. Foto: Borges



**Imagem 31:** Mutilator, Immortal force, 1987. Arte final por Ibsen.

**Imagem 32:** Expulser, Fornications, 1990. Arte e logo por Eric Figueira. Foto por Ataliba Teixeira.



**Imagen 33:** *Impurity, Necro infamists of tumulus return*, 2006. Artista desconhecido.

**Imagen 34:** *Scourge, ...On the sin, death, lust and hate*, 2010. Arte por Fernando Lima.

As primeiras utilizações da cruz invertida no metal – na maioria dos casos – pode ser entendida como um símbolo capaz de significar a não aceitação dos dogmas cristãos, sendo na música, na sociedade e, sobretudo, na vida. Não se trata de um símbolo qualquer usado para enfeitar visualmente a composição do logotipo ou das capas dos álbuns, ela simboliza a vida daqueles que não aceitam as imposições que a Igreja fez e continua fazendo na sociedade.

Como dito anteriormente, a cruz invertida é utilizada com mais frequência pelas bandas de metal extremo. Não é de se estranhar, afinal, ridicularizar uma das mais influentes instituições da sociedade e zombar de cânones sagrados são atitudes que só os *headbangers* mais extremos da cena são capazes de adotar. Visto que até alguns “*thrashers*” como Dave Mustaine, do *Megadeth*, e Tom Araya, do *Slayer*, são autodeclarados cristãos.

Podemos notar que, juntamente da cruz invertida, outros elementos que complementam essa abordagem hostil estão presentes. Nas imagens acima não se vê temas felizes, descontraídos e passivos. Pelo contrário, são imagens que abordam temas macabros e fúnebres, como a morte e o demônio; questionam e abominam símbolos da cultura cristã, como Jesus Cristo e o pecado, abominando e zombando de certa forma de costumes e espaços considerados sacros, como cemitério e igreja. Dessa forma, a cruz invertida é um indício de um estilo de vida que não pode ser experienciado por qualquer um. É um estilo que muitas vezes é intenso demais até para grande maioria dos *headbangers*. Nos anos 1990, na Noruega, igrejas foram totalmente queimadas e danificadas, sendo a responsabilidade por esses atos atribuída pela imprensa a grupos “satanistas”, quando, na verdade, os ideais de Varg Vikernes como um dos precursores era se posicionar contra as atrocidades que a igreja fez e fazia com a cultura da Noruega (UNTIL, 2009).

Coincidemente, essa atitude extremista se intensificou em várias partes do

mundo quase simultaneamente nos anos 1980 e 1990. E o Brasil, sobretudo Minas Gerais, teve uma parcela significante na construção dessa ideologia que até hoje é praticada e vivenciada por muitos *headbangers*.

No *underground* de Minas Gerais originou-se o Sepultura e logo depois o Sarcófago. Duas frentes influenciadas pelo que havia de mais pesado na época estavam devidamente preparadas para profanar a herança cristã do estado mineiro. Mas é um equívoco pensar que as atitudes satanistas dos *headbangers* mineiros são meramente cópias importadas de bandas estrangeiras como *Slayer* (AVELAR, 2004, p. 3). Assim como um pouco mais tarde a Noruega presenciaria um desprezo por uma parcela significativa de *headbangers* à uma imposição do cristianismo à sua cultura, resultando na queima de igrejas, em Minas Gerais crescia um movimento que claramente também estava exausto da sua herança cristã. Portanto, uma parte do metal mineiro se aprofundou na iconografia cristã para profanar e ridicularizar toda a religiosidade e conservadorismo que estavam sendo canonizados por Milton Nascimento e o Clube da Esquina (2004). Se considerarmos que o pensamento de Nero era livrar Roma do cristianismo, podemos dizer metaforicamente que o *heavy metal* extremo, de certa maneira, estava dando continuidade ao seu trabalho. Ao invés de literalmente matar os cristãos – possivelmente com a cruz invertida –, algumas vertentes do metal se apropriavam de seus elementos, evidenciando o que é profano, ridicularizando o que é sagrado e se pronunciando contra a todos os seus dogmas e símbolos.

Concordando com a ideia pragmatista de John Dewey, “jamais experienciamos nem formamos juízos acerca de objetos e de eventos isoladamente” (CARDOSO FILHO, 2011, p. 45), o seu contexto é sempre levado em conta. A experiência se dá no encontro do indivíduo com o objeto e, é claro, com o meio. Não podemos separar nem o objeto nem o indivíduo do seu meio, assim a experiência estética não ocorre e estaremos fadados a repetir o que evitamos nas concepções de arte que separaram o objeto do meio e da vida. Desta forma, se percebemos o ambiente em que a cruz invertida está inserida no metal, notaremos que é repleto de sentido e significações. Todas essas imagens, performances e expressões criadas com a utilização da cruz invertida nos remetem a uma afronta ao cristianismo, rejeição aos seus dogmas, uma liberdade religiosa e moral, insubordinação e um certo protesto contra as hipocrisias da igreja.

A cruz invertida ultrapassa os limites da representação quando ela começa a fazer parte da vida do *headbanger*. Quando digo isso, quero dizer que muitos *headbangers* adotam o estilo de vida que pode ser comparado aos ideais da cruz invertida, como a negação do cristianismo e seus dogmas. Darei um exemplo de como isso ocorre na prática. Klaus Zülow é um *headbanger* da cidade de Uberlândia, formador da banda da *black metal* *Nox Spiritus*, e nela adotou o pseudônimo *Nocturnus Animus*. Zülow é um homem magro e de estatura média, possui cabelos grandes e uma barba estilo

*goatee*<sup>15</sup> que também é longa. Durante muito tempo, ele foi dono de uma loja de roupas e acessórios metal chamada Pädora. Sempre fez – e ainda faz – do metal extremo um estilo de vida e uma arte de viver. Dentro dos seus muitos afazeres, Klaus Zülow possui uma mini estamparia na sua casa, na qual, por meio da técnica de *silk-screen*, estampa camisetas para o seu selo de música independente e também para o mercado em geral. Em um dia qualquer, eu estava junto de meu amigo Paulo César – PC – quando resolvemos fazer uma brincadeira com Zülow. PC então ligou no seu celular e, disfarçando a voz, disse que seu nome era Tiago e que queria fazer umas camisetas. Depois de certo tempo de conversa, “Tiago” disse que tais camisetas eram para um projeto que estava realizando através da igreja Sal da Terra. Não deu outra, o imaginável aconteceu. Klaus Zülow educadamente, como sempre, recusou a oferta de trabalho e indicou um outro amigo que realizaria esse tipo de serviço. Entre risadas, PC o interrompeu dizendo que se tratava de uma brincadeira e pouco tempo depois, a conversa terminou.

Essa brincadeira, que na hora me parecia inocente, me fez pensar no nível de comprometimento que Klaus Zülow tem a seus próprios ideais. Uma pessoa qualquer não teria problema algum em prestar um serviço a favor de uma instituição religiosa. Mas Zülow não. Ele poderia muito bem ter aceito a oferta de trabalho. Em seu conhecimento, não havia ninguém monitorando ou vigiando seus atos. Mas Klaus Zülow foi verdadeiro a si mesmo. Essa atitude me mostrou ser possível apenas quando se vive a sua própria arte.



**Imagem 35:** Imagem promocional da banda überlandense *Nox Spiritus*.  
Foto: Silvera Melo.

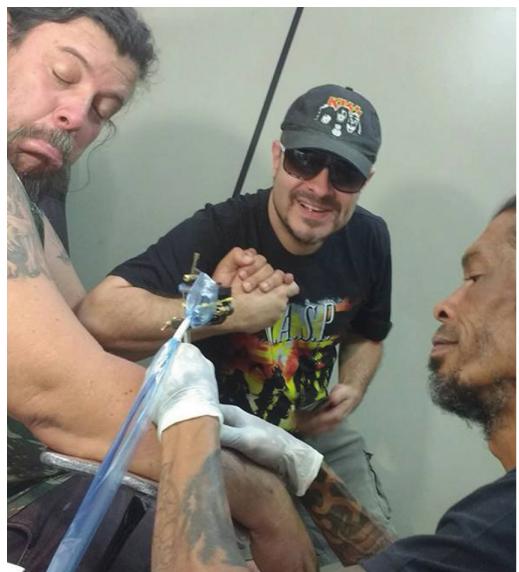
Atitudes similares podem ser observadas em outros *headbangers* da região. Cláudio “Escaravelho” é outro veterano do metal do Triângulo Mineiro. Residente em Araguari e formador da banda de *black metal* Escaravelho do Diabo, apoia a cena durante anos, realizando festivais e eventos de metal *underground*. Juarez “Tibanha” também é um *headbanger* da cidade de Uberlândia. Nos anos 1990, formou o *Cirrhosis* e hoje faz

15 Barba estilo *goatee* é aquela em que a parte do queixo fica maior que as demais, se assemelhando as “barbas dos bodes”.



**Imagen 36:** Cláudio “Escaravelho” fazendo o sinal da cruz invertida com as baquetas em uma performance ao vivo. Autor desconhecido.

**Imagen 37:** Cláudio “Escaravelho” fazendo o sinal da cruz invertida com os braços. Autor desconhecido.



**Imagen 38:** Juarez “Tibinha” sendo tatuado por “Preto” ao lado de Wagner “Antichrist”. Foto: Juliano Castro.

**Imagen 39:** Detalhe da tatuagem de Juarez “Tibinha”. Foto: Juarez “Tibinha”.

parte de outra banda, chamada *Scourge*. É possível ver no logotipo do *Scourge*, a cruz invertida. Agora gravada na pele em forma de tatuagem.

Assim como a cruz invertida se materializa visualmente nos produtos do *heavy metal*, ela também é um símbolo de um estilo de vida daqueles que adotam uma visão contrária e até mesmo repulsiva ao cristianismo, que vai além da sua iconografia. Não vejo outro modo explicar o demasiado uso da cruz invertida pelas bandas de metal se não pela sua capacidade de oferecer um ambiente propício a experiências tão intensas que uma parcela de indivíduos passa adotá-la como um símbolo supremo de ideologia de vida. De certa forma, tanto a representação visual quanto esse significado de rejeição às instituições religiosas, que está por trás da representação da cruz invertida, podem ser observados na vida daqueles vivem a arte do *heavy metal*, sobretudo nas vertentes mais extremas como o *black metal*. Seria a arte imitando a vida, ou a vida imitando a arte? Na verdade nenhuma delas, mas sim, a vida como arte.



# HEADBANGING

## *We're all metal mad*

“Bata sua cabeça; A saúde do metal vai deixar você louco”<sup>16</sup>. Um verso simples, porém capaz de exemplificar o temperamento de pessoas que dedicam suas vidas ao *heavy metal*. Compram produtos, produzem suas artes, divulgam seu universo, vão a shows lotados, se sacrificam pelo movimento *heavy metal* e acreditam nele. Nós que vivemos nesse mundo do *heavy metal* não somos pessoas que simplesmente gostam de ouvir as músicas, somos guerreiros e defendemos nosso microcosmo com as armas que temos.

Somos habitantes de dois mundos e os amalgamamos com a autoridade que temos. Alguns de nós até se dedicam a viver mais intensamente no mundo do *heavy metal* do que nesse “regular”. Por termos livre acesso aos dois mundos, e por habitar e lutar por esse mundo metálico incondicionalmente, somos certas vezes tidos como loucos.

Uma vez inserido no mundo metal, não há mais volta. Basta experimentar esse estímulo, sentir seu efeito na vida e nada será como antes. Mas como é possível imergir na experiência metal? A resposta está no mesmo verso que deu início a esse texto: *bang your head!* É batendo a cabeça que uma pessoa estará exposta à insanidade do *heavy metal*, e quando perceber que não consegue deixar o metal por pelo menos um dia, decidir formar a própria banda, ir a eventos, perceber uma mudança na vida cotidiana, em toda sua dimensão estética, será diagnosticado como um *headbanger*.

Para aqueles que ainda não estão familiarizados com o termo, *headbanger* é uma derivação de *headbanging*<sup>17</sup>. Podemos, a princípio, definir *headbanging* por meio da tradução e significado do nome. Em um conceito totalmente cru e um pouco reducionista, o *headbanging* é um termo utilizado para descrever a marcação do tempo musical através do movimento brusco, pesado e repetitivo da cabeça. (WEINSTEIN, 1991, p. 216). No Brasil, é popularmente conhecido como “bater cabeça” ou banguear. O banguear depende de uma disposição em romper a tendência de mantermos nossa coluna sempre ereta, em quebrar o hábito de sustentar nossa cabeça na vertical e nosso olhar no horizonte.

Tratando de sua origem, não é possível delimitar com exatidão onde e como surgiu tal “coreografia”. Há algumas hipóteses que aventam origens em shows do *Led Zeppelin*, outras que atribuem tal movimentação a origens africanas que se aproximam

---

16 Do original: “Bang your head; Metal health will drive you mad”.

17 Mais a frente serão apresentadas novas visões acerca do que realmente se trata o *headbanging*. Mas por hora essas definições servem como um primeiro passo para entender do que se trata.

do *rock* – como o *blues*. O fato é que o caminho de qualquer definição me parece escuro, incerto, nublado e cheio de imperfeições e que no final das contas não levaria a lugar algum. E mesmo que até Lemmy Kilmister afirme que o termo se originou a partir do nome de seu fã clube, o *Mötörheadbanger* (THE DECLINE, 1988), a origem real do termo continua a ser uma incógnita, para mim, desinteressante.

O que realmente nos interessa é a experiência de “headbanguear”, de pensar em como essa movimentação corporal compõe e integra a cena do metal ao mesmo tempo que compõe os *headbangers*. Assim, é importante perceber que o nome *headbanging* já estava fundamentado quando eu ainda nem pensava em estudá-lo, que tal movimento corporal já me atraia, assim como a muitos dos meus amigos e a outros indivíduos sem eu mesmo perceber, e que a força da sua significação vai além de um rótulo popular, é uma das atitudes mais experienciadas dentro do universo do metal.

O *headbanging* é praticado de tal forma que a sua popularidade denominou os indivíduos inseridos nele. Assim, os que no Brasil, após o *Rock in Rio* de 1985, ficaram conhecidos como “metaleiros” (COELHO, 2014, p. 12), mundialmente antes dessa data eram identificados como *headbangers*. E, da mesma forma como o *heavy metal* foi se consolidando desde sua formação, os termos *headbanging* e *headbanger* foram sendo utilizados para pontuar aquilo que de alguma forma faz parte deste universo. Por exemplo, o já citado fã clube da banda inglesa *Mötörhead* e o programa de videoclipes criado pela *Music Television – MTV* – nos anos 1980, dedicado ao gênero chamado



**Imagem 40:** Eu bangueando em uma performance ao vivo no Goma em Uberlândia, em 2009. Foto: Hick Duarte.

**Imagem 41:** William bangueando em uma performance ao vivo no Vitrola, em Araguari, em 2012. Foto: Isabela Lemes. Fonte: acervo do autor.

Uma vez dentro do universo do metal, fica claro o peso e a importância que esse termo possui. O fato de escutar *heavy metal* não torna ninguém *headbanger*. Não é assim tão simples. Balançar a cabeça conforme a batida da música também não faz qualquer um ser um *headbanger*.

Por exemplo, dentro do movimento da comunidade LGBT, há os que também praticam o mesmo tipo de movimentação corporal, denominado o “bate-cabelo” que é similar ao “bate-cabeça”, mas que de forma alguma os transforma em *headbangers* apenas por isso<sup>18</sup>.

Se não é somente pela música, por que bangueamos? O que o *headbanging* tem de tão importante e significativo que foi capaz de unir pessoas ao redor do mundo que nem se conhecem? Se não é apenas movimento corporal, o que é? Afinal, o que somos/fazemos enquanto bangueamos? Apesar de serem perguntas importantes, esse trabalho não visa respondê-las de forma direta e universal. Ao invés disso, uma linha de raciocínio será traçada por meio das minhas experiências enquanto *headbanger* e meu olhar enquanto pesquisador, para que possamos pensar sobre essas perguntas individualmente, pois acredito que o *headbanging*, apesar de uma prática comum aos indivíduos do *heavy metal*, também possibilita expressões e improvisos individuais.

Como já disse, essa pesquisa segue uma abordagem chamada autoetnográfica, significando que as minhas experiências em relação ao objeto de pesquisa se encontram com o meu olhar de pesquisador, a fim de analisar e compreender o universo que vivo a partir do meu ponto de vista. Não me recordo da primeira vez que bangueei. Não sei se foi a primeira vez que toquei guitarra ou que escutei os primeiros acordes de *Neon knights*<sup>19</sup>. Seria como tentar lembrar da primeira vez que desenhei. Com certeza não pensei naquilo que estava fazendo, apenas fiz e venho fazendo sem saber quando começou. Nesta pesquisa, há uma tentativa de ter mais consciência sobre as experiências que vivo. Para ser mais claro, estou tomando o *headbanging* como uma experiência e um processo tão importante na minha formação e expressão quanto a experiência do desenho - considerando que o desenho é parte responsável por eu cursar artes.

### **Pollock *headbanger***

Como já dito, o *headbanging* está fortemente inserido na cultura do *heavy metal*. Podendo ser percebido de maneira mais agressiva e expressiva em ambientes propícios

---

18 Não que integrantes da comunidade LGBT não possam ser *headbangers*, pelo contrário, muitos são. Mas esse exemplo serve como um meio de ilustrar que não é o bate-cabeça por si que denomina o indivíduo como *headbanger*. Mais à frente, o conceito de *headbanger* estará mais claro e, como consequência, esse exemplo também.

19 Música que abre o álbum *Heaven and Hell* da banda Black Sabbath, de 1980. Foi o primeiro CD de metal que comprei, por volta de 2004.

como os shows – *underground* ou *mainstream* – em que tanto público quanto os artistas “bangueam” a todo momento, ou até de forma mais tímida em lugares não convencionais como escritórios, pontos de ônibus, salas de estar ou em qualquer outro que o *headbanger* esteja experienciando *heavy metal*.

Apesar da primeira definição que apresentei ser bem clara e objetiva, não penso que ela dê conta da complexidade que o *headbanging* realmente é. Acredito que ele seja muito mais do que apenas uma marcação de tempo musical através do balançar da cabeça para cima e para baixo. Além de uma definição simplista, me parece superficial reduzir uma expressão vigorosa o bastante para nomear os indivíduos de uma cultura em um breve conceito de um movimento vertical da cabeça. Mesmo entendendo que, à primeira vista para aqueles que observam externamente, o *headbanging* possa parecer esse simples movimento, discutiremos que se trata de uma expressão intensa e prazerosa resultante de uma relação estética com o meio.

Todo mundo é capaz de banguear. Proponho um pequeno “teste” para sentir a vontade do corpo em fazer esse movimento característico. É preciso sentir a música por inteiro, centrando toda a sua atenção nela. Coloque para tocar a música *Walk*, da banda estadunidense *Pantera*, mas coloque alto, para que todas as partes do seu corpo possam sentir, e não apenas os ouvidos. Considero esta uma das músicas mais hábeis em tirar o meu corpo de um estado anterior e impulsioná-lo ao *headbanging*, mesmo que um mais tímido. *Walk* tem a força, precisão, batida, peso, agressividade e energia necessários para penetrar meu corpo, do pescoço à cabeça, como também nas batidas do coração, no fundo do peito e nos diversos pelos espalhados pelo corpo que se arrepiam de prazer. Começa com um *riff* de guitarra bem característico de Dimebag Darrell, repetitivo, agressivo e com um timbre muito pesado e sujo. Também não é para menos, toda essa energia feroz concentrada tem que sair de algum jeito. E com certeza não sairia aos sons de um dedilhado perfeito em um violão clássico. Essa energia sai como um golpe em cheio na cara.

Assim como a trilha sonora feita por John Williams para o filme *Tubarão*<sup>20</sup>, em que o *riff* principal cria um crescente suspense que antecede a aparição e por conseguinte um ataque mortífero do tubarão branco, o baixo e a bateria em *Walk*, tocada por Rex Brown e Vinnie Paul, entram gradualmente na música, criando um suspense similar, que de certa forma nos encaminha para o ápice próximo. E então, após uma breve “quebrada” na bateria, chega o momento que me faz banguear e sentir toda essa energia que o *heavy metal* é capaz de transmitir. Do mesmo modo que o tubarão branco faz suas vítimas após o suspense enaltecido pela trilha sonora, a introdução de *Walk* chega como um ataque à minha percepção. Ao invés de morrer como no filme, sou envolvido por esse *riff*, que me faz fechar os olhos, botar um sorriso invertido no rosto, arrepiar os pêlos, banguear e pensar no quão essa experiência é expressiva. Hoje, quando penso sobre esse momento,



**Imagem 42:** Detalhe da capa do álbum *Vulgar Display of Power*, do Pantera que contém a música *Walk*. Arte de Brad Guice.

reflito no quão o *headbanging* é singular em relação a outras experiências corriqueiras do dia-a-dia. Sinto-me livre, mesmo que por um breve período, de pensamentos alheios a esse momento. Sou eu experienciando o poder que o *heavy metal* tem de me fazer vivo. É possível sentir que faço parte da música, que banguear é parte integrante e essencial dela. Depois de ouvir o bastante a ponto de estar familiarizado com a música, me pego cantando e bangueando: “*Re...spect, walk*”!

Se ainda resta dúvida sobre o poder envolvente de *Walk*, basta assistir a qualquer gravação em vídeo da banda performando-a ao vivo, principalmente do show no festival *Ozzfest*, em 1998. Quando a câmera faz um *close-out* do palco e mostra a multidão abraçada e bangueando, tenho a certeza que o *headbanging* não é apenas um movimento vazio de significado. A energia é contagiosa e surpreendente. E por ele ser tão visceral em sua performance, tão verdadeiro, expressivo e, ao mesmo tempo, singular e individual, penso que o *headbanging* é uma expressão essencial para que se compreenda e viva a experiência estética do *heavy metal*.



**Imagen 43:** Headbanging de Rex Brown e Phil Anselmo ao vivo com a banda *Down*, em 2008. Foto por Ethan Miller. Fonte: Getty.

A experiência estética pode acontecer na relação do indivíduo com o objeto de fruição e com o contexto que os une. Uma experiência estética, segundo Shusterman (1998), se caracteriza por uma experiência de potência, intensidade, integração e conexão. É uma experiência que pode ocorrer no fluxo da vida, mas é como se fosse emoldurada num momento especial. Assim, o *headbanging* pode ser interpretado como uma experiência estética dentro do show de metal.

Semelhante a uma ida ao museu de arte, onde nos aproximamos de obras com a intenção de nos relacionar inteiramente, de alimentar o nosso desejo por uma apreciação estética, a ida a um show de *heavy metal* se equivale a tal experiência quando nos proporciona um momento oportuno de relação e interação com o objeto (show) e com o meio (ambiente do show) que nos circunda. Milhares de *headbangers* vão a shows e não é para não fazerem parte dele. Estão presentes e fazem a sua presença através da interação com o contexto. Essa interação resulta em várias expressões, o grito, o *mosh pit*, o *stage dive*, o *wall of death* e o mais comum entre todos: o *headbanging*.

Tratarei aqui do *headbanging* à luz da somaestética e do conceito de experiência estética, que nos ajudam a pensar em como a arte, ou outras formas de expressão contemporâneas e populares, são capazes de nos proporcionar uma percepção e uma vivência rica em sentimentos, emoções, conhecimentos e prazeres sensoriais. Essa experiência, por sua vez, acontece na totalidade do indivíduo. Isto é, conecta as partes sensoriais que muitas vezes são tratadas separadamente, como a dicotomia corpo e mente, em uma percepção única. Essa percepção única, em que o corpo experiencia de forma completa, é também estudada por Shusterman (2012) em somaestética.

A somaestética é um campo interdisciplinar filosófico que propõe estudar o “corpo vivo (ou soma) como lugar de apreciação sensorial (estesia) e de autoestilização criativa”<sup>21</sup>

---

21 Dito isso, o termo soma aparecerá toda vez que me referir ao corpo vivo e senciente.

(SHUSTERMAN, 2012, p. 27). Entende-se que o termo soma se refere a esse corpo que percebe através dos sentidos e não apenas um corpo físico isento de “vida e sensações”, enquanto o termo estética reforça a relação perceptiva do soma em apreciar “qualidades estéticas de outras pessoas e coisas”. Nesse campo, comprehende-se que o corpo é mais do que um invólucro inanimado que nossa alma habita, mais do que mero objeto de uso. Ele é, ao mesmo tempo, o corpo que percebe e é percebido pelo mundo que o circunda, é parte “essencial e fundamental de nossa identidade” e instrumento primordial de relação com o nosso meio (2012, p. 27).

O *headbanging* pode ser estudado através da perspectiva da somaestética como uma expressão somática, ou seja, um corpo consciente que se relaciona tanto externamente, com a música que é tocada, com outros somas que também bangueam. Assim, esse trabalho pretende discutir o *headbanging* com as pessoas pertencentes ao uni- verso do metal e como ele pode ser entendido como uma expressão estética vigorosa e potente o bastante para podermos enxergar nessa experiência sua consciência, integridade, individualidade e seu poder contagiante.

Rotular o *headbanging* como um mero balanceamento de cabeça, se não muito superficial, é no mínimo uma conceituação fria, baseada numa observação desatenta sobre o objeto puramente isolado do seu contexto. Seria equivalente tratar o *dripping* de Jackson Pollock como um simples movimento da mão a pingar tinta na tela, desconsiderando tanto o contexto no qual o artista estava inserido, quanto os movimentos somáticos usados para pintar grandes formatos de tela estendidos no chão. Não nos sustentamos em tal superficialidade em relação às obras de Pollock. Pollock se encontrava “dentro da sua obra” durante o processo de criação, ao tempo em que sua “dança”, guiada por sua “consciência artística”, fazia com que ele pulasse, girasse e se contorcesse por toda a extensão da tela, resultando em obras que, além de questionarem a tradição da pintura, expressam a experiência de um processo de criação tão (ou mais) prazeroso quanto o produto final (KAPROW, 1958). Desta forma, essas obras de Pollock<sup>22</sup> também nos servem para ilustrar o conceito de arte como experiência estética, na medida em que a experiência estética rompe a separação entre meios (processos) e fins (objeto), valorizando não só o produto final como também o fazer prático das coisas. “Os meios utilizados na pintura [...] não constituem simplesmente causas externas necessárias à realização da experiência estética como fim, são elementos integrantes dela” (SHUSTERMAN, 1998). Essa integração entre os meios e os fins são características dessa concepção da experiência estética que trabalhamos.

---

22 Quando coloco “obras de Pollock”, estou me referindo às obras feitas a partir do processo de *dripping*. Como a obra *Autumn Rhythm (number 30)* de 1950, atualmente pertencente à coleção do *The Metropolitan Museum of Art* (MET), exposta na galeria 921, do *The MET Fifth Avenue*, em Nova Iorque.



**Imagen 44:** Jackson Pollock em seu estúdio pintando. Foto: Hans Namuth, 1950.

**Imagen 45:** *Headbanger* retratado por Jacob Ehrbahn, no festival alemão *Wacken Open Air*. A imagem faz parte de uma coletânea de fotografias feitas por Ehrbahn e lançadas no seu livro *Headbangers*.

Posto isto, fica mais fácil imaginar a complexidade de relações envolvidas no *headbanging*. Imagine que está em um show de *heavy metal*. À sua volta, milhares de indivíduos nas mais distintas características formam um aglomerado de pessoas sedentas pela experiência prazerosa do show. O momento é único. O show começa. Você sente uma descarga de emoção, excitação e energia que faz você e todos aqueles à sua volta interagirem com o momento. E então, conscientemente, você se entrega por inteiro a esse meio e começa a banguear. Sentindo profundamente a energia transmitida por todas as variantes presentes nessa situação. É contagiante. Alguém banguea, você banguea, e quando se dá conta, o aglomerado de pessoas está bangueando nas mais diversas formas e estilos.

Não existe um padrão determinado para banguear. Assim como as gotas de Pollock, a essência do movimento pode ser a mesma, mas todas aquelas milhares de pessoas bangueam na sua individualidade, em questões concretas como o tamanho e forma dos cabelos, o ângulo do movimento, a posição das pernas, das mãos, a posição do corpo. Emergem em questões abstratas como emoções, sentimentos, expressões e interpretações. Porém, esse conjunto de particularidades forma a obra completa.

Diferente de Pollock, esse processo artístico não resulta em uma obra concreta, como uma tela a ser exposta. A não ser que alguém registre o momento, como por exemplo as fotografias de Jacob Ehrbahn (2015). A experiência desse show já é a obra de arte. A apreciação estética está presente em nós, indivíduos, que somos ao mesmo tempo parte essencial da obra e fruidores da mesma.

Se pensarmos nas qualidades da arte contemporânea que são discutidas por Nicolas Bourriaud (1998), podemos fazer uma relação entre a experiência do *headbanging* vivida em shows e os encontros sociais promovidos pela estética relacional. Pois, assim como algumas obras da arte contemporânea estão interessadas em problematizar e criar

encontros sociais, que por vezes estão cada vez mais distantes da vida, o *headbanging* também proporciona encontros capazes de “gerar a própria temporalidade”, no sentido de que os *headbangers* assumem uma função de “expectador-participante” criadores de uma “coletividade instantânea”. Similar a alguns encontros promovidos pela arte contemporânea dedicada a questões da estética relacional, os shows de *heavy metal* nos permitem relacionar com outras pessoas de modo não frequente em nossos dias.

Ao banguear em um show, estamos nos unindo em prol de uma experiência que é, ao mesmo tempo, comunitária e individual. Quando todo o público de uma arena banguea, cria um universo próprio, que somente aqueles realmente inseridos nele conseguem viver. Talvez essa seja uma razão para que um estudo artístico seja inapropriado aos olhos externos ao universo do metal, porque só comprehende de fato a magnitude dessa experiência quem realmente a experimenta.

Mesmo sendo praticado por todos os *headbangers*, o *headbanging* não consiste em uma fórmula pré-determinada. Cada pessoa, em sua individualidade, possui uma maneira de se relacionar com o *heavy metal*. Algumas pessoas flexionam os joelhos, apoiam as mãos nas pernas, levantam o punho cerrado ou com o sinal do chifre, banguea em intensidades diferentes, fecha os olhos, mostra os dentes ou faz o sorriso invertido. Existe também as diferenças externas, como os cabelos, as roupas, o tamanho e o gênero. Enfim, existem inúmeras maneiras e combinações possíveis de se banguear. Apesar de se tratar de um conceito generalizador, o *headbanging* quando observado atentamente, mostra-se cada vez mais como uma expressão individual inserida e compartilhada em um universo coletivo.

O *headbanging* se dá de forma espontânea cada membro da audiência ou dos músicos na banda escolhe o seu momento certo de banguear (HUDSON, 2015, p. 446). Existem até aqueles que bangueam fora do tempo da música, como no caso de Cliff Burton, que ocasionalmente bangueava livre das métricas musicais (PILLSBURY, 2006, p. 14). É claro que existem momentos que são mais propícios, como quando a música entra no que chamamos de *breakdown*<sup>23</sup>, ou quando a batida é tão intensa - capaz de alterar as batidas do coração - que o soma percebe a hora de interagir, mas isso não impede de alguém banguear a música inteira, por exemplo. Glenn T. Pillsbury (2006, p. 10) chama de “ciclos de energia” essa gama de elementos que contribui na forma em que a energia musical flui pelo corpo. A guitarra distorcida, as mudanças de tom e de tempo, por exemplo, tomam nosso corpo de assalto, transformando essa energia em expressões como o *headbanging* e o *mosh pit*.

Desta forma, fica mais claro entender que o *headbanging* ultrapassa o conceito de marcação de tempo. Ao contrário do que se possa pensar, o *headbanging* não é uma

---

23      *Breakdown* é popularmente chamada a parte da música que quebra o ritmo anterior. Normalmente a bateria faz uma marcação simples, de bumbo e caixa, enquanto a guitarra e o baixo tocam *riffs* marcantes e simples. Para melhor entendimento, ouvir a música *This love*, do Pantera, o *breakdown* pode ser ouvido por volta dos 3'09" e novamente no final da música, aos 5'03".

resposta motora automática e preestabelecida como um metrônomo. Os *headbangers* possuem livre-arbítrio em determinar quando e como banguear. Quando os banguers alteram de alguma forma sua expressão do *headbanging* de acordo com as mudanças do meio, estão revelando a qualidade de percepção imediata que acontece na experiência estética.

Pode-se dizer que um dos propósitos principais do *headbanging* é a transformação de energia rítmica em experiência sentida pelo corpo (HUDSON, 2015, p. 446). Mas não se encerra nisso, também transmite prazer, sentimento de pertencimento ao meio e de integração com outros *headbangers*. Essa experiência é tão forte que faz parte da vida do indivíduo, uma identidade criada e admitida por aqueles que se veem capazes de perceber e expressar o *heavy metal* por meio do soma.

### A arte do *headbanging*

Como num ritual de passagem do metal, essa experiência do *headbanging* pode ser o primeiro passo para uma transformação somática de um indivíduo qualquer a um *headbanger*. Para isso, precisamos entender como essa experiência corporal é capaz de transformar a vida do indivíduo, tanto na estilização externa, na aparência corporal, quanto na interna, na personalidade e atitude, e como uma está direcionada à outra.

Para tomarmos o *headbanging* como uma atividade somática, é necessário que relacionemos alguns pontos-chave sobre a sua experiência, com questões que, de certa forma, dão autonomia para um movimento artístico. Feito isso, poderemos desconstruir o conceito simplista a que essa prática é reduzida e entendê-la como expressão somática vivenciada por milhares de pessoas em todo o mundo. Por isso, apresento aqui os quatro pontos que considero chave e que tornam a experiência estética do *headbanging* possível: **consciência, integridade, individualidade e poder contagiante**.

Apesar de existirem momentos em que o *headbanging* parece ser mais propício, não é uma regra dada que todos os *headbangers* devam banguear naquela hora. Por mais que *Walk*, para mim, possa ter todos os elementos musicais, ideológicos, sociais e contextuais necessários para banguear, não quer dizer que outra pessoa a sentirá da mesma forma, afinal essa é uma das essências da arte, cada um percebe e experiencia uma obra de forma única. Mesmo assim, ao escutar *Walk*, sinto uma necessidade avassaladora do meu soma em agregar à música. Essa vontade somática é intensificada quando estou presente em um show, evento ou em uma performance ao vivo. Desta forma, ao som infinitamente energético da música, bangueo para compor, junto a ela, uma experiência única que não é possível em outras circunstâncias. Bangueamos para festejar, expressar sentimentos, apreciar o contexto, envolver e nos relacionarmos com outros somas.

Escolhemos um momento específico, em uma música específica para nos engajarmos e demonstrarmos nosso apreço, participando na construção desse mo-

mento único e prazeroso (HUDSON, 2015, p. 446). Não pense que o *headbanging* é como aquelas hipnoses que acontecem em programas de auditório, nos quais, ao ouvir a palavra-chave, o hipnotizado inconscientemente realiza algum ato, como dançar ou imitar uma galinha. O *headbanging* é um ato proveniente de uma **vontade consciente do indivíduo** em participar.

Ao banguear, não mexemos somente o corpo como um objeto inanimado, nem tampouco só os músculos do pescoço e da cabeça. É necessário ajustar-se à posição que mais lhe agrade. Nota-se que, para banguear, é necessário realizar alguns movimentos para adequar a sua posição, como flexionar os joelhos, curvar as costas, apoiar os braços nas pernas, levantar a mão, fazer o sinal do chifre, fechar os olhos, fazer um sorriso invertido, mostrar os dentes, abrir as pernas, dar um passo à frente, e, se estiver em um grupo, esse movimento corporal pode ainda se estender a contatos físicos, como abraços, como ocorre em outras danças e culturas, como o *dabke* no universo árabe.

A forma com que se desempenha o *headbanging* vai depender diretamente do espaço em que se encontra, se tem muitas pessoas e se o sentimento e energia envolvidos naquele momento é propício. Enfim, tais características do contexto são percebidas e entendidas pelo soma, e não somente por um corpo desconectado das faculdades mentais. Um conjunto de informações notadas pelo corpo vivo e decodificado por ele permite ou não a realização do *headbanging*. O soma é capaz de perceber o melhor momento de banguear, parar e banguear de novo, e isto está diretamente relacionado a questões internas e externas ao indivíduo. Assim, podemos dizer que ele é uma prática que **integra simultaneamente as partes dos headbangers** em uma única peça viva capaz de se relacionar com o ambiente em que está inserida.

Ainda **com relação à individualidade** do *headbanging*, podemos separar suas diferentes características, a fim de nomear alguns dos diferentes estilos de banguear. Não é minha intenção criar rótulos, pretendo apenas mostrar a prova de que o *headbanging* não é uma expressão única e generalizadora e que é possível diferenciar e nomear diferentes estilos de se banguear.

De fato, não sou o primeiro a fazer tal classificação. É comum no universo do metal algumas nomenclaturas, como o *headbanging* clássico e o helicóptero, por exemplo. Alguns outros nomes também foram separados por um *headbanger* espanhol conhecido nas redes sociais como *El Melemas* (2015). Em seu canal do *Youtube*, *El Melemas* publicou um vídeo chamado *Tipos de headbanging*, no qual separa oito estilos diferentes de se banguear: o clássico, o moinho, o infinito, o pêndulo, o “v”, o horizontal, o invertido e o estilo *drunk*<sup>24</sup>. Vale notar que *El Melemas* faz uma análise puramente formal, destacando apenas algumas diferenças externas entre os movimentos, mas especificamente as diferenças em relação à forma de mexer a cabeça, deixando de fora outras questões,

---

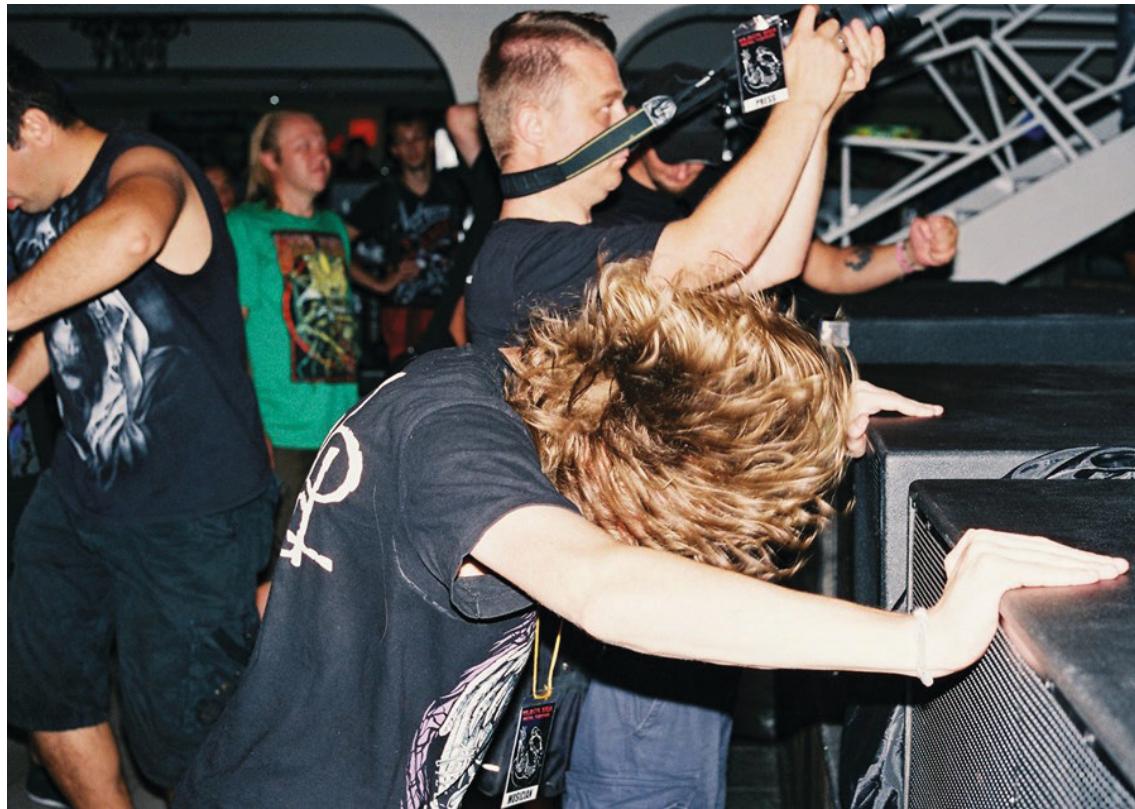
24 Do original: el clasico; el molinillo; el infinito; el pendulo; la “v”; el horizontal; el invertido; estilo drunk.

como a posição dos corpos, a intensidade, a individualidade dos *headbangers* e também questões internas, como os sentimentos envolvidos. Mesmo assim, acho válida essa primeira classificação como forma de evidenciar algumas diferenças existentes no *headbanging* em geral. Serve como uma primeira análise em busca de um reconhecimento acerca da pluralidade do *headbanging*. A ironia do vídeo ocorre porque *El Melemas* tira o *headbanging* do seu contexto.

A mesma situação que me move a banguear pode não insinuar outros *headbangers* e vice-versa. Quanto à individualidade externa, temos as características individuais do ser. Dentre as mais diversas, podemos destacar a altura, energia, fôlego, cor, gênero, cabelo, roupas e a posição e a intensidade em que se banguea. Essas peculiaridades são diferentes, o que ocasiona em visualidades e experiências distintas para cada *headbanging*. Nas individualidades internas temos, por exemplo, a questão da preferência do momento certo, a intensidade da conexão da música e do ambiente com o indivíduo, os sentimentos expressados por/em cada um e, é claro, a experiência vivida por cada um. Por um lado, caracteriza-se o *headbanging* como uma expressão individual, mas em outra mão, ele pode ser visto como uma prática que se estende ao social, pois é exercido por milhões de pessoas ao redor do mundo, há muito tempo. Em um show de metal, são muitos os somas que interagem com o ambiente e entre si. São corpos vivos se relacionando em um espaço comum, compartilhando emoções, expressões, sentidos e esforços físicos. O *headbanging* é, de certa forma, contagiente. Existem momentos em que várias pessoas se unem – sem nenhuma comunicação verbal – e bangueam simultaneamente em prol de uma experiência social. São vários corpos que, de alguma forma, se comunicam e se incentivam a participar dessa expressão artística geral que é a experiência estética do *heavy metal*.

Desta forma, tomamos o *headbanging* como uma prática estética somática, ou seja, uma prática que é realizada, percebida e experienciada esteticamente através do corpo vivo. Desconstruímos um pensamento minimalista e simplista que pode surgir em relação ao *headbanging*. Ao pensarmos na intensidade da experiência dessa prática, fica claro que ela ultrapassa os limites de uma conceituação que a reduz a um movimento vertical de cabeça. Esse movimento existe, mas toda a prática não se encerra nele. Trata-se de uma expressão somática que está diretamente relacionada ao ambiente e à prática estética do *heavy metal*.

Finalmente, apresento algumas imagens de uma série intitulada *The Art of Headbanging*, feita pela fotógrafa ucraniana Kristina Podobed, em 2015. Essas fotografias foram tiradas no *Black Sea Metal Festival* e ilustram a força e a intensidade impactante do *headbanging* nas mais diversas pessoas. O festival aconteceu em plena guerra na Ucrânia, onde, segundo as palavras da jornalista Ira Lupu, eventos como esse “mantém as pessoas sãs” (MCCANN, 2015).



**Imagen 46:** *The art of headbanger.* Foto por Kristina Podobed.



**Imagen 47:** *The art of headbanger.* Foto por Kristina Podobed.



**Imagen 48:** *The art of headbanger.* Foto por Kristina Podobed.

**Imagen 49:** *The art of headbanger.* Foto por Kristina Podobed.



**Imagen 50:** *The art of headbanger.* Foto por Kristina Podobed.

**Imagen 51:** *The art of headbanger.* Foto por Kristina Podobed.



# TRIÂNGULO SATÂNICO MINEIRO

## Minas Gerais é satanás

Em meados de 2000, o Triângulo Mineiro foi apelidado por alguns *headbangers* da região de “Triângulo satânico Mineiro” – TSM. Isso se deve ao fato de que, aqui na região se formaram muitas bandas de *heavy metal* seguindo em uma vertente extrema do gênero. Desde os primórdios do metal, essa região do estado de Minas Gerais – com cidades como Araguari, Araxá, Ituiutaba, Patos de Minas, Uberaba e Uberlândia – presencia os incansáveis esforços da cena<sup>25</sup> em sobreviver nesse ambiente inóspito.

O TSM não tem a intenção de rotular todas as bandas e os *headbangers* da região. Uma vez que existem também, principalmente hoje em dia, inúmeros artistas que se expressam nas mais variadas vertentes do *heavy metal*. Porém, o nome serve como indicador de uma corrente artística que cresceu, se fortaleceu e se posicionou diante das demais. Não de um ponto de vista egoísta ou competitivo, mas pensando em se destacar enquanto expressão artística.

Apesar desse termo ter sido utilizado por alguns *headbangers* por volta de 2007, a relação do *heavy metal* pesado com o Triângulo Mineiro, sobretudo Minas Gerais, teve início décadas antes. O metal extremo<sup>26</sup> foi – e muitos acreditam que ainda é – um expoente dentro da cultura mineira. Isso porque a cena de Belo Horizonte dos anos 1980 contribuiu para a notoriedade nacional e internacional de artistas como Sepultura, Sarcófago, *Overdose*, *Chakal*, entre outros e, por consequência, do estado de Minas Gerais. Essa cena também influenciou, de certa forma, os *headbangers* do Triângulo que já estavam fazendo seu movimento aqui na região e projetou bandas de metal como Reticências, *Angel Butcher*, *Cirrhosis*, Nosferatu, entre outras.

A intenção desse capítulo é pensar, a partir de estudos, relatos, entrevistas, pesquisas bibliográficas e artísticas, a formação dessa cena extrema. E, destacando o que Raymond Williams (2011) chama de “estruturas de sentimento”, analisar e evidenciar tanto as características expressivas e estéticas, como também o processo

25 “Cena” no universo do metal significa algo como o movimento local e tudo o que ele abrange. Fazem parte da cena tanto os integrantes quanto suas atividades. É o conjunto que engloba os *headbangers*, os festivais, as bandas, os lançamentos e tudo que implica o *heavy metal* local. É comum perguntar a um *headbanger* de outra cidade: “como é a cena lá? É forte?”.

26 Chamo de “metal extremo” o que já é conhecido pelos *headbangers* como uma vertente do *heavy metal* que se caracteriza por uma expressão mais agressiva. Me refiro aos grandes subgêneros como o *thrash metal*, *death metal* e *black metal*. Não incluo o subgênero *white metal* na categoria de metal extremo. Por mais que ele se aproprie de algumas características estéticas de grupos extremos, pessoalmente, não vejo coerência em utilizar abordagens tão agressivas e libertinais como um instrumento catequizado das instituições religiosas.

histórico e cultural desse movimento emergente. Nesse sentido, as estruturas de sentimento podem ser entendidas como um método que analisa a maneira como novas práticas, experiências e sentimentos organizam e estruturam uma cultura emergente em contraponto a uma hegemonia. Por meio dessa análise, pretendo compreender de que maneira o *heavy metal*, em sua vertente mais agressiva, se formou na região, enfatizando produções artísticas como indicativos estéticos da cultura.

Antes de dar continuidade e entrar de fato nessa discussão, acho necessário introduzir esse conceito-chave que orienta a reflexão: estruturas de sentimento. Como dito anteriormente, esse conceito é de suma importância para destacarmos pontos essenciais em uma análise cultural que se dá de forma orgânica.

O conceito “estruturas de sentimento” nasceu de uma necessidade de Raymond Williams (2011) em criar um novo método de análise histórico-cultural que não fosse tão rígida quanto o conceito de base e superestrutura ainda muito utilizado pelo marxismo ortodoxo e vulgar.

Em poucas palavras, o conceito de base e superestrutura, por meio do marxismo, se resume no seguinte: em uma sociedade capitalista existe uma base e uma superestrutura. A superestrutura tem um sentido de “área unitária dentro da qual as atividades culturais e ideológicas poderiam ser colocadas” (WILLIAMS, 2011, p. 45). Enquanto a base está ligada às forças produtivas, “são as relações reais de produção que correspondem a uma fase do desenvolvimento das forças produtivas materiais”. Para o marxismo, então, a base tem influência direta na superestrutura, ou seja, a base é determinante, enquanto a superestrutura é determinada. “Assim, o fabricante de pianos é a base, mas o pianista é a superestrutura” (2011, p. 48).

Não se identificando com esse conceito, e até definindo essa teoria cultural como sendo “fraca na prática” por não dar conta das complexidades menos tangíveis da sociedade, como a arte e o pensamento, Williams defende outra abordagem sobre a cultura social. Para se opor a essa noção “em camadas” de base e superestrutura, Williams destaca alguns pontos do marxismo que acredita serem fundamentais para entender seu pensamento. Para isso, o autor prefere enxergar a sociedade como uma grande variedade de práticas sociais complexas dotadas de uma intenção, que ele denomina de “totalidade”. E dentro dessa totalidade, existe uma hegemonia. A hegemonia para Williams é mais que uma existência de algo total, ela se satura de tal forma que se enraíza nos costumes diários e se apresenta até como um senso comum, dando um sentido de realidade para muitas pessoas (WILLIAMS, 2011, p. 27).

Entretanto, essa hegemonia não deve ser tratada como algo único e estático. Suas estruturas internas estão sempre em movimento, se renovando, se recriando e se defendendo das ameaças externas para garantir a dominação. Dessa forma, uma cultura hegemônica se apresenta para o autor como uma cultura dominante, enquanto as culturas externas a ela podem ser divididas em culturas residuais e emergentes. Por

ser hegemônica, a cultura dominante possui significados e valores que são organizados e vivos. Para a hegemonia dar um sentido de realidade à maioria das pessoas, ela aceita, modifica e adapta práticas e processos que julga dignos de serem incorporados, enquanto ignora e rejeita outras. Portanto, ela não é estática e devemos encará-la como uma cultura que não é simplesmente imposta e, sim, vivida. Em contraponto, existem práticas que são alternativas à cultura dominante. Chamamos de culturas emergentes àquelas que propõem novos valores e novas práticas que não fazem parte – ainda – da cultura dominante. E de culturas residuais àquelas em que há resíduos de formações passadas, ou seja, existem valores e práticas que um dia já pertenceram à cultura dominante, mas que no presente são obsoletas. Por ter esse caráter histórico, a cultura residual por vezes pode ser incorporada à cultura dominante.

A partir dessa visão sobre a cultura, o autor desenvolve ao longo de sua carreira, o conceito de “estruturas de sentimento” o que é, sobretudo, uma forma emergente de pensar uma estruturação da cultura de forma mais orgânica e menos rígida. As “estruturas de sentimento” podem ser entendidas como uma metodologia para analisar as diversas facetas da cultura. “É uma hipótese cultural derivada da prática de tentar compreender a consciência, a experiência e o sentimento e suas ligações numa geração ou períodos” (SÁ, 2016, p. 34). É compreender as práticas, os pensamentos, os fazeres, os sentimentos compartilhados e experimentados por uma cultura. As “estruturas de sentimento” nos auxiliam a observar como grupos culturais se formam e compartilham características comuns, dando origem a uma cultura emergente que se opõe a práticas ideológicas hegemônicas (MIGLIEVICH, 2016).

As estruturas de sentimento podem ser definidas como experiências sociais em *solução*, distintas de outras formações semânticas sociais que foram *precipitadas* e existem de forma mais evidente e imediata. Nem toda arte, porém se relaciona com uma estrutura contemporânea de sentimentos. As formações efetivas da maior parte da arte presente se relacionam com formações sociais já manifestas, dominantes e residuais, sendo principalmente com as formações emergentes (embora com frequência na forma de modificações ou perturbações nas velhas formas) que a estrutura de sentimento, como solução, se relaciona (SÁ, 2016, p.34 *apud* WILLIAMS, 1979, p. 136).

A partir disso, entendo as “estruturas de sentimento” como sendo uma espécie de lente que nos possibilita enxergar os diversos elementos, práticas e valores presentes dentro de um grupo social ou cultural e suas relações. Já que esse tipo olhar não era possível com a “lente da base e superestrutura” que, por sua vez, nos faz enxergar, de modo mais rígido, a determinação dos meios de produção em relação à cultura.

Dito isso, utilizarei a proposta de “estruturas de sentimento” como uma “tentativa de apreender processos de emergência de experiências típicas” (SOARES, 2011, p.97) que constituem esse movimento que fez surgir a cena *heavy metal* na região do Triângulo Mineiro. Vale lembrar que, assim como os estudos da Cultura Visual, esse trabalho não se preocupa somente com o visual das várias obras produzidas pelo *heavy metal*. Além

de destacar sua visualidade, esse – assim como os outros textos presentes – pretende entender o *heavy metal* como uma expressão artística, e um campo de estudo rico para entender as experiências estéticas. Dessa forma, surge uma questão: ao entendermos a experiência estética como essa experiência significativa que o sujeito tem na sua relação com o meio, resultando numa experiência prazerosa, é possível relacionar a experiência estética dos indivíduos no processo de emergência das estruturas de sentimento?

### Não é de ninguém, é de todos

Quando falamos na relação entre o *heavy metal* e o estado de Minas Gerais, é comum que, no primeiro momento, levemos o pensamento para o movimento metal mais conhecido dos mineiros: a “explosão metálica” da Cogumelo Records nos anos 1980, que foi um dos grandes responsáveis por fomentar a cultura *heavy metal* em Belo Horizonte, o que contribuiu para a ascensão de bandas, tanto para o *mainstream* quanto para o *underground* mundial. Estou falando de artistas como Sepultura, Sarcófago, Chakal, Overdose, Holocausto e tantas outras apoiadas pelo selo mineiro. Por esse ser, talvez, o movimento *heavy metal* mais popular entre os mineiros, discutirei a partir de agora alguns pontos históricos, com o intuito de trazer referências importantes para a discussão a que chegaremos posteriormente.

É sempre uma tarefa complicada datar de forma específica o nascimento de algum movimento artístico. Escolher, definir e perpetuar aquele que será detentor do título de criador ou de pioneiro parece uma tarefa arriscada. No *heavy metal* não é diferente. Guilherme Wiz – baterista e membro fundador da banda mineira *Chakal* – exemplifica esse paradoxo de forma bem interessante. No documentário *50 Anos do Rock Brasileiro* (2014) – em forma de entrevista – Wiz prefere enxergar que a criação aconteceu de forma conjunta, ou seja, o mundo estava “caminhando” para isso. No *heavy metal*, penso que se deu da mesma forma. Existem autores que defendem o *Led Zeppelin* como os criadores do metal e outros defendem o *Black Sabbath*. Acredito que seria mais justo não creditar uma banda específica, pois, ambas, juntamente com outras contemporâneas e até mesmo anteriores a elas – mesmo aquelas que ainda não foram citadas pela história – ajudaram a consolidá-lo. Essa tarefa parece difícil de fazer, uma vez que encontramos na grande maioria dos estudos sobre o *heavy metal*, a nomeação de uma banda como “a criadora”, ora o *Black Sabbath*, ora o *Led Zeppelin* ou o *Deep Purple*.

No seu livro *Heavy metal: the music and its culture*, a socióloga Deena Weinstein (1991) decorre sobre esse assunto, e aponta as dificuldades em se estabelecer um criador. Ela fala que não existe um consenso entre os estudiosos, nem quanto à data, nem quanto à pessoa ou banda, nem quanto ao próprio termo *heavy metal*.

Weinstein usa uma referência de Ronald Brynsid e afirma que o *heavy metal*, assim como qualquer outro gênero musical, pode ser dividido em três fases: formação,

cristalização e decaída (WEINSTEIN, 1991, p.7). Na formação, Weinstein exemplifica o porquê da difícil tarefa de achar os pais do *heavy metal*. Nesse primeiro período, alguns códigos do gênero aparecem separados das músicas, depois uma banda ou um grupo de bandas vão exemplificar esses códigos; mais tarde, as condições para se criar músicas dentro desse grupo tornam-se autoconscientes e esse código então é passado para outras bandas. A essa altura, o gênero alcançou sua formação (WEINSTEIN, 1991, p.14). A autora não dá uma data específica, mas afirma que o estágio da formação do *heavy metal* está entre os anos de 1969 e 1972 e a fase de cristalização se dá em meados dos anos de 1970.

Descordando de Weinstein, o jornalista suíço Ian Christe, no primeiro capítulo do seu livro *Heavy Metal: a história completa* (2010), faz um papel quase que de advogado do *Black Sabbath*, afirmindo que, se não fosse por eles, a expressão *heavy metal* “seria apenas um acidente poético” e que o *Sabbath* “é a origem do *heavy metal*” (2010, p. 24). Para ele, bandas como *Led Zeppelin* e *Deep Purple* também dividiam os holofotes com o *Black Sabbath*, porém com a função de preencher as lacunas.

Enquanto Weinstein (1991, p. 15), em uma visão cooperativa, entende que os códigos existentes dentro do *heavy metal* foram criados gradativamente em uma interação entre público, artistas e mediadores, Christe (2010, p. 23) afirma que o *heavy metal era* “ordenado pelo *Black Sabbath*”.

Essa discussão também não é consensual na literatura desenvolvida no Brasil. Wlisses Silva (2015) segue o raciocínio de Ian Christe no seu livro “Heavy Metal no Brasil”, fazendo uma citação na qual Christe denomina o surgimento do metal como uma ruptura criada pela música homônima – que segundo ele, se deu de forma espontânea – da banda *Black Sabbath*. Em outra mão, Jeder S. Janotti Jr. (1994, p.14) afirma que o *Led Zeppelin* foi a primeira banda a ser chamada de *heavy metal* pelo crítico americano Lester Bangs. Mas Janotti não descarta a contribuição de outras bandas na formação do gênero. Ele denomina de “a tríade sagrada do Heavy Metal” as bandas *Black Sabbath*, *Led Zeppelin* e *Deep Purple*.

Fora do âmbito acadêmico e dentro do universo do metal, também não há um consenso sobre esse assunto. A maioria dos *headbangers* mineiros – para não falar brasileiros – sabem da responsabilidade que várias bandas do final dos anos 1960 e início dos anos 1970 tiveram na formação do gênero. Em muitas conversas informais – em bares por exemplo – vê-se novas “teorias da criação” sendo criadas. *Headbangers* muitas vezes defendem a soberania e a importância da sua banda preferida nesse eterno jogo, o que torna esse assunto um tanto quanto subjetivo dentro do nosso universo. Porém, por um lado, esse conflito é capaz de gerar uma prazerosa guerra de subjetividades. *Headbangers* entram nessa e em outras discussões sobre o movimento constantemente,

O problema maior que vejo ao dar créditos tão importantes a poucas pessoas específicas é que, dessa forma, estamos desreditando toda uma movimentação e uma produção artística que existiu nos primórdios do *heavy metal*, por parte dessas pessoas ou bandas que não tiveram tanta visibilidade na mídia *mainstream*, como o caso do *Coven*<sup>27</sup>. Esses conflitos mencionados acerca da história do *heavy metal* serve para ilustrar a fala de Raymond Williams quando ele – pensando sobre as características comuns de um grupo de escritores e formulando sua teoria das “estruturas de sentimento” – diz que “as estruturas não são criadas individualmente, mas coletivamente” (WILLIAMS, 2011, p. 32).

Acredito que essa dificuldade, tanto dos autores quanto das pessoas envolvidas no *heavy metal* em pontuar o começo ou o pioneirismo do movimento, se dá pelo fato de que, ao longo de alguns anos, foram se criando coletivamente componentes que estruturaram o *heavy metal* enquanto uma cultura emergente. A falha está justamente em tentar definir apenas um criador e refutar a existência de uma estrutura de sentimento que permitiu a ascensão coletiva do *heavy metal*. Dessa forma, espero que fique claro que não me interessa levantar uma discussão a respeito do pioneirismo de coisa alguma sobre o objeto em questão.

Eu enxergo o *heavy metal* sob a luz do conceito de movimento cultural, definido por Teixeira Coelho (1997), no qual entende-se que um movimento cultural são formações fluidas; e que apesar de se poder enxergar uma existência de códigos, ele não foi instituído a partir de um contrato. Os membros do movimento se relacionam de “modo informal mediante uma constelação de princípios ou preceitos” (COELHO, 1997, p.219). Entendendo que um movimento cultural se dá de forma não institucionalizada, sendo uma prática orgânica e totalmente mutável, assim torna-se inútil pontuar aspectos tão rígidos e formais como atribuir o título de criador.

### Rock pauleira

No Brasil, durante os anos 1970, não se falava de *heavy metal*. O termo utilizado por alguns críticos ao se referirem às bandas de *rock* brasileiras era “*rock pauleira*” (JANOTTI, 1994, p. 25). Como alguns teóricos abordam, o *heavy metal* chegou de forma tardia às guitarras brasileiras. Enquanto o movimento estava em fase de “cristalização”

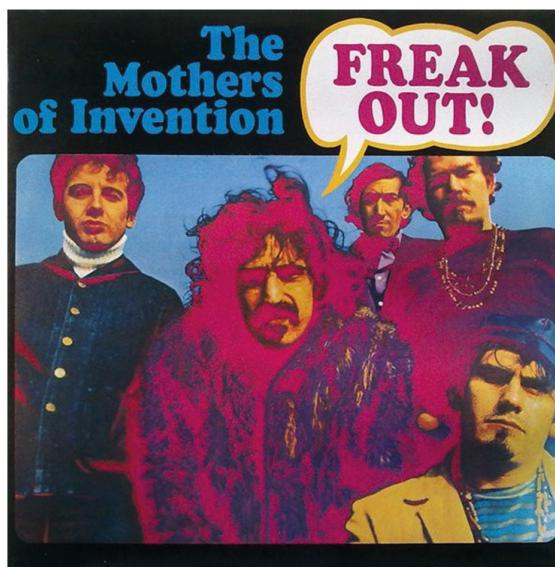
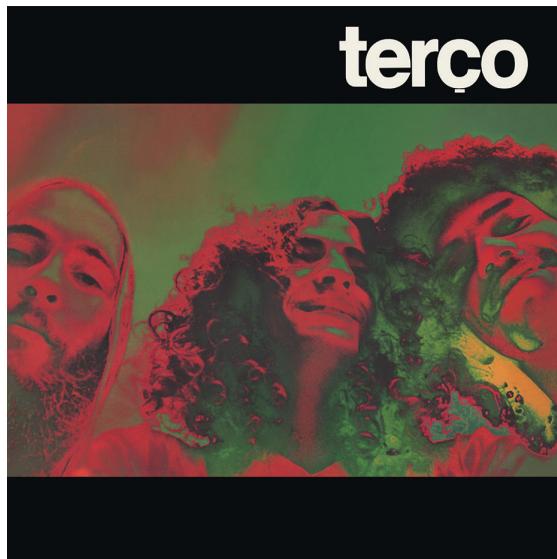
27 A banda estadunidense *Coven*, liderada pela vocalista Jinx Dawson, lançou seu primeiro álbum em 1969, pela gravadora Mercury, chamado *Witchcraft destroys minds & reaps souls*, e, coincidência ou não, a primeira faixa do álbum é intitulada *Black Sabbath*. De acordo com uma entrevista dada por Jinx Dawson ao escritor Sam Tweedle, a cantora afirma que o *Black Sabbath* nunca admitiu, mas eles tiveram uma forte influência por parte da gravadora para que “substituíssem” o *Coven*, mas com menos elementos ocultistas e com uma banda totalmente masculina, por acreditarem na maior aceitação do público. Segundo ela, após encerrarem o contrato com a Mercury, o *Black Sabbath* teria assinado com a Fontana/Vertigo Records, que seria uma subsidiária do selo Mercury (TWEEDLE, 2014).

em alguns lugares do mundo, como Estados Unidos e Inglaterra, no Brasil ele ainda estava no início.

78

Podemos observar que muitas bandas brasileiras de *rock* desse período, que de certa forma estavam ligadas ao *mainstream*, simpatizavam com o *rock* internacional de maneira mais ampla. Desde o mais progressivo até o mais pesado, apesar de distinções sólidas de subgêneros mais estruturados como nos outros países ainda serem raras no Brasil, tais como *speed metal*, *thrash metal* e etc. Dentre as bandas que faziam o chamado “*rock pauleira*”, podemos destacar o *Made in Brazil*, O Terço, A Bolha, Os Mutantes, O Peso, Bicho da Seda, *Tutti Frutti*, Patrulha do Espaço, Casa das Máquinas, etc. (SILVA, 2015, p. 123).

Essa simpatização do *rock pauleira* brasileiro com o *rock* do *mainstream* internacional pode ser observada também nos discursos visuais expressados por esses artistas nacionais. Em muito de seus materiais, principalmente nas capas dos álbuns, por exemplo, é possível relacionar alguns pontos que considero relevantes.



**Imagem 52:** O Terço, *Terço*, 1973. Fotografia de Cláudio Marques. Arte por Ado e Toni Cid.

**Imagem 53:** Johnny Winter, *Second Winter*, 1969. Design por Tony Lane.

**Imagem 54:** Jimi Hendrix, *Electric Ladyland*, 1968. Foto de Karl Ferris.

**Imagem 55:** *The Mothers of Invention*, *Freak Out!*, 1966. Foto de Ray Leong. Direção de arte por Jack Anesh.

Na coleção acima, separei quatro capas de álbuns que compartilham uma visualidade, proposta por algumas bandas de *rock* que vão do *psychodelic rock* ao *progressive rock*, nos quais a maioria das bandas têm o costume de explorar diferentes visualidades, como inversão de cores e deformação de formas para compor suas artes. Nota-se que as cores são manipuladas – nessa época, de forma analógica – para chegar a uma tonalização que foge dos padrões visuais que nos cercam. Altos contrastes, inversão de luz e sombra e uma saturação que parece estourar os limites da forma são alguns dos pontos que podem ser destacados nessa proposta. Interessante também é perceber esse jogo de cores que os artistas criam nas imagens. Por exemplo no *O Terço*, existe uma relação complementar entre dois tons distintos, o verde e o vermelho, enquanto na capa do *Johnny Winter* existe um certo *dégradé* predominante azul. Na capa do *Jimi Hendrix* também é trabalhado esse jogo de cores, mas de forma menos agressiva, respeitando as nuances do claro e do escuro, em uma foto desfocada. Já no *The Mother of Invention*, o magenta que contrasta de forma muito interessante com o fundo azul, é misturado à fotografia colorida convencional, trazendo também aspectos da manipulação e da experimentação sobre essas “formas convencionais”, o que também pode ser observado na esfera musical dos artistas. O que todas elas têm em comum é a intenção de fugir do padrão visual convencional. Ao substituir, inverter ou acrescentar um esquema de cores, o artista propõe que percebamos e experimentemos com outro olhar, nos convida a enxergar um outro mundo, ou o mesmo mundo alterado. Talvez por isso essa tendência visual tenha sido bastante usada no começo dos anos 1970 por essas bandas<sup>28</sup> que, por vezes, experimentaram um *rock* que também propunha uma fuga dos padrões, os chamados “psicodélicos” ou “experimentais”.



**Imagem 56:** *Made in Brazil*, Jack, o Estripador. 1976. Direção de arte: Osmar Zan.

**Imagem 57:** Iron Maiden, início dos anos 1980. Foto: autor desconhecido.

28 Vale lembrar que esse recurso visual não se limitou a essas bandas e nem a essa época. Podemos encontrar essas características em outros gêneros musicais, como também em outras áreas da cultura, em diferentes momentos da história e até nos dias de hoje.

Contemporâneo ao Terço, temos os paulistas do *Made in Brazil*. O que chama muita atenção na capa da banda é que ela possui muitos elementos a serem destacados. A princípio, gostaria de destacar o rico repertório visual que o *Made in Brazil* expôs nessa arte, com a direção de Osmar Zan. Pode parecer uma fotografia normal à primeira vista, mas, com um olhar atento, podemos perceber alguns indícios de um trabalho delicado de montagem dos elementos visuais. A começar pelo baterista Ricardo Fenili, que se encontra em uma posição estranha em relação aos demais. Ele parece estar “menor” do que realmente deveria e a sombra projetada pelo guitarrista Celso Vecchione, que deveria cobri-lo, não o faz. Celso também parece ter sido “colocado” nesse lugar. Se olharmos atentamente, veremos que existe um “corte” feito ao longo do seu ombro esquerdo que mostra uma ruptura brusca entre seu contorno e o fundo rosa do cenário. Característica comum de uma foto recortada e montada, já que essa transição seria mais suave em uma foto realmente tirada. A sombra no palco da bateria também parece ter sido simulada, uma vez que não se encontra no padrão dos outros dois integrantes.

Acredito que essa montagem se dê pelo fato de que seria difícil capturar uma foto ideal de uma performance em que os quatro integrantes apareçam perfeitamente em poses naturais e devidamente enquadrados. Lembrando que, nessa época, não existiam recursos como a fotografia digital, que possibilita conferir se a imagem “deu certo” instantaneamente. Com certeza seria mais fácil montar essa imagem do que capturá-la.

No entanto, não exergo essa montagem como uma enganação ou uma mentira contada pelos artistas. Pelo contrário, isso mostra uma preocupação em apresentar a banda da forma como achavam que ela deveria ser apresentada. O cuidado na escolha do figurino, como também dos instrumentos, reforça como o discurso visual composto pela pose dos integrantes, pelas vestes, pelos cabelos, pelos instrumentos e pela atitude da banda é importante no *rock* e no *heavy metal*. O falso registro de uma performance ao vivo entregue pela falta de aparelhagem, como os cabos na guitarra e no baixo, ressalta o caráter “vivo” de algo que acontece numa ação. Mesmo que sem intenção, essa imagem reconhece a importância da experiência da “ação”, do “ao vivo” e da “presença” como uma qualidade essencial para o movimento do *rock* em geral.

Toda essa análise me remeteu aos primeiros anos do *Killer Klowns*, quando fomos fazer nossa primeira seção de fotos em um estúdio. Levamos uma mala de roupas e acessórios das mais diversas cores e formas, para que pudéssemos construir nossa identidade visual. Uma identidade que indiretamente remete ao trabalho visual do *Made In Brazil* aqui e a outras bandas que simpatizavam com essa estética do *heavy metal*.

Essa arte da capa do *Made In Brazil* foi produzida em 1976, no mínimo seis anos antes da imagem do *Iron Maiden*. Podemos perceber uma semelhança do apelo visual e até arriscarmos pontuar certos códigos que podem ser entendidos como um padrão do gênero, como as calças de *pantex*, as roupas coloridas e justas, os cabelos longos com

franja e repicados, os instrumentos não convencionais, esse tom avermelhado dado pelos elementos presentes na fotografia, entre outros. Porém, devemos entender que, por mais desprestensioso que pareça, uma tentativa de enquadrar e rotular códigos, estabelecer limites de padrões para artistas do *rock* e do *heavy metal* é uma tarefa impraticável, visto que, por mais que existam subgêneros com características compartilhadas, isso não é uma regra dada, e a todo momento nascem bandas que desafiam esses limites nebulosos propostos por rótulos. O que podemos fazer é relacionar as características existentes entre os artistas, respeitando tanto as semelhanças quanto as diferenças em um mesmo grau de importância.

Mesmo que, por vezes, compartilhando dessas e de outras características com artistas internacionais, autores como Janotti sentiram a dificuldade de se estabelecer uma cena *heavy metal* nacional durante os anos 1970. Para ele o número reduzido de bandas e a escassez de espaços propícios para a sobrevivência do gênero foi uma das principais causas dessa dificuldade em vislumbrar um movimento significativo anterior à década de 1980 (JANOTTI, 1994, p. 73). Wlisses Silva (2015) compartilha as ideias de Janotti e afirma que o *heavy metal* no Brasil só ganha uma força significativa depois dos anos 1980.

Pode-se enxergar alguns fatores que serviram como catalisadores nesse processo. Entre eles podemos citar a criação e circulação de vários *fanzines*<sup>29</sup> independentes especializados, como os da região, *Dragon* e *Metal Core*, e a nível nacional destaca-se o paulista *Rock Brigade*. O surgimento de programas de rádio voltados ao *heavy metal*, lojas de discos, selos independentes, shows internacionais como *Alice Cooper*, *Kiss*, *Queen*, *Van Halen* e a primeira edição do festival *Rock In Rio*. Esses fatores foram de suma importância para o fortalecimento da cena *heavy metal* em Minas Gerais, sobretudo na capital Belo Horizonte nos anos 1980.

Depois da primeira metade dos anos 1980, como Wlisses Silva (2015) relata, começaram a nascer e crescer muitas bandas e fãs de *heavy metal* em todo o território nacional, e não foi diferente em Minas Gerais. Tornaram-se comuns pontos de encontro desses fãs em lojas especializadas do gênero. Em Belo Horizonte, este ponto de encontro acontecia com muita frequência na loja de discos Cogumelo, de João Eduardo e Pat Pereira, que nasceu como uma loja de discos de *rock* no ano de 1980 (COGUMELO RECORDS, 2012, p. 6) e foi um grande fator responsável por fomentar a cultura metal tanto na capital mineira, como em outras regiões do Brasil. Pat Pereira comenta que, no início, a loja não era especializada em metal; continha catálogo de vários gêneros musicais como *jazz* e música clássica. Foi então que a *New wave of british heavy metal – NWOBHM*<sup>30</sup> – começou a fazer

<sup>29</sup> *Fanzines* eram como revistas independentes feitas pelos próprios *headbangers*, com tiragens de baixo orçamento. Dentre os vários intuições, podemos destacar a criação de uma rede de comunicação especializada e circulação de materiais, como gravações independentes – demo tapes, *releases* e demais informações da cena.

<sup>30</sup> O termo foi escrito pela primeira vez em Maio de 1979 em um artigo para a revista inglesa *Sou-*

influência. Com essa nova onda de bandas britânicas, a frequência de *headbangers* na loja aumentou. João Eduardo de Faria Filho relembra que “uma meninada frequentava a loja procurando estas bandas e também formando bandas, trocando fita cassetes, pois os *long plays* importados eram muito caros na época” (COGUMELO RECORDS, 2012, p.19). E aos poucos a Cogumelo foi se especializando em *heavy metal*.

82

### As bestas mineiras emergem

Em meados dos anos 1980 surgiram bandas de *heavy metal* em Belo Horizonte que ganharam notoriedade no cenário mundial. Destacam-se Sagrado Inferno, *Overdose*, Sepultura, Sarcófago, *Witchhammer*, *Chakal*, *Mutilator*, Holocausto, entre outras. Como no caso da NWOBHM, essas bandas não tinham apoio das grandes gravadoras. Percebendo esse novo movimento metal na região, o casal dono da Cogumelo montou um selo independente para lançá-las no mercado. Inicialmente, o álbum que inaugurararia o selo Cogumelo Records, seria um *full length*<sup>31</sup> da banda Overdose, mas por insistência de Vladimir Korg<sup>32</sup>, o selo decidiu fazer um *split*, ou seja, de um lado faixas da banda Overdose e do outro, faixas da banda Sepultura (COGUMELO, 2015). Projeto semelhante ao que os cariocas da Metal Morphose e Dorsal Atlântica já tinham feito pouco tempo antes. O álbum inaugural do selo Cogumelo Records foi então o *split* do EP<sup>33</sup> intitulado Século XX de um lado e *Bestial Devastation* de outro – Overdose e Sepultura, respectivamente – que foi lançado em dezembro de 1985.

---

nds por Geoff Barton. Esse artigo seria um *review* de um show no Bandwagon Heavy Metal Soundhouse que contou com as bandas *Angel Witch*, *Iron Maiden* e *Samson* (RIVADAVIA, [201-]). A *New wave of british heavy metal* – ou abreviadamente, NWOBHMI – foi um movimento que aconteceu a partir do final dos anos 1970 e começo dos 1980, contendo bandas de heavy metal britânicas.

31 Full Length traduzido livremente seria algo como “comprimento total”. Esse nome é dado aos álbuns das bandas que são lançados “completos”, de forma que a banda ocupasse todo o espaço físico dos LPs.

32 Vladimir Korg é membro fundador da banda mineira *Chakal* e trabalhava na Cogumelo Records nesse período.

33 EP é uma abreviação de *extended play*, que, em uma tradução livre, podemos entender como “músicas estendidas”. Esse é o nome dado a um álbum lançado com menos músicas do que um álbum convencional. Um EP normalmente contém algo entre 4 e 5 músicas.



**Imagen 58:** Overdose - Século XX/Sepultura – Bestial Devastation. 1985. Arte do Overdose por Bozó e arte do Sepultura por Sérgio “Chakal”.

A arte do EP Século XX do Overdose foi feita pelo vocalista da banda, e hoje tatuador renomado da cidade de Belo Horizonte, Bozó. É possível ver sua assinatura no canto inferior direito. Enquanto a capa do *Bestial Devastation* está creditada a um artista chamado Sergio “Chakal”.

Podemos fazer uma série de análises sobre essas artes, porém o que me chama mais atenção é o fato de que as duas tratam de um tema apocalíptico. De um lado, temos a destruição da humanidade causada pelo poder maligno das guerras, representadas por um soldado militar em forma esquelética, que permanece em pé diante do caos de uma cidade em chamas e em cima de uma mistura de ruínas com restos mortais. É interessante notar que o soldado esquelético não é um soldado comum, mas sim um soldado *headbanger*. Podemos notar que, junto das vestes militares, ele possui – além do cabelo grande, proibido pelo exército brasileiro – alguns adereços do *heavy metal*, como o cinto de bala, as luvas de couro e os diversos *spikes* espalhados pelo corpo. A bandeira rasgada que traz o nome do E.P., “Século X.X.” se relaciona de fato ao fim do século XX. Um século que presenciou inúmeras transformações sociais e várias guerras pelo poder e que chega ao fim de forma trágica, porém previsível, diante um cenário de caos e destruição.



**Imagen 59:** Iron Maiden, *The trooper*, 1983. Arte: Derek Riggs.

**Imagen 60:** Overdose, Século XX, 1985. Arte: Bozó.

De maneira pontual, é possível destacar elementos presentes da obra de Bozó com outros elementos de outros artistas do *heavy metal* internacional. Podemos enxergar a influência das bandas da NWOBHM se compararmos a obra de Bozó com a obra *The trooper*, de Derek Riggs, para a capa do *single* de mesmo nome da banda inglesa *Iron Maiden*, lançado em 1983. Ao colocarmos as capas lado a lado, vemos as semelhanças em relação à construção formal da imagem. Temos uma figura central em primeiro plano, uma linha horizontal na base formada pelos escombros e pedras e outra linha horizontal na parte superior formada pelos logotipos das bandas, ambos em vermelho.

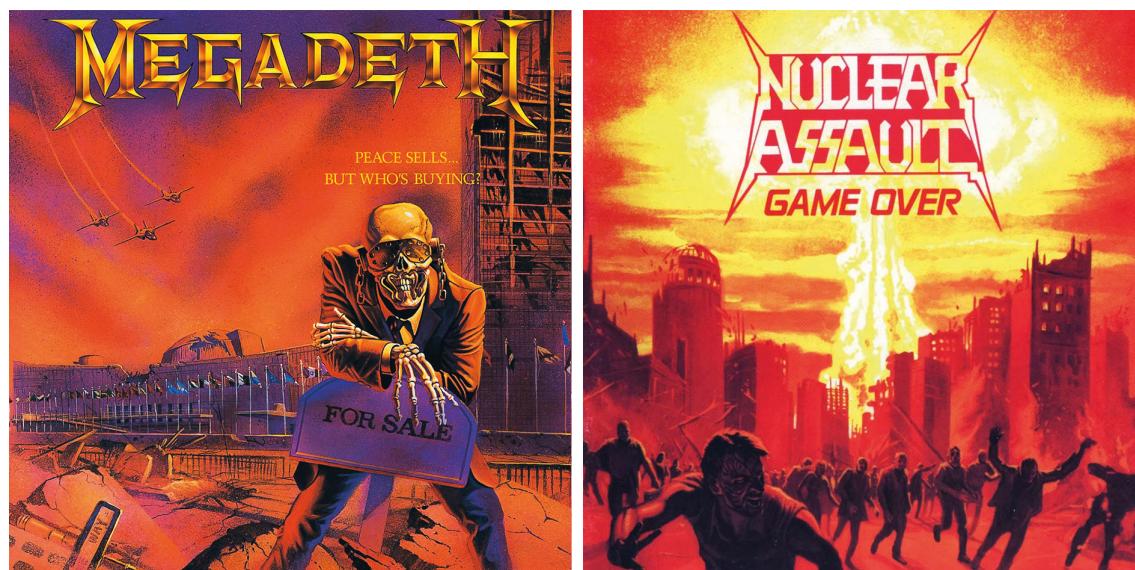


**Imagen 61:** Montagem digital.  
Fonte: elaboração própria.

Observando os detalhes, podemos perceber mais similaridades entre as duas obras. Ambas as artes retratam um momento de guerra. Apesar do tema específico de cada uma ser diferente, elas exibem quase o mesmo cenário. Temos os escombros na parte inferior com pedras e o soldado remanescente no centro da imagem, que se posiciona à frente de um cenário pós-guerra. É possível notar também que os restos mortais que se encontram nos escombros estão até no mesmo lugar nas imagens. As mãos que

agonizam estão no canto direito, enquanto um corpo falecido se encontra no canto esquerdo. As bandeiras rasgadas à direita dos personagens também possuem angulação similar. O logotipo vermelho, que se assemelham tanto na tipografia, com formas retas e vértices duras, também possuem uma borda externa branca. E, por último, temos os personagens, duas figuras grotescas que se assemelham a um cadáver vivo, com trajes militares e armas. Ambas possuem uma expressão rancorosa, com um olhar maligno e a boca semiaberta.

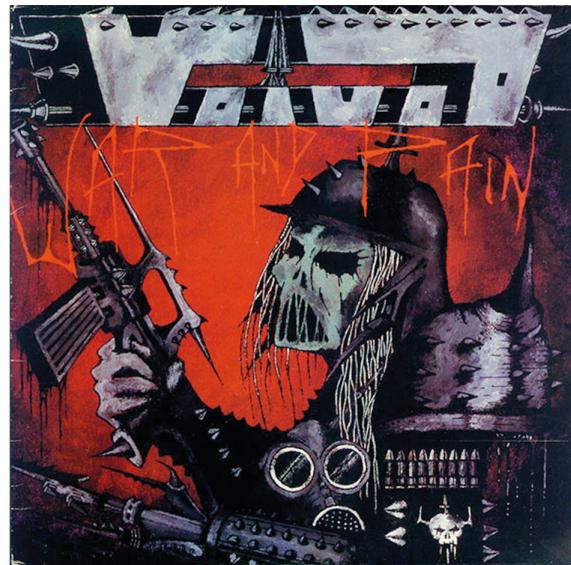
É possível também relacionar a obra de Bozó a várias outras do cenário *heavy metal* mundial, sobretudo as bandas de *death* e *thrash metal* que, de alguma forma, compartilharam dessa temática, como o *Peace sells... but who's buying?* (1986) e *Game over* (1986) de Ed Repka para as bandas estadunidenses *Megadeth* e *Nuclear Assault* respectivamente.



**Imagen 62:** Megadeth, *Peace sells... but who's buying?*, 1986.  
Arte: Ed. Repka.

**Imagen 63:** Nuclear Assault, *Game over*, 1986. Arte: Ed. Repka.

Outro artista que trabalhou o tema de guerra no *heavy metal* foi o baterista da banda canadense *Voivod*, Michael “Away” Langevin. Langevin, que construiu a maior parte do universo visual da banda, retratou na arte do primeiro álbum de 1984, *War and pain*, a figura do personagem – que depois seria conhecido como Korgüll – que se apresenta como um *headbanger-zumbi-soldado* similar ao personagem de Bozó.

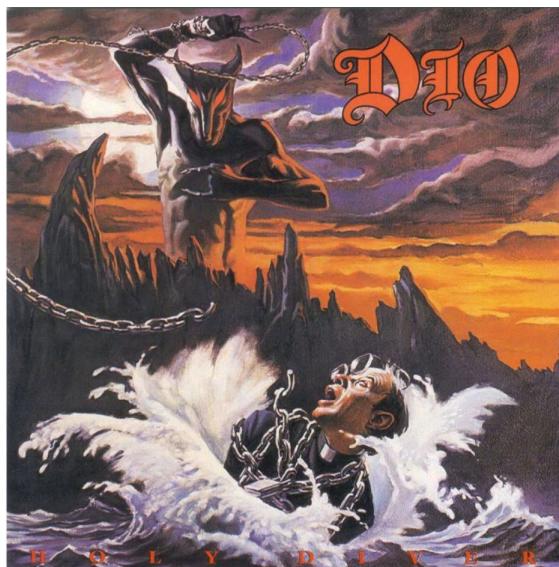
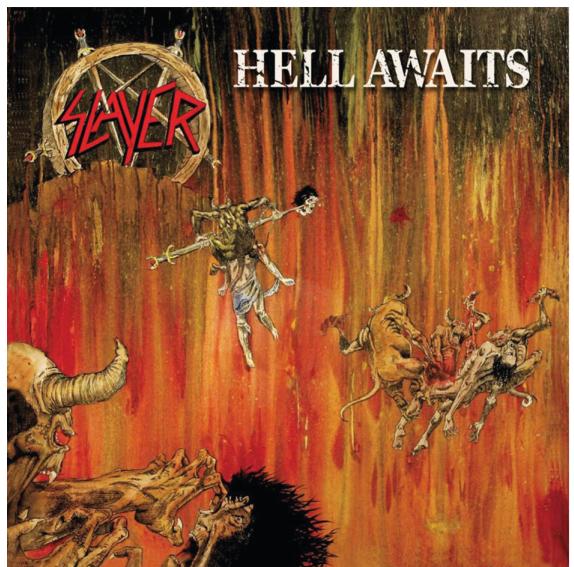


**Imagen 64:** Voivod, *War and pain*, 1984. Arte: Michael "Away" Langevin.

De acordo com Michael Langevin, eles estavam cansados dos “anos Reagan”, nos quais a guerra fria e também a guerra nuclear ainda eram uma preocupação. Isso influenciou a temática da banda, que também abordava temas como poluição, desintegração social e o armamento de alta tecnologia (MARTOS, 2014, p. 30).

Do outro lado, temos a versão apocalíptica do Sepultura, ilustrada por Sérgio “Chakal”. Segundo o então ex-vocalista do Sepultura, Max Cavalera (CAVALERA, 2013, p. 43), Sérgio veio de uma família de adventistas do sétimo dia e pintou a arte da capa durante a madrugada, quando os seus pais já estavam dormindo, escondendo-a durante o dia debaixo da cama. Esse processo durou aproximadamente uma semana.

Percebo que *Bestialdevastation* sugere essa temática do “fim dos tempos” pelo viés religioso, representado por Satã de pé, destruindo uma igreja com as mãos. Ao fundo no lado direito, temos uma alusão ao conto da crucificação de Jesus Cristo representada pelas três cruzes. No canto inferior direito temos um cemitério, um sujeito vestido com uma capa preta carregando uma foice, dando a entender ser a famosa personificação da morte, o ceifador. Esse apocalipse religioso também pode ser visto em outras artes relacionadas ao *heavy metal*, sobretudo nas capas de disco de bandas da vertente mais “extrema” do movimento, como *death*, *thrash* e *black metal*. Dentre inúmeras obras que ilustram satã, gostaria de destacar a obra de Albert Cuellar para *Hell awaits* (1984), da banda estadunidense *Slayer*, na qual pode-se interpretar a violência e a dor no inferno; e a obra de Randy Berrett para a capa de *Holy diver*, da banda também estadunidense Dio, que traz um demônio lançando um padre acorrentado em um rio.



**Imagen 65:** *Slayer, Hell Awaits*, 1985. Arte: Albert Cuellar.

**Imagen 66:** *Dio, Holy diver*, 1983. Arte: Randy Berrett.

Enquanto percebo que para o Overdose esse “fim” está relacionado às guerras feitas pelos humanos, para o Sepultura ele está relacionado à guerra entre a igreja e o demônio. Em nenhum dos casos, o resultado é otimista para a humanidade. Os dois indicam – assim como várias artes feitas no universo *heavy metal* – um fim violento, trágico, e de certa forma, o triunfo do “mal”.

É possível notar que, durante meados dos anos 1980, muitos artistas do *heavy metal* internacional, sobretudo da vertente mais extrema, traziam a questão da antirreligiosidade, da guerra, da morte, do apocalipse ou algum tema que questionava a humanidade e os bons costumes em seus discursos. Ao contrário das propagandas de guerra *a la Tio Sam*, que encorajavam os jovens a lutarem pelos seus países, acreditando que um mundo melhor surgiria após o combate, os *headbangers* tratavam de mostrar o lado sombrio das guerras e a podridão que definha humanidade.



**Imagen 67:** Cartaz de alistamento militar britânico, ilustração de Lord Kitchener, 1914.

**Imagen 68:** Cartaz de alistamento militar estadunidense, ilustração de James Montgomery Flagg, 1917.

**Imagen 69:** *Mercyful fate, Don't break the oath*, 1984, capa por Thomas Holm.

O *heavy metal* enquanto cultura emergente que questionava os padrões de vida das formas mais escancaradas possíveis, causou incômodo na hegemonia da cultura dominante de tal forma que, em 1984, foi criado nos Estados Unidos, um grupo chamado *Parent's Music Resource Center* – PMRC – que tinha o objetivo de minimizar as expressões artísticas do *heavy metal*, censurando suas produções. Esse grupo, liderado por Susan Baker e Tipper Gore, pregava os bons costumes das famílias estadunidenses e travou uma guerra judicial contra as empresas fonográficas como também os artistas (CHRISTE, 2010). Capas de álbuns e letras de músicas foram usadas em audiências para mostrar o quanto o *heavy metal* era profano e um mal influenciador na vida dos jovens. O resultado dessa batalha foi a criação do selo *Parental advisory warning*, que estampou as capas dos álbuns que continham conteúdo potencialmente ofensivos (CHRISTE, 2010).

Essa preocupação de uma vertente da cultura dominante com o ataque aos bons costumes não aconteceu exclusivamente nos Estados Unidos. Blackie Lawless, *frontman* da banda W.A.S.P., conta que em sua primeira turnê na Inglaterra, a igreja e o clero local compravam ingressos e compareciam aos shows para rezar no meio do público enquanto a banda se apresentava. Vale lembrar que, no Brasil, durante a turnê do Kiss em 1983, houve manifestações de grupos religiosos, que tentaram impedir a entrada das pessoas nos shows. A mídia também fez o seu papel, disseminando críticas negativas acerca dos shows. O jornalista Pepe Escobar publicou uma coluna no jornal A Folha de São Paulo no qual comparava os shows do Kiss aos rituais satânicos.

O que pretendo dizer é que essas estruturas de sentimento, como a contestação, a indignação, a profanação e a difamação de práticas e costumes dados como corretos pela cultura dominante, como a igreja, que prega o bem mas faz o mal, e as políticas de guerra pela paz, estavam se fortalecendo nos artistas *headbangers* e se manifestando por meio de suas criações. O interessante é perceber que essas estruturas de sentimento que estavam se formando em algumas vertentes dos *headbangers* internacionais – estadunidenses, canadenses ou britânicos, por exemplo – se replicaram por meio das suas expressões artísticas e foram apropriadas por uma vertente dos *headbangers* brasileiros, sobretudo os mineiros, que usufruíram dessa temática para fazerem suas próprias contribuições no universo do metal. Podemos perceber o tema das guerras no álbum Campo de extermínio, do Holocausto, e o anticristianismo no álbum *I.N.R.I.*, do Sarcófago, ambos de 1987.



**Imagen 70:** Holocausto, Campo de extermínio, 1987. Arte de Gavião.

**Imagen 71:** Sarcófago, I.N.R.I., 1987. Fotografia de Borges e direção de arte por Toninho Iron Bag.

### A convocação do Triângulo Mineiro

Em maio de 2017, enquanto ainda escrevia partes desse trabalho, tive a oportunidade de ter uma experiência muito significativa em um show *underground* fora de Minas Gerais. Fui a Goiânia para participar de um festival organizado pela Monstro Discos no Martim Cererê, que contou com as bandas Sociofobia, *Armum*, Frieza, *Revolted*, Ressonância Mórfica e o *headline* da noite, *Violator*. Momentos antes da sua apresentação, conheci e conversei um pouco com os integrantes. Entre os assuntos, falei para o guitarrista Pedro Augusto “Capaça” que tinha saído de Uberlândia para assistir ao show deles. Entusiasmado e muito receptivo, Capaça fez uma série de comentários sobre a importância do cenário mineiro para o *heavy metal* nacional e sua influência sobre o *Violator*. Argumentou também coisas sobre eu ter vindo de uma cidade que abrigou uma das bandas mais aclamadas da cena metal, o Sarcófago.

Sarcófago foi uma banda mineira de *black/death metal* que teve seu início em Belo Horizonte. O vocalista e guitarrista Wagner Lamounier “Antichrist” fundou-a depois de sua breve passagem pelo Sepultura. Após a participação do Sarcófago na coletânea *Warefare noise* de 1986 e o lançamento do primeiro álbum, *I.N.R.I.*, pela Cogumelo Records em 1987, Wagner se mudou para a casa de sua mãe em Uberlândia. Sua ida para o Triângulo Mineiro ajudou a fortalecer a cena da região, que já contava com algumas bandas independentes, como o Reticências e o *Angel Butcher*<sup>34</sup> de Araguari, o *Nosferatu* de Uberlândia e o Credo de Uberaba.

Manu Joker, que na época estava no *Angel Butcher*, conta que se correspondia por meio de cartas e zines com a cena metal de Belo Horizonte, e que, periodicamente, viajava

34 Formado em Araguari em 1984, o *Angel Butcher* seguia a vertente do encontro do metal com o punk, também conhecido como *crossover*, gravou demo tapes e se correspondia por meio de cartas e zines

até a capital mineira para conhecer a cena pessoalmente, fazer contatos e divulgar a banda naquele meio que estava virando a capital do metal nacional. “Se ‘tava’ tendo Legião em Brasília, Blitz no Rio de Janeiro, Ira! em São Paulo, em ‘BH’ era Sepultura. Ao mesmo tempo, a mesma importância. Não tinha um *rock Brasil*, o *rock Brasil* de BH era camisa preta, por isso a gente teve influência”. Em 1988, Manu Joker entrou para o Sarcófago e gravou as baterias do segundo álbum, *Rotting*, no aclamado Estúdio J.G. em Belo Horizonte, onde também foram gravadas muitas bandas do *casting* da Cogumelo Records. No começo dos anos 1990, Wagner também foi responsável por levar uma demo da banda *Cirrhosis* de Uberlândia até a Cogumelo Records, acarretando no contrato de lançamento de um álbum *split* com a banda belo-horizontina *Loucyfer*.

Podemos enxergar Wagner “*Antichrist*” como uma espécie de ponte entre o triângulo e a capital mineira, sem descreditar nem desonrar, porém, a vontade e a força dos *headbangers* da região que deram e dão suas vidas à cena local. Não podemos negar que a presença de Wagner *Antichrist* fortaleceu esse elo de interação entre as duas regiões. Assim como em Belo Horizonte, a região do triângulo também abrigava um *heavy metal* que profanava o sagrado, que questionava a sociedade, expressava atitude e rebeldia por meio da sonoridade e do visual agressivo. Aquilo que emergia na capital mineira também se manifestava no triângulo, afinal, as bandas de *heavy metal* que tinham notoriedade, como o *Venom*, *Metallica*, *Iron Maiden*, *Slayer*, *Possessed*, *Morbid Angel* entre outras que, de certo modo, influenciaram as bandas da capital mineira, também serviram de inspiração para o *heavy metal* do triângulo.

O metal extremo choca quem o percebe. Seja na sonoridade, no visual, na

---

com outras bandas de *heavy metal* no exterior, como *Napalm Death* e *Morbid Angel*. Assim como fazia o Sepultura e tantas outras bandas nacionais. O *Angel Butcher* tem reconhecimento no cenário *underground* extremo e é conhecido como “uma banda que muitos ouviram falar, mas quase ninguém ouviu”.



**Imagen 72:** Headbangers em Uberlândia-MG no ano de 1989. Ao lado esquerdo sem camisa está Wagner Antichrist. E no fundo de óculos Juarez Tibanha. Autor desconhecido.

atitude ou no verbal. Em todas as suas esferas, ele impressiona. Ele ataca o comodismo, profana o religioso, contamina o intocável e questiona aquilo que está dado. Na lentidão das cidades pequenas, há a rapidez das músicas. Nos túmulos sagrados, há quem pisa nos mortos. Na paz do interior, há violência explícita. Na pele divina, há a morte da carne. E nos seres humanos, há a doença. No meio da dominação da cultura hegemonic da região que valorizava as tradições familiares, o patriarcado, a religiosidade, a música sertaneja ou qualquer outra *pop* e as festas tidas como populares, emerge um movimento sedento por uma nova experiência. Apropriando e reconfigurando lugares na cidade, movimentando uma cultura emergente que faria história na cena *heavy metal* da região. Essas são algumas das características das estruturas de sentimento que pertenciam a esse grupo: *headbangers* que contestavam aquilo que estavam à sua volta e procuravam se expressar da maneira mais agressiva possível.

Essas características podem ser observadas claramente nas produções visuais dos



**Imagem 73:** Flyer de um evento de metal realizado em Uberlândia em meados de 1980. Artista desconhecido. Acervo de Manu Joker.

**Imagem 74:** Flyer do festival *Endless Curse Festival* realizado em Uberaba em meados de 1980. Artista desconhecido. Acervo de Manu Joker.

artistas do *heavy metal*. Acima, temos dois *flyers* de shows que aconteceram no Triângulo Mineiro em meados dos anos 1980. Era comum na época que esses *flyers* fossem feitos à mão, ou seja, eram escritos e desenhados ao invés de digitados em um computador ou datilografados. Era comum também utilizar recortes, adesivos, ou qualquer outra figura que poderia ser anexada na arte, uma vez que as tiragens eram feitas a partir de photocópias em preto e branco que “chapava” essas múltiplas técnicas em uma mesma linguagem estética.

Não tenho informações de quem foram os artistas responsáveis por esses dois trabalhos específicos, porém Manu Joker conta que era comum que várias pessoas participassem do processo de criação. Segundo ele, talvez seria o responsável pelo personagem *punk* no canto superior direito que diz: “*Fuck off Society!*” na “Imagem 74”.

Nota-se que existe uma preocupação estética com esses dois trabalhos. Isso

fica claro quando destacamos os componentes que, claramente, não foram colocados aleatoriamente. É o caso do recorte do cartaz do filme de terror Sexta-Feira 13, que narra os assassinatos de um *serial killer*; das figuras monstruosas, como o lobisomem, que normalmente são tidas como uma personificação do mal; do rato que foi um animal que se adaptou no lixo urbano; do *punk* anarquista; da representação de um cartaz rasgado sobre os tijolos; do arame farpado que nos remete a uma demarcação e hostilização de um território; da estetização de fontes com pontas agudas, texturas e hachuras que dão ênfase a uma agressividade; e das diversas frases que ajudam a construir o discurso que se formava dentro do universo do metal na região do Triângulo Mineiro, como “*fora posers*”, “*sem segregação*” e “*compareçam*”, o que ainda podemos perceber em alguns *flyers* atualmente.

Os logotipos das bandas possuem certa relevância dentro da peça como um todo, ocupando a maioria do espaço, normalmente na área central. Os nomes por si só já dão a entender que tipo de música se espera de cada uma. Uma banda chamada Genocídio jamais pertenceria ao gênero pagode ou sertanejo, por exemplo. Porém, para os *headbangers*, era – e ainda é – preciso ir além do nome, é necessário estetizá-lo. Para isso, os artistas utilizavam de várias formas, como pontas agudas, serras, cruzes invertidas, caveiras, rabiscos, símbolos anarquistas, fontes não convencionais, representações de raios, fogos e diversas texturas, como o rabisco e hachuras. Essa estetização tem a dupla função de criar uma certa identidade para a banda, que a diferencia das demais, ao mesmo tempo que agrupa a outras bandas que de alguma forma simpatizam o mesmo subgênero. Dessa forma, podemos pensar que as bandas Basiótrico e Kausa – presentes nos *flyers* – se configuram em um subgênero semelhante, uma vez que compartilham o símbolo anarquista e utilizam de fontes “rabiscadas” na tipografia do logotipo. Nos dias de hoje, em que o *heavy metal* está mais bem estruturado e com subgêneros mais definidos, esse tipo de análise fica ainda mais clara.

No entanto, assim como o conceito já abordado sobre movimento cultural, não existem regras definidas sobre como cada banda deva utilizar seu logotipo. Existem esses casos em que bandas utilizam da proposta visual do subgênero, mas também há aquelas que optam por utilizar outras ou até mesmo nem usar estetização alguma. Podemos citar um exemplo mais recente, da banda escocesa *Party Cannon*, que faz parte do metal extremo, mas utiliza um logotipo que tem uma proposta visual oposta àquilo que o movimento tradicionalmente construiu. Em um universo onde os logotipos são maioritariamente em preto, branco ou tons de cinza, com uma tipografia agressiva com fontes rebuscadas, elaboradas e quase ilegíveis, o *Party Cannon* se diferencia utilizando uma estetização infantil, com fontes coloridas e arredondadas.

Após os anos 1990, Uberlândia e região já tinha uma base de *headbangers* sólida,

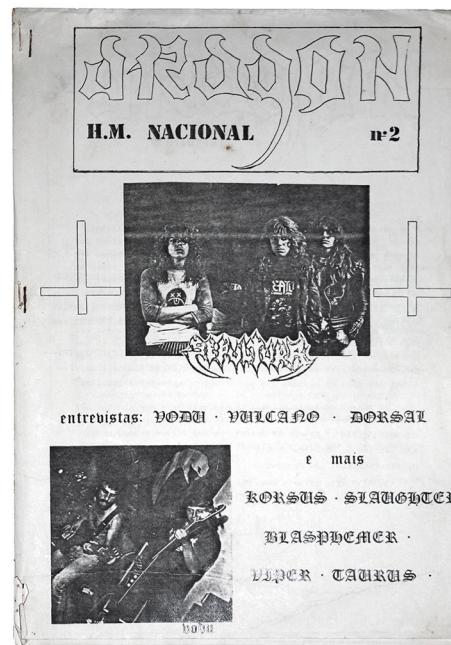


**Imagen 75:** Logotipo da banda escocesa de death metal Party Cannon.

**Imagen 76:** Recorte do web flyer Chicago Domination Fest 4 que aconteceu em julho de 2017. Artista desconhecido.

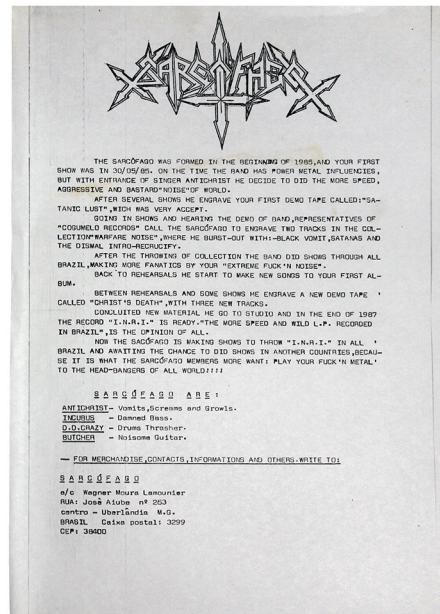
que fomentou a cena durante anos. O empenho dos *headbangers*, sobretudo da vertente extrema, em consolidar esse movimento na região por meio de incontáveis eventos *undergrounds*, encontros, *releases*, zines, cartas, álbuns e vários materiais promocionais fez com que a região do Triângulo Mineiro fosse reconhecida em vários lugares como uma espécie de berço do metal extremo.

A partir dessas imagens, podemos perceber que uma parte dos *headbangers* do



**Imagen 77:** Capa do zine Metal-core de Araguari feito por Manu Joker, 1990. Acervo de Manu Joker.

**Imagen 78:** Capa do zine Dragon de Uberlândia feito por "Nanji". Meados de 1980. Acervo de Manu Joker.



**Imagen 79:** Release do Sarcófago. Meados de 1980. Acervo de Manu Joker.

**Imagen 80:** Capa do release do Speed Rider de Uberlândia, meados de 1980. Acervo de Manu Joker.



**Imagen 81:** Angel Butcher em Araguari-MG no ano de 1987. Acervo de Manu Joker.



**Imagen 82:** Sarcófago, *Rotting*, 1987. Arte da capa por Kelson Frost.

**Imagen 83:** Cirrhosis, *Alcohol Rules*, 1991. Arte da capa por Gavião Fucker.

Triângulo Mineiro cultivaram um discurso que destacava a temática da morte, da dor, da doença e do mal em suas produções estéticas. Isso se deu pelo fato de que esses artistas foram responsáveis pela materialização das estruturas de sentimento, que tinham essa característica opositora a várias instituições da sociedade, por meio da estetização do movimento cultural na região, contribuindo para a emergência do gênero, regional e mundialmente. Ou seja, o *heavy metal* de Minas Gerais, sobretudo do Triângulo Mineiro, foi influenciado pelas características do metal internacional, ao mesmo tempo que contribuía esteticamente com o movimento global.

Essa estetização consciente trouxe para as terras do interior mineiro uma atmosfera sombria e agressiva. Quando falo em atmosfera, me refiro ao conceito da nova estética, abordado por Gernot Böhme, que diz que a atmosfera “é a realidade comum daquele que percebe e do que é percebido” (BÖHME, 1993). Podemos entender que a atmosfera é uma extensão estética que ultrapassa os limites formais concretos de uma coisa ou objeto. De acordo com Böhme, os artistas são capazes de produzir atmosferas através do trabalho estético em um objeto, uma vez que eles têm a intenção de que as qualidades sensíveis de sua produção “saiam das próprias coisas de um certo modo e, com isso, tornar a presença de algo perceptível” (BÖHME, 1993).

Os artistas criavam essas peças propositalmente com o intuito de que elas irradiassem a atmosfera que os *headbangers* almejavam experimentar. Dessa forma, produções artísticas, como *flyers*, álbuns e *shows*, que traziam essas características, permitiam aos integrantes desse universo uma apreciação estética tão intensa que essa atmosfera deixa de ser só perceptível, e passa a ser recriada e experimentada cotidianamente na região pelos *headbangers*.

Desse modo, fica claro uma resposta para a pergunta, que retomo: é possível relacionar a experiência estética dos indivíduos no processo de emergência das estruturas

de sentimento? Sim. Se considerarmos que as atmosferas são lugares propícios para uma experiência estética e que, em algum grau, ela possui as características das estruturas de sentimento do movimento cultural. O *heavy metal* é um movimento cultural que teve origem nos anos 1970. Ou seja, há quase meio século. E ainda hoje está ativo, com inúmeros festivais ao redor do mundo que provam que a cena ainda vive. Não vejo outra razão para a sua existência e resistência a não ser pelo fato de que as estruturas de sentimento do metal não são estáticas, pelo contrário, são orgânicas e a sua fomentação dentro do universo do *heavy metal* cria momentos propícios à experiência estética, como os shows, as performances, a audição, a visualização, a reprodução, a criação, a apropriação e tantos outros.

A região do Triângulo Mineiro também viu nascer bandas e artistas que exploram a temática extrema em suas produções. Prova disso são as inúmeras bandas, apresentações e festivais que surgiram no decorrer dos anos e até atualmente, como as bandas *Scourge*, *Krow*, *Uganga*, *Toxic Assault*, *Nox Spiritus*, Escaravelho do Diabo, *Tax*, selos independentes, artistas visuais como Diogo Alcantara e sua empresa de artes extremas *Mortus* e lojas especializadas como a Pädora. Citando Guilherme Miranda: “Minas Gerais é Satanás”.

Pretendo – a partir de uma análise autoetnográfica – entender como, do final



**Imagen 84:** Guilherme Miranda vestindo a camiseta “Minas Gerais é Satanás” em uma performance ao vivo com o *Krow* no *Rock in Rio* em 2015. Foto por Guilherme Fernandez.



# INVASÃO GLAM

## Os "calça de onçinha"

dos anos 2000 até meados dos anos de 2010, se deu o surgimento de um movimento cultural na cidade de Uberlândia, aqui denominado de invasão *glam*. Como já dito, uma autoetnografia consiste em um método que utiliza a experiência pessoal do pesquisador para pensar a cultura, as práticas e outras experiências que o cerca. Na autoetnografia, utiliza-se um caráter autobiográfico de escrita, dando voz ativa às experiências e reflexões do pesquisador (BENETTI, 2017). E o *glam metal* influenciou a banda da qual eu fazia parte: o *Killer Klowns*.

De certa forma, esse movimento foi responsável por lançar também outras bandas autorais no cenário *underground*, como *Perverse* e *Hot Skull*, que repensaram a estética do metal mineiro, trazendo novas experiências e dando um novo fôlego para o movimento *heavy metal* na região.

Pretendo compreender como o *glam metal*, um subgênero que teve seu ápice de popularidade em meados dos anos 1980, mais especificamente em Los Angeles, nos Estados Unidos, e que foi praticamente aniquilado do *mainstream* no começo dos anos 1990, teve a sua proposta estética revisitada e apropriada por *headbangers* überlandenses. Dessa forma, pretendo refletir: se a “chama” do *glam metal* no *mainstream* internacional já tinha se extinguido há aproximadamente 20 anos, e considerando a forte tradição do metal extremo no *underground* da região, o que levou a “invasão *glam*” a se formar e quais foram suas particularidades estéticas e demais contribuições para a cena metal da região?

## Minha escola do rock

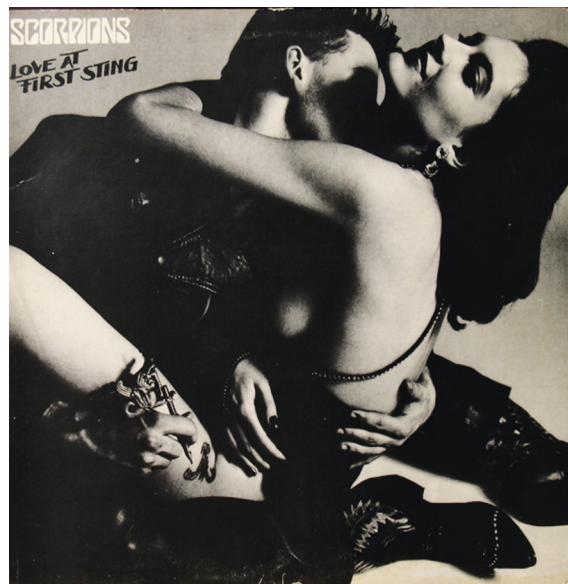
Em 1990, o Sepultura já tinha assinado e lançado, com o selo internacional *Roadrunner records*, o seu terceiro álbum, *Beneath the remains*; o Sarcófago tinha lançado, também no mesmo ano, seu segundo álbum, *Rotting*; o Overdose já estava em seu quarto álbum, *Addicted to reality*; e segundo “Manu Joker” a região do Triângulo Mineiro já contava com várias bandas de *heavy metal*, como o *Angel Butcher* e o Reticências de Araguari, o Credo de Uberaba e o *Nosferatu* e o *Cirrhosis* de Uberlândia. Ou seja, o metal mineiro, sobretudo do Triângulo Mineiro, já estava acontecendo quando eu – o autor – e as pessoas da minha geração nasceram.

Diferente dos meus pais, eu e meu irmão nascemos em Uberlândia. Meu pai, Paulo Roberto Rodrigues, nasceu em 1963, na cidade de Rio de Janeiro, enquanto minha mãe,

Maria da Glória Martins Carvalho Rodrigues, nasceu em Unaí mas foi criada em Paracatu, Minas Gerais. Meu pai conheceu minha mãe em Paracatu enquanto trabalhava como fiscal da Receita Estadual. Se casaram e se mudaram para Uberlândia em 1988. Durante a infância, não tive influências artísticas por parte deles. Meu pai, apesar de ser carioca e gostar muito de samba, se encantava com a música sertaneja. Quando me lembro dele, vem uma imagem pitoresca dele sentado em uma cadeira de metal velha na nossa sacada, que ainda estava em reforma. À luz do pôr-do-sol, ele olhava fixamente para o horizonte alaranjado, “pitando” um cigarro e ouvindo músicas como “Rancho fundo”, da dupla sertaneja Chitãozinho & Xororó, em um aparelho de som sujo de cimento. Minha mãe, que aprendeu a tocar violão quando adolescente e se arriscava com desenhos de moda, sempre foi muito eclética e ouvia praticamente todos os estilos musicais que tocavam nas rádios, e foi por meio dela que conheci alguns artistas nacionais de diversos gêneros.

Olhando para essa época, percebo que a influência para meu apreço pelo *heavy metal* não veio da música em si. Como já disse, em meados dos anos 1990, quando eu tinha por volta de 4 anos de idade, meu tio – irmão da minha mãe – Waguin veio morar na nossa casa. Não sei porque, mas sempre senti uma ligação muito forte entre nós dois. Desde muito pequeno, sua presença muito me influenciou. Ele era como uma figura *hollywoodiana* de herói. Era jovem, musculoso, carinhoso e radical. Andava de moto, usava óculos escuros, jaqueta de couro e desenhava muito bem. Na época eu era muito novo para perceber tais coisas, mas hoje vejo que o que me conectava a ele: era seu espírito livre, sua voracidade em viver a vida e sua vontade de ser verdadeiramente íntegro e independente, qualidades e valores muito difundidos dentro do *rock*, sobretudo no *heavy metal*.

Waguin nasceu em Paracatu, Minas Gerais, no ano de 1970. Me recordo de



**Imagen 85:** Scorpions, *Love at first sting*, 1984. Foto da capa por Helmut Newton.

**Imagen 86:** Chip Trick, *In Color*, 1977. Foto da capa por Benno Friedman. Design por Jim Charne e Paula Scher.

cabeça pois ele sempre afirma que “é tão roqueiro que até nasceu um ano depois do *Woodstock*”<sup>35</sup>. Premeditado ou não, o fato é que Waguin desde muito novo escutou *rock* e algumas vertentes do *heavy metal* e meu fascínio pela sua imagem teve influência na minha vida. Como dito anteriormente, ele me apresentou bandas de *rock* e *heavy metal* como *Kiss*, *Black Sabbath* e *Led Zeppelin*, e com isso me mostrou mais que suas músicas, me introduziu a um mundo repleto de novas possibilidades, experiências inéditas e diferentes meios de viver a vida.

Waguin veio de uma família pobre financeiramente. Assim como minha mãe e meus outros tios e tias, trabalhou desde criança para conseguir ajudar a sustentar a casa da minha avó, Zânia Martins Carvalho, onde que todos moravam. Mudou-se para Uberlândia para, segundo ele, “mudar de vida”. Depois de alguns anos, retornou para a casa da sua mãe em Paracatu, onde mora atualmente. Assim como eu, perdeu o pai ainda criança, em consequência do abuso do álcool. Em contraste com a vida dura do interior, Waguin encontrava forças e inspiração nas músicas das bandas de *heavy metal*. Apesar de não saber inglês, o peso das músicas internacionais, o visual chamativo das bandas e as artes das suas capas, por vezes pareciam fazer mais sentido do que aquilo que era produzido localmente. Acredito que o apreço de Waguin pelo *rock* estava ligado à vontade de ser livre, de sentir prazer por meio do *rock*. Ele foi o primeiro da família a fazer uma tatuagem aos 16 anos, escondido da sua mãe. E também é o único dos irmãos homens que usou brinco.

Quando criança, à sua volta existia uma cidade pequena, com uma cultura extremamente religiosa e conservadora de pessoas do campo, acostumados ao ritmo lento de uma cidade pacata. Mas, mesmo assim, Waguin comprava álbuns de *rock*, usava roupas “descoladas”, começou a fazer tatuagens, brincos, comprou uma moto com um visual mais *rock and roll* e namorava algumas mulheres sem se comprometer com nenhuma delas. Como veremos mais adiante, essas são características claras de atitudes que ficaram marcadas por alguns *headbangers*, principalmente na vertente *glam metal*.

### Mate as Kardashians

Como vimos anteriormente, do final dos anos de 1970 ao começo dos anos 1980, o Brasil, sobretudo Minas Gerais, já possuía alguns “pré-*headbangers*<sup>36</sup>” que estavam fomentando o metal nacional em sua gênese. Para relembrar, o *Alice Cooper* tocou no Brasil em 1974, o *Queen* em 1981, o *Van Halen* e o *Kiss* em 1983. No ano de 1978, Walcir Chalas abriu a loja de discos especializada em *rock*, a *Woodstock* em São Paulo;

35 *Woodstock* foi um festival de música que aconteceu nos dias 15, 16 e 17 de agosto, em uma fazenda na cidade de Bethel, no estado de Nova Iorque. O *Woodstock* contou com participações de artistas como Jimi Hendrix, Janis Joplin, Johnny Winter, *The Who*, Joe Cocker, entre muitos outros. Esse festival é conhecido como um marco na história do *rock*.

36 Como o *heavy metal* no Brasil ainda não tinha se consolidado, estou chamando de pré-*hea-*

em 1982, apareceu o *fanzine Rock Brigade* também na capital paulista; e claramente esses acontecimentos não seriam possíveis se não existissem essas pessoas que estavam começando o metal no Brasil. Mas, apesar disso, o *heavy metal* não pode ser entendido como uma “cultura hegemônica” na sociedade brasileira nesse período. Em Minas Gerais, o *heavy metal* já existia em forma de bandas de garagem, *fanzines* etc., porém ele ainda não tinha forças para se destacar como um movimento cultural dominante, mas sim de forma emergente.

Se ampliarmos nosso campo de visão para analisar o que estava acontecendo internacionalmente, podemos destacar alguns pontos. Weinstein (1991) fala que inicialmente o *heavy metal* era marginalizado, depreciado pelas revistas de *rock*, tolerado pelas gravadoras apenas pelo fluxo monetário, raramente tocado nas rádios e nunca visto na televisão (WEINSTEIN, 1991). Mas isso mudou radicalmente em meados dos anos 1980. Essa mudança é destacada por Weinstein por meio de uma citação da revista *Newsweek* de 1989 que diz que o “*heavy metal*, a peste da cena pop americana, agora domina as vendas de discos, com os últimos álbuns de apenas cinco bandas de metal juntas vendendo mais que 30 milhões de unidades apenas nos Estados Unidos”<sup>37</sup> (WEINSTEIN, 1991). A autora divide em três períodos essa transformação do *status* do movimento. Segundo ela, o primeiro período acontece até o final de 1979, quando percebemos uma marginalização por parte das gravadoras e uma exclusão pelo resto da indústria do *rock*. Depois, o segundo período, que data aproximadamente entre 1980 e 1983, é marcado pela formação de organizações autônomas e uma aceitação maior no *mainstream*. E o final, após o ano de 1984, no qual o *heavy metal* de fato participa do *mainstream* (WEINSTEIN, 1991) com programas específicos nas rádios por todo o país e principalmente na MTV<sup>38</sup>, com o programa de videoclipes *Headbanger's balls*, em 1987. Podemos compreender melhor o sucesso do metal no *mainstream* estadunidense a partir da chamada “*Crüe rule*”, uma regra não oficial que a emissora de televisão MTV instaurou depois que o videoclipe da música *Home sweet home* da banda de *glam metal* *Mötley Crüe* foi eleita pelos telespectadores como vídeo número 1 durante três meses seguidos. A regra então estabelecia era de que nenhum vídeo poderia ser o favorito dos telespectadores por tanto tempo (CHRISTE. 2010).

Podemos considerar que o *mainstream* faz parte da estrutura da cultura dominante, assim como as instituições educacionais. Williams (2011) defende que as instituições educacionais são uma das principais agências de transmissão de uma cultura

---

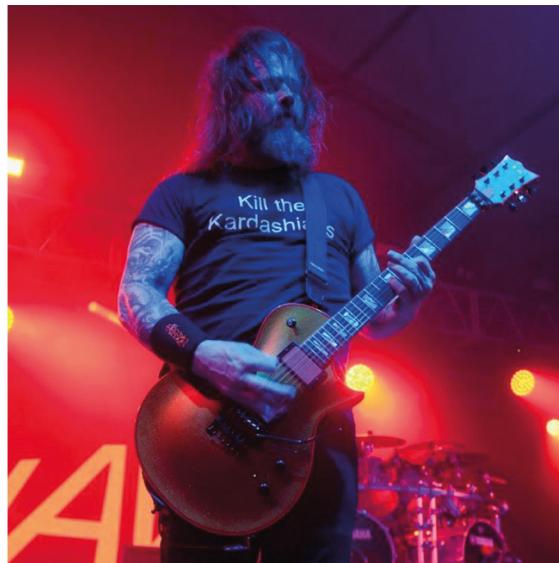
*dbangers* aquelas pessoas que se simpatizavam com o metal de alguma forma. Com bandas, zines ou simplesmente como ouvintes.

37 Tradução livre do original: “*Heavy metal, for years the scourge of American's pop scene, now dominates record sales, with the latest albums of just five metal bands together selling more than 30 million units in the United States alone*”.

38 Canal de televisão dedicado à música, criado no ano de 1981, nos Estados Unidos. Como já mencionado, MTV é uma abreviação para Music television.

dominante. Por que será? Eu interpreto que Williams quis dizer que as escolas têm um papel fundamental na sociedade em estabelecer o que vai ser ensinado, visto, aceito e rejeitado. É nas instituições educacionais que aprendemos muito sobre as coisas da vida. Porém, acredito que esse “aprendizado” não se encerra aí. Podemos perceber que os veículos de comunicação, como antigamente o rádio, a televisão e atualmente a internet e as redes sociais, também são fundamentais para a transmissão de valores da cultura dominante. Sendo assim, o *mainstream*, como “corrente principal” de conteúdo apresentado pelos mais populares meios de comunicação, se mostra como um forte componente da estrutura da cultura dominante.

Desse modo, ao afirmarmos que o *heavy metal* entrou no circuito *mainstream* na metade dos anos 1980, podemos concluir que, nessa época, o *heavy metal* foi incorporado à cultura dominante, pelo menos nos Estados Unidos e na Inglaterra. E, anterior a isso, no período em que Weinstein afirma que o metal era marginalizado, podemos dizer que era uma cultura ainda emergente. Fato é que, se analisarmos alguns pontos, essa afirmação parece fazer ainda mais sentido. Em uma conversa com Manu Joker, ele disse que durante os anos 1980 era muito difícil achar discos, camisetas e acessórios em geral da cultura metal, como *spikes*, munhequeiras, *patches* e etc. Isso porque o *heavy metal* no Brasil, principalmente numa cidade pequena de Minas Gerais, era um movimento ainda muito novo, *underground*. Max Cavalera conta que nas primeiras fotos do Sepultura, os – hoje tão característicos – cintos de bala de fuzil eram, na verdade, pilhas pintadas de prata. Hoje, com mais de 30 anos da incorporação do *heavy metal* ao *mainstream*, podemos encontrar facilmente inúmeros desses acessórios em qualquer loja. Fato é que até as camisetas de bandas *heavy metal* de uma vertente mais extrema hoje são facilmente vistas sendo usadas por pessoas totalmente desinteressadas sobre real movimento cultural. Apropriadas por uma parcela de pessoas ligadas ao *mainstream* e à indústria rasa do entretenimento, o *heavy metal* é descontextualizado e usado como um adereço estritamente superficial e banal. Como o caso da modelo Kendall Jenner, – integrante da família Kardashian – que foi fotografada usando uma camiseta da banda *Slayer* durante um ensaio para a apresentação do programa *MuchMusic Video Awards*, em Toronto, no Canadá, no ano de 2014. Essa recontextualização causou tamanha indignação por parte até dos membros da própria banda: alguns meses depois, já em 2015, o guitarrista do *Slayer*, Gary Holt, fez algumas apresentações vestindo uma camiseta com os dizeres: “mate as Kardashians”<sup>39</sup>.



**Imagen 87:** Kendall Jenner vestindo uma camiseta do *Slayer*. 2014. Foto de Todd O'Neill.

**Imagen 88:** Gary Holt usando a camiseta “Mate as Kardashians”. 2015. Foto de Erika Goldring.

ao cenário *mainstream* foi o *Rock in Rio*. Porém, devemos sempre relembrar que, antes dele, já existia uma parcela de pessoas que se interessavam pelo *rock* e *heavy metal*. Existiam bandas, *fanzines*, músicas, lojas e inúmeras outras coisas relacionadas a esse universo espalhadas pelo Brasil, uma cultura emergente. Mas não podemos negar a força que a primeira edição do festival em 1985 teve para alavancar, unir e atingir um número maior de pessoas. “Nem os metaleiros sabiam que eram tantos” (SILVA, 2015). Além de podermos afirmar que o *Rock in Rio* ajudou a consolidar e botar no *mainstream* brasileiro o *rock* nacional, fomentando a cultura do *heavy metal* para mostrar ao Brasil que existia uma parcela significativa da juventude já engajada no metal, ao mesmo tempo também seduziu muitas pessoas a se interessarem pelo universo do *heavy metal*.

### A estética do *glam metal*

Durante os anos 1980, nos Estados Unidos, principalmente na cidade de Los Angeles, houve um movimento cultural responsável por lançar as mais notórias bandas no subgênero *glam metal* – que também é chamado de *lite metal*, *hair metal* e *sleaze metal*. Esse movimento é, muitas vezes, mal visto dentro do universo do metal. Isso porque, durante essa época, o *heavy metal* era um negócio muito lucrativo, portanto muitas bandas surgiam com o pretexto de fazer sucesso e ganhar dinheiro a todo custo. Como conta Christe (2010), a indústria fonográfica funcionava como uma fábrica de novas bandas em Hollywood.

Em seu livro, Christe faz duras críticas ao *glam*, indicando roteiros estereotipados em videoclipes, músicos exibicionistas, bandas sem originalidade e desleixadas e músicas sem reflexão. “Para os estúdios de gravação era muito fácil fabricar novos *Monkees*<sup>40</sup>

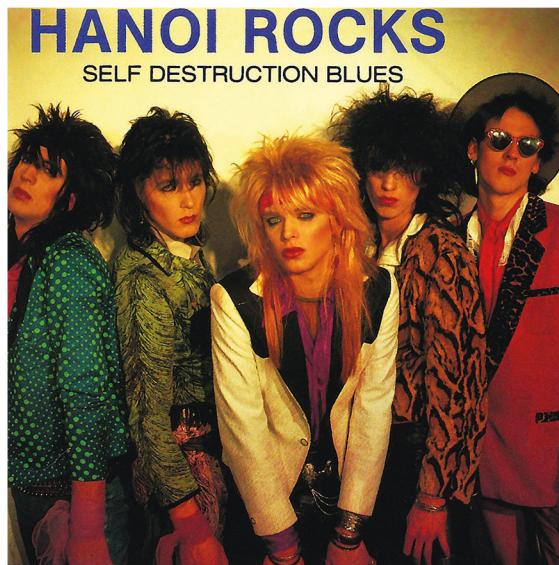
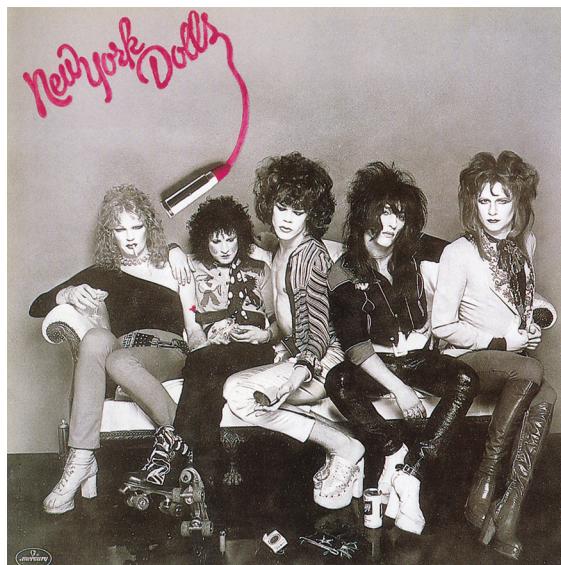
40 Banda criada por uma emissora estadunidense para uma série de televisão também chamada *The Monkees* que foi ao ar em meados dos anos 1960.

ou criar uma banda punk com um pacote de alfinetes, e a indústria cultural maquia impostores de bandas água com açúcar como *Winger*" (CHRISTE, 2010). Por entender que esse apreço exacerbado pelo dinheiro e pelo sucesso não fazia parte da verdadeira ideologia do *heavy metal*, os participantes dessa cena foram pejorativamente chamados de *posers*. Alguns *headbangers* entendiam que os participantes desse movimento não estavam lutando de verdade por ele e só queriam aproveitar das regalias que a fama e o sucesso poderiam promover. Por conta disso, o *glam metal* e seus participantes frequentemente sofriam ataques de uma parcela dos *headbangers* que acreditava que toda a cena *glam* era uma fábrica pasteurizada de músicas sem qualidade. Como exemplo, podemos citar o personagem Stewart, do desenho animado *Beavis and Butt-head*, que vestia uma camiseta da banda *glam Winger* e era sempre motivo de piadas. A revolta de alguns *headbangers* com os chamados *posers* também pode ser vista na música de 1986, *Posers will die!*, da banda estadunidense *Thrust*, que faz duras críticas aos participantes do *glam metal* que só querem fama e dinheiro às custas do *heavy metal*.

Hoje em dia, no Brasil, pelo menos na região do Triângulo Mineiro, o termo *poser* é utilizado para denominar qualquer participante do movimento *heavy metal* que se passa por uma pessoa que verdadeiramente não é. Diferente do termo *poser* estadunidense que se dirige pejorativamente a toda a parcela *glam* do metal, o *poser* do Triângulo Mineiro é qualquer *headbanger* que não está inserido integralmente no movimento, podendo ser do *glam* ou do *thrash*.

Apesar dessa visão um tanto quanto cética por parte de alguns *headbangers* sobre a qualidade artística do *glam metal*, defende que ele não seja totalmente vazio de valores estéticos, nem mesmo um subgênero menos apreciativo do que outros dentro do *heavy metal*. Não é porque o *glam metal* esteve fortemente ligado à indústria fonográfica, ou porque celebrava os prazeres da vida considerados como banais, que ele pode ser considerado um movimento vazio de apreciação estética. Na verdade, foi essa ignorância aos "reais" problemas da vida – que eu ainda desconhecia – e a exaltação de temas como amor, sexo e liberdade que me chamou mais atenção nesse movimento.

Muitos desses temas, principalmente aqueles ligados à questão da sensualidade, podem ser notados nas diferentes linguagens das bandas *glam*, principalmente na visual. Inspirados pelos percursores dessa cena, como as bandas *New York Dolls*, *The Stoogies*, *Alice Cooper*, *Aerosmith* e *Kiss*, as bandas *glam* dos anos 1980 maioritariamente possuíam uma aparência chamativa, com roupas e maquiagens extravagantes que, por vezes, se assemelhavam a visuais andrógenos.



**Imagen 89:** *New York Dolls*, *New York Dolls*, 1973. Foto de Toshi.

**Imagen 90:** *Hanoi Rocks*, *Self Destruction Blues*, 1982. Foto de Riipinen.



**Imagen 91:** *Mötley Crüe*, encarte do álbum *Theatre of pain*, 1985. Foto de Neil Zlozower.

**Imagen 92:** *Guns N' Roses*, 1985. Foto de Jack Lue.

Heavy metal foren, ultrapassa o visual tradicional do heavy metal, com jaquetas de couro e calças jeans. Os “glambangers” usam figurinos comuns ao vestuário feminino para construir sua visualidade. As possibilidades visuais são tão grandes no *glam metal* que a pesquisadora de moda Kurennaya (2012) lista diferentes categorias de estilos presentes no subgênero: o estilo *glam*, que faz o uso de roupas claramente femininas e maquiagem; o *frilly*, que usa vestimentas que parecem inspiradas no período elisabetano; o *heartthrob*, garotos mais bem vestidos, mas não com roupas tão femininas; o *biker*, que faz o uso de jaquetas de couro preta, passando a imagem do estereótipo do *bad-ass* com laquê; o *multiplicity*, que visa a grande quantidade de acessórios mesmo sem necessidade; o *nudicity*, que opta por menos roupa possível; o *lifestyle accessories*, que celebra objetos que criam uma certa identidade para o indivíduo, como instrumentos, cigarros e garrafas de bebidas.

As poses para as fotos também são uma característica marcante que diferencia o *glam* de outros subgêneros do *heavy metal*. Os corpos juntos, abraçados, o olhar sensual, a boca semiaberta ou fazendo o “*duck pout*” (hoje tão comuns no *selfie* de blogueiras)



**Imagen 93:** Montagem que fiz a partir de recorte de fotos encontradas online, vários artistas *glam* na década de 1980, para exemplificar as categorias citadas por Kurennaya.

e a posição inclinada da cabeça são alguns atributos que podem ser encontrados nas fotografias das bandas do estilo (KURENNAYA, 2012).

No figurino, destaca-se o uso de calças *pantex* ou de couro; botas de salto alto; maquiagens, como sombras coloridas e batons; acessórios, como pulseiras e anéis; bandanas e lenços; luvas; meia-calça; cabelos extremamente repicados e armados; roupas brilhantes; e qualquer outra peça de roupa que chamasse atenção por ser extravagante. Segundo os estudos de Kurennaya (2012), um dos motivos para esse visual extravagante é a teoria de que, para conseguir tocar nas casas disputadas de Los Angeles, as bandas tinham que chamar atenção primeiro visualmente, pois era por meio de uma fotografia do grupo que alguns donos das casas tinham o seu primeiro contato com a banda. O raciocínio era de que, se a banda era bonita, certamente conseguiria trazer garotas o suficiente para as casas não perderem dinheiro (2012). Para se destacar, então, as bandas começaram a se apropriar do vestuário feminino, pois de acordo com Kurennaya, “o *glamour* está historicamente relacionado às noções de beleza mágica e

Apesar da feminilidade adotada pelo *glam metal*, as mulheres não tiveram um



**Imagem 94:** Flyer anunciando os shows do *Poison*. 1985. Acervo de SRM.

**Imagem 95:** Flyer anunciando o show do *L.A. Guns*, com participação do *Faster Pussycat* e *Jaded Lady*, no Troubadour. 1986. Acervo de SRM.

espaço tão glorioso quanto deveriam ter. A maioria delas desempenhava um papel de coadjuvante no estilo. Seus nomes apareciam nas letras das músicas e suas roupas eram vistas nos homens, porém a maioria não obteve a mesma notoriedade. Se o *glam metal* pode ser visto como um movimento cultural que se expressava através da sensualidade feminina, não se deve ao fato de que as mulheres é que tinham o poder de decisão sobre as produções artísticas. Apesar de que há uma versão informal de que elas atuavam no "backstage" desse movimento. Muitos contam que era comum que os artistas das bandas *glam* fossem financiados por suas namoradas *strippers* de Hollywood. Elas providenciavam comida, dinheiro, roupas e lugar para morar, em troca do sonho de viver bem ao lado de astros do *rock*. "Essas benfeitoras traziam o dinheiro suado, dispunham de apartamentos e tinham geladeiras repletas de comida e cerveja. [...] As *strippers* financiavam a banda e seus sonhos" (CANTER, 2011). "Nós eramos todos magros porque passávamos fome, e vestíamos daquele jeito porque era como nossas namoradas se vestiam" (DOME, 2013).

Se, por um lado, os artistas homens se travestiam com algumas roupas femininas, as artistas mulheres eram muitas vezes expostas mais como objetos sexuais do que como artistas propriamente ditas. Lita Ford conta que a gravadora não sabia como vender sua imagem pois, segundo ela, "era uma garota" (DOME, 2013). E quando foram relançar o seu primeiro álbum solo, intitulado *Out for blood*, em 1983, a gravadora preferiu trocar a foto da capa por uma em que ela aparece mais próxima e, dessa vez, dando mais ênfase ao corpo seminu do que ao instrumento ensanguentado, como na primeira versão.

Era raro ver uma banda formada apenas por mulheres, como o *Vixen*, que mesmo dentro dos padrões do *heavy metal*, teve que tocar ao vivo várias vezes para provar que sabiam tocar de verdade e conseguir um contrato com uma gravadora. De acordo com

108



**Imagen 96:** Lita Ford, *Out for blood*, 1983. Capa original.  
Direção de arte de Glen Christensen.

**Imagen 97:** Lita Ford, *Out for blood*, 1983. Capa alternativa.  
Direção de arte de Glen Christensen.

Weinstein, “Alan Wells descobriu que artistas mulheres contabilizaram aproximadamente 10 singles no *Billboard’s top 50 annual singles* de 1955 a 1985” (WEINSTEIN, 1991).

Apesar dos homens das bandas *glam* se apresentarem, na maioria das vezes, com esse visual afeminado, eles se afirmavam verdadeiros “machos alfa”, rodeados de mulheres esbeltas, reafirmando a masculinidade tradicional do *heavy metal*. De acordo com Kurennaya, isso se dá pelo fato de que, no *heavy metal* em geral, mas principalmente no *glam*, existe uma preocupação subjetiva de que, mesmo com toda essas questões sobre a feminilidade, o *glam* ainda deve “cair dentro dos limites da preocupação do metal com poder e masculinidade” (2012).

Dessa forma, era comum que as mulheres aparecessem semi ou completamente nuas nas produções, ao lado dos artistas, como nas capas dos álbuns e videoclipes, por exemplo. Em poses sensuais ou em situações íntimas, a figura feminina foi explorada



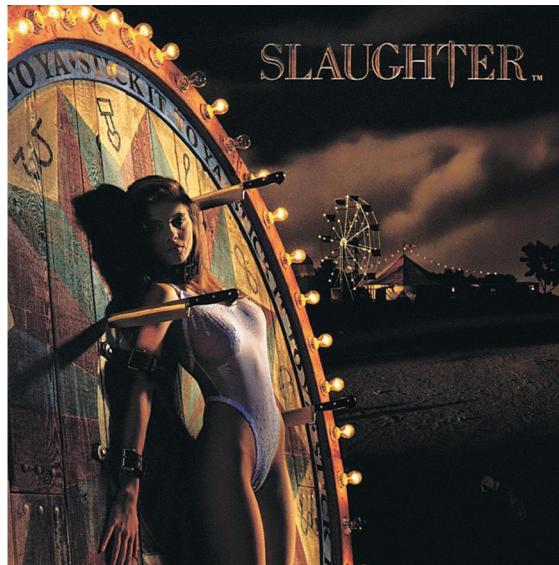
**Imagen 98:** Foto da banda Bon Jovi que aparece no encarte do álbum *Slippery when wet*, 1984. Foto de Mark "Weissguy" Weiss.

de diversas formas por meio do que parece ser uma necessidade, tanto de formatar e vender a sensualidade, quanto de reafirmar a masculinidade do *heavy metal*.

Muitas vezes, os nomes dos álbuns também parecem ser muito bem pensados em relação à sensualidade. Existem vários que possibilitam uma interpretação com cunho sexual, por exemplo: *Open up and say... Ah!*, da banda *Poison*; *Slide it in*, da banda *Whitesnake*; *Bite down hard*, da banda *Britny Fox*; *Slippery when wet*, da banda *Bon Jovi*; *Scratch and bite*, da banda *Treat*; *Love at first sting*, da banda *Scorpions*.

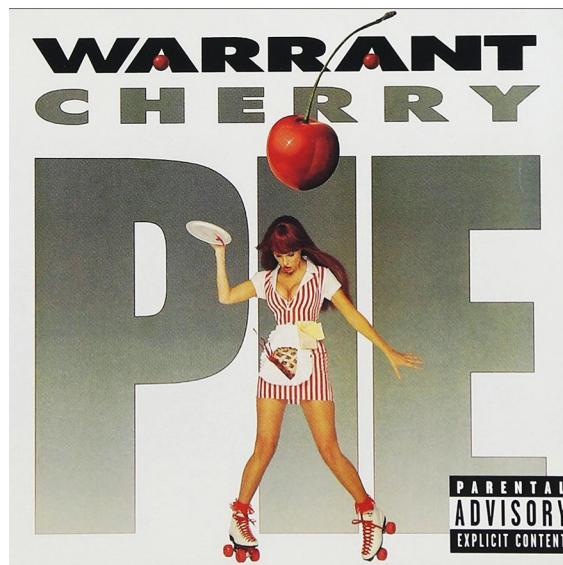
109

As artes acima foram todas criadas pelo artista canadense Hugh Syme, que trabalhou com muitas bandas de *heavy metal* nos anos 1980, das quais destacam-



**Imagen 99:** *Hurricane, Slave to the thrill*, 1990. Direção de arte por Hugh Syme.

**Imagen 100:** *Slaughter, Stick it to ya*, 1990. Direção de arte por Hugh Syme.



**Imagen 101:** *Warrant, Cherry Pie*, 1990. Direção de arte por Hugh Syme.

**Imagen 102:** *Great White, Hooked*, 1991. Direção de arte por Hugh Syme.

se *Whitesnake*, *Rush* e *Def Leppard*. É conhecido por ilustrar realidades bizarras. Autodeclarado influenciado por artistas surreais, como Salvador Dalí e M. C. Esher, Syme produz obras vividamente coloridas, que normalmente contém paisagens incoerentes ou colagens que mostram sua “assinatura”, denominada “realidades improváveis” (DOME, 2013).

Muitas bandas dos anos 1980, principalmente aquelas que flertavam com o universo *glam*, tinham nas artes das capas, um retrato da sensualidade feminina. Hugh Syme provou isso ao fazer inúmeros trabalhos com modelos femininos e ao ter pelo menos duas artes censuradas. Não só Syme teve trabalhos modificados e adaptados aos padrões morais, mas também algumas bandas, como *Bon Jovi*, *Guns N' Roses* e *Poison*.

Todas essas características ajudaram a criar a atmosfera sensual que envolve as produções artísticas desse movimento. É comum que os videoclipes das bandas *glam* retratem os integrantes como verdadeiras estrelas do *rock*, festejando e sensualizando



110

**Imagen 103:** *Hurricane, Slave to the thrill*, 1990. Capa alternativa. Direção de arte por Hugh Syme.

**Imagen 104:** *Great White, Hooked*, 1991. Capa alternativa. Direção de arte por Hugh Syme.

com várias garotas, sendo assediados por elas e ostentando fortunas, como carros e mansões. De fato, esse exibicionismo pode ser notado em quase todas as extensões do *heavy metal* dos anos 1980, sobretudo no *glam metal*. Os shows megalomaníacos, repletos das mais diversas parafernálias. Os videoclipes com táticas cinematográficas, frequentemente mostrando a banda em uma superprodução, em situações que retratam certa superioridade, ou até mesmo uma divindade.

Isso pode ser consequência da situação financeiramente vantajosa em que a indústria fonográfica se encontrava. Como disse anteriormente, foi um momento em que o metal estava no *mainstream* nos Estados Unidos, e, durante esse tempo, o *heavy metal* tinha se tornado uma “fábrica de fazer bilhões de dólares” (DOME, 2013). O sucesso do *glam metal* era tão grande que até artistas já renomados do *heavy metal* se “glamorizaram” para continuar na cena *mainstream*. Podemos citar o *Ozzy Osbourne*,

Com todo esse poder e a ganância desenfreada pautada no lucro, houve uma saturação de bandas *glam*, que muitas vezes eram apenas mercenários querendo se aproveitar do mercado bilionário que tinhase criado. O baixista Billy Sheehan<sup>41</sup> conta que foi chamado para entrar em uma banda entre 1987 e 1988, na qual a ideia era ir até o Rainbow<sup>42</sup> para procurar um vocalista, achar alguém que “tinha pinta” – *looks like* – de vocalista e só depois ver se ele conseguia ou não cantar (DOME, 2013). Esses e outros depoimentos nos fazem imaginar que realmente houve certa pasteurização artística por parte do *mainstream* e, por conta disso, muitas bandas ficaram parecidas (DOME, 2013). Por essas e outras razões é que, para alguns, a década de 1980 é conhecida como a década da decadência.

Mesmo com todos esses empecilhos que, de alguma forma, tendem a descreditar o valor estético do *glam metal*, eu ainda enxergo um movimento cultural rico em produções artísticas de qualidade. Não posso renegar todo um movimento a partir de algumas situações desfavoráveis. E como Jeff Pilson disse: “Você não pode jogar fora todo o gênero. Muito dele venceu a prova do tempo” (DOME, 2013). Tanto venceu que, depois de quase 20 anos do auge, o *glam metal* sofreu aquilo que Jenna Kummer (2017) chama de recontextualização.

### A renascença *glam*

Alguns estudiosos como Bryan Reesman e Jenna Kummer apontam um ressurgimento do *glam metal* durante a década de 2000. A socióloga Kummer (2017) explica que o *glam metal* recentemente sofreu uma “recontextualização”, ou seja, ele “parece ter uma forma bastante diferente daquela aparência inicial nos anos 1980. Os músicos, que tinham suas ações desafiadas pela PMRC<sup>43</sup>, agora têm uma nova e mais resolvida presença no mercado contemporâneo e formas da mídia visual” (KUMMER, 2017). Assim, a autora sugere que, atualmente, os artistas *glam* foram deslocados do seu contexto primário e realocados de forma a perderem parte do seu significado original. Ela cita exemplos de vários *reality shows*, como *Rock of love*, estrelando o vocalista da banda *Poison*, Bret Michaels, que antes esbanjava masculinidade e virilidade, mas que agora está em um programa de TV buscando o verdadeiro amor. Ela também cita outros exemplos da recontextualização do *glam metal* por meio de comerciais de TV que adotaram músicas *glam* dos anos 1980 como trilha sonora.

Outro ponto de vista é o do jornalista Bryan Reesman, que entende a volta

41 Billy Sheehan é o baixista formador da banda estadunidense *Mr. Big* e também produziu com outros artistas, como Steve Vai e David Lee Roth.

42 *Rainbow Bar and Grill* é um bar famoso de Los Angeles, localizado na *Sunset Strip*, onde muitas bandas se apresentavam.

43 *Parents Music Resource Center*.

do *glam metal* como consequência do fato de que muitos adolescentes cresceram se alimentando da cultura visual do *glam metal*, como revistas da época e videoclipes da MTV durante os anos 1990, porém não participaram de fato do movimento (DOME, 2013). Desta forma, no começo dos anos 2000, surgiram bandas ao redor do mundo no *mainstream* que flirtavam com o universo *glam*, como o *The Darkness*, *Vains of Jenna*, *Wig Wam*, *Dynasty*, *Black Veil Brides*. No Brasil também surgiram bandas com a intenção de recriar a estética *glam metal*. A MTV brasileira passava diversos videoclipes de bandas que pertenciam ao universo *glam*, como *Twisted Sister*, *Kiss* e *Guns N' Roses*. Eu me lembro que tinha um caderno no qual contabilizava os videoclipes do *Kiss* que eu já tinha visto.

Pensando no conceito apresentado por Kummer (2017), fiz o esforço de pensar em quais momentos dessa época do começo dos anos 2000 o *glam metal* recontextualizado teria me atingido.

Com certeza, um dos maiores impactos foi a Som Livre ter lançado uma coletânea chamada *Lovy Metal* em CD, que trazia um apanhado das chamadas “baladas”<sup>44</sup> das antigas bandas *glam*, como *Poison*, *Winger*, *Firehouse* e *Warrant*. Com essa coletânea, os grandes astros e todos os seus feitos da década de 1980 foram “resumidos” a poucas músicas românticas. Nessa época, eu não tinha conhecimento sobre o *glam metal* ainda, apenas sabia que aquelas músicas se tratavam de músicas românticas de *heavy metal*. Nesse momento, desconhecia todo o universo de ostentação sexual de que o *glam metal* se vangloriava.

Vale lembrar também que, ainda em 2001, ocorreu a terceira edição do festival *Rock in Rio*, que trazia a famosa “volta do *Guns N' Roses*”, como também o *Iron Maiden*, que apesar de não ser classificado com *glam metal*, estava com uma nova turnê, na qual o vocalista Bruce Dickinson e o guitarrista Adrian Smith reassumiram suas posições após vários anos afastados. Esse show do *Iron Maiden* no *Rock in Rio* de 2001 foi registrado e lançado em um CD duplo e em DVD. Como eu tinha apenas 11 anos de idade na época, assisti ao evento pela televisão, na casa do meu padrinho em Brasília. Porém, com esses acontecimentos, era fácil encontrar qualquer tipo de material sobre esses artistas na cidade de Uberlândia no começo dos anos 2000.

Toda quarta-feira era dia de feira livre em uma praça a 200 metros da minha casa. Eu ia até lá quase toda semana à procura de um CD “pirata”<sup>45</sup> novo. Waguin tinha me apresentado algumas bandas e tinha uma coleção de álbuns em LPs e em CDs que me fascinava. Então, toda vez que ia à feira, eu buscava encontrar alguma banda nova parecida com aquelas que ele tinha me apresentado. Foi por meio desses CDs piratas

44 Balada é o nome dado às músicas normalmente com um tema romântico e andamento mais lento das bandas de *heavy metal*.

45 Pirata é uma denominação dada aos produtos não oficiais, produzidos de forma ilegal com baixo custo de produção e de venda.

que descobri a coletânea do *Iron Maiden*, *The best of the beast*, lançada originalmente em 1996. Ela me surpreendeu primeiramente pela arte da capa, produzida pelo artista britânico Derek Riggs, que trazia uma bricolagem de releituras de várias capas que já haviam sido produzidas anteriormente para a banda. A arte dessa capa me fascinou tanto, que mesmo sendo mal impressa em um papel sulfite, me chamou muita atenção.

Ter comprado o *The best of the beast* "pirata" foi uma revolução para mim. Foi a primeira vez que me apaixonei por uma banda por meio do visual. Mesmo que a arte da capa do CD pirata fosse pequena e mal impressa, ela prendeu a minha atenção durante muito tempo. Fiquei fascinado naquela arte cheia de cores e movimento. Um monte de personagens que pareciam zumbis olhando diretamente para mim com um olhar visceral. Senti a agressividade e a beleza do *heavy metal* pela primeira vez. Foi como abrir uma porta para outro universo. Foi um momento único estar conectado dessa maneira. Ouvir aquelas músicas sozinho em casa à noite, enquanto olhava atentamente para a arte, fazia eu me sentir uma nova pessoa. Sentia como se aquilo tudo fosse perfeito para mim, tivesse sido feito para mim. À noite, o som alto, a solidão, a beleza de descobrir algo novo e excitante. Eu não poderia estar em outro lugar se não aquele. Hoje percebo que essas qualidades são encontradas na concepção da arte como experiência estética e esses prazeres sentidos naquele momento se repetiram em diversas ocasiões durante a minha vida. Se hoje estou escrevendo esse trabalho acadêmico sobre a experiência no *heavy metal*, é porque pude sentir de fato seu potencial estético.

113

O que também se destacou nesse momento de recontextualização do *glam*



Imagen 105: Iron Maiden,  
*The best of the beast*. 1996.  
Arte de Derek Riggs.

metal, tal como a minha experiência de “descobridor” nos anos 2000, foram as revistas especializadas que anunciavam notícias sobre as bandas que estavam em alta no Brasil naquela época. Lembro-me de comprar várias revistas e destacar as páginas para colocar as fotos dos integrantes na parede. Criando uma espécie de exposição do *heavy metal* em meu próprio quarto. Era incrível deitar na cama e olhar para as paredes customizadas e sentir uma espécie de realização.

A fala de Kummer (2017) sobre a recontextualização pode ser notada com mais facilidade se observarmos atentamente como as revistas apresentam a mesma banda em momentos diferentes, um nos anos 1980 e depois nos anos 2000.

Quando relacionamos a visualidade das duas épocas, percebemos que existe



**Imagem 106:** Montagem com as capas de revistas do começo dos anos 2000, anunciando *Guns N' Roses* e *Iron Maiden*.

um vazio que as separa, principalmente em relação ao *Iron Maiden*. Podemos notar a diferença tanto nas vestimentas quanto na expressão corporal em ambos períodos. A pose também se diferencia nos retratos do *Guns N' Roses*: não há mais o biquinho sexy e a jogada de cabelo, agora é o *frontman* em ação. Mas é claro que isso acontece,



**Imagem 107:** Montagem com as capas de revistas internacionais dos anos 1980, com o Iron Maiden e *Guns N' Roses*.



**Imagen 108:** Montagem com as capas de revistas nacionais dos anos 2000, com o Iron Maiden e Guns N' Roses.

afinal estamos falando de aproximadamente 20 anos de diferença entre uma revista e outra. Com certeza haveria essa diferença no discurso visual entre as duas épocas. Mas, o interessante nisso tudo, é pensar que mesmo sem a intenção de recontextualização, ela aconteceu. O que quero dizer é que não existe uma escolha livre de julgamentos. O diretor de arte responsável por diagramar a revista pode ter entendido que não fazia mais sentido usar uma fotografia do Bruce Dickinson com calças de *spandex* e camiseta com padrão de onça. Assim, acredito que ele estava fazendo, mesmo sem a intenção clara, parte desse processo de recontextualização.

Foi justamente durante esse processo de retorno do “*glam metal*” mundial que começou a surgir também na cidade de Uberlândia um movimento cultural fortemente inspirado e influenciado pela estética *glam*.

Depois de meados dos anos 2000, vários jovens da cidade, sem nenhum tipo de tratado, começaram a formar bandas com propostas apoiadas nessa estética *glam*, com maior ou menor grau de intensidade. Me refiro às bandas *Hot Skull*, *Killer Klowns* (minha banda), *Perverse*, *Burnahead* e *Skyhell*.

Diretamente ou indiretamente influenciadas pela volta do *glam metal*, esses jovens propunham uma nova estética ao *underground* da região. Como vimos, o Triângulo Mineiro é tradicionalmente conhecido pela capacidade de abrigar várias bandas de *heavy metal*, sobretudo aquelas da vertente mais extrema do movimento. São bandas que possuem uma estética agressiva e pesada, que discursam sobre morte e demônios. Vários anos se passaram e a região do Triângulo Mineiro teve sua tradição fortalecida com a criação de cada vez mais bandas e artistas que pendiam para o lado do *heavy metal* extremo. Até que, de forma natural e orgânica, ocorreu o que chamo de “invasão *glam*”.

Com o intuito de conceituar, a invasão *glam* foi um movimento cultural situado

em Uberlândia, que teve como protagonistas ao menos cinco bandas independentes de *heavy metal*, que revisitaram e se apropriaram de propostas estéticas comuns ao *glam metal* dos anos 1980. Esse movimento se deu de forma orgânica, ou seja, não houve nenhum tipo de tratado prévio entre os integrantes, como também não houve uma data certa de começo e fim; iniciou-se de fato a partir da segunda metade da década de 2000 e perdurou até o começo da década de 2010. Algo em torno entre 2005 e 2012. É claro também que não houve qualquer tipo de nomenclatura na época, como também não era de conhecimento dos integrantes que de fato eles estavam criando um movimento cultural. Invasão *glam* foi um nome que encontrei durante o período de pesquisa desse trabalho para intitular a ação desses grupos artísticos, que acrescentaram novas possibilidades estéticas ao tradicional Triângulo satânico Mineiro.

### Satã de *lycra*

Não sei ao certo como tudo começou. Quando me dei conta, já estava frequentando a casa do meu amigo Victor “Roxxx” no bairro Daniel Fonseca, em Uberlândia, no ano de 2005, para uma tarde de ensaio que contou com várias bandas de garagem. Na época, toquei com a minha primeira banda chamada *Sphurms*, junto de outras bandas que não me recordo os nomes e a banda do anfitrião da casa, *Hot Skull*.

*Hot Skull* foi a primeira banda *glam* que eu vi ao vivo. Victor Roxxx parecia ter saído diretamente dos anos 1980, possuía todo o visual influenciado pelas bandas que eu estava começando a conhecer melhor. Nessa época, eu já tinha assistido a vários videoclipes e conhecido muitas bandas que já não faziam parte do *mainstream* do *heavy metal*, como *Steelheart* e *Slaughter*. Meu irmão Yuri Rodrigues, também conhecido como *Baby*, ingressou como baixista do *Hot Skull* por um breve período. Na época, ele tinha apenas 13 anos. O que me lembro dessa época era a nossa vontade de fazer uma banda, experienciar e viver tudo aquilo que víamos nos vídeos e nas fotos da época. Sonhávamos em fazer shows lotados, em arenas gigantescas, ter mansões em Los Angeles e dirigir um *maverick* pelas ruas de *Hollywood*.

Nossa vontade era tamanha que depois de passarmos algum tempo tocando em festivais escolares, decidimos realizar o nosso primeiro evento em 2005, totalmente independente e *underground*. *Rock Metal Fest* contou com três bandas de *heavy metal*: *Skyell*, *Hot Skull* e *Sphurms*.

Esse evento foi um marco inicial na minha vida como *headbanger*. Foi totalmente produzido pelas bandas que participaram dele. Um verdadeiro evento *underground*. Conseguimos o espaço sindical de alguma repartição da prefeitura de Uberlândia por R\$ 400; todos os equipamentos de som foram conseguidos por empréstimos de outros



músicos; não tinha equipamento de luz, o *flyer* foi desenhado pelo Ozair “Skibin” da banda *Skyhell* e fotocopiado em alguma gráfica qualquer; fizemos uma cola de polvilho e água e grudamos quase todos os *flyers* nos postes e muros pelo centro da cidade; compramos cerveja num processo chamado consignado e a minha mãe foi quem ficou responsável pelas vendas do bar. Fizemos de tudo para que o evento fosse um sucesso na cidade, e, em parte, foi. Na época não existiam redes sociais complexas como hoje. A divulgação do evento ainda era feita por meio de impressos, como *flyers* e cartazes, assim como pelo “boca-a-boca”. Muitas pessoas da cena *underground* compareceram e foi um evento muito bom para todos os presentes.

Me recordo de ir até um *sex shop* alguns dias antes para comprar uma calça de couro e, como eu ainda era menor de idade, minha mãe me acompanhou. Não gostei dos modelos que tinham lá, pois o material não parecia ser de boa qualidade. Avisei ao Fábio “Angel”, vocalista da banda *Hot Skull*, ele então passou na loja e comprou uma calça para tocar no evento, como pode ser observado na foto acima.

Consigo lembrar como se fosse ontem a sensação de carregar todos os instrumentos para aquele lugar vazio. Montar aqueles mínimos equipamentos e ter a felicidade de “passar o som” pela primeira vez. Foi uma experiência incrível. Podia parecer insignificante para quem visse, mas eu, que estava vivendo aquilo, me sentia como se estivesse no videoclipe de *Paradise City* do *Guns N’ Roses*, que mostra cortes nos quais eles estão passando o som em um show de arena.

Durante essa época, comecei a me preocupar mais com o visual que queria experimentar. Procurava em todos os cantos calças de couro, chapéus, luvas, cintos de rebite, botas, jaquetas, lenços e tudo aquilo que os *glambangers* usavam nos anos 1980. Não era fácil encontrar: comprei minha primeira calça só em 2006, quando uma feira de roupas do sul do país estava passando por Uberlândia. Mesmo assim, eu e o baterista da

**Imagen 109:** Yuri “Baby”, Igor “Teets”, Fábio “Angel” e Vitor “Roxxx” exibindo a recém bandeira da banda *Hot Skull*, pintada por mim em um *TNT* branco, com spray prata e preto. 2006. Acervo do autor.

**Imagen 110:** Apresentação da banda *Hot Skull* durante o festival *Rock Metal Fest* em 2006. Acervo do autor.



**Imagen 111:** Flyer do evento Rock Metal Fest de 2005. Arte de Ozair "Skibin".

banda, Lucas Rezende, compramos calças femininas. Porém, não cheguei a usá-la ao vivo com a banda *Sphurms*, pois ela logo acabou.

Algum tempo depois, formei juntamente com meu irmão Yuri “Baby” e meus amigos Murilo Nascimento e Douglas “Dino” Fonseca a banda *Killer Klowns*. Agora mais maduros, já tínhamos noção de como a banda deveria soar e se mostrar. Desde o começo tínhamos a intenção de pertencer ao universo *glam metal*. Éramos encantados e fascinados por sua atmosfera sensual. O *glam metal*, para nós, parecia ser a maneira correta de se experienciar o *heavy metal*. Éramos jovens, e tudo aquilo que pertencia à cultura visual do *glam* parecia fazer todo sentido para nós. Queríamos festa, *rock and roll* e curtição. Queríamos nos sentir desejados pelas garotas e queríamos nos diferenciar das outras pessoas. Não tínhamos problema nenhum em usar roupas fora do contexto contemporâneo. Pelo contrário, nos empenhávamos em achar roupas extravagantes e chamativas para nos apresentar. Andávamos em brechós da cidade à procura de roupas antigas femininas que poderiam, de alguma forma, compor nosso repertório visual. Pegávamos calças de *lycra* de nossas mães e amigas, rasgávamos camisetas, colocávamos brincos de argolas grandes e até encomendamos botas personalizadas. Enfim, fizemos o máximo, tudo o que podíamos, para customizar nossas roupas e “parecer” uma banda de *glam metal* dos anos 1980.

Posávamos para as fotos inspirados nas poses dos nossos ídolos. Tínhamos foto com instrumentos, abraçados, fazendo bico e tudo o mais que as “regras”, que até então conhecíamos sobre o *glam*, pediam.

Como se pode notar nas fotos, usamos vários artifícios para nos compor

visualmente. Nos apropriamos de botas de *cowboy*, usamos calça com textura de onça, luvas, maquiagem, bandanas, lenços, óculos escuros, coletes e até um chapéu avulso que encontrei em algum lugar serviu de adereço, simplesmente porque era diferente do convencional. Nos comportávamos no palco da maneira que queríamos nos expressar.



**Imagen 112:** Foto promocional *Killer Klowns*. 2008. Foto por Thaís Ghirardelli.

**Imagen 113:** *Killer Klowns* com Lucas Rezende do *Burnahead*. 2008. Foto por Thaís Ghirardelli.

**Imagen 114:** Teets e Murilo ao vivo com o *Killer Klowns*, em Uberaba. 2008. Foto por Thaís Ghirardelli.

**Imagen 115:** *Killer Klowns* no *backstage* antes de subir ao palco em Uberaba. 2008. Foto por Thaís Ghirardelli.

Se abusávamos das feições de prazer e felicidade, era porque esse era o real sentimento que transbordava em nossas apresentações. Não era possível sentir a totalidade dessa energia se não nos entregássemos somaesteticamente. Nos momentos das nossas performances, era como se fôssemos um único organismo integrado e vivo. Fundíamo-nos nossas expressões e percepções nesse ambiente comum. E o público também se sentia vivo. Não era raro que, depois das nossas apresentações, as pessoas viessem nos cumprimentar, falando de como a experiência dos nossos *shows* era algo mágico.

Noto que com essa proposta do *Killer Klowns*, juntamente com as outras bandas contemporâneas naquele tempo, estávamos influenciando algumas pessoas a também recontextualizar essa estética. Era comum nas nossas viagens para tocar nas cidades vizinhas, levarmos uma van com amigos, com os quais poderíamos dividir o combustível, saindo mais barato para todo mundo. Nessas viagens, muitos dos nossos amigos também

Sem que soubéssemos, a capital mineira, Belo Horizonte, parecia estar passando por um movimento similar. O fato é que, em 2008, fomos convidados pelo De Paiva, da banda *Hard Zone*, para participar de uma coletânea mineira de bandas *glam*. A compilação final em formato de CD foi lançada de forma independente e contou com



**Imagen 116:** Vitor Castro “Pelota”, Lucas Rezende, Jonathan “Joujou” e Igor “Grilo” momentos antes de sair para viagem com o *Killer Klowns* e a banda de *thrash*, também de Uberlândia, *Metal Carnage*. Foto por Thaís Ghirardelli.

oito bandas do estado de Minas Gerais. Viajamos para Belo Horizonte, onde gravamos uma música chamada *Everytime*, e fizemos dois shows durante essa viagem, um na capital e outro na cidade de Juiz de Fora. Foi durante essa viagem, que durou apenas um final de semana, que percebi que esse movimento de resgate da estética *glam* estava acontecendo também fora da região do Triângulo Mineiro.

O *Killer Klowns* produziu ao todo 4 EPs, 1 CD *full lenght* e 1 coletânea. Mudamos de formação em meados de 2009, mas continuamos com a proposta da estética *glam* no nosso repertório visual. Se considerarmos a análise de Kurennaya (2012) de que o *glam* pode ser subdividido em várias categorias visuais, de forma não institucionalizada, abordávamos várias dessas categorias em ocasiões diferentes. Hora nos vestíamos com roupas de mulher, hora como motoqueiros; hora éramos os que não gostavam de roupas e hora colocávamos mais acessórios do que deveríamos.

Fizemos vários festivais independentes na cidade de Uberlândia e participamos de inúmeros festivais e shows ao redor do Brasil. De todos os tipos, desde shows lotados com pessoas comprando todos os nossos CDs, até eventos que só nos renderam prejuízo na estrada. O fato era que, em certo ponto, não estávamos mais ligando para as ilusões anteriores. Começamos a realmente produzir um conteúdo próprio e de qualidade a



**Imagen 117:** Foto promocional do *Killer Klowns*. 2008. Foto por Thaís Ghirardelli.

**Imagen 118:** *Killer Klowns* no Rock Contra Fome, em Uberlândia. 2008. Autor desconhecido.

**Imagen 119:** *Killer Klowns* na seção de fotos para o EP *Women Pleaser*. 2010. Foto por Daniel Gringo.

**Imagen 120:** Foto promocional do *Killer Klowns*, 2011. Foto por Luiz Soufe.

partir das nossas experiências. Em certo ponto, passamos a lidar melhor com o nosso contexto regional e, gradativamente, os sonhos de ir a Los Angeles ou fazer shows grandiosos foram substituídos pelo desejo e vontade de lutar pela nossa arte. Nesse contexto, também surgiram outras bandas do movimento.

Como disse anteriormente, a invasão *glam* contou com pelo menos outras quatro bandas: *Hot Skull*, *Perverse*, *Skyhell* e *Burnahead*. Não quero dizer que todas essas bandas tinham propostas idênticas. A riqueza desse movimento se encontra justamente nas particularidades de cada grupo ou de seus artistas. Nem todas essas bandas se proclamaram bandas *glam metal*. *Burnahead*, por exemplo, tinha expressões mais voltadas para o universo *thrash*, enquanto a *Skyhell* se encontrava em produções declaradas *heavy metal*. Enxerguei um movimento *glam* porque, em determinados momentos, essas bandas usavam características ou elementos que foram muito trabalhados na estética *glam metal*. Desde o uso de bandanas e lenços, até as calças apertadas e brilhantes.

Lucas Rezende, baterista, e Pedro Borges, vocalista e guitarrista do *Burnahead*, cortavam o cabelo de franja e por vezes repicavam. Frequentemente, antes de subirem ao palco, passavam maquiagem como lápis de olho. A banda compôs uma música chamada

Apesar de muitas vezes não assumido, o *glam metal*, em maior ou menor grau, influenciou essa geração, que montou bandas, organizou eventos e viajou para diversos lugares, conquistando verdadeiros apreciadores. Foi uma época muito rica esteticamente, pois as bandas e o público começaram a preencher e se apropriar de espaços com abordagens diferentes do usual. Eventos que até então eram destinados a bandas mais propícias ao metal extremo, se viam contemplando grupos que preferiram não fazer julgamentos nessa esfera, mas extravasar e proclamar os prazeres da vida. Durante esses aproximadamente dez anos de movimento, todas as bandas citadas lançaram materiais independentes e lutaram pelo seu espaço. Não foi porque não entramos no circuito *mainstream* brasileiro, ou porque nenhum de nós ficou famoso e rico, que devemos descreditar nossos esforços e lutas. Notamos o real valor da invasão *glam* a partir do momento em que percebemos que ela mudou completamente a vida daqueles que a viveram. Foi mágico e foi real. Foi intenso e foi metal.



**Imagen 121:** *Killer Klowns* com as mães Cristina Nascimento e Glória Rodrigues, após o festival Rock Metal Fest 2, em Uberlândia. 2008. Acervo do autor.



**Imagen 123:** *Killer Klowns* ao vivo no Vitrola, em Araguari. 2013. Foto: Isabela Lemes. Acervo do autor.

**Imagen 124:** *Killer Klowns* após gravação do videoclipe *Until The End*. 2011. Foto por Luiz Soufe.



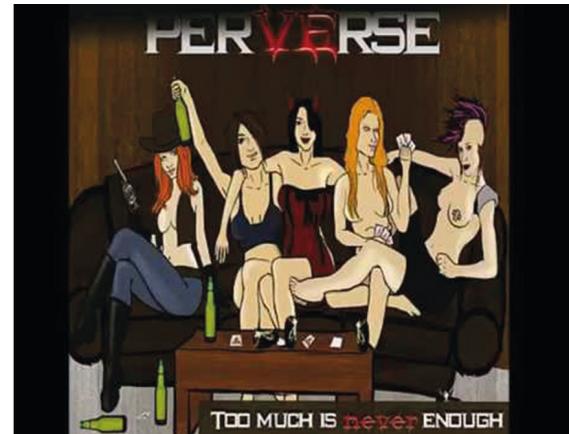
**Imagen 125:** *Killer Klowns* ao vivo em Araxá. 2012. Foto: autor desconhecido. Acervo do autor.

**Imagen 126:** *Killer Klowns* ao vivo no London, em Uberlândia. 2012. Foto: Daniel “Gringo”. Acervo do autor.



**Imagen 127:** *Killer Klowns* concedendo uma entrevista ao final do show no festival Vaca Amarela. 2011. Acervo do autor.

**Imagen 128:** Yuri “Baby” no show de lançamento do álbum *Rollercoaster Ride*, em Uberlândia. 2012. Foto de Isabela “Royale”.



**Imagen 129:** Foto promocional da banda *Perverse*. 2011. Foto de Luiz Soufe.

**Imagen 130:** *Perverse, Too much is never enough.* 2011. Arte por Willian Peripato.



**Imagen 131:** Foto promocional da banda *Skyhell*. 2011. Foto de Luiz Soufe.

**Imagen 132:** Foto promocional da banda *Skyhell*. 2011. Foto de Luiz Soufe.



**Imagen 133:** *Burnahead* ao vivo no Goma, em Uberlândia. 2010. Foto de Hick Duarte.

**Imagen 134:** Alguns *glambangers* em frente a casa do Victor "Roxxx", em Uberlândia. 2007. Destaque para Roxxx em pé, no centro da imagem. Eu no canto inferior direito. Acervo do autor.

## CONCLUSÃO

Ao escolher a experiência estética do *heavy metal* como objeto de pesquisa no campo acadêmico, não tive a intenção de formatá-la rigidamente ou estabelecer regras institucionais. O *heavy metal* é orgânico e está propício a mudanças diariamente. Minha intenção foi estudar diversos teóricos, para que suas visões de mundo pudessem contribuir nessa pesquisa que, desde o início, se preocupou em defender a legitimidade de diversas experiências relacionadas ao *heavy metal*.

Durante o processo, esse trabalho revelou-se mais plural do que imaginei inicialmente. A princípio, minha missão era abordar o *heavy metal* e suas qualidades estéticas, buscando fazer relações que se encaixavam nas diretrizes do campo das artes. Mesmo sabendo sua possível potencialidade artística, não esperava que poderia ir tão profundo em meus estudos, a ponto de ultrapassar minhas expectativas em relação à experiência estética do *heavy metal*. Durante esses dois anos de pesquisa, pude imergir no *heavy metal* de maneira que nunca tinha feito antes.

Ao eleger os cinco temas do *heavy metal* que foram abordados nesse trabalho: ***underground, headbanging, cruz invertida, Triângulo satânico Mineiro e invasão glam***; optei por me concentrar em uma pequena cadeia de elementos, aqui chamada de componentes metálicos, que foram suficientes para destacar o valor e a qualidade estética do *heavy metal* de forma geral. A gama de assuntos oferecida por esses componentes metálicos expandiu as possibilidades de análise previamente enunciadas.

Ao pensar na relação arte/*heavy metal*, podemos ter, como primeiro pensamento, as produções meramente visuais que esse movimento vem produzindo desde sua formação. De fato, o *heavy metal* possui uma vasta e rica produção visual, tais como capas de álbuns, *flyers*, *fanzines* e pôsteres; e não é errado pensar nesses trabalhos como parte de seu universo artístico. Entretanto, suas qualidades estéticas não se encerram meramente no que se entende pelo visual. Parte desse trabalho se empenhou em apresentar o *heavy metal* como um movimento artístico interdisciplinar, que envolve e integra muitas linguagens artísticas para além da musical, reconhecida no senso comum. Essas multilinguagens do *heavy metal* ainda não são percebidas com clareza pelo público geral, como acontece com outros movimentos culturais como o *rap* e o *hip hop*, nos quais as várias linguagens, como a dança, a música e as artes visuais, já estão bem definidas dentro do movimento.

Assim como acontece no *hip hop*, o *heavy metal* possui diferentes linguagens artísticas. Essas multilinguagens não podem ser desassociadas umas das outras. As

capas de disco e as letras das músicas – juntamente com outras expressões – compõem todo o universo estético, de forma integrada, do movimento cultural. Assim, pauto-me nos estudos da cultura visual defendidos por Sardelich (2006), que entende que, apesar de existirem diferentes linguagens, elas devem se manter relacionadas. Felizmente, o campo de estudo da cultura visual enxerga que há uma riqueza na experiência da cultura visual contemporânea que se dá de forma integrada. Nesse sentido, não se trata de estudar historicamente as imagens isoladas, mas sim “visualizar a existência” (2006), no caso, a existência do *heavy metal*.

É por essa razão que esse trabalho, realizado dentro do campo das artes visuais, aborda múltiplas linguagens estéticas e também conceitos de diferentes áreas do conhecimento relacionados a saberes não-institucionais adquiridos por meio da experiência de viver. Está tudo relacionado: artes visuais, música, dança, moda, história, pesquisa e vida. O *heavy metal* se mostrou um meio cultural capaz de proporcionar aos indivíduos as condições necessárias para uma apreciação tão rica quanto a da arte hegemônica.

Quando olhamos a arte sob o viés da experiência estética, deixamos de fazer uma divisão entre arte e vida. Isso porque o conceito de experiência estética existe, “em primeiro lugar, na apreciação da natureza” (SHUSTERMAN, 1998). Assim, destaco algumas das qualidades do *heavy metal* que foram observadas nesse trabalho que podem servir de argumentos sobre a autenticidade artística, são elas: o poder de mudar e participar ativamente da vida dos indivíduos; um meio cultural que produz diversos tipos de trabalhos estéticos; a capacidade de criar ambientes estéticos e relacionais; a integração mútua entre criador e espectador da obra; o prazer da apreciação, da criação e a da vivência de experiências estéticas; a complexidade da relação entre as suas multilinguagens; o estreitamento entre a experiência estética e a vida; e a habilidade de proporcionar reflexões sobre as questões cotidianas.

Acredito que tais qualidades provam o valor estético do *heavy metal*, ao considerarmos o que Shusterman (1998) destaca sobre uma possível definição de experiência estética:

[...] a experiência estética envolve todo o ser, integrando o diverso numa unidade, tanto em si como em conexão com o resto da experiência; de uma intensidade relativamente elevada, ela possui uma qualidade de envolvimento que lhe permite juntar suas partes num todo distinto; [...] constitui uma experiência da forma satisfatória, em que meios e fins, sujeito e objeto, ação e submissão são integrados numa unidade (SHUSTERMAN, 1998).

A partir dessa definição sobre a experiência estética – e considerando que estamos trabalhando a concepção de arte sob essa perspectiva – é possível, e até mesmo óbvio, que as qualidades abordadas nessa pesquisa sobre o *heavy metal* sejam consideradas

dignas de uma apreciação estética. O que nos faz enxergar o *heavy metal* como tão esteticamente autêntico quanto qualquer outro movimento artístico já estabelecido, dando-lhe sua devida valorização intelectual.

Além dessa discussão acadêmica, esta pesquisa acerca da experiência estética do *heavy metal* também mostrou um campo rico em possibilidades estéticas. Durante o mestrado, desenvolvi uma produção artística que foi exposta no Museu Universitário de Arte de Uberlândia – MUnA. Foram feitos cinco trabalhos inspirados por cada tema aqui presente, todos na linguagem da serigrafia, de tamanho 30x30 centímetros que, posteriormente, tiveram suas representações colocadas como “capas” dos seus respectivos ensaios. O conjunto das obras fez parte da exposição coletiva “Cinco abordagens da pesquisa em artes visuais”, que reuniu obras de outros quatro pesquisadores, também participantes do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal de Uberlândia.

A série, intitulada “A arte do *heavy metal*”, também contribui para essa pesquisa ao passo que também sugere reflexões acerca do universo do *heavy metal*. Quando exposto em uma galeria de arte, o *heavy metal* desafia uma definição simplista de gênero estritamente musical. Ele transcende e começa a desempenhar um papel mais claro de um movimento cultural, com multilinguagens artísticas.



**Imagen 135:** Série "A arte do metal" exposta no MUNA. 02 de fevereiro de 2018. Acervo do autor.

Espero que, após a leitura desse trabalho, seja possível compreender a complexidade dos componentes metálicos apresentados. Que esteja mais explícita a complexidade do “fazer *heavy metal*” e a intricada experiência que ele proporciona. Para o leitor que, assim como eu, já vive o *heavy metal* como prática artística, espero ter contribuído para sua reflexão sobre esse universo já vivido, e que, a partir dessa reflexão, novas experiências sejam potencializadas.

Já para o leitor que se encontra distante do *heavy metal*, desejo que esse trabalho ofereça diferentes fundamentos para que se pense o *heavy metal* como uma prática estética que não é rasa e superficial. Ainda que os ensaios apresentados tenham escolhido a predominância de alguns elementos, é inútil pensar o *heavy metal* a partir apenas de um elemento ou de uma de suas linguagens, se pretendermos compreender sua potencialidade estética. Esses poucos elementos escolhidos também se mostraram desafiadores e instigantes, ao mesmo tempo que é possível outros tipos de abordagens e investigações. Por vezes me via seduzido a pensar sobre outros aspectos que não aqueles que tinha imaginado *a priori*.

Dessa forma, esse trabalho visa contribuir para mostrar ao universo acadêmico este campo rico a ser discutido. Existem várias outras possibilidades e caminhos a serem percorridos por aqueles que, assim como eu, se aventurarem a tratar o *heavy metal* enquanto objeto de pesquisa. Essa dissertação, escrita na primeira pessoa, e que não distingue pesquisador de objeto de pesquisa, mostra a parcialidade dessa investigação. Igor, *heavy metal*, *Killer Klowns* e *headbanging* são indissociáveis. Assim como eu, outros pesquisadores podem construir recortes do *heavy metal* sobre outras vivências e é justamente porque o *heavy metal* compõe uma experiência estética heterogênea é que ele permite muitos recortes, olhares, experiências e interpretações. Por isso, esse trabalho não pretende escrever uma história do *heavy metal*, mas mostrar uma dimensão expandida desse campo, que pode compreender muitas experiências.

E que, nesse campo expandido, o *heavy metal* possa compor cada vez mais pesquisas, aumentando sua presença no meio acadêmico, em congressos, nos trabalhos e nas livrarias. Anseio que o *heavy metal* se expanda no universo acadêmico, trazendo cada vez mais pesquisadores-headbangers.

## A PÊNDICE A – Entrevista com Ciberpajé

Edgar Franco - Ciberpajé - é um artista transmídia e pós-doutor em arte e tecnociência pela Universidade de Brasília - UnB. Atualmente é professor do Programa de Doutorado em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás - UFG. Dentre suas criações, destaco o rico universo transmídia chamado "Aurora Pós-Humana" e o projeto musical e performático *Posthuman Tantra* que já conta com vários álbuns lançados pelo mundo. Para saber mais sobre sua vida/obra, sugiro entrar no seu website [www.ciberpaje.blogspot.com.br](http://www.ciberpaje.blogspot.com.br) e pesquisar mais sobre o seu vasto universo artístico.

Aqui está uma entrevista que realizei com Ciberpajé, Edgar Franco. Essa entrevista nasceu da necessidade de aprofundar em algumas questões apontadas pela pesquisa, mas que de uma forma mais direta. Tanto no que diz respeito a história do *heavy metal* no entorno do Triângulo Mineiro, como também a sua profunda capacidade de enriquecer a vida dos envolvidos. Como Edgar Franco mesmo conta, o seu contato com o *heavy metal* foi fundamental na sua vida, e esse é um ponto muito valioso já que estamos falando do valor que o *heavy metal* tem enquanto um movimento cultural e artístico. Um dos principais objetivos desse apêndice é mostrar na íntegra o pensamento de um artista sobre o movimento metal, e como esse movimento pode ser impactante. Sem mais delongas, a entrevista:

### **Ciberpajé: A cena metálica no Pontal do Triângulo Mineiro em fins da década de 80.**

**Igor: Gostaria que me contasse como foi a gênese do *heavy metal* em sua vida. Como se interessou, como foram seus primeiros contatos e qual é o “grau” de interação com o metal que você desenvolveu ao longo dos anos?**

Ciberpajé: O encontro com o *heavy metal* foi fundamental em minha formação identitária cultural e artística. Quando eu tinha 14 anos, na época do primeiro Rock in Rio no Brasil, eu mergulhei de vez no mundo do rock. Já era aficionado por horror e criava HQs para fanzines. O *heavy metal* representou o encontro do horror com a música, já conhecia e gostava de Queen e Kiss, antes do Rock in Rio, mas conhecer Ozzy e seu álbum *Bark at the Moon* e o Iron Maiden - com suas capas incríveis - foi um impacto total. Com 14 anos eu sonhava em ser quadrinhista de HQs de horror e artista de capas de disco de *heavy metal*! O amor pelas HQs, pelo cinema, pela literatura e poesia gótica só foi

crescendo ao longo dos anos, e passei a gostar de bandas extremas como Celtic Frost, Slayer, Possessed, Venom, Bathory, Kreator, Destruction, Sodom. Essas bandas vieram primeiro, mas depois assisti e acompanhei estupefato e maravilhado o surgimento da cena do metal mineiro como Sarcófago, Sepultura, Chakal, Mutilator, Holocausto, e toda a explosão do metal no país no fim da década de 80 e início dos anos 90. Eu era um “tape trader”, trocava fitas K7 com pessoas do país inteiro e do exterior, e comecei também a atuar na cena criando capas de demo-tapes, logos para bandas e mais tarde meus zines dedicados ao gênero. O mais impactante criei no fim da década de 90 e já era online, Krepuskulum Webzine, no qual resenhei mais de 1500 CDs e entrevistei mais de 100 bandas do mundo inteiro. Meu trabalho como capista avançou e criei ao longo dos anos mais de 100 capas de CDs e até vinis, algumas delas para bandas do exterior. Na cena local de minha cidade, Ituiutaba, eu batizei uma das bandas extremas o OBSCURE WORM, e criei as capas de suas 2 demos e artes exclusivas para camisetas, e escrevi várias letras de música (com inglês sofrível). A outra banda extrema de Ituiutaba, que gravou demos e conseguiu certa notoriedade no país, foi o MALAKAY. Criei as capas das 2 demos, logo e artes de camisetas para a banda, também ajudava-os nas traduções de letras para o inglês e escrevi uma letra para uma das faixas da segunda demo. Eu era muito ativo na cena local e nacional. E amava criar as artes! Até hoje continuo criando artes. Mas só vim a ter banda própria – o POSTHUMAN TANTRA - em 2004, e o som não é heavy metal, é dark ambient, apesar de beber da fonte do metal e de já ter tocado em vários eventos de metal, e foi a primeira banda brasileira de dark ambient a assinar contrato com gravadora europeia – a Legatus Records, da Suíça.

**Igor: Você percebeu se os eventos *mainstream* dos anos 1980 como o *Rock in Rio*, o show do *Kiss*, e do *Queen* - entre outros - tiveram que algum tipo de influência na cena da região?**

Ciberpajé: O Rock in Rio foi totalmente impactante na cena regional, inúmeros jovens conheceram o heavy metal por causa desse festival que ecoou no país inteiro pela grande mídia e tinha músicos com a sedução obscura e grande carisma como Ozzy com aquela história de ter comido um morcego que era deliciosa para nós jovens amantes do horror. O Kiss e o Queen tiveram impacto menor. Outro show impactante para a cena foi a improvável vinda do VENON & EXCITER para o Brasil, isso em 1986, e chegaram a tocar em Brasília. Esses shows foram verdadeiros acontecimentos e os amantes do metal extremo como eu, mesmo sem ter ido, ouvimos muitas histórias sobre as apresentações extremas e ruidosas. O heavy metal do triângulo mineiro já era contaminado pelo lado mais extremo!

**Igor: Você sentiu a influência da cena de BH dos anos 1980?**

As bandas do triângulo vão surgir totalmente influenciadas pela cena de BH. Era aquela sensação: “ - Se eles podem, também podemos!” Como o destaque em BH era o metal extremo, o mesmo acontecerá nas cenas de Uberlândia, Ituiutaba e Araguari. O death, thrash e black metal vão reinar como estilos! E a ida de Wagner Antichrist (Sarcófago) para cursar graduação em economia na UFU, irá incendiar ainda mais a cena extrema triangulina. Wagner era um ídolo e ícone do metal extremo e muitas pessoas passaram a frequentar sua casa. Até o pessoal do Malakay esteve em Uberlândia para conhecê-lo. E nessa época a batalha era para ver QUEM ERA O MAIS EXTREMO, PESADO E OBSCURO! As bandas tinham como temas básicos: heresia, anticristianismo, satanismo primitivo (e até inocente). Era um momento de muita ebulação, apesar das dificuldades, pois instrumentos e amplificadores eram caríssimos, estúdios raros e totalmente inaptos para gravarem metal. No entanto as bandas faziam, criavam. O Malakay gravou sua primeira demo “Satan’s Command” com um gravador CCE pendurado no teto do quartinho de ensaio para captar todos os instrumentos. Uma tosqueira que eles distribuíram pro mundo inteiro e concederam entrevistas até pra zines da Grécia e Inglaterra – eu traduzia as respostas para o inglês para eles!

**Igor: Sobre a estética agressiva do heavy metal mineiro, como os demônios, as caveiras, a destruição, a profanação do sagrado, o cemitério. Existe algum ponto que gostaria de salientar?**

Ciberpajé: Existia na cena um interesse grande por satanismo, mas as informações eram rasas e o acesso a livros muito difícil. As bandas buscavam livros de ocultismo para aprofundarem-se na temática obscura-oculta-satânica mas não encontravam nada. O Malakay, era uma banda totalmente operária com parcos recursos financeiros, já que os seus musicistas eram jovens da periferia e todos exerciam trabalhos braçais, um era ajudante de pedreiro do pai, outro era cortador de cana, outro servente, tudo era muito difícil para eles, mas tinham muita vontade e um horror real da sociedade, eram rebeldes COM CAUSA! Jovens com menos de 18 anos já submetidos a trabalhos estafantes e mal remunerados. Lembro-me da busca que fizeram por livros ocultistas para inspirarem suas letras, mas com o dinheiro que tinham e o que a cidade ofereciam só conseguiram comprar o notório “Livro de São Cipriano” no famoso “Sebo do Jair” e essa era a base literária de suas letras e de algumas tentativas de criar rituais e fazer pactos demoníacos. As coisas eram levadas a sério apesar da extrema precariedade e dificuldade de obter informações. Nessa época as artes que eu criava tinham como base muitos dos clichês visuais do metal: demônios, feiticeiros, magos, bruxas, crânios, sangue, morte, horror! A ideia era chocar mesmo.

**Igor: Do ponto de vista de um artista performático que por vezes choca o público que**

**o assiste, existe uma relação da sua produção artística com a maneira que o metal extremo se posiciona, que também choca o público? Talvez um gosto em comum em incomodar aquilo que está acomodado? Nessa visão, como diria que o metal participou da sua construção enquanto artista?**

Ciberpajé: Minhas performances com o Posthuman Tantra são absolutamente influenciadas pelo shock rock e rock horror de bandas como Alice Cooper, Kiss, King Diamond, Misfits, e outras. A violência, a visceralidade, o sangue e o peso do heavy metal fazem parte de minha construção como artista e são absolutamente assumidas e antropofagizadas em meus conceitos para as apresentações. O heavy metal é um ruído no status quo, pois mesmo sendo uma estética totalmente implosiva do sistema e dos valores e moral instituídas conseguiu por alguns anos alcançar o mainstream, esteve sob os holofotes da grande mídia global por um tempo breve! Isso é inacreditável, pena que voltou a ser algo absurdamente underground na contemporaneidade e a cada dia torna-se mais distante de um impacto maior no seio da cultura pois não tem formado novos ouvintes.

**Igor: Você acha que esse incômodo causado pelo metal extremo, fez com que ele se desse muito bem na nossa região, que tem uma tradição mais religiosa e tímida de cidades pequenas? Qual outro aspecto você percebe que ajudou a formar essa tradição do metal extremo na nossa região?**

Ciberpajé: É uma das possibilidades, a cultura do Triângulo Mineiro ainda na década de 80 era extremamente católico cristã, eu e meus amigos todos fizemos catequese, era quase obrigatório como ir à escola! insurgir-se contra isso era um ato de profunda rebeldia. Lembro-me que o Obscure Worm em sua segunda apresentação em praça pública, diante de uma igreja tradicional da cidade, gritou a plenos pulmões no início do show: “Pau no cu de Cristo!” Apesar da puerilidade de tal expressão, aquilo tornou-se lendário e gerou raiva das instituições, questionamentos de como tinham permitido que tal banda tocasse em um evento público e tudo que jovens rebeldes sonhavam. Existia uma disputa entre as bandas por esse extremismo que era tosca e tola, o Malakay queria ser mais extremo que o Obscure Worm, e usavam estratégias inacreditáveis, inclusive eu era amigo de todos e criava artes para ambas, mas em certo momento os integrantes tornaram-se inimigos mortais! O Malakay foi tocar na cidade goiana de Itumbiara e na segunda música o vocalista “Sérgio Parasita” pegou uma galinha viva e matou-a no palco mordendo seu pescoço com os dentes. Era uma boate da cidade e o resultado foi que pararam o show e a banda foi expulsa do local. Coisas inacreditáveis aconteciam. Um dos integrantes de uma das bandas extremas de Ituiutaba nessa época, vou preservar o nome pois trata-se de um crime, foi ao cemitério da cidade e profanou uma tumba e levou o

crânio do cadáver para sua casa. Lavou e encerou o crânio e tinha a intenção de levar nos shows da banda. Ele chamou-me para mostrar-me. Eu falei que aquilo era insanidade e que ele poderia responder na justiça, pois no Brasil deter partes de cadáveres é um crime grave, ele nem tinha se tocado pra coisa! Voltou ao cemitério e jogou o crânio de volta lá. É importante dizer que eu muitas vezes atuava como um mentor na cena de Ituiutaba, eu lia muito – meu pai tinha uma biblioteca de mais de 3 mil livros – então era um consultor até pra essas insanidades.

133

**Igor: Existe algum marco, algum ponto da história do metal na região que considera importante de se relembrar?**

Ciberpajé: Quando o senso comum ainda pouco conhecia de metal pesado e extremo a não ser por ecos do Rock In Rio, em 1988, a prefeitura de Ituiutaba promoveu um evento de natal no calçadão da cidade. O Malakay inscreveu-se para tocar por 30 minutos, dentre duplinhas sertanejas e outras amenidades. Eles disseram para a organização que eram uma “banda de rock”. A cena inteira de “metaleiros” reuniu-se na praça para ouvir a banda, e na hora da apresentação ficou próxima do palco. O calçadão estava repleto de gente, calculo que umas mil e quinhentas pessoas ou mais. O grupo de uns 80 metaleiros aproximou-se do palco e um cara vestido de palhaço que era o MC do evento anunciou a banda. Elas entraram arrebentando tudo com a música “Satan’s Command. A população da cidade não entendeu nada, foram se afastando do palco, e ali eu vi acontecer o primeiro stage-dive da cidade, os metaleiros ensandecidos subindo no palco e pulando feito loucos nos braços da galera. A organização do evento ficou chocada com aquilo e quando o Malakay emendou a segunda faixa eles cortaram instrumentos e microfone do vocalista e entrou o palhaço dizendo: “- É isso aí, esse foi o Malakay. Agora vamos sortear uns brindes!” Todos nós ficamos revoltados e gritamos “- Malakay, Malakay, Malakay!” Queríamos a banda de volta ao palco, mas não teve jeito. Foram colocadas pra fora depois de tocarem só uma faixa. Essa apresentação tornou-se lendária na cidade como a do Obscure Worm quando disseram “ - Pau no cu de Cristo!”. O metal era pura subversão, rebeldia antissistema, era tudo que queríamos!

**Igor: Peço que se existe algum ponto que acha importante ser ressaltado acerca da cena heavy metal da região que eu não perguntei, sinta-se livre em falar sobre.**

Ciberpajé: Gostaria de ressaltar o impacto do heavy metal como cultura. É incrível perceber que a grande maioria dos jovens que pertenciam à cena de Ituiutaba nessa época da efervescência do metal tornaram-se pessoas envolvidas com o mundo da cultura e da universidade. Muitos amigos metaleiros da época hoje são professores universitários, doutores, mestres, escritores, artistas, ou musicistas profissionais graduados. Para mim

essa percepção empírica mostra como o heavy metal é uma expressão musical que abre a percepção das pessoas para a cultura em geral, literatura, cinema, teatro e as outras formas de arte. Amigos meus que não tinha o mínimo interesse por leitura, foram ler por causa do Iron Maiden e suas letras tratando de eventos históricos. Eu conheci Lovecraft ouvindo Metallica e os primeiros magistas pelos quais me interessei como Crowley e Eliphas Levi conheci nas letras de música de bandas como Ozzy, Celtic Frost, Samael. Também conheci a arte do saudoso H.R.Giger nas capas de discos que fez, ele tornou-se uma influência e para mim é um dos artistas mais importantes do século XX. Tive a chance de visitar seu museu na Suíça em 2009. E existem muitas outras histórias que vivi e que assisti que denotam a força do heavy metal como forma de cultura.

## REFERÊNCIAS

A BÍBLIA sagrada: antigo e novo testamento. Rio de Janeiro: Sociedade Bíblica do Brasil, 1960.

AVELAR, Idelber. De Mílton ao metal: política e música em Minas. **Artcultura**. Uberlândia, v. 9, n. 6, p.26-37, dez. 2004.

AZEVEDO, Cláudia. Subgêneros de metal no Rio de Janeiro a partir da década de 1980. **Cadernos do Colóquio, Unirio**, Rio de Janeiro, 2005. Disponível em <<http://www.seer.unirio.br/index.php/coloquio/article/view/103/58>> Acesso em 07 de maio de 2017

BARBOSA, Ana Mae. Reavaliando a recepção de Dewey ou atualizando John Dewey. In: BARBOSA, Ana Mae. **John Dewey e o ensino da arte no Brasil**. 8. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2015. p. 15-24.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução de Rita Buongermino e Pedro de Souza. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001. 256 p.

BENETTI, Alfonso. A autoetnografia como método de investigação artística sobre a expressividade na performance pianística. **Opus**, [s.l.], v. 23, n. 1, p.147-165, OPUS, 2017. <https://doi.org/10.20504/opus2017a2306>

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. São Paulo: Martins, 2009. 152 p.

BÖHME, Gernot. Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics. **Thesis Eleven**, [s.l.], v. 36, n. 1, p.113-126. SAGE Publications, 1993.  
<https://doi.org/10.1177/072551369303600107>

CAMPOY, Leonardo Carbonieri. **Trevas na cidade: o underground do metal extremo no Brasil**. 2008. 258 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Sociologia, Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.  
Disponível em <<http://livros01.livrosgratis.com.br/cp066136.pdf>> Acesso em 19 de mar. de 2017.

CARDOSO FILHO, Jorge Cunha. Para “apreender” a experiência estética: situação, mediações e materialidades. **Revista Galáxia**. v. 1, n. 22, p. 40-52São Paulo, 2011.

CAVALERA, Max. **My bloody roots**: toda a verdade sobre a maior lenda do heavy metal brasileiro. Tradução de Roberto Muggiati. Rio de Janeiro: Agir, 2013.

CHRISTE, Ian. **Heavy Metal**: A história completa. São Paulo: Arx, 2010. 479 p.

COCHIARALE, Fernando. **Quem tem medo da arte contemporânea**. Recife: Massangana, 2006. 80 p.

COELHO, Patrícia Rodarte Silva Gomes. **Batendo cabeças**: educação estética e política tecidas a partir do Heavy Metal. 2014. 94 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Programa de Pós-graduação em Educação, Niversidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014. Disponível em <<http://fae.uemg.br/dissertacoes/TD0025.pdf>> Acesso em 19 de out. de 2017

CORRÊA, Diogo Silva; WEID, Olivia von Der (Org.). **A atmosfera como o conceito fundamental da nova estética, por Gernot Böhme**. 2017.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins, 2010. 646 p.

DOME, Malcolm; POPOFF, Martin. **The art of metal**: five decades of heavy metal album covers, posters, t-shirts, and more. London: Omnibus Press, 2013. 224 p.

FOX, John. **O livro dos mártires**. [s.l.]:Semeadores da Palavra, 2008.

FRANCO, Edgar; BARROS, Danielle. **Processos criativos de quadrinhos poético-filosóficos**: a revista artlectos e pós-humanos. Paraíba: Marca da Fantasia, 2015. 108 p.

FRANCO, Edgar. **A arte do Ciberpajé Edgar Franco**. [2014]. Disponível em: <<http://ciberpaje.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 24 fev. 2018.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da cultura visual**: proposta para uma nova narrativa educacional. Porto Alegre: Mediação, 2007. 128 p.

HUDSON, Stephen. Metal Movements: Headbanging as a Legacy of African American Dance. In: KARJALAINEN, Toni-matti; KÄRKI, Kimi (Ed.). **Modern Heavy Metal**: Markets, Practices and Cultures. Helsinki: International Institute For Popular Culture, 2015. p. 445-453. Disponível em <[http://www.academia.edu/12430434/Metal\\_Movements\\_Headbanging\\_as\\_a\\_Legacy\\_of\\_African\\_American\\_Dance](http://www.academia.edu/12430434/Metal_Movements_Headbanging_as_a_Legacy_of_African_American_Dance)> Acesso em 12 mar. 2017.

KAPROW, Allan. O Legado de Jackson Pollock: 1958. In: COTRIM, Cecília; FEREIRA, Glória. **Escritos de Artistas**: anos 60/70. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. p. 37-45.

KHALIL, Lucas Martins Gama. **Ethos, cenografia e voz “demoníacos”**: o funcionamento discursivo do Death Metal. 2017. 252 f. Tese (Doutorado) - Curso de Letras, Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, Universidade Federal de Uberlândia,

KOMARA, Edward. **Encyclopedia of the blues**. Nova Iorque: Routledge, 2005.

KUMMER, Jenna. ‘I Remember You’: Exploring glam metal’s re-emergence in contemporary metal music markets. **Metal Music Studies**, [s.l.], v. 3, n. 3, p.421-436, 1 set. 2017. Intellect. [https://doi.org/10.1386/mms.3.3.421\\_1](https://doi.org/10.1386/mms.3.3.421_1)

KURENNAYA, Anna Sergeyevna. **Look What the Cat Dragged In: Gender, Sexuality, and Authenticity in 1980s Glam Metal**. 2012. 111 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de School Of Art And Design History And Theory, Parsons The New School For Design, Nova Iorque, 2012. Disponível em <[http://www.academia.edu/7047924/Look\\_What\\_The\\_Cat\\_Dragged\\_In\\_Gender\\_Sexuality\\_and\\_Authenticity\\_in\\_1980s\\_Glam\\_Metal](http://www.academia.edu/7047924/Look_What_The_Cat_Dragged_In_Gender_Sexuality_and_Authenticity_in_1980s_Glam_Metal)>. Acesso em 20 de jan. de 2018

MARTOS, Ramón Oscuro. ...**And justice for art**: stories about heavy metal album covers. [s.l.]: Dark Canvas, 2014.

MCCANN, Lisa. The art of headbanging. **Dazed Digital**. 2015. Disponível em <<http://www.dazedsdigital.com/photography/article/22157/1/the-art-of-headbanging>>. Acesso em 17 mar. 2017.

MELEMAS, El. Tipos de headbanging (TOP8). **Youtube**. 2015. (6min) son., color. Disponível em <<http://hmongdownloadyoutube.net/video/uPPItz8Yxf8?id=uPPItz8Yxf8>> Acesso em 30 maio 2017.

METAL evolution. Direção: Sam Dunn. [s.l.]: Banger Films, 2011. (44min), son., color.

MIGLIEVICH, Adelia. Sobre “estruturas de sentimentos” e contra-hegemonia em Raymond Williams. **Blog do Sociofilo**. 2016. Disponível em <<https://blogdosociofilo.wordpress.com/2016/09/28/sobre-estruturas-de-sentimentos-e-contra-hegemonia-em-raymond-williams/>>. Acesso em 18 set. 2017.

MOTTA, Pedro Mourão Roxo da; BARROS, Nelson Filice de. Autoetnografia. **Cadernos de Saúde Pública**. Rio de Janeiro, v. 31, n. 6, p.1339-1340, jun. 2015.

\_\_\_\_\_. Resenha. **Cadernos de Saúde Pública**. [s.l.], v. 31, n. 6, p.1339-1340, jun. 2015. FapUNIFESP (SciELO). <https://doi.org/10.1590/0102-311XRE020615>

OLIVEIRA, Marilda Oliveira de; CHARREU, Leonardo Augusto. Contribuições da perspectiva metodológica ‘investigação baseada nas artes’ e da a/r/tografia para as pesquisas em educação. **Educação em Revista**, [s.l.], v. 32, n. 1, p.365-382, mar. 2016. FapUNIFESP (SciELO). <https://doi.org/10.1590/0102-4698140547>

Realização de Grupo de Ensino e Pesquisa em Interdisciplinaridade. **Youtube**. São Paulo: Tv PUC, 2013. (28min) son., color. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=OMh-KQvYeoY>> Acesso em 04 de jul. de 2017

PILLSBURY, Glenn T. **Damage incorporate**: Metallica and the production of musical identity. Nova Iorque: Routledge Taylor & Francis Group, 2006. 242 p.

JOHN F. Kennedy: Inaugural Address. **The History Place**. Disponível em <<http://www.historyplace.com/kennedy/gallery.htm>> . Acesso em 06 dez. 2016.

RECORDS, Cogumelo. **Catálogo Cogumelo 30 anos**. Belo Horizonte: Cogumelo Records, 2012.

RIVADAVIA, Eduardo. **The history of new wave of british heavy metal**. [201-]. Disponível em: <<http://ultimateclassicrock.com/new-wave-of-british-heavy-metal/>>. Acesso em: 24 fev. 2018.

RUÍDO das Minas. A origem do heavy metal em Belo Horizonte. Direção de Gracielle Fonseca; Filipe Sartoreto; Rafael Sette Câmara. **Youtube**. Belo Horizonte: [s.p.], 2009. son., color.

SÁ, Raquel Mello Salimeno de. **O ensino de arte pós-moderno na arte de Daniel Francisco de Souza**. 2016. 232 f. Tese (Doutorado) - Curso de História, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2016.

SARDELICH, Maria Emilia. Leitura de imagens e cultura visual: desenredando conceitos para a prática educativa. **Educar**, Curitiba, 2006. v. 22, n. 27, p. 203-219, Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/cp/v36n128/v36n128a09>> . Acesso em 16 jan. 2018.

SHUSTERMAN, Richard. Arte e religião. **Redescrições: Revista on line do GT de Pragmatismo**, [s.l.], v. 3, n. 3, p.82-103, jan. 2012a. Disponível em <<https://revistas.ufrj.br/index.php/Redescrecoes/article/view/32/28>>. Acesso em 16 fev. 2017.

\_\_\_\_\_. Consciência Corporal. Tradução de Pedro Sette-Câmara. Rio de Janeiro: É Realizações, 2012b. 352 pgs.

\_\_\_\_\_. **Vivendo a arte**: O pensamento pragmatista e a estética popular. São Paulo: 34, 1998.

SILVA, Wlisses James de Farias. **Heavy metal no Brasil**: uma breve história social (década de 1980). São Paulo: Biblioteca24horas, 2015.

SOTO, Cesar; SUZUKI, Shin Oliva. Black Sabbath: Mesmo sob chuva intensa, banda

entusiasma fãs no adeus ao Brasil. **G1**. 2016. Disponível em <<https://g1.globo.com/sao-paulo/musica/noticia/black-sabbath-mesmo-sob-chuva-intensa-banda-entusiasma-fas-no-adeus-ao-brasil.ghtml>> . Acesso em 11 dez. 2016.

139

SOUZA, Rodrigo Augusto de. A filosofia de John Dewey e a epistemologia pragmatista. **Redescrições** Revista on line do GT de Pragmatismo e Filosofia Norte-americana, [s.l.], v. 1, n. 1, p.39-50, jan. 2010. Disponível em <[http://gtpragmatismo.com.br/redescricoes/redescricoes/ano2\\_01/4\\_souza.pdf](http://gtpragmatismo.com.br/redescricoes/redescricoes/ano2_01/4_souza.pdf)> . Acesso em 18 fev. 2018.

THE DECLINE of Western Civilization Part II: The Metal Years. Direção de Penelope Spheeris. Nova Iorque: New Line Cinema, 1988. (93 min.), vhs, son., color. Legendado.

THE SRM. **Walk the strip**. 2010. Disponível em <<http://walkthestrip.blogspot.com.br>> Acesso em Acesso em 20 de jan. de 2017

TWEEDLE, Sam. Wicked Woman: A Conversation with Jinx Dawson. **Confessions of a pop culture addict**. 2014. Disponível em: <http://popcultureaddict.com/interviews/jinxdawson> Acesso em: 18 fev. 2017.

UNTIL the light takes us. Direção de Aaron Aites. [s.i.]: Variance Films, 2009. (93 min.), son., color.

VILELA, Sávio. O metal mineiro pelos olhos noruegueses de Fenriz, do Darkthrone. **Desova**. 2014. Disponível em <<https://desova.wordpress.com/2014/01/31/o-metal-mineiro-pelos-olhos-noruegueses-de-fenriz-do-darkthrone/>> . Acesso em 28 fev. 2017.

WEINSTEIN, Deena. **Heavy Metal**: The music and its culture. Nova Iorque: DaCapo Press, 1991.

WILLIAMS, Raymond. Cultura; língua; ideologia; hegemonia; tradições, instituições e formações; dominante, residual e emergente. In: \_\_\_\_\_. **Marxismo e literatura**. Rio do Janeiro: Zahar, 1979.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e materialismo**. São Paulo: Unesp, 2011. 420 p. Tradução de: André Glaser.