



## Da Utilização Imagética de Caveiras no Universo do Hard Rock e do Heavy Metal sob a Ótica Bakhtiniana da Carnavalização<sup>1</sup>

Adriano Alves FIORE<sup>2</sup>

Miguel Luiz CONTANI<sup>3</sup>

Universidade Estadual de Londrina – UEL, Londrina, PR

### RESUMO

O Rock é um fator de influência nos costumes e no comportamento das sociedades em todo o mundo, abarcando o complexo, o multifacetado. Por essa razão, tem a natureza do barroco e do polifônico, podendo-se adotar o pressuposto de que sua presença é intensamente carnavalizadora. Representações de toda ordem figuram no material audiovisual do chamado Rock Pesado, dentre elas a da caveira, adotada por grande parte dos profissionais de agências publicitárias e de propaganda, incluindo os fotógrafos, *designers* e ilustradores contratados pelos artistas e promotores. Uma tipologia de conteúdo de imagens é obtida por meio do conceito de carnavalização enunciado por Mikhail Bakhtin, para analisar o uso e a significação de figuras no campo do grotesco, das deformidades físicas e das monstruosidades cuja presença é típica da linguagem visual do universo do Hard Rock e do Heavy Metal.

**PALAVRAS-CHAVE:** Audiovisual; Leitura de Imagens; Carnavalização Bakhtiniana; Grotesco; Hard Rock/Heavy Metal.

### Introdução

O estigma rebelde do Hard Rock e do Heavy Metal multiplica-se e revigora sua influência com a popularização crescente desses gêneros musicais - que vêm sendo efusivamente retratados por meio de forte apelo imagético - como consequência de os responsáveis pelo marketing das bandas invocarem, sempre mais, o auxílio visual nas figuras que contêm alusões à quebra de regra e de busca pela liberdade. Obtém-se uma condição de leitura de imagens por meio de elementos como o riso, a visão grotesca do corpo humano e a tão fascinante (quanto intrigante) representação da caveira. Este estudo faz parte de uma ação de pesquisa empírica que visa identificar uma metodologia para essa leitura e levantar o conteúdo das imagens. A carnavalização bakhtiniana oferece o corpo conceitual adequado a esse propósito.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 26 a 28 de maio de 2011.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Comunicação Visual da Universidade Estadual de Londrina -UEL

<sup>3</sup> Docente do curso de Mestrado em Comunicação Visual da UEL



A despeito da popularidade da imagem do diabo, a da caveira (e/ou do crânio) é a preferida dos artistas e entusiastas do Heavy Metal e Hard Rock; o primeiro sem segundo absoluto. São representações que, além de oferecerem um extraordinário apelo visual, provocam interesse contínuo e atraem justamente por seu alto teor de repugnância. Os ilustradores e desenhistas do Rock acham, na imagem profundamente grotesca da caveira, sinais “do exagero e do negativo”, chegando aos limites do impossível e do monstruoso. Como no rosto, na caveira acham-se expressões e significados múltiplos. O inconformismo do Rock interage naturalmente com a imagem escaveirada, ambos trazendo à lembrança uma eterna rebeldia, uma ilusão de que é possível mudar a ordem das coisas.

Tecnicamente falando, a caveira - ou crânio - é uma espécie de fortaleza óssea encontrada na cabeça para proteger o cérebro (a parte mais volumosa do encéfalo, este que abriga o córtex cerebral; a massa, que é cinzenta por fora e branca por dentro; os lobos; o cerebelo; os pedúnculos; o corpo caloso; os ventrículos cerebrinos; o bulbo raqueano ou medula alongada; e tantos outros importantíssimos órgãos ou porções anatômicas) de algum ferimento e para suportar os segmentos constituintes da face. Como se vê, a mal-afamada caveira suporta a zelosa função de protetora do “quartel-general” (cérebro) do corpo humano. Usualmente, é mostrada em seu conjunto, com a mandíbula, isto é, com aquele osso de um só bloco, em forma de ferradura, que constitui a queixada inferior e onde se aquartelam os dentes de baixo. Trata-se de um detalhe científico, mas de extrema importância, porquanto se tende a exibi-la como algo bestial e anunciante de desgraças ou infortúnios.

A caveira pode indicar algo de nocivo ou venenoso quando sobreposta a dois ossos de fêmur em um rótulo de garrafa. Pode ainda contribuir para o bem-estar. Vincent Willem van Gogh (1853–1890) tem um quadro a óleo intitulado *Caveira com um cigarro aceso*, pelo qual alerta sobre os males da nicotina. Pode apontar força e coragem: os vikings<sup>4</sup> e os lombardos<sup>5</sup> costumam se servir do crânio dos inimigos mortos em combate para se vangloriar. Pode advertir, deixando firme e claro aos enxeridos ou inimigos que o perigo é real e mortífero, como é o caso da famosíssima bandeira dos piratas caribenhos, a *Jolly Roger*, em que um pano de fundo preto sustenta uma caveira (às vezes, sorridente) posta em cima de dois ossos de fêmur cruzados. “Como símbolo

<sup>4</sup> Povo guerreiro e navegador, ancestral dos atuais noruegueses e suecos.

<sup>5</sup> Antigo povo de origem germânica que se estabelece no Norte da Itália.



visível de sua alienação, os piratas deixaram de içar a ‘bandeira sangrenta’ (de cor vermelha) e passaram a usar outras, com símbolos da passagem do tempo e da morte, que incluíam com frequência a conhecida caveira com ossos cruzados” (RITCHIE, 1989, p.242). É o século XVIII, quando a pirataria já não interessa aos governos instituídos, tampouco para o Reino Unido, que vinha a se constituir no império mais rico e influente naquele período.

Durante a alta Idade Média (do século V ao X d.C.), e mesmo nos séculos XI e XII, a caveira e o esqueleto eram motivos raros na arte. Mais tarde, nos séculos XIII e XIV, deu-se uma grande reviravolta e os esqueletos e as caveiras passaram se firmar, progressivamente, como símbolos da morte e moralidade. Por que isso ocorreu? Creio que a História da Patologia possa ajudar na explicação; naquela época, furiosas epidemias e a Peste Negra assolavam os países europeus. (HENSCHEN, 1966, p.59).<sup>6</sup>

A caveira é, portanto, dividida em duas partes: crânio e mandíbula, e quando o primeiro segmento se encontra separado do segundo, passa a se denominar tão-somente crânio. É um detalhe técnico, mas comumente, mal-entendido. A sociedade globalizada tende a associar a sua imagem à morte e à crueldade. Outrora, porém, muitas comunidades prestavam-lhe honrarias. Para certas culturas, a posse de caveiras ou crânios é demonstração de poder físico suficiente para destruir (matar) ou conquistar qualquer espécie de pessoa, hostil ou não. Para outros povos, ela ainda atinge a conotação de suprema sabedoria e de poder espiritual. “[...] Como vértice do esqueleto, o crânio se constitui no que há de imperecível no corpo humano, isto é, a *alma*. Quem se apropria de um crânio, apodera-se igualmente de sua energia vital, de seu mana” (BRANDÃO, 1998, p.148).<sup>7</sup>

A representação da caveira no meio artístico do Rock vem apresentando ininterruptas variedades e evoluções desde a década de 60. A da figura 1 (que está incompleta, isto é, carece-lhe a mandíbula) acompanha o primeiro disco em vinil do grupo the Greatful Dead intitulado singelamente *The Greatful Dead* (USA: Warner Rec., 1967). Até nos dias atuais serve como um dístico (rótulo) da banda, e não é por acaso que os seus fãs mais ardorosos, há gerações, vêm sendo chamados de “deadheads”. O sorriso desafiador de deboche já se encontra em destaque nessa clássica imagem escaveirada do Hard Rock mundial.

<sup>6</sup> Tradução realizada pelos autores deste trabalho.

<sup>7</sup> Conjunto de forças sobrenaturais.



**Figura 1** – Um dos logotipos oficiais da banda, do Hard/Psichedellic Rock, the Grateful Dead denominado *the lightning bolt skull*

**Disponível em:** [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

**Acesso em:** 06 abr., 2011

A música é uma das principais manifestações de cultura – tão importante que o filósofo alemão Arthur Schopenhauer (1788–1860), confere-lhe o fastígio no mundo das artes, ao atribuir-lhe a majestosa alcunha de “coração de todas as coisas”, acreditando que ela pode exprimir a vontade em sua essência a fim de servir o homem como um meio de libertação. Agrega-se a poderosa sonoridade do Rock Pesado com as suas próprias representações caveirosas, demoníacas e/ou de aspecto horripilante e se constrói um incrível universo audiovisual de shows (concertos ao vivo), de capas de discos (LPs, Cds e DVDs), de estampas de camisetas. Visualizações sonoras são criadas saturadas de sentimentos opostos (ou ambivalentes): o antigo e o novo, o que nasce e o que morre, o baixo e o alto, cada par isoladamente (ou em conjunto) funcionando como verdadeiro porta-voz de opiniões não oficiais em todo o tempo disposto a confrontar a ordem geral estabelecida, onde quer que ela se faça presente.

### **Da Carnavalização Bakhtiniana de Caveiras no Hard Rock e no Heavy Metal**

A linguagem do Rock é essencialmente paródica, alegórica, carnavalesca e imagética. O termo carnavalização é cunhado pelo semiótico russo Mikhail Mikhailovich Bakhtin (1895-1975) que estende o sentido a partir da noção de paródia. Nela existe o riso. A paródia (arremedo; imitação burlesca; ou “intertextualidade de diferenças”) e a paráfrase (desenvolvimento de um texto procurando conservar as idéias originais; ou “intertextualidade de semelhanças”) são elementos atuantes na



carnavalização. Ao compreender a noção de carnaval, é possível entender o significado de seu emprego como fator de estudo de imagem e de linguagem.

No carnaval, as diferenças e oposições nivelam-se e podem-se abordar mutuamente: nascimento-morte, mocidade-velhice, alto-baixo, face-traseira, elogio-impropério, afirmação-negação, trágico-cômico. O carnaval aceita as pessoas e as iguala em sua diferença. A extraoficialidade do carnaval concedeu, ao riso popular carnavalesco, a possibilidade de caminhar impune e se alastrar pelas ruas, durante as festas, na praça pública. É a vitória sobre o medo do terror místico (ou do terror divino), sobre o terror moral (que tiraniza e estreita a consciência humana), sobre a morte, sobre o temor dos infernos, dos castigos divinos, do proibido e do interdito (BAKHTIN, 1999, p.78).

Sempre existiram festas populares, onde as hipérboles (os exageros) e os descontroles estavam presentes. Desde a Antiguidade, as folias populares, em verdade, não evoluíram para se transformar no carnaval de hoje, profusamente alastrado pelo mundo; todas elas são festejos diferentes com lógicas próprias unidas pelo fato de serem, simplesmente, folganças. Os ritos de exagero, inversão ou deboche manifestos em todos esses eventos (espalhados pelo Planeta Terra) aproximam-se, mas não se constituem fases distintas de uma mesma festa. O carnaval, realmente, passou a ser oficializado, após o estabelecimento (pela Igreja) de uma data fixa para a Quaresma no século XI. (FERREIRA, 2004, p.68).

É sabido (explicação simplória) que o riso dispõe de um sem-número de funções, e dentre estas, serve como caminho para aproximar as pessoas ou como meio para atenuar conflitos em situações graves. Tão importante na vida individual (ou social) do ser humano que muitos atribuem a sua criação ao próprio diabo; aquele que por ser extremamente antigo, de muita experiência e sabedoria, torna-se o maior dentre todos os humoristas. O riso é sempre um fortíssimo contraveneno para atacar de frente os acidentes desfavoráveis da vida ou as energias negativas advindas do além e/ou do outro mundo.<sup>8</sup>

Os três tipos mais importantes do riso bakhtiniano são: o universalismo cômico, a liberdade utópica e a verdade popular não-oficial. O universalismo cômico do

---

<sup>8</sup> O *Além* ou *Mundo do Além* não se confunde com o *Outro Mundo*. O além é o domínio misterioso para onde se encaminham todos os homens após a morte. O outro mundo, que é diferente do além, é um *duplo de nosso mundo*. Do além, a não ser em circunstâncias especiais (reencarnação, Teseu, Orfeu, Eneias, Hércules...) ninguém sai. O outro mundo é o mundo dos deuses, seus habitantes são imortais. No além impera as trevas; no outro mundo, a luz. (BRANDÃO, 1997, p.313).



riso - que engloba os outros dois - é aquele que por meio de todos os modos ritualísticos ou de espetáculos carnavalescos afronta insolentemente o tom sério emanado de órgãos do poder público leigo, laico ou religioso. A liberdade utópica do riso se realiza tanto em lugares coletivos (ou praças públicas) como em festas e banquetes domésticos ou reservados, onde, momentaneamente, encontra-se uma suspensão de todo o sistema oficial, com suas restrições e barreiras hierárquicas. Quanto à verdade popular não oficial do riso, esta também se vê em sentido oposto à seriedade autoritária e oficializada que se confunde com a violência, com as interdições e com o poder tirânico, inspirador do terror místico (ou divino) e do temor moral que atormenta as populações pobres, oprimindo e obscurecendo a consciência do homem; difere-se porque é resultado de brilhos de consciência humana que se põem a enfrentar todos os tipos de medo e de intimidação impostos, tais como tabus, mandamentos, leis, castigos de além-túmulo e do inferno. Além disso, as três características principais do riso bakhtiniano ainda contam com o importante acréscimo do sorriso flusseriano da ironia.<sup>9</sup>

Na Europa, os veteranos roqueiros holandeses do grupo Picture aproveitam o sucesso comercial das bandas americanas do Hard Rock e do Heavy Metal (sobretudo, as de Los Angeles dos anos 1980, como: L.A. Guns, Mötley Crüe, Ratt, Dokken, Guns 'n' Roses, Poison, Van Halen, Faster Pussycat, W.A.S.P.) para utilizar a imagem do modismo caveiroso (figura 2), acrescentando-lhe ainda uma cabeleira e um colar de rebites pontiagudos, acessórios comuns entre as massas metaleiras. O universalismo cômico, a verdade popular não-oficial do riso e a gozação por trás do sorriso irônico flusseriano fazem-se configurar.

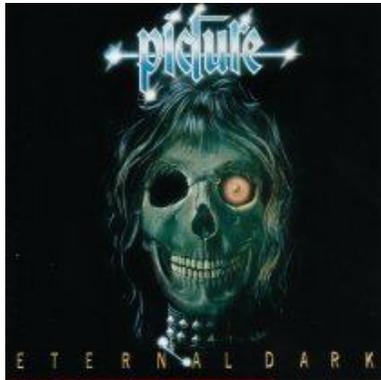
Na figura 3, destaca-se um quadro misturado e multicolorido de raios, presas, animais selvagens, rosto humano, caveiras e fogo em estilo bastante atual, considerando-se que a ilustração da figura 2 pertence ao decênio de 80, isto é, com uma diferença de quase vinte anos. Dentro do sistema bakhtiniano de representações alude-se à entronização do gênero musical Heavy Metal por meio da *espetacularização* da pose do infernal guitarrista. Também se admite a representação do disfarce, transportando o poderoso símbolo do crânio para a identificação dos fãs roqueiros. A caveira, incontestavelmente, leva em si um signo intenso de morte e de destruição, mas o

---

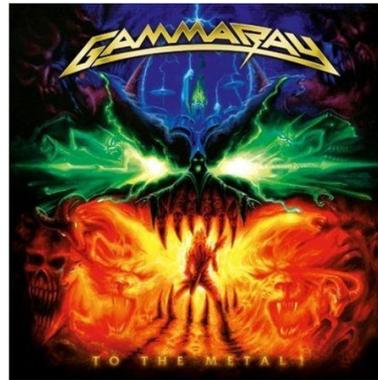
<sup>9</sup> O riso irônico de Flusser é de caráter filosófico. Ele afirma que os problemas maiores da existência humana não podem ser resolvidos. “[...] É uma atividade tristemente lúdica a Filosofia. A modéstia e a resignação da Filosofia são poses que fazem parte do jogo triste (da vida)” (FLUSSER, 2006, p.201).



fascínio que exerce ou a curiosidade que desperta sobre todas as pessoas é ainda maior, por isso nunca deixa de ser utilizada em produtos mercadológicos ou em propagandas das mais variadas categorias.



**Figura 2** – Capa do disco *Eternal Dark* (Holland: Backdoor Records, 1983) do grupo do Hard Rock/Heavy Metal holandês: Picture  
**Disponível em:** [www.metal-archives.com](http://www.metal-archives.com)  
**Acesso em:** 07 abr., 2011



**Figura 3** – Capa do disco *To The Metal!* (Germany: earMusic/Edel Records, 2010) dos alemães do Heavy Metal: Gamma Ray  
**Disponível em:** [www.metal-archives.com](http://www.metal-archives.com)  
**Acesso em:** 07 abr., 2011

O que se nota à primeira vista no grotesco, conforme anuncia Bakhtin (1999), é a deformidade e a sua função é a de liberar o homem das formas de necessidade inumana (atroz, cruel) em que se baseiam as ideias dominantes sobre o universo. O grotesco tende a se apresentar em um *hiperbolismo* positivo, e um tom lúdico e triunfal, oferecendo sempre novas possibilidades de mudança, ou seja, de virar tudo pelo avesso, ou de criar uma ordem mundial diferente e distinta, ou ainda de suscitar uma outra estrutura de vida. Suas características fundamentais e marcantes são o exagero (ou a *hiperbolização*), o hiperbolismo (ou a utilização descomedida), a profusão e o excesso. As imagens do corpo ou da vida corporal podem ser levadas ao fantástico, aproximando-se da monstruosidade, vindo a se constituírem (com toda a sua fartura e superabundância) em um autêntico princípio de tudo o que possa existir.

A imagem grotesca bakhtiniana caracteriza-se pela extrema versatilidade de transformação ou de metamorfose. Diante do tempo e das fases evolutivas da humanidade, a sua ambivalente presença é extraordinariamente sentida. Encontra-se sempre a desafiar o conservadorismo, alterando o velho e incorporando o novo, permitindo a inclusão de elementos heterogêneos que reforçam o afrontamento ao senso comum. Compreende que tudo o que existe é relativo, como também que a ordem

das coisas no universo pode sofrer alterações infinitas. O grotesco é dinâmico, provocando a morte do antigo e a germinação do que está por vir. “A morte que é indivisa: ela não passa de uma fase da vida triunfante do povo e da humanidade, uma fase indispensável à sua renovação e ao seu aperfeiçoamento” (BAKHTIN, 1999, p.298). É a ideia carnalizadora de Bakhtin da morte ancorada no princípio do corpo grotesco, sempre em sintonia com o mundo, que cresce e se refaz eternamente.



**Figura 4** – Capa do disco intitulado *Don't Break the Oath* (Holland/USA: Roadrunner Rec., 1984) da banda dinamarquesa do Heavy Metal/Hard Rock denominada Mercyful Fate  
**Disponível em:** *HM LPs* (Japan: Omnibus Press, 1985)  
**Acesso em:** 07 abr., 2011

A figura 4 traz a imagem de Satanás (Lúcifer, Belzebu e tantos outros nomes ou epítetos) em íntima harmonia com a concepção de caveira. De imediato, nessa grotesca figura, sente-se o poder das chamas do inferno, do baixo material em toda a sua exuberância e magnitude. Após a morte, as labaredas incandescentes servem de passagem para o além, onde os homens e mulheres mortais (e pecadores) vão pagar por todas as suas estupidezes. Há um exagero ofuscante do elemento renovador *fogo*, e da figura onipotente do diabo, que no rosto, leva em si algumas de suas mais conhecidas peculiaridades: o par de chifres, grandes orelhas e unhas compridas e pontudas. A hiperbolização (exagero) na claridade produzida pelas línguas de fogo (chamas) e na atitude imperiosa do demônio não deixa de ser positiva, pois beneficia àqueles que a contemplam, compreendem a mensagem e decidem praticar o bem dali para frente. Tudo é monstruoso, inusitado e exagerado nessa imagem grotesca de caveira.



## **Simbologia e Manipulação**

Flusser (2002), faz uma análise do grau de influência que as imagens técnicas – produzidas por variados aparelhos e tecnologias humanas – vêm suscitando em todas as culturas e sociedades através dos séculos. Tudo pode ser transformado em símbolos, e tal manipulação (que oculta as verdadeiras intenções e interesses de seus autores) tanto tem a capacidade de direcionar bons como maus resultados interpretativos. É um terrível jogo com signos que passa a ser jogo do poder. Religiosos, reis, autoridades e comerciantes de diferentes esferas e/ou nacionalidades, membros das elites - como também pessoas interesseiras das classes média e baixa - têm contratado os serviços de escritores, pintores, jornalistas, propagandistas, publicitários, desenhistas, escultores, arquitetos, fotógrafos e *designers* há muito tempo para incrementar a iconografia da caveira. A atividade desses profissionais dispõe de um campo de ação infinito. Há como transmitir mensagens em forma de livros, de gravuras, de fotografias, de quadros, de capas (de LPs, CDs e/ou DVDs), de estampas de camisetas, de adesivos diversos, de videoclipes, de programas de rádio e televisão, de videogames, de *blogs*, de *sites*. Os estilos do Rock Pesado encantam as multidões com sua produção musical na mesma proporção que influenciam com o seu grande conjunto de imagens sustentado por uma temática grotesca e amedrontadora. Esse visual associado ao fascínio, à ambiguidade e à ambivalência, à quebra de regra, à provocação, à vitalidade e ao rejuvenescimento, à sensação de imortalidade e de invencibilidade e, principalmente, à ilusória sensação de liberdade plena (de fato, utópica) faz do Heavy Metal um autêntico camaleão cibernético, que se renova (renasce) e multiplica permanentemente sob uma representação artística de espetáculo cênico (e musical) muito bem elaborada.

“As estratégias da imagem lado a lado com as da produção e da economia predatórias” (termos emprestados de Baitello Junior) animam os *fabricantes* de caveiras e demônios – ou de quaisquer outras representações imorais (contrárias à moral), aberrantes (desviadas do padrão comum) ou amorais (desprovidas do senso da moral) – que trabalham para o *marketing* de quase todas as bandas do Heavy Metal e de boa parte, dos grupos do Hard Rock. As imagens são necessárias na construção dos símbolos, elas os concretizam. “Os símbolos são grandes sínteses sociais, resultantes da elaboração de grandes complexos de imagens e vivências de todos os tipos. Por isso as imagens evocam os símbolos e ao evocá-los, os ritualizam e os atualizam.” (BAITELLO, 2005, p.16).



**Figura 5** - Lançamento de tênis esportivo (e de passeio) da multinacional americana All Star Converse e do grupo Metallica com a venal caveira flamejante do desenhista Pushead  
**Disponível em:** [www.buy007.com](http://www.buy007.com)  
**Acesso em:** abril de 2011

A multinacional norte-americana de calçados esportivos e de passeio All Star Converse, tem lançado modelos de tênis personalizados para determinados grupos do Rock Pesado, dentre eles o Metallica. A caveira em questão (figura 5) é de autoria do desenhista de capas de disco Pushead, cujo nome verdadeiro é Brian Schroeder. Ele comenta que, em 1986, quando da turnê conhecida como *Damage, Inc.*, os músicos do Metallica o contratam para criar as figuras de estampa das camisetas, abordando a temática da caveira, pois é a principal matéria-prima de todo o *merchandising* usado no Heavy Metal (DOUGHTON, 1993, p.168). Pushhead desenvolve uma imagem forte e carregada de movimentação, assim como dos principais elementos do grotesco e do riso que comumente são encontrados no meio artístico do Rock Pesado. A frente inclinada para frente em situação de veloz movimento (o que demonstram os cabelos esvoaçados em forma de chamas) insinua poder, força de escolha e falta de medo. A boca escancarada (com enormes presas e dentes ameaçadores), em primeiro plano, transparece todo o sarcasmo do riso flusseriano em face da fragilidade humana ao encontro da morte. Pode-se dizer ainda que essa mesma risada cruel também abriga a ideia de liberdade transitória (utópica) e a despreocupada alegria da iconografia do riso carnavalesco presente nos três modelos bakhtinianos.

Por detrás do preparo esmerado de imagens, ocorre todo um percurso gerativo que produz nos leitores (ou receptores) uma geração de sentido. Há uma intencionalidade de comunicação. As fotografias, ou os desenhos ou as ilustrações podem ser alteradas e distorcidas por meio de manipulação, interferindo na realidade dos fatos e das imagens; procedimento muito facilitado, hoje em dia, com o avanço da tecnologia digital. A manipulação de imagens incomoda muitos pesquisadores e críticos de arte porque deforma a existência natural daquilo que é retratado, provocando alterações de ordem técnica, estética e ideológica. A *espetacularização* de imagens associadas ao Rock produz o efeito desejado com muita naturalidade porque todas as pessoas (crianças, adolescentes e adultos), simplesmente, necessitam buscar outras coisas que lhes dêem algum significado para viver, diferentes dos padrões e ideais massacrantes instituídos. As representações caveirosas assinaladas aos produtos do Rock Pesado são antecipadamente planejadas para produzir o sentido de rebeldia, eterna juventude e energia, constituindo-se em elementos de alto teor carnavalizante (ou carnavalizador). Os diversos estilos, tais como: o Death Metal, o Thrash Metal, o Punk, o Hardcore Punk, o Symphonic Metal, o Grindcore, o Black Metal e, os mais populares e conhecidos: Heavy Metal e Hard Rock aproveitam-se, em abundância, do caráter enigmático da caveira para atrair novos adeptos e consumidores para os seus produtos mercadológicos. Uma fórmula que vem alcançando resultados positivos já há muitas décadas. A caveira tornou-se uma figura integrada no Rock – uma espécie de *marca registrada* -, sendo utilizada em múltiplas situações, promovendo significados e interpretações de todos os tipos.



**Figura 6** – Mapa Múndi forjado de ossos, peles, caveiras, crânios, músculos, nervos e sangue. Capa do último disco intitulado *World Painted Blood* (USA: Columbia/Sony, 2009) do grupo norte-americano do Thrash Metal Slayer

**Disponível em:** [www.metalsucks.net](http://www.metalsucks.net)

**Acesso em:** 07 abr., 2011



O grupo Slayer tem o hábito de atingir excelentes resultados no tocante à confecção de grandiosas imagens impactantes em capas de disco, assim ocorre com *Hell Awaits* (USA: Metal Blade, 1985), em que um grupo de diabos encontra-se a se refestelar fazendo em pedaços alguns pecadores condenados no inferno; com *Divine Intervention* (USA: Def American, 1994), que coloca um esqueleto humano de costas, exibindo o crânio de besta demoníaca na região das nádegas (um misto de baixo corporal e material); com *God hates us all* (USA: Sony, 2001), onde se põe em foco uma espécie de Bíblia, cuja capa contém uma cruz cristã marcada com o logotipo do Slayer e ferida impietosamente por pregos que lhe arrancam nódoas de sangue; e ainda com *Christ Illusion* (USA: American Recordings/Sony, 2006) que apresenta Jesus Cristo em deplorável quadro físico de mutilação e psicológico.

A capa do seu último trabalho (figura 6) consegue surpreender, mais uma vez, com uma incrível criatividade simbólica. Em um quadro do mapa mundi – em que todos os pedaços de terra, isto é, os que correspondem aos continentes são constituídos de crânios, caveiras, ossos, nervos, músculos, peles e muito sangue -, o Slayer afirma a frase da filósofa e escritora francesa Simone de Beauvoir (1908-1986) que a Terra (entenda-se, a humanidade) não passa de um lugar de eterna renovação de mesas (banquetes), camas (sexo) e caixões (morte). O Slayer enfatiza o lado brutal e ignorante do homem, fazendo uso de uma simbologia pessimista, esta constituída de elementos visualmente conflitantes, como o sangue, a ossatura humana em frangalhos e a caveira em larguíssima quantidade. Sem sombra de dúvida, uma imagem que contém a ideia de monstruosidade, a de exagero e componentes do grotesco, todos elementos carnavalizadores associados ao tamanho do Globo terrestre.

## **Conclusão**

A rebeldia do Hard Rock e do Heavy Metal - sobretudo, no que se refere ao inconformismo - é rica de elementos inerentes ao grotesco, e sempre fomenta transformações (mudanças) e ações importantes dentro da sociedade, inclusive aquelas de caráter excepcionalmente econômico. Compreender a carnavalização bakhtiniana é compreender esse processo, daí sua relevância metodológica neste estudo.



Atualmente, a presença do Rock na vida das pessoas e das sociedades faz-se sentir em todos os níveis sócioeconômicos e socioculturais. O Rock é o gênero musical mais difundido no mundo e, há mais de 50 anos, assiste-se a seu crescente influxo no comportamento, não levando em conta raça, religião, idade ou sexo. Já se vêm realizando pesquisas importantes e sérias a esse respeito na Antropologia, na Psicologia (individual e em grupo), na Sociologia, na Literatura, na Filosofia como também em diversos outros campos científicos. Destacadas Instituições de Ensino Superior situadas em variados continentes apresentam cursos relacionados à pesquisa, à teoria e à prática do Rock, é o caso da Universidade do Oregon (*University of Oregon*), do *King's College* (Wilkes-Barre, Pennsylvania) e Universidade do Missouri (*University of Missouri*) nos Estados Unidos da América do Norte e da Escola Superior de Música e Dança de Colônia (*Hochschule für Musik Köln und Tanz*) na Alemanha. Publicações de todos os níveis e grandezas (livros, revistas, ensaios, dissertações, teses) vêm a lume profusamente. Em um universo tão sortido de imagens e significações, tornam-se vastas as possibilidades de estudo e análise para a Semiótica e demais Ciências da Comunicação e da Linguagem.

Os ilustradores, desenhistas e fotógrafos do Rock Pesado acham na imagem profundamente grotesca da caveira sinais do hiperbolismo (negativo ou positivo), dos três tipos do riso carnavalesco (em aliança ao sorriso irônico flusseriano), das três representações do sistema tradicional do bakhtiniano (disfarce, destronamento/entronização e flagelação) e da manifestação da forma do rito ou espetáculo, chegando aos limites do impossível e do monstruoso. A caveira torna-se um manancial perene e inesgotável de expressões que se multiplicam em um número ainda maior de novos significados. Principalmente, o Heavy Metal, senhor de natural inconformismo, interage com a imagem escaveirada, trazendo à lembrança uma eterna rebeldia, uma ilusão de que é possível mudar a ordem das coisas.

A imagem da caveira também trabalha com a fantasia e com o objeto de desejo do ser humano, superando o próprio produto (a música) ou marca (as bandas). É uma manifestação discursiva que provoca reação cognitiva, gerando informações, obtidas por meio da leitura visual, e a carnavalização é uma forma sincrética de espetáculo que influencia, de modo determinante, tal apreensão imagética de sentido. A imagem nunca se fecha no que faz visualizar. Ela atravessa os períodos de evidência,



produz situações que adquirem um formato coletivo, fugindo do controle tempo; é atemporal. Nesse universo grotesco do Rock Pesado, em que se associam fartamente figuras da morte, do diabo e do riso dá-se o sucesso e o coroamento inquestionável da caveira na forma e mobilidade de uma chama que devora o coração e a mente de milhões de aficionados – talvez, já um bilhão – dispersos pelo mundo com inefável importância e repercussão social.

Atendendo sempre a interesses ideológicos e mercadológicos, manipulando as imagens de caveiras e de outras figuras grotescas, os responsáveis pelo gerenciamento de *marketing* da maioria dos grupos do Hard Rock e do Heavy Metal aproveitam-se de toda a tecnologia mais avançada para chocar por meio da monstruosidade. Esses profissionais trabalham na construção de símbolos e significados com o objetivo diário de elevar as vendas e ampliar fortunas.

## Referências

BAITELLO jr., Norval. **A era da iconofagia**: Ensaios de Comunicação e Cultura. São Paulo (SP): Hacker Editores, 2005.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento**. São Paulo/Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1999.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega**. 9.ed. Petrópolis (RJ): Editora Vozes Ltda, v.2, 1998.

DOUGHTON, K.J. **Metallica unbound**: the unofficial biography. New York (New York, USA): Warner Books, Inc., 1993.

ECO, Umberto. **História da feiúra**. Rio de Janeiro (RJ) Brasil / Bompiani, Itália: Editora Record, 2007.

FERREIRA, Felipe. **O livro de ouro do carnaval brasileiro**. Rio de Janeiro (RJ): Ediouro Publicações Ltda, 2004.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro (RJ): Dumará Distribuidora de Publicações Ltda, 2002.

\_\_\_\_\_. **A história do Diabo**. São Paulo (SP): Annablume Editora e Comunicação, 2006.

HM LPs. Japan: Omnibus Press, 1985.



HENSCHEN, Folke. **The human skull: A Cultural History**. London (UK): Thames and Hudson, 1966.

COLEÇÃO OS PENSADORES. **Nietzsche**. São Paulo (SP): Editora Nova Cultural Ltda, 1999.

RITCHIE, Robert. C. **Capitão Kidd e a guerra contra os piratas**. Rio de Janeiro (RJ): Editora Campus, 1989.

### **Endereços Eletrônicos na Internet**

[www.buy007.com](http://www.buy007.com)

[www.metal-archives.com](http://www.metal-archives.com)

[www.metalsucks.net](http://www.metalsucks.net)

[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)