

O Sárgula

heavy metal zine

Pedro Barros de Sá Barbosa
Orientação: Raquel Ponte

Gárgula

heavy metal zine

Pedro Barros de Sá Barbosa

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Letras e Artes
Escola de Belas Artes

Projeto e monografia de graduação
em Comunicação Visual Design

Orientação: Raquel Ponte

Rio de Janeiro 2019.2

BARBOSA, Pedro

GÁRGULA: Uma zine de metal underground, 2019.

Orientadora: Raquel Pontes

Monografia e projeto final - Universidade Federal do Rio de Janeiro,

Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes

1.Design 2.Metal 3.Zine

Agradecimentos

Este projeto não seria concretizado sem a ajuda dessas pessoas:

Aos meus pais, por me apoiarem em todas as decisões que tomei em minha vida.

A Raquel Ponte e Daniel Moura, por aceitarem fazer parte deste TCC e por todos valiosos conselhos.

Aos meus amigos que acompanharam este projeto do início ao fim.

RESUMO

BARBOSA, Pedro. **GÁRGULA: Heavy Metal Zine**. Trabalho de conclusão do Curso (Graduação em Comunicação Visual Design) Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

Gárgula é uma zine. Uma publicação independente com foco em metal *underground*. A motivação deste projeto foi a de poder explorar uma estética oriunda de um gênero musical e seus possíveis desdobramentos no Design gráfico. Este estudo leva em conta a subcultura e o próprio histórico das zines e sua relação com a música.

Palavras chaves: Publicação Independente – Zine – Metal – Design Gráfico – Editorial – Grotesco

ABSTRACT

BARBOSA, Pedro. **GÁRGULA: Heavy Metal Zine**. Trabalho de conclusão do Curso (Graduação em Comunicação Visual Design) Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

Gárgula is a zine. An independent publication that focus on underground metal. The motivation for this project is to explore an aesthetic that comes from within a musical genre and it's applications on graphic design. This study takes into consideration the subculture and the history of zines and it's relation with music.

Palavras chaves: Independent publication – Zine – Metal – Graphic Design – Editorial – Grotesque

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Black Sabbath, 1970.....	21	Figura 36	Black Sabbath, Black Sabbath, 1970.....	49
Figura 2	Paranoid, Black Sabbath, 1970.....	21	Figura 37	Contra o bem público, 1814 -15.....	49
Figura 3	Master of Reality, Black Sabbath, 1971	21	Figura 38	Heaven and Hell, Black Sabbath, 1970	52
Figura 4	Queen II, Queen, 1974	22	Figura 39	Pentagrama de Stanislas de Guaita.....	53
Figura 5	Hair of the Dog, Nazareth, 1975	22	Figura 40	Bafomé.....	53
Figura 6	Ramones, Ramones, 1976.....	23	Figura 41	Welcome to Hell, Venom, 1981	54
Figura 7	Ramones ao vivo, 1976	23	Figura 42	Bathory, Bathory, 1984	54
Figura 8	Never Mind the Bollocks, Sex Pistols, por Jamie Reid, 1977	24	Figura 43	Arise, Sepultura, 1991	55
Figura 9	Poster God Save the Queen, dos Sex Pistols, por Jamie Reid	24	Figura 44	Altars of Madness, Morbid Angel, 1989	57
Figura 10	Ace of Spades, Motörhead, 1980	25	Figura 45	Mascote da banda Motörhead, Snaggletooth.....	58
Figura 11	Motörhead em Londres, 1980	25	Figura 46	Overkill, Motörhead,1979	58
Figura 12	Killing Machine, Judas Priest, 1978.....	26	Figura 47	Another Perfect Day, Motörhead, 1983.....	58
Figura 13	The Number of the Beast, Iron Maiden, 1982.....	26	Figura 48	Orgasmatron, Motörhead, 1986.....	58
Figura 14	Judas Priest ao vivo. , 1983.....	27	Figura 49	Iron Maiden, 1980	59
Figura 15	Metal Health, Quiet Riot, 1983	28	Figura 50	Killers, Iron Maiden, 1981	59
Figura 16	Kill Em' All, Metallica, 1983.....	29	Figura 51	Powerslave, Iron Maiden, 1984.....	59
Figura 17	Bonded by Blood, Exodus, 1985.....	29	Figura 52	Zine The Comet, 1940	62
Figura 18	Kerry King do Slayer	30	Figura 53	Zine Punk, 1976	62
Figura 19	Flyer de show do início dos 1980	30	Figura 54	Zine Sniffin' Glue, 1977.....	63
Figura 20	Metallica ao vivo.....	30	Figura 55	Kerrang!, 1981	65
Figura 21	Ruthie's Inn.....	30	Figura 56	Slayer Mag Diaries: Compilado das edições da Slayer Mag.....	69
Figura 22	Show no Mercy, Slayer, 1983.....	31	Figura 57	Infernal	70
Figura 23	Black Metal, Venom, 1982	31	Figura 58	Slug & Lettuce	70
Figura 24	Venom ao vivo	32	Figura 59	Obscene.....	71
Figura 25	Hear Nothing See Nothing Say Nothing, Discharge, 1983	33	Figura 60	United Forces	71
Figura 26	Melissa, Mercyful Fate, 1983.....	33	Figura 61	Logotipo da banda Motörhead	75
Figura 27	The Return, Bathory, 1985	34	Figura 62	Logotipo da banda Hellhammer	75
Figura 28	Apocalyptic Raids, Hellhammer, 1984.....	34	Figura 63	Logotipo da banda Possessed	75
Figura 29	Hellhammer, 1984.....	34	Figura 64	Logotipo da banda King Diamond.....	75
Figura 30	Morbid Tales, Celtic Frost, 1984.....	35	Figura 65	Logotipo da banda Whipstriker	75
Figura 31	Seven Churches, Possessed, 1985.....	35	Figura 66	Logotipo da banda Darkthrone	75
Figura 32	Escultura grotesca dos Jardins de Bomarzo, Itália	39	Figura 67	Logotipo da banda Abbath	75
Figura 33	Ulisses e as Sereias, detalhe de vaso do Século III a C.	40	Figura 68	Logotipo da banda Metallica	75
Figura 34	O combate do Carnaval e da Quaresma, detalhe, 1559	42	Figura 69	Logotipo da banda Master	75
Figura 35	Tripício As tentações de Santo Antônio, 1505-1506	46	Figura 70	Rascunho 1	77
			Figura 71	Rascunho 2	77

Figura 72	Rascunho 3	77
Figura 73	Logotipo 1	77
Figura 74	Logotipo 2	77
Figura 75	Rascunho 4	77
Figura 76	Logo Gárgula, positivo e negativo	78
Figura 77	Espelho.....	80
Figura 78	Chip Thrills, Big Brother & the Holding Company, 1968.....	81
Figura 79	Paleta seguindo as cores disponíveis na gráfica	82
Figura 80	Tipografia/entrevista	83
Figura 81	Texto vazado.....	83
Figura 82	Tipos	84
Figura 83	Lettering para “B. Hunter”	85
Figura 84	Lettering para “Sexta Infame”	85
Figura 85	Lettering para “M. Kult”	85
Figura 86	Self-Loathing Comics, R. Crumb.....	86
Figura 87	Ilustração de Jim Philips	86
Figura 88	Bad guys Club, Craig Gleason.....	86
Figura 89	Pintura de Frank Frazetta	87
Figura 90	Groo, o errante, de Sérgio Aragonés.....	87
Figura 91	Painel de Arzach, Moebius	87
Figura 92	Rascunho da capa	88
Figura 93	Ilustrada	88
Figura 94	Capa finalizada	89
Figura 95	Portão do L’Enfer	90
Figura 96	Ilustração para o expediente.....	90
Figura 97	Catedral para infográfico	91
Figura 98	Gárgula para infográfico	91
Figura 99	Grotesco para infográfico.....	91
Figura 100	Quimera para infográfico	91
Figura 101	De Mysteriis Dom Sathanas, Mayhem, 1994.....	91
Figura 102	Lançamentos, página 1	92
Figura 103	Gárgula inspirado em Jim Philips.....	92
Figura 104	Inspiração do “The Residents’	92
Figura 105	Portão do L’Enfer	92
Figura 106	Lançamentos, página 2.....	93
Figura 107	Lançamentos, página 3.....	93

Figura 108	Lançamentos, página 4.....	93
Figura 109	Painel de Akira.....	94
Figura 110	Painel de Tartarugas Ninja	94
Figura 111	Painel colorido de Hokuto no Ken	95
Figura 112	Painel colorido de Notari Matsutaro	95
Figura 113	Compilado de shows da terceira e quarta capa.....	96
Figura 114	Segunda capa.....	97
Figura 115	Expediente	97
Figura 116	Foto da banda Whipstriker ao vivo	97
Figura 117	Capa.....	98
Figura 118	Sumário/expediente	100
Figura 119	Entrevista I.....	102
Figura 120	Sexta Infame.....	104
Figura 121	Infográfico	106
Figura 122	Entrevista II / Lançamentos I	108
Figura 123	Lançamentos II & III	110
Figura 124	Lançamento IV / 3ª capa.....	112
Figura 125	Verso.....	114

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO..... 17

METAL

- 1.1. Nomenclatura e concepção do gênero 19
- 1.2. Desenvolvimento da música, cultura e estética..... 22
- 1.3. Começo e evolução nos Estados Unidos 27
- 1.4. Metal extremo 31

ESTÉTICA

- 2.1. Categoria estética 37
- 2.2. A estética do grotesco..... 39
- 2.3. Um paralelo entre o metal e o grotesco..... 48

ZINE

- 3.1. Definição e nomenclatura 61
- 3.2. Breve histórico 62
- 3.3. A estética 63
- 3.4. Sobre zines e metal..... 65

REFERÊNCIAS..... 69

PROCESSO

- 5.1. Público alvo e conteúdo..... 73
- 5.2. Naming..... 73
- 5.3. Logotipo 74
- 5.4. Técnica de impressão..... 79
- 5.5. Espelho, formato e paleta 80
- 5.6. Tipografia & lettering 82
- 5.7. Ilustrações 86
- 5.8. Fotografia..... 96
- 5.9. Aplicações..... 98

CONCLUSÃO 117

BIBLIOGRAFIA..... 118

Introdução

INTRODUÇÃO

Tirando o gosto pessoal pelo tema, pois dificilmente alguém escreve sobre algo que não goste ou que não lhe seja caro, a quase que total nulidade sobre metal, *heavy metal*, na literatura do design foi um dos principais motivadores para escrever sobre este assunto.

O *punk* possui uma grande importância na história do design e não à toa. Era o contraponto perfeito para ao estilo internacional. O metal nunca teve esse diálogo direto com a história do design. Seu estilo inicial era tanto psicodélico quanto cromado, remanescente da era *hippie*, e foi evoluindo conforme seus diversos subgêneros eram criados. Atualmente já se observa algumas de suas características se manifestando no design, por exemplo, nas logos ilegíveis e caóticas bem presentes na parte mais extrema do gênero.

O formato de zine foi o meio perfeito para tal projeto por causa de sua relação particular com a música e cultura *underground*. Entrevistar pessoas, ouvir álbuns, ilustrar e fotografar; toda a criação do conteúdo foi essencial para que a zine não fosse somente um protótipo, mas algo real, produzido e feito para seu meio.

Metal

1. METAL

1.1. Nomenclatura e concepção do gênero

Não há como falar do gênero de música metal sem falar de *heavy metal*. Mesmo que hoje *heavy metal* não abranja o gênero como um todo, essa é sua concepção e origem. Entender o termo antes de seu uso na música pode elucidar seu significado.

O Dicionário Inglês Oxford traça o termo "*heavy metal*" por quase duzentos anos. No final do século XIX, o termo tem dois significados primários: para químicos e metalúrgicos, rotula um grupo de elementos e compostos tóxicos; para o resto de nós, se refere a um tipo de música. Mas esses significados não são à toa. Até no século XIX, "*heavy metal*" era ao mesmo tempo um termo técnico e figurativo, social [...] (WALSER, 1993, p.1) ¹

Seu uso figurativo era coloquial e continha múltiplos significados, podia significar poder de fogo, armas grandes e de longo alcance até pessoas com grande habilidade física ou mental. Seu uso denotava invariavelmente poder, força e potência. Nos anos 1960 começou a ser utilizado no meio musical. No livro *Sound of the Beast*, de Ian Christie (2010), o autor comenta sobre seu uso cada vez mais recorrente na década: O escritor *beatnik* ² William S. Burroughs nomeou em seu romance de 1964, *Nova Express*, um personagem de "*Uranium Willy, the heavy metal kid*". O termo

¹. *The Oxford English Dictionary traces "heavy metal" back through nearly two hundred years. In the late twentieth century, the term has two primary meanings: for chemists and metallurgists, it labels a group of elements and toxic compounds, for the rest of us, it refers to a kind of music. But these meanings are not unrelated. Even in the nineteenth century, "heavy metal" was both a technical term and a figurative, social one.*

². *Movimento sociocultural dos anos 50 e 60 que subscrevia uma vida anti-materialista.*

depois fora usado pelo jornalista Lester Bangs para uma crítica musical. Na música de 1968, "*Born to be Wild*", da banda *Steppenwolf*, ouvimos o verso "*heavy metal thunder*" para descrever o soar alto das motocicletas.

Os anos 1960 foram notórios pelo psicodelismo e experimentação na música. Essa experimentação reverberou no uso de distorção nas guitarras, músicas ficando mais "pesadas" sob forte influência do *blues* e *hard rock*. *Heavy metal*, até então utilizado como adjetivo se consolidava em um gênero. A banda inglesa *Cream* era uma das pioneiras desse novo estilo, mas o grupo se separou em 1968 e foi rapidamente sucedido por outras bandas como *Led Zeppelin* e *Deep Purple*. Nenhum desses grupos seria classificado como *heavy metal* atualmente, eles eram assim nomeados por escritores e fãs da época, nem sempre para o próprio agrado. (WALSER, 1993, p.6)

No final da década de 1960, os ideais pacifistas da geração *hippie* começavam a soar ingênuos perante os conflitos do mundo. Músicos ícones da década como Jimi Hendrix, Janis Joplin e Jim Morrison morreram de overdose no período de um ano (CHRISTIE, 2010). O medo de uma guerra nuclear era cada vez mais recorrente. Foi nesse contexto adverso que o *heavy metal* se definiu como gênero.

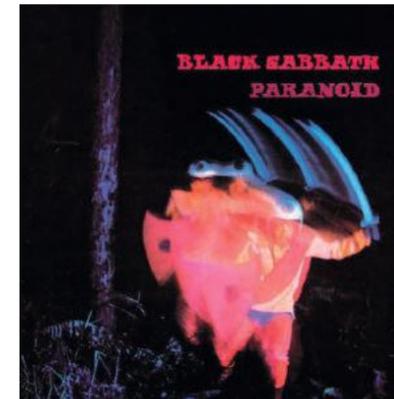
O *heavy metal* é filho dessa fase da História, nervosa, instável e cheia de incertezas em todos os setores de atividade e que constantemente apresenta problemas novos e mais graves, com o crescimento demográfico descontrolado e a superpoluição que está a destruir o meio-ambiente em escala realmente preocupante [...] Não nos surpreende, portanto, que a cultura heavy metal esteja tão, naturalmente e intimamente, ligada às imagens e símbolos assustadores, tenebrosos e apocalípticos... (FIORE, 2015, p.53)

Fig. 1 Black Sabbath, 1970



https://pt.wikipedia.org/wiki/Black_Sabbath
Disponível em: <https://bit.ly/2IFYcKc>
Acesso em: 24 de junho de 2019

Fig. 2 Paranoid, Black Sabbath, 1970



<https://genius.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/3143XaK>
Acesso em: 30 de julho de 2019

Fig. 3 Master of Reality, Black Sabbath, 1971



<https://genius.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/2YtcUst>
Acesso em: 30 de julho de 2019

Essas temáticas tenebrosas e apocalípticas eram muito presentes nas letras da banda *Black Sabbath* [Fig. 1], de Birmingham, Inglaterra. Birmingham era uma cidade industrial pobre e em ruínas, ainda se recuperando da segunda guerra. Tony Iommi, um dos membros fundadores e guitarrista da banda sofreu um acidente de trabalho e teve a ponta de dois dedos da mão direita cortados (CHRISTIE, 2010, p.1). Essa vicissitude afetou diretamente seu estilo de tocar, o fez diminuir a afinação das cordas para torná-las mais soltas e causar menos dor nos dedos. A afinação de meio tom, um tom abaixo ou até mais naturalmente levava a música a soar mais "pesada". Vários fatores circunstanciais acabaram influenciando o som distinto do *Black Sabbath*, como a falta de dinheiro que os impossibilitava de comprar equipamentos novos. Como consequência, continuavam com os amplificadores já desgastados, "estourados", que produziam ruídos incomuns e distorções. (FIORE, 2015, p.56)

Fig. 4 Queen II, **Queen**, 1974



<https://www.udiscovermusic.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/2OrGvt7>
Acesso em: 30 de julho de 2019

Fig. 5 Hair of the Dog, **Nazareth**, 1975



<https://blackrockstore.com.br/>
Disponível em: <https://bit.ly/2ykrjNd>
Acesso em: 30 de julho de 2019

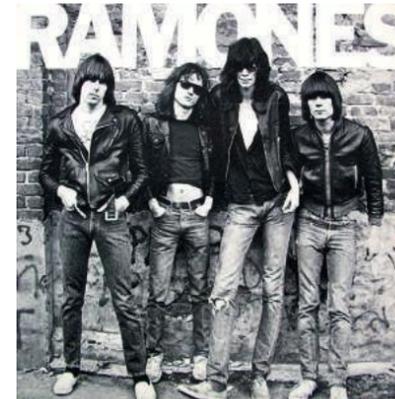
1.2. Desenvolvimento da música, cultura e estética

Black Sabbath é considerado por muitos como os progenitores do *heavy metal*, mas não estavam sozinhos: bandas como *Uriah Heep*, *UFO*, *Budgie*, *Blue Öyster Cult*, *Queen*, *Nazareth*, *Thin Lizzy* e muitas outras foram de enorme influência para o gênero. Embora o som estivesse em constante mudança, era inegável as raízes vindas do psicodelismo dos anos 1960 presentes na música e roupa, como descreve Adriano Alves Fiore. (2015, p.73)

Os principais, e mais antigos grupos de *heavy metal* são influenciados pela ideologia e música *hippie* em seu modo de vestir (roupas largas e, em muitas vezes, floridas) e adornos (cintos, medalhões, ornamentações florais etc.), em meados dos anos de 1970, ou prestam homenagem à filosofia e ao *way of life* psicodélicos em forma ilustrativa de capa de disco [...]

A partir da metade da década de 1970, outro movimento estava se formando. O *punk* começava a se manifestar primeiro em Nova Iorque, com bandas como os *Ramones* [Fig. 7] e *Blondie*, e logo em seguida em Londres. Vindo das grandes metrópoles e inspirados por bandas como *MC5* e *The Stooges* (FIORE, 2015, p.55). O *punk* era uma resposta direta à música de rock dos 1970, que de pequenas casas de show agora lotava estádios, com bandas buscando cada vez mais complexidade na música, álbuns conceituais cada vez mais intrincados, faixas mais longas e uma extravagância que podia levar à fadiga. O *punk* era uma volta às origens do *rock 'n' roll* dos 1950 com a tecnologia dos amplificadores dos 1970.

Fig. 6 Ramones, **Ramones**, 1976



<http://soundidentity.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/2VGyKvm>
Acesso em: 30 de julho de 2019

Fig. 7 Ramones ao vivo, 1976



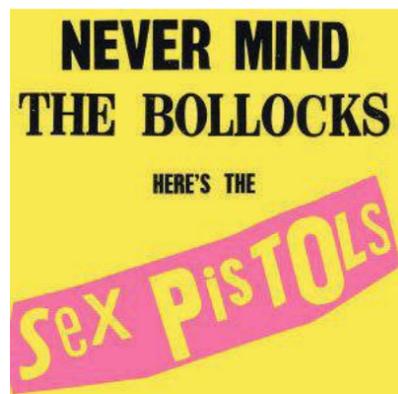
<https://en.wikipedia.org/wiki/Ramones>
Disponível em: <https://bit.ly/2IGyXr1>
Acesso em: 24 de junho de 2019

A aversão à geração passada não se restringia somente à música: os *punks* usavam cabelo curto ou moicano, contra os cabelos longos dos *hippies*. Sua ideia de contracultura era muito mais violenta que a pacífica da geração anterior. Uma roupagem mais urbana, com “tênis, calças jeans e camisetas baratas” (FIORE, 2015, p.77) em contraste ao psicodelismo dos 1960. Na Inglaterra o vestuário foi mais excêntrico e provocativo. O passado *Mod*¹ inglês estava entranhado nestes *punks*, mas o estilo notório é bem aparente no caso dos *Sex Pistols*:

É interessante observar que os *Sex Pistols* foram uma banda formada a partir da aguçada visão comercial – e de autopromoção – do empresário Malcolm McLaren, dono de uma

¹. Subcultura originária de Londres do final dos anos 1950, muito associados à moda, música e ao uso de scooters.

Fig. 8 Never Mind the Bollocks, Sex Pistols, por Jamie Reid, 1977



<https://www.sexpistolsofficial.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/2X2pRhi>
Acesso em: 24 de junho de 2019

loja de roupas, *Sex*, inspiradas nos acessórios das práticas sadomasoquistas. Apenas o guitarrista Steve Jones e o baterista Paul Cook já se conheciam e tocavam juntos esporadicamente. Apesar disso, a banda conseguiu lançar um disco muito significativo para a estética *punk*, *Never mind the bollocks* (1977) [Fig. 8], cuja influência se faz sentir até os dias de hoje. McLaren era casado com a estilista Vivienne Westwood, figura central na criação da estética visual *punk*, incluindo o aproveitamento de sucata como item de vestuário. (AZEVEDO, 2005, p.21)

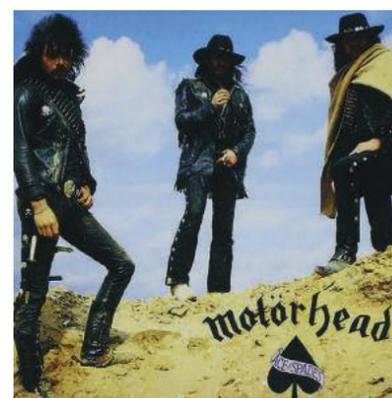
Como a maioria dos movimentos musicais, a estética vai além da roupa. No *punk* se transformou em um próprio movimento de design. Indo em contramão ao estilo modernista suíço, ou simplesmente Estilo Internacional, adotado na época principalmente por grandes corporações. “Após a Segunda Guerra Mundial a tendência foi os mercados se tornarem globais [...] As multinacionais prosperam e sentem a necessidade de se comunicar nos diversos países onde

Fig. 9 Poster God Save the Queen, dos Sex Pistols, por Jamie Reid



<https://medium.com/@SHyndman>
Disponível em: <https://link.medium.com/dOy9BHs3MX>
Acesso em: 24 de junho de 2019

Fig. 10 Ace of Spades, Motörhead, 1980



<https://amzn.to/2PmyzTV>
Disponível em: <https://bit.ly/2UcXs3n>
Acesso em: 29 de agosto de 2019

possuem filiais e consumidores” (KOPP, 2004, p.67). A estética icônica do movimento *punk* está bem presente no trabalho de Jamie Reid [Fig. 9], que recortava letras de jornais e revistas e as colava junto para serem fotografadas, tratando tipos como fotografias, sem seguir *grids* ou preocupação com restrições (HYNDMAN, 2019). Não à toa, essa mesma estética já começava a se manifestar nas zines, assunto que será abordado em mais detalhes no próximo tópico.

Fica evidente a animosidade entre músicos de *hard rock* e *punk*. Shows excessivamente performáticos como os do Kiss e Alice Cooper eram o extremo oposto da simplicidade de um show de *punk*. O atrito entre os dois se tornaria ainda mais presente com as bandas de *heavy metal* que estavam por vir. *Motörhead* [Fig. 11] foi uma exceção, a banda inglesa agradava a ambos. Lemmy Kilmister, membro fundador, adorava músicos de *rock'n'roll* como Little Richard e Chuck Berry e ao mesmo tempo viveu a geração *hippie*. Foi *roadie* do Jimi Hendrix e fez parte da banda psicodélica *Hawkwind*. Tinha cabelo longo, embora sua música soasse muito como

Fig. 11 Motörhead em Londres, 1980



<https://latimes.com>
Disponível em: <https://lat.ms/2RwxMxa>
Acesso em: 24 de junho de 2019

punk. A banda se vestia como um híbrido de motoqueiro e foras-da-lei do faroeste: com cintos de bala, jaquetas de couro, jeans e botas de *cowboy*. *Motörhead* foi uma primeira fusão dos sons em ascensão do *heavy metal* com a simplicidade do *punk*.

Fig. 12 Killing Machine, Judas Priest, 1978



<https://www.discogs.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/2K5eRYe>
Acesso em: 30 de julho de 2019

Fig. 13 The Number of the Beast, Iron Maiden, 1982



<https://www.amazon.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/31ebcgH>
Acesso em: 30 de julho de 2019

O metal ainda não estava concretizado por si só, mas se manifestava de maneiras diferentes neste som primordial, protagonizado pelo *Black Sabbath*, na complexidade das guitarras duplas do *Thin Lizzy*, na guitarra crepitante e vocais operísticos do *Queen*, nos cenários teatrais de Alice Cooper e temáticas místicas e medievais do *Rainbow* (CHRISTIE, 2010, p.19). A combinação de todos esses elementos foi cientemente misturada por *Judas Priest* [Fig. 14], também de Birmingham. Uma banda com orgulho de ser chamada *heavy metal*, com vocais exorbitantemente agudos e duo de guitarras solando.

A grande quantidade de bandas saídas da Inglaterra não foi mera coincidência, o primeiro movimento estritamente de *heavy metal* foi despontado pelo *Judas Priest*. O *New Wave of British Heavy Metal (NWOBHM)*² foi um fenômeno que se intensificou no final dos anos 1970 e início dos 1980. Enquanto gravadoras queriam a abordagem minimalista do *punk* e *new wave*, bandas como *Iron Maiden* faziam o extremo oposto, com interposições de acordes em estruturas musicais complexas em grande velocidade. O *NWOBHM* consolidou o metal como gênero, com novas bandas se formando a cada dia, como *Raven*, *Saxon*, *Def Leppard*,

² *New Wave of British Heavy Metal (NWOBHM)* ou Nova Onda do *Heavy Metal* Britânico em tradução livre, foi um termo popularizado pelo jornalista Geoff Barton (CHRISTIE, 2010, p.33), referente às bandas inglesas de heavy metal inglesas do final dos 1970 e início dos 1980.

Fig. 14 Judas Priest ao vivo. Vocalista Rob Halford em destaque, 1983



<https://revolvermag.com>
Disponível em: <https://bit.ly/2XooCbF>
Acesso em: 24 de junho de 2019

Venom e *Diamond Head*. O *heavy metal* estava em crescimento e não tardaria em se tornar um fenômeno global.

1.3. Começo e evolução nos Estados Unidos

Enquanto o *NWOBHM* experimentava seu apogeu na Inglaterra e Europa no início dos 1980, seu sucesso começava a reverberar em vendas de disco no outro lado do atlântico. Os Estados Unidos tinham uma “cena” crescente de *hard rock* na Califórnia. A música disco, dominante e onipresente na década passada estava perdendo espaço e grupos como

Fig. 15 Metal Health, Quiet Riot, 1983



<https://www.amazon.co.uk>
Disponível em: <https://amzn.to/2YCFAD6>
Acesso em: 2 de agosto de 2019

Van Halen e *Quiet Riot* ganhavam popularidade, o australiano *AC/DC* fazia muito sucesso na rádio. Ozzy Osbourne, ex-vocalista do *Black Sabbath* (saído da banda em 1979), se impressionou com os solos virtuosos de Eddie Van Halen (CHRISTIE, 2010, p.51). Residente de Los Angeles desde 1976, acompanhava de perto o florescer do *hard rock* californiano, junto com uma nova geração de jovens, que tinha interesse por essa música com mais “peso”.

Esta “cena” do *hard rock* californiano despontou em muitos fãs de *heavy metal*, em busca de qualquer informação valiosa sobre bandas que tocassem nesse estilo. Lojas de disco especializadas começavam a se tornar um ponto de encontro entre *headbangers*¹. O *networking* inicial logo evoluiu para a troca de fitas cassete por correspondência, com músicas, fitas *demo*² e ensaios de banda sendo regravados e compartilhados. Pode ser considerado como uma forma de pirataria, mas várias bandas participavam deste fenômeno, ganhando um público através desse método e muitas vezes conseguindo um contrato com uma gravadora. Era um processo bem orgânico da música *underground*. Muitas das pessoas que começaram como entusiastas trocando fitas acabaram formando suas próprias bandas.

Um marco nos Estados Unidos que comprovou o crescimento do *heavy metal* foi o *U.S. Festival* de 1983. Um evento de música ao vivo de quatro dias televisionado na Califórnia. Um aglomerado de quase 300,000 assistiu a músicos de *new wave* no sábado. Tendo um público próximo a isso na segunda, com os favoritos da rádio *U2*, *The Pretenders* e David

¹ Termo inglês para descrever fãs de *heavy metal*, algo como “batedores de cabeça” em português.

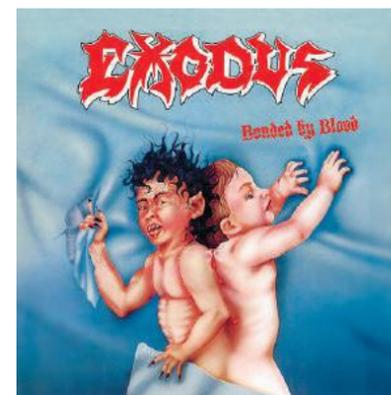
² *Demo*, vindo da palavra demonstração, é uma gravação amadora, que combina uma música ou grupo de músicas. Serve como um portfólio de bandas para gravadoras e também para pequena circulação comercial entre fãs. Ficou famosa no formato de fita cassete, embora não precise estar nesse formato para ser considerado como uma gravação *demo*.

Fig. 16 Kill Em' All, Metallica, 1983



<https://www.revolvermag.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/2Ymxdg7>
Acesso em: 2 de agosto de 2019

Fig. 17 Bonded by Blood, Exodus, 1985



<https://pt.wikipedia.org/wiki/>
Disponível em: <https://bit.ly/31ePVTX>
Acesso em: 2 de agosto de 2019

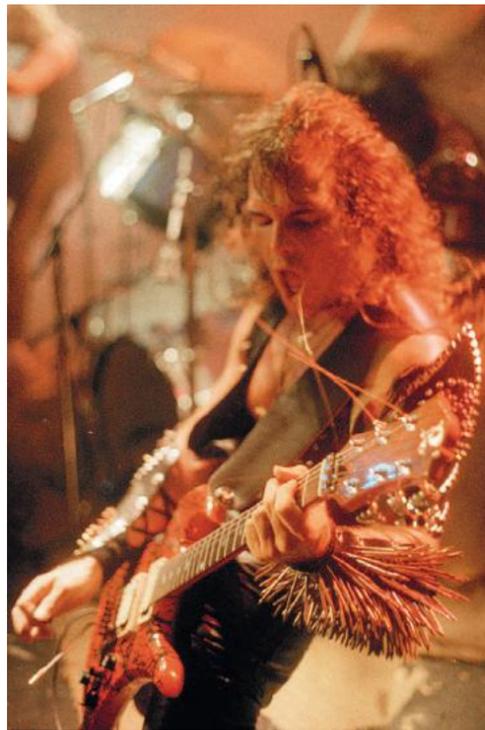
Bowie. Foi no domingo que as atrações de *heavy metal* atraíram a uma multidão de 600,000 pessoas (CHRISTIE, 2010, p.75). Atrações do dia como *Mötley Crüe*, Ozzy Osbourne, *Judas Priest*, com o cantor entrando no palco dirigindo uma moto e *Van Halen* finalizando o dia chamaram a atenção do novo canal de televisão *MTV*, para um estilo de metal mais palatável ao público.

Várias das bandas de Los Angeles aproveitaram esse interesse momentâneo, usufruindo do visual extravagante, refrãos marcantes e grande energia dos shows na forma de vídeo clipes. Outras procuravam mais agressividade em sua música, fortemente inspiradas no *NWOBHM*, essas bandas que ficavam no circuito de São Francisco, Califórnia, como *Metallica*, *Exodus*, *Slayer* e *Anthrax* (de Nova Iorque), seriam precursoras do que mais tarde se chamaria de *thrash metal*. Com uma “cena” muito forte na Baía de São Francisco, conhecida como “*Bay area thrash metal*”.

Da *NWOBHM*, o *thrash* adotou e aprofundou: a formação instrumental (duas guitarras, baixo e bateria), canções mais longas do que as do *punk*, harmonias em tonalidades menores ou modais, diversas mudanças de andamento, arranjos intrincados executados com muita precisão e valorização do virtuosismo instrumental. Do *hardcore punk* foram mantidos os andamentos rápidos, a agressividade e a visceralidade, letras críticas de teor social e o vocal gritado [...] (AZEVEDO, 2005, p.24)

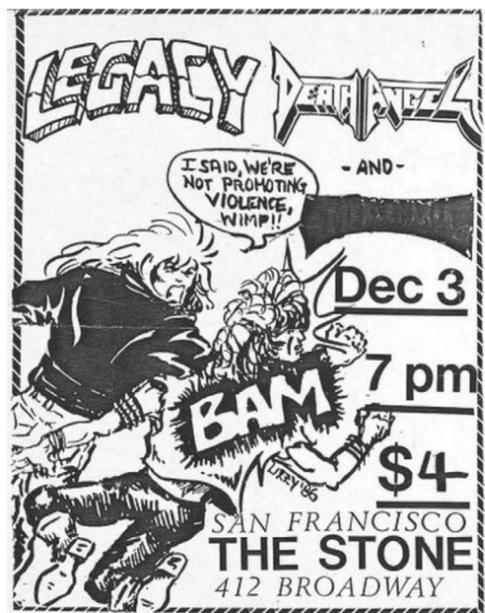
Thrash metal da Bay Area

Fig. 18 Kerry King do Slayer



Harald Oimoen/Murder in the Front Row
Disponível em: <https://bit.ly/2FzxvgO>
Acesso em: 25 de junho de 2019

Fig. 19 Flyer de show do início dos 1980



<https://mitfr.com/>
Disponível em: <https://mitfr.com/Gallery>
Acesso em: 25 de junho de 2019

Fig. 20 Metallica ao vivo. James Hetfield à esquerda e Kirk Hammett à direita.



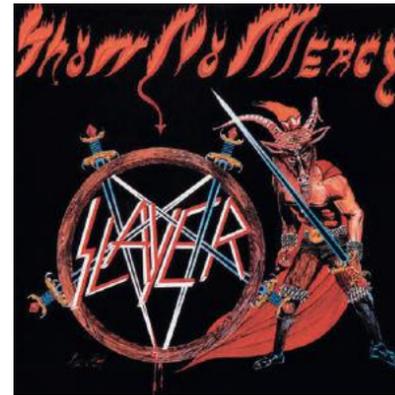
Harald Oimoen/Murder in the Front Row
Disponível em: <https://bit.ly/2FzxvgO>
Acesso em: 25 de junho de 2019

Fig. 21 Fã fazendo o "mergulho de palco" em Ruthie's Inn, clube famoso onde várias bandas de thrash tocavam.



Harald Oimoen/Murder in the Front Row
Disponível em: <https://bit.ly/2FzxvgO>
Acesso em: 25 de junho de 2019

Fig. 22 Show no Mercy, Slayer, 1983



<https://www.slayer.net/>
Disponível em: <https://bit.ly/2YCNpsZ>
Acesso em: 3 de agosto de 2019

Fig. 23 Black Metal, Venom, 1982



<https://www.discogs.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/328bjkp>
Acesso em: 28 de agosto de 2019

1.4. Metal extremo

As bandas de *thrash* americanas tinham um diferencial da maioria das de *heavy metal* de sua época: elas soavam mais agressivas que seus contemporâneos. A agressividade se manifestava de diversas maneiras, seja por aumentar ainda mais a velocidade da música, pelo estilo de vocais, a bateria ou até o conteúdo de suas letras. Cada banda possuía sua própria particularidade e um motivo único para escolher tal caminho, mas o início do metal extremo veio antes. Em seu livro, *Swedish Death Metal*, Daniel Ekeröth (2015, p.9) resume muito bem a evolução do metal extremo, com características embutidas nos primórdios do *heavy metal*:

A evolução do metal extremo segue linhagem simples. [...] as riffs pesadas, "down-tuned" e imaginário ocultista do *Black Sabbath*, desenvolvido pelo *Judas Priest* com riffs precisas e velocidade, finalmente chegando no *Motörhead*, com sua mistura de metal e *punk* de alta intensidade. Quando os 1970 foram para os 1980, essas três veneráveis bandas geraram o trio de Newcastle, Inglaterra, *Venom*. Seus primeiros dois álbuns, *Welcome to Hell* em 1981 e *Black Metal* [Fig 23] em 1982 mostraram o quão longe pode-se levar uma imagem extrema, música crua e vocais agressivos. *Venom* abriu o caminho para os três principais gêneros de metal extremo: *thrash metal* [...]; *black metal*, nomeado a partir do segundo álbum do *Venom*; e *death metal*.¹

1. "The development of extreme metal follows a simple bloodline. [...] Black Sabbath's heavy down-tuned riffs and occult imagery, developed via Judas Priest's precision riffs and speed, and finally arrived at Motörhead's high-charged mix of metal and punk. When the 70s turned into the 80s, these three venerable bands spawned the groundbreaking Newcastle, England, trio Venom, whose importance cannot be overestimated. Their first two albums, *Welcome to Hell* in 1981 and *Black Metal* in 1982, revealed how far you could take na extreme image, raw music, and harsh vocals. Venom paved the way for all three main genres of extreme metal: *thrash metal* [...] *black metal*, named after Venom's second album; and *death metal*."

Fig. 24 Venom ao vivo. Jeff "Mantas", na frente. Conrad "Cronos", ao fundo.

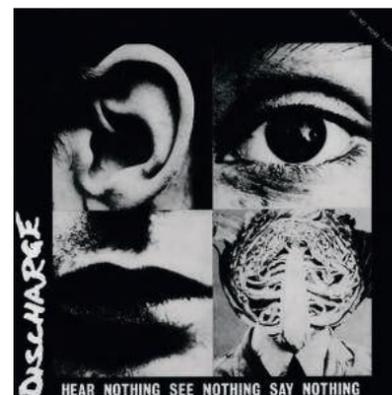


<https://www.vice.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/2MA1rFi>
Acesso em: 3 de agosto de 2019

Venom [Fig. 24], inglês, possuía instrumentação rudimentar, simples e rápida; com vocais que soavam como "gritos de guerra". A banda não era extrema só musicalmente, mas também em sua apresentação: usando iconografias satânicas como pentagramas invertidos nas capas do álbum e visual "selvagem" ao vivo. Era conhecido por muitas bandas de *thrash* dos Estados Unidos. "*Witching Hour*", música do álbum de estreia do *Venom*, era constante no repertório do *Slayer* (CHRISTIE, 2010, p.104). Não à toa, *Slayer* foi a banda mais agressiva das precursoras de *thrash*; chegando até a usar no início pinturas faciais "primitivas" em preto e branco, conhecidas como "*corpse paint*" (EKEROTH, 2015), algo que era cada vez mais comum em bandas *undergrounds* e seria mais associado ao *black metal* nos anos seguintes.

A radicalização do metal se deu pelo *punk*. Se apresentando nas formas mais violentas em bandas de *hardcore* como

Fig. 25 Hear Nothing See Nothing Say Nothing, *Discharge*, 1983



<https://www.discogs.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/337V2Hk>
Acesso em: 3 de agosto de 2019

Fig. 26 Melissa, *Mercyful Fate*, 1983



<https://www.discogs.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/2ZvM04u>
Acesso em: 3 de agosto de 2019

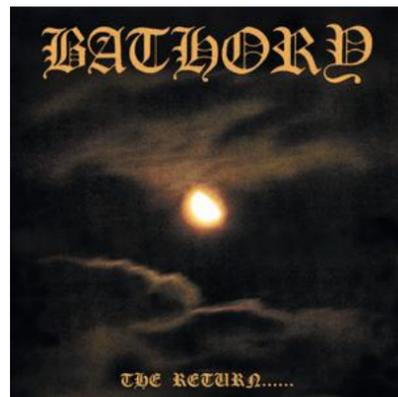
Black Flag e *Discharge*. Elementos como "velocidade", "peso" e "agressão" ¹ eram as bases fundadores do punk e metal extremo (EKEROTH, 2015, p. 18). Novos padrões rítmicos desenvolveram-se para possibilitar o andamento cada vez mais veloz das músicas. "*Blast beat*" (conhecido no Brasil como metranca) é um desses ritmos; bem presente no metal extremo. Nos primórdios era chamado simplesmente de "*one-beat*", porque a caixa (tarola) era batida constantemente (EKEROTH, 2015, p.22). Esse ritmo consiste no uso de baquetadas rápidas e constantes na caixa, em simultaneidade com o bumbo e chimal ou prato, criando um som de "rajada" (AZEVEDO, 2015, p.26) em velocidades extremas.

No início dos 1980, subgêneros de metal ainda estavam em processo de formação. *Black metal*, por exemplo, designava qualquer banda com letras e iconografias blasfemas e uma produção mais "crua". Bandas precursoras de death metal também se encaixavam neste perfil e até algumas de *thrash*. Por isso, muitas dessas bandas pioneiras de metal extremo acabam sendo uma mistura desses três subgêneros: *thrash*, *black* e *death metal*; ainda em desenvolvimento.

Black metal já possuía muitas influências, como o próprio *Venom* e *Mercyful Fate*; mas *Bathory*, da Suécia, foi o nome mais proeminente para o futuro do gênero. Seus três primeiros álbuns serviram de protótipo para grande parte das bandas de *black metal* posteriores, mais notoriamente para a "cena" norueguesa na década de 1990. *Bathory* soava

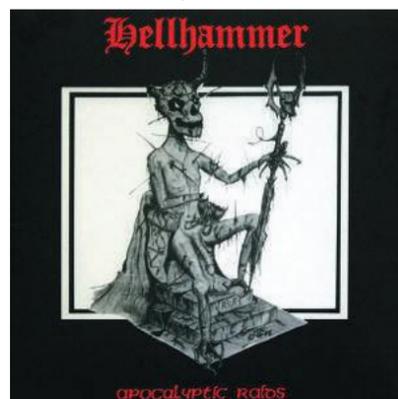
¹. "the speed, the distortion, the heaviness, and the aggression" [...] (EKEROTH, 2015, p. 18)

Fig. 27 The Return, **Bathory**, 1985



<http://www.bathory.nu/x1.htm>
Disponível em: <https://bit.ly/2ONrETo>
Acesso em: 3 de agosto de 2019

Fig. 28 Apocalyptic Raids, **Hellhammer**, 1984



<http://roadie-metal.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/33dfnLw>
Acesso em: 3 de agosto de 2019

como uma versão mais extrema e acelerada de *Venom* com qualidade ainda mais rudimentar. A produção, intencionalmente ruim, auxiliava a agressão da música e, inesperadamente, a tornava atmosférica ¹; realçado pelas letras de temáticas obscuras, arte de álbum “mínima” que acabavam por invocar “grande mística”. (CHRISTIE, 2010, p.106)

O termo *death metal* foi usado pela primeira vez em 1983. Era o nome de uma *zine* feita pela banda Suíça *Hellhammer* [Fig. 29] (DUNN, 2004, p.114). Sua vida curta, antes de se tornar *Celtic Frost*, impactou o metal extremo com sua

Fig. 29 Hellhammer, 1984, meses antes de se tornar Celtic Frost



Fotografia de Martin Kyburz
FISCHER, Tom. Gabriel. AIN, Martin Eric. **Only Death is Real**.
NY: Bazillion Points. 2018, 4ª edição. p. 165.

1. A característica atmosférica se dá principalmente pela produção rudimentar, que mistura os instrumentos em um som “turvo”, que não se distinguem completamente entre si; somado às *riffs* típicas de *black metal* e sua tendência à repetição quase que monótona. Certos Subgêneros vindos do *black metal* optariam por experimentar especialmente essa característica atmosférica da música.

Fig. 30 Morbid Tales, **Celtic Frost**, 1984



<https://www.discogs.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/2T55CKm>
Acesso em: 4 de agosto de 2019

Fig. 31 Seven Churches, **Possessed**, 1985



<https://www.discogs.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/31iGl2s>
Acesso em: 4 de agosto de 2019

estética “primitiva” e composições pouco ortodoxas, apesar de não muito técnicas. Os sons tipicamente associados ao *death metal* emergiram na banda de São Francisco *Possessed*. Abandonando a simplicidade musical de bandas anteriores, *Possessed* possuía *riffs* complexas, ritmos mudando constantemente combinado com extrema velocidade sem perder a “cruza” das músicas, com vocais que pareciam misturar “gritos” e “grunhidos” (EKEROTH, 2015) simultaneamente.

As trocas de *demos* por correspondência espalhavam o que era de mais extremo no *underground* e assim o metal proliferava sem um apoio “oficial” de rádios e televisão. O que se espalhava entre estados começava a se espalhar entre países nesta forma bem atípica de interesse mútuo. Bandas de *death metal* nos Estados Unidos criavam sua “cena” que cresceu principalmente em Tampa, Flórida, com *Death*, *Morbid Angel* e *Obituary*. Versões mais extremas de *thrash metal* se personificavam nas bandas *Sodom*, *Kreator* e *Destruction*, na Alemanha. *Grindcore*, um subgênero abrasivo que hibridizava elementos do *hardcore* com metal extremo, crescia na Inglaterra com bandas como *Napalm Death* e *Carcass*. Brasil, que já possuía uma “cena” que não era mais incipiente, “exportava” seu som extremo com bandas como *Sepultura* e *Sarcófago*.

Estética

2. ESTÉTICA

2.1. Categoria estética

Falamos brevemente de estética no tópico anterior. Ela se manifestou pelas roupas, temáticas e até as próprias características dos sons do metal. “Arte e música compartilham um idioma comum de expressão e experiência. As mesmas palavras (ritmo, textura, tom, cor e ressonância) são usadas para transmitir as dimensões perceptuais e espirituais tanto das experiências visuais como das auditivas” (MEGGS, 2009, p.564). Todos estes são contextos pertinentes que ajudam a formar uma estética particular, mas afinal, o que distingue o metal em uma categoria estética própria? Indo mais além, o que é uma categoria estética?

No livro, *O império do grotesco*, Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002, p.34) descrevem a categoria estética como “um sistema coerente de exigências para que uma obra alcance um determinado gênero”. O gênero que vamos explorar para tentar compreender a estética do metal é o grotesco, mas para entendê-lo, é importante ter em mente que a estética não se fecha intrinsicamente em uma obra. A definição mais abrangente que Baumgarten (*apud* KIRCHOF, 2004, p. 55) deu à estética foi “teoria do conhecimento e da representação sensível”. Embora muitos filósofos tenham estudado epistemologicamente o conceito, chegando às suas próprias conclusões, é imprescindível a relação da estética com os signos. Partindo assim para o âmbito da comunicação.

Para além da obra, o campo social é afetado pelas aparências sensíveis, não necessariamente instaladas na ordem do real, mas também do possível e do imaginário. Somos afetados o tempo todo por volumes, cores e ritmos, assim como por narrativas e frases. O sensível é esse rumor persistente

que nos compele a alguma coisa, sem que nele possamos separar real de imaginário, sem que possamos, portanto, recorrer a estruturas e leis para definir a unidade do mundo, pois o que predomina é a deriva contínua de um estilo. (SODRÉ; PAIVA, 2002, p.38-39)

Foi decidido falar da estética grotesca pela sua particularidade perante outras estéticas, assim como a particularidade do metal comparado a outros gêneros musicais. Pondo de uma forma simples, pela tendência de ambos em “abraçar” o feio, o disforme, o monstruoso. Obviamente que o “feio” se dá em contraponto a algo que seja considerado belo, ou seja, que dependa de um juízo ou gosto estético já formalizado e dominante. Não sendo este o primeiro nem o último trabalho acadêmico a relacionar o grotesco com o metal.¹

Dito isto, é importante entender o grotesco em seu aspecto histórico; suas manifestações na vida, na arte e cotidiano. É também necessário compreender que não existe “o” grotesco, mas diferentes grotescos. Movimentos distintos de épocas diferentes que interpretam este fenômeno de formas diferentes, como o grotesco popular, grotesco romântico e grotesco moderno.

¹. Entre estes, Iconografia, simbolismo e a cultura contemporânea do Heavy Metal, de Adriano Alvez Fiore, que consta na bibliografia.

Fig. 32 Escultura grotesca dos Jardins de Bomarzo, Itália



Fotografia de beatroz/Flicker
Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/beatroz/3282955208>
Acesso em: 12 de agosto de 2019

2.2. A estética do Grotesco

Grottesca, derivado do italiano *grotta* (gruta) foi o nome dado à pintura ornamental que foi achada na escavação subterrânea nas Termas de Tito, em Roma, ainda no século XV (BAKTHIN, 1987, p.28). Foi aí que se deu o termo “grotesco”, que descrevia o arabesco romano que continha animais, vegetais e humanos representados de uma forma pitoresca. Todos misturados entre si, em uma forma híbrida em um corpo “incompleto” que criava ornamentações fluidas.

O grotesco seria estudado como fenômeno e estética mais tarde, mas suas características já se manifestavam desde a Antiguidade. “Não faltam acontecimentos e figuras grotescas na Mitologia grega, em que formas disformes e monstruosas protagonizam episódios que representam, de maneira alegórica, a condição humana” (MEDEIROS, 2004). No livro *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento*, Bakhtin (1987) fala sobre a presença significativa da imagem grotesca neste período, sem ter uma denominação formal, o grotesco desenvolveu-se e transformou-se mesmo assim:

O método de construção das imagens grotescas procede de uma época muito antiga: encontramos-lo na mitologia e na arte arcaica de todos os povos, inclusive na arte pré-clássica dos gregos e romanos. Não desaparece tampouco na época clássica; excluído da arte oficial, continua vivendo e desenvolvendo-se em certos domínios “inferiores” não-canônicos: o das artes plásticas cômicas, [...] as máscaras cômicas, silênios, demônios da fecundidade, [...] e também nos vastos domínios da literatura cômica, relacionada de uma forma ou de outra com as festas carnavalescas; no drama satírico. [...] Nos fins da Antiguidade, o tipo de imagem grotesca atravessa uma fase de eclosão e renovação, e abarca quase todas as esferas da arte e literatura. [...] como o pensamento estético e artístico da Antiguidade se desenvolvera no sentido da tradição clássica, não se deu ao tipo de imagem grotesca uma denominação geral e permanente, [...] tampouco foi reconhecido pela teoria [...]

Figuras Mitológicas hibridizadas como minotauros, medusas, grifos e harpias; o bestiário exótico metamórfico de afrescos romanos. Todos soam como antítese ao mundo católico, tendo como maior influência da Antiguidade o pensamento platônico para reforçar sua visão de mundo:

Fig. 33 *Ulisses e as Sereias*, detalhe de vaso do Século III a C.



ECO, Umberto. **História da Feiura**. São Paulo: Editora Record, 2007. p. 35

o mundo ideal; das ideias, simétrico e seguindo os critérios da perfeição matemática. Não obstante, a relação da Idade Média com o grotesco é muito mais complexa. Como coloca Umberto Eco (2007, p.137) em *História da Feiura*: “A Idade Média era uma época cheia de contradições, em que as manifestações públicas de piedade e rigidez se faziam acompanhar de generosas concessões de pecado.”

Eram nas festas populares carnavalescas em que as “concessões do pecado” se manifestavam de forma mais direta. Possuindo um aspecto “não oficial, exterior à Igreja e ao Estado” (BAKHTIN, 1987, p.5). Onde a paródia e a sátira tomavam o lugar da seriedade litúrgica de procissões religiosas. Como coloca Eco (2007, p.140), era o “Triunfo de tudo aquilo que era considerado feio ou proibido no resto do ano”. Fica claro a dualidade de mundos entre o considerado oficial e não oficial. A ambivalência é outra característica pertinente do grotesco e também é presente no riso carnavalesco. O cômico e burlesco é parte importante do grotesco, possuindo um caráter essencialmente positivo; como denomina Bakhtin (1987, p.10):

o mundo inteiro parece cômico e é percebido e considerado no seu aspecto jocoso, no seu alegre relativismo; por último, esse riso é ambivalente: alegre e cheio de alvoroço, mas ao mesmo tempo burlador e sarcástico, nega e afirma, amortalha e ressuscita simultaneamente.

Celebrações como a Festa do Asno¹ faziam paródias do clero e usavam de linguagem blasfema, com uso de máscaras grotescas e diabretes cômicos. Era uma generalização da

¹. Festa popular da Idade Média que consistia de camponeses fazendo brincadeiras jocosas com membros da liturgia religiosa e senhores feudais.

Fig. 34 O combate do Carnaval e da Quaresma, detalhe, 1559



Pieter Brugel, o Velho
ECO, Umberto. **História da Feiura.**
São Paulo: Editora Record, 2007.
p.148

inversão de papéis, inclusive no meio eclesiástico. Da profanação do sagrado e sacralização do profano. É importante ressaltar o papel do riso principalmente pelo seu caráter não oficial na Idade Média.

[...] o riso na Idade Média estava relegado para fora de todas as esferas oficiais, rigorosas, da vida e do comércio humano. O riso tinha sido expurgado do culto religioso, do cerimonial feudal e estatal, da etiqueta social e de todos os gêneros da ideologia elevada. O tom sério exclusivo caracteriza a cultura medieval oficial. O próprio conteúdo dessa ideologia: ascetismo, crença numa sinistra providência, papel dominante desempenhado por categorias como o pecado, a rejeição, o sofrimento, e o próprio caráter do regime feudal

consagrado por essa ideologia: suas formas de opressão e de extrema intimidação, determinaram esse tom exclusivo, essa seriedade congelada e pétrea. (BAKHTIN, 1987, p.63)

As festas carnavalescas, pelo menos durante maior parte da Alta Idade Média, eram legalizadas e minimamente toleradas por senhores feudais e autoridades clericais. Bakhtin (1987, p.66) atribui essa ambivalência entre rigidez e permissividade a algumas possibilidades: a cultura oficial religiosa e feudal nos séculos VII, VIII e IX ainda não era completamente formada; a cultura popular era muito forte e precisava ser levada em conta mesmo que como um método de governabilidade; a ainda presente influência de festas e ritos consideradas pagãs, e sua assimilação com festas católicas.

Essa liberdade efêmera se manifestava na própria Igreja. Prova disso é alguns elementos da estética grotesca sempre permeando a rica iconografia da Idade Média, desde manuscritos até arquitetura. As gárgulas, com seu aspecto austero em catedrais, tomando forma de quimeras, demônios ou faces risonhas. As iluminuras, ou ainda mais especificamente, as *drôleries*¹, feitas por monges copistas, ilustrados à margem dos textos. Destes desenhos, temos desde situações cômicas inusitadas, zombeteiras, muitas vezes de "atitudes baixas", com um diverso bestiário de figuras "zoomórficas", "antropomórficas, imaginárias ou fantásticas" (COVRE, 2010). Temos uma ideia da apreciação que se tinha por tal iconografia grotesca, que do popular conseguiu impregnar-se até nas abadias monásticas.

¹ Iluminuras são referentes a pinturas decorativas em códices medievais. *Drôleries*, palavra francesa que denota graça, comicidade, tolice e extravagância; às vezes também chamada de grotesco, também se refere a pinturas decorativas na margem das páginas, tendo um conteúdo cômico e satírico.

É interessante observar o grotesco através da figura do diabo. Por costume supõe-se que sua imagem seja horrenda, mas seus traços de feiura foram impregnando-se aos poucos no mundo Medieval. “É a partir do século XI que ele [o diabo] começa a aparecer como um monstro dotado de cauda, orelhas animais, barbicha caprina, artelhos, patas e chifres, adquirindo também asas de morcego” (ECO, 2007, p.92). As diferentes interpretações do diabo podem ser muito bem observadas entre o grotesco popular e o grotesco romântico:

A maneira como é tratada a personagem do diabo faz também ressaltar a diferença entre os dois grotescos. Nas diabruras dos mistérios da Idade Média, nas visões cômicas do além-túmulo, nas lendas paródicas e nos fabliaux, etc, o diabo é um alegre porta-voz ambivalente de opiniões não-oficiais, da santidade ao avesso, o representante inferior material, etc. Não tem nada de aterrorizante nem estranho. [...] Às vezes, o diabo e o inferno são descritos como meros “espantalhos alegres”. Mas no grotesco romântico, o diabo encarna o espanto, a melancolia, a tragédia. O riso infernal torna-se sombrio e maligno. (BAKTHIN, 1987, p.36)

Apesar dos aspectos comuns entre o grotesco romântico e a igreja sobre o diabo, estes vêm de lugares diferentes: enquanto o bestiário medieval tomava um olhar moralizador — por isso negativo — por parte da igreja; o grotesco romântico defendia a existência de uma estética de “mau gosto” como contraste ao que é sublime. Seu uso daquilo que é feio e destoante serve como aspecto de renovação. Como coloca Victor Hugo (2007, p.33): “...como objetivo junto do sublime, como meio de contraste, o grotesco é, segundo nossa opinião, a mais rica fonte que a natureza pode

abrir à arte.” Victor Hugo também não via o sublime como algo necessariamente ruim, seu contraste com o grotesco, para ele, fazia renovar sua beleza.

O aspecto essencial do grotesco é a deformidade. A estética do grotesco é em grande parte a estética do disforme. Mas, ao mesmo tempo, Hugo enfraquece o valor autônomo do grotesco, considerando-o como meio de contraste para a exaltação do sublime. O grotesco e o sublime completam-se mutuamente, sua unidade [...] produz a beleza autêntica que o clássico puro é incapaz de atingir. (BAKTHIN, 1987, p.38)

Esta foi uma base para o que vamos chamar de grotesco histórico. Sua manifestação inicial sendo das formas mais diversas, naturais e presentes na vida. Só nomeado e teorizado posteriormente, muitas vezes de forma pejorativa, outras como uma estética válida, se manifestava na arte, literatura, arquitetura e nos carnavais. Sua retomada pelos românticos deu uma sobrevida ao grotesco, estripado da existência com reinos absolutistas, e com uma voz oficial querendo ser cada vez mais onipresente.

Fig. 35 Tripício As tentações de Santo Antônio, 1505-1506



Hieronymus Bosch
ECO, Umberto. **História da Feiura**. São Paulo: Editora Record, 2007. p.102

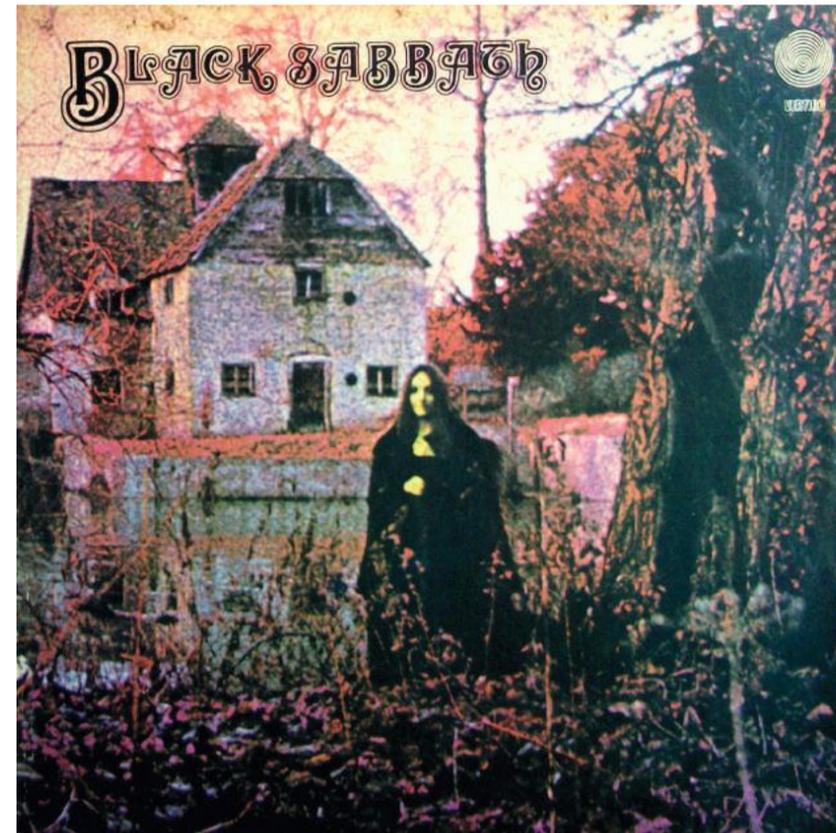
2.3. Um paralelo entre o metal e o grotesco

Diante do que foi apresentado, aqui é o momento que voltamos a falar de metal, deixando um último movimento do grotesco para aprofundarmos. Dado isso, como foi dito, não existe “o” grotesco, mas vários grotescos. Assim sendo, o metal não possui características de um grotesco específico, mas sim flutua de uma fronteira para outra.

Desde de os primeiros anos do metal, o gênero já flertava com o inquietante. *Black Sabbath* misturava o terror místico e espiritual com as aflições e medos de seus dias. O aspecto do terror é o mais explorado no grotesco moderno, seguindo principalmente a visão de Wolfgang Kayser (2013), que faz um retrospecto do grotesco seguindo sua própria interpretação. Difere de Bakhtin sobretudo por retirar o cômico como característica crucial do grotesco, preferindo focar em seus aspectos deformes e monstruosos.

É pertinente citar o elemento do inquietante aqui, analisado e considerado como uma categoria estética por Sigmund Freud (2010, p.331), ele definiu o inquietante como “aque-la espécie de coisa assustadora que remonta ao que é há muito conhecida, ao bastante familiar”. O conceito esbarra na visão de grotesco de Kayser (apud BAKHTIN, 1987, p.42) como “o mundo que se torna estranho”. O inquietante não se trata do terror explícito, mas da sensação angustiante de algo que está fora do lugar, da ambivalência de não nos sentirmos seguros em uma situação que não temos controle absoluto.

Fig. 36 Black Sabbath, *Black Sabbath*, 1970



<https://www.eelpiemuseum.co.uk>
Disponível em: <https://www.flickr.com/>
<https://bit.ly/308mu5U>
Acesso em: 15 de agosto de 2019

Fig. 37 *Contra o bem público*, 1814 -15



Francisco Goya
KEYSER, Wolfgang. **O Grotesco**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A. Record, 2013. p.15

Consideremos então a arte de capa do primeiro álbum da banda *Black Sabbath* [Fig. 36], lançado na sexta feira do dia 13 de fevereiro de 1970, com a figura hipnotizante de manto preto no centro da imagem e, juntamente a isso, a análise que Kayser (2013, p.14-16) dá à gravura intitulada *Contra o bem público*, de Francisco Goya [Fig. 37]:

aparece acocorado uma espécie de jurisconulto, escrevendo fria e indiferentemente num livro. Trata-se ainda de um ser humano? Os dedos terminam em garras, os pés em patas e, em vez de orelhas, lhe cresceram asas de morcego. Mas tampouco é um ser pertencente a um mundo onírico, puramente fantástico: no ângulo direito da gravura, grita e se contorce o desespero das vítimas de guerra – é em nosso mundo em que o monstro horripilante ocupa seu lugar dominante. Muita coisa nas estampas de Goya é apenas caricatura, sátira, tendência amarga – mas tais categorias não bastam para a interpretação. Nessas gravuras esconde-se, ao mesmo tempo, um elemento lúgubre, noturno e abismal, diante do qual nos assustamos e nos sentimos atônitos como se o chão nos fugisse debaixo dos pés.

Temos a pessoa de manto preto na Fig. 36 e o monstro com asas de morcegos na Fig. 37. Ambos são os pontos focais de suas imagens e, o mais interessante em relação a análise de Kayser é a presença do monstruoso, do sobrenatural; não em um mundo onírico, mas no nosso mundo. No álbum do *Black Sabbath*, isso é ainda mais sutil, não há absolutamente nada de monstruoso na figura do manto em si, mas ela se destaca de tal forma que nós começamos a tentar responder: Quem é? Uma bruxa? Uma andarilha? É o nosso frágil equilíbrio psicológico com o sobrenatural, o elemento inquietante em ação. O que se fala sobre o lúgubre, noturno e abismal na gravura se manifesta igualmente na arte de capa. O cenário também não é fantástico, onírico, é nosso

mundo, mesmo que com um aspecto abandonado e presença pouco convidativa.

A escolha nesta monografia em analisar principalmente as capas de álbum para falar da estética do metal é por ela conseguir refletir pictoricamente a música. Por nos convidar a esse universo distinto quimérico, ainda que nosso. O universo imagético do metal sempre se apropriou do fantástico, começando pelo terror. A literatura fantástica e a iconografia medieval foram fortes influências para o desenvolvimento de sua estética. É curioso que muitas das imagens apropriadas do metal foram produzidas ou imaginadas pela própria cristandade, e aqui foram usadas de maneira iconoclasta, ou pelo menos de maneira não oficial, revertendo suas posições ou rebaixando-os.

O álbum *Heaven and Hell* [Fig. 38], por exemplo, retrata três anjos interagindo entre si, fumando e jogando um jogo de cartas. A imagem tira as figuras sacras de seu posicionamento ideal e as põe muito mais próximos da humanidade. Postos em uma posição de lazer, descanso do trabalho, usando de vícios aos quais somos todos suscetíveis, manifestados pelo cigarro e cartas. Claro que neste contexto, a mudança de posição dos anjos não é tão dramática, ou até macabra quanto em outros exemplos. Os anjos saem do *alto*, celestial, ideal e vão para o *baixo*, dos hábitos mortais e humanos. Visão que Bakhtin (1987, p.17) complementa: “O traço marcante do realismo grotesco é o *rebaixamento*, isto é, a transferência ao plano material e corporal, o da terra e do corpo na sua indissolúvel unidade, de tudo que é elevado, espiritual, ideal e abstrato.” Em seu artigo sobre a *Iconografia, simbolismo e a cultura contemporânea do Heavy Metal*, Adriano Fiore (2015, p.88-89) também analisa a mesma imagem sobre viés bakhtiniano:

Fig. 38 Heaven and Hell, **Black Sabbath**, 1970



<https://www.amazon.com/Heaven-Hell-Black-Sabbath/dp/B001E00QEM>
Disponível em: <https://bit.ly/2Ty74oQ>
Acesso em: 15 de agosto de 2019

Fig. 39 Pentagrama de Stanislas de Guaita



<https://bit.ly/2YRgNMT>
Disponível em: <https://bit.ly/2xvuxN1>
Acesso em: 15 de agosto de 2019

Fig. 40 Bafomé



<https://bit.ly/2Z57rwC>
Disponível em: <https://bit.ly/2KC94JO>
Acesso em: 15 de agosto de 2019

Heaven and Hell [...] traz três anjos femininos adultos jogando cartas e fumando desmazeladamente. É uma liberdade que, certamente, não deve contar com a aprovação dos círculos superiores celestiais. É um momento de lazer, descontração e jogo que inclui o segundo tipo de riso bakhtiniano da carnavalização, o da liberdade utópica, pois este se realiza em lugares domésticos, reservados ou fechados em que existe um deliberado afrontamento às normas oficiais vigentes desrespeito aberto à autoridade hierárquica (BAKHTIN, 1999, p.78). A estranheza da cena é suficiente para conferir a sua ilustração uma qualidade grotesca. O jogo normalmente conduz ao gaudério que, por seu turno, leva à bebedeira e às conseqüentes manifestações de obscenidade, insulto e blasfêmia.

Falamos anteriormente sobre a figura do diabo e seu contraponto ao cristianismo como figura grotesca. Pensando ainda em sua fisionomia híbrida animalesca e humana: tipicamente grotesca. Seu uso no metal é notório pela forma de bode, "símbolo de concupiscência" (ECO, 2007, p.203). Imagens como o pentagrama de Stanislas de Guaita [Fig. 39] e o Bafomé de Éliphas Levi [Fig. 40] seriam usadas inúmeras vezes em artes de capa, cartazes, flyers e merchandising das bandas. *Welcome to Hell* [Fig. 41] do *Venom* possui uma versão estilizada do pentagrama de Gaita. O homônimo álbum de lançamento de *Bathory* [Fig. 42] apresenta uma cabeça de bode feita pela própria banda através uma colagem a partir de tirinhas de terror, com torso, pelo e chifres pintados à mão. (EKEROTH, 2015, p.31)

Fig. 41 Welcome to Hell, **Venom**, 1981



<https://hmrock.com.br>
Disponível em: <https://bit.ly/2yC1iIU>
Acesso em: 28 de agosto de 2019

Fig. 42, **Bathory**, 1984



<https://bit.ly/2ZtdlDD>
Disponível em: <http://i.imgur.com/uA54RvZ.jpg>
Acesso em: 28 de agosto de 2019

O metal, porém, teve seu próprio bestiário de monstros, assim como as páginas dos monges copistas. Tal bestiário se manifesta das maneiras mais distintas possíveis, podendo representar tematicamente o espírito das músicas, outras vezes sendo usado como próprio mascote da banda. Sendo este um gênero que usufrui muito de ilustrações para pintar mundos disformes e monstruosos. No álbum *Arise* [Fig. 43], do *Sepultura*, temos uma figura monstruosa, disforme e amorfa. Vemos globos oculares de tamanhos distintos, uma boca bestial aberta e braços de crustáceo na parte de cima da criatura. Parecendo algo estático e em movimento ao mesmo tempo. A figura viva é também um lugar, com caminho que leva a suas entranhas.

Fig. 43 *Arise*, **Sepultura**, 1991



<https://bit.ly/30HsQcv>
Disponível em: <https://bit.ly/344ZRBj>
Acesso em: 28 de agosto de 2019

O álbum *Altars of Madness* [Fig. 44] do *Morbid Angel* mostra uma confusão de rostos grotescos misturados entre si, onde não se sabe onde acabam e onde começam, ora formando rostos completos, ora embaralhados entre olhos arregalados e bocas dentadas ferozes. Esse círculo disforme de rostos torna-se uma ornamentação com características grotescas¹ em sua totalidade. Como define Walter Scott (apud KAYSER, 2013, p. 74): “De fato, em suas composições, o grotesco se assemelha em parte ao arabesco na pintura, que se constitui quando se empregam os mais raros e disformes monstros”. Outro aspecto importante são as faces que variam de risos a raivosas das, aqui soando mais como um riso destruidor pertencente ao grotesco romântico. Outras características das faces podem ser vistas pelo viés bakhtiniano (1999, p.276-277):

Esse [o grotesco] só se interessa pelos olhos arregalados [...] pois interessa-se por tudo que sai, procura sair, ultrapassar o corpo, tudo o que procura escapar-lhe. Assim todas as excrescências e ramificações têm nele um valor especial, tudo o que em suma prolonga o corpo, reúne-o aos outros corpos ou ao mundo não corporal. Além disso, os olhos arregalados interessam ao grotesco, porque atestam uma tensão puramente corporal. No entanto, para o grotesco, a boca é a mais marcante do rosto. A boca domina. O rosto grotesco se resume afinal em uma boca escancarada e todo o resto só serve para emoldurar essa boca, esse abismo corporal escarnado e devorador.

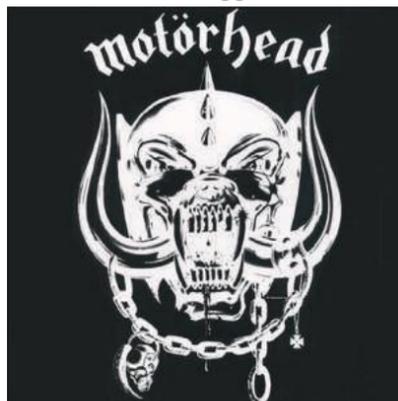
Existe um lado carnavalesco para a boca grotesca, do consumo de grandes banquetes, da festança; sendo devoradora e renovadora de mundos. No metal, a boca é tipicamente usada como um selvagem, bestial e destruidora.

Fig. 44 *Altars of Madness*, *Morbid Angel*, 1989



<https://morbid-angel.bandcamp.com/album/altars-of-madness>
Disponível em: https://f4.bcbits.com/img/a1988489111_10.jpg
Acesso em: 28 de agosto de 2019

Fig. 45 Mascote da banda **Motörhead**, Snaggletooth.

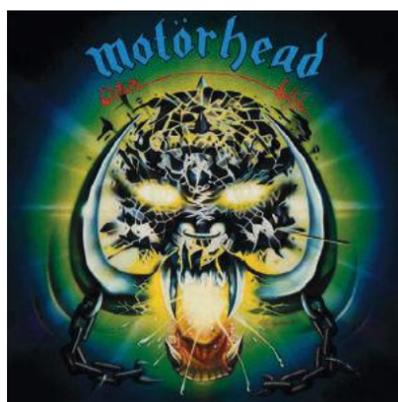


<https://www.revolvermag.com>
Disponível em: <https://bit.ly/2PIZTlp>
Acesso em: 29 de agosto de 2019

Snaggletooth [Fig. 45], mascote da banda *Motörhead*, sempre teve como característica principal a boca aberta com presas exageradamente grandes para fora. Uma peculiaridade do uso das mascotes na capa de álbum é a sua constante mudança de forma e contexto. A mascote do *Motörhead* da figura 9 serve muito bem como um brasão ou parte da logo, muda constantemente como nos álbuns como *Overkill* [Fig. 46], *Another Perfect Day* [Fig. 47] e *Orgasmatron* [Fig. 48]. O que era inicialmente um brasão se torna cambiante e, sendo analisada no prospecto de imagem grotesca, está em constante mudança:

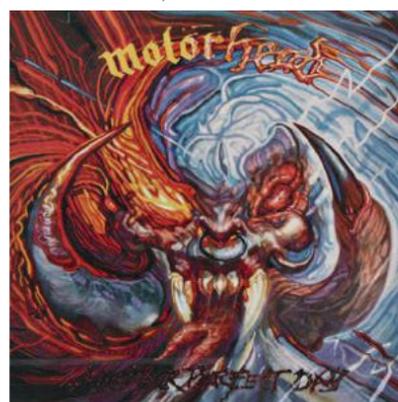
A imagem grotesca caracteriza um fenômeno em estado de transformação, de metamorfose ainda incompleta, no estágio da morte e do nascimento, do crescimento e da evolução. A atitude em relação ao tempo, à evolução, é um traço constitutivo (determinante) indispensável da imagem grotesca. Seu segundo traço indispensável, que decorre do primeiro, é sua ambivalência: os dois polos de mudança – o antigo e o novo, o que morre e o que nasce, o princípio e o fim da metamorfose. (BAKTHIN, 1987, p.21-22)

Fig. 46 *Overkill*, **Motörhead**, 1979



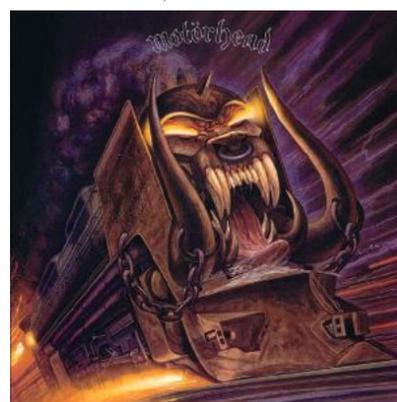
<https://roadiecrew.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/2OshveU>
Acesso em: 30 de julho de 2019

Fig. 47 *Another Perfect Day*, **Motörhead**, 1983



<https://bit.ly/2Zp3mEt>
Disponível em: <https://bit.ly/2ZmkmlLi>
Acesso em: 29 de agosto de 2019

Fig. 48 *Orgasmatron*, **Motörhead**, 1986



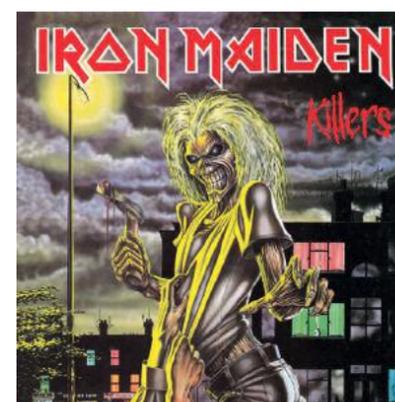
<https://amzn.to/2Hz5DBT>
Disponível em: <https://bit.ly/2Zz2CaP>
Acesso em: 29 de agosto de 2019

Fig. 49 *Iron Maiden*, 1980



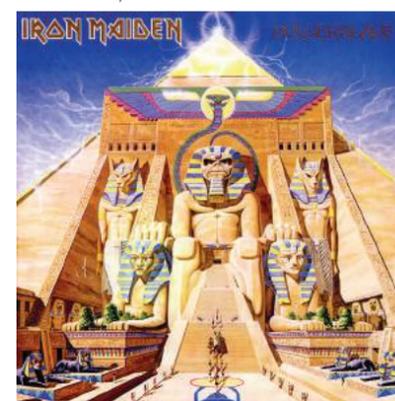
<https://bit.ly/348vkmv>
Disponível em: <https://bit.ly/2Hyq8P2>
Acesso em: 29 de agosto de 2019

Fig. 50 *Killers*, **Iron Maiden**, 1981



<https://bit.ly/30UfWlc>
Disponível em: <https://bit.ly/2Hxmvj4>
Acesso em: 29 de agosto de 2019

Fig. 51 *Powerslave*, **Iron Maiden**, 1984



<https://bit.ly/32bZbbN>
Disponível em: <https://bit.ly/2ZuPveV>
Acesso em: 29 de agosto de 2019

Um dos exemplos mais famosos do uso de mascotes no metal é *Eddie, the Head*, ou simplesmente *Eddie*, da banda *Iron Maiden*. A mascote foi criada por Derek Riggs antes de conhecer os membros da banda, como personificação de juventude perdida, durante o auge do movimento *punk* (CHRISTIE, 2010, p.72). Os primeiros dois álbuns da banda; *Iron Maiden* [Fig. 49], de 1980 e *Killers* [Fig. 50], de 1981, colocam a figura cadavérica de *Eddie* em um ambiente urbano. Ao invés de inserido em um mundo fantástico, essa criatura está presente em um cenário considerado familiar. Novamente a temática de tornar nosso mundo estranho, principal ponto do grotesco de Kayser. O *Eddie* destes dois álbuns parecem ser a mesma figura macabra, saída direto de um conto de terror. Posteriormente, a mascote tomara novas formas e situações de transformação e constante metamorfose, a mais notória para nosso contexto é como parte arquitetônica das pirâmides no álbum *Poweslave* [Fig. 51], sentado no trono com figuras simetricamente ao seu lado como as esfinges (corpo de leão e rosto humano) e as figuras que remetem ao Deus egípcio Anúbis (corpo humano e rosto de chacal). Figuras tipicamente grotescas pelo híbrido animal e humano.

O objetivo deste subtópico foi traçar paralelos entre diferentes aspectos do grotesco e sua presença na estética do metal. Embora tal assunto ainda tenha muito para ser explorado, os exemplos aqui citados já dão uma noção do uso e da presença do grotesco no metal. Todas as capas de álbum aqui citadas continham ilustrações, mas fotos possuem o mesmo potencial, e nas poucas vezes que foram usadas, buscavam retratar uma espécie de mundo estranho, em estado anormal. Talvez o uso mais aparente e recorrente na estética e música do metal.

Zine

3. ZINE

3.1. Definição e nomenclatura

Zines, ou fanzines, são publicações independentes de temas variados com um formato bem livre como mídia, embora seu objeto de origem seja a de uma revista. Em seu livro *O que é fanzine?*, Henrique Magalhães (1993) a define como uma publicação alternativa e amadora, geralmente de pequena tiragem e impressa artesanalmente.

Fanzine origina da junção das palavras *fanatic* e *magazine*. O termo foi criado por Russ Chauvenet em 1941 (MAGALHÃES, 1993, p.9) e é diretamente relacionado à sua origem, que trataremos mais a fundo no próximo tópico. A simplificação “zine” se tornou mais comum posteriormente, com a abrangência que essas publicações passaram a ter, e com o distanciamento inicial de publicações voltadas para fã clube. Mesmo que não haja um rigor para ambos os nomes, no artigo de Ruth Perleberg Lerm, (2018, p.2) “Outros objetos, outras leituras”, ela discorre:

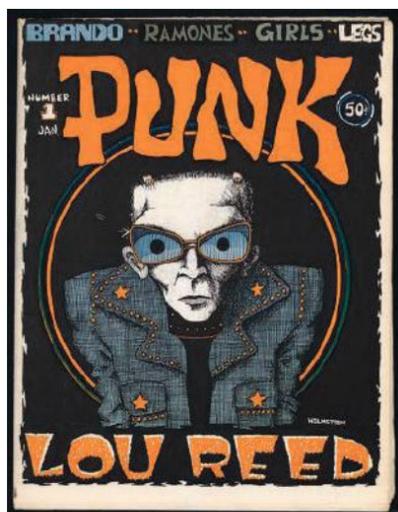
Em seus primórdios, o termo fanzine surgiu para designar produções de baixo custo, de pequena circulação, na maioria das vezes publicados, produzidos e distribuídos por admiradores de ficção científica, ficção de fantasia e história em quadrinhos (HQ). Ao longo dos anos se converteram em um dos grandes produtos da contracultura e do movimento underground e atualmente têm assumido os mais variados propósitos e novas designações, como perzines e parental zines. Para abarcar o maior número de produções que não se enquadram na tradicional “revista de fã”, observamos o uso cada vez mais frequente do termo zine.

Fig. 52 Zine The Comet, 1940



<http://myuctv.tv/tag/fanzine/>
Disponível em: <https://bit.ly/2m6MT4W>
Acesso em: 9 de setembro de 2019

Fig. 53 Zine Punk, 1976



<https://bit.ly/2m7VjiQ>
Disponível em: <https://bit.ly/2k7yjt6>
Acesso em: 9 de setembro de 2019

3.2. Breve histórico

As zines tem seu começo na década de 1930 e eram voltadas para a ficção científica. Feitas por aficionados do gênero, surgiram por uma demanda deste conteúdo, uma vez que publicações deste tipo de literatura em mídias oficiais ainda eram muito irregulares. *The Comet* [Fig. 52] é considerada a primeira fanzine de ficção científica, publicada por Raymond Palmer e contribuidores. A zine fazia comentários de histórias que saíam em revistas profissionais, notícias de atividades dos fãs, assim como histórias e arte amadoras. (HELLEKSON; BUSSE, 2006)

Foi nos anos 1970 que houve um novo expoente de zines, junto com o movimento *punk*, novamente buscando uma demanda não alcançada pelo mercado. A primeira fanzine de punk foi feita em Nova Iorque no ano de 1976 e se chamou, apropriadamente, de *Punk* [Fig. 53]. Falava de bandas como *Ramones* e músicos como Lou Reed, continha entrevistas e tirinhas de quadrinho. Meses depois, *Sniffin' Glue* [Fig. 54] é lançada, a primeira fanzine de punk inglesa, com uma tiragem de duzentas cópias impressas em fotocopiadoras. (MAGALHÃES, 1993)

Zines estão diretamente ligadas ao underground. A natureza niilista e anárquica do movimento punk foi o que consolidou a cultura dessas publicações como marginal. As zines de música eram o grande expoente dessa época, mas temáticas e estruturas se diversificavam cada vez mais: Política, arte, música, quadrinhos, feminismo, carta de leitores, diário pessoal; não havia restrição de temas. O aspecto de contracultura se espalhou pelas zines: sem amarras editoriais, sem a exigência de profissionalismo e a ideia de que qualquer um poderia fazer sua própria obra. Uma ebulição

Fig. 54 Zine Sniffin' Glue, 1977



<https://bit.ly/2krlxVF>
Disponível em: <https://bit.ly/2kCZEnp>
Acesso em: 9 de setembro de 2019

de liberdade e criatividade se espalhou nesses grupos localizados, de distintas subculturas, que quando não ignorados pelo *mainstream*, eram ridicularizados.

3.3. A estética

O que se define como a estética de uma zine? Levando em consideração que é um meio em que não se seguem regras; isso pode dar a falsa percepção de que não há uma estética predominante. Se nos guiarmos pelo histórico e características das publicações, é possível reparar no desenvolvimento de uma estética; não planejada, mas espontânea.

Um fator predominante é que as zines são definitivamente amadoras; mesmo que o termo possua uma denotação pejorativa, a raiz do amadorismo é outra: *amator*, latim para amante (DUNCOMBE, 2008, p.18). Isso está diretamente ligado às primeiras zines de ficção científica, feitas por paixão ao gênero. Se neste primeiro momento, fazines eram não profissionais por serem feitas por fãs (fora do ramo editorial). Nos anos 1970, a falta de profissionalismo era celebrada, a própria contracultura manifestando-se na estética. Richard Hollis (2001, p.203) descreve:

O estilo punk, em sua forma mais óbvia, era um estilo das ruas de Londres, parte da cultura das drogas e da música pop, rebelde e ansioso por chocar. As "fanzines" punks [...] usavam imagens e letras arrancadas de jornais populares, textos escritos à mão e à máquina de escrever, imagens prontas, tudo colado junto para produzir um original que era reproduzido por meio de litografia ou fotocópia. O dadaísmo fora contra a arte; o *punk* era antidesign.

É importante ressaltar que essa estética crua e agressiva se refletia na lógica do *do-it-yourself*. O *D.I.Y.* (faça-você-mesmo) é um termo usado para conseguir construir, montar e reparar sem a ajuda de profissionais. Reapropriada pelo movimento punk como uma resposta à atitude predominante de ser um consumidor passivo para se tornar alguém que cria algo. (DUNCOMBE, 2008, p.124) É sobre ser autossuficiente, sobre baixo custo, usar o que se tem de disponível é o suficiente. No caso das zines, isso inclui estar envolvido desde sua concepção até distribuição.

[...] o editor de fanzine ou de qualquer publicação alternativa acaba por dominar todas as etapas de sua produção: juntar matérias e colaborações, datilografar, reduzir e ampliar ilustrações em fotocopiadoras, diagramar, paginar, imprimir, encadernar, grampear divulgar e distribuir. Quando o fanzine resulta de um trabalho de grupo, em geral não há uma divisão precisa de tarefas, como numa editora. No grupo todos dominam praticamente todas as fases de produção (MAGALHÃES, 1993, p.62-63).

A tecnologia acabou sendo involuntariamente uma grande influenciadora na produção dessas publicações. Se usava o que se tinha à disposição. Grande parte das fanzines, quando não eram escritas à mão, usavam máquinas datilográficas. A partir disso, eram recortados em um papel com arte, desenhos e recortes já trabalhados. Zines possuem um histórico de adotar tecnologias novas, adotando prensas manuais nos 1930, mimeógrafos em 1970, máquinas de fotocópia em 1980 e editoração eletrônica em 1990. (DUNCOMBE, 2008, p.210)

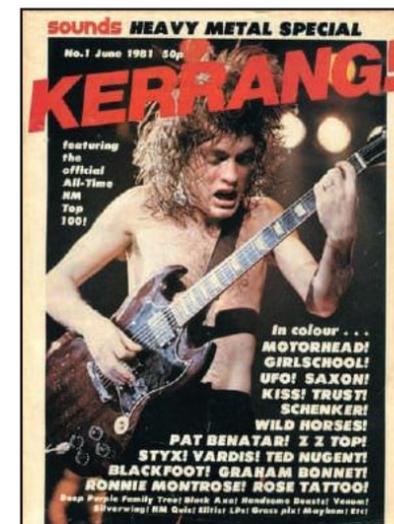
Mesmo com a eventual mudança de técnicas, métodos de impressão e tecnologias no geral, é interessante reparar que a estética geral das zines não mudaram tanto: as impressões em preto e branco, o texto cortado, ou escrito à mão. Obviamente, há zines coloridas, zines que pegam essa base e modificam, assim como zines que decidem seguir algo completamente diferente. A gênese vem dessa estética analógica e orgânica criada a partir do inconformismo.

3.4. Sobre zines e metal

Não há uma grande distinção entre zines de punk e metal, ambas possuem estéticas parecidas. Foram criadas com a mesma finalidade de divulgar bandas *underground* e permitir uma rede de comunicação entre fãs, entusiastas e membros de banda. Particularidades entre elas estão mais associadas às características individuais das zines do que como um grupo, assim como características individuais dos gêneros, como logos de bandas e como elas se vestiam.

É de extrema importância citar a revista especializada em *hard rock* e metal *Kerrang!* [Fig. 55]. Embora não seja uma zine, foi a primeira grande publicação que tratava desse estilo de música. A revista londrina foi publicada em 1981 como um suplemento da também musical *Sounds*. Começou cobrindo o *NWOBHM* em seu primor. A revista ajudou a espalhar o metal primeiro para a Europa e mais tarde para os EUA, mesmo inicialmente não sendo publicada lá. Sua seção

Fig. 55 *Kerrang!*, 1981



<https://bit.ly/2lK8wYH>
Disponível em: <https://bit.ly/2kjlvgD>
Acesso em: 12 de setembro de 2019

de cartas de leitores também foi importante por permitir um *networking* entre aficionados do gênero. Muitos entusiastas passaram a trocar correspondência e música a partir disso.

Uma das primeiras *zines* de metal foi criada por Ron Quintana em 1982 nos EUA. *Metal Mania* foi resultado de uma carta para *Kerrang!* pedindo por “amigos de correspondência”, em busca de outros americanos com interesse em *heavy metal*. Logo começou a receber pacotes cheio de *demos*, *bootlegs*, fotos e outros materiais de bandas obscuras. Sua *zine* feita por fotocópia quase se chamou *Metallica*, mas Lars Ulrich, um amigo próximo, usou a ideia para o nome da sua banda. (CHRISTIE, 2004, p.54)

Elementos da música *punk* e *hardcore* se tornavam cada vez mais comuns em novos subgêneros de metal, principalmente os mais extremos. O público de punk e metal começavam a frequentar os mesmos shows, embora isso variasse de país em país. A hibridização entre ambos multiplicou a quantidade de *zines*. A ética *D.I.Y.* era obviamente muito entranhada nessas subculturas, e o orgulho de ser *underground* só fortalecia seus laços, diferenças e ideologias à parte.

Referências

4. REFERÊNCIAS

Feito um estudo histórico e estético das zines, aqui foram escolhidas algumas dessas publicações de punk e metal (nacionais e internacionais, antigas e atuais) que refletem várias das características citadas no tópico anterior e são referências para esse projeto. Essas escolhas foram tanto por motivos visuais quanto de conteúdo e servem um apinhado histórico do que foi produzido ontem e de hoje.

Fig. 56 Slayer Mag Diaries: Compilado de todas as edições da Slayer Mag



<https://www.bazillionpoints.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/335zDNP>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Slayer Mag Zine norueguesa criada por Jon "Metalion" Kristiansen. Muito influente no metal *underground* do final da década 1980 ao início dos 1990, principalementa para a "cena" norueguesa de *black metal*.

Fig. 57 Infernal



<https://sophierobin.com/Infernal-Zine-2018>
Disponível em: <https://bit.ly/2D8eM1L>
Acesso em: 22 de novembro de 2019



Infernal zine colaborativa ilustrada de 16 páginas, feita por Eli Spencer e Sophie Robin. Com ilustrações temáticas de inferno e demônios. Impressão feita em risografia em duas cores.

Fig. 59 Obscene



<https://www.alewczuk.com/085c3n3-shop/085c3n3-zine-pack/>
Disponível em: <https://bit.ly/2D8AxhK>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Obscene zine de *hardcore punk*, criada em 1995. De assuntos diversos: de músicas como *Glam Metal* e *punk*, luta de *wrestling* mascarada até filmes críticas de filmes B.

Fig. 58 Slug & Lettuce



<https://www.lib.uchicago.edu/>
Disponível em: <https://bit.ly/35mrRk3>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Slug & Lettuce Zine punk nova-iorquina com formato de jornal, criada por Christine Boarts-Larson em 1987. Criada com o objetivo de servir como um espaço de comunicação e *networking* de música *underground* e política. Ainda em publicação.

Fig. 60 United Forces



<https://www.lib.uchicago.edu/>
Disponível em: <https://bit.ly/35mrRk3>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

United Forces Zine nacional de São Paulo criada por Marcelo R. Batista em 1986, ex-vocalista da banda de *grindcore* *ROT* e dono da *Extreme Noise Records*. Cobria metal nacional e internacional, com lançamentos, notícias e entrevistas de bandas.

Projeto

5. PROJETO

5.1. Público alvo e conteúdo

Sendo uma zine de metal, **Gárgula** possui como público alvo pessoas que gostem de metal, que já estejam familiarizadas com o gênero além do superficial. Como tal, a zine trata o público com o devido conhecimento abrangente do gênero.

O conteúdo mais comum de se encontrar em zines de metal são entrevistas. Entrevistar bandas *underground* não era somente uma forma de divulgá-las como também criar uma irmandade entre um pequeno grupo com o mesmo interesse, é a forma que uma “cena” nasce e cresce. Precedidos por entrevistas há críticas de álbuns, geralmente lançamentos. Zines de metal, assim como as de punk, costumam ter estes conteúdos já bem pré-estabelecidos e pouco variáveis. Neste projeto, tais conteúdos vão estar presentes, afinal, o objetivo não é descaracterizar o que é uma zine de metal, mas junto a isso, apresentar outras formas de conteúdos de maneira distinta do que se vê no meio. Zines, dessa vez abrangendo para qualquer tema que possam ter, são completamente livres, mas cada uma tem seu nicho, e seus conteúdos invariavelmente acabam se solidificando e tornando-se padrão para seu próprio público.

5.2. Naming

Gárgula vem do francês *Gargouille* e denota garganta. São desaguadouros postos em lugares salientes em catedrais e igrejas, ornamentados como dragões e outras criaturas quiméricas ou cômicas. Gárgula foi o nome escolhido por ser em português e ter uma sonoridade forte e simples.

Como já dito anteriormente, encaixa-se iconograficamente com o gênero, possui uma força simbólica muito grande, que transcende sua função original para o imaginário popular.

5.3. Logotipo

Para chegar ao logotipo, foi necessário observar atentamente as várias distinções de logos de bandas de metal e a partir disso destacar suas características mais proeminentes, definindo o que seria mais pertinente para combinar com a palavra Gárgula, tanto em questão de letra como de conceito.

Simetria O uso de simetria talvez seja um dos mais presentes e detectáveis em fontes de metal, geralmente utilizando-se da letra inicial e final para fazê-los análogos. Podendo ser usada tanto em logos legíveis como do *Metallica* [Fig. 69] quanto em logos propositalmente caóticas e de difícil leitura, como *Darkthrone* [Fig. 68]. A simetria, geralmente proporcionada por ângulos agudos dá uma imagem forte e geralmente agressiva para logos de metal.

Estilo Gótico Para entender os variáveis usos da fonte gótica, talvez a melhor maneira seja através de seu histórico, sua origem caligráfica e transição para os tipos móveis:

Os tipos móveis, inventados por Johannes Guttenberg, na Alemanha no início do século XV, revolucionaram a escrita no Ocidente. Ao contrário dos escribas, que fabricavam livros e documentos à mão, a impressão com tipos permitia a produção em massa. Grandes quantidades de letras podiam ser fundidas a partir de um molde e concatenadas em "formas". [...] a famosa bíblia de Gutenberg baseou-se no manuscrito. Emulando a densa e escura escrita manual conhecida como letra gótica, ele reproduz sua textura errática criando variações de cada letra, bem como inúmeras ligaduras. (LUPTON, 2013, p.9)

Fig. 61 Logotipo da banda Motörhead



Fig. 62 Logotipo da banda Hellhammer



Fig. 63 Logotipo da banda Possessed



Fig. 64 Logotipo da banda King Diamond



Fig. 65 Logotipo da banda Whipstriker



Fig. 66 Logotipo da banda Darkthrone



Fig. 67 Logotipo da banda Abbath



Fig. 68 Logotipo da banda Metallica



Fig. 69 Logotipo da banda Master



Sua longevidade demonstra que o estilo gótico passou por diferentes usos ao longo do tempo. Para o olho contemporâneo, é uma fonte de difícil leitura se comparada às sem serifas modernas. Tudo isso é questão de contexto e costume. Seu uso inicial por monges e primeiro uso impresso na bíblia de Gutenberg o aproxima de uma vida sacra. Caindo em desuso mais tarde e voltando a ser utilizadas em jornais e publicidade do século XIX, seu uso era quase excêntrico, e passaria a ser utilizado em diversos contextos.

No metal, claro, o uso do estilo gótico vem de uma certa “medievalidade” do tipo; algo histórico, antigo e até obscurantista e soturno. A forma de como a escrita gótica é vista muda a partir da segunda guerra, seu uso pela Alemanha nazista¹ tira o aspecto histórico e mais tarde excêntrico da escrita e lhe dá um caráter mais “vilanesco”. A própria gramática germânica passa a ter uma conotação perigosa, muitas bandas de metal utilizam trema em seu nome, como *Motörhead* [Fig. 61], por exemplo.

O aspecto perigoso da escrita gótica não foi usado exclusivamente pelo metal. No *hip hop*, regiões notórias como a de Compton, Califórnia, utilizaram muito da fonte como parte da cultura local e musical, inclusive o próprio nome da cidade ficou icônico pelo uso do tipo em *Black Letter*.

Desenvolvimento do Logotipo A primeira etapa da criação do logotipo foi experimentar letras e composições à mão [Fig. 70, 71, 72], até chegar a dois resultados: o primeiro [Fig. 73], já simétrico e de formas mais deformadas e irregulares; o segundo [Fig. 74], também simétrico, mas utilizando do estilo gótico. A partir disso, foi decidido explorar mais a segunda opção, o estilo gótico funciona melhor com a palavra gárgula, estando atrelada à arquitetura gótica.

Fig. 70 Rascunho 1



Acervo pessoal

Fig. 71 Rascunho 2



Acervo pessoal

Fig. 72 Rascunho 3



Acervo pessoal

Fig. 75 Rascunho 4



Acervo pessoal

Fig. 73 Logotipo 1



Fig. 74 Logotipo 2



Explorando o logo gótico, mais rascunhos [Fig. 75] foram feitos em cima desta primeira tentativa. Aproveitar a silhueta angulosa do estilo gótico e usar as áreas salientes para fazer pequenos “bicos” que remetesse a gárgulas. Ao chegar em um resultado satisfatório, ajustes finais foram feitos no logotipo, como o segundo “G”, para melhorar o posicionamento de sua “calda” e ficar mais equilibrado com o resto. Aumentar o “L”, que ainda podia ser confundido com um “I” e o “A”, que ainda precisava ser modificado para se alinhar à primeira letra. Chegando assim ao resultado final do logo **Gárgula** [Fig. 76].



Fig. 76 Logo Gárgula, positivo e negativo.



The image shows the word 'Gárgula' in a highly stylized, black Gothic or blackletter font. The letters are thick and feature sharp, pointed serifs and intricate internal flourishes. The word is centered horizontally and occupies the upper half of the page.



This image is a negative version of the logo above. The word 'Gárgula' is rendered in white against a solid black background. The intricate details of the Gothic font are preserved, creating a high-contrast, graphic effect.

5.4. Técnica de impressão

O meio de produção de zines sempre abraçou novas tecnologias que facilitassem ou diminuíssem o custo do processo. A fotocópia foi de enorme importância para o *boom* de produções das zines nos anos 1970, assim como o computador pessoal nos 1990. Dito isso, cada zine opta pelo método que dê o melhor resultado para determinado projeto. Há trabalhos em que fazer tudo digital funciona, há outros que necessitam de algum elemento mais analógico.

A Risografia é um método impressão de origem industrial. A marca de duplicadores digital *Risograph Kakagu Corporation* (RISO) tinha uma função modesta de produzir material para escolas, clubes, igrejas e qualquer serviço que demandasse uma quantidade média de unidades impressas. Começou a ser mais utilizadas por artistas pelo seu método de impressão único. Como descreve Clara Klein (2018, p.51):

A risografia se assemelha a técnica serigráfica, sendo um tipo de impressão em que a imagem é passada para um estêncil antes de ser impressa e que grava uma cor por vez. Assim, cada impressão é única, podendo conter erros de registro e diferentes retículas que agregam valor ao produto. Por essa estética que remete ao manual, a técnica é com frequência utilizada em projetos alternativos.

A risografia se tornou popular entre as zines por suas irregularidades de registro e impressão reticulada, ainda assim, foi muito pouco utilizada em zines de metal. Poder explorar a riso em um meio que foi pouco utilizado foi um dos motivos para a escolha desse método de impressão.

5.5. Espelho, formato e paleta

O espelho [Fig. 77], método tradicional para projetos elaborações de revistas, foi essencial para organizar o conteúdo e conseguir elaborar o uso de cores para a riso. A zine consiste de 16 páginas, separadas em 4 cadernos com acabamento em grampo canoa.

Fig. 77 Espelho

1	2	3	4	5	6	7		
CAPA	2 CAPA/ SUMÁRIO	EXPEDIENTE	ENTREVISTA	ENTREVISTA	SHOW	SHOW		
8	9	10	11	12	13	14	15	16
INFOGRÁFICO	INFOGRÁFICO	ENTREVISTA	LANÇAMENTOS	LANÇAMENTOS	LANÇAMENTOS	POSFÁCIO	3ª CAPA	4ª CAPA / VERSO
16 páginas		16-1	14-3	12-5	10-7			
4 cadernos		2-15	4-13	6-11	8-9			
17x24cm								

Entrevistas Feitas com dois músicos do cenário *underground* carioca, sendo gravados os áudios e depois transcritos. Ambas entrevistas abordavam o cenário musical em que os entrevistados eram inseridos, projetos que participaram, participam e futuros projetos.

Infográfico Ao invés do infográfico ser diretamente relacionado ao metal, como a história de uma banda, por exemplo, ela tem relação estética e simbólica: gárgulas. Evidente que essa escolha vai além do simples valor cômico de ser homônimo ao projeto. As gárgulas, essas esculturas que servem como desaguadouros transcenderam de sua utilidade ornamentada, com uma força simbólica própria, esteticamente alinhada com o metal, assim como a própria fonte gótica. Colocar um assunto não propriamen-

te do metal, mas ainda assim pertencente à sua estética é uma forma de trazer um conteúdo inesperado para a zine, sem que destoe de seu tema.

Lançamentos

A principal função de falar de lançamentos é a mesma que a de entrevista: divulgar, embora zines possam abordar tudo que ouvirem, o foco tende a ser nos trabalhos que mais gostaram, uma espécie de curadoria. Na maioria dos casos, isso é apresentado em forma de listas, às vezes com capa do álbum antes do texto. Como uma forma de tentar sair dessa diagramação rígida, foi escolhido apresentar esses lançamentos a partir de tirinhas de quadrinhos, sem nenhum rigor necessário de narrativa. O diálogo das personagens sendo basicamente tais recomendações para o leitor. Um exemplo parecido é aparente no álbum *Cheap Thrills* [Fig. 78], da *Big Brothers & the Holding Company*, desenhado por R. Crumb. Com arte de capa toda em painel de quadrinhos, com diálogos que davam informações sobre o álbum, como os membros da banda e alguns dos nomes de músicas.

Fig. 78 Chip Thrills, Big Brother & the Holding Company, 1968



<https://bit.ly/37nPRVT>
Disponível em: <https://bit.ly/2qBvfsz>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

A risografia pode variar o tamanho máximo em que pode ser impresso entre A2 ou A3, sendo A2 um pouco mais raro. O formato da zine foi pensado para entrar nesse parâmetro: 17x24 cm. Bem próximo do americano (17x26), muito utilizado em quadrinhos. Formato mediano que consegue caber uma quantidade considerável de conteúdo e ter fácil manuseio ao mesmo tempo.

A paleta cromática também precisa ser pensada com base na risografia, que não utiliza o método CMYK de cores. Cada gráfica especializada em riso possui sua própria variedade de cores e quanto mais cores, mais caro o projeto. Neste caso, foram escolhidos o Preto (*pantone black u*), vermelho vivo (*pantone 185 u*) e azul (*pantone 3005 u*).

Fig. 79 paleta cromática seguindo as cores disponíveis na gráfica



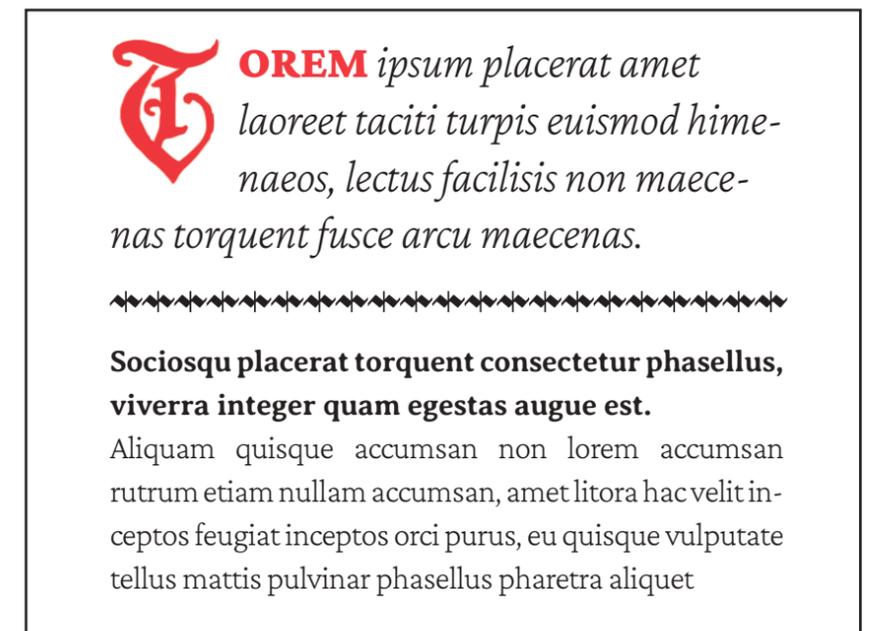
Informações sobre as cores: <https://risotrip.co/Impressao#duvidas>

Preto é a cor base para o **Gárgula** e a cor quintessencial para o metal, sendo quase onipresente nas zines tradicionais. Mais um feliz acaso da tecnologia que algo planejado, que ajudou a sedimentar a presença do preto e branco. O vermelho, que seria a cor secundária do trabalho, também possui forte presença no metal. Além de uma cor forte, pode significar amor, violência, sangue; presente em diversas culturas e sempre acompanhada de fortes simbolismos. O azul, uma cor mais sóbria, foi escolhida especificamente no *spread* do infográfico. Será o único uso de azul nesta edição, que será comentado com mais detalhes adiante. O uso específico dessa cor determinou sua posição no meio do espelho – para não usar mais do que três tintas em uma só página.

5.6. Tipografia & lettering

O uso da tipografia varia dependendo do conteúdo. Para entrevistas, por exemplo, a preferência foi pelo uso de fontes com serifa. Foi levado em conta a melhor leitura que as serifas tem para impressos, principalmente em grandes quantidades de texto, como é o caso das entrevistas da zine. *Crimson Pro* sendo a fonte utilizada em famílias distintas.

Fig. 80 Tipografia/entrevista



Para outras seções da revista, que em sua maioria são textos vazados – sobre um fundo com cor – a preferência foi por fontes sem serifa em *regular* ou *semibold*, para evitar que tinta vazasse nas hastes e terminações da tipografia. O uso da *Raleway* para texto corrido foi pensado nisso por ter menos variação de linha e letras. A introdução desses textos começa com a fonte *Squealer*, de estilo gótico estilizado, de linhas espessas e ângulos agudos.

Fig. 81 Texto vazado



Fora os textos corridos, outras fontes como a *RM Typerighter old* foi utilizada para informações, notas de rodapé e diálogos, emulando o tipo de máquinas de escrever. Era muito comum o uso desse tipo mono-espaçado pois grande parte das zines de 1980 eram escritas em máquinas datilográficas. *Averia Sans*, semi serifada, foi utilizada para destaques e *Fette unz franktur* para o final das entrevistas.

Fig. 82 Tipos

Destaques:
Averia Sans Serif

Informações, nota de rodapé:
RM Typerighter old

Fim da entrevista:
fette unz fraktur

Quando fontes não eram o suficiente, optou-se por *lettering*. Seu principal uso foi para títulos, mas também para capitulares para as entrevistas e outras funções. O uso do *lettering* se deu pela necessidade de trazer um traço mais manual para a zine, na qual fontes e tipos não eram o suficiente. podendo trabalhar de maneira mais livre composições entre letras e tratá-las como ilustrações. Foram criadas capitulares nos inícios das entrevistas, desenhadas ao estilo caligráfico antigo e o Sexta Infame fazendo algo que remetesse a um filme de terror.

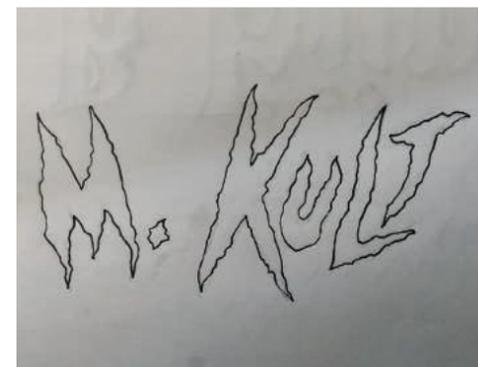
Fig. 83 Lettering para "B. Hunter"



Fig. 84 Lettering para "Sexta Infame"



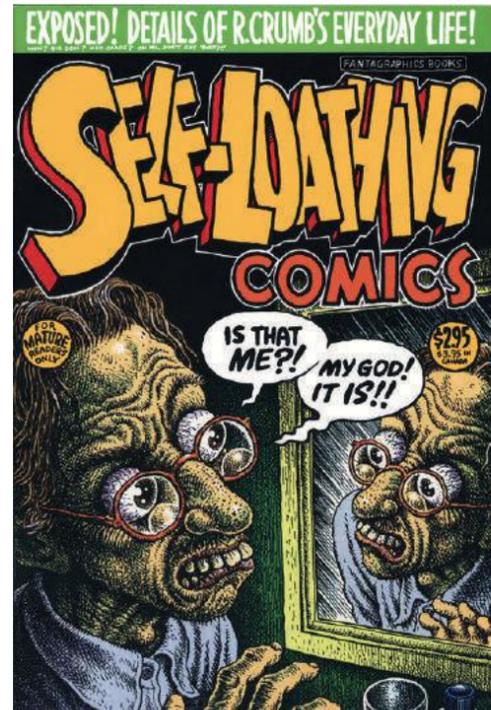
Fig. 85 Lettering para "M. Kult"



5.7. Ilustrações

Referências de ilustrações

Fig. 86 Self-Loathing Comics, R. Crumb



<https://bit.ly/37nPRVT>
Disponível em: <https://bit.ly/2qBvfsz>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Robert Crumb figura proeminente do começo dos quadrinhos *undergrounds* dos anos 1960 e 1970 através do *Zap Comics*.

Fig. 88 Bad guys Club, Craig Gleason



<https://www.instagram.com/craig.gleason/>
Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BdgbSrnjEET/>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Craig Gleason ilustrador independente que possui a temática de monstros e criaturas grotescas. Desenhadas como cartoons de uma maneira mais funesta.

Fig. 87 Ilustração de Jim Phillips



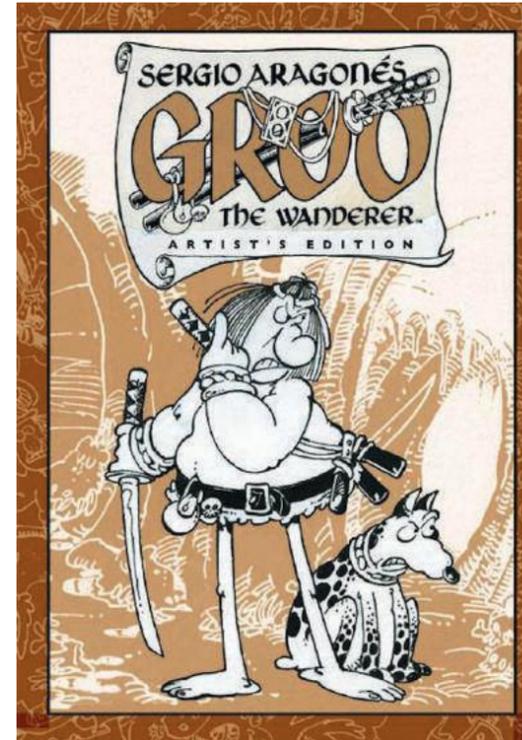
<http://www.jimbophillips.com/>
Disponível em: <https://bit.ly/33aZC6j>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Fig. 89 Pintura de Frank Frazetta



<https://bit.ly/2OCdm4P>
Disponível em: <https://bit.ly/37wuvW6>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Fig. 90 Groo, o errante, de Sérgio Aragonés

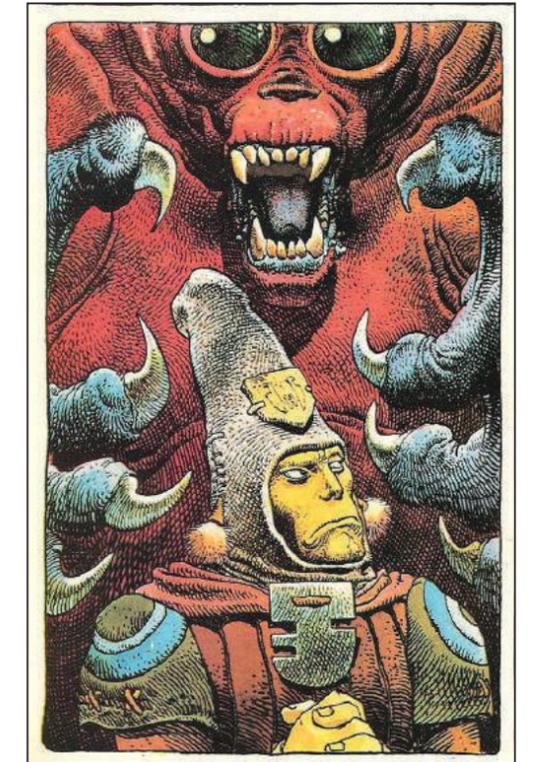


<https://bit.ly/2pLJo6a>
Disponível em: <https://bit.ly/2KMXPhT>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Sérgio Aragonés Cartunista espanhol famoso pelas tiras nas margens da *MAD* e pelo quadrinho *Groo, o Errante*, com personagens de traço simples posto em cenários extremamente detalhados.

Frank Frazetta pintor e ilustrador famoso pelo trabalho com ficção científica e fantasia, principalmente Conan, o Bárbaro. Com uma temática muito próxima de várias bandas de metal.

Fig. 91 Painel de Arzach, Moebius



<https://bit.ly/33c14ph>
Disponível em: <https://bit.ly/34cgOcr>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Jean Giraud Moebius quadrinista francês famoso pelas composições detalhadas e futuristas. Notório pelos cenários fantasiosos e imaginativos.

Estes foram alguns dos ilustradores que influenciaram o estilo dos desenhos presentes no **Gárgula**. Entre alguns dos elementos que influenciaram foi a hachura, o estilo em *cartoon* com uma estética mais voltada para o *underground* e até o trabalho de *lettering* de alguns deles. É importante frisar que há sempre um elemento voltado para o tosco e grosseiro presente no desenho, embora ele seja obsessivamente detalhado, não há grande refinamento nas hachuras.

Fig. 92 Rascunho da capa

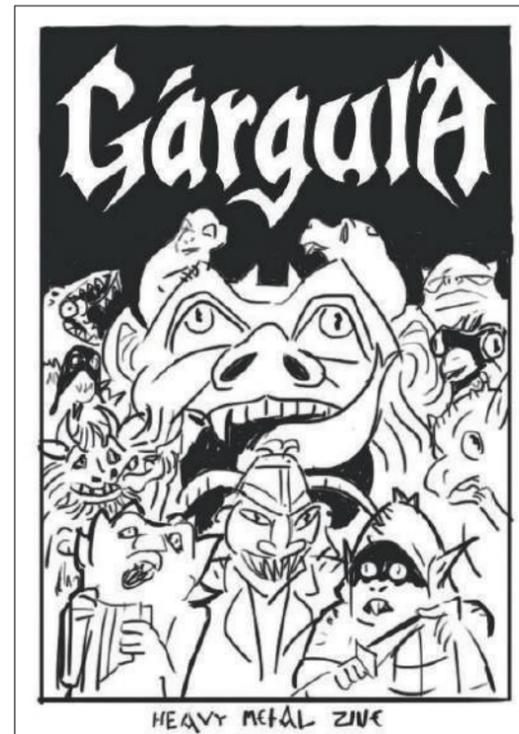
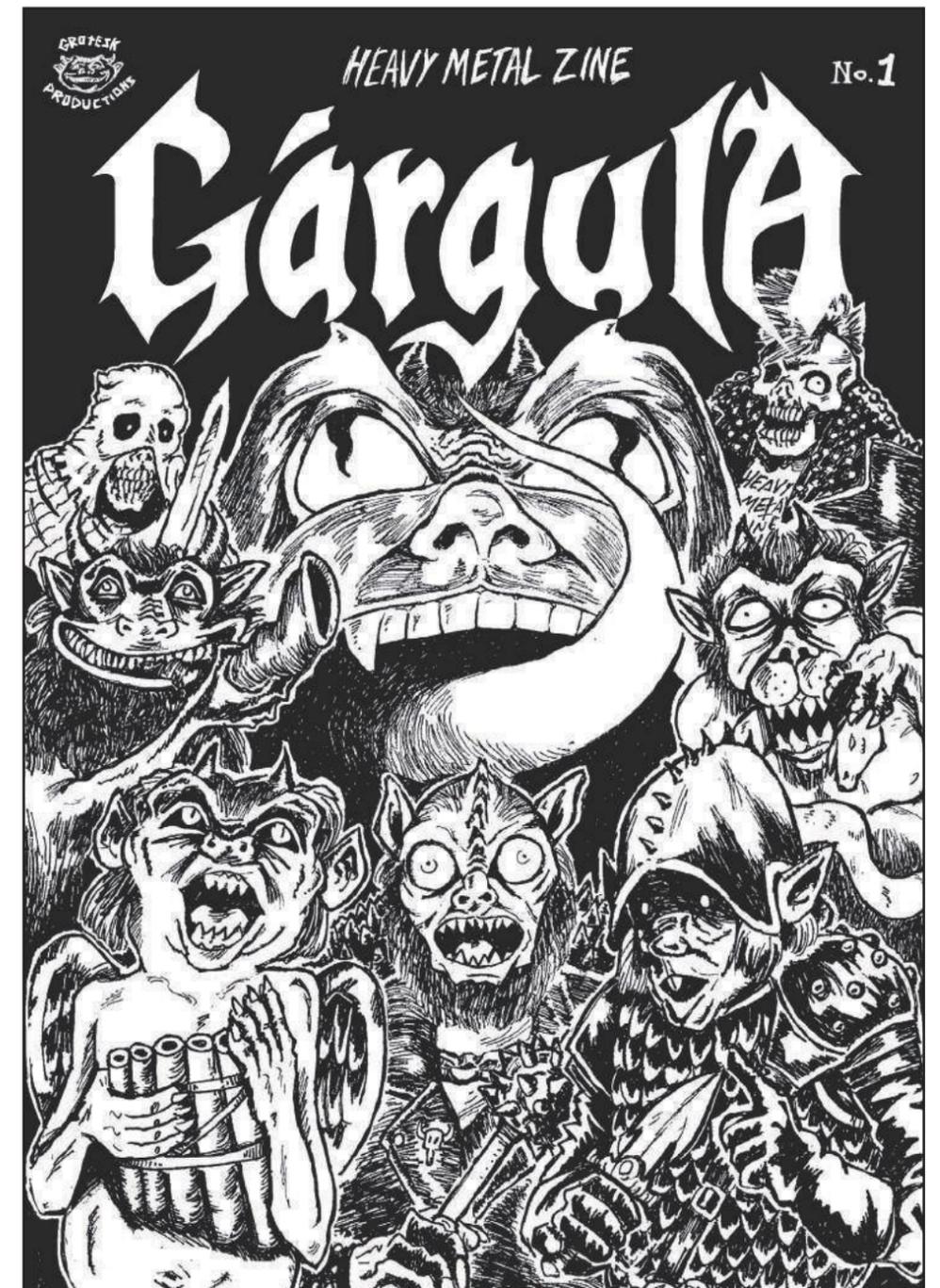


Fig. 93 Ilustrada



Para a capa [Fig. 94], a primeira ideia era criar uma mascote para a zine, mas foi abandonada por ser muito limitadora. Ao vez disso foi pensado em um bestiário de monstros, assim como gárgulas em uma catedral ou diferentes criaturas desenhadas em iluminuras. Muito desse bestiário foi baseado em esculturas e gárgulas, enquanto outros vieram do metal e punk. Embora todas as criaturas tenham aparência macabra, todas estão de boca aberta, quase como que festejando. Seguindo o conceito grotesco, elas são mais “cartunescas”

Fig. 94 Capa finalizada



do que horrendas. Há dois instrumentos musicais na figura, uma flauta de pão e um corno rudimentar, enquanto outras das criaturas possuem armas nas mãos, outra come uma cobra. A figura central, de olhos descentralizados, olhando para cima tem a maior das bocas, aberta para o mundo.

Fig. 95 Portão do L'Enfer



<https://bit.ly/2D8M80A>
Disponível em: <https://bit.ly/337vfh3>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

O expediente utiliza o mesmo rosto central, só que ao invés da língua proeminente, somente a boca aberta, como se fosse uma placa, ou cartaz, contendo um texto introdutório sobre a zine. Embora a criatura seja desenhada como a da capa, a ideia de utilizar uma boca aberta no expediente veio do *L'Enfer* [Fig95], um cabaré francês do final do século XIX, que tinha como portão a face de um demônio, e a sua boca aberta era a porta de entrada para o local – a mandíbula do Leviatã. Ao lado do *Cabaret de L'Enfer* havia o *Cabaret du Ciel*¹, do mesmo dono.

Fig. 96 Ilustração para o expediente



¹. Cabaré do céu e cabaré do inferno; respectivamente.

Fig. 97 Catedral para infográfico

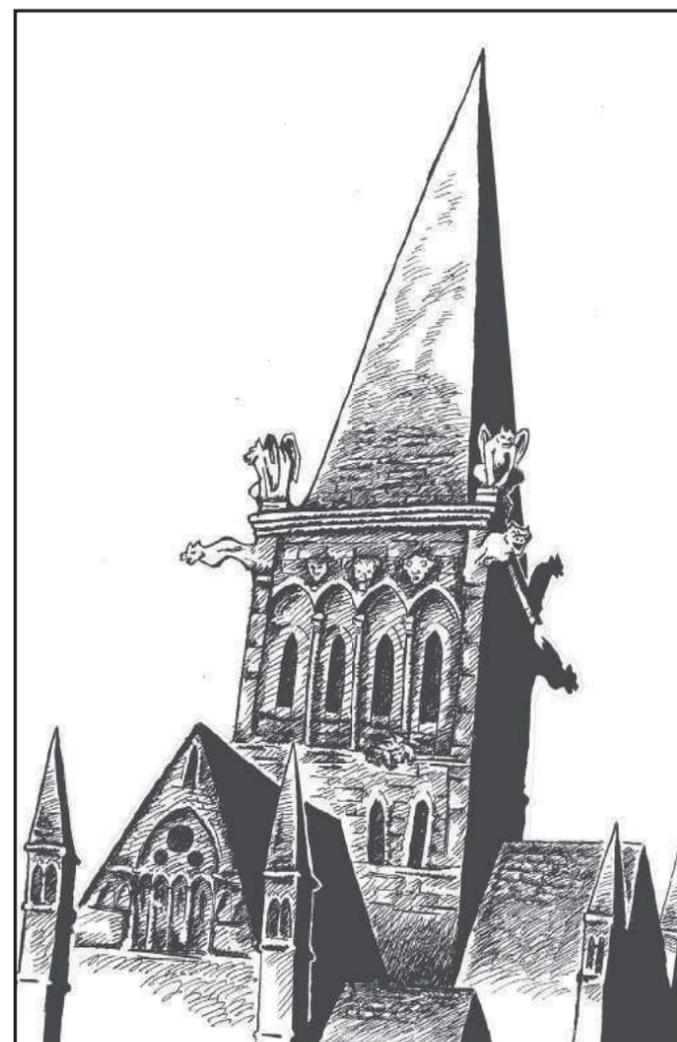
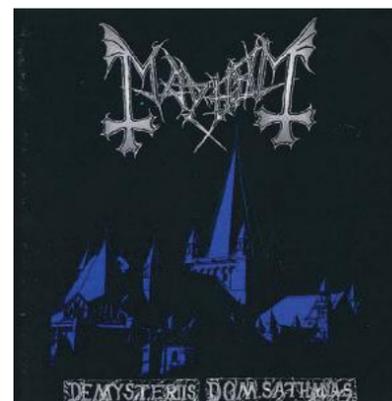


Fig. 101 De *Mysteriis Dom Sathanas*, *Mayhem*, 1994



<https://bit.ly/2D4BLe7>
Disponível em: <https://bit.ly/37uTXeL>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Fig. 98 Gárgula para infográfico

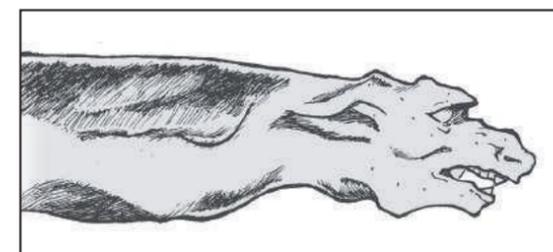
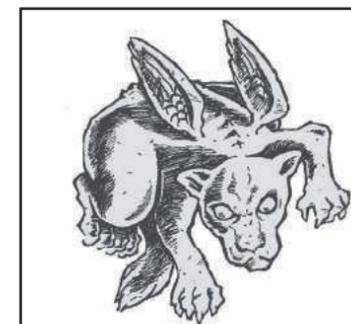


Fig. 99 Grotesco para infográfico



Fig. 100 Quimera para infográfico



Para o infográfico sobre gárgulas, a maneira mais prática para se explicar o conceito de gárgula e seus derivados foi por meio de uma catedral em estilo gótico, sem necessariamente representar uma catedral real, mas sim uma amálgama de suas características. A partir disso foram aplicados os detalhes para explicá-los individualmente, como os grotescos, quimeras e gárgulas. O posicionamento e características estruturais da igreja foram inspirados na capa de álbum "*De Mysteriis Dom Sathanas*" [Fig. 101] da banda de black metal norueguesa *Mayhem*. O uso exclusivo de cor azul nesse *spread* também é para emular o visual do álbum.

Os quadrinhos, como escrito anteriormente, foram inspirados em uma ilustração de R. Crumb para o Álbum "Chip Thrills" e no contexto do **Gárgula**, um quadrinho de uma narrativa vagamente concisa como desculpa para recomendar bandas através dos diálogos dos personagens. A influência de R. Crumb e Craig Gleason são mais aparentes aqui: do *cartoon* no estilo *underground*, hachurado e sujo. Há pequenas referências e homenagens pelo quadrinho. Na primeira página [Fig. 102], uma das cabeças que acompanham o título possuem os olhos famosos dos monstros desenhados por Jim Philips [Fig. 103]. No primeiro quadro, o personagem de terno e olho como cabeça seria um membro da banda experimental *The Residents* [Fig. 104]. Há também a presença de alguns dos personagens que já apareceram na capa.

Fig. 102 Lançamentos, página 1

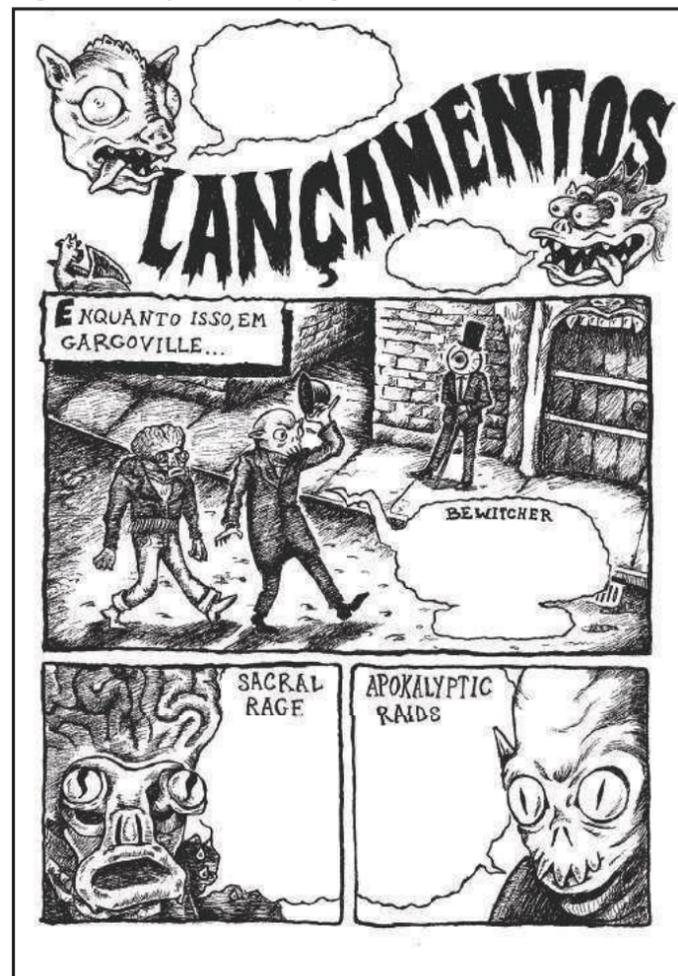


Fig. 103 Gárgula inspirado em Jim Philips



Fig. 104 Inspiração do "The Residents"

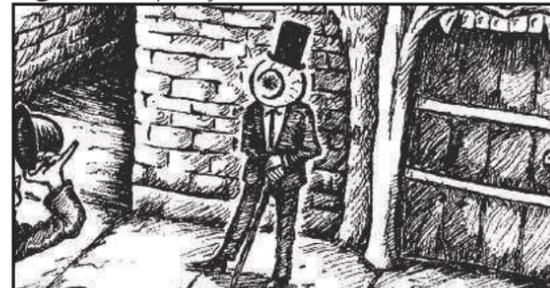


Fig. 105 Portão do L'Enfer



Fig. 106 Lançamentos, página 2

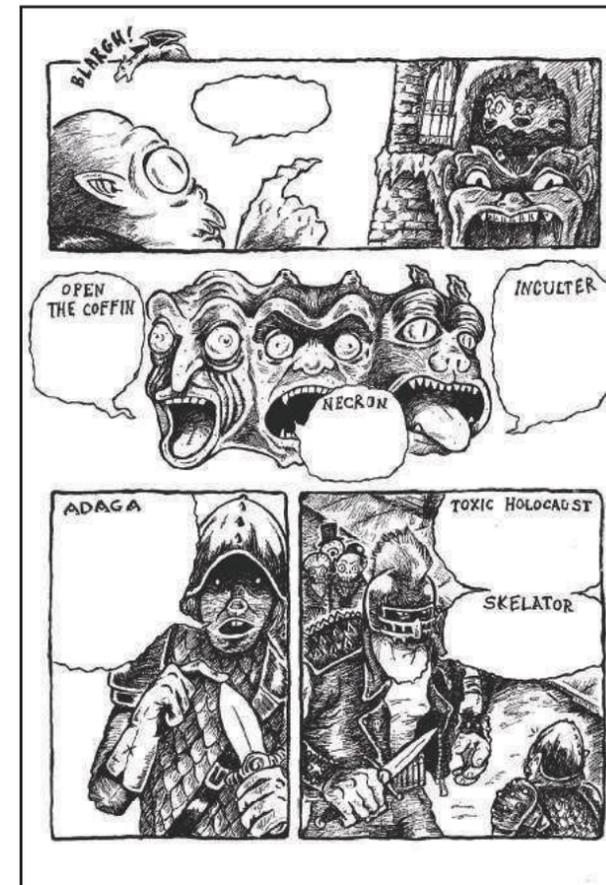


Fig. 108 Lançamentos, página 4



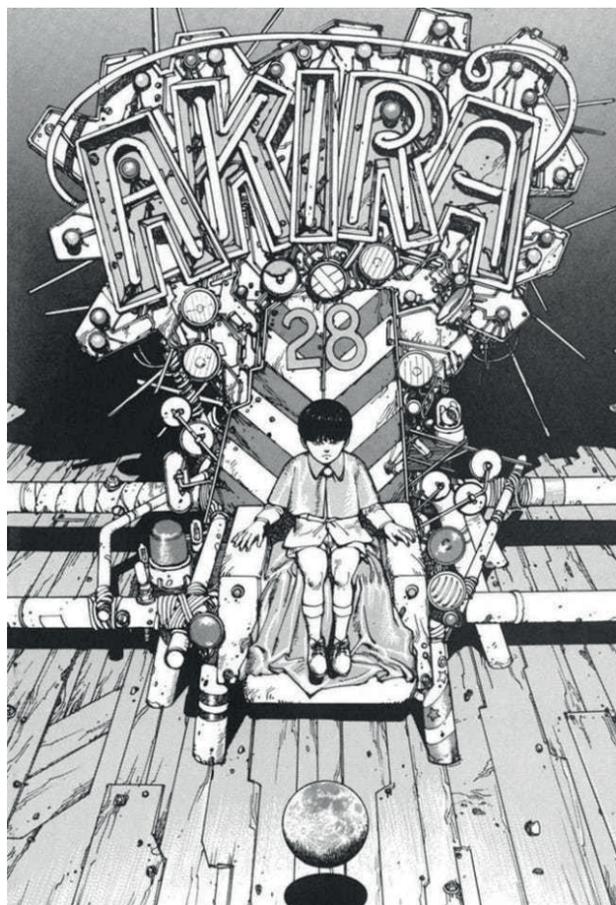
Fig. 107 Lançamentos, página 3



A escrita dos diálogos em quadrinhos possui uma tradição com *lettering*. A letra escrita, na maioria das vezes em caixa alta flui melhor com os desenhos, tanto que quando computadores começaram a fazer parte do processo, as fontes criadas se basearam nesse estilo de escrita. Utilizar o diálogo de monstros e gárgulas utilizando a *RM Typerighter old*, foi uma escolha atípica a essa tradição. A fonte é usada por uma reminiscência dos textos das zines dos anos 1980, uma maneira de vincular a tipografia usada em zines com os quadrinhos *underground*.

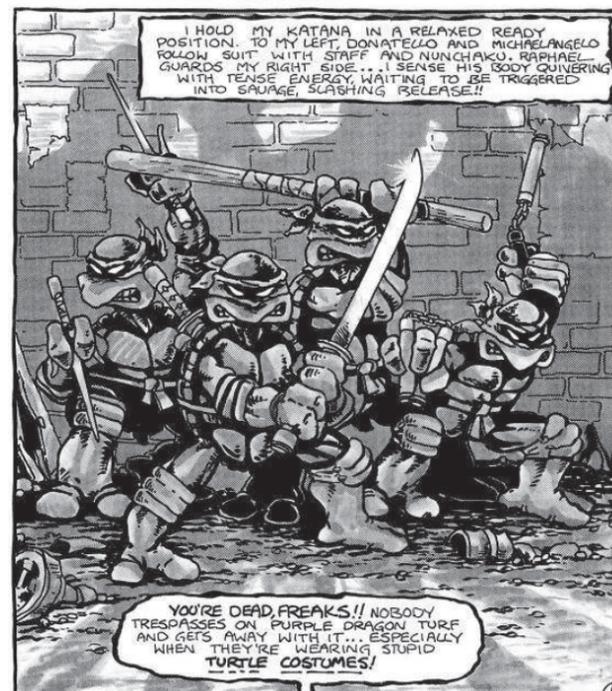
Para a paleta usada nos quadrinhos foram consideradas as cores mais presentes na zine: vermelho e preto, mas antes disso, foi feito um estudo de sobre o uso de escala de cinza em quadrinhos em preto e branco. A escala de cinza é feita a partir do uso de retícula, bem mais espaçadas do que pretos absolutos, criando um meio tom. Pensar nesse método se torna atraente para a risografia pois ela funciona a partir dessa mesma lógica. É uma técnica muito utilizado em quadrinhos de uma só cor, pois ajuda a separar personagens de planos diferentes e dar mais dinamismo para as composições. O mangá *Akira* [Fig 109] e *As Tartarugas Ninja* (*Teenage Mutant Ninja Turtles*) [Fig 110] são dois bons exemplos de bom uso da retícula para criar meio tom.

Fig. 109 Painel de Akira



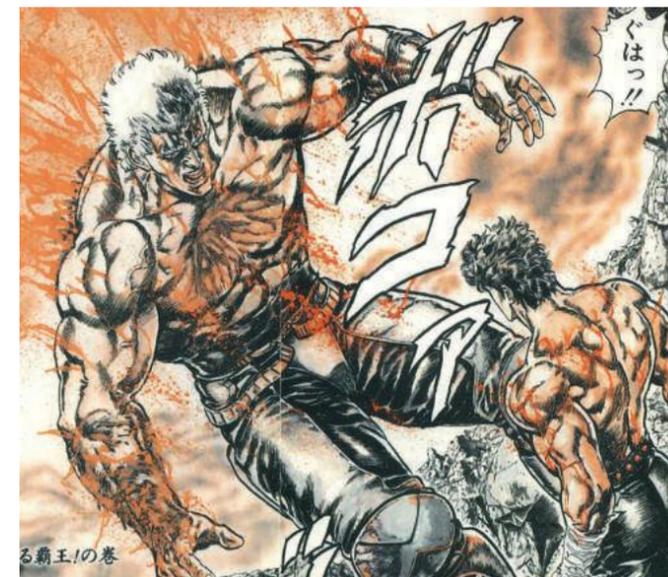
<https://bit.ly/2XBhXbG>
Disponível em: <https://bit.ly/2D96RRW>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Fig. 110 Painel de Tartarugas Ninja



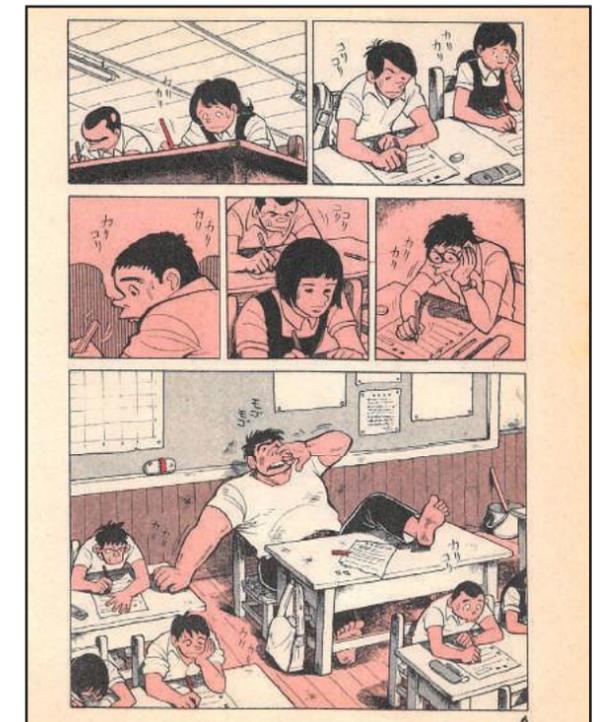
<https://bit.ly/37r3jrT>
Disponível em: <https://bit.ly/2s9EWyV>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Fig. 111 Painel colorido de Hokuto no Ken



<https://mirajanewendy.tumblr.com/image/152470295366>
Disponível em: <https://bit.ly/34eUXSf>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Fig. 112 Painel colorido de Notari Matsutaro



<https://bit.ly/37uTj0K>
Disponível em: <https://bit.ly/339eWAA>
Acesso em: 22 de novembro de 2019

Já o uso de tons avermelhados, a principal referência foi de mangás da *Shonen Jump* ¹. Apesar da grande maioria de suas publicações fossem estritamente em preto e branco. As coloridas de edições antigas eram em grande parte vermelho e preto para não encarecer muito o custo de impressão. Para fazer bom uso da paleta limitada, pode se tanto misturar com a outra cor quanto usá-la mais transparente, gerando um outro tom, e até degradês. Dois exemplos do uso de mangá com vermelho e preto são *Hokuto no Ken* (*Fist of the North Star*, em inglês) [Fig 111], que trabalha mais em degradês, e *Notari Matsutaro* [Fig 112], que trabalha com cores chapadas.

¹. *Weekly Shonen Jump* é uma revista semanal de mangá japonesa, cada edição compila diversos capítulos de diversos mangás, tanto de séries longevas quanto de novos artistas. Os capítulos das séries individualmente são mais tarde compilados em volumes Tankōbon (volume/livro independente)

5.8. Fotografia

Para esta primeira edição em que tudo é autoral, as fotos não seriam diferentes. Embora seja uma prática comum pedir fotos dos entrevistados para serem utilizadas na zine, todas as fotos tiradas são tiradas por mim. De dois shows, cada um com várias bandas no mesmo dia, um em 2018 e outro em 2019.

Um dos usos das fotos foi na segunda e terceira capa [Fig 113]. Postas, ou “jogadas” uma em cima da outra — à maneira dos encartes de álbuns de banda — um breve retrato visual do período de concepção e produção da zine posto em shows que cheguei a frequentar nesse tempo.

Fig. 113 Compilado de shows da terceira e quarta capa



Acervo Pessoal

Fig. 114 segunda capa



Fig. 115 Expediente



Uma intervenção tipográfica se deu na segunda capa [Fig 114], dupla com o expediente [Fig 115]. Servindo como sumário. Foram utilizadas várias fontes com tarjas pretas para não contrastar com o fundo e ser uma quebra abrupta com a foto. Com utilização de fontes de estilos diferentes, sendo em sua maioria góticas, *slab serif*, e outros estilos, Complementado pela *RM Typewriter old* para informações extras. Levou-se em conta também o contraste entre as duas páginas, enquanto uma teria um tom majoritariamente preto, e trabalho tipográfico feito por computador, a outra seria vermelha e caligráfica.

Como as fotos foram tiradas em um ambiente real de show, com público e música ao vivo, nunca se tem uma condição ideal para uma “foto perfeita”. O que se busca é trazer a mesma energia da música ao vivo. Na página dupla do Sexta Infame, por exemplo, a foto foi tirada com a câmera posta de cima, sem que pudesse enxergar o visor, pois não havia no momento espaço para se aproximar mais do palco. Por tentativa e erro, consegui mais ou menos mapear a visão da câmera, e com um pouco de insistência e sorte, um dos resultados conseguiu exprimir essa energia de um show de metal ao vivo [Fig 116].

Fig. 116 Foto da banda Whipstriker ao vivo



Acervo Pessoal

Fig. 117 Capa

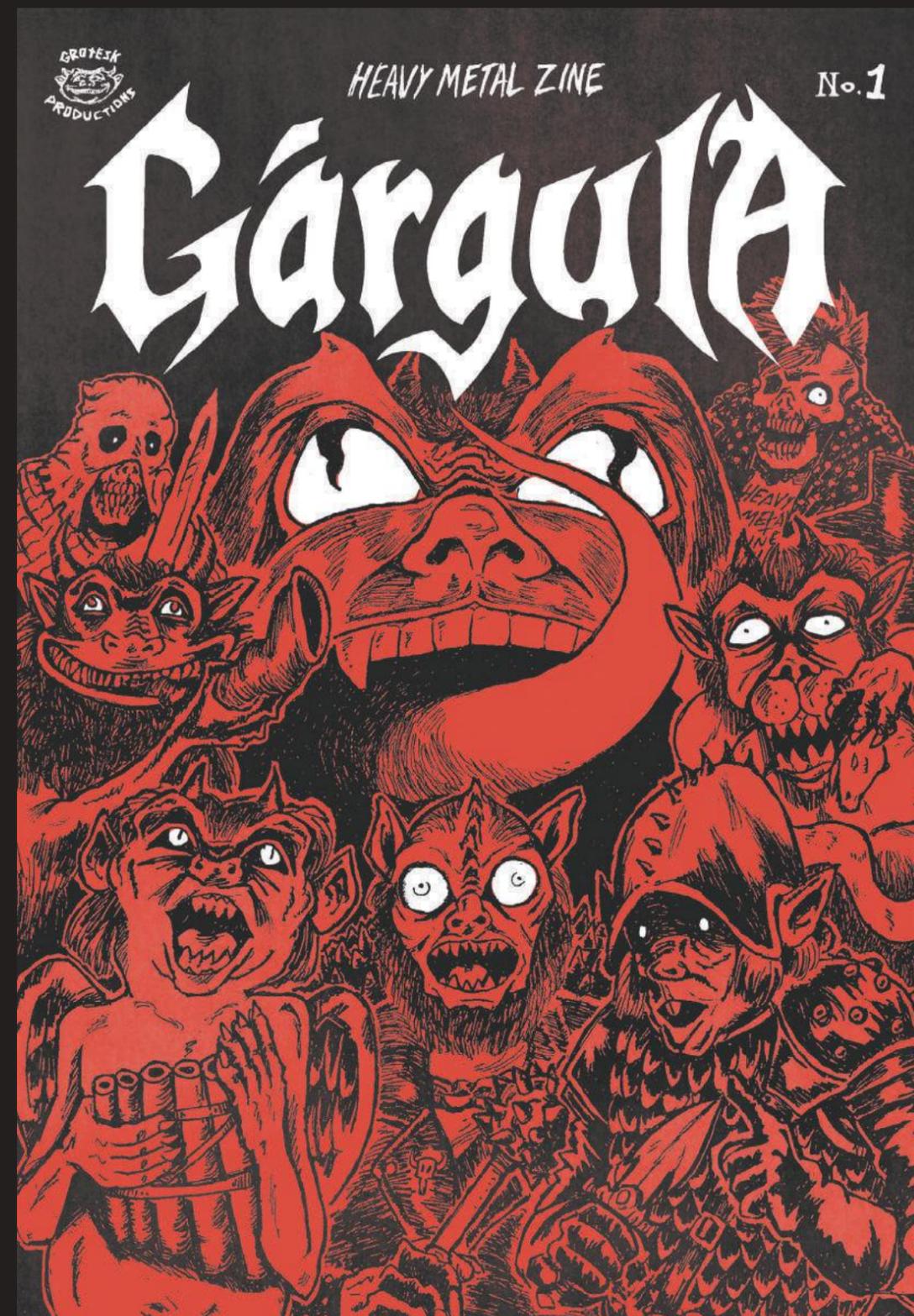
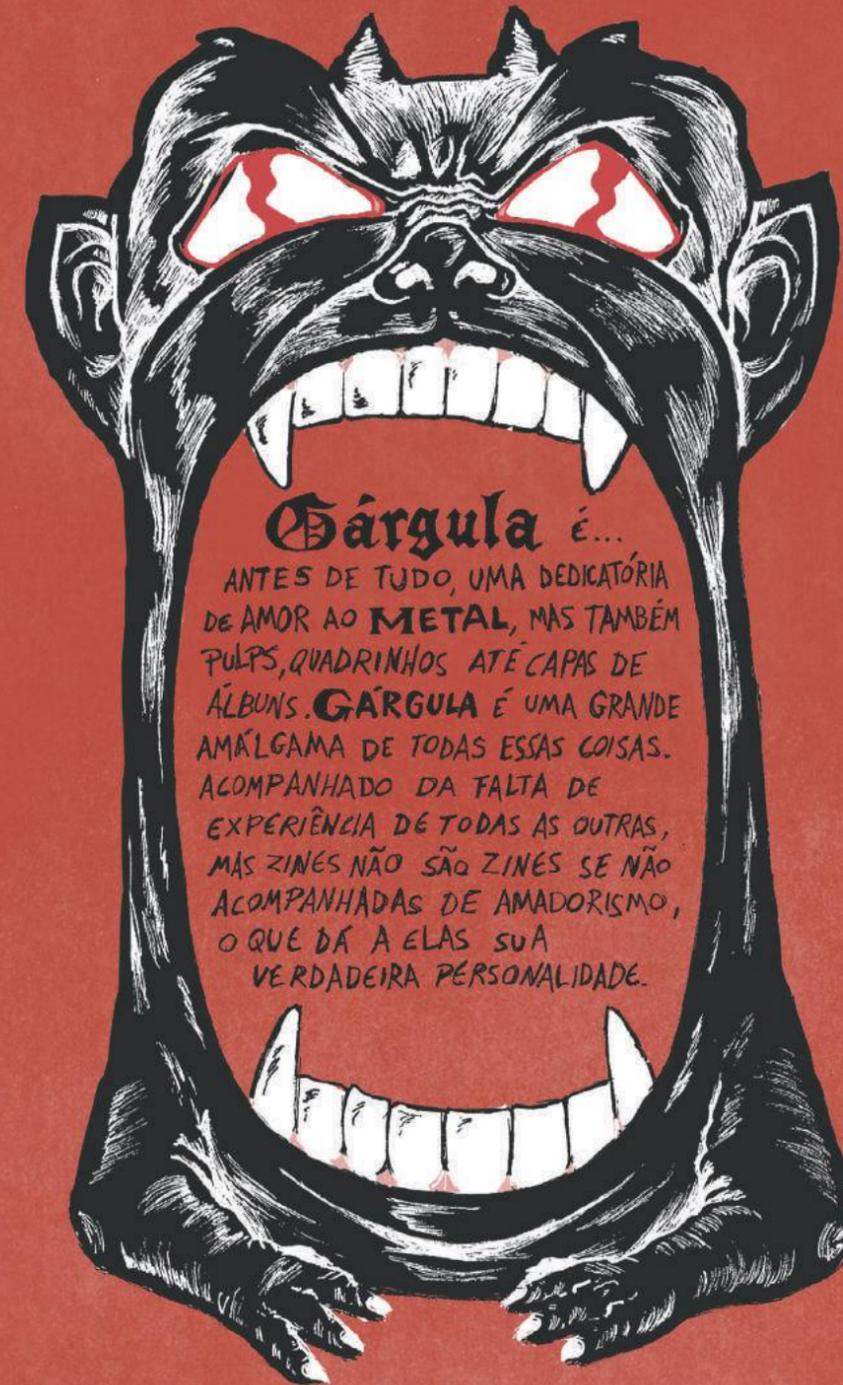


Fig. 118 Sumário/expediente



entrevista	B. HÜNTER	4
	Sexta Infame	6
infográfico	Gárgulas	8
entrevista	MULTI	10
	lançamentos	13
Comentado por gárgulas & outras criaturas torpes		



Gárgula é...
ANTES DE TUDO, UMA DEDICATÓRIA
DE AMOR AO METAL, MAS TAMBÉM
PULPS, QUADRINHOS ATÉ CAPAS DE
ÁLBUNS. **GÁRGULA** É UMA GRANDE
AMÁLGAMA DE TODAS ESSAS COISAS.
ACOMPANHADO DA FALTA DE
EXPERIÊNCIA DE TODAS AS OUTRAS,
MAS ZINÉS NÃO SÃO ZINÉS SE NÃO
ACOMPANHADAS DE AMADORISMO,
O QUE DÁ A ELAS SUA
VERDADEIRA PERSONALIDADE.

HEAVY METAL ZINE

B. HÜNTER

TIVE a oportunidade de conversar com Gabriel "B. Hunter", figura proeminente do underground carioca. Falamos um pouco sobre várias das bandas que participou e participa, o novo álbum do **UNHALIGÄST**: *Black Winged Horses* e sobre a banda tributo **MORBID TALES**.

Nos fale um pouco sobre seu percurso pelo underground até o momento.

Eu comecei a tocar com meus 16 anos em uma banda chamada *VERS DE LA MORT*, que era um black metal com teclados, mas rapidamente mudou o estilo, e ficou uma coisa meio *MAYHEM*, bem mais cru. Depois toquei guitarra no *FLAGELADÖR*, banda de speed metal carioca, que hoje em dia reside em São Paulo. Particpei de várias outras bandas e projetos, comecei a tocar bateria e hoje em dia toco em 6 bandas e tenho um projeto onde apenas gravo. Hoje em dia fico tocando, produzindo, lançando disco, fazendo turnês, frequentando shows, comprando materiais, sempre me mantendo bem ativo no underground.

Não começou pela bateria?

Não, guitarra primeiro, depois bateria, que acho mais divertido, mas ainda toco guitarra ao vivo no *INTO THE CAVE* e em gravações sempre que for preciso.

Como é administrar várias bandas simultaneamente. Conciliando turnês, ensaios e gravações com outros membros?

As atividades das bandas sempre se alternam Com uma, lanço um disco, depois lanço disco com outra banda, depois entro em turnê pra divulgar o disco gravado. Então, com dedicação e prioridade, sempre dá pra conciliar. Isso sem contar com a vida pessoal. Dia de semana, após a jornada de trabalho, ensaios à noite, turnê nas férias combinadas

4. entrevista



entre os integrantes e shows aos finais de semana. É cansativo, mas eu amo fazer isso!

Quando você está compondo, existe uma diferença no seu processo, dependendo do estilo da banda? Como você determina a particularidade de cada banda pela música?

O processo de composição é basicamente o mesmo. Eu trabalho como se fosse um trabalho encomendado (e às vezes até é). Eu paro, pego a guitarra e componho todo o material sem ficar esperando por alguma inspiração. Já componho gravando todas as linhas de guitarras, prontas para pôr a bateria e os demais instrumentos, mas às vezes acabamos mudando pequenas coisas pra valorizar coisas com vocais e refrões.

A personalidade de cada banda já existe desde seu surgimento, apenas mudam um pouco depen-

dendo da inspiração que tenho naquele momento, seja de experiência de vida ou de bandas que tenho escutado.

Como foi o processo de gravação, do *Black Winged Horses*? chegou a marcar com o selo antes?

Não, com esse disco foi diferente.

Comecei a compor de forma despreziosa e, quando me dei conta, já tinha material para um disco completo. Mostrei para o

Sub Umbra, que é o vocalista e baixista, e ele gravou o baixo, fez as letras e gravou as vozes. Diferente do material anterior,

eu preferi não gravar os solos de guitarra e convidei meu primo, Mad Zaynard, para fazer esse trabalho. Mixei o disco e achei legal, mas depois eu preferi remixar para ter uma qualidade melhor. Fui ao estúdio AM e remixei o disco todo com o Fernando Campos, que tinha recém trabalhado nos discos "*The Pentagram*" do *APOKALYPTIC RAIDS* e "*Merciless Artillery*" do *WHIPSTRIKER*. Depois de pronto vamos lançar na Alemanha e na França em tape. Estamos ainda negociando quais selos vão lançar a versão em CD.

O logo da banda mudou para se encaixar com o novo som do álbum. Houve alguma influência de outras bandas para tomar tal caminho?

THE UNHALIGÄST sempre teve uma pegada BATHORY e VENOM

mas nesse novo material nós optamos por algo mais heavy metal e rock'n'roll. O logo dos álbuns antigos tem um clima mais *BATHORY*, com logotipo de letras góticas. Acharmos não combinar muito com esse material, então a gente refez a logo. Mas depois podemos até voltar ao logotipo antigo se achamos condizente. *Black Winged Horses* é mais focado em bandas como *TANK*, *MOTÖRHEAD*, *OMEN*, *JUDAS PRIEST* e outras bandas de *NWOBHM*, um pouco menos no estilo black antigo.

Você agora está na banda tributo de CELTIC FROST e HELLHAMMER: MORBID TALES, com Leon Necromaniac e Vinícius Hellpreacher. Vão se apresentar pela primeira vez na SEXTA INFAME. Como se deu essa ideia?

Leon já me tinha me chamado pra comprar essa ideia em 2014, se não me engano, e só agora botamos pra frente. Apesar de não gostar muito dessa coisa de banda cover eu acabei aceitando. Nós 3 somos fanáticos por *HELLHAMMER* e *CELTIC FROST* e tocar as músicas antigas seria algo que a galera não costuma ver. Acabou que a gente adora tocar essas músicas e estamos mantendo ensaios regulares!

sexta infame à seguir!

entrevista . 5

Fig. 120 Sexta Infame



SEXTA INFAME

MORBID TALES
COLD NIGHT
WHIPSTRIKER

SEXTA INFAME ocorreu no dia 12 de junho, no estúdio Fórum em Botafogo. MORBID TALES, COLD NIGHT e WHIPSTRIKER. Com Necromaniac e Vinicius "Hellpreacher" (ambos APOKALYPTIC RAIDS) não é difícil entender por que MORBID TALES é a melhor banda tributo para reproduzir os sons mórbidos criados no Bunker Grave Hill. Abrindo com os gritos agonizados de *Into the Crypts of Ray*, o repertório foi de HELLHAMMER e doses saudáveis de CELTIC FROST.

COLD NIGHT foi uma banda que conheci no evento, tocam black metal tradicional com vocais em português, espere por riffs gélidas, blast beats e vocais tortuosos, recomendando para qualquer um fã do estilo norueguês.

WHIPSTRIKER foi minha segunda vez vendo. Sempre uma banda energética ao vivo, competindo com o público. A sala de estúdio pequena só deixava o ambiente mais frenético. Foi uma experiência única tentar tirar as fotos enquanto protegia a câmera para não levar um murro desavisado, mas não houve danos, ela passa muito bem, obrigado. Foi uma sexta divertida, acabei não comprando merch dessa vez, fico devendo para próxima.

WHIPSTRIKER ao vivo na SEXTA INFAME

Gárgulas

GÁRGULAS não possuem uma história definitiva. O rico bestiário do grotesco é intrinsecamente ligado às suas várias formas e simbolismos; embora gárgulas podem ser observados e achados em diferentes culturas da antiguidade, é na Idade Média que o imaginário popular mais se manifesta no gárgula. Há o mito do dragão *Gargouille*, que aterrorizava um vilarejo francês até ser morto por um bispo.

O corpo do dragão, posto para ser queimado, se tornou cinzas, menos sua cabeça, que foi posta na entrada da igreja. É a partir do mito que se tira várias interpretações do Gárgula nas Igrejas, de proteção, de lembrete que o mal está sempre presente e vigiando. Também se tornaram objetos para socialização, no caso de gárgulas satíricos.

nomenclaturas

assim como a memória de uma cidade, gárgulas foram ressignificados e reinterpretados ao longo do tempo. Suas figuras acompanharam e mudaram conforme o imaginário popular. Suas nomenclaturas não só mudam temporalmente, como regionalmente. Podendo ser chamadas simplesmente de bestas, ou até de quimeras, como é o costume da França para designar monstros.



1 GROTESCO
escultura ornamentada que apresenta criatura, animal ou rosto horrendo e/ou cômico.



2 QUIMERA
Criaturas híbridas que misturam dois ou mais animais distintos. Podendo também ter aspectos humanos ou até vegetal. Também usada para designar monstros.



GÁRGULAS "FALSOS"

As figuras mais popularmente conhecidas como gárgulas (embora, tecnicamente, não o sejam), também chamadas de quimeras. Esculturas de demônios e monstros alados de interesse ambíguo, que vigiam a cidade. De expressões risonhas, contemplativas ou de agonia, sempre nos olhando de cima.



ESCOADORES

Gárgula (lat. *gurgulio, gula*) vindo do francês (*gargouille*), pode significar gargalo ou garganta. Gárgulas, na arquitetura, são desaguadores pertencente a áreas salientes de uma construção. Suas faces monstruosas servindo como ornamentação grotesca, de bocas abertas, por onde escoam a água.

"Chimère de Notre-Dame"

"Embora não seja um gárgula no sentido adequado do termo (pois não tem a função de escoador) ele, no entanto, se tornou a própria essência do gárgula, a quintessência da ideia moderna do medieval. Como um emante Baudelariano, ele inspeciona Paris com olhos profundos, não dos sete pecados capitais que destroem a alma, proposto pelos pais da Igreja, mas nos inúmeros e sensacionais vícios da metrópole do século XIX. Essa figura, eventualmente conhecida como "le Stryge," ocupa o centro do palco nesse elenco de criaturas, que são ao mesmo tempo platéias e intérpretes no drama da destruição e reconstrução, não simplesmente da catedral mas também de sua cidade em volta."

CAMILLE, Michelle.
Gargoyles of Notre-Dame, p.11





VETERANO no metal underground, foi por pura sorte que consegui entrevistar Markus Kult, baterista do **GRAVE DESACRATOR**. Como tal, a entrevista foi improvisada na hora, vamos ver o que saiu disso:

passado, mas acho que já foram mais de 30 países, contando com as três turnês europeias.

Quais foram os lugares que já frequentaram?
Sempre Europa: Leste Europeu, Escandinávia, este circuito por aí; e América Latina, claro. Nunca fomos pra Ásia, Oceania e América do Norte.

Quais seriam alguns dos bateristas que te influenciaram em seu estilo?
Como eu venho da velha escola, tenho ídolos como Tommy Aldridge, que tocou com WHITESNAKE, Ozzy e outras bandas; Nicko McBrain, do IRON MAIDEN, o Igor do SEPULTURA, me influenciou muito até o "Arise". São muitos bateristas. Kirk Arrington (METAL CHURCH), um cara injustiçado. E de coisas mais contemporâneas admiro muito o HELLHAMMER do MAYHEM.

Você observa uma diferença no underground entre outros lugares e aqui?
Bastante em termos profissionais, de organização, de valorização do artista. Eles lá estão bem adiantados. Ainda temos uma rudimentariedade, é profissional e às vezes não é. Eu já rodei o Brasil duas vezes, o que eu já vivenciei no metal underground é o que é hoje em dia, tirar leite de pedra. Claro, na Europa é mais organizado, mas também não vou cuspir no prato que venho comendo até hoje. Com 30 anos de underground nacional.

Tem algum projeto em mente pro futuro?
Estou envolvido com um projeto como guitarrista. Não posso divulgar o nome agora, mas estou com o Gabriel (já entrevistado nessa edição!) me dando um apoio. Em breve vou dar mais notícias sobre isso.

Meus ídolos eram bateristas que participaram de vários projetos ao longo de sua carreira. Foi no underground que conseguiu realizar isso. Minha primeira banda de fato foi o COLD BLOOD, depois toquei no NOCTURNAL WORSHIPPER, MYSTERIS, PSYCHONEUROSIS, DARKARO e várias outras. Fora participações, já toquei em faixas no INTO THE CAVE, por exemplo. Atualmente toco no ENTERRO, e minha banda principal é o GRAVE DESACRATOR. Toquei o máximo de bandas que eu poderia tocar, mas atualmente quero algo mais sólido, eu sei onde eu quero tocar e posso escolher com quem quero tocar.

Com o GRAVE DESACRATOR você já fez várias turnês pelo mundo.
Com o Grave tenho uma história bem das antigas, porque fui o primeiro baterista da banda, antes de se chamar GRAVE DESACRATOR. Fiquei vários anos afastado, envolvido em outros trabalhos. É uma banda que é conhecida internacionalmente: Três turnês europeias, fora shows sul americanos pontuais, então é uma banda que eu tenho uma história. Eu voltei em 2015 e estamos até hoje tocando junto. Eu fiz com eles só uma turnê na Europa, que foi ano

10 . entrevista

muito obrigado pela entrevista!

O melhor do METAL apresentado de uma maneira nunca vista antes na história das histórias em quadrinhos ou zines! Álbuns, EPs, demos e qualquer outro formato!

LANÇAMENTOS

Comentado por Gárgulas e outras criaturas torpes!

ENQUANTO ISSO, EM GARGOVILLE...

BEWITCHER
"UNDER THE WITCHING CROSS" simples e direto black/speed com produção moderna para quem carece de BATHORY e VENOM.
Hello, Skinny!

SACRAL RAGE
expande seu heavy/speed metal com uma distopia cósmica extremamente elaborada, de vocais extridentes, elementos progressivos como os de MERCYFUL FATE e thrash de ANNIHILATOR.

APOKALYPTIC RAIDS
"EVEN DEATH IS NOT REAL PT. I" compila vários anos mórbidos da banda, focando principalmente nos EPs e singles, destaque para os cover de MOTÖRHEAD, SLAUGHTER e DISCHARGE.

11

Fig. 123 Lançamentos II & III



OPEN THE COFFIN
death metal ao estilo sueco feito por brasileiros!

INCULTER
"Fatal Visions" Thrash norueguês feito ao melhor estilo Sepultura (Schizophrenia)

NECRON
death metal ao estilo sueco feito por ucranianos!

ADAGA
Black metal oculto, agressivo e funesto em "SPAWNING BLACK SEEDS", excelentes riffs, percussão e vocais old school no primeiro EP da banda.

TOXIC HOLOCAUST
volta com seu thrash pós-apocalítico futurista e radioativo em "PRIMAL FUTURE:2019"

SKELATOR
"CYBER METAL" power/heavy metal, só para fãs de Akira e Hokuto No Ken.

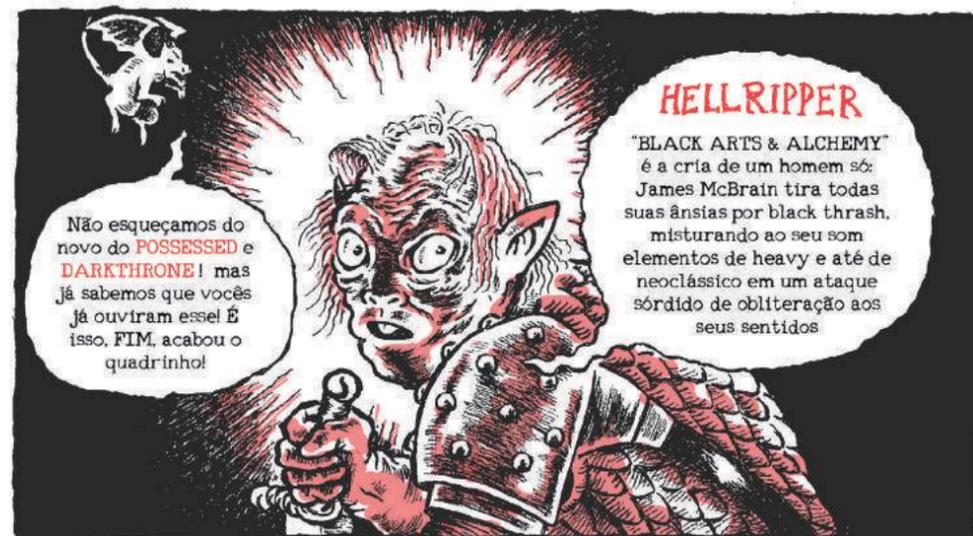


AMBOS LUTARAM ATÉ SEUS ELMOS CAÍREM...

BARBARIAN
"FOR NO GOD SHALL I KNELL" o trio italiano busca suas influências no mais primitivo e mórbido do metal, com seu estilo de obtuso de ser. Orgulhosamente bruto e tosco.

NAG
"NAGGED TO DEATH" trio norueguês de hardcore com elementos de black metal. Notáveis beer drinkers and hell raisers!

Fig. 124 Lançamento IV / 3ª capa



PLAYLIST

FINAL DE 2018 - MEIO DE 2019

BEWITCHER - Under the Witching Cross
SACRAL RAGE - Beyond Celestial Echoes
APOKALYPTIC RAIDS - Even Death is not Real pt. I
OPEN THE COFFIN - Open the Coffin
NECROM - The Light has never been Here
INCULTER - Fatal Visions
ADAGA - Spawning Black Seeds
TOXIC HOLOCAUST - Primal Future: 2019
SKELATOR - Cyberl Metal
BARBARIAN - For no God Shall I Knell
NAG - Nagged to Death
DARKTHRONE - Old Star
POSSESSED - Revelations of Oblivion
HELLRIPPER - Black Arts & Alchemy



GROTESK PRODUCTIONS
AGRADECE A TODOS QUE
AJUDARAM GÁRGULA A NASCER

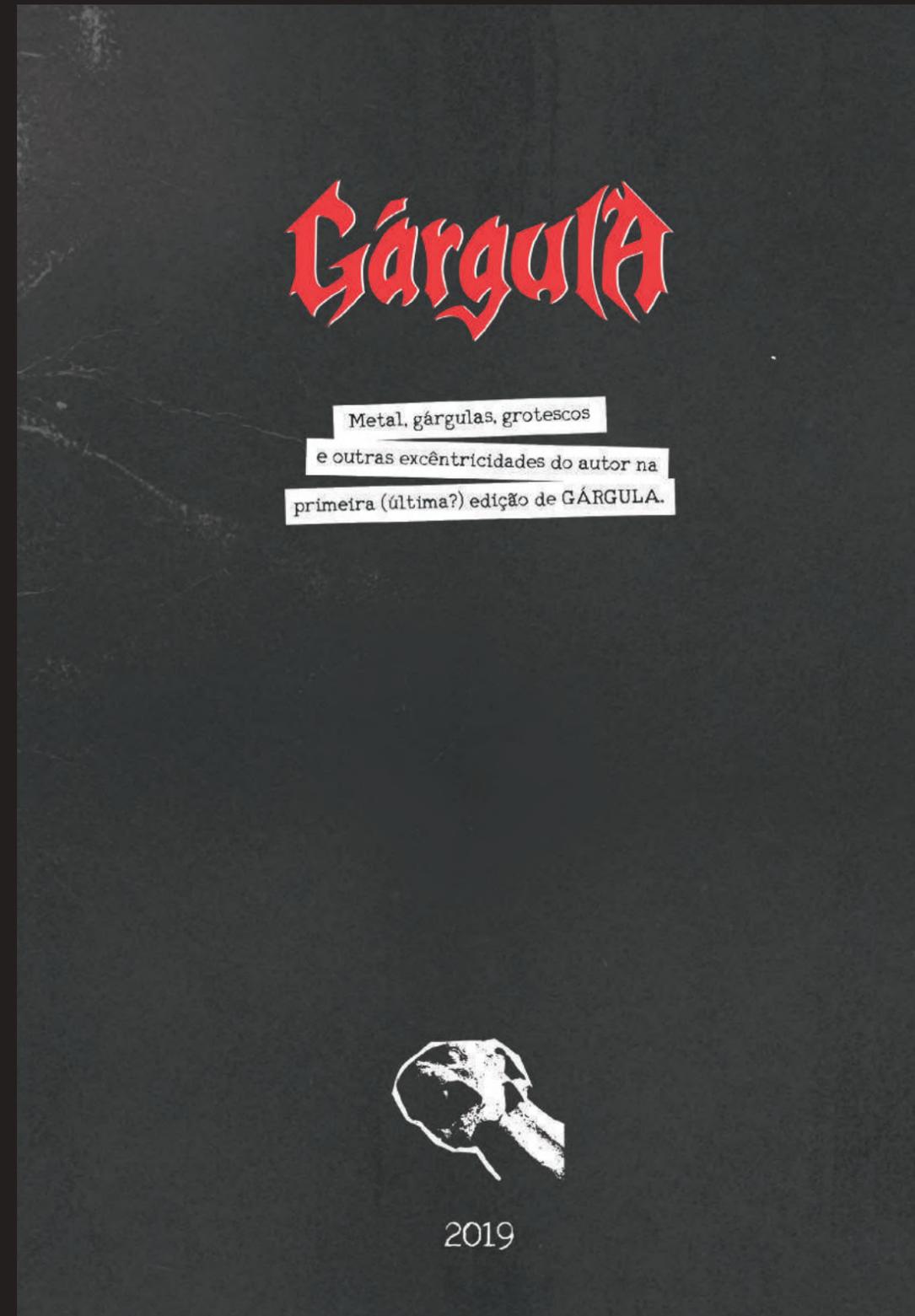
ESTA PRIMEIRA EDIÇÃO DE POUCAS PÁGINAS FOI PRODUZIDA DE JULHO A NOVEMBRO DE 2019. UMA FORMA DE HOMENAGEAR AS ZINES, ESPECIALMENTE AS DE METAL, FEITO À MINHA PRÓPRIA MANEIRA, SEM DESVIRTUAR DE SUA ESTÉTICA, JUNTANDO VÁRIAS DAS COISAS QUE GOSTO EM UM MESMO LUGAR.

Gárgula

Texto, diagramação, ilustração e fotografia por Pedro Barbosa
contato: pedro.barbosa1994@gmail.com
Gárgula N. 1. Rio de Janeiro, Brasil. Dezembro de 2019



Fig. 125 Verso



Conclusão

CONCLUSÃO

Em um nível pessoal, consegui concretizar vários dos objetivos que tinha com este projeto. Fazer algo autoral, misturando tanto elementos tradicionais quanto não-ortodoxos de zines de metal e escrever sobre metal, tanto sua história quanto estética.

No campo teórico, utilizei do grotesco para conceber uma estética na qual o metal possa abranger. Apresentar o grotesco em todos seus prospectos foi essencial para conseguir entendê-lo como um estilo complexo que mudou conforme o tempo. Esse mesmo estilo permeia filmes de terror, *trash*, entre outros; com elementos feios, deformes e até cômicos. Tudo isso vem do mesmo caldeirão que faz parte da estética do metal.

Como discussão mais abrangente despontando para o design, o campo de maior interesse desta pesquisa foi entender como um gênero musical pode ser representado graficamente e como seus signos são criados até se tornarem tão intrínsecos dentro de seu nicho.

BIBLIOGRAFIA

AZEVEDO, Cláudia. **Subgêneros do Metal no Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Cadernos de Colóquio 2004-2005, UNI-RIO, 2005.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. São Paulo: HUCITEC, 1987.

CASTELLANO, Mayka. **O que há de grotesco no riso da cultura trash?**. Rio de Janeiro: ECO-UFRJ, 2011.

CHRISTIE, Ian. **Sound of the Beast: The Complete Headbanging History of Heavy Metal**. HarperCollins e-books, 2010.

COVRE, Bárbara. 2010. As Drôleries, figuras marginais em manuscritos da Baixa Idade Média. **Anais do VIII encontro de história da ANPUH, História Política em debate: linguagens, conceitos, ideologias**, Espírito Santo, 2010.

DUNCOMBE, Stephen. **Notes from Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture**. Portland: Microcosm Publishing Bloomington, 2008.

DUNN, Sam. **Lands of Fire and Ice: An Exploration of Death Metal Scenes**. Público: New Localities 29, 2004.

ECO, Umberto. **História da Feiura**. São Paulo: Editora Record, 2007.

EKEROTH, Daniel. **Swedish Death Metal**. Brooklyn: Bazillion Points Books, 2015.

FIORE, Adriano Alvez. **Iconografia, simbolismo e a cultura contemporânea do Heavy Metal**. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2015.

FREUD, Sigmund. **Obras completas volume 14**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina, **Fan Fictions and Fan Communities in the Age of the Internet**. Carolina do Norte: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2006.

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico: Uma história concisa**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Ed Ltda. 2001.

HUGO, Victor. **Do Grotesco ao Sublime**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A. 2007.

HYNDMAN, Sarah. **How Punk changed Graphic Design and is History repeating itself?** Medium: <https://bit.ly/2W5Uais>, 2019.

KAYSER, Wolfgang. **O Grotesco**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

KIRCHOF, Edgar Roberto. **Estética e semiótica de Baumgarten e Kant a Umberto Eco**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

KLEIN, Clara. **Rcort: Vamos falar sobre ética no design?** Rio de Janeiro: UFRJ, 2018.

KOPP, Rudinei. **Design Gráfico Cambiante**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004.

LERM, Ruth Rejane Perleberg. **Outros Objetos, outras leituras: estudo das relações entre as linguagens em zines e publicações alternativas com base na semiótica discursiva**. Pelotas: IFSul, 2018.

LUPTON, Ellen. **Pensando com tipos**. São Paulo: Cosac Naify, 2013, 2ª edição

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo, Ed Brasiliense, 1993.

MEDEIROS, Valeiro. **O Grotesco em Baudelaire**. Rio de Janeiro: Garrafa Vol. 2, p. 11-18, 2004.

MEGGS, Philip. **A história do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O império do grotesco**. Rio de Janeiro: MAUAD Editora Ltda. 2002.

WALSER, Robert. **Running with the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music**. Connecticut: Wesleyan University Press, 1993.