

## Capas de discos e a construção de gêneros musicais: a iconografia dos subgêneros da música extrema

Album covers and the musical genres construction: the extreme music subgenres iconography

Renan Marchesini de Quadros Souza

Professor na Universidade Metodista de São Paulo (UMESP). Doutor em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP). São Bernardo do Campo, Brasil. E-mail: marchesinirenan@gmail.com

Herom Vargas

Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social (PósCom) da Universidade Metodista de São Paulo (UMESP). Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). São Bernardo do Campo, Brasil. E-mail: heromvargas50@gmail.com

### Resumo:

Enquanto gênero musical, a música extrema preza pelo ruído e suas letras abordam questões consideradas tabus na sociedade: violência, aborto, morte, satanismo, anticristianismo, suicídio, drogas, sexo, etc. Ela é composta por inúmeros subgêneros e cada um deles tem uma temática predominante. Da mesma forma, as capas de discos traduzem visualmente parte dessas diferenças. O objetivo deste artigo é analisar os sentidos produzidos pelas imagens das capas em oito subgêneros da música extrema que mapeamos e como elas constroem significados. Foram selecionadas, como *corpus*, 16 capas de 16 bandas vinculadas a esses subgêneros musicais para análise visual. Os aportes teóricos são os estudos culturais, estudos sobre gêneros musicais e sobre o *design* das capas como objetos estéticos. Essas aproximações permitem identificar a existência de relações entre as capas analisadas, desenvolvendo uma sintaxe peculiar ao gênero.

### Palavras-chave:

Música extrema; *Rock*; Capa de disco; Gênero musical; Imagem.

### Abstract:

As a musical genre, extreme music values noise and its lyrics have as themes issues that are considered taboo in society like violence, abortion, death, Satanism, anti-Christianity, suicide, drugs and sex. It is composed of numerous subgenres and each one of them has a predominant theme. Likewise, the album covers construe part of the differences between them. The purpose of this article is to analyze the meanings produced by the cover images in eight subgenres we mapped of extreme music, and how they construct meaning. Sixteen covers of sixteen bands linked to these musical subgenres were selected as corpus for visual analysis. Theoretical contributions are the cultural studies, studies on musical genres and on the design of covers as aesthetic objects. These approximations make it possible to identify the existence of

relationships between the analyzed covers, which develops a peculiar syntax to the genre.

**Keywords:**

Extreme music; Rock; Album cover; Musical genre; Image.

## 1 Introdução

O centro de interesse deste artigo são as composições visuais nas capas de discos, como parte da identificação dos subgêneros da música extrema. Parte-se do pressuposto de que as capas (objetos estéticos que envolvem capa, contracapa, encartes, imagens, frases, logotipos), nas relações com as letras e os aspectos sonoros das canções, formam um produto cultural complexo capaz de articular gênero musical, artista, obra e público consumidor. Além das imagens, os textos escritos e legendas ajudam a compor um significado complexo (HALL, 2016). O diálogo combinado entre a escrita e a fotografia/desenho fixa e permite a construção de significados articulados com a obra musical. Mais do que uma embalagem, cujo sentido é proteger o produto e acionar desejos de consumo, a capa constrói parte dos sentidos da canção:

Como qualquer outra mercadoria, o disco também recebia uma embalagem, cujas cores, formato, tamanho e informações tinham a ver, em alguma medida, com o artista, com as músicas gravadas, com o público consumidor ou com a gravadora. Sendo embalagem, a capa deveria atrair a atenção do ouvinte/consumidor interessado no tipo de música em questão, deveria traduzir em seu *design* (cores, formas, tipografia, composição, etc.) tanto o perfil da companhia fonográfica quanto alguma informação visual importante que indicasse o artista e as músicas ali gravadas (VARGAS, 2013, p. 3, grifos do autor).

Essa construção de sentidos não se dá somente no campo sonoro, mas também no visual, e as materialidades de capas, discos e encartes são inerentes a esses sentidos. Na relação com as músicas, as imagens organizam cenários e atmosferas visuais, trabalham figuras realistas, oníricas ou abstratas para adensar aspectos da percepção musical, articulam elementos visuais básicos (cor, linhas, perspectivas, texturas etc.) e técnicas composicionais (contraste, tensão, aguçamentos, etc.) conforme sentidos produzidos também no campo sonoro como se auxiliassem na definição e no reconhecimento de determinados subgêneros da música extrema.

INTERIN, v. 28, n. 1, jan./jun. 2023. ISSN: 1980-5276.

Renan Marchesini de Quadros Souza; Herom Vargas.

Capas de discos e a construção de gêneros musicais: a iconografia dos subgêneros da música extrema. p. 101-129.  
DOI 10.35168/1980-5276.UTP.interin.2023.Vol28.N1.pp101-129

A construção desses subgêneros se dá, então, em um campo semiótico complexo: tanto está nos textos sonoros e poéticos da canção, como também se vincula a determinados padrões visuais presentes nas capas. Mais do que isso, tais elementos dialogam com seus públicos ao produzirem formas de endereçamento e de recepção. Embora contenham praticamente as mesmas informações (o logotipo do grupo, o título do álbum, desenhos, fotos dos integrantes, colagem ou sobreposição de imagens, ficha técnica, etc.), as capas dos subgêneros da música extrema desenvolvem aspectos próprios, em uma espécie de linguagem visual particular (JONES; SORGER, 1999). Nelas, como exemplo ilustrativo, os signos verbais contêm cruces invertidas, pentagramas, fontes próximas do estilo gótico com letras pontiagudas, ou, dependendo do gênero, fontes que remetem às usadas em histórias em quadrinhos, produto cultural muito consumido pelos adolescentes no final da década de 1970 e início da seguinte.

Para compor o *corpus*, foram selecionadas duas capas de cada subgênero dos oito que consideramos, em um total de 16 bandas. Como o universo de artistas é grande e o objetivo não é esgotar todas as possibilidades, mas demarcar algumas distinções nos vínculos com a música, a opção foi destacar as capas mais representativas e observar nelas os aspectos de construção visual desses oito subgêneros. São elas:

- *Black Metal: The dawn of the black hearts* e *Fuck me Jesus*, das bandas Myhem e Marduk;
- *Trash Metal: Game over* e *Persecution mania*, dos grupos Nuclear Assault e Sodom;
- *Death Metal: Severed survival* e *Butchered at birth*, dos grupos Autopsy e Cannibal Corpse;
- *Hardcore: Out of step* e *Bad brains*, do Minor Threat e do Bad Brains;
- *Crust: Unrest* e *Out from the void*, respectivamente de Disrupt e de Antisect;
- *Grindcore: Scum* e *Matando güeros*, de Napalm Death e de Brujeria;
- *Crossover: Crossover* e *The art of partying*, do D.R.I. e do Municipal Waste;
- *Powerviolence: ambos discos homônimos* de Magrudergrind e Dropdead.

A justificativa pela escolha desses discos se deu pela relevância nos espaços que ocupam. Essas obras articulam construções visuais que adensam ou ajudam a

definir sonoridades, e propõem o uso de elementos visuais emblemáticos que fazem parte dos alfabetos visuais e estéticos desses gêneros. As capas selecionadas construíram parte dos espaços semióticos na música e na imagem dos subgêneros.

Para análise, serão trabalhados o conceito de representação nos Estudos Culturais (HALL, 2016), a noção de texto cultural da Semiótica da Cultura (LOTMAN, 1990), o conceito de gênero musical a partir de Fabbri (1981) e a observação da sintaxe visual a partir disposição dos elementos visuais, cores e organização da composição no plano das capas, conforme Dondis (1997). A proposta é perceber as composições visuais reiteradas e que produzem sentido para caracterizar um código particular e uma identidade visual de cada subgênero da música extrema.

## 2 O objeto capa

Conforme Inglis (2001), a capa tem basicamente quatro funções: proteger a integridade do disco; publicidade do artista e de seu trabalho; complementar a obra gravada com letras transcritas, fotos, dados técnicos etc.; constituir-se ela própria como mercadoria, como outras formas de arte comercial. Como um objeto bastante particular e complexo sobretudo, a capa constrói valores e afetos traduzidos em seus aspectos visuais e em sua integridade material enquanto mídia.

As capas dos discos são formuladas por meio de uma linguagem visual organizada em sintaxes que articulam sentidos identitários entre um produtor (artista, gravadora) e os ouvintes consumidores. São pensadas de forma estratégica, já que pressupõem uma dinâmica de comunicação tanto do artista e sua música como também do público interessado em tal trabalho. Essa disposição é a forma pela qual a obra será colocada à venda em lojas, seguindo certa lógica de exposição conforme determinados gêneros musicais, vinculando espaços de exposição, olhar e alcance dos consumidores e estratégias visuais de determinação do tipo de música e do artista para gerar desejo de consumo (JANOTTI JR., 2006).

Portanto, como toda embalagem, a capa constrói algum tipo de identidade, de apresentação do produto (o disco, o artista, o tipo de música etc.). O *rock* e a cultura jovem foram fundamentais para o desenvolvimento do *design* das capas e mesmo em seus subgêneros construíram alguns padrões inovadores e criativos para designar cada

um deles. As imagens visuais das capas (e o próprio objeto, seu manuseio, sua textura, suas configurações) tornaram-se formas próprias de representação, códigos específicos que traduziam os fenômenos musicais que embalavam. Quando esse vocabulário visual é compreendido por algum interessado, produz-se uma significação que ajuda a erigir o senso de identificação: “No caso das imagens, servem para construir simbolicamente a identidade cultural e estética de determinado grupo social. São padrões de formas, cores e traços que compõem o repertório que permite o reconhecimento identitário” (VARGAS; QUADROS SOUZA, 2020, p. 10). Por exemplo, é possível que uma capa, em que a logo da banda tenha pentagramas e cruzeiros invertidos e as cores predominantes são o preto, o branco e o vermelho, seja de um disco de *black metal*, com letras anticristãs, iconoclastas, antirreligiosas e com uma sonoridade distorcida, andamento rápido e com vocais guturais, urrados e gritados.

Porém, tais relações não são mecânicas ou inexoráveis, e as composições visuais não podem ser pensadas como padrões definitivos. Há elementos reiterados e gramáticas básicas, como o fundo preto, o desenho em clima macabro, caveiras etc. No entanto, a observação do *corpus* mostra variações maiores ou menores e os elementos visuais precisam ser entendidos como representações nas conexões com a música, o mercado e os ouvintes. Portanto, como textos culturais, as capas são aqui pensadas mais como fronteiras de um sistema cultural (LOTMAN, 1990; 1996), campos de significação com maior dinâmica de tradução de informações e sentidos, do que como núcleos mais estáveis.

A capa é um texto cultural cujas funções básicas são transmitir e produzir sentidos e potencializar memórias (LOTMAN, 1990). Especificamente, é um objeto que valoriza experiências sensoriais como visão e tato em conexão com a audição. Ajuda a definir alguns critérios e valores estéticos e comerciais a determinado público, guarda em si inúmeros valores de afeto que ajudam a estruturar relações entre música e imagem. A concepção física e funcional do produto é imbuída de uma série de significados e medeia a relação entre artista, gravadora, gênero musical, movimento cultural e os consumidores.

### 3 Música extrema e seus subgêneros

Para pensar as características da música extrema, parte-se da definição de gênero musical dada por Franco Fabbri (1981), cujos aspectos apontam para uma amplificação do conceito para além dos elementos musicais propriamente ditos e envolvendo as práticas sociais da música: comportamento, figurinos, gestual, dança, estilo de vida, etc. Assim, segundo o autor, a definição de gênero musical envolve sistemas de regramento e os seguintes aspectos:

- Técnicos formais – melódicos, rítmicos, de arranjos e instrumentação, harmônicos;
- Semióticos – os sentidos produzidos e compreendidos que são gerados pelo gênero;
- Visuais e comportamentais – geralmente revelados pela televisão, um cantor de *pop* se mostra sorridente e à vontade mediante um veículo midiático, enquanto um vocalista de *rock* parece insatisfeito ou incomodado;
- Corpóreos – movimentos, danças, gestos, roupas, jeitos de andar e falar que o envolvem. Há um perfil repetitivo de códigos, roupas e corpos que se constroem de um jeito muito parecido. Mas, na cultura os elementos não são estáticos, são reorganizados e por vezes ressignificados, reorganizando alguns desses sentidos;
- Sociais e ideológicos – socialmente, a música erudita pode conotar uma posição superior a outras músicas por meio das composições e de seus arranjos, espaços em que é apresentada, etc.;
- Econômicos, jurídicos – situação em que o cantor é parte de uma gravadora e está sujeito a questões de direitos autorais, por exemplo.

A música extrema dá nome a um fenômeno aglutinador, dentro de dinâmica semiótica da fronteira, que abarca fundamentos composicionais, sonoros, líricos, iconográficos, performáticos, ideológicos e discursivos de dois grandes gêneros: o *heavy metal* e o *punk*. Dependendo do subgênero, os aspectos técnicos formais do

*metal* são mais influentes, enquanto outros têm predominância da influência do *punk*. As diferenças são, muitas vezes, sutis e mais perceptíveis aos fãs do que ao público em geral. Ao menos dois subgêneros – *thrash metal* e *crossover* – operam na interseção ao traduzir sentidos de ambos e combinar estruturas musicais características de cada um dos gêneros.

Subgêneros se constroem como linguagens sonoras e visuais organizadas de formas particulares. Importante destacar que eles são flexíveis e dinâmicos dentro das semiosferas culturais (LOTMAN, 1996), pois envolvem tanto a criação dos artistas quanto o gosto e o reconhecimento dos fãs. Os subgêneros mobilizam códigos e estruturam textos e sentidos que correspondem a predileções das comunidades de ouvintes (QUADROS SOUZA, 2022).

A música extrema possui estruturas “típicas do gênero, a ponto de fazer parte do conjunto de regras” (FABBRI, 1981, p. 6)<sup>1</sup> e os participantes do “fato musical”<sup>2</sup> conferem a elas significação e validação. Essas regras são estabelecidas por artistas, pelo gosto e pelo consumo do público em suas subdivisões. Tanto os elementos musicais quanto os visuais das capas são definidos pela dinâmica relacional entre produtores, mercado e consumidores. Daí a importância de tratarmos os regimes de representação (HALL, 2016) dos subgêneros fundados nos vínculos compartilhados entre artista e público. Tais regimes são claros quando o público reconhece determinados arranjos visuais nas capas, mas também podem ser alterados ou reconstruídos pela audiência, como textos que traduzem a música de que gosta. Esse reconhecimento demonstra as ligações entre as práticas de representação musical por meio de traduções visuais situadas nos polos do produtor (o artista que desenvolve sua música e a disponibiliza ao ouvinte por meio das imagens em uma embalagem) e do consumidor (ouvinte que compreende a organização visual da capa como representação de determinado tipo de música ou artista).

Considerando a música como um produto da cultura midiática, sempre sujeita às lógicas industrial e de consumo e à recepção dos ouvintes, há setores do público que reorganizam as produções musicais de forma peculiar. Daí a noção de gênero dever

---

<sup>1</sup> Tradução de: “typical of a genre, to the point where it often becomes part of its range of rules”.

<sup>2</sup> Termo emprestado do autor utilizado para se referir a qualquer expressão corpórea em um ambiente sonoro.

ser tratada não apenas como produção, mas como produto fluente e mutável que circula pelos espaços do consumo e como peça compreendida e, às vezes, ressemantizada pela recepção.

A consolidação da música extrema está relacionada com as dinâmicas simbólicas assimétricas do complexo mercado musical (artista, disco, crítica, público, mídias etc.) e tais configurações aparecem na música, nas performances e na visualidade. Conforme um gênero se atualiza e se rearticula internamente em seus signos musicais, corporais e seus significados, são criados os subgêneros como derivações das conformações iniciais.

No caso da música extrema, seus artistas e seu público rivalizam, em grande medida, com a lógica capitalista da indústria do entretenimento. Contraditoriamente, participam do mercado musical, mas o fazem de um ponto de vista marginal ao criticar o excesso dos padrões de sucesso. As novas gerações de bandas e de ouvintes não se dispuseram a participar de uma dada cultura que, no entendimento deles, fora absorvida pela mídia. Passaram a testar os limites de pertencimento ao mercado e de aceitação por ele. Entendida como parte da música e da cultura jovem, a música extrema imprimiu mais velocidade às peças musicais e acrescentou “peso” à sonoridade (AZEVEDO, 2009). Como um teste de limites, os subgêneros da música extrema se desenvolveram em uma espécie de competição por velocidade e agressividade, cada grupo tentando ser mais desagradável e provocativo que o anterior, em uma cruzada da rebeldia adolescente, estado de ruptura permanente e profunda com o que havia antes:

Colocando-se contra o tédio que estaria presente em grande parte dos rituais que envolvem a família, a escola e o trabalho, a cultura juvenil celebra uma torção das produções de sentido encontradas nesses espaços. Aqui o barulho, o decalque, o ornamento e a superficialidade passam a operar como traços positivos, fontes de prazer. O que é importante não é a profundidade do que está sendo comunicado, mas os modos de posicionamento, as produções de sentido diferenciadas, enfim, a demarcação das fronteiras entre nós e eles (JANOTTI JR., 2003, p. 21).

Um dos últimos subgêneros a tensionar esse limite foi o *powerviolence*, também conhecido como *noisecore*, em meados da década de 1990. Surgiu a partir de regras estruturadas do *crossover* e do *grindcore*. Foram removidos os atributos “metálicos” e mantidos o barulho e a brevidade, aspectos em voga com o surgimento

INTERIN, v. 28, n. 1, jan./jun. 2023. ISSN: 1980-5276.

Renan Marchesini de Quadros Souza; Herom Vargas.

Capas de discos e a construção de gêneros musicais: a iconografia dos subgêneros da música extrema. p. 101-129.  
DOI 10.35168/1980-5276.UTP.interin.2023.Vol28.N1.pp101-129

da internet e dos meios digitais de comunicação que encurtaram a percepção de distância, tempo e espaço. As bandas de *powerviolence* diminuíram a duração das músicas e dos discos<sup>3</sup>. Utilizavam desde a contagem das baquetas que marca o andamento e o início da canção, a microfonia dos amplificadores e microfones como elementos sonoros. Os vocais gritados e agudos se alternam com urros e sons guturais. As letras têm temáticas variadas que podem ofender os ouvintes e com objetivo de atacar artistas de que não gostam, fazer piadas de gosto duvidoso e falar sobre estupros, assassinatos, sexo, masturbação, escatologia, etc.

Os subgêneros são agrupados a partir de diversos elementos partilhados por músicos e público e que colocam seus adeptos em contato com artistas e suas obras, vínculos esses que marcam o consumo, o gosto, a circulação das músicas, estratégias de endereçamento das canções, de *shows*, camisetas, bonés etc. Esse processo envolve um público, que é tanto produtor quanto consumidor. As denominações surgem alicerçadas em um campo de sentidos e de repertórios que, além de intitular a música, irá produzi-la socialmente. Enquanto fenômeno cultural, a música extrema se materializa devido a uma base devotada de fãs que dinamizam as cenas locais e globais no *underground*. Junto da música, as imagens nas capas, como já indicado, também constroem as características distintivas desses subgêneros.

#### **4 Os subgêneros da música extrema: comportamentos, sons, letras, corpos e imagens**

As opções visuais dos subgêneros e os logotipos das bandas têm razoável similaridade, afinal todos pertencem à música extrema e guardam em si alguns elementos comuns do macro gênero. No entanto, mantém pequenas singularidades dos subgêneros difíceis de serem percebidas pelos não adeptos, mas que são compreendidas pelos fãs. Esses textos visuais articulam sentidos e contribuem para a construção eficaz da relação com o público específico. Por exemplo, um apreciador de *death metal* que não conhece determinado artista pode, ao olhar a capa de um disco e

---

<sup>3</sup> O disco *Complete Discography* (1999), da banda Charles Bronson, tem 96 músicas e 1h12min37seg de duração. Uma média de 45,3 segundos por canção, sendo algumas delas apenas falas de filmes do ator que dá nome à banda.

reparar em alguns detalhes, ter indícios sobre se aquele trabalho é do gênero que lhe agrada ou não. Os próprios logotipos das bandas obedecem a alguns padrões estilísticos que articulam os aspectos visual e verbal. Essa escrita organiza o desenho de letras e palavras de maneira e aproximar o *design* do reconhecimento próprio de determinado público e de leituras possíveis conforme relações estabelecidas na sociedade (WILLIAMS, 2014).

Na funcionalidade das embalagens, as capas informam o produto que acondicionam (MESTRINER, 2002) e o demonstram ao consumidor que possui repertório para decodificar a imagem. Aqui, forma e conteúdo se ligam ao receptor pelo *design*:

O resultado final de toda experiência visual [...] está na interação de polaridades duplas: primeiro, as forças do conteúdo (mensagem e significado) e da forma (*designer*, artista ou artesão) e do receptor (público). Em ambos os casos, um não pode se separar do outro. A forma é afetada pelo conteúdo; o conteúdo é afetado pela forma. A mensagem é emitida pelo criador e modificada pelo observador (DONDIS, 1997, p. 131-132).

Entre seus músicos e adeptos, os subgêneros da música extrema têm contornos mais rigorosos em seus campos de sentido e não permitem muitas inflexões. De certa forma, há um interesse em guardar um estado de pureza, ou de autenticidade como marca valorativa da identidade da música, do artista, do público e dos corpos. Qualquer escolha errada na música ou na capa, como símbolos, figuras e imagens de outros subgêneros, ou que não façam parte do léxico sintático e semiótico, pode colocar a banda como “*poser*”<sup>4</sup> ou “traidora”, *status* que tira sua aura de “verdadeira”. Essa dubiedade a lança em uma espécie de limbo valorativo, já que, de um lado, não é mais aceita em seu antigo subgênero, e de outro, por ter também características de um núcleo semiótico anterior, também não é aceita em outros contextos.

O traço de valor que perpassa a sonoridade, a estruturação, o ordenamento, a numinosidade e as trajetórias do herói é a “autenticidade” em relação ao universo metálico. Esse valor se desdobra em diversas camadas e ora se apresenta como

---

<sup>4</sup> Expressão utilizada para indicar uma pessoa que finge ser aquilo que não é, ou finge gostar de algo para fazer parte de um grupo e ter o sentimento de pertença, uma pessoa que faz pose de ser algo ou alguém para participar de ritos de determinada comunidade cultural.

“fidelidade”, ora como “controle” em relação ao que é ou não considerado *heavy metal*. O debate sobre a “autenticidade” das bandas e sua “fidelidade” ao gênero correspondem ao controle dos limites da “comunidade metálica” [...] o autêntico no *heavy metal* [e na música extrema] está ligado a uma certa aura que, aos olhos dos fãs, envolve consumo dos objetos metálicos, ou seja, a noção de “autenticidade” só ganha sentido quando interdefinida com o que é considerado falso, só existe no campo musical quando existe disputa, desacordo, assunção do certo e errado [...] não basta a caracterização via vestuário, adornos, e posicionamentos corporais. Sempre que um fã atesta a *autenticidade* do metal [música extrema] é porque pressupõe a existência de um outro que consome e/ou produz música falsa e cooptada (JANOTTI JR., 2004, p. 119).

Transitar por esses subgêneros permite observar linguagens e repertórios singulares que permitem compreender parte do movimento mais amplo denominado música extrema. Parte de suas características visuais foi derivada das capas do *heavy metal*, como “o sobrenatural, heróis de espada e feitiçaria, heroínas voluptuosas, porém seriamente psicóticas, [...] e visões de um mundo pós-apocalíptico de danação e crueldade [...]” (DE VILLE, 2003, p. 151).<sup>5</sup> Outra influência no *design* proveio do *punk rock*, pois as capas eram produzidas artesanalmente, muitas delas xerocopiadas com predomínio do branco e do preto, visível principalmente no *crust*, no *hardcore*, no *grindcore* e no *powerviolence* (BLUSH, 2010). Esse estilo de produção também permitiu grande difusão no *underground*, como herdeiros da filosofia do *faça-você-mesmo* e do padrão de produção independente (O’HARA, 2005).

Apesar desse repertório singular, cada um dos oito subgêneros da música extrema organizou o projeto gráfico e visual de suas capas com algumas especificidades, muitas vezes, distintas apenas em pequenos detalhes perceptíveis pelos fãs, como será tratado a seguir.

---

<sup>5</sup> Tradução de: “the supernatural, sword and sorcery heroes, voluptuous but seriously psychotic heroines, [...] and visions of a post-apocalyptic world of damnation and cruelty [...]”.

INTERIN, v. 28, n. 1, jan./jun. 2023. ISSN: 1980-5276.

Renan Marchesini de Quadros Souza; Herom Vargas.

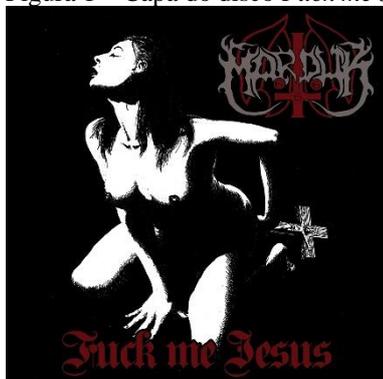
Capas de discos e a construção de gêneros musicais: a iconografia dos subgêneros da música extrema. p. 101-129.

DOI 10.35168/1980-5276.UTP.interin.2023.Vol28.N1.pp101-129

#### 4.1 Black Metal

O termo *black metal* foi cunhado para se referir a um estilo de música antirreligioso, anticristão e que exalta o profano (em países nórdicos vincula-se à religião e à cultura pagãs). Os cantores têm voz estridente e gritada, rasgada ou em registro gutural, o tom das guitarras é agudo, o andamento quase exclusivamente em *prestíssimo* (a mais de 200 batidas por minuto – BPM<sup>6</sup>). As letras abordam temas como satanismo, inferno, blasfêmia, guerra, morte, mitologia, contos de terror, guerra, misantropia, anticristianismo e antirreligião.

Figura 1 – Capa do disco *Fuck me Jesus* (banda Marduk)



Fonte: Internet.<sup>7</sup>

Figura 2 – Capa do disco *Dawn of the black Hearts* (banda Mayhem)



Fonte: Internet.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Batidas Por Minuto – indica como a velocidade que a música deve ser tocada e a quantidade de vezes em uma música que se toca as notas. Assim, se mede o quão rápido ou devagar deverá ser tocada uma determinada canção, indo do *grave* (até 40 BPM) ao *prestíssimo* (de 200 BPM em diante).

<sup>7</sup> Disponível em: <http://blesseddeathdownloads.blogspot.com/2016/09/marduk.html>

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.metalarmy.com.br/produto/mayhem-dawn-of-black-hearts-cd/>

Como textos que articulam sentidos de caráter extremo, as capas contêm, geralmente, imagens violentas, obscuras e ocultistas, com estupro, assassinatos, suicídios, guerras, sacrifícios, pentagramas invertidos<sup>9</sup>, cruzes invertidas, cenas rituais. Não raramente, são censuradas em diversos países. Estruturalmente, as imagens escolhidas (figuras 1 e 2) têm disposição centrada, enquadrada pela área da capa, com os logotipos das bandas no canto superior (uma no esquerdo outra no direito) e o título dos discos ocupa os cantos inferiores esquerdos.

Na capa do Marduk (figura 1), os contrastes se dão entre o fundo preto e o vermelho do título do disco e da cruz invertida em meio à cor prata da logo da banda, além da imagem feminina branca ajoelhada no centro em alto contraste. Sua posição indica um possível movimento no braço que segura o crucifixo nas nádegas por trás.

Já na capa do Mayhem (figura 2), uma fotografia em *plongée* (de cima para baixo) captura a dimensão do cenário e da figura central que transmite sensação de inferioridade e aparente calma sob o que está em cena. A foto de *Dawn of the black hearts* foi tirada pelo guitarrista Euronymous, logo após o vocalista Dead cometer suicídio com um tiro na cabeça e ter deixado um bilhete com apenas uma frase: “Desculpe-me pelo sangue” (MOYNIHAN; SØDERLIND, 1998).

Os aspectos de morbidez e violência também são traduzidos no *design* dos logotipos das bandas. Vemos nas (figuras 1 e 2) que as letras M do nome Mayhem têm “pernas” que ultrapassam a linha da escrita para formar cruzes invertidas. Já a logo do Marduk possui uma cruz invertida no meio e as pontas de baixo possuem um número 6 formando um 666 conhecido como o “número da besta”.

A temática mórbida é traduzida pela tensão das imagens: o ângulo exagerado da imagem, os contrastes de cor e os borrões. Esse subgênero trabalha os temas do absurdo da vida e da morte, do profano e da iconoclastia, ativa gatilhos sensoriais que colocam em xeque a religião. Questiona os valores da crença, de mitos, rituais e da magia que ronda esse terreno, principalmente com relação ao cristianismo. As capas fazem uso da fotografia para dar clareza às representações das formas extremas que o

---

<sup>9</sup> Uma estrela de cinco pontas que quando invertida adquire uma imagem similar a um bode, animal associado ao satanismo dentro do *black metal*, já que está inserido em contexto de sacrifícios para manter algum tipo de conexão com o mundo inferior.

ser humano assume como suas. O extremo, exposto dessa forma, não permite que se pense em fantasia ou imaginação, mas em possibilidades reais.

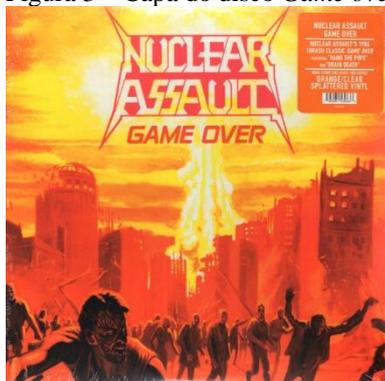
#### 4.2 Thrash Metal

No *thrash metal*, as principais bandas americanas e alemãs tratam de temas variados, como: raiva, festas, mulheres, religião, corrupção, apocalipse, sociedade, sofrimento, depressão e ansiedade, guerra, terceira guerra mundial, desastres e ataques nucleares, antifascismo, morte, sofrimento, libertação humana e alcoolismo (CHRISTIE, 2010).

Importantes elementos de definição dos subgêneros, os logotipos são feitos, geralmente, com letras em linhas retas e proporcionais, com pontas estilizadas ao fim da primeira e da última letra. Há também alguns grupos que criaram seus logos inspirados em quadrinhos, com o contorno de uma cor e o preenchimento de outra.

A capa do disco *Game over* (figura 3), da banda novaiorquina Nuclear Assault, mostra o que seria um ataque nuclear num período de constante tensão como na Guerra Fria. A logo e o título são em vermelho, indicando calor e violência. O amarelo, também de alta temperatura, ocupa o centro e o alto da capa, de onde emerge a explosão de uma bomba atômica. A seguir, silhuetas revelam contornos humanos com braços para cima e em movimento na diagonal em forte perspectiva que parte da explosão.

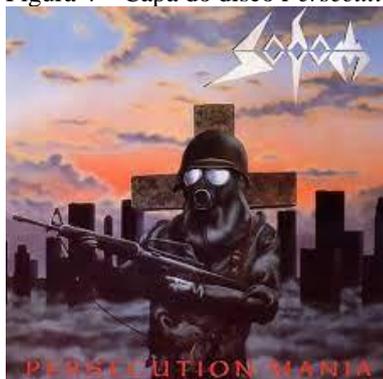
Figura 3 – Capa do disco *Game over* (banda Nuclear Assault)



Fonte: Internet.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.consultoriadorock.com/2019/08/30/nuclear-assault-game-over-1986/>  
INTERIN, v. 28, n. 1, jan./jun. 2023. ISSN: 1980-5276.

Figura 4 – Capa do disco *Persecution mania* (banda Sodom)



Fonte: Internet.<sup>11</sup>

O Sodom, em *Persecution mania* (figura 4), traz para seus discos uma mascote. O soldado Knarrenheinz<sup>12</sup> está sempre armado e com uma máscara de gás que esconde seu rosto, o que indica preocupação frequente com a guerra e os armamentos nucleares. A capa traz tons escuros na parte de baixo e o laranja do céu sem tanto brilho e saturação que cria uma contrariedade entre o quente e o frio, estímulo e repouso. O título em vermelho ocupa a parte inferior na base da imagem. As silhuetas dos prédios e a cor predominante da mascote fazem os corpos aparecerem e dão sensação concreta. A cruz, atrás do soldado, posiciona-se no centro e atrai o olhar para si.

A perspectiva histórica das imagens é importante, já que as bandas da década de 1980 exploravam a temática nuclear, por conta da constante ameaça de um conflito entre as duas potências mundiais. O texto visual da capa, além de traduzir a violência sonora, articula também memórias sombrias da guerra como representação. Até os dias atuais, o *thrash metal* tem desastres e conflitos nucleares como temática nas letras e nas capas, sentidos que podem ser reorganizados em decorrência do atual enfrentamento entre Rússia e Ucrânia/OTAN.

### 4.3 Death Metal

Alguns componentes sonoros definem o *death metal*: o vocal gutural, os instrumentos com timbres mais graves, e *riffs* e solos com melodias dissonantes. As

---

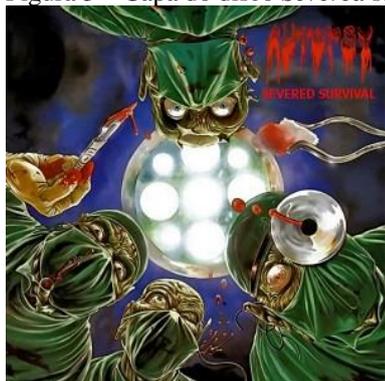
<sup>11</sup> Disponível em: <https://genius.com/Sodom-persecution-mania-lyrics>

<sup>12</sup> Tom Angelripper, vocalista do Sodom, justifica o nome escolhido como Knarren (um tipo de arma ou um patrulheiro) e Heinz (nome masculino comum na Alemanha). Disponível em: <http://www.invisibleoranges.com/interview-sodom/>

temáticas envolvem, normalmente, morte, decadência social e humana, horror, assassinato, sangue, necrofilia, canibalismo, tortura, zumbis etc. As principais bandas são: Death, Cannibal Corpse, Autopsy, Deicide, Possessed, Obituary, Morbid Angel, Entombed e In Flames. Hoje, este subgênero possui diversos microgêneros e um dos mais conhecidos é o *brutal death metal* no qual o vocal é distorcido e na gravação o som fica ainda mais saturado.

Nas capas, as logos têm letras finas e alguma menção à violência, como a cor vermelha do sangue escorrendo (figura 5) ou desenhos de ossos. Também é comum o uso de fontes que simulam sangue escorrendo, ou símbolos visuais geralmente ligados à violência e à morte, como foices da morte, laços de forca, ossos, teias de aranha e chamas de fogo (MUDRIAN, 2010). As imagens, pensadas como textos culturais, articulam-se em função da construção de memórias em camadas provenientes da própria na cultura. Determinados símbolos arcaicos são periodicamente renovados em composição e sentido. Conforme Lotman (1996, p. 159), os “[...] textos atuais são iluminados pela memória, mas os não atuais não desaparecem. É como se fossem desligados, passando a existir em potência”<sup>13</sup>. As representações morte por meio de símbolos são ressemantizadas nas capas tanto pela imagem visual quanto pelas relações que a visualidade constrói com a música e os campos semânticos do subgênero em questão.

Figura 5 – Capa do disco *Severed survival* (banda Autopsy)

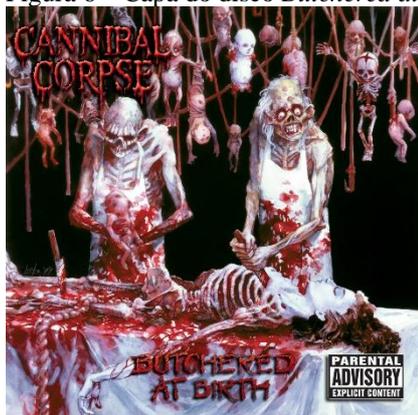


Fonte: Internet.<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Tradução de: “[...] textos actuales son alumbrados por la memoria, pero los no actuales no desaparecen, sino que es como si se apagarán, pasando a existir en potencia”.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Severed-Survival-Autopsy/dp/B0792291X6>  
INTERIN, v. 28, n. 1, jan./jun. 2023. ISSN: 1980-5276.

Figura 6 – Capa do disco *Butchered at birth* (banda Cannibal Corpse)



Fonte: Internet.<sup>15</sup>

A capa do disco *Severed survival* (figura 5), do grupo norte-americano Autopsy, representa a autópsia em uma sala cirúrgica. O desenho traz dois estranhamentos: um ao simular o efeito da câmera subjetiva para dar ao espectador a sensação de participar da cena; outro provocado pelo ângulo inusitado da câmera em um *contra-plongée* (de baixo para cima), que coloca o espectador em situação de impotência e total submissão diante dos personagens ameaçadores da cena, empoderados com suas posições de superioridade. O contraste entre o vermelho da logo e do sangue nos equipamentos médicos e o verde, também predominante na capa (derivação do azul em mistura com o amarelo) traz uma sensação de tensão complementar à expressão no rosto dos personagens. A sombra forte também contribui para construir um clima mais tenebroso.

A figura 6 mostra a capa de *Butchered at birth*, do Cannibal Corpse. Na parte superior, os corpos pendurados fazem contrapeso ao centro e à parte de baixo, onde duas caveiras fazem um parto em um corpo em decomposição. O escuro do fundo tensiona a cena com a claridade dos aventais e dos corpos e também com o vermelho do sangue. Além do conteúdo da cena, o contraste provoca forte tensão entre claro e escuro, luz e sombra, opacidade e brilho.

---

<sup>15</sup> Disponível em:

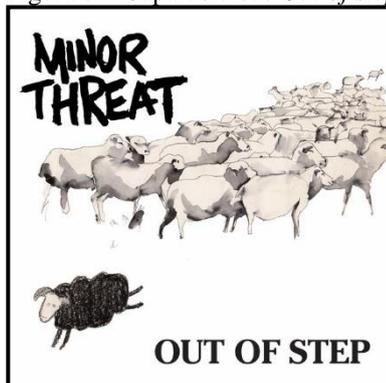
<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3Dqtf9QH8KkA&psig=AOvVaw39XEJ6m8g64BLLP5PyJnf2&ust=1671018871975000&source=images&cd=vfe&ved=0CBAQjRxqFwoTCOjwqbvE9vsCFQAAAAAdAAAAABAJ>

Nessa capa, o estranhamento e a representação crua e direta da morte e do terror são mais intensas e dialogam com os temas das letras e com a sonoridade grave e distorcida dos arranjos do subgênero. Na relação entre música e imagem, é como se esta traduzisse forte e literalmente a atmosfera criada pela banda nas canções.

#### 4.4 *Hardcore*

O *hardcore* preza por letras críticas acompanhadas de uma composição de acordes simples, baseados em tônicas e quintas, também conhecidas como “bicordes”. Há um excesso de distorção nos instrumentos, o vocal é gritado, e o uso de coro para os refrãos é comum. As letras partem de problemas enfrentados na adolescência e em geral são de crítica à família, à polícia, à religião, à televisão, às drogas e álcool e ao governo. Tratam também de questões cotidianas, como assistir TV, ou sobre o estilo de vida dessa faixa etária, como andar de *skate*, surfar, praticar esportes, brigas, amizade, amor e o *faça-você-mesmo*. Devido à ligação que esse subgênero tem, na origem, com a arte de rua e periférica, as logos normalmente parecem com letras de pichação ou grafite (BLUSH, 2010).

Figura 7 – Capa do disco *Out of step* (banda Minor Threat)

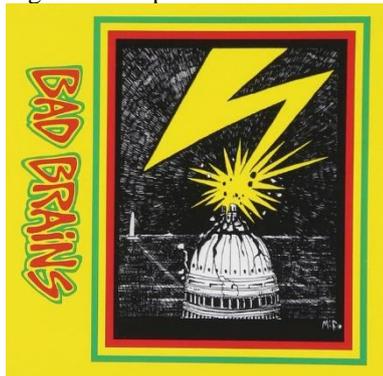


Fonte: Internet.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.urbanscandalrecords.com/products/out-of-step>  
INTERIN, v. 28, n. 1, jan./jun. 2023. ISSN: 1980-5276.

Figura 8 – Capa do disco *Bad brains* (banda homônima)



Fonte: Internet.<sup>17</sup>

*Out of step* (figura 7), do Minor Threat, apresenta uma ovelha negra desenhada à mão que se afasta de um rebanho de ovelhas brancas. A música que dá nome ao disco é sobre coisas que os integrantes não faziam e que eram consideradas normais na adolescência (fumar, beber, se masturbar), para que se sentissem como ovelhas negras nos grupos adolescentes. A profundidade aumenta a sensação de movimento e de aproximação com a ovelha negra.

Já a capa do Bad Brains (figura 8) traz o nome da banda no título e uma imagem da abóbada do Capitólio em Washington – prédio do Congresso dos EUA – sendo atingido por um raio que representa o rompimento do *hardcore* com os valores estéticos, morais, éticos e sociais pregados pelo sistema. As cores predominantes são o amarelo, o vermelho e o verde que, em combinação, remetem ao *reggae*, gênero de música jamaicana. Os integrantes são rastafáris<sup>18</sup> e algumas músicas trazem arranjos típicos desse tipo de música. O preto e branco da foto sendo atingidos pelo raio amarelo podem indicar também a energia dos músicos no palco e fora deles, bem como a da juventude que representou esse gênero musical (BLUSH, 2010).

Em ambas, nota-se certo dinamismo, seja nas cores, nos elementos visuais ou nas grafias das logos. Esse dinamismo expressa visualmente na capa é tradução sinestésica da sonoridade das obras, músicas rápidas em tempo e andamento, e das apresentações também em clima de ação e vigor potentes.

---

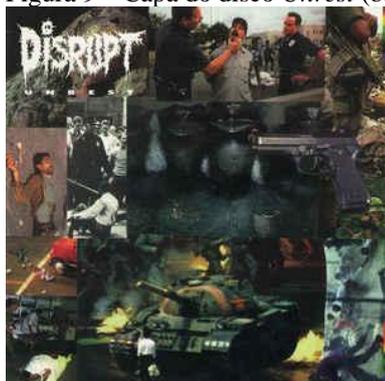
<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.brooklynvegan.com/a-look-back-on-bad-brains-self-titled-debut-one-of-punk-rocks-most-definitive-records-ever/>

<sup>18</sup> Religião criada na Jamaica com bases judaico-cristãs e que tem combinação e atuação política pelo Pan-africanismo, ou seja, uma organização de unidade do continente africano.

#### 4.5 Crust

*Crust* é um termo criado para definir uma forma de fazer, tocar e viver o *punk* de maneira extrema. O andamento das músicas é mais rápido e têm curta duração (em média um minuto). As temáticas abordadas envolvem anarquismo, veganismo, críticas à corrupção, antifascismo, antirreligião, vida em comunidade, ódio pela sociedade e por seus aparelhos de repressão e a completa abolição do capitalismo. Os chamados *crusts* (adeptos do estilo) abandonam suas famílias e optam por viver em comunidades *punks* em locais que ocupam e onde organizam eventos, *shows*, palestras. Vivem de pequenos furtos e alguns trabalhos temporários, principalmente em semáforos com arte circense. Os artistas que inspiraram esse gênero e este tipo de vida autogestiva foram: Crass, Amebix, Disrupt, Antisect e Nausea (COGAN, 2008).

Figura 9 – Capa do disco *Unrest* (banda Disrupt)



Fonte: Internet.<sup>19</sup>

Figura 10 – Capa do disco *Out from the void* (banda Antisect)



Fonte: Internet.<sup>20</sup>

<sup>19</sup> Disponível em: <https://www.last.fm/music/Disrupt/Unrest>

<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.negativeinsight.com/niblog/accept-the-darkness-antisects-out-from-the-void-ep>

As artes de capa, assim como as logos, são feitas com a técnica da colagem com imagens extremas, como *Unrest* (figura 9), do Disrupt, como influência da estética *punk*. Nessa capa, os limites não são respeitados e percebe-se um arranjo fragmentado e desequilibrado com imagens de violência, abuso de autoridade e repressão policial, corpos, torturas, holocausto animal, soldados e tanques de guerra.

Podem também seguir o preto e branco, muito comum na estética do gênero, como em *Out to the void* (figura 10), do trio Antisect. O alto contraste e as linhas curvas dos contornos criam uma sensação de movimento na imagem, de profusão e dinamismo (DONDIS, 1997). São apresentadas três figuras de aspecto macabro (uma caveira, um tipo de *goblin*<sup>21</sup> e um zumbi) que, possivelmente, represente cada integrante do conjunto.

#### 4.6 Grindcore

Criado pelo quarteto britânico Napalm Death, o *grindcore* é caracterizado pelo vocal em registro gutural e por um estilo inovador de se tocar bateria. O baterista Mick Harris, influenciado pela velocidade do *thrash* e do *death metal*, e do *d-beat*<sup>22</sup> utilizado no *crust*, tentou imprimir ainda mais velocidade no instrumento. O pedal duplo no bumbo ajudou na criação e consolidação da forma de tocar, mas a nova técnica consistia em um padrão rítmico de baquetadas rápidas e alternadas ou coincidentes na caixa, no chimbau ou no prato de condução. Os sons do bumbo, da caixa e do prato (chimbau, ou condução para acompanhamento, ou prato de ataque e *china* para um efeito mais carregado e estridente) encorpam e criam consistência sonora para as cordas distorcidas. No Brasil, essa maneira de tocar bateria é chamada de “metranca”, pois emula o som de uma metralhadora atirando rapidamente.

As bandas não seguem padrões de logo. Normalmente, a grafia é construída com letras embaralhadas uma sobre a outra. As raras exceções são as apresentadas

---

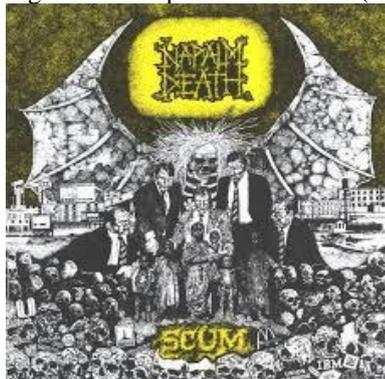
<sup>21</sup> Criatura mitológica do folclore nórdico que se assemelha a um duende, só que geralmente atua de forma maléfica.

<sup>22</sup> Uma forma de tocar bateria bastante rápida e sem nenhum tipo de abafamento. Essa batida foi originada por uma banda britânica chamada Discharge e alguns grupos passaram a adotá-la como referência para conduzir o próprio som. Hoje há um subgênero com o nome dessa batida e o som é ainda mais distorcido, gritado e com letras anarquistas ou de crítica política.

aqui, mas reconhecemos que mesmo a logo do Napalm Death pode dificultar a leitura aos leigos (MUDRIAN, 2010).

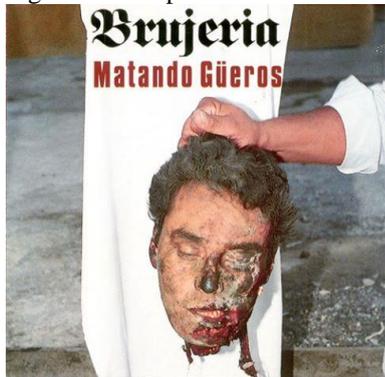
A capa do primeiro disco do Napalm Death (figura 11) traz um desenho no estilo do *crust*: poucas cores, caveiras e crânios em branco e, entre esses esqueletos, as logomarcas, como IBM, McDonald's, petrolíferas e grandes companhias que, na visão dos adeptos desse subgênero, são nocivas à sociedade. Em meio a esses símbolos, usados aqui como representações do consumo e do capitalismo, há o título do disco em amarelo, *Scum*, que significa escória. As asas abertas dão simetria à composição geométrica, como um hexágono, como contraponto à profusão de caveiras no chão. A família e a caveira ao centro da capa formam um triângulo que lembra obras renascentistas que usavam o formato para indicar algo sagrado. Aqui, no entanto, parece mais uma ironia a tal referência.

Figura 11 – Capa do disco *Scum* (banda Napalm Death)



Fonte: Internet.<sup>23</sup>

Figura 12 – Capa do disco *Matando güeros* (banda Brujeria)



Fonte: Internet.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Disponível em: <https://www.revolvermag.com/art/napalm-deaths-scum-story-behind-cover-art>

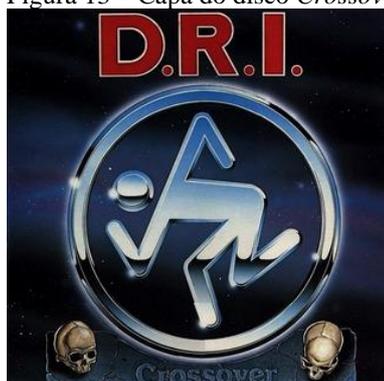
<sup>24</sup> Disponível em: <https://www.albumoftheyear.org/album/372788-brujeria-matando-gueros.php>

A capa de *Matando güeros* (figura 12), do grupo mexicano Brujeria, mostra uma mão segurando uma cabeça decapitada. A foto foi retirada de um periódico mexicano sensacionalista chamado *Alarma!*. O disco foi banido e proibido em muitos países por causa da capa e de seu conteúdo. A composição visual é centralizada e faz um sutil peso para a direita de onde sai o braço e para onde a cabeça pende levemente. A cena reforça o realismo e a sensação da impotência latino-americana mediante a “caçada” feita contra a migração mexicana aos Estados Unidos. Isso é amplamente explorado no encarte do disco e nas letras, não somente neste disco, mas em toda a carreira do Brujeria.

#### 4.7 Crossover

O *crossover* é um amálgama do *hardcore* com o *thrash metal*, que, mesmo com elementos de ambos, cria um léxico específico com sentidos visuais, comportamentais e sonoros. As temáticas das letras abordam tanto questões críticas, de realidade social, quanto temas leves, como festa com os amigos, mulheres e o estilo de vida boêmio. As logos também revelam as misturas, alguns derivados da logo do *hardcore*, com letras de pichação, e outros pelo lado do *thrash metal* (KENNEDY, 2015; 2018).

Figura 13 – Capa do disco *Crossover* (banda D.R.I.)

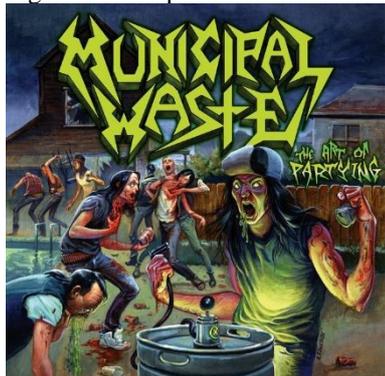


Fonte: Internet.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Disponível em: <http://caixapretaprp.blogspot.com/2016/03/DRI-crossover-hardcore.html>  
INTERIN, v. 28, n. 1, jan./jun. 2023. ISSN: 1980-5276.

Figura 14 – Capa do disco *The art of partying* (banda Municipal Waste)



Fonte: Internet.<sup>26</sup>

Destacamos a capa do disco *Crossover* (figura 13), do quarteto *Dirty Rotten Imbeciles* (D.R.I.), lançado em 1987 e feita pelo artista Sam Leyja. Na arte, ocupa lugar de destaque o personagem *Skanker*, mascote do grupo, como referência ao tipo de dança que o público faz em suas apresentações. Nessa alusão, colocam a relação com a plateia como ponto central para esse subgênero. A capa é azul e representa o céu estrelado e o personagem forma uma constelação, com alguns pontos mais brilhantes.

*The Art Of Partying* (figura 14), do Municipal Waste, apresenta o outro lado do *crossover*: o da festa e elementos tóxicos introduzidos no gênero a partir da preocupação com uma terceira guerra mundial ou uma guerra nuclear. A logo com fonte pontiaguda (aspecto que remete ao padrão de *design* do *thrash metal*) e o desenho do homem chamam mais a atenção por estarem em primeiro plano na perspectiva.

#### 4.8 *Powerviolence*

Também conhecido como *noisecore*, o *powerviolence* é marcado pela composição de músicas curtas que, em geral, não passam de um minuto. Os discos têm duração média de dez a quinze minutos com cerca de vinte músicas. O som é extremamente distorcido e utiliza de ruídos ou atitudes performáticas para gerar som (bater nos instrumentos a fim de fazer as cordas vibrarem enquanto o vocalista grita ao microfone dentro do bumbo da bateria). A voz é caracterizada por urros e gritos

---

<sup>26</sup> Disponível em: <https://imusic.br.com/music/0817195021112/municipal-waste-2021-the-art-of-partying-lp>

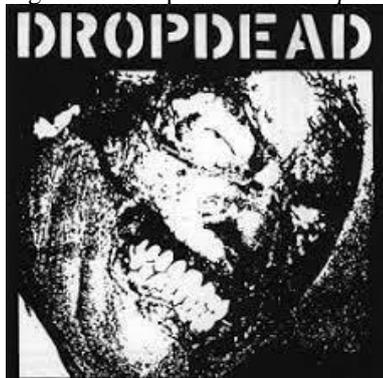
desafinados. A produção é extremamente precária, tanto que no mercado é mais fácil encontrar *splits*, *EPs* e compactos do que discos completos de uma banda de *powerviolence*. Da mesma forma, o *design* segue o padrão do *faça-você-mesmo*, derivado do *punk*. As logos seguem majoritariamente dois estilos: extremamente simétricos ou extremamente assimétricos com letras redondas e cada uma de um tamanho.

Figura 15 – Capa do disco *Magrudergrind* (grupo homônimo)



Fonte: Internet.<sup>27</sup>

Figura 16 – Capa do disco *Dropdead* (banda homônima)



Fonte: Internet.<sup>28</sup>

A capa do disco homônimo da banda Magrudergrind (figura 15) apresenta duas colcheias cortadas por um “X” formado por arames farpados representando uma postura contrária à educação musical formal. Logo abaixo, talvez em uma provocação mística, há o símbolo do *Om*, mantra importante no hinduísmo e que representa o som do universo. Uma foto inclinada dos integrantes no palco ajuda a compor o fundo. Já

---

<sup>27</sup> Disponível em: <https://pt-br.facebook.com/MagrudergrindOfficial/about/>

<sup>28</sup> Disponível em: <https://deathwishinc.com/products/dropdead-self-titled-cover-silkscreened-patch>  
INTERIN, v. 28, n. 1, jan./jun. 2023. ISSN: 1980-5276.

o disco *Dropdead* (figura 16) conta com uma arte inspirada no *crust*. Ambas as capas trazem o preto e branco.

## 5 Considerações Finais

As imagens visuais das capas indicam linhas estruturais capazes de organizar as composições conforme aspectos de cada um dos subgêneros da música extrema. Aqui, os vínculos entre som e imagem não são mecânicos e definitivos. Da mesma forma que aspectos sonoros se repetem entre os subgêneros e os aproxima a ponto de serem agrupados e nomeados como música extrema, alguns elementos visuais também são reiterados. Tais sutilezas dificultam a percepção e o entendimento dos leigos e até confundem aqueles que se aproximam desses artistas na tentativa de entender seus trabalhos. Vale lembrar que algumas dessas bandas muitas vezes transitam de um subgênero a outro, conforme o disco e sua fase de criação, o que também provoca certa confusão. Porém, é a profusão de diferenças mais sutis que demonstra a riqueza e a complexidade dos processos de representação e de fluidez dinâmica dessas músicas no mercado. Esse dinamismo possibilita a constante reconstrução e ressemantização dos textos musicais e visuais, cujos sentidos são constantemente negociados entre artistas e público.

De forma geral, as capas apresentadas situam as imagens no centro, o que pode evidenciar a percepção de equilíbrio, estabilidade e harmonia.<sup>29</sup> Por outro lado, os aspectos de violência, morbidez e tensão típicos da música extrema são representados no campo visual por meio de imagens fortes e pesadas, contrastes exagerados, colagens com aspectos de profusão e descentramento, rasuras ou acabamentos grosseiros, fontes com formatos inusitados, entre outros aspectos da linguagem visual. O impacto que as bandas tentam causar com suas músicas e os vínculos de afeto com seus públicos fazem-nas buscar imagens que produzam algum tipo de choque ou tensão.

A experiência estética sugerida pela música extrema e pela capa do disco procura, assim, algum tipo de impacto ou afetação violenta que se articula por meio de três sentidos (tato, visão e audição). De um lado, a imagem da capa se relaciona com

---

<sup>29</sup> O “equilíbrio é tão fundamental na natureza quanto o homem. É o estado oposto ao colapso” (DONDIS, 1997, p. 32).

a música reforçando aspectos de violência, como em um processo sinestésico; de outro, sugere ao ouvinte uma imersão, como se a paisagem visual se oferecesse um ambiente de escuta. A capa se torna uma espécie de mediador estético-cultural que traduz aspectos sonoros, visuais, comportamentais, corpóreos e ideológicos. Como texto cultural e, ao mesmo tempo, dispositivo, articula sentidos e materialidades.

A partir da análise, vemos que, no caso da música extrema, não é apenas a organização dos elementos sonoros que define o gênero (FABBRI, 1981), mas um conjunto de expressões e de instâncias extramusicais conjugadas ao texto da canção. As imagens das capas de disco são uma dessas expressões. Os padrões de organização visual medeiam sentidos da vida cotidiana imaginativa dos pertencentes a essas culturas com a dinâmica social desses grupos.

Esses apontamentos ajudam a compreender a diversidade da música extrema tanto em termos sonoros como visuais. Apesar de alguma padronização típica de quaisquer gêneros musicais, há aspectos de diferenciação importantes que singularizam as divisões, inclusive nos campos visuais, passíveis de serem percebidos nas capas analisadas aqui. Os subgêneros da música extrema expandem sentidos em sintonia com peculiaridades sonoras e estético visuais, o que aciona redes de afetos e gostos próprios e únicos por cada subgênero. Ao compararmos bandas como Napalm Death, Municipal Waste e Marduk, pode-se entender a amplitude que a música extrema oferece enquanto sistema complexo de música e cultura.

Os gêneros e subgêneros são fluídos na cultura como sistemas abertos que se desdobram no tempo conforme a criação dos músicos e a percepção do público. No entanto, ao mesmo tempo, têm aspectos claros e permanentes “o suficiente para manter um ordenamento diante de qualquer ameaça de diluição de suas fronteiras” (JANOTTI JR., 2004, p. 56). Ou seja, é um sistema (LOTMAN, 1996) que, de um lado, possui um núcleo com elementos visuais e sonoros estáveis que organizam os sentidos partilhados e que fornecem reconhecimento e identidade aos seus fãs; e de outro, articulam-se e hibridizam-se com outros subgêneros a partir da dinâmica de suas fronteiras. Tais movimentos de identificação e de recriação servem, em parte, para definir certa marca de legitimidade, para afastar o que os adeptos chamam pejorativamente de artista “vendido” ou “comercial”.

Os subgêneros da música extrema têm, assim, estruturas de códigos de conduta, vocabulário, vestimentas, posturas que são familiares aos fãs. Esses elementos moldam os valores da música, dos artistas, dos seus apreciadores e do mercado. O que se procurou mostrar aqui é que as relações entre sonoridade e visualidade também servem para construir tais identificações.

## REFERÊNCIAS

AZEVEDO, C. “**É para ser escuro!**” – codificações do *black metal* como gênero audiovisual. Tese (Doutorado em Musicologia). Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, 2009.

BLUSH, S. **American hardcore: a tribal history**. 2 ed. Feral Port Townsend, WA: Feral House Book, 2010.

CHRISTIE, I. **Heavy metal: a história completa**. São Paulo: Arx e Saraiva, 2010.

COGAN, B. **The encyclopedia of punk music and culture**. New York: Sterling Publishing, 2008.

DE VILLE, N. **Album: style and image in sleeve design**. London: Mitchell Beazley, 2003.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FABBRI, F. A theory of musical genres: Two applications. In: HORN, D.; TAGG, P (orgs). **Popular music perspectives**. Papers from the First International Conference on Popular Music. Amsterdam: IASPM, 1981.

HALL, S. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

INGLIS, I. “Nothing you can see that isn’t shown”: the album covers of the Beatles. **Popular Music**, v. 20, n. 1, p. 83-97, 2001.

JANOTTI JR., J. **Aumenta que isso aí rock and roll: mídia, gênero musical e identidade**. Rio de Janeiro: E-papers, 2003.

JANOTTI JR., J. **Heavy metal com dendê: rock pesado e mídia em tempos de globalização**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2004.

JANOTTI JR., J. Música popular massiva e gêneros musicais: produção e consumo da canção na mídia. **Comunicação, Mídia e Consumo**. São Paulo, v. 3, n. 7, p. 31-47, jul. 2006.

JONES, S.; SORGER, M. Covering music: a brief history and analysis of album cover design. **Journal of Popular Music Studies**, v. 11, n. 1, p. 68-102, 1999.

KENNEDY, L. **Functions of genre in metal and hardcore music**. Tese (Doutorado em Música) Faculdade de Música, Universidade de Hull, Kingston upon Hull, 2018.

KENNEDY, L. The symbiotic relationship between metal and hardcore in the 21th century. Modern heavy metal: markets, practices and cultures international academic conference. **Anais**. Helsinki, 2015, p. 424-433.

LOTMAN, I. **La semiosfera I**. Semiótica de la cultura y del texto. Madrid/Valencia: Ediciones Cátedra/Frónesis Universidad de Valencia, 1996.

LOTMAN, I. **Universe of the mind: a semiotic theory of culture**. London: I. B. Tauris & CO. LTD, 1990.

MESTRINER, F. **Design de embalagem: curso avançado**. São Paulo: Makron Books, 2002.

MOYNIHAN M.; SØDERLIND, D. **Lords of chaos – The bloody rise of the satanic metal underground**. Feral Port Townsend, WA: Feral House Book, 1998.

MUDRIAN, A. **Choosing death: the improbable history of death metal & grindcore**. Feral Port Townsend, WA: Feral House Book, 2010.

O'HARA, C. **A filosofia do punk – mais do que barulho**. São Paulo: Radical Livros, 2005.

QUADROS SOUZA, R. M. **Brasil, o disco: representação e memória a partir da música extrema e periférica do Ratos De Porão (1981-1989)**. 2022. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2022.

VARGAS, H. Capas de disco da gravadora Continental nos anos 1970: música popular e experimentalismo visual. Revista **FAMECOS**, v. 20, n. 2, p. 403-429, 2013.

VARGAS, H.; QUADROS SOUZA, R. M. Representação do punk rock paulista em capas de disco. Revista **FAMECOS**, v. 27, n. 1, p. 1-18, 2020.

WILLIAMS, R. **A produção social da escrita**. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

Recebido em: 14/07/2022

Aceito em: 28/11/2022

INTERIN, v. 28, n. 1, jan./jun. 2023. ISSN: 1980-5276.

Renan Marchesini de Quadros Souza; Herom Vargas.

Capas de discos e a construção de gêneros musicais: a iconografia dos subgêneros da música extrema. p. 101-129.  
DOI 10.35168/1980-5276.UTP.interin.2023.Vol28.N1.pp101-129