

A representação estética e o imaginário grotesco da banda queens of the stone age.

Frederico Carvalho Felipe (UFG)

Palavras-chave: Estética, representação, *rock'n'roll*.

Resumo

O objetivo deste trabalho consiste em contribuir com os estudos relativos à estética do grotesco no *rock'n'roll* como forma de estilização poética e, em especial, à representação do imaginário da banda estadunidense Queens of the Stone Age. As moldagens deste estilo estético parecem representar com eficácia as angústias e contradições de uma época repleta de estímulos sensoriais e choques cotidianos constantes que o indivíduo é exposto na contemporaneidade. Por meio da arte, a banda busca suscitar questões referentes às representações da vida cotidiana de seus autores e, mais tarde em sua recepção, associadas à realidade do público espectador por meio do imaginário subjetivo de cada indivíduo que entrar em contato com suas obras.

Queens of the stone age: the aesthetic representation and the grotesque imaginary of the band.

Abstract

In this paper I attempt to contribute to the studies around the aesthetic of the grotesque on rock'n'roll as a form of poetic stylization and, in particular, the imaginary representation of the US band Queens of the Stone Age. The impressions of this aesthetic style seem to represent effectively the anxieties and contradictions of a full sensory stimuli and constant daily shocks that the citizens are exposed nowadays. Through art, the band seeks to raise issues relating to representations about the life of the authors and, later in his reception, associated with the reality of the viewing public by means of subjective imagination of every individual to get in touch with the work of the band.

Keywords: Aesthetic, representation, rock'n'roll.

Contextualização: Um breve panorama histórico sobre o *rock'n'roll*.

As manifestações culturais de uma sociedade refletem os valores, costumes, tradições, entre outras denominações, sobre a maneira de agir e pensar de cada povo. Tais manifestações se dão, em grande parte, por meio da arte; e é por este meio também que, muitas vezes, os valores socioculturais institucionalizados são contestados e absorvidos.

A sociedade estadunidense do pós-Segunda Guerra Mundial recorria a valores ditados pelo grupo denominado *WASP* (White, Anglo-Saxon and Protestant),

que tem como base o modelo cultural importado da Inglaterra para os Estados Unidos, onde ganhou novas denominações e preocupações. Assim, adaptado a um novo ambiente, este modelo definiu retóricas que refletiam os interesses do sistema capitalista na propagação de valores culturais ditados por instituições como a Igreja e o Estado.

A formação histórica dos Estados Unidos no pós-guerra já caracterizava a construção da identidade nacional calcada em valores “auto glorificantes” e de dominação cultural de seu sistema capitalista sobre o indivíduo. Desta forma, a elite *WASP* norte-americana ditava os valores culturais à comunidade na qual estava inserida se impondo enquanto cânone moral, social, ideológico e cultural. Entretanto, no decorrer do tempo, estes valores se opuseram aos interesses de uma grande parcela de pessoas insatisfeitas ou de alguma forma oprimidas por esta mesma sociedade.

Neste contexto, emerge o rock’n’roll, que, por meio da fusão de estilos musicais africanos, europeus e norte-americanos, resultou em uma inédita válvula de contestação e também de escape social para os jovens, que começavam a ter voz ativa na sociedade e buscavam diversão e maior liberdade de expressão.

Desta forma, o rock se tornou um dos principais veículos da contracultura, criando uma forma de agir e pensar que se contrapunha aos valores burgueses do grupo social dominante. Carregado de diferentes filosofias, instigou modificações comportamentais, estéticas e estruturais no mundo ocidental.

Já nos anos 1990, o rock’n’roll estava repleto de numerosos conceitos estéticos. Com a popularização desse estilo musical e sua excessiva divulgação pela TV e pelo rádio, houve um aumento significativo de público e, conseqüentemente, diversos grupos se formaram a partir dessas influências. Bandas como Slayer, Metallica, Iron Maiden, Megadeth, Judas Priest, Sepultura, Sonic Youth, Nirvana, Alice in Chains, Mudhoney, Pixies, The Cramps, The Cure, Joy Division, Dead Kennedys, Kyuss, Screaming Trees, Marilyn Manson, Queens of the Stone Age, entre outras, que, apesar de diferenciarem entre si, possuíam referências estéticas que vinham sendo absorvidas e ressignificadas dentro do rock’n’roll desde seu surgimento. Uma das características estéticas comuns mais marcante é o gosto pelo grotesco.

A estética grotesca da banda Queens of the Stone Age (QOTSA) e a representação do imaginário

No início do mês de junho de 2013, a banda estadunidense Queens of the Stone Age retornou de um hiato de seis anos para lançar o seu sexto álbum, *...Like Clockwork*. Composto a partir da utilização de diversos instrumentos e construído sob várias texturas musicais, o álbum traz uma estética densa e reflexiva, permeada por sussurros, vocalizações, contrastes tonais e rítmicos em consonância com as letras relacionadas aos sentimentos de angústia, solidão,

tempo, memórias, apocalipse e religião que provocam no ouvinte a priori estranheza e a posteriori paz de espírito em tom de redenção.

A busca pela exteriorização de sentimentos de angústia por meio da arte se torna explícita nas letras das músicas do álbum que em diversos momentos se referem à fraqueza emocional e ao poder de superação de problemas dos seres humanos, como em *Keep your eyes peeled* que diz em seu refrão: “and I know. You will never believe/ I play this as though I’m alright/If life is but a dream, then/Wake me up”¹ e, na sequência, completa em tom de enfrentamento às atrocidades da vida, ainda que com certo desconforto:

Underwater is another life/ Disregarding every myth we write/
Eagerly alive/ Rag doll churning/ Over and over, gasping in
horror/ So breathless you surface/ Just as the next wave is...”².
E encerra, em sua última estrofe, com a redenção por meio da crítica, nos remetendo à ideia de que a felicidade está intrinsecamente relacionada com a ignorância: “Big smile, really show a teeth/ Without a care in a world of fear/ Lonely, you don’t know how I feel/ Praise god, nothing is as it seems.”³

Essa crítica à sociedade e o sentimento de alienação frente aos ditames sociais permeiam todo o álbum. Em diversas letras pode-se ver uma espécie de desespero aliado à conformidade de um mal estar subjetivo e intimamente pessoal que não será modificado, e sim aceitado em sua condição, configurando assim em uma paz interior alienada que, mesmo repleta de angústias e hipocrisias, se mantém rígida, ao menos momentaneamente, enquanto durar sua ignorância calcada em dogmas e pré-conceitos enraizados no indivíduo.

Contextualizando historicamente para uma melhor análise, a banda surgiu em 1996, a partir de um projeto próprio de Josh Homme intitulado Desert Sessions que permitiu a ele um maior experimentalismo. Essas sessões contaram com a participação de diversos músicos convidados, a maioria deles da região de Palm Desert. Essa experiência serviu de laboratório para o que viria a se tornar o Queens of the Stone Age. A partir de então, o grupo desenvolveu um estilo pesado orientado em um riff, que Homme descreve como *robot rock*, ou seja, um som pesado baseado em uma batida sólida, e de fácil absorção, aliado à elementos do grunge⁴, do stoner-rock⁵, do garage-rock⁶ e do Hard Rock

¹ “E eu sei que você nunca vai acreditar/ Eu finjo que estou bem/ Se a vida é apenas um sonho, então/ Me acorde.” (Tradução nossa).

² “Debaixo d’água há outra vida/ Desconsiderando todo mito que escrevemos/ Impacientemente vivo/ Boneca de trapos balançando/ De novo e de novo, arquejando de horror/ Tão sem ar que você sobe à superfície/ Assim como a próxima onda...” (Tradução nossa).

³ “Grande sorriso, realmente mostrando os dentes/ Sem nenhuma preocupação ou medo/ Solitário, você não sabe como eu me sinto/ Louve a deus, nada é o que parece.” (Tradução nossa).

⁴ O Grunge (às vezes chamado de Seattle Sound ou Som de Seattle) é uma denominação genérica do rock alternativo que surgiu no final da década de 1980. Inspirado pelo hardcore, pelo punk, pelo heavy metal e pelo indie rock, o estilo traz letras que geralmente caracterizam-se por altas doses de angústia e sarcasmo, entrando em temas como alienação social, apatia, confinamento e desejo de liberdade. A estética é despojada em comparação a outras formas de rock, e muitos músicos grunge se destacaram por sua aparência desleixada e por rejeitarem a teatralidade em suas performances. (Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Grunge>> Acesso em: 13/01/2015).

setentista⁷, mais especificamente, na linha artística dos ingleses Black Sabbath e Led Zeppelin. Assim, o som deles evoluiu para incorporar uma variedade de estilos e influências de diferentes momentos da história do rock.

Em junho de 2000, a banda trabalhava no seu segundo álbum (*Rated R*) que contaria com várias participações especiais, como Mark Lanegan (ex-Screaming Trees) e Rob Halford (vocalista da banda *Judas Priest*). Em relação aos videocliques deste álbum, destacamos *Feel good hit of the Summer* - primeira faixa do álbum e que, em sua letra, lista diversas drogas como nicotina, álcool, maconha e cocaína. O videoclipe da música⁸ é um primeiro flerte com o cinema de animação e traz um clima sombrio e repleto de alucinações causadas pelas drogas em um motorista que se depara com mulheres nuas, anões e a banda tocando em um trio-elétrico no meio da estrada à noite. O vídeo encerra com uma grande mulher surgindo de pernas abertas no fim da estrada e após o sexo o carro explode no meio da estrada.

Sob uma estética que remete às histórias em quadrinhos de Frank Miller e Robert Crumb, o vídeo se estabelece, talvez, também como um primeiro registro da banda influenciado pela estética do grotesco, desde os traços às cores e intenções narrativas contrastantes, tratando temas recorrentes à história do rock como a tríade “sexo, drogas e rock’n’roll”.

No ano seguinte a banda já estava em estúdio preparando seu terceiro disco. *Songs for the Deaf* pode ser definido como um álbum de rock atemporal em função da sua produção artística que conta com uma gravação em clima *vintage* além da própria contextualização que tematiza a procura por boas músicas pelas estações radiofônicas. Em toda a obra ouvimos vinhetas, propagandas e trocas de sintonia, como se realmente as músicas estivessem sendo encontradas durante uma audição pelo rádio, produzindo um conceito a partir desses fragmentos em referência à mídia como uma poderosa fonte de comunicação e disseminação ideológica e em diálogo com o título do álbum (Músicas para surdos) como talvez uma crítica à alienação provocada por tais produtos midiáticos.

⁵ “Carros, festas, drogas, viagens interplanetárias e muito, mas muito rock dão a tônica deste estilo chamado Stoner Rock, que teve seu início no começo dos anos 90. Com influências que vêm desde os óbvios Black Sabbath, Led Zeppelin, Deep Purple, Hendrix e AC/DC, até os não tão conhecidos, como Hawkwind, Blue Cheer e Captain Beyond. As bandas misturam rock setentista, psicodelia e amor à vida estradeira.” (Disponível em: <http://whiplash.net/materias/biografias/000481.html#ixzz3Oha0K7CY> Acesso em 13/01/2015).

⁶ Estilo minimalista de rock, calcado na mistura de ritmos das origens do rock’n’roll com a sujeira e agressividade do punk-rock setentista.

⁷ “Hard rock é um subgênero do rock que tem suas raízes do rock de garagem e psicodélico do meio da década de 1960. Se caracteriza por ser consideravelmente mais pesado do que a música rock convencional, e marcada pelo uso de distorção, uma seção rítmica proeminente, arranjos simples e um som potente, com riffs de guitarra pesada e solos complexos. A formação típica era constituída por bateria, baixo, guitarra, e algumas vezes, um piano ou teclado, além de um vocalista que muitas vezes se utilizava de vocais agudos e roucos. Nos finais dos anos 60, os termos hard rock e heavy metal eram praticamente usados como sinônimos, mas o último gradualmente começou a descrever um estilo de música tocado ainda com mais volume e intensidade. Há ainda outra diferença chave, entre ambos sub-gêneros: Enquanto o hard rock manteve sua identidade blues e algum swing na batida, as melodias do metal são frequentemente ditadas por riffs agressivos de guitarra.” (Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Hard_rock) Acesso em 13/01/2015.)

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bAXPUN2z2CE> Acesso em: 13/01/2015.

O videoclipe da música *Go with the Flow*⁹, que utiliza a rotoescopia – técnica de animação que consiste em desenhar e colorir sobre o filme gravado em *live action* - foi concebido esteticamente a partir de três cores chapadas (vermelho, preto e branco) como alusão à capa do álbum e traz os integrantes da banda tocando na carroceria de uma caminhonete que trafega em alta velocidade por uma estrada no meio do deserto ensolarado, realçando a rapidez da música e o clima sonoro característico do grupo.

Durante o percurso pela estrada eles se deparam com animais repugnantes ou que remetem à morte como corvos e insetos, além de mulheres sensuais e um grupo de caminhoneiros mascarados que colidem frontalmente com os músicos na estrada. Essa cena da colisão é intercalada com imagens do vocalista Josh Homme transando sobre o capô da caminhonete com uma mulher e, na sequência, há uma explosão psicodélica de espermatozoides por todo o ambiente. Em seguida, são apresentadas cenas completamente surreais e que utilizam uma diversa gama de cores, remetendo à plenitude do gozo e do prazer associado ao sexo e à adrenalina.

Aqui o QOTSA confirma mais uma vez o gosto pelo grotesco, abordado a partir do contraste entre símbolos como o corvo, máscaras, violência e sexo, bem como a concepção de uma paleta de cores rígidas e o ambiente desértico fazendo alusão ao inferno que é substituído por cores diversas – e alheias à estética inicial – quando o gozo sexual vem à tona, numa espécie de imersão em um mundo fantástico, típico do surrealismo, onde o sofrimento é suprimido momentaneamente pelo prazer.

O videoclipe foi produzido pelo coletivo Shynola, que já havia trabalhado com algumas bandas como Beck, Unkle e Morcheeba. Sobre o processo de criação do coletivo, Sébastien Denis cita em sua obra *O cinema de animação* (2007) um trecho da entrevista concedida a Richard Kenworthy da BBC: “A animação é um médium genial, porque se tem um controle e uma autoridade total sobre cada imagem. É bem mais simples ter um estilo pessoal e produzir imagem original criando-a do que remetendo-se à fotografia.”¹⁰ O cinema de animação possibilita um completo domínio em relação à estética da obra e seus elementos. Nesta forma de produção audiovisual, o imaginário ganha proporções que o cinema feito em *live-action* muitas vezes não atinge, seja por falta de recursos financeiros, seja por falta de equipamentos.

A animação permite a representação completa das ideias do autor naquilo que está em quadro, desde os cenários, aos personagens, objetos e formas diversas. Todavia, devemos ressaltar que atualmente, com a evolução tecnológica cada vez mais acelerada, o cinema *live-action* também já começa a contar com recursos de representação ilimitada do imaginário por meio de efeitos especiais, pós-produção, sensores de movimento, diálogos com o próprio cinema de animação, etc.

⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DcHKOC64KnE>> Acesso em: 13/01/2015.

¹⁰ DENIS, Sébastien. *O cinema de animação*. Tradução: Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2007, p. 96.

Em 2005 o Queens of the Stone Age lançou *Lullabies to Paralyze*, seu quarto álbum, apresentando uma proposta diferenciada do que já haviam feito em termos estéticos visuais e sonoros. Embora muito da ferocidade da banda tenha sido suprimida, nessa obra é trazida à tona toda a capacidade dos integrantes comporem melodias mais densas, sombrias e perturbadoramente pesadas.

Este disco marca a aproximação estética mais imediata ao grotesco, ao fantástico e ao sobrenatural, tanto em relação à identidade visual, quanto em relação às letras, músicas e videoclipes. O tema do álbum se desenvolve a partir de um clima de conto de fadas horrífico, que remete a filmes e histórias de terror.

Neste sentido nos atentamos às faixas *Burn the Witch*¹¹ e *Someone's in the Wolf*¹² e seus respectivos videoclipes. O primeiro é uma mescla de cinema *live action* e de animação, permeado por efeitos especiais que remetem à Idade Média e a caça às bruxas. Demônios e esqueletos aparecem em cena dançando intercalados a imagens dos membros da banda interpretando personagens do imaginário medieval. As cores neutras e sombras evidenciadas na produção em preto-e-branco contrastam com fogos coloridos e a cabeça de um demônio vermelha, com alusões à perseguição sofrida pelas mulheres durante a Santa Inquisição e ao imaginário cristão do período.

Posteriormente, a banda lançou o clipe em *live action* de *Someone's in the Wolf*, ambientado em uma floresta onde os personagens trocam máscaras de ovelha por máscaras de lobo e se embriagam ao redor de uma donzela. Essa animalização figurativa de ovelha e lobo pode ser inserida na estética grotesca, além da dicotomia representativa das figuras em si, também no sentido do primitivismo, se remetendo às feiras medievais realizadas em praças públicas e carnavalizações pontuadas por Muniz Sodré e Raquel Paiva (2002) em referência a Mikhail Bakhtin (1987) quando este escreve sobre a cultura popular na Idade Média e no Renascimento a partir da obra de François Rabelais. Nesse sentido, a praça pública é substituída pela floresta, onde, para os lobos, tudo é permitido, pois esse é um “lugar de manifestação do espírito dos bairros (...), com suas pequenas alegrias e violências, grosserias e ditos sarcásticos, onde a exibição dos altos ícones da cultura nacional confronta-se com o que diz respeito ao vulgar ou ‘baixo’.”¹³ Em outras palavras, o instinto primitivo do ser humano é aflorado no contato com um ambiente que nos remete à liberdade e ao retorno às origens animais, como uma ode aos ritos e comemorações oriundas de manifestações populares culturalmente contestatórias, como o próprio rock'n'roll em sua essência. Além disso, a utilização de máscaras diferentes em situações distintas representa as atitudes díspares assumidas por muitas pessoas atualmente quando estão em determinados ambientes nos quais seus instintos vorazes não são permitidos aflorar ou pretendem passar uma imagem dessemelhante daquilo que realmente é.

¹¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=v7c187E5BxY>> Acesso em: 13/01/2015.

¹² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KT60tUIdLfQ>> Acesso em: 13/01/2015.

¹³ SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. O império do grotesco. Rio de Janeiro: MAUAD, 2002, p. 106.

O clipe se inicia com uma câmera subjetiva vagando pela floresta, como se fosse a visão de um animal selvagem, que bruscamente é cortada, ao início da música, para uma pequena garotinha em sua casa abrindo um livro de contos infantis (remetendo ao título do álbum em que a música está incluída). Em seguida, mais um corte para os integrantes do QOTSA que andam pela floresta protegidos por máscaras de lobo, trazendo a ideia que são os personagens do conto que a garotinha começou a ler. Eles estão em seu habitat natural reunidos como uma alcateia e celebrando, em meio à natureza, sua existência.

São mostradas cenas deles brincando com facas e tomando vinho em volta de uma mulher de roupa branca deitada sob as árvores. Após essa noite de festa, os personagens trocam as máscaras de lobo por máscaras de ovelha (simbolizando aqui, talvez, a banda adequada ao rebanho cultural do sistema e à cultura da mídia), e seguem para o aeroporto, onde dão autógrafos e são tratados como estrelas. O vídeo se encerra com as ovelhas partindo em um carro de luxo enquanto um dos personagens fica no local ainda vestido de lobo, pois quebrou sua máscara de ovelha (talvez em referência ao ex-baixista Nick Oliveri, expulso da banda antes da gravação do álbum).

Podemos identificar diversos aspectos grotescos nesses vídeos, bem como críticas à sociedade em relação à queima das bruxas no primeiro vídeo e no que diz respeito às adequações instintivas, no segundo, além de uma ideia relativa à violação de normas. A começar pela estética empregada e a forma de lidar com esses elementos simbólicos que nos induzem às discussões relativas ao grotesco.

Para uma melhor compreensão acerca da noção de grotesco, buscamos os estudos sobre estética de Wolfgang Kayser que, em sua obra intitulada *O Grotesco* (2009): “Na palavra grotesco, como designação de uma determinada arte ornamental, estimulada pela Antiguidade, havia para a Renascença não apenas algo lúdico e alegre, leve e fantasioso, mas, concomitantemente, algo angustiante e sinistro”.¹⁴

Segundo o autor, o grotesco, inicialmente, era compreendido em livros de estética como uma subclasse do cômico, ou, melhor dizendo, do “cômico de mau gosto”, do baixo, do burlesco. Com o tempo começa a modificar sua definição, se aproximando mais de elementos simbólicos relacionados ao sombrio, ao disforme, ao monstruoso, ao angustiante.

A mistura do animalesco e do humano, o monstruoso como a característica mais importante do grotesco (...) monstruosidades em Dante, Giotto, Ovídio, nos usos carnavalescos, nas representações do Diabo (...) deformações, ridículas, afetadas, e muitas vezes assustadoras. O monstruoso, constituído justamente da mistura dos domínios,

¹⁴ KAYSER, Wolfgang. *O grotesco – Configuração na pintura e na literatura*. São Paulo: Perspectiva, 2009, p.20.

assim como, concomitantemente, o desordenado e o desproporcional, surgem como características do grotesco¹⁵

Distorções em relação às expressões contidas em obras podem causar a repulsa ou o estranhamento ao receptor, porém pode também encontrar beleza em sua força de expressão, gerando uma espécie de sentimento contrastante, incoerente e ambíguo. Esse estranhamento do gosto se dá, em grande parte, por essas manifestações se confundirem com o imaginário social e não pela feiura em si. Assim denomina-se esse processo de “grotesco”.

Desta forma, tais representações contidas nos videoclipes do QOTSA analisados anteriormente dialogam perfeitamente com tais teorizações acerca dessa estética de quebra canônica e contestação estética e social, por buscarem promover tais sensações no receptor através da representação simbólica.

Voltando aos vídeos e às músicas da banda, dois anos depois, em 2007, é anunciado que o novo trabalho da banda se chamaria *Era Vulgaris*. O álbum traz uma proposta sonora contrastante, mesclando baladas com músicas cheias de ruídos e contratempos que geram certa estranheza em uma primeira audição. Abusando de tempos e batidas peculiares, porém, concomitantemente, melódicas, a obra traduz bem a proposta da banda em soar pesado e suave ao mesmo tempo.

Em *Era Vulgaris* as alusões ao grotesco e a elementos da cultura pop continuam sob a forma de videoclipes. As músicas retomam o tom apocalíptico dos álbuns anteriores e remetem às máquinas e à vida contemporânea. Assim também o seu título expõe e enquadra o grupo em uma quebra moral predominante numa sociedade que redefine e aniquila conceitos antes solidificados e que agora se tornam mais relativos com a pós-modernidade. Como forma de ambientação sonora conceitual, em vários momentos são utilizados elementos eletrônicos, *samplers*, sussurros, sintonias de rádio, sirenes e outros artifícios que contribuem com o clima angustiante e calcado no outrora denominado *robot rock*, remetendo à antropomorfizações entre o homem e as máquinas gerando espécies de ciborgues grotescos que antes só eram possíveis em filmes de ficção científica.

Essa profícua busca por extensões cibernéticas de nosso próprio corpo e pensamento é objeto de discussão da ciência desde tempos antigos e parece, à luz do pensamento freudiano, uma busca constante do homem para aproximar-se de sua concepção ocidental de Deus, se tornando uma espécie de “Deus protético”. Em seus estudos em relação à cultura e à civilização¹⁶, Sigmund Freud tece uma abordagem psicanalítica da sociedade a fim de investigar as

¹⁵ KAYSER, Wolfgang. O grotesco – Configuração na pintura e na literatura. São Paulo: Perspectiva, 2009, p.24.

¹⁶ FREUD, Sigmund. O mal-estar na civilização. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011.

origens da eterna busca pela felicidade inerente à humanidade. Assim, o autor reflete acerca da ideia do ser-humano e seu desejo narcísico e arrogante de intervir na natureza, criando formas e mecanismos de dominação e suporte em relação às suas limitações, buscando assim talvez a tal almejada e dificilmente desta forma alcançada “felicidade”.

Neste sentido, o vídeo de *Sick, Sick, Sick*¹⁷ reflete bem essa fragilidade emocional contemporânea, trazendo, por meio de símbolos grotescos, a sublimação destas angústias por meio da arte. Na obra audiovisual, um banquete grotesco, onde são devoradas partes humanas dos membros da banda que, um a um, servem de refeição à uma canibal é trazido à tona, buscando como intenção despertar sentimentos de repulsa no imaginário do espectador, questionando padrões estéticos institucionalizados desde a ligação do título da música em diálogo com o título do álbum em uma crítica talvez à sociedade e sua doentia e vulgar fome pelo consumo.

O Queens of the Stone Age sempre utilizou elementos relacionados à quebra de paradigmas artísticos seja como forma de contestação à valores sociais institucionalizados, ou simplesmente como preferência estética, o que acaba também, de alguma forma, repercutindo no dito *status quo* social.

A banda recorre constantemente à *riffs* de guitarra repetidos incessantemente aliados a frases melódicas do contrabaixo e a batidas rítmicas fortes, quebradas e sequenciais da bateria, tudo isso caracterizado por preferências tonais contrastantes que soam calcadas ora nos graves, ora extremamente agudas, porém sempre mesclando a melodia clássica, lírica e harmônica com um ritmo que varia entre um *groove* cadenciado e uma velocidade alucinada, adicionando sempre elementos psicodélicos como sussurros, gritos e recursos eletrônicos.

Contribuindo com essa paisagem sonora repleta de elementos caóticos, juntam-se ainda pausas aleatórias, ruídos estáticos, vocalizações agonizantes e sintetizadores criando um clima que traduz uma visão de mundo calcada em elementos estéticos pós-modernos e até pós-humanos, como referências à robotização do mundo contemporâneo, em que novas tecnologias e descobertas científicas provocam a fusão do ser-humano em máquina. Como podemos ver bem retratado na letra da música *If I had a Tail* do álbum *...Like Clockwork* (2013):

I'm machine/ I'm obsolete/ In the land of the free/ Lobotomy
(Immortality)/ I wanna suck, I wanna lick/ I want to cry and I
want to spit/ Tears of pleasure/ Tears of pain/ They trickle down
your face the same/ It's how you look/ Not how you feel/ The
city of glass/ With no heart¹⁸.

¹⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oHDaKtx6bGY>> Acesso em: 13/01/2015.

¹⁸ “Eu sou máquina/ Eu sou obsoleto/ Na terra dos livres/ Lobotomia. (Imortalidade)/ Eu quero chupar/ Eu quero lamber/ Eu quero chorar/ Eu quero cuspir/ Lágrimas de prazer/ Lágrimas de dor/ Elas escorrem pelo seu rosto igualmente/ É o seu visual/ Não sua sensação/ A cidade de vidro/ Sem coração...” (Tradução livre).

Poderíamos aqui interpretar uma crítica à mecanização humana e o desejo de voltar às origens instintuais, muitas vezes podadas pela moral, pela ética e, principalmente pela mídia e pelo consumismo exacerbado. Nesse sentido, o autor ainda reforça, a todo o tempo no refrão, uma vontade de retorno ao primitivo e ao animalesco quando, insólita e grotescamente, se opõe ao mundo mecanizado rompendo ideais estéticos através de antropomorfismos: “If I had a Tail/ I’d own the night/ If I had a Tail/ I’d swat the flies.”¹⁹.

Percebemos então que o QOTSA flerta com elementos característicos de uma estética grotesca, seja por meio de suas representações visuais, seja através de sua sonoridade. Tais elementos se revelam a partir de temas que efetuam o diálogo contrastante entre o sagrado e o profano, o instintivo e a moral, o amável e o repugnante, o humano e o antropomórfico. Tal contraste é na obra da banda articulado a partir de composições visuais repletas de representações daquilo que é tido em nosso imaginário como terrível, bizarro, demoníaco, disforme, escatológico, nojento e violento, causando uma contestação às ideias morais, arraigadas na cultura ocidental, relativas à busca pela felicidade e pelo bem-estar social por meio de modelos institucionalizados.

Nos vídeos analisados, podemos observar esses elementos representados de formas diversas e em confabulações simbólicas que perpassam temas relativos às mitologias criadas ao longo da história através da literatura, do cinema, dos contos infantis, entre outros.

Essa contestação pode ser bem identificada, em diversos momentos da história, em todas as manifestações artísticas aqui abordadas: o grotesco, o rock’n’roll, o videoclipe, o cinema e a animação. Tais contestações aparecem, segundo Freud, em forma de representação de angústias originadas do meio sociocultural a partir da sublimação instintual e da imaginação artística em sua relação com o meio.

A sublimação do instinto é um traço bastante saliente da evolução cultural, ela torna possível que atividades psíquicas mais elevadas, científicas, artísticas, ideológicas, tenham papel tão significativo na vida civilizada. Cedendo à primeira impressão, seríamos tentados a dizer que a sublimação é o destino imposto ao instinto pela civilização. (...) é impossível não ver em que medida a civilização é construída sobre a renúncia instintual, o quanto ela pressupõe justamente a não satisfação (supressão, repressão, ou o quê mais?) de instintos poderosos.²⁰

Assim, há uma presença constante desta sublimação revertida em criação artística pelo QOTSA de forma a reverter instintos reprimidos culturalmente em

¹⁹ “Se eu tivesse uma cauda/ Eu possuiria a noite/ Se eu tivesse uma cauda/ Eu mataria as moscas.” (Tradução nossa).

²⁰ FREUD, Sigmund. O mal-estar na civilização. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011, p. 42 – 43.

manifestação artística. Representar fantasiosamente ideias e dar vazão a ecos do inconsciente com a finalidade de gerar imagens e ambiências sonoras musicais que reflitam toda a angústia e perturbação geradas por pressões externas (que são refletidas internamente) ao indivíduo contemporâneo, como válvula de satisfação.

Freud explica então que a busca do prazer por meio de representações amenizam a vida tal como nos coube – difícil e repleta de decepções, dores, tarefas irrealizáveis. Assim, essas representações visuais e sonoras constituem o que o autor considera como “gratificações substitutivas” e define: “As gratificações substitutivas, tal como a arte as oferece, são ilusões face à realidade, nem por isso menos eficazes psiquicamente, graças ao papel que tem a fantasia na vida mental”²¹, configurando assim a importância de tais representações artísticas em nossa sociedade, bem como seu papel catalisador de emoções e contestador de imposições institucionalizadas.

A quebra abrupta de valores simbólicos e morais arraigados na sociedade promove uma desqualificação em relação às hierarquias. Podemos assim perceber claramente a influência desse gênero estético em artistas do rock’n’roll, em especial aqui na banda Queens of the Stone Age, e, até mesmo, afirmar que o diálogo entre o grotesco e o rock desenvolveu uma relação intrínseca a partir da espetacularização ocorrida nos anos 1970 dentro desse estilo musical e permanece até hoje horrorizando incautos reacionários por todo o mundo não só pelo rock, mas por toda forma de arte.

Referências bibliográficas:

CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. R. (Org.). O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. P. 317/334.

FREUD, Sigmund. O mal-estar na civilização. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011.

FRIEDLANDER, Paul. Rock and Roll – Uma história social. Rio de Janeiro: Record, 2002.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

JULLIER, Laurent e MARIE, Michel. Lendo as imagens do cinema. São Paulo: Editora Senac, 2009.

JUNG, Carl Gustav. Tipos Psicológicos. Tradução: Álvaro Cabral. 1ª ed. Rio de Janeiro: Zahar. 1967.

²¹ FREUD, Sigmund. O mal-estar na civilização. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011, p. 19.

KAYSER, Wolfgang. O grotesco – Configuração na pintura e na literatura. São Paulo: Perspectiva, 2009.

KELLNER, Douglas. A cultura da mídia. Bauru: EDUSC. 2001.

SODRÉ, Muniz e PAIVA, Raquel. O Império do Grotesco. Rio de Janeiro: MAUAD, 2002.

Referência videográfica:

Queens of the Stone Age. ...Like Clockwork. Animador: Liam Brazier. 2013.

Acesso em 18/12/2013 as 15:55: <http://www.youtube.com/watch?v=f49yRhJ0NjI>