

MÚSICA MEDIEVAL CONTEMPORÂNEA? MEDIEVAL CONTEMPORARY MUSIC?

Flavio Pereira Senra¹

Rafael Ottati²

Resumo:

O presente ensaio tem como objetivo investigar as formas como o universo temático medieval é utilizado em determinados segmentos da música popular contemporânea. No texto, as intencionalidades ideológicas por trás de tal abordagem temática são analisadas, de forma que, através de elementos de um (suposto) passado medieval, seja possível espelhar questões da era hodierna. Para tal intento, os autores discutem como a criação dessas *medievalidades*, contrariando a crença popular, não seguem necessariamente critérios de cunho histórico, e sim, parâmetros mais ligados ao que se convencionou a rotular como *fantasia medieval*. Dessa forma, mais do que uma reapropriação da Idade Média na Contemporaneidade, percebe-se uma (re)criação e/ou invenção da mesma.

Palavras-chave: *Medievalidade* – Contemporaneidade – Música – Estudos Culturais.

Abstract:

This essay aims to investigate the ways in which the medieval-themed universe is used in certain segments of contemporary popular music. In the text, ideological intentions behind this theme approach are analyzed, so that, through elements of a (supposed) medieval past, it is possible to reflex issues of the present era. For this purpose, the authors discuss how the creation of these *medievalities*, contrary to popular belief, do not necessarily follow criteria of historical nature, but, instead, parameters attached to what is conventionally labelled as *medieval fantasy*. Thus, more than an appropriation of the Middle Ages in contemporaneity, it is noticeable a (re)creation and / or invention of it.

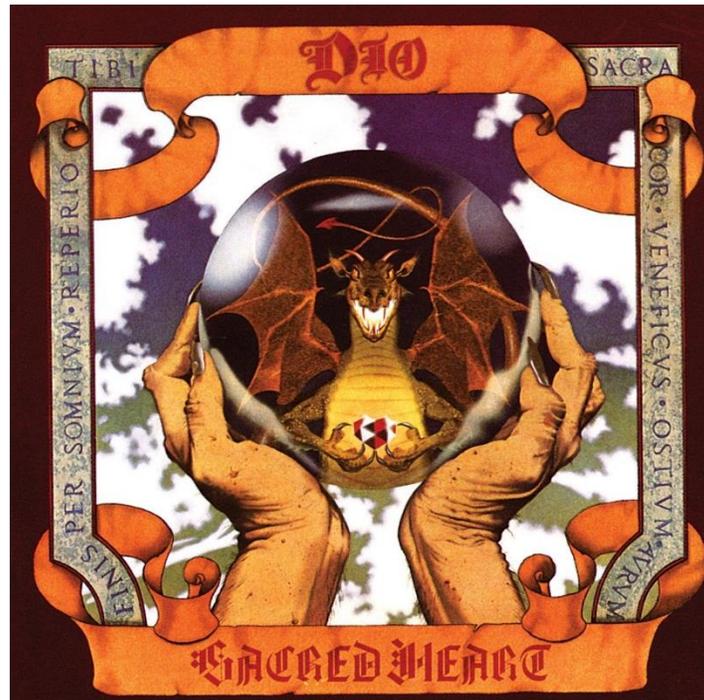
Keywords: *Medievalty* – Contemporaneity – Music – Cultural Studies.

I – MEDIEVALIDADES: INDO EM BUSCA DO “SAGRADO CORAÇÃO”.

Em 1985, Ronnie James Dio, ex-vocalista das bandas ELF, Rainbow e Black Sabbath, lançava o terceiro álbum de estúdio de sua carreira solo, *Sacred Heart*. O cantor norte-americano, então conhecido por escrever letras com temáticas ligadas ao universo de *fantasia medieval*, manteve tal *modus operandi* neste disco, o que é perceptível em sua capa, reproduzida a seguir:

¹ Doutor em Literatura Comparada pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e docente de Língua Portuguesa e Literaturas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro/campus Duque de Caxias. Pesquisador do Grupo de Estudos Comparados de Literatura e Cultura (GECOMLIC), afiliado ao Centro de Estudos Afrânio Coutinho (CEAC/UFRJ) E-mail: fpereirasenra@gmail.com / Blog: www.fpereirasenra.com.

² Mestre em Literatura Comparada pelo Programa de Pós-Graduação em Ciência da Literatura (UFRJ). Doutorando na mesma instituição e programa de pós-graduação. Bolsista Aluno Nota Dez da FAPERJ. Pesquisador do Grupo de Estudos Comparados de Literatura e Cultura (GECOMLIC), afiliado ao Centro de Estudos Afrânio Coutinho (CEAC/UFRJ). E-mail: rafael.ottati@gmail.com.



[Figura 1: capa do álbum *Sacred Heart*, da banda DIO, 1985]

Na imagem, pode-se perceber o emprego de signos visuais que, hodiernamente, são associados ao campo semântico do fantasioso/místico/oculto. As mãos com unhas compridas segurando uma bola de cristal sugerem que se tratam de mãos de algum(a) bruxo(a), feiticeiro(a) ou outro tipo de praticamente de magia. O objeto em si, como se tornou bastante recorrente na cultura popular, teria capacidades premonitórias, possibilitando ao seu detentor ver o futuro dentro da esfera em questão. Por fim, dentro da bola de cristal tem-se a imagem do dragão, um dos elementos centrais do universo temático da fantasia medieval, tendo em suas garras uma espécie de rubi em formato de coração – o “Coração sagrado” que dá nome ao título. Ao redor da imagem vê-se uma moldura com uma inscrição em latim: *FINIS PER SOMNIVM REPERIO TIBI SACRA COR VENEVICVS OSTIVM AVRVM*. Uma tradução aproximada seria “Ao redor de sonhos eu encontrei para você, o sagrado venenoso coração e a porta dourada”. Tal inscrição, somada à imagem de capa, coadunam com a letra da faixa que dá título ao álbum, em particular com os seguintes versos:

Oh here we see the wizard
staring through the glass
and he's pointing right at you

Oh aqui vemos o bruxo
Olhando através do vidro
E ele aponta para você

Now you can see tomorrow
 the answer and the lie
 and the things you've got to do (...)
 You fight to kill the dragon
 and bargain with the beast
 and sail into a sight (...)
 Whenever you dream
 you're holding the key
 it opens the door to let you be free
 And find the sacred heart
 somewhere bleeding in the night
 Run for the light and
 you'll find the sacred heart
 A shout comes from the wizard
 the sky begins to crack
 and he's looking right at you – quick
 Run along the rainbow
 before it turns to black – attack!

Agora você pode ver o amanhã
 A resposta e a mentira
 E as coisas que você tem que fazer (...)
 Você luta para matar o dragão
 e barganhar com a besta
 e navega em uma visão (...)
 Onde quer que você sonhe
 você tem a chave
 ela abre a porta que te liberta
 e encontra o coração sagrado
 em algum lugar sangrando na noite
 Corra para a luz e
 Você achará o coração sagrado
 Um grito vem do bruxo
 O céu começa a se partir
 E ele olha para você – rápido
 Percorra o arco-íris
 Antes que ele enegreça – ataque!
 (DIO, 1985: 02)

Os fragmentos dispostos acima da canção que dá título ao álbum ilustram de forma bastante “didática” a imagem de capa. Há nos versos referências claras ao praticante de magia que seria “dono” das mãos da capa – o bruxo –, à bola de cristal – o “vidro” referido na letra, pelo qual se pode ver, paradoxalmente, “a resposta e a mentira”, o que por si só dependeria estritamente do nível de ceticismo daquele que contempla a bola de cristal, já que uma mesma imagem poderia ser uma resposta para alguém e uma farsa para outros. E, por fim, o elemento central da imagem de capa, o dragão, é referido como a criatura bestial a ser combatida e ferida. Tal premissa de Homem versus Dragão, arquetípica do universo medieval constantemente recriado em narrativas contemporâneas, era corroborada tanto nas imagens promocionais quanto nos shows da turnê de *Sacred Heart*, como pode ser visto nas imagens que seguem:



[Figuras 2 e 3, respectivamente: imagem do primeiro show da turnê do disco *Sacred Heart*, no momento em que Ronnie James Dio, munido de sua espada, mata o dragão e uma imagem dos bastidores, em que o cantor posa com o figurino dos shows e uma espada.]

Uma quantidade razoável de bandas de *Rock n´Roll*, *Hard Rock* e/ou *Heavy Metal* ao longo da década de 1980 investiu em recursos cênicos para suas apresentações ao vivo – sendo o caso mais emblemático, talvez, o grupo britânico Iron Maiden. Ronnie James Dio inclui-se nessa premissa na turnê de *Sacred Heart*, como pode ser visto nas imagens reproduzidas acima. Em ambas, pode-se ver o vocalista utilizando um figurino que, por seus inúmeros adornos e braceletes, tem por objetivo emular uma típica armadura de couro medieval. Nos *shows* da turnê de *Sacred Heart*, a faixa-título era sempre tocada em versão estendida³, para que todos os elementos cênicos pudessem ser explorados de forma apropriada. Durante a execução da canção, surgia no fundo do palco um dragão mecânico (presente na Figura 2), que movimentava sua cabeça em diferentes direções, abria a bocarra, emitia feixes de luz vermelha dos olhos e fumaça pelas narinas. Pela forma como o ser foi concebido, vê-se que ele tem uma aparência ameaçadora, aspecto que era complementado

³ A versão de estúdio de “Sacred Heart” possui 6:30. As versões ao vivo poderiam ir de 12 até 15 minutos de duração total.

pelo rugido que reverberava em alguns momentos. Tal hostilidade do animal era essencial para o desenrolar da narrativa construída no palco nesse ponto dos *shows*. Ronnie James Dio, fazendo jus ao que a letra de “Sacred Heart” prega, lança mão de uma espada durante a execução do estendido instrumental da canção, e, após brandi-la, tem seu “combate” com o dragão. Efeitos de faíscas e fumaça, acompanhados de um estampido, simulam explosões em diferentes pontos do palco, o que, acompanhado dos feixes de luz vermelha do dragão, representam as tentativas do animal de matar o “cavaleiro Dio”. Por fim, como seria de se prever, o cantor vence a fera, cravando a espada em sua boca e, em seguida, abrindo o peito do monstro – e eis que dentro dele vê-se, gigantesco, o “sagrado coração”, idêntico ao presente na capa do disco, porém, em proporções bem maiores. Em seguida, o dragão mecânico tomba, derrotado. Assim como ocorre nas grandes narrativas da fantasia medieval, o cavaleiro venceu o dragão, o homem venceu a besta-fera.

O universo de fantasia sempre teve papel determinante da musicalidade da banda DIO. Segundo o próprio cantor (2005), que era inteiramente responsável pelas letras, abordar tais temáticas sempre lhe permitiu “refletir sobre este mundo, através da criação de um outro com a maior parte dos mesmos problemas” (DIO, 2005). *Sacred Heart*, todavia, é apenas um dos exemplos que ilustram essa citação de Ronnie James Dio e que suscitam algumas questões: o que faz o universo temático medieval ser tão relevante nas produções culturais da contemporaneidade – na literatura, no cinema e no objeto de estudo do presente texto, a música popular? Até que ponto podemos afirmar que esse “resgate” do medieval, em verdade, não se trata de uma recriação – ou *criação*, propriamente dita –, em que uma série de “licenças histórico-poéticas” são feitas nesse emprego do medieval?

Retomando o exemplo que abre o presente ensaio, vimos como o cantor Ronnie James Dio resgata um dos arquétipos mais representativos do universo temático medieval, o cavaleiro/ guerreiro medieval. Se quisermos traçar um panorama do que representa o cavaleiro enquanto símbolo, veremos que esse

paladino dos ideais de cavalaria (...) exprime uma recusa da corrupção ambiental, sobretudo quando essa corrupção se apresenta como felonía. (...) O símbolo do cavaleiro (...) inscreve-se em um complexo de combate, e em uma intenção de espiritualizar o combate. (...) O sonho do cavaleiro revela o desejo de participar de um grande empreendimento, que se distingue por um caráter moralmente muito elevado e de certo modo sagrado. (CHEVALIER; GHEERBRANDT: 2006, 201-202).

Não é difícil, dessa forma, compreender o porquê de o ideal do cavaleiro medieval ser resgatado no contemporâneo com recorrência. O arquétipo mítico do cavaleiro medieval é uma criação que espelha tudo o que o homem hodierno, de certa forma, idealiza para sua própria existência, mesmo que sob uma ótica fantástica/fantasiada. O guerreiro medieval é *recriado* na contemporaneidade (ou *inventado*, se for o caso...) para expressar alguma construção identitária que seja cara ao homem contemporâneo, uma identidade que é mais completa do que a sua subjetividade presente. Isto é, o (suposto) passado é empregado como resposta a qualquer vazio/crise do presente, de certa maneira. Isso faz sentido se pensarmos no cavaleiro como uma figura heroica que representa todas as formas de se lutar contra o mal em prol de algum propósito sagrado, alguma grande busca que irá justificar sua existência e fazer dele um herói perante os demais. E essa busca por si só é o que ilustra o caráter de pureza desse personagem.

A partir disso, remete-se aos versos da música “Sacred Heart”: “Sempre que sonhamos / É quando voamos / Então aqui vai um sonho / Apenas para você e para mim.” [“Whenever we dream / That's when we fly / So here is a dream / For just you and I”]. Neles, o eu lírico estabelece uma construção onírica em que se insere a figura do dragão e, mais do que isso, a própria busca em si de um desafio grandioso, estabelecido no verso “Você luta para matar o dragão” [“You fight to kill the dragon”]. O onírico é, portanto, aquilo que abre margem para o fantasiado nesta música, justificando as inconsistências de cunho histórico presentes na narrativa cênica construída no *show*.

Este elemento onírico igualmente evidencia o fio condutor deste texto: que o resgate do medieval se constitui, pelo menos até certo ponto, a partir do *ficcional*. A distância temporal contribuiu para a elaboração de uma narrativa sobre o *imaginário* medieval. Évelyn Pataglean define nos seguintes termos o “domínio do imaginário”:

O domínio do imaginário constitui-se pelo conjunto das representações que ultrapassam o limite imposto pelas constatações da experiência vivida e pelas deduções correlatas que ela autoriza, o que equivale a dizer que toda cultura, portanto toda a sociedade e mesmo todos os níveis de uma sociedade complexa, possui seu imaginário. Em outras palavras, o limite entre o real e o imaginário mostra-se variável, ao mesmo tempo em que o território coberto por esse limite permanece, ao contrário, idêntico em qualquer tempo e lugar, visto que não se trata de outra coisa senão do campo completo da experiência humana, desde o mais coletivamente social até o mais intimamente pessoal. (PATAGLEAN *apud* LE GOFF, 2011, p. 11).

É esse domínio que possibilita inventar elementos e elaborar versões de fatos e situações históricas, versões essas que sempre não de servir a algum propósito ideológico/estético/imagético/político, quiçá. Que valores o guerreiro transmite? Que valores o dragão transmite? Tais questionamentos são dignos de nota, pois, assim como qualquer elemento que remeta à Idade Média, estamos falando de signos que já estão muito solidificados na cultura contemporânea – em especial, na chamada por alguns de “cultura de massas”, vide filmes, séries, HQ’s, jogos e afins. No tocante a essa questão, José Rivair Macedo (2011) chega a estabelecer uma distinção entre a “Idade Média Histórica” e a “Idade Média Fantástica”, sendo esta o conjunto de reapropriações contemporâneas do Medievo, as “medievalidades”.

Diferentemente dos “resíduos” ou “reminiscências”, que de alguma forma preservam algo da realidade histórica da Europa medieval, nas formas de apropriação denominadas “medievalidade” a Idade Média aparece apenas como uma referência, e por vezes uma referência fugidia, estereotipada. Assim, certos índices imprecisos de historicidade estarão presentes em manifestações lúdicas (festas, encontros, jogos de vídeo-game ou de computador) obras de divulgação (músicas, histórias em quadrinhos, peças teatrais, filmes), nas atividades de recriação histórica de torneios, feiras, festas, cutelaria ou culinária “medieval”, e na inspiração de temas (magos, feiticeiros, dragões, monstros, guerreiros, assaltos a fortalezas) produzidos pelos meios de comunicação de massa e pela indústria cultural (MACEDO, 2011, p. 14).

A partir dessas considerações, o presente texto tem como foco investigar as referências ao medievo, mesmo que estereotipadas, ao invés de tentar meramente averiguar a historicidade dos relatos medievos contemporâneos. Tendo por base as observações feitas ao longo da análise da canção “Sacred Heart” de Dio, serão abordadas outras obras culturais hodiernas, uma vez que, ainda segundo Macedo, desde os anos 1960, a estética visual de vários artistas do Rock e do Metal, tais como Ritchie Blackmore (Deep Purple, Rainbow e Blackmore’s Night), Manowar, Yngwie Malmsteen, Blind Guardian e Rhapsody of Fire, foi inspirada por “algo do ‘misticismo’, ou algo da ‘barbárie’ medieval” (*Ibid.*, p. 15). Ao longo do presente texto, as medievalidades figurarão separadas tematicamente, iniciando com as bestas fantásticas (como o dragão e o hipogrifo) e, dessas, abordando o *ethos* do Cavaleiro e o campo semântico que o circunda (como o castelo medieval e armas de heróis míticos, por exemplo).

II – DRAGÕES: A SEDUÇÃO DOS LEVIATÃS?

O dragão é indiscutivelmente um dos elementos do medievo mais recorrentes nas retomadas contemporâneas da esfera do medieval. Seja como “vilão”, como criatura derrotada para consolidar o poder do humano, seja como elemento de adoração, de construção identitária do próprio homem – sendo a criatura uma representação metonímica de ferocidade, agressividade e força, características caras ao pensamento falocêntrico, como é bem sabido –, são incontáveis as aparições de seres draconianos nas histórias de inspiração medieval da cultura de massas.

Ainda que possua notáveis variações em sua descrição física dependendo da parte do globo de onde o mito é advindo, o dragão é geralmente descrito como uma criatura imensa de aspecto reptiliano (similar a uma serpente⁴ ou a um lagarto) com hálito de fogo e poderes sobrenaturais/mágicos. Não é cabível neste texto esmiuçar de forma mais aprofundada todas as (muitas) formas como essa figura aparece na História da Humanidade, porém é válido salientar que, independentemente da versão da lenda, o dragão aparece com bastante frequência em inter-relação com o Homem – e praticamente nunca isolado, “alheio” ao ser humano, sem deixar de exercer alguma forma de influência no mundo. Em uma quantidade expressiva de culturas esses seres são retratados como verdadeiras encarnações do mal, inimigos do homem que estão dispostos a atacá-lo de diversas maneiras, seja devorando o gado, incendiando plantações ou promovendo ataques diversos, chacinando e/ou devorando seres humanos. Tal visão *vilanizada* dos dragões pode ser encontrada já nas culturas de povos do Oriente Médio, da Mesopotâmia, das mitologias grega, nórdica, celta e, evidentemente, dentro da cultura ocidental cristã – mais especificamente, no universo temático do medievo cristão. Esta forma de cultura última bebeu de tais acepções do mito draconiano e compôs a tradicional imagem que se tem do dragão no Ocidente: uma criatura enviada pelo próprio Satanás que deveria ser combatida pelo homem a todo custo.

A clássica representação do cavaleiro medieval combatendo um terrível dragão se fez presente ao longo de inúmeras histórias veiculadas na Idade Média, tanto que a Igreja Católica considerava a existência de tais criaturas como um fato incontestável em seus volumes intitulados *Bestiário*. Dentre os inúmeros mitos cristãos, há o que descreve o

⁴ Diga-se de passagem, essa é a origem do termo “dragão”, advindo de “drakon”, palavra que em grego quer dizer “grande serpente”.

episódio em que São Jorge teria matado um terrível dragão que aterrorizava um vilarejo. Para poupar a vida dos aldeões, a terrível fera exigia que periodicamente uma virgem lhe fosse entregue, de forma que ele a devorasse. Jorge, então cavaleiro do Império Romano, decide pôr fim a tal reinado de terror e enfrenta o monstro, enterrando sua lança na garganta do animal. É pertinente ressaltar que a imagem do dragão foi muito empregada pela Igreja Católica para simbolizar o mal, não apenas por ser um enviado do demônio, mas por ser um elemento resgatado do imaginário rotulado como *pagão* (isto é, de culturas pré-cristãs) e utilizado pelo Catolicismo para expressar justamente a superioridade do Cristianismo em relação a todas as culturas e religiões *pagãs*.

Essa ideia se faz bem clara, novamente, no mito de São Jorge: em todas as versões da lenda ele é devoto do Cristianismo. Quando seu imperador, Diocleciano, ordenou a execução de todos os cristãos, o bravo cavaleiro Jorge mostra-se contrário a tal medida. Em algumas variantes medievais de sua épica batalha contra o dragão, conta-se que Jorge teria se disposto a matar a fera que aterrorizava a região de Salone (Líbia), caso seu rei e toda a população se convertessem ao Cristianismo em seguida. Nessa versão do mito, Jorge teria capturado o animal após sangrenta batalha, levando-o enlaçado até a presença do monarca e decepado a cabeça do monstro em praça pública. O rei então cumpre seu juramento e se converte à religião cristã. A imagem do dragão enquanto “primitiva Serpente” (BÍBLIA SAGRADA, Apocalipse, 20,2), o mesmo “Demônio e Satanás” (Ibidem) que teria feito Eva cair em tentação na *Gênese*, se faz presente em diversos trechos do Novo Testamento da Bíblia, vide passagens abaixo, extraídas do *Apocalipse*:

Depois apareceu outro sinal no céu: um grande Dragão vermelho, com sete cabeças e dez chifres, e nas cabeças sete coroas. (Apocalipse 12,3) (...)

Varría com sua cauda uma terça parte das estrelas do céu, e as atirou à terra. Esse Dragão deteve-se diante da Mulher que estava para dar à luz, a fim de que, quando ela desse à luz, lhe devorasse o filho. (Apocalipse 12,4)(...)

Houve uma batalha no céu. Miguel e seus anjos tiveram de combater o Dragão. O Dragão e seus anjos travaram combate, (Apocalipse 12,7) (...)

Foi então precipitado o grande Dragão, a primitiva Serpente, chamado Demônio e Satanás, o sedutor do mundo inteiro. Foi precipitado na terra, e com ele os seus anjos. (Apocalipse 12,9). (BÍBLIA SAGRADA, 2011).

Dessa maneira, pode-se afirmar que o dragão, enquanto símbolo, não representa meramente um inimigo a ser combatido, mas sim o desafio maior a ser enfrentado pelo cavaleiro, sua “provação definitiva”, o embate que há de conferir a ele um estatuto elevado

perante os demais homens. Nesse ponto, vê-se que o gênero reproduz a arquetípica cena do honrado cavaleiro contra o temível dragão, “imortalizada” em narrativas emblemáticas do universo temático medieval – como na épica batalha descrita em *Tristão e Isolda* (2000):

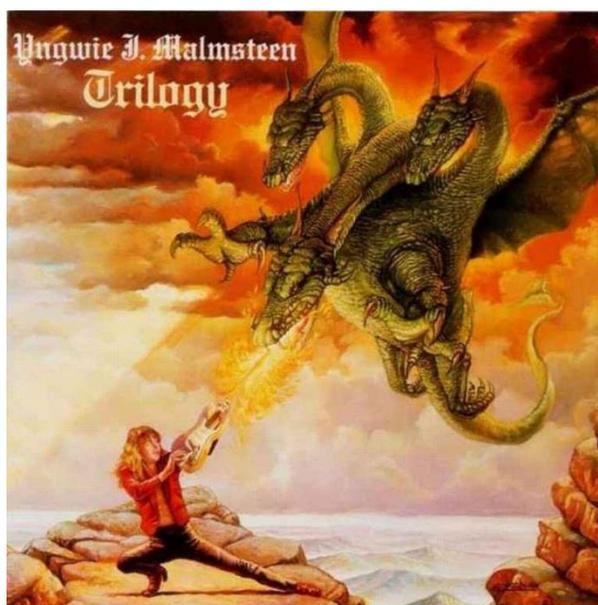
O dragão tinha dois cornos na testa, as orelhas largas e peludas, os olhos cintilantes à flor da cabeça como carvões ardentes, o alto focinho erguido como o de uma serpente fantástica, a língua de fora, cuspidor por todas as partes fogo e veneno, o corpo escamoso, garras de leão e a cauda de uma serpente. O monstro viu Tristão: ruge e incha o corpo. O bravo junta as forças e, cobrindo-se com o escudo, [...], salta contra o animal. A lança de Tristão embate nas escamas e voa em pedaços. Imediatamente, o bravo desembainha a espada, brande-a e vibra um golpe terrível na cabeça do dragão, mas sem mesmo lhe arranhar a pele. O monstro sentiu a pancada: lança as garras contra o escudo, enterra as neles e faz voar as presilhas. A peito descoberto, Tristão ainda o procura com a espada e atinge-o nos flancos com um golpe tão violento que o ar vibra. Em vão: não o consegue ferir. Então, o dragão vomita pelas narinas um duplo jato de chamas: O lorigão de Tristão fica da cor do carvão, o cavalo cai e morre. Mas logo Tristão se levanta e enterra a ponta da espada na garganta do monstro, e a penetra inteiramente lhe trespassando o coração. O dragão solta uma última vez o seu terrível grito e morre. (2000: 31-32)

Interessantemente, no meio *Heavy Metal* – gênero em que a fantasia medieval se mostra bastante recorrente, como já frisado –, por vezes o dragão é empregado da forma diametralmente oposta, como signo identitário do grupo, ou seja, não como inimigo a ser combatido. Pode-se afirmar isso pois ele está habitualmente presente em nomes de bandas do gênero *heavy metal*, como as Dragonforce e Dragonhammer, além de capas de álbuns que mostram alguma imagem do animal voando, em plena liberdade, preparado para o ataque ou em outras situações em que não é enfrentado pelo homem.

Tal aspecto remete a heranças culturais pré-cristãs que extrapolam a simples lógica maniqueísta ao apresentar o dragão não como um mero inimigo do homem. Segundo Le Goff (1993), o dragão tem uma simbologia associada à fecundação na tradição greco-romana, principalmente pelo fato da aparência de um deus fecundador ser frequentemente a de um dragão-serpente. Ainda sobre o mesmo tronco cultural, o autor destaca que o animal também é associado com o sentido de libertação, pois vencer uma besta “significa o estabelecimento de uma comunidade em determinado local. Ela é (...) o símbolo de forças naturais que precisam ser dominadas” (*Ibid.*, p. 237). Tais aspectos desembocam na elevação da simbologia do dragão ao estatuto de mito fundacional, episódios de “civilização material” (*Ibid.*, p. 240), pois, em diversos mitos merovíngios analisados pelo autor, há um herói sauróctono (em geral, um bispo) que *domina* a fera – e não a mata, como se poderia prever.

Tais mitos representariam a dominação do *genius loci* pelo ser humano, representando o domínio de determinadas terras, a vitória do homem sobre o elemento natural, para ali construir uma nova comunidade.

Retornando aos tempos contemporâneos, o *Heavy Metal* apropriou-se da figura do dragão, de forma recorrente, como metáfora de desafio a ser enfrentado e vencido. O resgate desse símbolo gerou criações variadas, nas quais a cena do *show* do Dio abordada na seção anterior deste ensaio se enquadra. Outra representação do dragão como antagonista figura na capa do álbum *Trilogy* do guitarrista Yngwie Malmsteen:



[Figura 4: Capa do disco *Trilogy*, de Yngwie Malmsteen]

Deve-se ressaltar que a capa reproduzida acima traz consigo um interessante caráter diacrônico: vê-se um dragão, besta extemporânea, atacando o próprio guitarrista que dá nome ao grupo. O músico revida o ataque com bravura, utilizando, ao invés de uma espada, sua guitarra. Essa cena possui uma simbologia clara no contexto em questão: o guitarrista, em um disco solo, mostra como sua guitarra é uma poderosa “arma” contra quaisquer desafios (estes representados pela figura do dragão), independentemente do quão grandes ou fantásticos eles possam ser. Contudo, a capa traz consigo um sutil, mas bastante relevante, resgate da cultura medieval. Nas representações medievais de bardos, menestréis e músicos análogos, era comum que seus alaúdes (e instrumentos similares) fossem, de um ponto de vista simbólico, associados a espadas. Isto é, na sociedade medieval, eles teriam uma força

e importância análogas às dos cavaleiros, sendo sua “arma” a música – que era a principal forma de difusão das histórias dos heróis, diga-se de passagem.

O bardo, deve-se mencionar, também é um arquétipo do medievo resgatado na cultura contemporânea. Frequentemente, em canções hodiernas que abordem o universo temático medieval (mesmo que fantástico), tem-se um eu lírico que se apresenta como um bardo, menestrel ou algum músico similar – vide as duas canções intituladas “The Bard’s Song” da banda Blind Guardian. Há também casos em que a voz poética não seja um bardo em si: podem-se encontrar com facilidade canções em que o músico em questão é o protagonista, sendo, por vezes, exaltado em seu papel de difusor das narrativas heroicas medievais, como por exemplo, “Play Minstrel Play”, da banda Blackmore’s Night e “Minstrel in the Gallery”, da banda Jethro Tull.

Um tema recorrente em tais canções é a exaltação do papel do bardo como um cronista de narrativas épicas medievais. As histórias cantadas por esse intérprete ganham uma espécie de “validação”, independentemente de quão fantásticas/fantásticas possam ser, de forma que elas serão “dignas” de serem “imortalizadas”, cantadas por gerações e gerações. Para além dos diferentes gêneros de cantigas, como as odes e as elegias, o resgate contemporâneo dessa figura o coloca como um cronista épico: aquele que elege o que se tornará imortal(izado) e o que se perderá no esquecimento. Suas músicas, além de trazerem os nomes que permanecerão na História, também servem como forma de entretenimento e de evasão de dificuldades da vida, conforme fica evidente pela música “Play Minstrel Play”, especificamente nos versos do refrão: “Play for me, minstrel, play / And take away our sorrows...” [“Toque para mim, menestrel, toque / E leve nossas mágoas embora...”]. A aura de entretenimento trazida pelo bardo ilustra o quanto as narrativas do heroísmo medieval são elaboradas e transmitidas não apenas para “informar” a respeito de mitos que construirão um imaginário coletivo: tais histórias envolvendo personagens como cavaleiros, donzelas e dragões devem inspirar, fascinar e divertir.

III - O ETHOS MASCULINO EM GUERRA: CAVALEIROS E BÁRBAROS

Um *tropos* bastante recorrente em se tratando do *Medievo Contemporâneo* é o do *guerreiro medieval*. Nesse arquétipo, o guerreiro é comumente posicionado acima dos

demais “mortais”, seja em aspectos físicos ou psicológicos. Entretanto, mais do que apenas um suposto símbolo de heroísmo, deve-se ter em mente que uma das principais razões para a validação deste arquétipo na Contemporaneidade é o fato dele ser uma expressão do *ethos* masculino, frequentemente reverberando em elementos cruciais nas narrativas que o elogiam, como por exemplo a nobreza inerente a suas atitudes, a imponência de suas armaduras e a coragem inquebrantável diante de lutas. Remetendo ao já comentado personagem guerreiro que Dio incorporava nos shows, deve-se destacar sua temeridade ao irromper contra a besta algumas vezes maior do que ele. Embora esta índole bélica seja muito anterior ao período medieval, as narrativas cavaleirescas permeiam a cultura popular ocidental. Conforme José Rivair Macedo afirma em sua obra recém citada, parte da revivescência do cavaleiresco medieval na cultura contemporânea provém da obra ficcional de J. R. R. Tolkien – tema de outro ensaio deste volume. A relevância da obra tolkieniana pode ser percebida na fabricação maravilhosa da vida, dos desafios e da indumentária guerreira. Como ponto de partida para essa discussão, tem-se a letra da música “King Arthur”, do disco *Legends and Myths of King Arthur and the Knights of the Round Table [Mitos e Lendas do Rei Arthur e dos Cavaleiros da Távola Redonda]*, na qual se faz alusão ao momento em que Arthur retira a espada Excalibur da bigorna, feito que muitos tentaram infrutiferamente antes dele:

As each knight took his turn
they fould the anvil, held it firm;

None worthy of a future King and Lord.

Sir Kay the bravest knight
Appeared to try his might
He dreamed of being King, as all the rest
To Arthur Sir Kay called to search
And bring for him a sword
In earnest Arthur set about his quest.

A thurchyard in the wood
The sword and anvil stood
And Arthur drew the sword out of the stone
The anvil now defeated
His quest for the sword completed
A sword that was to place him on the throne

Conforme cada cavaleiro tentou
Eles acharam a bigorna, seguraram a espada
[firmemente
Nenhum deles era digno de ser o futuro Rei e
[Lorde

Sir Kay o cavaleiro mais bravo
Surgiu para testar sua força
Ele sonhava em ser Rei, como todos os demais
Arthur Sir Kay convocou para procurar
E trazer a ele a espada
Prontamente Arthur partiu para sua demanda.

Um cemitério na floresta
A espada na bigorna permanecia
E Arthur puxou a espada da pedra
A bigorna derrotada
Sua demanda pela espada finalizada
Uma espada que o colocaria no trono
(WAKEMAN, 1975:01)

Nas versões mais populares do mito arturiano, a espada Excalibur é o instrumento do Escolhido, da figura messiânica que viria para ser o Grande Rei (ou Supra-Rei) da Grã-

Bretanha. Logo, mais do que meramente um símbolo militar, Excalibur é uma espada sagrada que contém propriedades místicas, de forma que unicamente o herói mítico seria capaz de retirá-la da bigorna. Conforme Jacques Le Goff (2009) postula, dentre os diversos objetos, lugares e acontecimentos associados à lenda de Artur, a Excalibur se destaca, uma vez que ela é "(...) um objeto personalizado, pertencente aos grandes guerreiros e cavaleiros", pois é uma espada mágica. Assim como ocorre com outros heróis medievais, a espada arturiana possui nome e é intrínseca à sua história de vida - fato evidenciado pelo arremesso dela em um lago, fato que sinaliza o crepúsculo da vida de Artur.

Sabe-se que a espada é um elemento de simbologia vasta. Segundo Chevalier & Gheerbrandt (2000), a arma em questão é uma metonímia para todo o estado militar, representando o poder, a coragem e, principalmente, sua *virtude*, pois é uma ferramenta essencial para a justiça, já que distingue o bem do mal e extermina os culpados. Deve ser ressaltado que, em se tratando da figura do cavaleiro medieval, a espada desempenha um papel-chave na identificação do herói: nas canções de gesta, por exemplo, é bastante comum os heróis terem uma espada com nome próprio. Todavia, tal relação mítica e intrínseca (e, por que não dizer, até *simbiótica*) entre o herói e sua espada não é exclusiva dos cavaleiros medievais da tradição cristã. Tal característica pode ser identificada como um traço recorrente do arquétipo do guerreiro medieval de modo geral – incluindo, aqui, o guerreiro não-cristão, o bárbaro.

Evidentemente, em se tratando de reconstruções contemporâneas desses guerreiros medievais, deve-se ter em mente que tanto a espada, seja no seu uso metafórico, quanto a própria vivência bélica em si, foram potencializados e, em alguns casos, romantizados. Um bárbaro, dessa maneira, sintetiza ideais mais expressivamente relacionados à violência, à selvageria, à sanguinolência; Um cavaleiro, por sua vez, é um signo de ideias como honra, o amor cortês, a fidelidade a um código de cavalaria, etc. Tais distinções, não coincidentemente, relacionam-se com a questão religiosa inerente a cada tipo de guerreiro (um cavaleiro é retratado como devoto do Cristianismo, ao passo que o bárbaro é em geral associado a religiosidades não-cristãs). Contudo, mesmo com tais diferenciações, é factível afirmar que esta classe de guerreiro medieval, assim como o cavaleiro, funciona como um paradigma do ideal masculino. Um elemento que corrobora tal ideia é a arma empregada pelo

guerreiro: a espada, símbolo fálico por excelência. A letra “The Power of Thy Sword”, da banda Manowar, evidencia tais questões, como pode ser lido abaixo:

The Power Of Thy Sword

Lord of battle I pray on bended knee conquest by the
rising sun
I'll wait for thy command with flame and blood at
hand
glory and a broken sword.

I'm the master of the world I have no fear of man or
beast (...)

Let us drink to the battles we've lived and we've
fought
Celebrate the pain and havoc we have wrought
Great heroes charge into the fight
From the north to the south in the black of night

The clash of honor calls to stand when others fall
Gods of war feel the power of my sword

Fierce is my blade fierce is my hate born to die in
battle
I laugh at my fate
Now pay in blood when your blood has been spilled
You're never forgiven death is fulfilled!

O Poder de Tua Espada

Lorde da batalha eu oro nos meus joelhos pela
conquista ao nascer do sol
Esperarei por teu comando com chamas e sangue à
mão
Glória e uma espada quebrada

Eu sou o mestre do mundo eu não tenho medo do
homem nem da fera (...)

Deixe-nos beber às batalhas que vivemos e lutamos
Celebrar a dor e a destruição que desencadeamos
Grandes heróis entram em luta
Do norte ao sul na escuridão da noite

A batalha pela honra nos conclama quando outros
tombam

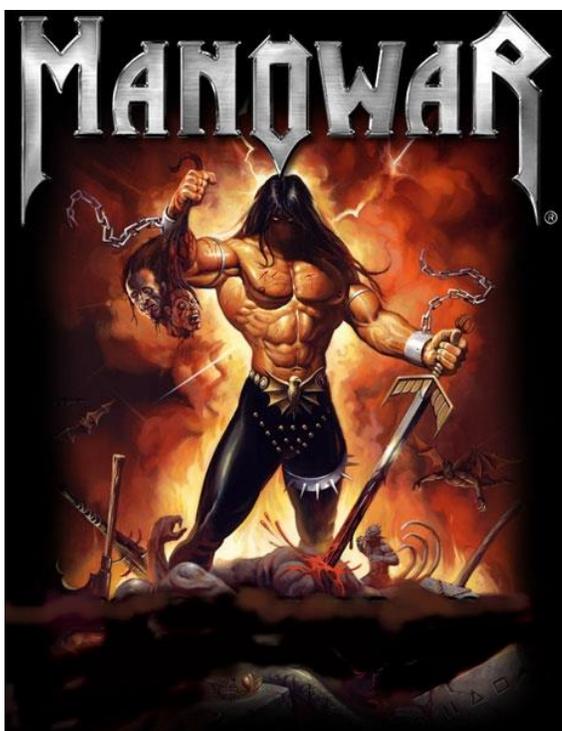
Deuses da Guerra sintam o poder de minha espada
Afiada é minha lâmina, afiado é meu ódio, nascido
para morrer em batalha
Eu rio ante meu destino

Agora pague com sangue quando seu sangue for
derramado
Você jamais será perdoado, a morte está cumprida!
(MANOWAR, 1992: 06)

“The Power of Thy Sword” é um dos inúmeros exemplos de uma temática bastante cara à concepção lírica da banda Manowar: o *ethos* guerreiro metonimizado no arquétipo do bárbaro. Esta classe de combatente do medievo carrega consigo algumas características análogas ao cavaleiro. Entretanto, como já ressaltado no presente ensaio, a figura do bárbaro é recorrentemente resgatada na cultura contemporânea como um signo de brutalidade, de animalidade, de bravura, ou seja, de um ser capaz de atos de sanguinolência em prol de um código de conduta bem definido, calcado na concepção de honra e da morte em combate (o que seria a “morte digna”, a “morte heroica”). Há, adicionalmente, um princípio de natureza religiosa que perpassa a imagem do bárbaro: se o cavaleiro é um representante do Cristianismo, o bárbaro evoca divindades pré-cristãs (na maioria dos casos, da mitologia nórdica) não apenas para justificar o derramamento do sangue inimigo, mas para conferir sentido à sua própria existência enquanto guerreiro. “The Power of Thy Sword” inicia com uma clara referência a essa premissa, pela descrição do que seria uma espécie de “ato de devoção ritualística” a um inominado deus da guerra. Deve-se ressaltar que, no caso desta

banda, há uma quantidade bem vasta de outras canções que fazem referências explícitas a entidades da mitologia nórdica (Odin, Thor, etc.) bem como a eventos e/ou locais (como Valhalla, citada em várias letras da banda, apresentada como a terra para onde os mais bravos guerreiros irão após sua morte em combate).

O arquétipo do bárbaro é um ponto-chave no discurso estético da banda Manowar. Primeiramente pelo fato do próprio nome da banda já ser uma referência a isso, pois se trata de uma aglutinação de “Man of War”, “Homem da Guerra”, sendo que a faixa homônima explicita que se trata do bárbaro. Além do mais, assim como ocorre com diversas bandas do gênero Heavy Metal, a banda possui um mascote: o Manowarrior.



[Figura 5: imagem promocional do Manowarrior]

Tornou-se prática, ao longo da década de 1980, as bandas de Heavy Metal terem um “mascote”, um personagem que estaria presente em todas (ou quase todas) as capas dos álbuns de um dado grupo. Este ser carregaria consigo valores que se relacionariam diretamente com a banda, seja com mensagens das letras, com o nome do grupo ou com algum aspecto da estética e da simbologia veiculados pelo artista em questão - além de, logicamente, ser uma ferramenta de forte cunho mercadológico. No caso do Manowar, há

como mascote o guerreiro “Manowarrior”, personagem presente na Figura 5. O guerreiro em questão concatena todos os valores que a banda expressa em suas letras: a força, a coragem, a impetuosidade, a invencibilidade, a imortalidade, dentre outras. A imagem supracitada é uma das inúmeras que tem esse personagem ostentando uma espada ou um martelo, fazendo referência direta ao universo dos guerreiros bárbaros e da mitologia nórdica presente nas composições do grupo. É importante frisar que em absolutamente todas as imagens em que esse “mascote” se faz presente ele se consagra campeão de um combate, com os pés sobre diversos corpos, conduzindo exércitos ou até, numa representação mais explícita de violência, segurando as cabeças decepadas de seus oponentes, com sua espada fincada em corpos, como na imagem acima.

Contudo, o detalhe mais digno de nota desse personagem é seu rosto. Em nenhuma das capas em que se faz presente o “Manowarrior” sua face está à mostra: ela está sempre sombreada. A única parte de seu rosto que aparece são os olhos, estes sempre brilhando no meio de suas “trevas faciais”, similares aos olhos de um animal notívago brilhando no meio da escuridão. Com isso, tem-se aqui um artifício estilístico que imprime ao olhar do personagem um tom mais sombrio, raivoso e agressivo. A opção de esconder o rosto do Manowarrior é um recurso artístico de grande relevância, pois, ao ocultar-se o rosto desse guerreiro, um traço fundamental que compõe a individualidade de um ser é escondido. Tudo que se sabe a respeito de sua identidade é que ele é um guerreiro bárbaro invencível conhecido apenas como “Manowarrior” (nome que, por sua vez, é uma aglutinação do próprio nome da banda com a palavra “warrior” (“guerreiro”). A razão de tal ocultamento é o papel do personagem como ferramenta comunicacional crucial para a simbologia da banda, pois ele traz uma importante mensagem para o ouvinte: a de que todo membro do Manowar e qualquer fã da banda pode ser um Manowarrior. O rosto que preenche a face enegrecida deste poderoso guerreiro é, em verdade, um rosto coletivo, composto por todo e qualquer fã da banda. Essa visão ajuda a criar uma identidade transnacional promovida pelo grupo, já que o que vale não são identidades individuais (como nomes próprios), nacionais, étnicas ou linguísticas, e sim aquelas de ordem estética, ou seja, a devoção ao Manowar compartilhada por todos os “manowarriors” espalhados pelos quatro cantos do planeta, os “bárbaros do globo”.

A imensa popularidade do arquétipo do bárbaro na contemporaneidade, seja no caso do Manowar, seja na presença dessa figura em outras mídias – como quadrinhos e cinema – se deve, eminentemente, ao fato deste ser um elemento representante de um *ethos* de masculinidade, uma figura que concatena valores que são pilares de um ideal de claro machismo – como na capa de *Triumph of Steel*, do Manowar, em que o referido Manowarrior é venerado por duas mulheres seminuas. Aliás, esse traço sexista também se faz presente no que diz respeito à figura do cavaleiro cristão, já que um dos *leitmotifs* mais frequentes das histórias de cavalaria é justamente o resgate da *donzela em perigo*, a representação da mulher feminina frágil, que necessita de ser salva pelo elemento masculino. Em se tratando especificamente das novelas de cavalaria, deve ainda ser lembrado que, em consonância com o pensamento cristão vigente, não raramente pode-se encontrar elementos de misoginia, como no caso da própria *Demanda do Santo Graal*, em que se percebe, em determinadas passagens (como a da tentação de Percival), uma apresentação da figura feminina como aquela que irá atizar a sexualidade do cavaleiro, tentando fazer com que ele caia em tentação e, dessa forma, perca a sua “pureza”. Tal descrição da mulher condiz com o pensamento medievo cristão a respeito do corpo como fonte de punição e símbolo do pecado. A culpabilização da mulher nessas narrativas ecoa o que se encontra no imaginário cristão, como no caso de Eva, que teria sido a “responsável” pela expulsão do homem do Paraíso – e que culmina, fazendo aqui uma redução grosseira de séculos de História, na figura da bruxa⁵.

IV- CONSIDERAÇÕES FINAIS: PARA UMA CONTINUIDADE DO MEDIEVO?

Este ensaio discorreu brevemente sobre um pequeno leque de temas utilizados por artistas do Heavy Metal, em tempos contemporâneos, que se originam na Idade Média. Tais temas não foram buscados tendo-se em mente um tipo de rastreamento historiográfico, uma vez que, como dito na primeira seção do texto, o foco desta pesquisa era evidenciar as *visões* sobre o referido momento histórico.

⁵ O arquétipo da bruxa abre possibilidades de uma série de discussões acerca de como o pensamento medievo promove uma satanização da figura feminina. A retomada dessa figura em obras contemporâneas também é indicativo de uma série de questões. Optou-se por não desenvolver esse tema no presente texto pelo fato deste já ser objeto de um outro texto, em vias de publicação.

Percebe-se, a partir dos poucos temas expostos nas prévias páginas, que, em muitos aspectos, a Idade Média perdurou pelos séculos após seu histórico fim. A esses temas somam-se os diversos artistas que buscam resgatar uma musicalidade que soe medieval, como o guitarrista Ritchie Blackmore e sua banda, a Blackmore's Night, e a banda In Extremo, pois são artistas que se envolveram em uma pesquisa mais formal, de maneira a construir seus próprios instrumentos musicais, bastante aproximados dos instrumentos medievais documentados. Neste quesito, cabe mencionar a brasileira Grupo de Música Antiga, formado por professores da Universidade Federal Fluminense (UFF), que igualmente construíram seus instrumentos, assim como resgataram as cantigas e baladas que formam seu repertório.

Por fim, cabe mencionar que o presente ensaio é apenas um esboço de uma pesquisa maior, em andamento, sobre tanto o resgate quanto a criação do medieval na música contemporânea.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DIO, Ronnie James. "Interview with Ronnie James Dio". *Let it Rock*. Fev. 2005.

Disponível em <http://dmme.net/interviews/dio1.html>. Acesso em 10 out. 2016.

LE GOFF, Jacques. *Para um novo conceito de idade média*. Tempo, trabalho e cultura no Ocidente. Lisboa: Editorial Estampa, 1993.

_____. *O Maravilhoso e o Cotidiano no Ocidente Medieval*. Trad. José António Pinto Ribeiro. Lisboa: Edições 70, 1983.

MACEDO, José Rivair. *Sobre a Idade Média residual no Brasil*. In: MACEDO, José Rivair (Org.). *A Idade Média Portuguesa e o Brasil: Reminiscências, Transformações, Ressignificações*. Porto Alegre: Vidrágua, 2011. Pp. 09-22.

DISCOGRÁFICAS

DIO. *Sacred Heart*. EUA: Warner Bros, 1985. Duração de 38:50.

VIDEOGRÁFICAS

Revista ComparArte, Rio de Janeiro, Volume 01, Número 01, Jan.-Jun 2017.

DIO. *Sacred Heart – the video*. Live at Spectrum, Philadelphia. Produção de DIO, Wendy. Direção por ANGELO, Bob; PARKER, Robert. EUA: Warner Reprise Video, 1986. Duração de 60:00.

ICONOGRÁFICAS

Figura 1: Capa do álbum *Sacred Heart*, da banda DIO. Arte por FLORCZAK, Robert, 1985.

Figura 2: Imagem do primeiro show da turnê do disco *Sacred Heart*. Parte integrante do encarte do DVD *Sacred Heart – the video*. Créditos da imagem pertencentes a DIO, Wendy, 1986.

Figura 3: Imagem de Ronnie James Dio com o figurino utilizado em toda a turnê do disco *Sacred Heart*. Parte integrante do encarte do DVD *Sacred Heart – the video*. Créditos da imagem pertencentes a DIO, Wendy, 1986.

Figura 4: Capa do álbum *Trilogy*, do artista Yngwie Malmsteen. Créditos da imagem pertencentes a HEFFMAN, David, 1986.

Figura 5: Imagem promocional do personagem Manowarrior. Créditos da imagem pertencentes a Manowar, 2000.