

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

TAYNARA DE SOUSA MENDES

PRODUÇÃO COLABORATIVA DA INFORMAÇÃO NA INTERNET: um estudo sobre
o site Whiplash.net

São Luís

2020

TAYNARA DE SOUSA MENDES

**PRODUÇÃO COLABORATIVA DA INFORMAÇÃO NA INTERNET: um estudo sobre
o site *Whiplash.net***

Monografia apresentada ao Curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Dr. Roosevelt Lins Silva

São Luís

2020

Mendes, Taynara de Sousa.

Produção colaborativa da informação na internet: um estudo sobre o site Whiplash.net / Taynara de Sousa Mendes. - 2020.

100 f.

Orientador: Roosevelt Lins Silva.

Monografia (Graduação) - Curso de Biblioteconomia, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2020.

1. Produção Colaborativa. 2. Internet. 3. Informação. 4. Whiplash.net. 5. Rock. I. Silva, Roosevelt Lins. II. Título.

TAYNARA DE SOUSA MENDES

PRODUÇÃO COLABORATIVA DA INFORMAÇÃO NA INTERNET: um estudo sobre
o site Whiplash.net

Monografia apresentada ao Curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Maranhão, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovado em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Roosevelt Lins Silva (Orientador)

Doutor em Informática na Educação

Universidade Federal do Maranhão

Profa. Dra. Maria da Glória Serra Pinto de Alencar

Doutora em Políticas Públicas

Universidade Federal do Maranhão

Prof. Ms. Bruno Rogens Ramos Bezerra

Mestre em Ciências Sociais

Universidade Estadual do Maranhão

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha Mãe Aurimar e ao meu Pai Paulo César pela educação recebida, baseada na humildade e no ensinamento de que o caminho dos estudos seria a melhor estrada para que eu trilhasse, às minhas tias Viviane Mendes e Eliziane Barbosa pelo amor e incentivos.

Ao meu orientador Prof. Dr. Roosewelt Lins Silva, pela orientação nesta pesquisa, por me apresentar bons autores e à banca examinadora que contribuiu com este trabalho.

Ao meu companheiro Ricardo Marques por todo seu afeto, suporte e convivência, para seguir nessa jornada que é a vida e por dividir comigo a paixão pelo *Rock*.

À Universidade Federal do Maranhão (UFMA) e a todo corpo docente do curso de Biblioteconomia, do Centro de Ciências Sociais, que me proporcionaram conhecimento, vivências e pesquisas, onde pude aprender, superar as adversidades e olhar além daquilo que é tangível, termino a graduação com o coração cheio de gratidão pelos meus professores.

Ao Programa de Educação Tutorial (PET) de Biblioteconomia, que foi minha base na graduação sendo bolsista por dois anos, com tutoria da Profa. Dra. Maria da Glória Serra Pinto de Alencar, permitindo meu progresso acadêmico.

Ao Projeto de Extensão Formação Discente Pesquisador, sob orientação da Profa. Dra. Claudia Maria Pinho de Abreu Pecegueiro, em que estive na monitoria de caráter voluntário, aprendendo sobre a produção científica na formação superior e valorização do trabalho em equipe.

Aos Bibliotecários, servidores da Diretoria Integradas de Bibliotecas (DIB) - UFMA, em especial aqueles da Biblioteca Central, pelo acolhimento e práticas durante meu estágio supervisionado, em 2019.

À Secretaria de Estado de Comunicação (SECOM) e seus colaboradores, onde pude fazer estágio extracurricular e ter aprendido sobre a organização de arquivos digitais.

Aos alunos de Biblioteconomia com quem fiz amizade durante essa caminhada, à minha turma de 2015.2, em especial à Iraceles Luzo, Matheus Nascimento e Jefferson Costa pelas produções acadêmicas e desafios trilhados juntos.

A João Paulo Andrade, que dedicou seu tempo para a disseminação e troca de informações de *Rock* e *Heavy Metal*, ao criar o *site Whiplash.net*.

E a todos que fizeram possível a escrita deste trabalho, principalmente no auxílio de referências sobre as temáticas relacionadas.

Vida longa a todos os guerreiros do Metal e ao *Rock'n'roll!*

“E aqueles que foram vistos dançando foram julgados insanos por aqueles que não podiam escutar a música”.

Friedrich Nietzsche

RESUMO

Trata-se de um estudo sobre a Produção Colaborativa da informação na *Internet*, com enfoque no *site Whiplash.net*. Elenca conceitos concernentes à produção da informação de modo *online* e compartilhado, internet, dinamização de conteúdo musical por meio de *sites* e aspectos pontuais sobre *Rock 'n' roll* e *Heavy Metal*. Objetiva, de maneira geral, compreender o processo de Produção Colaborativa e compartilhada de conteúdos informacionais sobre *Rock* e *Heavy Metal* no *site Whiplash.net* e, de maneira específica, identificar as práticas colaborativas de criação de conteúdo no *site* e a dinâmica de como são publicadas; mapear os sujeitos envolvidos no processo de produção e edição de conteúdos veiculados no *site*; conceituar os estilos musicais *Rock* e *Heavy Metal* como movimentos socioculturais de representação identitária e refletir acerca de quais impactos a Produção Colaborativa traz para o desenvolvimento informacional na *Internet*. Adota percurso metodológico composto por estudo de caso, a realizar-se através de observação diária do *site Whiplash.net*, ativação de notificação de novas postagens, aplicação de entrevista semi-estruturada com criador/editor-chefe do *site* e posterior análise de suas respostas, caracteriza a pesquisa como exploratória, de abordagem qualitativa, além de pesquisa bibliográfica pautada nas visões de Castells (2003), Lins (2013), Lima e Oliveira (2005), Santini (2006), Braz (2014), Dimantas (2013), Leão (1997), Chacon (1995), Monteiro (2015), Lima (2019), entre outros. Constata que as dinâmicas e interações advindas do processo de criação e publicação de conteúdo no *site Whiplash.net*, fomentam a Produção Colaborativa de informação na *Internet*, ao dar espaço e voz aos *headbangers* que antes viviam no anonimato e sentiam desejo de participar do movimento em torno do *Rock* e do *Heavy Metal* mundial. Compreende que o *site* estudado é relevante e democrático para a comunicação e reflexão de ideias sobre as temáticas e que seu viés colaborativo foi crucial para se tornar um portal de grande alcance de leitores e/ou colaboradores. Infere, por fim, que os meios de comunicação virtuais, conectados à *Internet*, influenciam de maneira proveitosa e inteligível na produção da informação nesse ambiente, a exemplo de computadores e *smartphones*.

Palavras-chave: Produção Colaborativa. Informação. *Internet*. *Rock*. *Whiplash.net*.

ABSTRACT

This is a study on the Collaborative Production of Information on the internet, focusing on the Whiplash.net website. It lists concepts related to the production of information in an online and shared way, internet, dynamization of musical content through websites and specific aspects about Rock'n'roll and Heavy Metal. It aims, in general, to understand the process of Collaborative and Shared Production of informational content about Rock and Heavy Metal on the website Whiplash.net and, in a specific way, identify the collaborative practices of creating content on the website and the dynamics of how they are published; map the subjects involved in the process of producing and editing content posted on the website; conceptualize Rock and Heavy Metal musical styles as socio-cultural movements of identity representation and reflect on what impacts Collaborative Production brings to informational development on the Internet. It adopts a methodological course composed of a case study, to be carried out through daily observation of the Whiplash.net website, activation of notification of new posts, application of a semi-structured interview with the website's creator / editor-in-chief and subsequent analysis of its responses, characterize the research as exploratory, qualitative approach, in addition to bibliographic research based on the views of Castells (2003), Lins (2013), Lima and Oliveira (2005), Santini (2006), Braz (2014), Dimantas (2013), Leão (1997), Chacon (1995), Monteiro (2015), Lima (2019), among others. Notes that the dynamics and interactions resulting from the process of creating and publishing content on the Whiplash.net website, encourage the collaborative production of information on the Internet, by giving space and voice to headbangers who previously lived in anonymity and felt the desire to participate in the movement in around Rock and Heavy Metal worldwide. He understands that the studied site is relevant and democratic for the communication and reflection of ideas on the themes and that its collaborative bias was crucial to become a wide-reaching portal for readers and / or collaborators. Finally, it infers that the virtual means of communication, connected to the Internet, have a useful and intelligible influence on the production of information in this environment, such as computers and smartphones.

Keywords: Collaborative production. Information. Internet. Rock. Whiplash.net.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Trabalhadores operando os maquinários nas fábricas	14
Figura 2 - Ligação ARPANET	16
Figura 3 - Tela inicial BBS.....	18
Figura 4 - ENIAC	19
Figura 5 - Robert Johnson	38
Figura 6 - Capa do primeiro disco do <i>Black Sabbath</i> (1970).....	44
Figura 7 - Jim Marshall e sua linha de equipamentos	45
Figura 8 - <i>Motörhead</i>	48
Figura 9 - <i>Judas Priest</i>	49
Figura 10 - <i>Iron Maiden</i> e Eddie	50
Figura 11 - <i>Headbangers ball</i> da MTV	52
Figura 12 - <i>Metal Tree</i>	53
Figura 13 - <i>Mosh Pit</i>	56
Figura 14 - Disco <i>Morbid Tales</i> do <i>Celtic Frost</i> (1984)	60
Figura 15 - Disco <i>Spiritual Healing</i> do <i>Death</i> (1990).....	61
Figura 16 - Sepultura em sua formação clássica	68
Figura 17 - <i>Printscreen</i> da <i>Homepage do Whiplash.net</i>	77
Figura 18 - <i>Printscreen</i> das regras para envio de colaborações	81

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	HISTÓRICO DA INTERNET	14
2.1	Aspectos da <i>Internet</i> no Brasil	23
2.2	Dinamização da Informação e de Conteúdo Musical por Meio de Sites	25
3	REFLEXÕES TEÓRICAS SOBRE A PRODUÇÃO COLABORATIVA DA INFORMAÇÃO NA INTERNET	29
4	RAÍZES DO <i>ROCK 'N'ROLL</i>	38
4.1	O poderoso trovão do Heavy Metal	42
4.1.1	<i>Thrash Metal</i>	54
4.1.2	<i>Death Metal</i>	59
4.2	Percepções sobre Metal no Brasil.....	64
5	PERCURSO METODOLÓGICO	74
6	ESTUDO DE CASO DO SITE WHIPLASH.NET: da BBS à WWW.....	77
6.1	Criação Colaborativa e Edição de Conteúdos Publicados no Site	79
6.2	Aspectos Colaborativos de Produção Informacional no Site	84
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	92
	REFERÊNCIAS	96
	APÊNDICE A	100

1 INTRODUÇÃO

O ambiente virtual tem proporcionado criação e compartilhamento de conteúdo informacional por meio das conexões com a *Internet*, de maneira rápida, sem limites de espaço e tempo, realizando-se através de práticas colaborativas e comunicacionais. Não é de hoje que tais práticas possibilitam troca e construção de saberes, os coletivos formados por pessoas com objetivos comuns induzem criatividade, interação e união de diferentes subjetividades, independente daquilo que se propõe a produzir juntas.

Na contemporaneidade, a *Internet* permeia uma fatia corpulenta das atividades do homem, por proporcionar um ambiente interativo que segue em expansão através das ações individuais e coletivas de indivíduos, manifestando-se na geração de conteúdo, na divulgação da informação nos espaços virtuais, dando alcance e dinâmica a *sites*, *blogs*, sites de redes sociais, reuniões *online*, aplicativos, entre outros.

Considerando a utilidade de análise e discussão sobre essa produção e difusão da informação virtual, observa-se o caráter relevante desta pesquisa, visto que, compreender os processos que permeiam o desenvolvimento e compartilhamento da informação, bem como atinar sobre o trabalho colaborativo em rede, permite evidenciar a importância de estudos sobre as tecnologias digitais e seus impactos na vida das pessoas.

Nesse contexto, o interesse em estudar o mais antigo e mais acessado *site* do Brasil com informações relacionadas ao *Rock* e ao *Heavy Metal* em geral - o *Whiplash.net*, nasceu da inquietação de refletir e discutir sobre práticas colaborativas na *Internet*, como meio de criação e difusão da informação através da participação e envolvimento de pessoas focadas com o objetivo de difundir e discutir sobre aquilo que acontece no *Rock* pelo mundo.

No *Whiplash.net*, as produções e postagens de conteúdo, ou seja, de textos, vídeos e imagens, efetuam-se através da união de autores em alcance nacional, com dinâmica própria e sem limitações geográficas. Ocorre em um trabalho conjunto e colaborativo entre os colaboradores e o editor chefe do *site*, João Paulo Andrade, um maranhense que desde 1996 criou a página, para produção e troca de informações, com um olhar crítico, em relação às temáticas abordadas, que conquistou credibilidade e leitores ao longo dos anos.

Além da preferência da autora desta pesquisa pelo estilo musical *Heavy Metal* e seus subgêneros há mais de dez anos e sua participação na cena de *Rock* maranhense, vivenciados por meio de idas aos shows na capital São Luís e em outros estados. Com consumo diário de informações e músicas do estilo tanto no *Whiplash.net* como em outras plataformas, que permitiram contato e aproximação com a temática, mesmo diante de um cenário dominado

pelo universo masculino, que em boa parte ainda coloca em dúvida a atuação feminina nesses espaços e pelo predomínio de outros estilos musicais que se desdobram no contexto maranhense.

Por conseguinte, foram realizados estudos prévios a fim de mapear os conceitos fundamentais sobre a Produção Colaborativa para o posterior desenvolvimento desta pesquisa. Como o artigo submetido, aceito e defendido no II Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (SNTDE), no ano de 2017, denominado “A PRODUÇÃO COLABORATIVA NA UNIVERSIDADE: contribuições no espaço de ensino-aprendizagem acadêmico”. Idealizado por intermédio do Programa de Educação Tutorial (PET) de Biblioteconomia, da UFMA, através da tutoria e orientação da Prof^a Dr^a Maria da Glória Serra Pinto de Alencar. Nesse artigo, os temas abordados foram a dinamização e interatividade das atividades realizadas por docentes e discentes por meio do uso de tecnologias em sala de aula.

Similarmente, uma publicação em 2019, de artigo aceito na Revista Bibliomar, produto da disciplina Política Editorial, do curso de Biblioteconomia, da UFMA, em seu volume de número 2, do ano de 2018, intitulado “A IMPORTÂNCIA DA PRODUÇÃO COLABORATIVA NO PROCESSO DE MUDANÇAS E CENÁRIOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM ACADÊMICO NAS UNIVERSIDADES”. Realizado sob orientação da Prof^a Ms. Raimunda Ramos Marinho, na disciplina Planejamento de Unidades de Informação, do 6º período do curso de Biblioteconomia da UFMA, que trata sobre a prática colaborativa ao expor panoramas das mudanças vividas no espaço acadêmico por meio dos suportes tecnológicos, evidenciando a relevância de estudos sobre a Gestão da Mudança devido ao forte advento da *Internet* vivido nas Universidades.

Diante disso, após leituras e estudos, suscitou-se uma problemática que permite conhecer, abstrair e contrastar sobre o tema evidenciado: De que forma os meios de comunicação, essencialmente do ambiente virtual e sob as conexões da *Internet*, influenciam na produção e difusão da informação por meio de práticas colaborativas e compartilhadas? Dada a questão norteadora, a pesquisa tem como objetivo geral compreender o processo de Produção Colaborativa e compartilhada de conteúdos informacionais sobre *Rock* e *Heavy Metal* no site *Whiplash.net*. E como específicos:

- a) Identificar as práticas colaborativas de criação de conteúdo no *site* e sua dinâmica de publicação;
- b) Mapear os sujeitos envolvidos no processo de produção e edição de conteúdos veiculados no *site*;

- c) Conceituar os estilos musicais *Rock* e *Heavy Metal* como movimentos socioculturais de representação identitária;
- d) Refletir acerca de quais impactos a Produção Colaborativa traz para o desenvolvimento informacional na *internet*.

Tal pesquisa, se justifica no tocante a velocidade com que as transformações, após o advento da *Internet* e uso exponencial das tecnologias digitais, têm ocorrido em muitos espaços. Além da necessidade de estudos em âmbito acadêmico que auxiliem na compreensão de tal realidade, visando contribuir com a sociedade, de forma geral, através de maiores reflexões e esclarecimentos sobre a influência dessas transformações no processo comunicacional.

Para tanto, o trabalho está dividido em seções, de início, na seção 2, é abordado o histórico da *Internet*, apontando sua origem, permeada por uso governamental, desenvolvimento por esforços acadêmicos, popularização de seu uso através da comercialização de provedores de acesso, além da dinamização da informação e de conteúdo musical por meio de *sites*. Na seção 3 são apontadas reflexões teóricas sobre a Produção Colaborativa da informação na *Internet*, aspectos que remontam à criação coletiva, inteligente e compartilhada de informações em ambiente virtual, que apresenta pluralidade e inovação. Na seção 4 são evidenciadas as raízes do *Rock'n'roll*, o surgimento do *Heavy Metal*, em destaque seus subgêneros *Thrash Metal* e *Death Metal*, além de percepções sobre o Metal no Brasil.

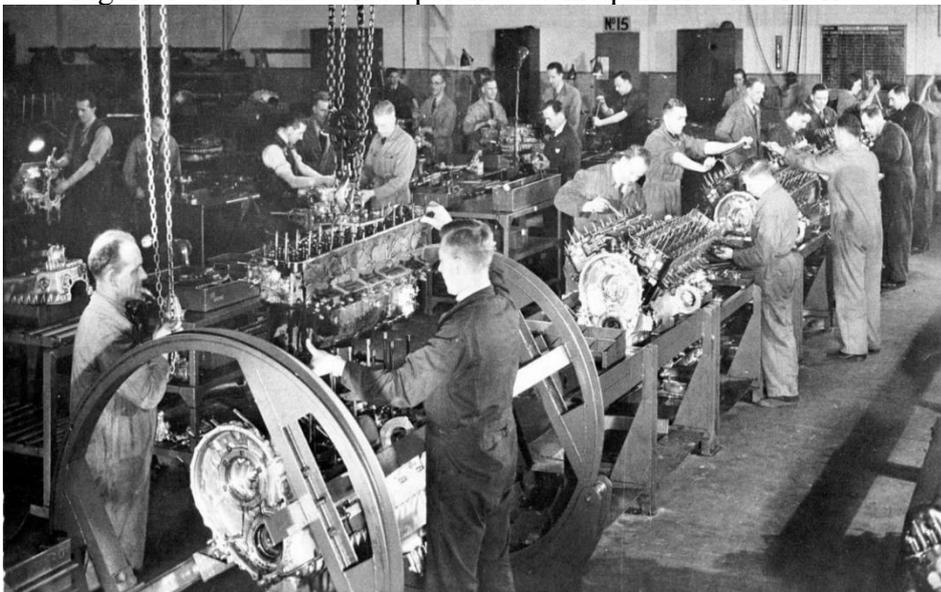
Na seção 5 são tratados os caminhos metodológicos que fizeram possível esta pesquisa, como seu tipo e natureza, além de instrumentos que permitiram a realização do estudo de caso no *site Whiplash.net*. Na seção 6 é abordado o estudo de caso do *site Whiplash.net*, apontando a criação e edição colaborativa de conteúdo no *site* e seus principais aspectos com base nas respostas da entrevista feita com o criador do *site* e nas teorias discutidas. Por fim, na seção 7 são apontadas considerações finais, à guisa de uma conclusão, pois esta pesquisa não se finda por aqui dada a dinâmica e expansão das temáticas abordadas.

2 HISTÓRICO DA INTERNET

A *Internet*, a rede mundial de conectividade para dispositivos digitais, possibilita a conexão entre usuários, refletindo-se um fenômeno social e comunicativo, presente nas atividades que permeiam o cotidiano humano com agilidade, autonomia e desburocratização. Com seu uso, transformações aconteceram em grande parte do labor das organizações mundiais, desde educação até o comércio, acompanhadas do desenvolvimento de novas tecnologias, que marcaram a comunicação e a produção da informação, moldando o futuro e transmutando profissões, mesmo diante de uma exclusão digital acentuada vivida por muitos indivíduos.

Conforme discute Castells (2003, p. 8) “A *Internet* é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global [...]”. Entretanto, um longo percurso foi trilhado por profissionais, estudantes e pesquisadores até que a *Internet* tivesse sua efetividade. A sua história perpassa por episódios importantes e decisivos para o desenvolvimento da disseminação de informações em caráter mundial. Tal desdobramento ocorreu no final do século XX, após forte influência da Revolução Industrial ocorrida no século anterior com o advento das fábricas, dos maquinários e da produção de mercadorias. Conforme a Figura 1, o processo de produção nessa época era centrado na maquinofatura e na produção em série.

Figura 1 - Trabalhadores operando os maquinários nas fábricas



Fonte: História de tudo (2015).

As máquinas passaram a ter um papel fundamental na economia industrial, além da influência na criação de novas tecnologias e no estímulo aos pesquisadores para invenções tecno-científicas, ocorria aprimoramento de insumos com o uso do aço e da energia elétrica.

Com o passar dos anos, através da união entre a produção industrial e o conhecimento científico, possível por meio de pesquisas e investimentos, o ambiente tornou-se promissor para o desenvolvimento de novas tecnologias no ramo de telecomunicações e informática, que proporcionaram dinamização da comunicação e da informação. Nesse contexto, “A *Internet* passou a ser base tecnológica para a forma organizacional da Era da Informação: a rede [...]” (CASTELLS, 2003, p. 7), embasada na flexibilidade e no desenvolvimento contínuo das tecnologias de comunicação e informação (TIC). A *Internet* auxilia nas tomadas de decisão, articulação de tarefas organizacionais e administrativas, em diferentes contextos com intensa mutação.

A rede nasceu “[...] nos anos sessenta, como resultado de um esforço do sistema de defesa dos EUA [Estados Unidos da América] para dotar a comunidade acadêmica e militar de uma rede de comunicações que pudesse sobreviver a um ataque nuclear [...]” (LINS, 2013, p. 13), havia um conflito ideológico, político e militar, entre 1945 e 1989, no marco histórico conhecido como Guerra Fria, evidenciada por uma intensa corrida tecnológica, armamentista e espacial.

A Guerra Fria forneceu um contexto em que havia forte apoio popular e governamental para o investimento em ciência e tecnologia de ponta, particularmente depois que o desafio do programa espacial soviético tornou-se uma ameaça à segurança nacional dos EUA. Nesse sentido, a *Internet* não é um caso especial da história da inovação tecnológica, um processo que geralmente está associado à guerra: o esforço científico e de engenharia feito em torno da Segunda Guerra Mundial constitui a matriz para as tecnologias da revolução da microeletrônica, e a corrida armamentista durante a Guerra Fria facilitou seu desenvolvimento. (CASTELLS, 2003, p. 22).

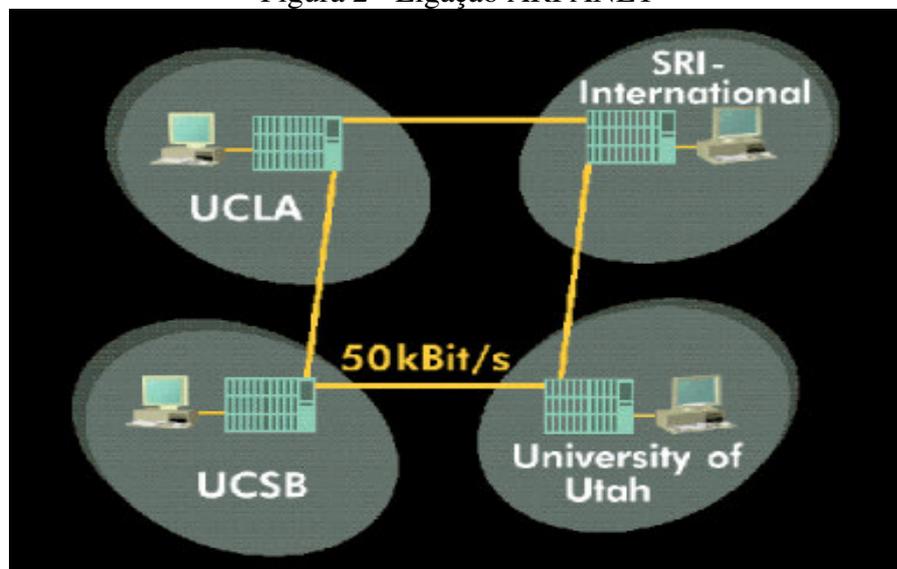
No cenário de conflito nuclear e tensões entre a URSS (União das Repúblicas Socialistas Soviéticas) e os EUA, surge a Arpanet desenvolvida pela ARPA (*Advanced Research Projects Agency Network*) que deu origem a *Internet*. Em 1958, a ARPA foi criada pelo Departamento de Defesa dos EUA, “[...] sem a ARPA não teria havido nenhuma Arpanet, e, sem a Arpanet, a *Internet* como conhecemos hoje não existiria [...]” (CASTELLS, 2003, p. 23), seus estudos visavam criações e novas possibilidades à medida que pudesse contribuir com a tecnologia para estratégias militares, através de cooperação, flexibilidade e liberdade acadêmica.

Em concordância com Lins (2013, p. 3), “[...] ao contrário de outras redes existentes, controladas de modo centralizado, seria criada uma rede em que cada equipamento seria relativamente autônomo e a comunicação se daria de modo distribuído [...]”, este era o perfil da Arpanet, lapidada por um dos departamentos da ARPA, fundado após quatro anos de

sua criação, o IPTO (*Information Processing Techniques Office*), objetivando trabalhos com computação interativa.

Conforme Castells (2003, p. 14) “[...] o IPTO valeu-se de uma tecnologia revolucionária de transmissão de telecomunicações, a comutação por pacote”, que as informações na rede trafegavam de modo independente, “[...] resistiria a interrupções ou ataques, pois a queda de parte dos computadores não comprometeria a rede: os pacotes seguiriam seu caminho pelas conexões restantes [...]” (LINS, 2013, p. 16). Em 1969, foi ligada a conexão pela primeira vez, entre a Universidade da Califórnia em Los Angeles (UCLA), a Universidade de Stanford (Instituto de Pesquisa de Stanford - SRI), além das universidades de Utah e Santa Bárbara, conforme ilustrado na Figura 2.

Figura 2 - Ligação ARPANET



Fonte: It Wissen (2008).

Longe do mundo dos negócios, fruto de pesquisas e investimentos, naquele momento a *Internet* não era atrativa ao olhar de empresários que visavam lucro e resultados imediatos. “Foi na zona ambígua dos espaços ricos em recursos e relativamente livres criados pela ARPA, as universidades, centros de estudos inovadores e grandes centros de pesquisa que as sementes da Internet foram cultivadas.” (CASTELLS, 2003, p. 24).

Anos depois, a rede já alcançava alguns países europeus como a Noruega e o Reino Unido, quando surgiu a necessidade da criação de um protocolo, que funcionava como “[...] o conjunto de regras e procedimentos para que a comunicação fosse efetuada corretamente, se tornasse mais sofisticado, incorporando todas as possibilidades de interação entre máquinas ou redes distintas que desejassem se conectar [...]” (LINS, 2013, p. 16), após estudos dos cientistas da computação Robert Kahn e Vint Cerf, o Protocolo de Controle de Transmissão e o Protocolo

de Transmissão, são formas de linguagem em que a *Internet* continua fazendo uso nos dias atuais e permitiu a evolução da rede. Em paralelo, havia um interesse por comutação digital, visando superar problemas nas conexões a longa distância.

Na época, a empresa AT&T (*American Telephone and Telegraph Company*), que não admitia segundo Lins (2013, p. 17) “[...] a conexão de qualquer equipamento que não fosse seus próprios aparelhos [...]”, com receio de perda de seu poderio sobre a telefonia, rejeitou a responsabilidade de operacionalização da Arpanet e sua possível privatização, ajuizando um processo jurídico. Ocasionalmente a criação de um modem eletroacústico, segundo Lins (2013, p. 17):

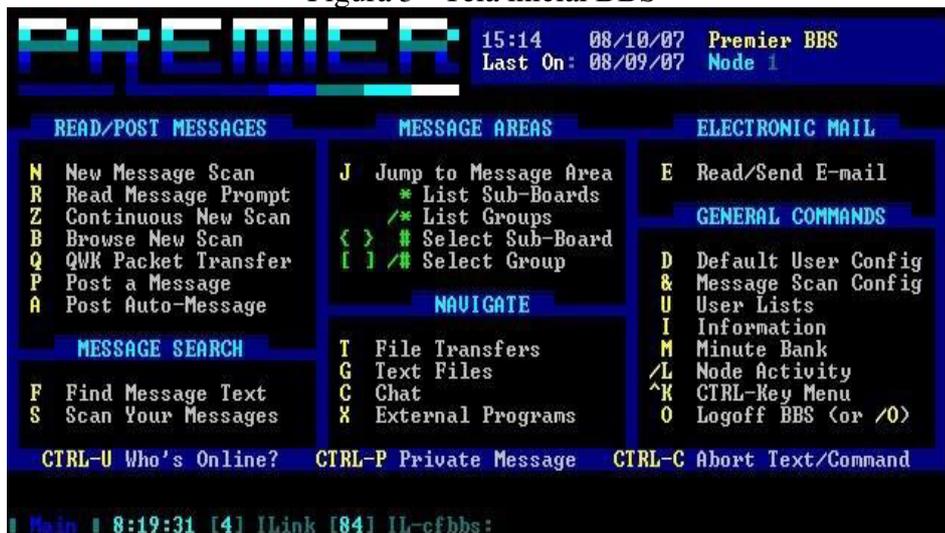
[...] o aparelho que convertia os sinais de dados em áudio, sendo acoplado ao bocal do telefone para transmissão. E, nos anos seguintes, o desenvolvimento de soluções gradualmente mais ousadas, como modems que se conectavam por ‘jacarés’ aos terminais do bocal desmontado, culminaram no moderno modem de conexão direta à linha telefônica, desenvolvido pela Hayes em 1981.

Além da Arpanet, ideias foram usadas antes do formato mais atual da *Internet*, como o sistema de quadro de avisos – do inglês *Bulletin Board Systems* (BBS), que funcionavam com inserção de arquivo no servidor e reprodução pelo destinatário. Essa tecnologia possibilitou a troca de informações, conforme Lins (2013, p. 16), no momento de uso privado da *Internet*:

[...] as conexões eram predominantemente feitas entre computadores de maior porte, com uma variedade de recursos de ligação, que iam das conexões físicas diretas, por cabeamento, às linhas telefônicas privadas, disponíveis 24 horas por dia. As aplicações típicas eram a troca de mensagens, o acesso às BBS, espécie de murais eletrônicos, e a transferência de arquivos.

A BBS, trouxe a ideia de comunidade e interatividade através de notícias, fóruns de discussão, conversas (*chats*), jogos *online*, entre outros, como mostrado na Figura 3. Contudo, havia custos elevados para que funcionasse corretamente e sua conectividade era baixa em relação à *Internet*, de qualquer forma, era mais um passo para o que temos hoje. O envio de mensagens provavelmente possibilitou a criação de grupos, era imaginável, porém ainda distante, que na contemporaneidade cada pessoa poderia ter seu próprio dispositivo de troca de mensagens a mão, como acontece no uso de *smartphones* e *tablets*.

Figura 3 - Tela inicial BBS



Fonte: Test de velocidade (2017).

Uma das funções da BBS era a troca de mensagens, a mais famoso era a Fidonet (Figura 4), criada por Tom Jennings, em 1984, que permitia um serviço chamado de *Netmail* semelhante ao *E-mail* utilizado e popularizado posteriormente. Eram as primeiras empreitadas em direção a comunicação por meio de computadores e da *Internet*. E os esforços e estudos para aperfeiçoamento da rede continuaram em progresso, em 1975, a Agência de Comunicação de Defesa (DCA) assumiu a Arpanet, gerando a Rede de Dados de Defesa.

A Arpanet passou a ser usada na qualidade de pesquisa e converteu-se em ARPA - INTERNET, ficando obsoleta por volta dos anos 1990 (CASTELLS, 2003, p. 15). Até então, a *Internet* estava sendo administrada pela Fundação Nacional de Ciência, posteriormente estaria em domínio público sob forte influência das novas tecnologias de comunicação, redes de computadores e financiamento de fabricação de máquinas, que caminhavam para sua privatização e uso particular.

Segundo Castells (2003, p. 15), “Na altura da década de 1990, a maioria dos computadores nos EUA tinha capacidade de entrar em rede, o que lançou os alicerces para a difusão da interconexão de redes [...]”. Uma vez que possibilitaria conexões e disseminação da informação em escala mundial. De acordo com Castells (2003, p. 15):

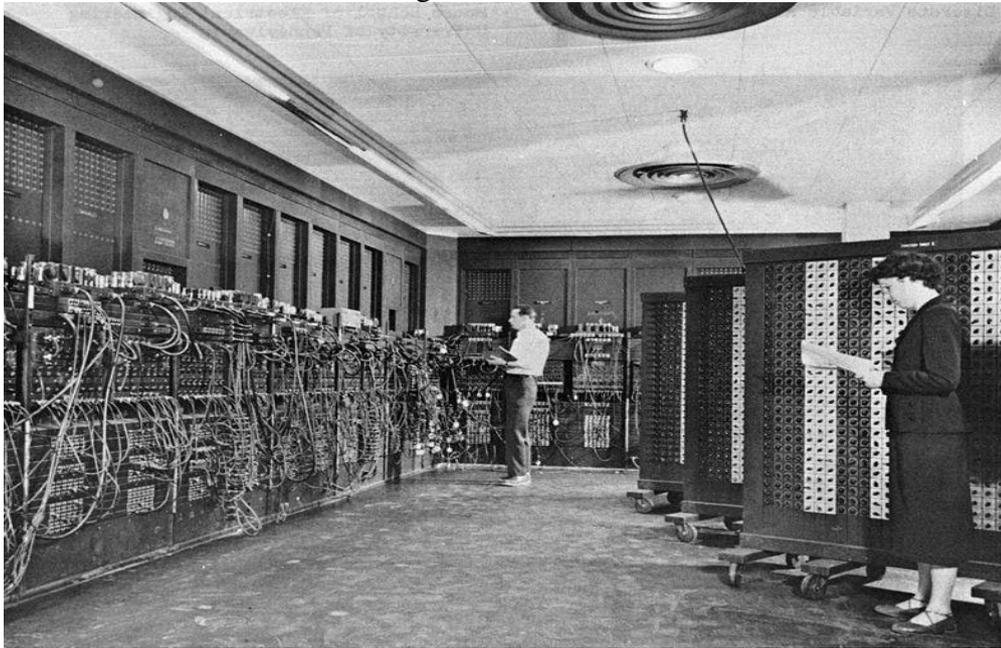
[...] a Internet cresceu rapidamente como uma rede global de redes de computadores. O que tornou isso possível foi o projeto original da Arpanet, baseado numa arquitetura em múltiplas camadas, descentralizada, e protocolos de comunicação abertos. Nessas condições a Net pôde se expandir pela adição de novos nós e a reconfiguração infinita da rede para acomodar necessidades de comunicação.

Um grande avanço nas telecomunicações e microeletrônica estava acontecendo e influenciava diretamente na criação dos microprocessadores e microcomputadores que seriam responsáveis pela ainda inicial simbiose com a rede. Segundo Lins (2013, p. 17), os

microprocessadores estavam “Inicialmente destinados a calculadoras científicas, terminais de vídeo ou microcomputadores experimentais, foram gradualmente incorporando maior capacidade de processamento [...]”.

Os computadores mais antigos ocupavam até mesmo uma sala inteira, como o ENIAC (Figura 4), o famoso primeiro computador do mundo. Profissionais trabalhavam em prol de aperfeiçoamentos constantes em meio a fios e uma gama de equipamentos, além de compartilhamento de recursos, estudando formas de para o desenvolvimento da Computação.

Figura 4 - ENIAC



Fonte: Tecnoblog (2011).

A Ciência da Computação, tem como objetivo o estudo de técnicas e instrumentos computacionais, através de resolução de cálculos matemáticos, processamento de dados, aplicações tecnológicas e desenvolvimento de *softwares* para diferentes dispositivos. Desde os primórdios, a sociedade buscou meios para calcular com auxílio de ferramentas como o ábaco e, posteriormente, a busca de matemáticos por um cálculo lógico. Dado que, a Matemática consiste na base incontestável para a criação e uso dos computadores e desenvolvimento da Computação e conseqüentemente seu estabelecimento como Ciência. Na qual, destaca-se Alan Mathison Turing (1912 - 1954), célebre matemático, em referência aos seus trabalhos com execução de operações binárias realizadas pela Máquina de Turing, por volta de 1936, que marcou a Computação, suas teorias e o desenvolvimento dos computadores.

Após estudos e experimentos para aprimoramento de máquinas computacionais, foi possível a criação do computador pessoal. Uma nova vivência para as pessoas com um sistema pessoal em casa e no escritório, por exemplo. Em questão de performance, era vantajoso que

os recursos disponíveis fossem capazes de gerenciar o uso de memória, processador e armazenamento, além de mercado, variedade de recursos para *hardware* (parte física do computador) e *software* (programas e/ou suporte lógico).

Destacavam-se nomes como Steve Wozniak e Steve Jobs, que lançaram o *Apple II*, um modelo de computador de 8 bits de primeira geração, além de Bill Gates e Paul Allen com o MS-DOS, desenvolvido pela empresa na qual fundaram, que trabalhava com o desenvolvimento e apoio para *softwares* e vendas de produtos eletrônicos, a *Microsoft*, além de frequentemente estudar e criar novos recursos para o refinamento das máquinas.

Segundo Lins (2013, p. 17) um progresso foi realizado com “[...] a incorporação de uma tecnologia desenvolvida por uma equipe da *Xerox* para computadores de uso interno da empresa, que incorporava um aparelho apontador, o *mouse*, e uma *interface* gráfica com janelas e ícones [...]”. Esse aparelho serviu de inspiração para Wozniak e Jobs criassem, por volta de 1984, o *Macintosh* ou *Mac*, um computador mais aperfeiçoado com *hardware* e *software* que executava diferentes programas.

O computador como ferramenta para a execução de múltiplas tarefas, é capaz de realizar conexão com a rede, de modo que cada máquina conectada representa “[...] um ponto [que] recebe e envia dados ao outro quando necessário e é capaz de compreender os dados recebidos com qualidade.” (LINS, 2013, p. 23). O tráfego desses dados, pode ser feito por meio de uma linha telefônica (discada) ou transmissão via rádio.

A estrutura lógica da rede não é hierárquica, no sentido de que não existe um controle centralizado do tráfego de dados. Alguns equipamentos, colocados em pontos da rede chamados de nodos, encarregam-se de receber dados enviados de outros pontos e passá-los adiante. Os equipamentos que realizam essa tarefa são os roteadores. (LINS, 2013, p. 23)

O uso da rede em maior escala, se tornou possível via *backbone* (espinha dorsal), para Lins (2013, p. 23) o *backbone* permite “[...] alta velocidade, grande capacidade de tráfego e grandes distâncias físicas entre seus nodos. Fazem interligações regionais ou continentais [...]”. Com isso, houve expansão da *Internet* juntamente com movimentos em relação à *hardwares* na busca de mais recursos e poder de processamento para seu desenvolvimento.

Para os *softwares*, havia uma cinesia em torno de um “movimento da fonte aberta”, de acordo com Castells (2003, p. 17) era “[...] uma tentativa deliberada de manter aberto o acesso a toda a informação relativa a sistemas de *software* [...]”, além dos protocolos de comunicação que também são baseados em padrões abertos. Linus Torvalds, criou um programa vigorosamente derivado do *Unix*, o *Linux*, um sistema operacional aberto criado pelos Laboratórios Bell que liberou seu código-fonte e permitia alterações, e “[...] o distribuiu

gratuitamente pela *Internet*, pedindo aos usuários que o aperfeiçoassem e enviassem os resultados obtidos de volta para a Net [...]” (CASTELLS, 2003, p. 17).

A ideia do *Linux* e seu modo de distribuição, de maneira compartilhada, provavelmente datam o primeiro movimento de Produção Colaborativa que se tem ideia. Em uma manhã calma de agosto de 1991, na Finlândia, um jovem *geek* de 21 anos de idade iniciou o projeto do *Linux*. Linus Torvalds, era um estudante universitário que desejava desenvolver uma versão do Unix que rodasse em micros PC AT e compatíveis, mas que fosse diferente dos sistemas *Unix* já existentes, cujo preço era exorbitante para o usuário comum¹.

O aperfeiçoamento constante da *Internet* e dos processos ligados a ela, possibilitou seu avanço, bem como a contribuição de usuários e de pessoas com aptidão e habilidades avançadas em programação de computadores. Provavelmente os principais requisitos para ser um bom programador são aptidão em Lógica, esforço e muita dedicação nos estudos na Ciência da Computação (Algoritmos) e áreas relacionadas como Engenharia Elétrica e Eletrônica, Matemática, Línguas, entre outras disciplinas e técnicas, além de ideia de coparticipação e refinamento. Remete-se a “*cultura hacker*” que é oriunda de um movimento de contracultura da época da Guerra Fria, que transformou o computador em ferramenta de comunicação (SOARES, 2014). Essa cultura serviu de base para os processos relacionados ao desenvolvimento da *Internet*, dos *softwares* e dos *hardwares*.

Segundo Aguiar *et al* (2009, p. 14) “[...] essa cultura hacker que dá sustentação ao ambiente fomentador de inovações tecnológicas significativas mediante a colaboração e comunicação livres [...]”, visto que, inovação é sempre acompanhada de estudos e pesquisas significativas para lapidação dos processos e criações. A provisão da *Internet* foi alavancada pela criação da Rede Mundial de Computadores, do inglês *World Wide Web* (WWW). Segundo Castells (2003, p. 17), “Esta é uma aplicação de compartilhamento de informação desenvolvida em 1990 por um programador inglês, Tim Berners-Lee, que trabalhava no CERN, o Laboratório Europeu para a Física de Partículas baseado em Genebra [...]” e de Robert Cailliau.

A WWW possibilitou o uso de endereço de domínios, que designam atividades comerciais na *Internet* (.com), identificado pelo nome do provedor, entidade, grupo ou pessoa e localização (a exemplo do Brasil com o .br), através de hipertextos. Foi implementado, conforme Castells (2003, p. 18) “[...] o *software* que permitia obter e acrescentar informação de e para qualquer computador conectado através da *Internet*: HTTP, HTML e URL [...]”, frutos esses de estudos aperfeiçoados das “[...] fontes de informação através da computação

¹ Unix e Linux. Disponível em: <http://www.inf.ufsc.br/~j.barreto/cca/sisop/unix.html>. Acesso em: 20 nov. 2020.

interativa [...]” (CASTELLS, 2003, p. 17). O HTTP consiste em um protocolo de comunicação que junto com o TCP/IP possibilita a transferência de dados na *Internet*. Tais protocolos são abertos, descendentes da “cultura *hacker*”.

Destacou-se a *Microsoft*, empresa fundada por Bill Gates e Paul Alan, ao implementar o seu navegador, o *Internet Explorer*, conhecido mundialmente, ao *software* próprio *Windows 95*, das linhas de sistemas operacionais *Windows*, que comporta também suíte de aplicativos utilizadas por usuários para edição/processamento de textos, banco de dados, planilhas de cálculos, entre outros, o pacote *Microsoft Office*. Além do *Windows*, mais navegadores surgiram, como o *Netscape* (1994), *Mozilla* (1998), *Opera* (2000), *Safari* (2003), *Firefox* (2004), *Chrome* (2008) e as suas atualizações, conhecido como browser, um navegador é um dos principais *softwares* de um computador, existente desde o *World Wide Web*².

Após a gênese da WWW, “Muitos *hackers* do mundo inteiro passaram a tentar desenvolver seus próprios navegadores [...]” (CASTELLS, 2003, p. 18), as Universidades também, como o Instituto de Tecnologia de Helsinki, Universidade da Califórnia em Berkeley, estudantes, profissionais e empresários destacados do Vale do Silício juntamente com uma visão holística que apontava para o acesso e progresso das máquinas, além de espírito empreendedor.

Diante disso, além da importância notável da diversidade de áreas e especializações de estudantes e profissionais, com diferentes habilidades, que se correlacionaram fomentando inovação e expansão, destaca-se o usuário da *Internet*, aquele a usa no seu dia-a-dia, no seu labor ou para recreação. O usuário dinamiza todo movimento de conexão por meio de suas interações, criações, compartilhamentos e contribuições, devido a ação catalisadora da *Internet* que ao mesmo tempo associa e confronta diferentes grupos coletivos dos quais estes usuários estão inseridos.

Todavia, a *Internet*, traz consigo questões em relação aos direitos autorais, sobre legislações que se perdem no limbo da rede, pois ter controle do domínio público da *Internet* se constitui parcialmente em uma utopia. Alguns esforços, como a criação do licenciamento *Creative Commons*, idealizado por Lawrence Lessig trouxe a ideia de propriedade intelectual. Para Lima e Santini (2008, p. 21) “[...] os artistas e autores podem escolher como e quando deseja autorizar uso e recriação de sua obra para o público ao disponibilizar sua obra [...]”, ou seja, é correto e necessário que o ambiente digital se fortaleça com criações e tenha espaço para

² História dos Navegadores: do www ao Chrome. 2009. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/noticia/historia-dos-navegadores-do-www-ao-chrome/7285>. Acesso em: 4 out. 2020.

todos mesmo com as legislações e que essas não impeçam o processo criativo e dinâmico presente na *Internet*.

A *Internet* pode ser entendida como uma criação cultural, social e digital, ou seja, manifesta-se como produto vigoroso da ação humana, influenciador de produtividade da informação e dos modos de criação, disseminação e compartilhamento, isto é:

A *Internet* vem se tornando [...] a base tecnológica para novas formas de interação e organização comunicacional e social. O nascimento da *web* traz consigo uma peculiaridade trazida pelos ambientes computacionais referentes a difusão cultural: o ciberespaço. Este ambiente é representado fisicamente pela Rede Mundial de computadores e seus diversos protocolos [...]. (LIMA; OLIVEIRA, 2005, p. 41).

Segundo Lima e Santini (2008, p. 13) “Uma das contribuições mais relevantes da *Internet* é permitir que qualquer indivíduo conectado venha a ser produtor, mediador e usuário [...]”. No entanto, compreende-se neste trabalho, conforme aborda Lima e Santini (2008, p. 12) que “A maioria da população mundial ainda não possui acesso à internet, principalmente em países em desenvolvimento [...]”. Os meios de solidariedade e colaboração evidenciados nos movimentos e esforços que criaram a *Internet*, ainda precisam dar alcançar as necessidades informacionais de indivíduos que utilizam o meio digital em detrimento da linha tênue entre produtividade, compartilhamento e inovação, em relação à volatilidade, desigualdade e exclusão digital latentes na sociedade.

2.1 Aspectos da *Internet* no Brasil

Assim como a primeira ligação da *Internet* no mundo, no Brasil ela foi realizada entre Universidades e se consolidou, ao longo dos anos, através de atos normativos, iniciativas de investimentos do Estado e forte influência de ações mercadológicas. O estabelecimento da *Internet* no Brasil foi realizado de maneira tardia em relação a outros países, conforme discorre Carvalho (2006, p. 41), “No Brasil, no final da década de setenta, ainda não havia nada que se referisse aos computadores e suas redes no sistema nacional de metrologia e normalização ou nos grupos de trabalho da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT)”.

Anteriormente destacava-se o uso das telecomunicações, “Na década de setenta, as instituições que precisassem comunicar dados eram obrigadas a recorrer às soluções próprias, usando redes telefônica ou de telex.” (CARVALHO, 2006, p. 63). No entanto, em 1988 foi realizada a primeira ligação da internet no Brasil, “[...] quando o Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC), patrocinado pela CNPq [Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico], se conectou a *Bitnet*, rede acadêmica norte-americana.” (CARVALHO; ARITA; NUNES, 1999, p. 3).

Em 1992 foi implantada a RNP (Rede Nacional de Pesquisa), isto é, o *backbone* brasileiro estava em desenvolvimento, destacavam-se principalmente a FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo) e o Ministério das Comunicações nesses esforços. Mundialmente, havia o desenvolvimento de ferramentas e infraestrutura para melhorias nas conexões, como o uso da fibra ótica. E no Brasil, a *Internet* já estava aguçando fortemente a curiosidade dos brasileiros demonstrada na composição de músicas como “Pela *Internet*” do cantor Gilberto Gil e representações na novela “Explode Coração” da Rede Globo de Televisão, criação dos primeiros provedores, dos domínios .br, .org, .gov e uso das BBS.

Nos anos de 1994, havia a “[...] abertura do mercado de telecomunicações para a iniciativa privada [...]” (CARVALHO; ARITA; NUNES, 1999, p. 5), ideia do governo brasileiro por meio de seu chefe Itamar Franco, juntamente com o Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT) e Ministério das Comunicações (Minicom). Além da Embratel (Empresa Brasileira de Telecomunicações) que “[...] anunciava o lançamento de seu projeto comercial de provimento de acesso à Internet diretamente ao usuário final.” (CARVALHO; ARITA; NUNES, 1999, p. 5).

Em maio de 1995, foi lançada a Portaria n.º 148³, segundo Carvalho, Arita e Nunes (1999, p. 6), “[...] a estrutura de rede de telecomunicações pública já existente passava a estar disponível para o uso da iniciativa privada mediante pagamento de taxa, a fim de promover o acesso à Internet [...]”, criada pelo então ministro das Telecomunicações Sérgio Motta, sob responsabilidade da RNP para administrar a rede, aliada à demanda comercial e acadêmica. Nessa conjuntura, as redes de telefonia celular tiveram papel importante com suas primeiras conexões, além dos primeiros computadores que começaram a entrar na casa dos brasileiros mesmo ainda com alto custo. A *Internet* era discada, conectada à linha telefônica, com horários estratégicos para seu uso que estava intimamente ligado à instalação dos fios telefônicos, ou seja, o telefone não podia ser tirado do gancho no momento da conexão.

Surgiram e multiplicaram-se os discadores gratuitos, como IBEST e POP, que propiciava ao brasileiro ser um usuário frequente da *Internet* e dos *sites* de redes sociais que foram surgindo. Era possível ter uma página própria na *Internet*, com biografia, fotos e dados pessoais que permitia comunicação e relacionamento com pessoas do outro lado do mundo e com o passar do tempo as conexões se incorporaram às atividades rotineiras de muitas pessoas.

Em 2014, foi lançado o Marco Civil da *Internet*, que estabeleceu regulamentações, direitos, respeito à pluralidade e diversidade, proteção de dados pessoais e privacidade, além de

³ Uso da Rede Pública de Telecomunicações para acesso à *Internet*. Disponível em: <https://www.anatel.gov.br/legislacao/normas-do-mc/78-portaria-148>. Acesso em: 22 out. 2020.

neutralidade da rede, entre outros pontos, resultado do projeto de Lei n.º 12.965⁴, de 23 de abril de 2014, sancionada e decretada pela ex-presidente do país Dilma Rousseff.

Em 2016, os computadores pessoais já se encontravam com menor custo e segundo Gomes (2018, não paginado) “O Brasil fechou 2016 com 116 milhões de usuários conectados à internet, disse o IBGE [Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística]”. O número de compras online aumentou 21% no Brasil entre 2016 e 2017⁵. Ou seja, a influência da *Internet* evidenciava-se fortemente e ampliava-se a cada ano, adentrando aos lares brasileiros.

Por conseguinte, a partir do uso privado, a *Internet* nunca se separou da intenção de seu início, o fomento à Educação e Comunicação. Passou a ser ponto de encontro para produções do conhecimento como cursos virtuais, educação à distância - EAD, *web* conferências, seminários *online*, fóruns, que permitem criações e difusão da informação, mesmo estando atrelada às regras de mercado, investimento de capital globalizado e ligada ao comércio.

2.2 Dinamização da Informação e de Conteúdo Musical por Meio de Sites

As potencialidades do uso da *Internet* e dos meios digitais para a disseminação da informação são indubitáveis. Na sociedade contemporânea, é quase impossível viver sem informações, elas estão presentes na rotina das pessoas através dos meios de comunicação, que os utilizam para se manterem informados, compartilhar e criar conteúdo, como também edificar sua reflexão acerca dos fatos. À luz da conexão de *Internet* e acesso aos meios digitais, os usuários podem realizar intensa criação e transmissão de novos dados, que elaboram a informação digital.

Conforme discorre Cavalcante e Cavalcante (2012, p. 4), “[...] o meio informacional automatizado é estabelecido por maneiras de comunicação e propagação imediata da informação [...]”, dessa forma, independente da temática, do público alvo e de sua forma de exibição os dados circulam e alcançam parte relevante dos usuários, além de contribuir para a difusão e abundância de conteúdo, por meio da dinâmica em rede e dos dispositivos digitais, como o computador.

O *site*, do inglês “sítio”, um lugar na *Internet*, é identificado por um nome de domínio na WWW, “[...] um conjunto de páginas *Web*, isto é, de hipertextos acessíveis

⁴ Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da *Internet* no Brasil. Disponível em: <https://anatel.gov.br/legislacao/leis/903-lei-12-965>. Acesso em: 20 out. 2020.

⁵ Compras online somaram R\$ 166,2 bi no Brasil. 2018. Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2018/09/compras-online-somaram-r-1662-bi-no-brasil/>. Acesso em: 26 nov. 2020.

geralmente pelo protocolo HTTP na *Internet*. O conjunto de todos os *sites* públicos existentes compõe a *World Wide Web* [...]” (LUCENA, 2009, não paginado). Preenchido com informações em multimídia, variedade de hipertextos⁶ e podem ser disponibilizadas imagens, vídeos e texto. Os *sites* são comumente utilizados para negócios por pessoas físicas, empresas, microempreendedores, instituições e organizações no sentido de divulgar e demonstrar seus serviços e produtos, além de serem ferramentas para compras, culinária, relacionamentos, anúncios, buscas, eventos, educação, notícias e apresentam extensa variedade.

No ambiente de conexão digital na *Internet*, há perspectiva de aumento da produção da informação devido ao crescimento de acessos, cada vez mais pessoas estão conectadas, o que denota maior interação e manifestação digital. As informações estão disponíveis de forma clara e em tempo real, com livre acesso em *smartphones*, *tablets*, computadores pessoais e empresariais. Os meios culturais como as artes e a música não estariam de fora desse ensejo.

Na passagem da cultura material para a virtual, própria da arte com as novas tecnologias, os artistas substituem artefatos e ferramentas por dispositivos em múltiplas conexões de sistemas que envolvem modems, telefones, computadores, satélites, redes e outros inventos que auxiliam na produção e na comunicação. A circulação e recepção dessa arte – a música – colocam em xeque figuras e estruturas como o papel do artista e sua genialidade, o espaço privilegiado das prateleiras varejistas do mercado formal e a mídia de massa como instância que homologa a música dita qualificada. (LIMA; OLIVEIRA, 2005, p. 23).

Nessa conjuntura, com a migração da música para a *Internet*, o MP3 e os reprodutores digitais de música surgiram, fizeram fama e possibilitaram a seleção particular dos ouvintes, as chamadas listas de reprodução (*playlists*), que antes ouviam suas músicas preferidas por meio de gravações em formato LP, CD ou K7. Conforme aborda Lima e Oliveira (2005, p. 11):

A comunicação, a Cultura e a Arte sofrem profundas mudanças com a emergência das novas tecnologias digitais. As máquinas e os suportes eletrônicos de produção, armazenamento e difusão de informações induzem a profundas transformações na forma de se produzir e no que se produz. A música na era da *Internet* vive grande reorganização dos seus modos de produção. (LIMA; OLIVEIRA, 2005, p. 11).

No entanto, havia certa dificuldade de acesso em relação à música e ao conteúdo de audiovisual no passado, devido os computadores pessoais e as conexões de *Internet* não serem tão estabilizadas e acessíveis como hoje e pelos conteúdos musicais ainda não estarem totalmente disponíveis na *Internet*. Evidenciou-se uma velocidade nos registros e na divulgação

⁶ O termo hipertexto foi criado por Theodore Nelson, na década de 1960, para denominar a forma de escrita e de leitura não linear na informática. O hipertexto se assemelha à forma como o cérebro humano processa o conhecimento: fazendo relações, acessando informações diversas, construindo ligações entre fatos, imagens, sons, enfim, produzindo uma teia de conhecimentos. Disponível em: <http://educacao.globo.com/portugues/assunto/estudo-do-texto/hipertexto.html>. Acesso em: 25 nov. 2020.

da música após o advento das novas tecnologias, que alterou todo cenário em torno da indústria musical.

A atualidade é caracterizada como um momento de crise das formas culturais modernas, em que, como em todo momento de crise, abrem-se perspectivas de mudança para a emergência de um novo paradigma estético. Esse é o novo paradigma que está presente e se anuncia nas diversas áreas do saber, do pensar, nos costumes e hábitos da sociedade, nas artes (assim como na música), nos indivíduos, psiques que nela se formam, se modelam: é o paradigma científico do sujeito contemporâneo, novo paradigma comunicacional, metodológico, social, econômico, político e estético. (LIMA; OLIVEIRA, 2005, p. 20)

O poderio e a responsabilidade pelos direitos autorais estavam sob a chancela das gravadoras durante muito tempo, a indústria fonográfica não vivia em ambiente totalmente digital como experienciado no século XXI. Mas, no século anterior havia acontecido a massificação dos formatos digitais e crescentes técnicas e tecnologias.

A música popular ocidental e seus diversos estilos musicais, tal como conhecemos, é resultado das tecnologias do século XX, momento histórico em que a relação entre música e tecnologia se mostra mais intensa, devido uma série de fatores, entre eles, o aumento do conhecimento acerca dos aspectos físicos e cognitivos do som, o acesso à energia elétrica barata e a aplicação das tecnologias eletrônicas e digitais na geração sonora artificial. Até então os sons utilizados na música eram fruto de um mesmo tipo de processo mecânico. (SANTINI, 2006, p. 28)

Segundo Lima e Oliveira (2005, p. 21) “O advento das novas tecnologias e das novas formas de criação musical faz o mundo sonoro do sistema tonal, que se afirmou com a música moderna, encontrar-se em estado de mutação e convergência”. Surgiram os coletivos virtuais para produção de música e evidenciou-se uma gama poderosa de interação e possibilidade de encontros que ela pode realizar, visto que:

A música é um produto social e simbólico de grande importância nas diferentes formações culturais, principalmente se considerarmos a sua capacidade de criar vínculos afetivos entre as pessoas. A música pode usar diferentes formas de linguagem e expressão, sendo produto cultural de características muito especiais: nenhum produto cultural tem mostrado tamanha capacidade de adaptação aos diferentes meios de comunicação. (LIMA; OLIVEIRA, 2005, p. 36).

Sabe-se, no entanto, que mesmo comunicando muitas pessoas e expressões, o seu acesso ficou imediato e de fácil manuseio, porém não totalmente gratuito. Surgiram aplicativos e *sites* de música e vídeo como o *Youtube*, *Spotify*, *Deezer*, *Soundcloud*, entre outros, que disponibilizam versões de seu acervo musical gratuitas e pagas, que permite aos usuários seleção de músicas *online*, criação de galerias, publicação de áudio e vídeos, entre outras atividades, conforme aborda Lima e Oliveira (2005, p. 23):

Essa é a música da cibercultura: o ciberespaço e a arte interativa são novidades trazidas pelas tecnologias digitais do final do século XX, em que o espaço ultrapassa o bidimensional, o tridimensional e se transforma em ciberespaço, o espaço dos computadores, o espaço planetário de ambientes digitais.

Os *sites* tornaram-se mecanismos de fonte de informação e espaço de interação poderosos, não apenas no cenário musical, mas em toda a movimentação de mercado mundial. Influenciaram a sociedade por meio da construção de valores, difusão de ideias, criação de conteúdo, compartilhamento de dados em tempo real, compras, canais bancários e difusão em massa de informações, com um leque amplo de assuntos e usuários. Os indivíduos estão de fato reconstruindo o padrão da interação social com a ajuda de novos recursos tecnológicos para criar uma nova forma de sociedade: a sociedade em rede (LIMA; OLIVEIRA, 2005, p. 52).

A disponibilização de informação na *Internet* possibilita a dinâmica da comunicação, da construção do conhecimento, da recriação e do questionamento. Segundo Lima e Oliveira (2005, p. 51) “Os computadores oferecem ferramentas próprias destinadas a possibilitar ao usuário um controle maior sobre as informações disponíveis”. Através dessas conexões o usuário da *Internet* pode buscar por informações que auxiliem no seu dia a dia, ou seja, manter-se informado sobre ações governamentais, atualizar-se com conteúdo jornalístico, saber as principais Bibliotecas de sua cidade e o que mais desejar.

Essa busca por informação é uma escolha individual, ela surge das necessidades diárias de cada um. No entanto, o discernimento acerca dos conteúdos criados, postados e/ou compartilhados, no que diz respeito a veracidade e confiabilidade, se desdobrará na busca por fontes *online* que sejam seguras. Um exemplo de como validar essas fontes é com o auxílio de um Bibliotecário, que é um profissional que lida diretamente com a organização da informação, seja ela do tipo impressa ou digital, nas unidades de informação em que atua, para torná-la acessível a todos.

Diante disso, o trabalho bibliotecário faz-se muito importante na atualidade, pois o ambiente digital contém dados incorretos e informações manipuladas, que ocasionam a desinformação. Para Santos (2020, p. 8) essa desinformação envolve vários tipos de informação, inclusive as falsas, “[...] produzidas intencionalmente com o objetivo de ataque e desmoralização, como também aquelas que não se explicam por completo, que se apresentam descontextualizadas [...]”, ou seja, o Bibliotecário, por meios dos seus conhecimentos, pode auxiliar os usuários na *Internet* a utilizarem as informações de maneira ampla e responsável, dado que nem todo tipo de informação que está publicado na *Internet* pode ser confiável.

Assim, entende-se que a *Internet* proporcionou maior expansão e criação de conteúdo, no entanto, é papel de todos a luta contra a desinformação e o compartilhamento de notícias falsas, a seguir veremos que o ambiente digital proporcionou uma forma peculiar do fazer comum, a Produção Colaborativa.

3 REFLEXÕES TEÓRICAS SOBRE A PRODUÇÃO COLABORATIVA DA INFORMAÇÃO NA *INTERNET*

Após análise sobre o breve histórico da *Internet* e suas proposições, é possível observar que ao longo do desenvolvimento das sociedades, a humanidade tem produzido, disseminado e transmitido seu conhecimento como forma de se comunicar, potencializando as relações humanas em muitos de seus aspectos, segundo Le Coadic (2004, p. 7), “Não há mais distância que seja obstáculo à velocidade, nenhuma fronteira detém a informação”. Sem tantas barreiras, o uso de suas conexões vai além de espaço para expressão informacional e comunicativa, traz consigo novas ferramentas e dinâmica para as atividades diárias de muitos indivíduos, que evidencia a indispensabilidade da sociedade de reinventar-se continuamente em face das intensas mudanças vividas no século XXI, que despertam necessidades e demandam novas atitudes.

Desde a invenção da escrita, que perpassa pela comunicação oral, pela tipografia – após a invenção da imprensa por Johannes Gutenberg, até o momento experienciado pela tecnologia digital com a explosão quantitativa da informação - termo cunhado por Le Coadic (2004) e a conjuntura *sui-generis* proporcionada pela WWW de Tim Berners Lee, a sociedade vive o deleite de informar-se de maneira rápida e, também, de incluir-se no processo comunicacional por meio de práticas colaborativas de criação da informação.

Para Braz (2014, p. 12), “Em seus primeiros anos de expansão, a *web* possibilitou que os usuários passassem a ter acesso a grandes estoques de informação através dos conteúdos, tanto em escala global quanto local”, correlacionando-se com o crescimento do volume informacional e a diminuição do tempo/distância para este acesso, que alterou os fluxos de informações que existiam e influenciou o comunicar.

Com a criação da *World Wide Web*, a troca de informação, que se dava exclusivamente por dados textuais, passou a ser incrementada pela linguagem audiovisual, mediante uso de sons e imagens simultaneamente. O principal motivo que levou à abrangência dessa linguagem foi a possibilidade de promover o intercâmbio e a facilidade de comunicação entre a mais diversas áreas do conhecimento. (BRAZ, 2014, p. 18)

Em detrimento do uso energético e quantitativo da informação, principalmente na *Internet*, surgiram desafios para o labor de muitos profissionais, principalmente aqueles que lidam diariamente com ela, como o Bibliotecário, que atua diretamente organizando-a e filtrando-a, propiciando aos leitores orientações e segurança na pesquisa de fontes. O ambiente da *Internet* pode ser visto como campo de tensão, em relação a substituição de técnicas e recursos tradicionais de trabalho, por outro lado, pode ser visto como ferramenta para o aperfeiçoamento do acesso e difusão da informação. Tudo isso pode ser usado como

aprimoramento laboral bibliotecário e de outras profissões, ou seja, é necessário adaptar-se às mudanças no ambiente e estudá-lo a fim de assimilar seus aspectos.

O ciberespaço apresenta fluidez, há relacionamento comunicacional entre os usuários da *Internet*, denominados atores sociais, que podem ser considerados os nós da rede que moldam e são moldados pelas interações sociais que eles mantêm com outros atores (BRAZ, 2014, p. 27). Por meio dela novos caminhos são traçados para que o conhecimento se desenvolva, independentemente de seu tipo, para Dimantas (2013, p. 27) “O conhecimento se decola e se abre. O conhecimento quer ser livre [...]”, principalmente nesse ambiente de intercâmbio de ideias ilimitado.

Por conseguinte, muitos estudiosos procuram compreender as características dessa conjuntura, denominada Cibercultura. Para Beltrão (2009, p. 120), ela “[...] é o campo da Comunicação no qual se tem discutido efusivamente os impactos e as principais mudanças e continuidades na sociedade contemporânea provocadas pela difusão da *Internet* e dos suportes digitais [...]”, entende-se que o mundo digital, como ele é, e todos os acontecimentos advindos dele já mudaram e mudarão boa parte da cultura e valores vividos em sociedade.

A Cibercultura é quando o saber não está mais ligado ao físico, como a biblioteca, mas ao ciberespaço (PASSOS, 2016, p. 32), e a partir da *Internet*, quando a informação se encontra com a tecnologia por meio de dispositivos digitais, as práticas comunicacionais têm possibilidade de se expandirem.

[...] a *Internet* deixa de ser uma mídia unilateral, como nos primeiros modelos de *homepages* e portais, onde alguns poucos publicavam conteúdo para ser consumido pelo público em geral, e passa a ser uma rede de colaboração. A partir desse momento, os *blogs*, *wikis* e *softwares* de relacionamento passaram a possibilitar a publicação por qualquer pessoa conectada e a favorecer a integração dos usuários em comunidades produtoras de conteúdo. (PASSOS, 2016, p. 31)

A produção e disseminação da informação na *Internet* cria diferentes relações sociais de colaboração e interações, que trazem poderosas dimensões comunicacionais para os usuários, pois a cada ano que passa a *Internet* está mais interligada às atividades humanas, em face de suas produções, tanto individuais quanto coletivas.

Os espaços voltados à interação ampliam as possibilidades de acesso, produção, uso e disseminação das informações, em um fluxo contínuo e dinâmico realizado por todo e qualquer usuário. Essa atividade acaba ocasionando um rompimento com as antigas formas de produção de conteúdo, anteriormente realizada por um grupo seletivo de profissionais especializados. O processo de produção colaborativa passa a se consolidar como uma prática recorrente no ciberespaço. (BRAZ, 2014, p. 12).

As relações são constituídas a partir da comunicação entre pessoas e do compartilhamento simbólico, que criam vínculos e possibilitam a solidariedade (LIMA; SANTINI, 2008, p. 15), além de interação social, com surgimento os coletivos virtuais que se

estabelecem por meio das tecnologias digitais e novos modos de organização social e econômica, inerentes à colaboração e interatividade.

Os contextos tornaram-se cada vez mais comunitários, a geração de conhecimento e inteligência não é mais entendida como uma tarefa individual, mas sim como uma atividade compartilhada, em que tarefas realizadas individualmente passam a ser executadas em grupo (SALES; DORNELAS, 2016, p. 36). Membros de comunidades conectadas relacionam-se por meio de um fluxo informacional livre, com abertura à criatividade e contribuição em grupo.

Diferentemente das comunidades físicas, as comunidades virtuais têm a vantagem de estarem territorialmente dispersas, o que aumenta exponencialmente a possibilidade de interação com um grupo ainda maior e mais diversificado de sujeitos sociais. Essa característica confere maior dinamicidade e diversidade do fluxo de informação que circula nesses espaços interativos. (BRAZ, 2014, p. 24).

Nessa perspectiva, colaboração pode ser entendida, segundo Paz (2010, p. 53), como “[...] a ação de pessoas e entidades diversas em prol de um interesse comum”, ou seja, o contexto colaborativo é evidenciado, neste trabalho, como ponto fulcral para o progresso das ações que levaram ao primor e disseminação da informação no ambiente da *internet*, pois “[...] o fruto do atuação colaborativa é de qualidade e/ou dimensão notavelmente maior do que o fruto do trabalho individual isolado [...]” (PAZ, 2010, p. 53).

Colaborar emerge do pensamento de participar, de maneira inteligente e coletiva que se expande por meio de um mix das diversas habilidades dos indivíduos, isto é, doam sua intelectualidade e tornam oportunas as novas construções sociais. Braz (2014, p. 12), aborda que “A inteligência coletiva se constitui como principal fundamento da produção colaborativa [...]”, o pensar em prol da comunidade evidencia e fortalece o engajamento, com destaque para os saberes individuais que são transformados em coletivos. Braz (2014) ainda aponta que todos os indivíduos sabem algo importante e de valor que merece ser compartilhado com seus pares, a fim de que todos tenham o conhecimento desses conteúdos e possam tirar proveito disso.

A colaboração está intimamente ligada ao desenvolvimento de muitos processos realizados na sociedade, inclusive englobada nos esforços, pesquisas e descobertas em relação às tecnologias digitais e seus instrumentos. Segundo Vieira (2009, p. 2):

As mídias podem possibilitar a participação e interação dos sujeitos envolvidos, advindos das mais diversas áreas do conhecimento. Sustentados pela aplicação de forças humanas intelectuais e colaborativas, que permitem a contribuição e a manifestação de ideias, percepções e pensamentos compartilhados em ambientes informatizados, fomentam a necessidade de abranger com maior amplitude possível os meios de produção e o compartilhamento de bens intelectuais.

Para Lima e Santini (2008, p. 70) “[...] com a descoberta da sinergia da ação coletiva, a solidariedade se impõe [...]”, ou seja, em qualquer rede, colaborar é viver em

sociedade por meio de relacionamento e parceria. Essa dinâmica altera as relações e a organização de atividades, por meio de atitudes colaborativas, aprendizado, comunicação, produção e motivação. Na sociedade contemporânea, o espaço virtual pode ser utilizado por muitas pessoas à poucos cliques, através dos computadores, *notebooks*, *tablets* e *smartphones*, inclusive para pessoas que não se aprofundaram em estudos relacionados à computação, o que proporciona a possibilidade de mais pessoas se envolverem e conseqüentemente colaborarem, independentemente de sua escolaridade e nível social.

Mesmo com as tecnologias digitais atreladas às máquinas, as subjetividades dos indivíduos que participam de movimentos colaborativos e de solidariedade não são desprezadas, elas são produtivas e autônomas, pois “Numa economia de rede quanto mais e melhores conexões, melhor fluem e se desenvolvem os fluxos dentro da rede, fortalecendo-se cada vez mais” (LIMA; SANTINI, 2008, p. 70). Diante disso, as práticas colaborativas de produção estão associadas tanto ao coletivo como da dimensão da singularidade.

Na colaboração, o modelo de comunicação que impera é o horizontal, descentralizado, cuja valorização consiste na autonomia do indivíduo, na diversidade de discursos, nos pontos de vista divergentes e na agregação de valor ao todo. No que se refere a descentralização, é pertinente acentuar que, ao possibilitar que qualquer cidadão se torne produtor de conteúdo, principalmente conteúdo digital, a produção colaborativa também pode ser considerada uma das molas propulsoras do fluxo informacional que circula atualmente do ciberespaço porque descentraliza a produção e disseminação das informações dos grandes conglomerados. (BRAZ, 2014, p. 37)

No ambiente digital a Produção Colaborativa acentua-se, segundo Beltrão (2009, p. 121) “As práticas colaborativas estão relacionadas com o momento atual vivido pela Internet, no qual as ferramentas de publicação de conteúdo estão amplamente difundidas e são relativamente fáceis de ser manipuladas [...]”, na qual o fluxo de ideias e a criatividade coletiva despertam nos indivíduos, por meio de parcerias, seu próprio desenvolvimento.

Dessa forma, “A prática de lidar com o desconhecido, com aproximação conversacional, com a liberdade de cocriação, com a autonomia, com a anarquia de se viver em rede [...]” (DIMANTAS, 2013, p. 19), aproxima e liberta os usuários de forma auspiciosa, ou seja, “Pessoas conversando e colaborando com pessoas: esse é o modo de funcionar e produzir na rede” (DIMANTAS, 2013, p. 24). A *Internet* aproxima as pessoas, no sentido de agrupar e unir esforços, por meio dela há possibilidade, segundo Dimantas (2013, p. 28), “[...] de fazer novas coisas juntos, um potencial de cooperação em escalas que antes não era possível [...]”, coisas atinentes à produção do conhecimento, à curiosidade, ao ensinar, ao aprender e à troca de informações e conhecimento.

A conexão entre pessoas traz relacionamentos e parcerias incrementadas pelas tecnologias digitais e são, consideravelmente, conforme corrobora Dimantas (2013, p. 28),

“Meios de translação, de comunicação e de interação, no sentido de que nos possibilitam transitar e viver entre diferentes ideias, culturas, informações e conhecimentos”. São trocas de informação e reorganização de fluxos comunicacionais, influenciados por essas conexões, dado o pluralismo cultural de nossa sociedade.

Nessa lógica, a informação anda na frente, como moeda de troca e como ferramenta inclusiva, dado que “A *Internet* tem possibilitado às pessoas uma nova forma de estar no mundo” (Dimantas, 2013, p. 46). Na qual, pessoas podem sentir-se parte desse mundo por meio da vivência em zonas e projetos colaborativos. Segundo Dimantas (2013, p. 48) essas vivências são marcadas pela “[...] autonomia de gestão, muita informação fluindo entre as partes e, principalmente na convicção de que cada parte representa o todo [...]”.

Na Produção Colaborativa permite auto-gestão, auto-organização, bem como liberdade de ímpeto criador. Parte disso está vinculado ao sentimento de pertença das pessoas que vivenciam, em sua comunidade, seja ela física ou virtual, o processo colaborativo. Nessa dimensão, o conhecimento passa a ser produzido por indivíduos que antes viviam no anonimato (VIEIRA, 2009, p. 3), em um ato transversal de pluralidade e enriquecimento.

É através da colaboração que se intercambiam os saberes, opiniões e ideias que, agindo em sinergia, acabam enriquecendo o conhecimento anterior e brotando um novo conhecimento. Este, que outrora era individual, passa a ser um conhecimento coletivo, considerado infinitamente superior à soma dos conhecimentos individuais e anteriores. (BRAZ, 2014, p. 38).

A colaboração tende a ser um modo provocante de produção, por instigar o desenvolvimento do coletivo, afirmando a diversidade de sujeitos envolvidos no ambiente digital, dado que, “Diferentemente das ideias tradicionais, a colaboração tem vida própria. Emerge num ambiente caótico como a internet e, num movimento de baixo para cima, alcança nível razoável de organização” (DIMANTAS, 2013, p. 55). O progresso da habilidade de cooperar uns com os outros traz uma mudança, ou seja, o compartilhamento de ideias e de disseminação da informação ficou mais forte e potencializa-se à medida que os meios tradicionais de comunicação, são incrementados pelos esforços, questionamentos e ações colaborativas *online*.

Essa cultura de rede se expandiu rapidamente. Pessoas comuns se apropriam das tecnologias e reverberam em suas comunidades aquilo que aprenderam. A replicação tornou-se a estratégia pela qual valem para disseminar o conhecimento e ensinar nesse novo paradigma informacional. Pessoas que estão se conectando com outras pessoas, aprendendo e ensinando na busca de um mundo melhor. Essa é a promessa da web. (DIMANTAS, 2013, p. 57)

Muitos são os espaços informacionais que os usuários caminham, são *sites*, *blogs*, redes sociais como *Whatsapp*, *Twitter*, *Youtube*, *Facebook*, *Skype*, entre outros. Esses usuários, para Dimantas (2013, p. 60) “[...] são pessoas comuns, frequentadoras de um mundo invisível e formado por redes que se auto alimentam, se cruzam, se miscigenam [...]”, expressando suas vozes e produzindo informação a cada instante por meio de conversação, debate, discussão e questionamento em suas comunidades, frequentemente produzindo informação e inovação. Comunidades essas que, por meio das tecnologias digitais, conseguiram expandir o modo de organização social e suas relações. Em destaque,

Há de se considerar, ainda, a multiplicidade dessas relações, que visam a difusão de novos agenciamentos, seja sob a forma de comunidades, de esforços colaborativos, de inúmeros desenvolvedores de *software* livre, de blogueiros, twitteiros, etc. Uma rede distribuída que atua na ampliação de ações. A multidão hiperconectada faz da conexão uma mensagem. (DIMANTAS, 2013, p. 61).

Por consequência, entende-se neste trabalho, que a *Internet* é local de uma pluralidade incontestável, onde há espaço para diferentes usuários, construída no passado e desenvolvendo-se no presente por meio de esforços voluntários, um espaço genuinamente colaborativo. Nesse ambiente, a informação se dilata e se otimiza, dada a diversidade e contextos, uma vez que o crescimento exponencial da colaboração é uma realidade advinda da multiplicidade de interesses no compartilhamento de informações (DIMANTAS, 2013, p. 67).

A Produção Colaborativa agrega conectividade à proximidade, visto que distâncias territoriais não impedem colaboração e interatividade, e caráter individual ao caráter coletivo, Os indivíduos trazem toda sua bagagem intelectual e vivências para o coletivo, na web, as pessoas caminham juntas, se conectam, pois estão interessadas nas mesmas coisas, se movem por um interesse comum e se preocupam juntas (DIMANTAS, 2013, p. 71). Todo esse movimento significa engajamento e processo de criação incessante de informação e conhecimento.

O pensamento pautado na coletividade e na colaboração em rede é uma estratégia. Segundo Dimantas (2013, p. 75) “Todo pensamento é produzido em colaboração com o pensamento passado e presente, com os pensamentos uns dos outros - cada nova ideia e imagem convidam a novas colaborações e as inauguram”, pois, o pensamento individualista não tem espaço nesse meio e em nada contribuiria para o fluxo informacional e para o crescimento das pessoas, uma vez que ao interagir com o mundo o indivíduo está continuamente desenvolvendo competências (SALES; DORNELAS, 2016, p. 40).

Um exemplo de ato colaborativo em ambiente digital foi realizado por Linus Torvalds, por meio do *Linux* ao distribuí-lo na *Internet* e na resposta dos usuários que o

incrementavam, ajudavam em sua existência e inauguravam uma estrutura colaborativa para o mercado digital banhado pela *Internet*, que seria cada vez mais interativo. De forma que, inegavelmente, “É a colaboração como princípio de sobrevivência, como essência inerente do próprio ser humano, um ser gregário, social, incapaz de viver sozinho. Daí a impossibilidade de dissociar colaboração da interação entre pessoas, entre grupos, em torno de algo comum” (DIMANTAS, 2013, p. 84).

Simultaneamente, essa dinâmica denota uma transformação social, pois “No limite da ruptura de paradigmas, a colaboração aparece como um agente potencializador das energias produtivas. A sociedade está se tornando mais aberta e, de uma forma ampla, mais colaborativa” (DIMANTAS, 2013, p. 87), deixando a porta aberta para intervenções e para ideias mais livres e inovadoras, porém, como para todas as situações dinâmicas, generalizar não parece justo.

A Produção Colaborativa está presente em muitos coletivos, mesclando pessoas com diferente virtuosismo, isto é, independente do ambiente, a colaboração e interatividade permitem a construção de um contexto diversificado, mas que se move por objetivos comuns. A exemplo de redes colaborativas de produção cultural, sustentabilidade, artesanato, literatura, educação, gestão, culinária, saúde, religiões, entre outras áreas. Não seria diferente no ambiente digital, dada sua complexidade em que as relações estão mais virtualizadas, a experiência colaborativa remete às necessidades pessoais em correlação com as necessidades em grupo, comunica-se mais rápido, obtêm-se respostas mais rápido e compartilha-se experiências.

A Produção Colaborativa movimentada a multidão, as chamadas “massas” e transforma o cotidiano de milhões de pessoas que atuam e cooperam em prol de um objetivo comum e, mesmo sem saber a motivação delas para engajar-se nesses projetos, compreende-se que em grupo compartilhar ideias e produção influencia fortemente a troca de informações em rede.

Rompe com os modelos tradicionais de relacionamento, além de permitir ao ambiente da *Internet*, que naturalmente apresenta-se como multimodal, com intenso fluxo informacional que muitas vezes levanta críticas em relação a veracidade e o quanto confiável são essas informações concebidas no ambiente da *Internet*.

Na produção colaborativa de conteúdo, o surgimento de informações imprecisas, incoerentes ou até mesmo falsas corresponde a um perigo iminente, uma vez que todos podem contribuir com o produto e fazer uso deste. A disseminação desse tipo de informação pode gerar concepções cada vez mais equivocadas, ocasionando prejuízos e danos incalculáveis e, por vezes, irreparáveis às pessoas que delas fizeram uso. Nesse âmbito, emergem alguns questionamentos sobre a confiabilidade das informações que compõem os conteúdos produzidos colaborativamente. (BRAZ, 2014, p. 13).

Contudo, na Produção Colaborativa da informação na *Internet*, há aproximação intelectual, de maneira criativa e com quebra de barreiras, é possível a criação de conteúdos por pessoas com o mesmo propósito de maneira positiva e benéfica para a sociedade, uma maior credibilidade no homem como ser solidário também é importante para que se desenvolvam ações que aproveitem essa característica para o progresso da ciência e para a busca do bem comum (PASSOS, 2016, p. 38). Mesmo em face dos problemas existentes no cenário da informação digital, como as *fake news* (notícias falsas) e informações com erros que são disseminadas a todo instante na *Internet* de maneira proposital ou não, pautadas em mentiras e hipocrisias, daí a necessidade de criação de manuais e guias com regras e/ou orientações claras para a criação e compartilhamento dessas informações.

As Tecnologias de informação e comunicação (TIC), intimamente ligadas à sociedade contemporânea, trouxeram uma autonomia e agilidade impressionáveis, os dispositivos móveis com acesso à *Internet* podem transformar qualquer ambiente em um simples escritório, essa provavelmente é uma das vantagens do trabalho colaborativo. Nesse sentido, Passos (2016, p. 38) observa que “A proliferação de ferramentas online para trabalho colaborativo têm sugerido que as pessoas estão mais dispostas a contribuir do que se esperava”, por meio de interação e troca de ideias.

O combo composto pela *Internet*, objetivos comuns, autonomia, pertencimento, novas ideias e incremento digital traçam o caminho da Produção Colaborativa de informação na *Internet*, se consolidando por meio das interações entre as pessoas. Para que a colaboração se efetive, os sujeitos sociais necessitam manter interações constantemente com o intuito de discutir as atividades a serem realizadas, intercambiando as ideias que, por ventura, possam surgir dessas interações (BRAZ, 2014, p. 37).

Evidentemente, a criação e o compartilhamento de informações vivem um patamar de liberdade e autogestão, conforme aborda Lima e Oliveira (2005, p. 25) “A internet modifica certos conceitos de propriedade intelectual atingindo conceitos éticos e morais tradicionais e dando origem a uma cultura baseada na liberdade de informação”, que coloca à tona a pluralidade social presente no ambiente da *web*.

A soma do trabalho conjunto de indivíduos com respeito às suas singularidades, produz informação e conhecimento que são capazes de mudar toda uma esfera social, na colaboração de uns para os outros entende-se a necessidade de debates sobre a produção e compartilhamento da informação em caráter mundial. Esse movimento colaborativo, nascido anteriormente à *Internet*, influencia a nossa sociedade - a sociedade da informação, para

Dimantas (2013, p. 71) “Hoje, podemos dizer que somos links que se conectam com outros links para trazer à tona um mundo mais compartilhado de diferentes realidades”.

A informação disposta na *Internet*, advinda da Produção Colaborativa demonstra que o trabalho coletivo apresenta aspectos favoráveis e que essa articulação promove quebra de hierarquias antes sólidas - agora mais brandas, que provavelmente não davam espaço para criatividade e participação ativa, não há como escapar do dinamismo que a informação dispõe em rede.

Como exemplo de ano que se segue, 2020, na realização de trabalhos à distância e/ou de casa ter se tornado algo corriqueiro devido a pandemia trazida pelo vírus SARS-COV-2, popularmente conhecido como Coronavírus, que alterou as rotinas de muitas atividades pelo mundo. Veio a popularização do “*home office*”, ou seja, o aumento do teletrabalho, devido ao distanciamento social como alternativa para se proteger da doença, que é altamente contagiosa e transmitida pelas gotículas expelidas do nariz e/ou boca, conforme orientação da Organização Mundial da Saúde (OMS). Possível pelo uso da *internet* e as tecnologias digitais como ferramentas colaborativas de laboração para continuar as rotinas das empresas, instituições e organizações, sejam elas de pequeno ou médio porte. Limites não parecem visíveis tratando de produção da informação em amplos contextos, segundo Dimantas (2013, p. 101):

De qualquer forma, a informação está sendo produzida, distribuída, modificada ou remixada numa velocidade estonteante, cuja natureza semiológica se constitui em um fenômeno novo que altera os processos sociais de construção dos significados. Assim, recursos informacionais se tornam essenciais, deixando de ser simples artifícios de transmissão de conteúdo para se transformarem em dispositivos produtores de sentidos, configuradores de uma nova ecologia cognitiva, simbólica e digital.

A Produção Colaborativa, nesse contexto, pode ser entendida como resultado da ação comunicativa e cognitiva executada pelas pessoas na criação de informações variadas, de maneira coletiva e fecunda emergida na *Internet*, no entanto é preciso ponderar sobre o cuidado ao fazê-la e disseminá-la, em face de seus efeitos. A *Internet*, na atualidade, tem influência nos movimentos socioculturais, na construção de sentidos e impulsiona as transformações sociais, contudo, pode servir também como o oposto disso, os indivíduos que participam de coletivos de produção, virtuais ou não, devem atentar-se para a ética e a responsabilidade do conteúdo de suas produções.

4 RAÍZES DO ROCK 'N'ROLL

Esta seção apresenta, as origens de um estilo musical forte e original, o *Rock'n'roll*, além de sua evolução que culminou no surgimento do *Heavy Metal* e suas vertentes. Marcado pela musicalidade e representatividade, o *Rock* tem sua origem estadunidense e surgiu a partir dos anos de 1940, a partir de fusões de melodias e emoções debruçadas nos mais variados instrumentos. Nasce da resistência social, da angústia dos jovens pelas tradições e tensões mundiais, traduzido pela revolução sonora, composições e melancolia das guitarras, unidos ao talento e paixão dos músicos.

Falar da gênese do *Rock* é resgatar o gênero *Blues*, que surgiu por volta da metade do século XX, com contribuição da cultura e da música negra dos escravos advindos da África, com natureza folclórica e refúgio musical, já que o momento era de segregação racial e evidente revolta devido a escravidão. Um de seus principais representantes é Robert Johnson (Figura 5), nascido no Mississippi (EUA), local de berço do *Blues*. Outros cantores e guitarristas importantes desses primórdios ficaram muito conhecidos mundialmente como Chuck Berry, Little Richards, Howlin' Wolf, B. B. King, Muddy Waters, Son House, John Lee Hooker, entre outros.

Figura 5 - Robert Johnson



Fonte: La Parola (2013).

Esse cenário de resistência trazia a música como alimento para a alma, com toques de melancolia e sensualidade em seus doze compassos. Os instrumentos comumente utilizados eram guitarra, o piano e a gaita. Foi se expandido em apresentações nos bares das cidades, nas conexões entre os músicos na estrada pelos EUA.

Em sua tendência rebelde, o *Rock* influenciou várias gerações, pelo jeito de se vestir e/ou tocar, associado comumente ao “mau caminho”, velocidade e estilo ousado. Antes dele, os jovens ouviam aquilo que os seus pais ouviam e permitiam. Configurou-se em um estilo de vida, um movimento contracultura, com crítica social, questionamentos e abertura de pensamento em face dos efeitos advindos da sociedade industrial adicionada à tensão vivida pelas guerras manifestadas em alguns países, que provavelmente criaram no homem das sociedades do pós-guerra a sensação de que a manifestação individual, (e portanto a libertação desse “eu”), seria o elo de uma corrente de resistência contra a opressão. (CHACON, 1995, p. 35).

O universo *Rock*, em seus primórdios, era escrachado e vivia à margem da sociedade, sendo um paradoxo já que “[...] surgiu durante uma fase muito conservadora dos Estados Unidos, quando até certo tipo de histórias em quadrinhos era considerado “nocivos” aos jovens, bem como aquele ritmo “do diabo” que fazia as pessoas requebrarem sensualmente [...]” (LEÃO, 1997, p. 13). As letras das músicas, sua sonoridade e o comportamento dos músicos moldaram a sua trajetória rebelde, mas o estilo precisou de uma dose a mais de potência musical: a qualidade dos equipamentos, “O som iria mudar com a entrada dos novos amplificadores valvulados e das guitarras elétricas de última geração” (LEÃO, 1997, p. 14).

A agitação nas plateias e o clima das bandas em suas performances, criavam uma atmosfera única de dança e canto. Pois, de acordo com Chacon (1995, p. 7) “Ao contrário da música erudita, que exige o silêncio e o bom comportamento da plateia, [...] o *rock* pressupõe a troca, ou melhor, a integração do conjunto ou do vocalista com o público, procurando estimulá-lo a sair de sua convencional passividade perante os fatos”. O amante do estilo, buscou encontrar seu lugar no mundo, um lugar para suas reivindicações, críticas e voz universal, encontrado provavelmente nas canções e no movimento que emana do *Rock*.

Com o passar dos anos, os gêneros se renovaram, ocorreram rupturas e nasceram vertentes, dentro de um universo bastante representativo, abrangendo a época entre os anos 70 e 90, que ainda estavam um pouco adormecidas anteriormente, com uma música marcada por ideais de paz, amor e liberdade, em destaque o movimento *Hippie*.

Em paralelo surgia a Discoteca (*Disco Music*), suas boates e danças, representada no cinema pelo John Travolta no filme “*Saturday night fever*”, por meio de passos de dança e vestuário chique que não representava o momento vivido na época marcado pela forte crise econômica de 73, desvalorização do dólar e briga petrolífera. Segundo Chacon (1995, p. 32), “[...] as questões políticas e a arte e, em especial, o *Rock*, estão quase sempre ligados a um questionamento da superestrutura do sistema, ou seja, nos níveis do político, do cultural e do

comportamento do sistema que trazem, obviamente, reflexos sobre a infraestrutura [...]” e sobre o papel de cada indivíduo na sociedade, questionar é viver.

O *Rock'n'roll* é possivelmente a primeira manifestação artística jovem da história. Em situações isoladas anteriores ao processo que formou a sociedade industrial, os jovens estiveram unidos em torno de anseios semelhantes e, após a Revolução Francesa, grupos juvenis existiram com frequência cada vez maior e de forma cada vez mais coesa. (MONTEIRO, 2015, p. 82)

A música tornou-se um dos espaços para diversas opiniões, como o desemprego, a inflação e os problemas vividos no mundo, abriu-se como local de fala, “Seu papel galvanizador é indiscutível, e a maior prova disso é a necessidade que o sistema tem de censurá-la quando se vê duramente atingido” (CHACON, 1995, p. 32). É mais um canal de comunicação para que as pessoas possam se expressar e serem ouvidas.

Os fãs, chamados de *Rockeiros*, *Headbangers*, *Metalheads* e/ou *Metaleiros*, derivados de termos em inglês como “*Head*” que significa cabeça e “*Bang*” que significa batida, em relação a movimentação de seu corpo como um todo, ao ouvir e celebrar o som, traçam esse estilo musical e suas derivações de forma peculiar e vivaz. O *Rock* manifesta expressão de sentimentos, ideias, visões políticas, entre outros assuntos e proporciona a expressão individual e ao mesmo tempo coletiva de seus fãs. Pois, segundo Chacon (1995, p. 36):

O que o *Rock* busca é esse imprevisto, esse grito, essa lágrima. Fazendo o jovem refletir sobre seus valores (a família, o sexo, a droga, o amor, o irreal) ele contribui para a formação de um homem mais livre, mais conhecedor de si próprio e, portanto, mais consistente ao encarar as questões políticas *stricto sensu*, que atingem a sociedade como um todo.

Nos palcos, com o poder dos instrumentos eletrificados e com distorções, a paixão precisava de um nome, criado para se denominar uma febre, “*Heavy Metal* era o termo que faltava para a imprensa musical dos anos 60 batizar aquelas bandas de cabeludos que não faziam exatamente a música da época, o rock psicodélico e viajante” (LEÃO, 1997, p. 14). Rótulos sempre foram impostos pela sociedade – por meio da mídia, para designar tais grupos, devido seu estilo transviado.

Além de muita sonoridade e ideologias, o *Rock* une os seus adeptos em grupos e/ou bandas, comumente compostas por 3 a 5 pessoas, que fazem música com instrumentos como guitarra, baixo, bateria, vocal, entre outros. Algumas delas foram pioneiras, além de ícones da música, que se destacaram a partir dos anos 50, tornando-se lendas como Jimi Hendrix, Janis Joplin, *The Beatles*, *The Who*, *Led Zeppelin*, *Blue Cheer*, *Black Sabbath*, *AC/DC*, *Judas Priest*, *Queen*, *Ramones*, *The Runaways*, *Iron Maiden*, *Metallica* e outras que marcaram gerações.

Combinando cada vez mais admiradores, sob influência de bandas clássicas, dos acontecimentos da época e de seu regionalismo, esses vários ritmos fizeram o *Rock* ter sua fluidez e sua produtividade musical. Sempre houve muito sentimento e horas a fio dedicados pelos músicos amadores e profissionais para que o movimento e a paixão pelo ritmo se desenvolvessem, “O *Rock* não é, portanto, apenas um tipo especial de música, de compasso ou de ritmo. Restringi-lo a isso é não reconhecer sua profunda penetração numa parcela (cada vez mais) significativa das sociedades ocidentais”. (CHACON, 1995, p. 10).

O surgimento de ídolos musicais, do estilo *Rock* e de outros estilos musicais, indubitavelmente teve grande disseminação no Rádio, por ser um veículo de comunicação em massa com alcance inestimável, assim como a Televisão. Antes da popularização da *Internet*, era o Rádio um mecanismo de difusão da música no mundo e este espaço foi galgado pelo *Rock*. Desde a década de 40 já havia artistas movimentando esses espaços como a afro americana Sister Rosetta Tharpe, também influenciada pelo *Blues* e pela música *Gospel* que dedilhava sua guitarra com singles que ficaram famosos como “*Strange Things Happening Every Day*” de 1944 e “*Didn't It Rain?*” de 1964.

E por que não Rosetta Tharpe como rainha do *Rock*? Esse título também coroa Elvis Presley, que se apresentou ao vivo no Rádio em 16 de outubro de 1954 pela primeira vez. Ele se tornou icônico devido sua linda voz, suas roupas, penteados originais e sua dança, levando plateias ao delírio. Esses artistas deram espaço e serviram de inspiração para o desenvolvimento do *Rock* ao longo dos tempos.

Para acompanhar a consolidação do *Rock* e do *Heavy Metal*, é preciso compreender que além de estilo musical, eles se estabelecem como produtos do mercado fonográfico e comercial, composto por gravadoras, produtores e músicos. Tais estilos musicais garantem sua sobrevivência de forma independente, habitando o *underground* (subterrâneo) musical e na contemporaneidade encontraram na *Internet* uma forma mais ampla de divulgação e difusão dos seus produtos.

Uma gama de profissionais trabalha diariamente no *marketing* do estilo, através da vivacidade dada pelos seus consumidores como fãs e pelos editores de revistas, *blogs* e *websites*. Do som mais pesado à balada, seus adeptos fazem os produtos circulararem, entre vinis, fitas, CDs, pôsteres e camisetas, há divulgação, compartilhamento e troca de ideias.

Com elementos ingleses e americanos, o *Rock* sobrevive em meio a indústria, shows, a fama, dinheiro, drogas, ousadia, aventuras, anticristianismo e polêmicas, em um universo predominantemente masculino, nem sempre adepto ao “politicamente correto”. O roqueiro exerce seu papel político ao cantar ou compor, e nada mais pode ser pedido a ele

(CHACON, 1995, p. 34). Tudo isso, associado ao desenvolvimento de tecnologias digitais e criação de novos espaços musicais, ocasionou uma revolução na música em relação ao uso de recursos eletrônicos e de informática, barateamento de equipamentos, além de digitalização e gravação de som.

Neste trabalho, não será possível falar de todas as bandas e subgêneros que surgiram durante a escalada do *Heavy Metal*, para Seixas (2018, p. 45) “Não existe uma receita para começar a ouvir Metal ou aprender a ouvir, assim como não existe um mapa de apreensão”. Durante as décadas aqui citadas, muitos acontecimentos históricos marcaram o estilo, bem como o forte investimento afetivo dos músicos e dos fãs, além do resultado das conexões que aconteciam entre gravação de discos e turnês, marcados por uma trajetória de atitude e senso coletivo.

4.1 O poderoso trovão do Heavy Metal

A música é uma das maiores forças de expressão humana, em sua combinação de sons e ritmos é possível estabelecer conexões que vão desde representatividade até a paixão pela sonoridade. Com o *Heavy Metal*, do português “Metal Pesado”, não seria diferente. “Como linguagem e produto nascido na esfera da Comunicação de Massa, o *Rock Pesado* é permeado pela utilização de signos: sejam eles verbais, musicais, imagéticos ou híbridos” (JANOTTI JÚNIOR, 1994, p. 9). Se caracteriza como tribal, comunitário e colaborativo, regado por sentimentos e libertação emocional.

Para muitos adeptos funciona como válvula de escape, por abordar em suas letras assuntos ousados que talvez ninguém houvesse cantado e pelo seu flerte com o maligno, o obscuro e o transviado. Santos (2014, p. 87) aborda que,

O *Heavy Metal* é um estilo que se forjou à margem da sociedade, tal como outras formas de expressão da juventude das décadas de 60 e 70 do século XX. Esse tom contracultural ainda persiste, pois, os fãs de *Heavy Metal* enxergam a sociedade como um organismo doente, por causa do consumo impensado, devastação ambiental, da ganância, enfim. Os fãs encontram no *Heavy Metal* um lugar para o experimento de uma nova ética, onde seu pensamento não se encontre submisso, onde cada qual estiliza sua vida.

O som é intenso, instiga atitude, empolgação, poder, até mesmo agressividade (não associada ao apoio a violência), e seus fãs são geralmente atraídos por isso, por sentir a química e emoções que rompem o *status quo* óbvio e cômodo.

Além de estilo musical, o *heavy metal* pode ser considerado um movimento cultural peculiar, com regras e convenções próprias. Neste movimento, o fã é convidado não apenas a ouvir uma música, mas sim, reproduzir costumes, falas e crenças, estabelecendo uma vivência que é, ao mesmo tempo, tradicional e transgressora. (FERREIRA; LUCENA, 2016, p. 32).

É comum o Metal estar associado à violência, mas isso não confere com a realidade, o sentimento libertador que o *Heavy Metal* proporciona refere-se ao íntimo de cada um, vem da celebração da amizade, da dança corporal e do desejo de se encaixar, como o cântico dos excluídos. Totalmente à parte dos bons costumes, mas atraindo diferentes fãs, o *Heavy Metal* é uma espécie de vírus universal (LEÃO, 1997, p. 18).

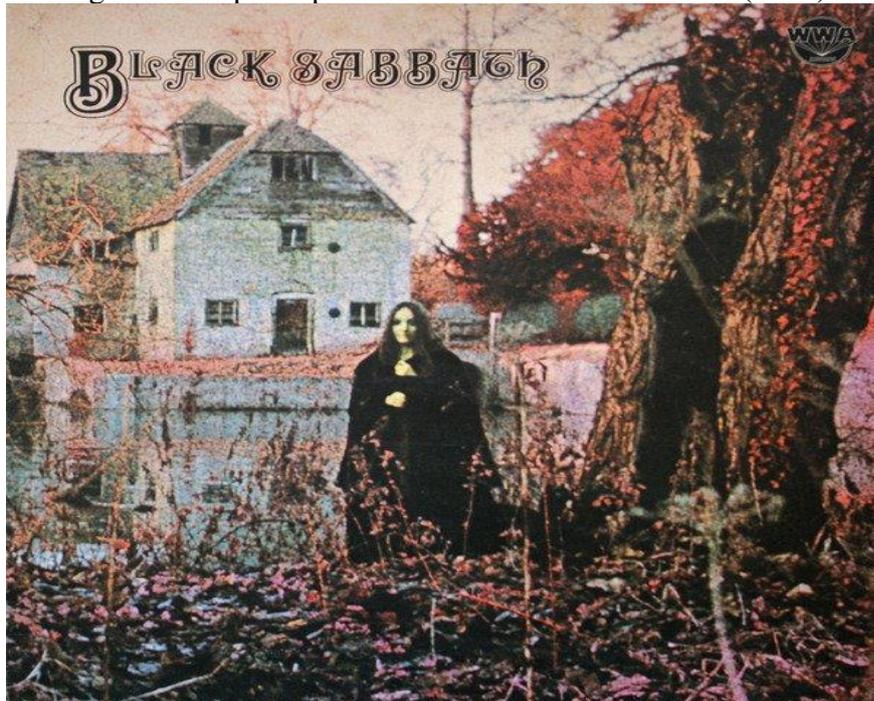
Suas fortes influências foram o *Jazz*, a Música Clássica e o *Blues*, considerado sua base. Os negros escravizados tinham o *Blues*, como dança e música para reviver as tradições de seus países de origem. Mas pode ser difícil imaginar como tudo isso se conectou e forjou esse estilo pesado.

[...] reprimidos pela sociedade *wasps* (*white, anglo-saxon and protestant*), a mão-de-obra negra, desde os tempos da escravidão, se refugiava na música (os blues) e na dança para dar vazão, pelo corpo, ao protesto que as vias convencionais não permitiam. Seu apelo sensual cada vez mais explícito transbordava pelas vozes e notas das variações que os blues criaram: o *jazz*, o *ragtime*, o *dixieland*, o *boogie*, o *soul*. (CHACON, 1995, p. 14).

O nascimento do *Heavy Metal* é um ponto que gera controvérsias, pois cada músico, cada fã possuem uma opinião e isso continua sendo um tema enigmático. Em 1968, o termo *Heavy Metal* apareceu na letra de “*Born to be wild*” da banda americana *Steppenwolf*. No entanto, é considerado um marco, por parte dos amantes do estilo, o lançamento de um disco autointitulado da banda *Black Sabbath* (Figura 6), em 1970, cheio de atmosfera de terror, vista apenas no cinema, na presença de um som obscuro e pesado, reflexo das inspirações que os músicos recebiam do contexto onde moravam, em Birmingham, uma cidade fabril da Inglaterra.

O *Black Sabbath* é uma banda relevante para o estilo, seus músicos se tornaram muito famosos tal como o vocalista Ozzy Osbourne, além de Tony Iommi na guitarra, Geezer Butler no baixo e Bill Ward na bateria. Eles ofertaram conceitos marcantes para o *Heavy Metal*, como riffs inesquecíveis e a estética tenebrosa. Mas o *Sabbath* teve outro vocalista, dono de um vocal marcante, era Ronnie James “Dio”, ele participou da banda *Rainbow* e também seguiu carreira solo. Para além da música, Dio ficou conhecido por adotar a mão chifrada, conhecida pelo nome “*maloik*”, pois segundo sua avó italiana usar o gesto mandava para longe energias ruins e, na contemporaneidade, é a saudação padrão dos *headbangers*.

Figura 6 - Capa do primeiro disco do *Black Sabbath* (1970)



Fonte: Whiplash.net (2012).

Birmingham era berço de outra grande banda do estilo, o *Judas Priest*. Eles trouxeram a inovação de seu som feito com duas guitarras, também realçaram o visual com o couro e as correntes possivelmente para exteriorizar aquilo de pesado que a música emitia e era tudo complementado pelos vocais com tendências de ópera de Rob Halford. Outra banda de destaque da mesma década é o *Led Zeppelin*, para Janotti Júnior (1994, p. 15):

Com o *Zeppelin* já é possível vislumbrar os elementos de uma linguagem que começará a delimitar o espaço de fãs de *Heavy Metal*, tais como calças jeans rasgadas, tatuagens, braceletes e imagens teratológicas. Esses acessórios vão servir para delimitar o reconhecimento do espaço grupal, permitindo identificar através de signos diferenciais quem faz parte da tribo metálica.

A virtuosidade dos músicos, suas performances e dramatizações no palco tornaram o estilo único. Mas, no começo tudo era *rock 'n' roll* (LEÃO, 1997, p. 19), sem tanta tecnologia os músicos tinham ideias para criar e inovar seu próprio ritmo. Com a evolução dos instrumentos e equipamentos, principalmente da guitarra, o som ficou encorpado e nervoso ao estilo.

E os avanços da eletrônica foram em parte responsáveis por isso. O que ajudou a impulsionar o gênero musical, até então simplesmente conhecido como *rock*, além da vontade de descobrir e experimentar nos acordes, foi a possibilidade de 'brincar' com novos horizontes musicais que ofereciam os primeiros amplificadores e os novos modelos de guitarra. Sem isso, não existiria o *rock* pesado (LEÃO, 1997, p. 19).

Por volta dos anos 60, o *Rock* saiu dos EUA para o Reino Unido e dizem que ele foi salvo por lá. Dando espaço para a invasão britânica e surgiram bandas como *The Who*,

Beatles, *Rolling Stones* e o *Kinks*. “Eram tempos de experimentos, de vale-tudo. Eram os anos 60. E o *Heavy Metal* só poderia ter nascido naquela época fervilhante e sem freios ou fronteiras” (LEÃO, 1997, p. 20.)

Anos mais tarde, depois de vários experimentos, os amplificadores *Marshall* surgiram, idealizados Jim Marshall (Figura 7). Isso modificou o cenário dos equipamentos musicais, já que as plateias aumentavam a cada tempo, o público queria o som cada vez mais alto e os músicos precisavam da evolução dos aparelhos para fazer sua arte soar cada vez mais Metal.

Figura 7 - Jim Marshall e sua linha de equipamentos



Fonte: Vintage Guitar Magazine (2004).

A evolução desses equipamentos contribuiu de maneira positiva para o desenvolvimento sonoro do estilo, bandas estadunidenses e britânicas estavam a surgir e caminhavam ao auge, bandas como *Iron Butterfly*, *Blue Cheer*, *Cream*, *Vanilla Fudge*, *Queen*, *The Rolling Stones*, entre outras. Todas elas ajudaram na receita metálica com seus acordes, são consideradas a primeira geração do *Heavy Metal*, que já traziam trios e quartetos com seus longos cabelos, calças boca de sino e alguma influência psicodélica. Ou seja, a história do *Heavy Metal* mundial é duradoura e “[...] Antes de ser música, é atitude. Um estilo de vida. Uma filosofia” (LEÃO, 1997, p. 10).

Ainda nessa década, um guitarrista americano se tornaria uma lenda. Era Jimi Hendrix, que “[...] provocou uma verdadeira revolução musical e praticamente definiu dali por diante tudo que seria feito sob a égide do *rock*, metal ou não [...]” (LEÃO, 1997, p. 70), com o som primoroso e excepcional de sua guitarra, deixando sua marca no *Rock*. Em alguns eventos significativos, tais como o *Monterey Festival*, em 1967, Hendrix tocou com sua banda e este foi um momento muito importante para sua carreira. Em 1969, aconteceu o *Woodstock*, um festival

numa fazenda de gado, com o lema de 3 dias de música e paz. Além de Hendrix, artistas como a brilhante cantora Janis Joplin e sua banda tocaram nesse festival. Mas a carreira desses músicos foi curta, tiveram uma morte prematura, por volta dos 27 anos. Havia propagação das drogas sintéticas alucinógenas, como o LSD e do vírus da AIDS. Arrisca-se dizer que muitos levaram um estilo de vida usando a mística “sexo, drogas e *Rock’n’roll*” literalmente.

Era o *Rock* progressivo que dominava a maioria dos eventos nessa década, o progressivo trazia longas canções instrumentais, bandas como *Jethro Tull*, *Yes*, *Pink Floyd*, *Kansas* e *Camel*, elementos como flautas, *jazz* e música renascentista marcavam o estilo. O ritmo recebia influências do momento vivido, assinalado pelo movimento *Hippie* através de multiculturalismo e contracultura, “[...] era a rejeição dos valores corporativos urbanos, que envolviam o amor e o retorno à natureza [...]” (GARCIA, 2017, p. 2). Esses sentimentos refletiam-se nas músicas que tocavam nos festivais, exploravam-se os instrumentos de maneira mais elaborada e complexa. Mas nem todos os fãs de Metal estavam nessa mesma onda.

Havia também surgido o questionamento dos padrões sociais, o sistema e a autoridade do governo, que logo se manifestaria no som, nessa conjuntura, surgiu o *Punk*, considerado *Rock* pesado, com sua música ruidosa, enérgica e de crítica. No Reino Unido, destacou-se a banda *Sex Pistols*, com o vocalista Johnny Rotten e o baixista Sid Vicious, com um visual escrachado e comportamento rebelde. Em Nova York, o representante *Punk* eram os Ramones, por volta de 1974, com letras simples, mas com uma batida inconfundível e versos contagiantes, como a música “*Hey ho, Let’s go!*”. Mas essas bandas chegaram ao estrelato, boa parte das bandas *punks* nasceram da inquietação de alguns fãs de Metal em relação ao virtuosismo dos músicos do *rock* progressivo, com o *Punk* qualquer pessoa podia fazer sua música pois para executá-la não havia técnica específica e sim poucos acordes.

O *Punk*, além de uma vertente musical, consistia em um movimento ideológico, com visão contracultural, antiautoritarismo e anarquia, em detrimento das realidades que assolavam o mundo, como o desemprego e declínio econômico. Provavelmente esse foi um dos movimentos que mais permitiu a exteriorização de pensamentos e insatisfações contra o capitalismo, o consumismo e as desigualdades sociais.

Segundo Janotti Júnior (1994, p. 30), o *Punk* condizia em “[...] um movimento ligado ao anarquismo e bastante politizado, enquanto o Metal lida com elementos de todas as classes sociais, sem exigir um posicionamento mais crítico diante da sociedade [...]”. Ao criticar os padrões impostos pela sociedade contemporânea, tocando de maneira enérgica e instável, o *Punk* fazia algo mais insubordinado que as bandas de *Heavy Metal* da época. Mais tarde o *Punk* passaria por evoluções, por volta dos anos 80 e assim misturado ao *Thrash Metal* iria trazer

bandas como *DxRxI (Dirty Rotten Imbecils)* e *Suicidal Tendencies*. As bandas pioneiras eram variadas como o *The Clash*, *Black Flag*, *Bad Religion*, *Buzzcocks*, *The Exploited* e *Dead Kennedys* também marcaram o estilo, que deu espaço para uma juventude que buscava constantemente representatividade.

Mas logo o radicalismo punk, tanto quanto a obviedade da discoteca, se tornaria uma fase, com seguidores, ainda é verdade, mas que parecia encerrada com a morte por overdose de Sid Vicious e o enquadramento das melhores bandas *punk* dentro dos limites que as gravadoras impunham. (CHACON, 1995, p. 29)

Percebe-se que era comum no meio artístico que algumas bandas se rendessem às regras comerciais, seja para obtenção de fama ou para o aumento dos lucros, esse pode ser um ponto polêmico levantado pelos *headbangers* mais criteriosos. Sair da garagem e ganhar o mundo das bilheterias pode se caracterizar como uma contradição, pois a essência do *Heavy Metal* é algo contracultural e/ou fora do padrão, no entanto, era difícil que toda a sua evolução ficasse longe dos holofotes – dos empresários e da imprensa.

O amplificador no máximo e as distorções chamaram atenção do mundo todo, “A década de setenta é marcada pela fragmentação, onde o pensamento utópico se esfacela, e seu reflexo no *Rock* vai ser delineado através da criação de diversos estilos musicais” (JANOTTI JÚNIOR, 1994, p. 13). O *Early Metal* (Metal primitivo) e o *Heavy Metal* com suas bandas oportunizaram uma coesão grupal significativa, havia muita criatividade e paixão pela música.

Nem tudo eram trevas no *Heavy Metal*, havia também *glitter*, penteados, maquiagem, pirotecnias adornadas com um toque de terror, surgiram estilos o *Hard Rock* e *Glam Metal*, “[...] nos anos 70 foi criado o rótulo *hard rock*, para diferenciar algumas bandas realmente pesadas de outras não tanto ou que tinham mais facilidades em emplacar suas músicas nas rádios [...]” (LEÃO, 1997, p. 109). São exemplos bandas como *Skid Row*, *Kiss*, *Alice Cooper*, *Mötley Crüe*, *Twisted Sister*, *Quiet Riot*, *W.A.S.P.*, entre outras.

O *Alice Cooper*, bem como o *Kiss*, fazia de suas apresentações grandiosas cenografias, com uso de maquiagem, sangue, teatro com decapitações e uma cobra. Cooper, o vocalista, nomeou a banda com seu próprio nome artístico, um nome feminino, e ficou conhecido internacionalmente pelas suas exóticas apresentações, só não era admirado pelos pais mais conservadores da época, quando o *Alice Cooper* passava na TV era melhor tirar os menores da sala.

Na medida em que sua fama aumentava, crescia também a produção teatral dos shows de Cooper, como as citadas decapitações, monstros gigantes infláveis de borracha, enforcamentos e todo tipo de truque visual e efeitos especiais. Por tudo isso, logo *Alice Cooper* ganhou a antipatia dos grupos moralistas americanos e foi um dos primeiros nomes do Metal a ser perseguido e ter seus discos queimados por esses fanáticos em praça pública. (LEÃO, 1997, p. 46)

Diferente do *Glam Metal*, que tinha outro apelo e emplacou com mais força em Hollywood, com shows em clubes de Los Angeles. Com bandas como *Poison*, *Bon Jovi*, *Warrant*, *Cinderella*, *Great White*, *Europe* e a presença feminina como a banda *Vixen*. O nome *glam* vem de “*glamour*”, remete-se à beleza, sedução e fascinação, era o que poderia caracterizar esses grupos, “Calças rosas, roxas, de cetim ou veludo, camisas com brilhos e argolas, rostos com maquiagem cintilantes e coisas do tipo” (LEÃO, 1997, p. 175), que desafiava a atmosfera mais pesada do *Rock’n’roll* com toques andrógynos e femininos ao estilo.

Os anos 70 marcaram o início de bandas emblemáticas já citadas neste trabalho, com destaque o *Motörhead* (Figura 8). Segundo Janotti Júnior (1994, p. 48) “O grupo inglês *Motörhead* é o marco na transição entre o *Punk* e a *New Wave of British Heavy Metal*, que vai pontuar o início da passagem dos anos setenta para a década de 80”. Acabou não passando ileso pelo *Punk*, talvez pelo *Glam Metal*, bastante influenciada pela banda *Ramones*, mas sempre mantendo sua originalidade. Muita energia e expressão eram características do estilo intenso do vocalista Lemmy Kilmister, aliado as turnês selvagens, composições lendárias como “*Overkill*” e “*Ace of spades*”, regada a muitas bebidas e fãs, em destaque as mulheres.

Figura 8 - *Motörhead*



Fonte: Rollingstone (2019).

No Reino Unido o *Rock* estava aparentemente parado nessa transição, as linhas musicais estavam em constante mudança, era como se algumas bandas estavam esperando o momento certo de aparecer, mas a imprensa e os críticos mais ferrenhos chegaram a afirmar a morte do Metal pesado. E o classificaram “[...] como mais um modismo musical que passou. Mas é em plena era da Discoteca, que surge o movimento que iria colocar definitivamente o

Heavy Metal além dos simples modismos musicais, era chegado o momento da *New Wave of British Heavy Metal*” (JANOTTI JÚNIOR, 1994, p. 40). Com tradução para o português, era a nova onda do *Heavy Metal* britânico, que surgiu por volta da segunda metade dos anos 70, movimento basilar do que ouvimos no Metal de hoje. Conforme Leão (1997, p. 121) “Era preciso mostrar que o Metal nunca está morto. Apenas pára pra pegar fôlego” e que fôlego! Mesmo que na época não parecesse visível, a NWOBHM deixaria sua marca intensamente.

O *Judas Priest* (Figura 9), é considerada a banda precursora desse movimento e sua expressão absoluta e lançou músicas que se tornaram hinos como “*Breaking the law*” e “*Painkiller*”. De acordo com Janotti Júnior (1994, p. 42), a NWOBHM “[...] tem no *Judas Priest* seu ponto de referência. O grupo é praticamente uma unanimidade dentro dos círculos metálicos, sendo considerada a -mais honesta e tradicional banda de *Rock Pesado* em atuação”.

Em 1974 quando a banda lançou seu primeiro disco, ainda não se fazia ideia do que ela se tornaria, e com o passar dos anos, as apresentações singulares em shows e indumentárias traria uma identificação única, “O *Judas Priest* foi considerada uma espécie de banda-madrinha para esta nova geração que estava brotando” (LEÃO, 1997, p. 122).

Figura 9 - *Judas Priest*



Fonte: Kiss FM (2020).

Nessa linha musical, bandas como *Def Leppard*, *Saxon*, *Grim Reaper*, e *Venom* se sobressaíram, mas ainda havia muito interesse da indústria fonográfica por música comercial, que vendia com mais aceitação. Era possível que o sucesso do *Punk* ainda respingasse, o Metal romântico vendesse mais e para emplacar definitivamente nas paradas de sucesso, os músicos teriam que se adequar a vestimenta, regras nas músicas e cortes de cabelo impostos pelo

mercado fonográfico dos quais os *headbangers* fogem incessantemente e na NWOBHM não seria diferente.

Apesar disso, uma banda quebraria tais conceitos, o *Iron Maiden* (Figura 10), que surgiu por volta de 1976 e alcançou as paradas de sucesso a partir dos anos 80. A banda passou por algumas mudanças até emplacar, principalmente em seus integrantes, como a saída do primeiro vocalista Paul Di'Anno, em 1981. “Embora alguns fãs das antigas sintam falta dele, a verdade é que grande parte da popularidade que o *Maiden* iria ganhar dali para frente deveu-se a presença do novo vocalista, o energético e profissional Bruce Dickinson” (LEÃO, 1997, p. 65).

O *Iron Maiden* trazia elementos já feitos no palco pela banda *Alice Cooper* como a presença de bonecos gigantes, como o mascote Eddie, que levava os fãs a loucura. Segundo Janotti Júnior (1994, p. 55), “Eddie se transformou num dos mais fortes símbolos da tribo metálica, sua presença em patches (pedaços de pano com figuras desenhadas que são colocadas nas camisas ou nas calças) e camisetas, é sinal de reconhecimento imediato como membro do grupo”. O mascote se movimentava em alguns trechos das músicas e se tornou parte importante dos shows.

Figura 10 - *Iron Maiden* e Eddie



Fonte: Iron Maiden 666 (2012).

Provavelmente o *Iron Maiden* está entre o top 10 de bandas de quase todo fã de Metal, seus shows possuem público recorde e suas camisas enchem as lojas de artigos de *Rock*. Não foi à toa que a banda alcançou sucesso sem limites, segundo Janotti Júnior (1994, p. 53) “Depois de conquistar a Inglaterra, o Iron logo fez sucesso nos Estados Unidos e no Japão, sendo também o primeiro grupo de *Rock* ocidental a fazer uma turnê pela Europa Oriental”. O

Iron Maiden também ganhou a América do Sul e possui muitos fãs no Brasil, no Rio de Janeiro se apresentou pela primeira vez na edição do *Rock in Rio* em 1985. Mais recentemente, se apresentou na edição do festival em 2019 ao lado de bandas como *Scorpions*, *Megadeth* e *Sepultura*.

A energia do *Punk* e a nova geração que estava surgindo também influenciaram as garotas. A banda *Girlschool*, composta apenas por mulheres e se destacou com os *singles* “*C'mon Lets Go*” e “*Hit and Run*”. Mas o ambiente era (e ainda é) machista, “Nos primórdios do *Heavy Metal* não existiu se quer uma banda com algum toque feminino. talvez até por causa da época, na qual, apesar dos ventos feministas, o *rock* era visto como coisa de homem” (LEÃO, 1997, p. 103).

O apelo sexual feminino era forte, assim como na contemporaneidade, mas a banda foi uma das que não se rendeu a isso. “O *Girlschool* trazia a urgência punk em seu som, aliada a uma postura totalmente metálica. Como toda banda feminina, teve que trabalhar em dobro para convencer adeptos do forte reduto machista que é o *Heavy Metal*. E logo conseguiram isso, quando excursionaram com o *Motörhead*, em 1979” (LEÃO, 1997, p. 124). Elas estavam conquistando seu espaço, assim como a banda *The Runaways*, se destacaram a guitarrista e vocalista Joan Jett, com uma carreira solo promissora, posterior à banda, Lita Ford, guitarrista e atriz, a banda *L7*, *Bikini Kill*, *Vixen*, *Volkana*, *Babes in Toyland*, *Phantom Blue*, entre outras.

A chegada dos anos 80, para o *Heavy Metal*, foi memorável, próximo de um renascimento. A década trouxe a explosão e difusão do Metal mundial, que antes habitava o *underground* agora havia chegado à mídia internacional *mainstream* (tendência dominante), o sucesso e o lucro comercial ficaram mais alcançáveis. Era chegada do *Heavy Metal* nas rádios e nos clipes na TV, na época a gravação era em videocassete (VHS) e o principal canal que transmitia clipes de *Rock* era a MTV, pois não haviam aplicativos e *sites* de música *online* como o *YouTube*, que na contemporaneidade facilitam o acesso à música de maneira tão ágil.

Os videoclipes são uma ferramenta muito importante para a divulgação da banda, para dar um certo sentido a letra da música e trazer à tona todas as características já citadas neste trabalho, que fazem do Metal pesado um estilo sem igual. De modo que [...] além da MTV abrir espaços segmentados para a apresentação do *Heavy Metal*, [...] os videoclipes de *Rock* Pesado geralmente utilizam tomadas nas turnês, e, portanto, captados ao vivo, ou imagens onde a banda simula estar tocando seus instrumentos (LEÃO, 1997, p. 61). No canal programas como *Headbangers Ball* (Figura 11), no EUA e *Fúria* no Brasil passavam clipes e entrevistas que permitia obter informações sobre *Rock* no mundo.

Figura 11 - *Headbangers ball* da MTV

Fonte: Imgur (2018).

Nomes como o *Venom*, *Fastway* e *Tygers of Pan Tang* foram importantes para a história do Metal, deixando cada um seu legado. De acordo com Leão (1997, p. 126) “Ao lado do *Maiden* e do *Saxon*, o *Tygers of Pan Tang* liderou o NWOBHM em seu auge, por volta de 1982, dando a impressão de que viria a ser uma das maiores bandas de Metal dos anos 80”. O momento era primoroso, mas cada banda seguia o seu caminho, elas talvez não imaginassem que deixariam grandes rastros para a evolução do *Rock* pesado, O *Diamond Head*, por exemplo é considerado um expoente, “Sua maior contribuição foi ter servido de inspiração para bandas do *thrash metal* americano, que surgiriam algum tempo depois do fim do *Diamond Head*. Como o *Metallica*, por exemplo” (LEÃO, 1997, p. 125).

A receita ousada das bandas do NWOBHM deu certo e são percebidas ao longo da década, algumas ultrapassaram até mesmo o sucesso nos anos 90. Daí em diante o grito do Metal pesado já ecoava aos quatro cantos do planeta, “[...] se formou em torno desse estilo de vida três tipos de mercado: o fonográfico, o jornalístico e o de moda. Houve o interesse de grandes gravadoras gerados pelos músicos, do mesmo modo que foram gestadas mídias para divulgar essa produção musical [...]” (SANTOS, 2014, p. 9).

Transcorria-se a expansão desses mercados e era visível a explosão do Metal pesado nos meios de comunicação pelo mundo todo, lembrando que foi a partir do Rádio que tudo começou. Para Janotti Júnior (1994, p. 62), “É nesse cenário que tem início o fenômeno das divisões do *Heavy* em vários sub-estilos. Esses movimentos surgiram a partir de uma série de gravadoras independentes, que apoiadas apenas na divulgação boca a boca dos fãs, conseguiram uma enorme penetração no universo metálico”. Essas subdivisões se multiplicaram tanto que

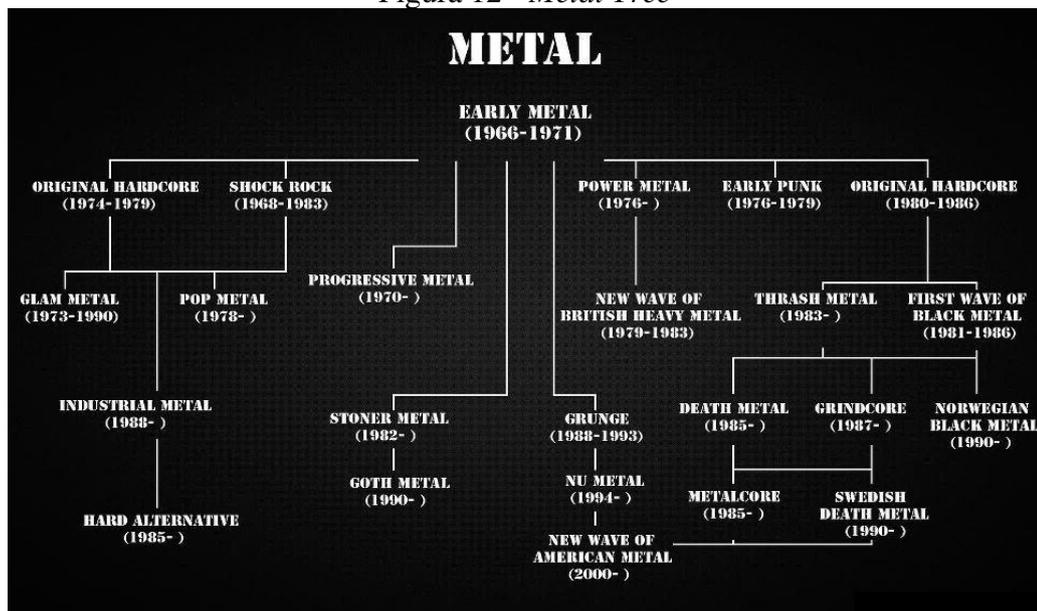
são temas de documentários e filmes, provavelmente tão só estudos específicos juntamente com a crítica dos fãs poderiam discernir sobre todos eles.

Outro ponto importante a se compreender neste universo é que, mesmo com o seu amadurecimento a partir dos anos 90, com a profissionalização das bandas e a consolidação do cenário, há um sentimento de nostalgia pelos anos 80. Hoje, existem tantas subdivisões e novas bandas que seria preciso um estudo detalhado apenas para delinear as nuances deste novo cenário, repleto de estilos diferentes como *power metal*, *thrash metal*, *death metal*, *black metal*, *new metal* etc. (FERREIRA; LUCENA, 2016, p. 35)

Durante a história do *Heavy Metal* é notável que sua evolução, bem como sua dinâmica identitária, são resultado de esforços coletivos empreitados por toda uma gama de pessoas que dedicam suas vidas ao estilo ao longo dos anos, como *hobby* ou profissionalmente. As vertentes que surgiram, e ainda podem surgir, carregam as questões sociais de suas regiões de origem, com carga lírica e abstraída das vivências dos músicos e fãs, em detrimento das imposições da mídia comercial.

Mais que música, o movimento cultural que emerge do *Rock'n'roll* é uma espaço nato para reivindicações e reflexões sobre as imposições sociais vigentes, local para o grito dos excluídos, de pessoas que talvez não conseguiram se encontrar em nenhuma outra tribo, mas que encontraram no estilo a libertação e escape ideais para enfrentar seus próprios medos e sentimentos recorrentes. Assim, o *Heavy Metal* evoluiu consideravelmente e alcançou pessoas em muitas partes do mundo. Há uma boa fatia de subgêneros que compõem sua esfera, aproximadamente 23 (Figura 12), que coexistiram em períodos não muito distantes e não cabe aqui dizer quando algum terminou para que outro iniciasse, todos descendem do *Early Metal*.

Figura 12 - *Metal Tree*



Fonte: Pinterest (2020).

Vale aqui salientar subgêneros elementares como o *Death Metal* e o *Thrash Metal*, cobertos por performances exóticas, letras com conceitos considerados subversivos e amplitude artística.

4.1.1 *Thrash Metal*

A juventude à flor da pele, o desejo de acelerar, o *Punk* e o NWOBHM compilaram uma das subdivisões mais rápidas em sua sonoridade, o *Thrash Metal*. “O termo *thrash* (não confundir, como muitos ainda fazem, com ‘*trash*’, lixo; *thrash* é igual pancada, batida, por causa do modo como os adeptos deste gênero se comportam nos shows; e daí a criação do termo *headbanger*, ‘batedor de cabeça, para defini-los’, surgiu por volta de 1982” (LEÃO, 1997, p. 155). Tratava-se da velocidade que os *headbangers* precisavam.

O *Thrash Metal* com sua música veloz e acelerada é mais uma das várias faces em que o *Heavy Metal* se apresenta, convertendo-se em uma renovação no som e no visual. Segundo Leão (1997, p. 154) “A chegada do *Thrash* deu-se num momento oportuno da cena *rock* americana, na qual, sem um novo rumo a seguir, as bandas *Glam Metal*, de roqueiros *posers*, mais interessados em *bussiness* que em música, ameaçavam se tornar um padrão no *Heavy Metal* na primeira metade dos anos 80”. No entanto, era uma tendência natural que o som evoluísse para esse ritmo rápido após as fusões entre os gêneros já conhecidos e a partir da exploração musical feita pelas bandas.

Essencialmente nascido nos EUA, o *Thrash* se destacou em algumas cenas pelo país como em Los Angeles, que contrastava por ser a famosa capital do *Glam*, com bandas expoentes como o *Metallica* e *Slayer*. Na *Bay Area*, principalmente em São Francisco, com destaque para bandas como *Exodus*, *Death Angel*, *Testament* e *Violence*. E em Nova York, com o *Anthrax* e *Overkill*. A difusão do subgênero foi forte também na Alemanha, pois “Lá é que se formou a cena europeia mais forte, que inclui bandas como o *Kreator*, *Destruction*, *Assassin*, *Sodom*, *Iron Angel* e *Helloween*” (LEÃO, 1997, p. 158). Como no desenvolvimento de todas as subdivisões do *Heavy Metal*, no *Thrash* cada cena apresentava suas bandas pioneiras.

Impossível falar de *Thrash* sem citar uma das bandas mais inovadoras da época, o *Slayer*, que surgiu primeiramente fazendo *covers* de bandas como o *Iron Maiden* e *Judas Priest*. Seus discos como “*Show no Mercy*”, “*Hell Awaits*” e “*Reign in blood*” fizeram os *headbangers* mais atentos aos lançamentos irem à loucura. O *Slayer* ficou muito conhecido quando teve um *single* promovido, “A carreira fonográfica da banda (que começou a tocar pra valer como *Slayer* em 82) deu seus primeiros passos em 83, quando teve uma faixa incluída na coletânea *Metal Massacre III*, da [gravadora estadunidense] *Metal Blade*” (LEÃO, 1997, p. 172). Em 1990

lançou seu disco de maior repercussão, o “*Season in the abyss*”, acabou por fazer muito sucesso em suas turnês, chamou atenção de gravadoras importantes, além de lançar polêmicas devido as letras de suas músicas e capas de discos, o *Slayer* se consolidou como expoente do estilo e serviu de influência para outros que viriam depois.

Os fãs que faziam a coisa toda acontecer, em cada show o público era sagaz, havia nariz quebrado e até mesmo sangue. Era fácil de identificar os amantes do *Thrash*, bastavam as calças coladas, tênis, camisas pretas de bandas favoritas, jaquetas de couro e coletes *jeans* enfeitados com *bottons* (*botões*) e colagem de *patches* – pedaços de tecido costurados nas jaquetas, pintados com logos de bandas e capas de discos, além dos cabelos compridos que a essa altura já eram marca registrada. Mas a velocidade e o ritmo que faziam o pessoal extravasar, como uma celebração, são as grandes rodas chamadas de “*mosh pit*”.

O mosh se instala progressivamente na cabeça de seus condutores, como um estado de transe que se alcança aos poucos. Ele começa lento como as introduções, padrão das músicas thrash; então desenvolve-se um processo progressivo de aceleração até, de repente, chegar ao seu clímax, quando então a música torna-se violentamente rápida e selvagem, e as cabeças começam a bater cada vez mais rápido, os pescoços a se contorcerem mais e mais, e os longos cabelos sacudirem freneticamente, até que se atinge o estágio de mosh. (LEÃO, 1997, p. 155).

O *mosh pit* (Figura 12), conhecido também como roda *punk*, se popularizou, é visto em shows de quase toda banda de *Rock*, a “dança” pode ser considerada como um ritual, um momento de explosão de sentimentos, “[...] é na partilha dessas sensações com sua tribo que o *Headbanger* sente-se parte de algo maior, ele provavelmente [...] quer reafirmar a experiência de sentido, o movimento frenético e agressivo, a dança como simulação de uma briga, a energia psíquica quase que vomitada [...]” (JANOTTI JÚNIOR, 1994, p. 91). Para quem não é do meio parece algo violento devido aos pulos, mergulhos e empurrões, mas para quem participa é considerado libertador, como uma celebração.

Figura 13 - *Mosh Pit*

Fonte: Denise Madly blogspot (2014).

Com todas essas características e o som mais pesado, a grande mídia acabava por não se interessar em comercializar essa música “barulhenta”, o que não é uma novidade, exceto para algumas bandas que alcançaram fama mundial. Mas a difusão das produções musicais dentro do *Thrash*, nunca precisou do *mainstream*. De acordo com Leão (1997, p. 155), “[...] as emergentes bandas *Thrash* não dependiam de gravadoras para lançar seus discos e criavam seus próprios selos, meios de distribuição e divulgação [...]”, a troca, vendas de materiais e lançamentos das *demos* (primeiro material lançado de uma banda) eram feitas pelas lojas de discos e pela boca a boca no movimento.

Direto da *Bay Area* surgia o *Exodus*, em 1979, em São Francisco, Califórnia. Entretanto, apenas em 1985 foi gravado o primeiro disco intitulado “*Bonded by blood*”, 40 minutos com uma pegada que traduzia literalmente o ritmo enérgico do *Thrash* levando os *headbangers* do *mosh* à loucura, no estilo “quebra-tudo”. A banda foi criada pelo guitarrista e compositor Gary Holt, ele é quem está na banda há mais tempo, desde 81 em sua formação original e com isso esteve presente em todos os discos. Ocorreram sucessivas trocas de integrantes, seu primeiro vocalista, Paul Baloff, ficou conhecido pela sua conduta selvagem nos palcos e fora dele, mas gravou apenas o primeiro disco da banda, foi substituído na época por Steve Zetro, um dos vocalistas mais destacados do *Thrash Metal*.

O *Exodus* exerceu influência para muitas outras bandas, deixou sua marca com letras empolgantes que traduziam o sentimento de união e força dentro do *mosh* e do movimento, como na música “*Bonded by blood*” que evoca “*Bang you head against the stage*,

and metal takes its price, bonded by blood”, em português “Batem suas cabeças de encontro ao palco, e o metal cobra seu preço, unidos pelo sangue”. O *Exodus* teve sempre muito fôlego e continua participando de festivais como o “Setembro Negro Festival - Edição 2019, que ocorreu em São Paulo, Brasil.

Outra banda expoente que trilhava o caminho para o alcance do *Thrash* na indústria musical, o *Metallica*. Formada em 81, também da *Bay Area*, foi uma das primeiras bandas a ter sucesso internacional chegando ao *mainstream*, mas no começo foi difícil, “Os primeiros cinco anos da caminhada do *Metallica* rumo ao estrelato foram bastante duros. A banda começou a carreira musical com uma música, ‘*Hit the light*’, incluída numa coletânea chamada *Metal massacre I*, lançada pelo selo independente *Metal Blade*, de Los Angeles” (LEÃO, 1997, p. 160). Era só o primeiro passo de uma das maiores bandas do estilo, que lançou discos clássicos como “*Kill ‘em all*” (83) e “*Master of puppets*” (86), entre outros.

O *Metallica* fez centenas de shows, turnês por muitos países, acompanhados de suas legiões de fãs, sendo uma das bandas mais emblemáticas do *Thrash*. No entanto, a banda passou por um momento tenso com a morte do baixista Cliff Burton em um acidente de ônibus, no auge de sua fama. Mesmo com esse fato, continuaram na estrada e lançaram mais discos de sucesso, em 92, saía o “*Black Album*”, que trouxe músicas como “*Enter Sandman*”, “*Nothing Else Matters*” e “*Sad but true*”, que consagraram a banda.

Da primeira formação do *Metallica* saiu o guitarrista Dave Mustaine, que criou outra banda de *Thrash*, o *Megadeth*, por volta de 1983, caracterizada por um som muito particular e com letras que abordavam sobre política, guerras e religião. Mustaine havia sido demitido do *Metallica* e era conhecido pelo seu temperamento.

Um dos discos mais conhecidos do *Megadeth* é o “*Rust in piece*” de 1990. Segundo Leão (1997, p. 169), “Atualmente o *Megadeth* ocupa lugar de destaque entre as bandas *thrash* por ter ‘herdado’ fãs dissidentes do *Metallica*, que acham que acham o atual da banda muito comercial e pouco pesado para os *Headbangers*”, a banda ficou muito popular, mas não tão comercial e as constantes mudanças de integrantes pode não ter ajudado, sempre permaneceram na banda Mustaine e o baixista David Ellefson. Problemas frequentes em bandas de *Rock*, como o abuso de drogas, podem ter atrapalhado uma maior ascensão do *Megadeth*.

Saindo um pouco de letras pesadas e abrindo caminho para a mesclagem do metal com outros estilos, temos a banda *Anthrax*, criada em Nova York (EUA), no ano de 1981. Foi uma das bandas mais populares do *Thrash* da época, completava o ciclo das quatro maiores bandas – *The Big Four*, além do *Anthrax* era composto por *Slayer*, *Metallica* e *Megadeth*, que

em 2009 realizaram uma turnê juntos, fazendo história ao tocar ao mesmo tempo um clássico do *Diamond Head*, a música “*I am Evil*”, em 2010.

As letras das músicas do *Anthrax* não abandonaram as críticas sociais e políticas feitas por outras bandas, traziam algo mais bem humorado, pois a banda “[...] nunca teve pudores em cruzar o *rap* e *hip-hop* com o *thrash*, sendo a pioneira neste cruzamento de fronteiras, embora alguns fãs da época (meados dos anos 80) tenham torcido o nariz [...]” (LEÃO, 1997, p. 170). Lançaram seu álbum de estréia, em estúdio, em 1984, o “*Fistful of metal*” e ficaram claras suas influências regionais, já que eram do famoso bairro do Brooklyn (NYC).

Destacadas as bandas de vanguarda do *Thrash Metal*, outras bandas surgiram como o *Korzus*, *Exciter* e *Nuclear Assault*, pois a chama do *Thrash* deu fôlego para muitas bandas começarem, juntamente com todo o esforço empreendido pelos músicos. Resultado de suas conexões dentro do *Heavy Metal* em geral e de determinadas peculiaridades que vão se formando ao longo das criações musicais como estilo de vocal, afinação e variedade dos instrumentos e seus temas abordados. Em 2011, no documentário “*Metal Evolution*”, o antropólogo Samuel Dann conseguiu, após pesquisas, criar um estilo de mapa conceitual que revela as ramificações de um estilo em constante evolução, mas é importante destacar que cada fã apreende a história e evolução do Metal a seu modo.

[...] os subgêneros do Metal estão em constante transformação e a cada dia surgem novos subgêneros a partir da utilização de novos instrumentos ou na maneira distinta de executá-los, ou seja, uma determinada segmentação se desdobra a partir de outra segmentação dando origem a um novo subgênero, seja na criação de um som inusitadamente novo, ou mesmo da junção de diferentes subgêneros e assim dando origem a um novo som. (SEIXAS, 2018, p. 37).

Percebe-se que o Metal caminhava e atingia uma parte considerável, não em quantidade, mas em dedicação, dos seus fãs e de todos que empenharam energia para fazê-lo, que questionavam sua existência e o sistema em que estavam vivendo, era hora de colocar mais peso na produção de suas músicas.

No entanto, uma outra parte mais despojada, que surgia em Seattle, nos EUA, embalou a mídia americana e o mundo na chegada da década de 90, era o Grunge, que teve uma banda como seu maior expoente - o *Nirvana*, e deu gás para bandas como *Pearl Jam*, *Soundgarden*, *Silverchair*, *Hole* e outras. A música recebia influência de aspectos da cidade pacata de Seattle, que brotou dentro de suas garagens, resultando em uma melodia e poesia que se diferenciava das músicas de Metal dos anos 80, além do visual de calças rasgadas e camisas de flanela.

Mas claro, o Metal pesado não foi atingido por esse desapego, ele estava passando ao extremo, em mais uma de suas fases, movimentada pelos seus adeptos mais devotos e daí novas subdivisões surgiram, como exemplo o *Death Metal*, *Black Metal*, *Doom Metal*, entre outras.

4.1.2 *Death Metal*

Verdade nua e crua, temáticas voltadas para as crueldades das guerras e desigualdades sociais, bem como críticas às religiões, marcam outro subgênero mais extremo que o *Thrash* - mas sobreviveu igualmente a ele através de demo tapes e troca de materiais - o *Death Metal*. Surgido na década de 80, o *Death Metal* possui características musicais que são sua identidade como o vocal gutural, bateria extremamente rápida – o “*blast beat*” e guitarras duetadas, além de atmosfera brutal e nem tanto comercial.

Situa-se dentro do Metal extremo, flertando com o oculto e o terror, abordando em suas letras temas provocativos tais como a fragilidade humana, críticas às religiões, misticismo, morte e satanismo, combinados aos elementos do *Heavy Metal*, dessa forma “[...] o death metal transformou-se num dos mais temidos e poucos divulgados subgêneros do metal, justamente por sua atitude [...]” (LEÃO, 1997, p. 144). Algumas bandas são raízes do estilo, como o *Venom* e *Motörhead* que já apresentavam essas temáticas em suas músicas e simbologias nas capas de seus discos.

Na década em que se desenrolou o Metal em geral, os anos 80, havia conservadorismo, principalmente na política, que ditava o comportamento das pessoas pautados na moral e nos bons costumes, que não combinavam com as bandas de *Heavy Metal* e seus subgêneros. Logo, foi criado o selo *Parental Advisory*, pelo Centro de Recursos Musicais para os Pais (PMRC), em 1985, que serviu tanto para bandas de Metal quanto para o *Hip-hop*, avisando aos pais que o material adquirido continha conteúdo explícito como palavrões, ocultismo, drogas, obscenidades e violência, censurando-os. E, obviamente, os discos de *Death Metal* mais “impróprios” levaram o selo.

Alguns fãs consideram que a banda *Possessed* foi a primeira banda de *Death Metal*, outras pessoas a consideram uma banda de *Thrash Metal*, não cabe aqui fazer valer todos os rótulos que já surgiram, o fato é que o *Possessed*, ao lançar em 1985 o disco “*Seven Churches*”, influenciou toda uma geração de bandas que talvez ainda não conseguissem nominar o som que estavam fazendo.

Da Suécia, saíram bandas de *Death Metal* icônicas como o *Entombed*, *Dismember*, *Candlemass*, *Bathory*, *Morbid*, *Afflicted*, *Annihilation*, *Unleashed*, *Grave*,

Carnage, Necrophobic, Vomitory e Nihilist. Na Europa, a cena da Suécia dominava na época, talvez as bandas não compreendessem no momento o que estava acontecendo, nem que isso se chamaria *Death Metal* e que a partir dali novas coisas surgiriam, à exemplo do *Death Metal* Melódico. O som era frio e pesado, mesmo assim atraía multidões em shows, as bandas realizavam as suas turnês e levaram o subgênero sueco pro mundo, sendo bem aceito, soava ao mesmo tempo de forma sombria e envolvente. Toda essa atmosfera, regada de simbologias sinistras, que rendeu lucros, gravações de discos e clipes, fez o subgênero ser muito apreciado, principalmente pelo estilo de vocal, bateria frenética e solos de guitarra bem desempenhados ora intensos, ora entorpecentes.

Quanto mais assustador, gutural e cavernoso fosse, mais estava garantida a diferença. Some-se a esse tipo de vocal algumas letras bem tétricas, melodias estranhas e ritmo acelerado, mais capas de discos com símbolos satânicos - como cruz de cinco pontas, cabeças de bode e cruzes viradas de cabeça para baixo - está pronta uma legítima e apavorante banda de *death metal*. (LEÃO, 1997, p. 144).

Ainda na Europa, advinda do interior da Suíça, destacava-se a banda *Celtic Frost* (antiga *Hellhammer*). Em 1984, gravaram seu primeiro disco, o “*Morbid Tales*” (Figura 13), com ritmo cadenciado e letras obscuras. As melodias executadas pelo *Celtic Frost* e seus elementos visuais - que se tornaram marca registrada - à exemplo dos olhos pintados de preto e uso de imagens obscuras, deixaram um legado que influenciou bandas de várias gerações, além de mudanças em seu som, ao longo dos anos, combinando insumos para o estilo *Gothic Metal*.

Figura 14 - Disco *Morbid Tales* do *Celtic Frost* (1984)



Fonte: *Fischer is dead* blogspot (2017).

Por ser um som extremo, o *Death Metal* habitava o *underground*, segundo Leão (1997, p. 146) “Enquanto o *Thrash Metal* crescia junto ao público e à imprensa especializada, o *Death Metal* se tornava, cada vez mais, um dos gêneros mais subterrâneos do *metal*” dada sua natureza e essência, que coincida com a abundância de bandas e corrida ao topo do *Thrash*. Mas não demoraria muito para o *Death Metal* atingir notoriedade com a assinatura de grandes gravadoras.

Nos EUA, a safra de *Death Metal* estava sendo colhida. Na Flórida, por volta de 83 um gigante do subgênero estava compondo e gravando suas *demos tapes*, era Chuck Schuldiner, um músico por excelência, compositor, guitarrista e vocalista. Schuldiner começou no *metal* com a banda *Mantas*, que depois se chamou *Death*, sua discografia é recheada de solos de guitarra fascinantes, riffs macabros, som cru e letras que beiram a Filosofia, como o disco de 1990 “*Spiritual Healing*” (Figura 14) e características mais técnicas nos discos posteriores como as apresentadas em “*The Sound of Perseverance*” de 1998. Ele é considerado “padrinho” do *Death Metal* e, apesar de não receber bens os rótulos na época, é indubitável que Schuldiner elevou o patamar do *metal* pesado.

Figura 15 - Disco *Spiritual Healing* do *Death* (1990)



Fonte: Roadie Crew (2018).

O estúdio *Morrisound* encabeçava as gravações em Tampa, na Flórida (EUA), que popularizaram o *Death Metal*. Além do *Death*, o *Obituary* e o *Morbid Angel* gravaram seus discos lá, que contou com o trabalho precioso do produtor Scott Burns, ao traçar um panorama para as gravações do subgênero, dando toques e ideias, doando sua genialidade. Não há como

apontar o marco zero do *Death Metal*, mas Burns deu insumos para registrar essas gravações e lançar isso para a posteridade.

O sucesso foi grande, bandas de várias partes do mundo iam até Tampa para gravar seus discos, como o *Cannibal Corpse*, uma banda considerada legenda do *Death Metal*, por letras grotescas, sanguinárias, som curto e grosso e capas de discos que desafiam os mais conservadores, com desenhos muitas vezes censurados e carimbados com o selo *Parental Advisory*. O *Cannibal* teve um primeiro vocalista Chris Barnes, mas ele saiu em 1995 e montou o *Six Feet Under*, em seu lugar entrou George Fisher “*Corpsegrinder*”, em 1996. *Corpsegrinder* é conhecido pelo jeito de bater cabeça nos palcos, fazendo um “ventilador” com o pescoço e longos cabelos, além do vocal gutural que dá um peso inconfundível à banda.

Falar em peso, é impossível deixar de citar a banda *Deicide*, também de Tampa, formada em 1987, pelos músicos Eric Hoffman, Brian Hoffman, Steve Asheim e pelo vocalista Glen Benton conhecido pela sua queimadura de cruz invertida na testa. O som do *Deicide* é inconfundível, dada sua sonoridade extrema e suas letras satânicas, ásperas e pelas capas de seus discos com imagens que geralmente colocam em xeque o domínio das religiões, é o caso de “*Serpents Of The Light*”, lançado em 1997, passando também pelas técnicas do produtor Scott Burns.

Por volta dos anos 90, o *Death Metal* ganhou força, muitas bandas surgiram advindas de todas as partes do mundo, incorporando em suas letras e estética outros temas que se remetem a mitologia egípcia, artes, livros e sua evolução trouxe cada vez mais técnica ao subgênero. É possível citar bandas como o *Nile*, *Incantation*, *Immolation*, *Monstrosity*, *Bloodbath*, *Kataklysm*, *Atheist* *Amon Amarth*, entre outras e novas ramificações surgiram como o *Death Metal* Melódico que traz bandas como *Children of Bodom* e *Dark Tranquility*.

Mas havia um subgênero mais extremo ainda, conhecido por *Black Metal*, polido nos países escandinavos. No decorrer dos anos 80, muitas bandas de *Thrash* e *Death Metal* influenciaram com sua sonoridade dando origem ao modelo de banda de *Black Metal* (SEIXAS, 2018, p. 46), os temas de suas letras e sua estética remetem ao satanismo, paganismo e ao anticristianismo criticados em outros subgêneros, em seus discos era retratada a atmosfera umbrosa com “[...] imagens de cenários montanhosos, escuros e frios, semelhantes ao clima da Noruega [...]” (SEIXAS, 2018, p. 68).

Bandas como o *Mayhem*, marcaram uma época em que o *Black Metal* ficou popular em todo o mundo, no início dos anos 90. Quando foi noticiado na mídia os vários incêndios em igrejas cristãs ocorridos pela Noruega, trazendo ao mundo a difusão do subgênero por alguns de seus integrantes estarem envolvidos em tais acontecimentos. O *Black Metal* é caracterizado

por vocais rasgados, alta distorção nas guitarras e *blast beats* na bateria, são seus expoentes bandas como *Darkthrone*, *Immortal*, *Emperor*, *Dissection*, *Marduk*, *Gorgoroth*, *Satyricon*, *Dark Funeral*, *Behemoth*, entre outras.

Apesar de algumas datas serem exatas em relação ao lançamento dos discos, entende-se que os movimentos do metal extremo aconteciam concomitantemente, a exemplo da banda Sarcófago, um expoente brasileiro de *Death Metal* de 1985, que usava o *corpse paint*, uma tinta branca passada no rosto com ênfase para a pintura dos olhos de preto e os músicos das bandas de *Black Metal* também utilizaram, provavelmente influenciados pela banda brasileira. A esta altura a troca de materiais como fitas k7, vinil e cartas faziam a divulgação daquilo que era produzido pelas bandas era o comunicar da música da época, ou seja, os movimentos, as cenas e os subgêneros acabavam por influenciar um ao outro, seja na estética como no som.

Os estilos mais extremos do Metal beberam de todas as fontes do *Heavy Metal*. Ao mesclar elementos, tais como seus símbolos, trabalho de composição de letras e performance nos palcos, segue dividindo opiniões. De bandas mais comerciais até as cenas *underground*, a radicalidade e morbidez das músicas atraem muitas pessoas, seja pelo som ou pelo desejo de pertencimento, culto e identidade, é o descobrimento da música como filosofia de vida.

O ingresso no Metal Extremo está na transformação de sua escuta. Em meio aos incessantes subgêneros do Metal, o headbanger ao se enveredar no Metal Extremo precisa descobrir e ouvir não em um sentido de música ambiente e sim em um sentido significativo ao processar todo o conjunto de referências que ele abarca em sua sonoridade e na composição de elementos que estão diretamente relacionados à música. (SEIXAS, 2018, p. 45).

Até aqui entende-se que o *Heavy Metal*, acompanhado de seus subgêneros, reinventou-se muitas vezes, através do movimento dado pelos fãs, pelos músicos, pela própria indústria fonográfica. Esforços individuais e coletivos mantiveram sua chama acesa, seus adeptos aprenderam a lidar com todas suas fases e o que deu margem para uma de suas características mais marcantes: a pluralidade. Tal pluralidade é muito marcante, por volta dos anos 2000 o Metal, que já flertava há anos com outros estilos, cobriu-se de mais liberdade e novas bandas surgiram e outras chegaram ao seu auge. A geração dos anos 2000 foi marcada pelos clipes na TV, além da possibilidade de baixar músicas e vídeos pela *Internet* com mais praticidade, antes a forma mais comum era o uso de aparelho de *discman* - onde se podia ouvir seu *CD* favorito de forma portátil e com fones de ouvido, os aparelhos de som residenciais e o rádio.

Podemos citar algumas bandas de *Rock* que marcaram essa época e estavam na *playlists* de muitos amantes do *Rock* além do *Death* e do *Thrash Metal*, além de terem enchido

as bancas de revistas de pôsteres. Era a chegada da popularização do *Nu metal*, também conhecido como *New Metal*, que recebe uma certa influência do *Thrash Metal*, surgindo em paralelo com o auge do Grunge. É um dos subgêneros mais atual dentro do *Heavy Metal*, iniciando nos anos 90 e indo para os anos 2000 com chegada no *mainstream*, misturando guitarras pesadas com elementos do *Hip Hop*, *Funk* e *Industrial*. Seus expoentes são bandas como *Korn*, *Limp Bizkit*, *Linkin Park*, *Evanescence*, *Slipknot*, *System Of A Down*, *Deftones*, *Incubus*, *Soulfly*, *Machine Head*, *Hoobastank*, *Disturbed*, *Papa Roach*, *Union Underground*, *One Minute Silence*, *P.O.D.*, *Mudvayne*, *Drowning Pool*, entre outras⁷. Já havia uma gama bem fiel de fãs de Metal – de maneira diversa e em vários cantos do mundo e as bandas conquistavam cada vez mais seu espaço comercial e esteticamente.

Assim como não é possível falar com precisão da gênese do *Rock* no geral, também não se fala de seu fim, enquanto existirem adolescentes com hormônios em ebulição, o Metal (seja lá com qual nova denominação for) será a terapia dessa galera (LEÃO, 1997, p. 2016). E para os mais velhos também, pois o sentimento tribal e colaborativo que emerge do Metal, está em pauta para a busca de novos caminhos, para que o bom e velho *Rock'n'roll* não morra.

4.2 Percepções sobre Metal no Brasil

Na terra mais conhecida pelo estilo musical samba, o Brasil, o *Rock* desde os anos 50 se fez presente, com forte influência norte americana no tocante ao *Blues* e *Jazz*. Provavelmente o marco zero pode ser apontado quando “Com um novo instrumento em mãos, em 1957, Betinho e Seu Conjunto gravaram a música Enrolando o *Rock*, o primeiro *Rock* cantado em português do Brasil” (MORAIS, 2019, não paginado) e foi trilha de cinema no filme *Absolutamente Certo*. O estilo de Chuck Berry e Elvis Presley havia invadido as rádios brasileiras e ao mesmo tempo, como em todos os países, o desenvolvimento do *Rock* foi influenciado pelas crises sociais, políticas e pela regionalização.

Em 1960, o lançamento das músicas “Banho de Lua” e “Estúpido cupido” de Celly Campelo marcaram uma geração, além de cantores como Sérgio Murilo e o irmão de Celly, Tony Campelo, o repertório desses cantores era composto por *Rock* e baladas com letras ingênuas, românticas, às vezes com certo humor adolescente. Cultivavam a imagem de jovens educados e bem-comportados (ZAN, 2013, p. 104). Coexistia com o *Rock* a Bossa Nova, um movimento musical surgido no Rio de Janeiro, que trazia novos ares ao samba, eram as músicas

⁷ As 40 melhores músicas de Nu metal de todos os tempos segundo a Metal Hammer. Disponível em: <https://www.tenhomaisdiscosqueamigos.com/2019/10/24/nu-metal-melhores-musicas/>. Acesso em 24 nov. 2020.

produzidas por Tom Jobim, Vinícius de Moraes e João Gilberto e posteriormente seriam conhecidas como MPB (Música Popular Brasileira).

Houve uma época em que a bossa nova e *rock* transitavam de igual para igual entre a juventude brasileira. Ambos os estilos faziam letras que falavam de praia, paquera e assuntos ligados ao cotidiano jovem. A partir de 1964, os estilos se distanciam. A bossa começou a seguir a tendência politizada e o *Rock* mergulhou no nonsense capitaneado pela Jovem Guarda. (MORAIS, 2017, não paginado).

A jovem guarda fez muito sucesso entre os jovens, com letras românticas e ídolos da juventude como Roberto Carlos e Erasmo Carlos apresentando-se em programas de televisão, assim como Wanderléa, Ronnie Von e Jerry Adriani.

Suas letras continham temas básicos da canção popular como a felicidade dos encontros amorosos, o sofrimento das separações ou dos amores não correspondidos, ou mesmo episódios triviais do cotidiano, sempre tratados de maneira direta, com uma linguagem extremamente simples e recursos de tematização relacionados a aspectos típicos de comportamentos juvenis como aventura, humor e irreverência (ZAN, 2013, p. 106)

Outros temas que poderiam criticar o governo ou as desigualdades sociais estavam proibidos devido a Ditadura Militar, que ocorria no Brasil a partir de 1964, com censuras e perseguições aos contrários políticos da época. A Ditadura tentou calar a voz de muitos artistas, que foram inclusive exilados do país, na Jovem Guarda e na Tropicália alguns eventos reuniam os jovens, como em *Woodstock*. Milton Nascimento, Chico Buarque, Geraldo Vandré, além de Gil e Caetano, são alguns artistas que fizeram de algumas de suas letras marcantes em um período de escuridão e complicado para os artistas do país.

Dessa forma, as canções de protesto apresentadas durante os festivais de música popular brasileira, levaram a sociedade, em especial a juventude reprimida, a uma reflexão acerca da realidade política e econômica vigente. Por isso, muitas músicas foram censuradas pelo regime através dos Atos Institucionais ora impostos. (MAIA; STANKIEWICZ, 2015, p. 12)

A Tropicália, era a forma de se expressar musicalmente e culturalmente, dado o momento. Destacaram-se artistas como Gilberto Gil, Caetano Veloso e os Mutantes, era a mistura de vários ritmos brasileiros como samba, MPB e *Rock*. Entre os anos 70 surgiram bandas que faziam um som pesado à época pelo país. Para Leão (1995, p. 199), “[...] todas tinham a atitude *Rock’n’roll*, mas não abraçavam o Metal mais pra valer [...]” como Casa das Máquinas, Aborto Elétrico, *Tutti Frutti*, Novos Baianos, Raul Seixas, *Made in Brazil*, Bixo da Seda, entre outros. Assim como algumas bandas de *Rock* e *Pop* alternativo a partir dos anos 80, que marcaram a geração dessa época, de várias localidades como São Paulo, Rio de Janeiro e Brasília, a exemplo de Blitz, Titãs, Legião Urbana, Capital Inicial, Paralamas do sucesso, Engenheiros do Havaí, Barão Vermelho, Ultraje a rigor, RPM, Cássia Eller e Cazuza.

Os discos internacionais chegavam mais devagar ao país, mas, como já dito neste trabalho, o *Rock* e suas vertentes sempre tiveram seu jeito de trocar informações, através das correspondências com troca de materiais. Dessa forma, os lançamentos chegaram até aqui, inclusive os materiais de *Heavy*, *Thrash* e *Death Metal*, já que por volta de 1985 a Ditadura Militar encerrava seu governo. Para Leão (1997, p. 200) “Os primeiros anos da década de 80 foram uma verdadeira floração metálica brasileira. Foi no período 1983-85 que aconteceram os primeiros lançamentos nacionais do gênero [...]”, as cenas estavam crescendo com suas gravadoras, selos, bandas e eventos de forma cada vez mais forte, em várias cidades. Mesmo com a censura na música, principalmente nas letras e nas capas dos discos, o *rock* não se calou no país, sendo contundente com suas raízes, como local livre de expressão e liberdade.

Não é difícil detectar uma genealogia cultural que ligue os metaleiros do Brasil quase diretamente a esses movimentos de contracultura. De muitas formas, o desenvolvimento do *rock* a partir da década de 1960 esteve ligado à contracultura. Afinal, a mesma Inglaterra dos *Beatles* foi o berço do *rock* pesado, gestando bandas como o *Led Zeppelin*, *Black Sabbath*, *Iron Maiden* e outras, que viriam a ter influência muito significativa no Brasil. A figura do metaleiro, com cabelos longos, roupas rasgadas e atitude aparentemente hostil, facilmente evoca a do anti-herói da contracultura e chega ao Brasil através do mesmo fluxo de informações. Além disso, a logística do *Heavy Metal* tem afinidades com a dos movimentos de contracultura: vale se de recursos modestos, ferramentas rústicas, circulação localizada, em atrito com as grandes estruturas de difusão comercial. (MONTEIRO, 2015, p. 85).

No entanto, a difusão comercial, principalmente na TV brasileira, pode ter ajudado a alavancar o movimento no país. A primeira edição do festival de música *Rock in Rio*, no Rio de Janeiro, trouxe novos ares e popularidade ao *Rock* e principalmente ao *Heavy Metal*, é fato que a mídia, fez a divulgação e isso virou assunto. Mas, anos antes, já apareciam bandas no estado como o Dorsal Atlântica (81), Azul Limão (81), *Metalmorphose* (83), *Taurus* (85), *Kripta* (85), entre outras, que se tornaram clássicas, em face de sua originalidade e riqueza poética nas letras.

Para Ferreira e Lucena (2016, p. 34) “Após o primeiro Rock In Rio, em 1985, o maior evento produzido no país até então, o *Heavy Metal* chegou ao conhecimento do grande público. O sucesso do *Rock In Rio* e a conseqüente popularização do *Heavy Metal* se deu por diversas razões culturais, históricas e mercadológicas”, desafiando estereótipos da cultura brasileira já peculiares ao Rio, como o samba, a bossa nova e o carnaval. Um ano antes do evento no Rio, surgiram as coletâneas. Elas funcionaram como um meio de divulgar as bandas e suas gravações, de acordo com Leão (1997, p. 200) “A primeira delas foi a SP metal, que em 84 lançou seu primeiro volume com faixas das bandas paulistanas *Avengers*, *Centúrias*, *Vírus* e *Salário Mínimo*”, as bandas de *Rock* tinha dificuldade em encontrar gravadoras que apostassem no seu material.

Em Belo Horizonte, a Cogumelo Records, que completou 40 anos em 2020, é reconhecida como gravadora pioneira de Metal no Brasil, lançava os primeiros discos em 85, como a coletânea/split “*Século XX*” dividido entre a banda Overdose e o Sepultura em “*Bestial Devastation*”, além da sequência “*Warfare Noise*” com Chakal, Mutilator, Sarcófago e Holocausto, entre outros (LEÃO, 1997).

A Cogumelo iniciou como loja de discos na década de 80, na avenida Augusto Lima, comandada por Pat Pereira e João Eduardo Faria, e na atualidade, segundo Monteiro (2015, p. 205), a Cogumelo “[...] reafirma seu papel no cenário metaleiro no Brasil, reeditando álbuns, lançando novas bandas, promovendo shows e, significativamente, editando um catálogo sobre sua história [...]”, dada sua natureza de berço do Metal em Minas.

As bandas mineiras deixaram seu legado, algumas fora do país, à exemplo do Sepultura (Figura 15). Segundo Bezerra (2006, p. 25) “Em meados dos anos oitenta (1983) os irmãos Max e Igor Cavalera juntaram-se a amigos de seu bairro em Belo Horizonte, Minas Gerais, para formar uma banda que tocasse o, então, recém-criado *Heavy Metal*”. Era o Sepultura, com mais de dez discos lançados, boa parte conhecidos mundialmente como “*Bestial Devastation*”, “*Morbid Visions*”, “*Schizophrenia*”, “*Beneath the Remains*”, “*Arise*”, “*Chaos A.D.*”, “*Roots*”, entre outros. Traziam um som com uma mescla de *Thrash Metal* e *Death Metal*, conquistando muitos fãs e popularidade desde seu surgimento.

O Sepultura passou por diversas modificações ao longo dos anos, tanto musicalmente quanto em seus integrantes, adicionando ao seus discos variados elementos como em “*Roots*” de 1996, o uso de percussão tribal, resultado de gravações musicais em uma tribo indígena Xavante em Mato Grosso. A banda acabou se separando após uma briga até hoje pouco esclarecida (BEZERRA, 2006, p. 31). Ao sair do Sepultura Max Cavalera criou a banda *Soulfly*. Na atualidade, o Sepultura se mantém com nova formação, apenas o guitarrista Andreas Kisser e o baixista Paulo Júnior ainda estão na banda desde sua formação clássica.

Figura 16 - Sepultura em sua formação clássica



Fonte: Collectors Room (2020).

Ainda da safra mineira destacava-se o Sarcófago, com um som pesado e marcante que incorporava *Black/Death/Thrash Metal*, *corpse paint*, visual obscuro, uma bateria inconfundível recheada de *blast beats* e a presença do guitarrista e vocalista (ex-Sepultura), Wagner “*Antichrist*” Lamounier. Segundo Leão (1997, p. 202), “O Sarcófago começou sua carreira musical em 1987 com o disco I.N.R.I. Depois vieram *Rotting* (EP, 89), *The laws of scourge* (91), *Crush, kill, destroy* (EP- 92) e *Hate* (94). Todos foram lançados pela Cogumelo”. O Sarcófago é uma banda clássica brasileiro e inovou com seu estilo de som na bateria e visual, apresentando discos icônicos.

A movimentação das gravadoras da época basilararam o trabalho dessas bandas, “Elas desempenhavam um papel importante neste início de *Heavy Metal* no país, pois se firmara como locais onde os fãs se encontravam para trocar discos e fitas K7 e, principalmente, conversar sobre o estilo” (FERREIRA; LUCENA, 2016, p. 33). Era previsível, mas não se imaginava que a *Internet* mudaria, de maneira acentuada, os processos da indústria musical e, principalmente, a comunicação e divulgação desses trabalhos.

No entanto, após o estilo estar na TV por meio dos clipes, entrevistas e da divulgação no *Rock in Rio*, a vivência do estilo nos centros urbanos multiculturais, como São Paulo, era notório e desbravador, conforme corrobora Monteiro (2015, p. 55) “Muitos dos registros seminais do *Heavy Metal* brasileiro surgiram de São Paulo. Da região veio a pioneira banda Vulcano, cujo compacto “*Om pushne namah*” é um dos mais antigos lançamentos autorais de que se tem notícia no Brasil”. No entanto, todo esse movimento acontecia concomitantemente em várias regiões.

Segundo Leão (1997), a cena paulista foi fortemente influenciada pelo *Punk*, dessa forma, bandas de *Rock* e *Heavy Metal* (e seus subgêneros) se multiplicaram por lá. Com o *Heavy Metal* brasileiro já consolidado como movimento, São Paulo ainda ofereceu bandas que marcaram os meados da década de 1980 e se tornaram referência de um projeto e profissionalismo e esmero técnico, com eco em outros, como *Inox* e *Viper* (MONTEIRO, 2015, p. 55), com carreiras bem-sucedidas a exemplo do *Korzus* que surgiu em 1986 e está em atividade na atualidade, além de *Dr. Sin*, *Harppia*, *Anthares*, *Executer*, *Attomica*, *Abutre*, *Santuário*, *Performances*, *Centúrias*, entre outras.

Foi também em São Paulo onde primeiramente se desenvolveu um ambiente logístico favorável, que está intimamente associado ao sucesso do *Heavy Metal* no Brasil. A loja Baratos & Afins, por exemplo, tendo se convertido em selo, colocou no mercado as coletâneas *SP Metal I e II*, com um apanhado de bandas da região interpretando composições próprias. O impacto desses lançamentos foi muito forte no país e, pela primeira vez, músicos amadores de vários lugares, que viam o registro de um LP como um sonho inalcançável, puderam colocar seriamente em pauta a concretização desse projeto. A Baratos Afins ainda foi responsável pelo EP *A última noite*, influente estreia solo do Centúrias, além de lançamentos *Punk*, como o *Ratos de Porão*. (MONTEIRO, 2015, p. 55).

Ao lado de bandas como *Cólera*, *Inocentes*, *Fogo Cruzado*, *Garotos Podres* e *Olho Seco*, o *Ratos de Porão* (RxDxP), com o vocalista icônico João Gordo, foi um dos destaques da cena paulista. Segundo Leão (1997, p. 205), “De origem *Punk-hardcore*, o RxDxP ao longo dos anos 80 efetuou um crossover parecido com o da banda *DxRxI*”, em uma mistura de estilos dentro do *Rock* como o *Thrash Metal* e mais de dez discos a exemplo de “*Crucificados pelo sistema*”, “*Brasil*” e “*Cada dia mais sujo e agressivo*” com letras abordando questões políticas e sociais, rebelião, ódio, entre outros temas. Em 82, o ano que marcou o *punk* brasileiro, o movimento *underground* teve seu primeiro evento chamado “*Começo do fim do mundo*”, no Sesc - Pompéia, onde tocaram algumas bandas supracitadas, a essas alturas diversas bandas estavam nascendo nos subúrbios e periferias de São Paulo e no ‘ABC’ paulista (TOCALINO, 2002, p. 38), executado por uma força jovem e contestadora, que conquistava seu espaço na terra da garoa.

Surgiam a essa altura lojas de discos de *Rock* pelo país, bem como a *Cogumelo* em BH, elas eram recheadas de materiais que possibilitaram aos fãs de *Metal* ouvir seus discos favoritos e comprar artigos de todo tipo relacionados ao tema, onde passavam horas. No bairro da República, em São Paulo, conforme aborda Monteiro (2015, p. 55), a loja de *Woodstock* discos:

[...] surgiu como uma grande porta aberta para os fãs de todo o país. Ali chegavam quase em concomitância com a chegada em seus mercados originais, discos importados da Europa e dos Estados Unidos, além de outros artigos como broches e camisetas, entre outros adereços, que permitiam ao fã brasileiro não só tomar contato

com ídolos estrangeiros, mas também se vestir como o fã europeu ou americano, o que também contribuiu para o desenvolvimento de um sentimento de pertença a uma comunidade maior. (MONTEIRO, 2015, p. 55)

As lojas de discos brasileiras são locais de pura troca de informação, com oportunidade de conhecer novas bandas e fazer contatos, representam uma parte importante da história da música como um todo, e, mais destacadas ainda, aquelas que se dedicavam ao *Heavy Metal*, por darem gás ao movimento e oportunizar a divulgação de bandas de forma pioneira. Trabalho também efetuado pelas revistas impressas que permitiram grande veiculação de informações sobre o *Rock* no mundo e no país, por meio de pôsteres, matérias e entrevistas colocando o *headbangers* à par das notícias.

Segundo Campoy (2008, p. 20), “Nos primeiros anos da década de 90 circulavam no Brasil duas revistas especializadas em *Heavy Metal*, a *Top Rock* e a *Rock Brigade*”, no entanto, comumente veiculavam informações de bandas com prestígio musical já consolidado mundialmente, dessa forma, os zines e/ou fanzines compunham os escritos, resenhas, entrevistas sobre as bandas de Metal *undergrounds*, de fora do *mainstream*, com uma linguagem informal, porém crítica. Anos antes da *Internet* e do computador, o zine funcionava como um canal de comunicação efetivo, trocado pelo correio, xerocopiado e distribuído. Evidentemente, mesmo que de forma amadora, a ideia do zine se aproxima das concepções de *site*, nascido do desejo de informar uma temática a um público, que se ampliou com a evolução das tecnologias digitais.

Os zines do *underground* do Metal extremo brasileiro são revistas idealizadas, editoradas, escritas, diagramadas, impressas e veiculadas pelos próprios praticantes, muitas vezes uma pessoa só. Toda sua produção é caseira. Quando digitados no computador, são nele diagramados, impressos em preto e branco, copiados em folhas A4 e veiculados entre os praticantes, seja pela venda ou pela permuta por outros zines. (CAMPOY, 2008, p. 65).

Os zines podem ser considerados retratos das cenas de Metal existentes em nosso país, à exemplo do *Anaites* zine, criado e editado por Hioderman Zartan, de Fortaleza - Ceará, com informes sobre o Metal *underground* brasileiro por meio de entrevistas, lançamentos de discos, revelando o zine como um caminho claro para a comunicação de seus adeptos por promoverem contatos e troca de informação fora da grande mídia e do jornalismo tradicional, prática muito peculiar do movimento *headbanger*, já mencionada neste trabalho.

Essas instituições fazem o *underground* construindo suas vias de ligação, tecendo-o por cartas, e-mails, gravações feitas no Nordeste, prensadas em São Paulo e adquiridas por um curitibano em Juiz de Fora. Sem os caminhos abertos e mantidos por estas instituições bandeirantes, o *underground* não seria apenas sossegado, calmo e desabitado. Ele simplesmente não existiria. (CAMPOY, 2008, p. 49).

De terras abrasadoras, o Pecatório Zine, é outro forte exemplo. Existe desde 2002, aos cuidados de Carlos Alberto Soares de Teresina - Piauí. O artefato faz circular informações sobre o Metal pesado nacional e estrangeiro, sem perder a tradição *underground*, desafiando os estilos musicais mais ouvidos na região Nordeste. Em apenas uma de suas edições é possível conhecer bandas de *Death e Thrash Metal* de várias cidades nordestinas, por meio das resenhas de discos detalhistas do editor, como *Necrohunter* (Paraíba), *Escarnium* (Bahia), *Beast Conjurator* (Pernambuco), *Burning Torment* (Ceará), *Carrasco* (Recife), *Berzerkers* (Sergipe), *Cranium Crushing* (Maranhão), entre outras.

O Metal pesado do Nordeste é muito forte e traz suas bandas icônicas, como o *Headhunter D.C.*, *Mystifier*, *Malefactor*, *Nephastus*, entre outras. Esse movimento na região, dentro do *Heavy Metal* e suas variantes, não é novo, destacavam-se a banda Vênus formada em 82, no Piauí e Câmbio Negro HC de 83, no Recife.

No Maranhão, o *Rock underground* tem uma forte presença datando desde os anos 80, que iniciou com eventos escolares como o Festival da Escola Técnica (Faet) em 1984, mas em 1988 teve um marco com o I *Bestial Festival* no Teatro Artur Azevedo, em São Luís, com a apresentação de bandas como Lúgubre, Êxtase, Nirvana (antiga Iceberg)⁸, além de Ácido, uma banda de *Thrash Metal* da década de 1980, a primeira do *underground* maranhense a gravar uma demo tape oficial⁹.

A cena de *Rock* no Maranhão ganhava mais força a cada ano e possuía uma lendária casa de eventos de Metal, o Castelo do *Rock*, no centro histórico da capital. Outras bandas surgiram no estado, como Fome, Abalo Sísmico, Ânsia de Vomito, Amnésia, Cremador, Comportamento Estranho, *Tanatron*, entre outras. O Maranhão seja no *Heavy Metal*, *Grindcore* ou *Death Metal*, se consagra com suas produções de Metal, ainda que sua capital seja conhecida como “Jamaica Brasileira”. Atualmente o estado possui bandas que contemplam os mais variados subgêneros do *Heavy Metal*, que ecoam no país, como as bandas *Alchemist*, *Gallo Azhuu*, *Brutallian*, *Jack Devil*, *Soulvenir*, *Altas Doses*, *School Thrash*, *Púrpura Ink*, *O Vórtice*, *Fúria Louca* e algumas de Metal extremo como *Flagrym*, *Grave Reaper*, *Glock Adventure*, *Mortos*, *Cranium Crushing*, *Unblooded*, entre outras.

Prova essa da grande diversidade que emana do *Heavy Metal* no país. Para Campoy (2008, p. 99), “Quando o *Heavy Metal* se diversifica musicalmente não há mais como abordá-

⁸ Documento Rock MA: Festivais. Disponível em: <https://docrockma.blogspot.com/search/label/Festivais>. Acesso em: 16 jun. 2020.

⁹ Documento Rock MA: Ácido. Disponível em: <https://docrockma.blogspot.com/search/label/ÁCIDO>. Acesso em: 16 jun. 2020.

lo enquanto um só. Ele, o *Heavy Metal*, se torna mais que um. Ele se torna outros”, isso é demonstrado na variedade de subgêneros, nas letras marcantes e na cinesia em torno do estilo, ao passo de suas transformações.

Entre os anos 80 e 90, o Brasil buscava sua redemocratização, segundo Monteiro (2015, p. 188), “Para uma estética movida pela insatisfação e o questionamento, esse novo contexto seria uma provação. Sem dúvida, o *Heavy Metal* precisaria se reinventar para persistir nos anos seguintes”, havia universalização do estilo e novos elementos eram adicionados ao som produzido em nosso país e fora dele, *Iron Maiden*, *Judas Priest*, *Celtic Frost*, produziram álbuns com a incorporação de orquestras, sintetizadores, coros, que espontaneamente influenciavam o Metal brasileiro (MONTEIRO, 2015).

Em meados dos anos 90, com a popularização da *Internet* e das inovações nas tecnologias digitais, o movimento incorporou novos meios de produção, explorando outras possibilidades. Surgindo assim novos nomes do Metal brasileiro, que consagraram a boa receita *headbanger* feita no país, bandas como o *Krisiun*, *Claustrofobia*, *Torture Squad*, *Nervochoas*, *Miasthenia*, *Drowned*, *Amen Corner*, *Shaman*, *Tuatha de Danann*, entre outros subgêneros do *rock*. Outras conquistaram público e espaço na TV, principalmente com clipes no canal da MTV, como Pitty, CPM 22, Los Hermanos, Detonautas Roque *Club* e Charlie *Brown Jr*, contemplando do *rock* alternativo ao *Death Metal*, a produção nunca parou e novos meios de acesso à música surgiram.

Por estar, em boa parte, longe da grande mídia, o Metal por vezes parece dissipar-se e calar-se, mas isso não condiz com a realidade, ele exprime insatisfações e desejos a cada geração, mediado por esforços de todos que se engajam no movimento. O que parece ser evidente é a nostalgia trazida pelos anos 80, que se diferencia em muitos aspectos da chegada dos anos 2000, dado o contexto tecnológico, transformações sociais e políticas que naturalmente sucederam-se com o passar dos anos.

Para Monteiro (2015, p. 198), “A rebeldia do *Heavy Metal*, também transformada, continuou presente na ação adulta de muitos dos antigos metaleiros, enquanto as possibilidades de ações culturais abertas por eles continuaram a serviço de novas juventudes irreverentes que lhes sucederam”, evidencia-se a importância dos registros musicais realizados ao longo da história do *Heavy Metal*, como documentários, livros, filmes, revistas, zines, entre outros. Dessa forma, reviver o que aconteceu no passado traz a possibilidade de perscrutar novos caminhos para o Metal tanto brasileiro, como internacional, além de compreender sua importância como movimento.

Movimento esse que emerge das vivências sociais e políticas dos indivíduos, pois, os acontecimentos, de um modo geral, inspiram a criação de letras e comportamentos, dado que na contemporaneidade, a *Internet* está presente de maneira forte no dia a dia das pessoas, influenciando boa parte dos processos experienciados em sociedade. Em 2020, com a pandemia do SARS-COV-2 que atingiu o mundo, o *rock* teve que se reinventar mais uma vez, para se proteger do vírus as pessoas precisaram evitar aglomerações e usar máscara.

Desse modo, vários shows e eventos de Metal, além de turnês, foram cancelados e adiados no Brasil, eventos como “Abril pro *Rock*” na cidade de Recife e “Setembro Negro Festival” em São Paulo. Para fugir um pouco da realidade que os cercava e continuar seus trabalhos, os músicos e as bandas de todo o mundo organizaram *lives*, em seus canais na *Internet* e/ou redes sociais, fazendo shows ao vivo, sincronizados – mas cada músico na sua casa, exibindo materiais inéditos e shows antigos passados na íntegra, além de eventos que antes ocorriam presencialmente adotaram a forma totalmente *online*.

Através desse movimento, de publicações e compartilhamentos nos *sites* e redes sociais, a música seguiu sendo o refúgio de muitas pessoas, nesse momento complicado de crise sanitária mundial, que colocou parte considerável das pessoas maior tempo em casa, de quarentena, possivelmente com mais tempo para acesso a conexões de *Internet*. Bandas brasileiras de grande sucesso fizeram suas *lives* com público forte, como o *Krisiun e Lacerated and Carbonized*. Dito isso, é fato que a *Internet* segue, conforme discorre Monteiro (2015, p. 205),

[...] abrindo novas possibilidades de arquivamento do *heavy metal* brasileiro, tornando menos melancólico um cenário que parecia fadado a ser apagado, adulterado ou higienizado, no sentido de uma limpeza cultural que o colocasse em conformidade com outros interesses, mais dominantes. O compartilhamento de arquivos de música, a divulgação de vídeos pelo YouTube, o conagraçamento em redes sociais, a criação de comunidades virtuais, entre outros adventos, permitiu o restabelecimento de contatos, a redescoberta e a organização de informações.

O acesso a essas mídias, evolução em todo o contexto musical e na comunicação, trouxe multiplicação de bandas e trabalhos no Metal brasileiro, pois, segundo Santos (2014, p. 58), “As novas modalidades de comunicação não estão substituindo velhas formas, mas transformando-as, gradativamente, as mudanças e ressignificações não são por escolha, mas por necessidade”. Mesmo com a efemeridade da informação e novidades no mercado musical, a apreciação *headbanger* ainda continua forte, seja pelos discos de vinil e *CD's* ou por meio do acesso de *streaming* de vídeo e música *online*. São novos formatos para que se aprecie o poder do *Heavy Metal* em geral, sem perder de vista aquilo que é clássico e aproveitando o que é moderno.

5 PERCURSO METODOLÓGICO

Ao realizar uma pesquisa, comumente, o pesquisador define seu percurso metodológico abordando em detalhes a maneira como irá realizar a sua investigação, seus instrumentos, suas escolhas teóricas, além de seu *locus* de estudo, isto é, sua metodologia.

Para Prodanov e Freitas (2013, p. 14), “A Metodologia é a aplicação de procedimentos e técnicas que devem ser observados para construção do conhecimento, com o propósito de comprovar sua validade e utilidade nos diversos âmbitos da sociedade”. Dessa forma, a busca pelo conhecimento científico, realizada por meio da pesquisa científica, como a empreendida neste trabalho, percorre um caminho que se salienta por meio da natureza da mesma e descrições em relação aos seus instrumentos.

No entanto, conforme corrobora Prodanov e Freitas (2013, p. 14) “[...] o ideal é empregar métodos e não um método, visando ampliar as possibilidades de análise, considerando que não há apenas uma forma capaz de abarcar toda complexidade das investigações [...]”, dado que, os autores, alimentados pela dúvida, anseiam descobrir e considerar informações acerca dos fenômenos e fatos em relação ao tema, assim como nesta pesquisa, adentrando em um ambiente vasto e de complexa assimilação que é a *Internet*. A seguir, um quadro explicativo acerca da metodologia e suas aplicações.

Quadro 1 – Aplicações das metodologias

METODOLOGIA	APLICAÇÃO
Pesquisa Exploratória	Abordagem Qualitativa, com observação diária do <i>site</i> .
Pesquisa Bibliográfica	Visões de Chacon (1995), Castells (2003), Le Coadic (2004), Lima e Santini (2008), Beltrão (2009), Dimantas (2013), Lins (2013), Leão (1997), entre outros.
Estudo de caso	Entrevista semi-estruturada como instrumento de coleta de dados, baseado nos conceitos do autor Yin (2010).

Fonte: A autora.

Neste estudo, a pesquisa exploratória tem o intuito de compreender e aproximar-se do fato ou objeto a ser estudado, visto que, segundo Gil (2008, p. 27), de uma forma ampla, “As pesquisas exploratórias são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato [...]”, explorando a temática de forma inovadora e flexível, subsidiando indagações. Além de observação do caso estudado: o *site Whiplash.net* em seus aspectos de contribuição para a produção e difusão da informação em ambiente *web*

colaborativo. Uma vez que, conforme Prodanov e Freitas (2013, p. 51), a pesquisa exploratória “[...] tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando sua definição e seu delineamento [...]”.

A abordagem apresentada neste trabalho é do tipo qualitativa, com foco em sua natureza e essência, para estudo e compreensão dos dados, na qual, segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 70) “A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas [...]”, onde o pesquisador precisa organizar esses dados sistematicamente, para compreender a realidade estudada, passando pela observação do ambiente e sujeitos envolvidos em determinado caso.

Em função de seus objetivos, esta pesquisa, possui caráter exploratório, de abordagem qualitativa, baseada nos conceitos de ética e imparcialidade. Quanto aos seus procedimentos, realizou-se primeiramente uma pesquisa bibliográfica que põe em prática a “[...] investigação das produções bibliográficas relacionadas ao assunto estudado e o posterior recolhimento dessas fontes de informação [...]” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 75).

Foram observadas as visões de teóricos concernentes às temáticas Informação, Produção Colaborativa, *Heavy Metal*, *Internet*, entre outras, pautada principalmente nas visões de Chacon (1995), Castells (2003), Le Coadic (2004), Lima e Oliveira (2005), Lima e Santini (2008), Beltrão (2009), Yin (2010), Dimantas (2013), Lins (2013), além de leituras de trabalhos acadêmicos de diversas universidades do Brasil que também estudaram o site *Whiplash.net*, entre outros autores, trazendo suas reflexões e conceitos que irão fundamentar o estudo.

Nessa lógica, realizou-se um estudo de caso do site *Whiplash.net*, que conforme aborda Prodanov e Freitas (2013, p. 60) “[...] consiste em coletar e analisar informações sobre determinado indivíduo, uma família, um grupo ou uma comunidade, a fim de estudar aspectos variados de sua vida [...]”. Para tanto, o site foi visitado diariamente desde a ideia do projeto de pesquisa até a redação final da monografia, para a observação de postagens através da ativação de notificações da página.

No entanto, o pesquisador, ao realizar o estudo de caso, necessita de moderação. Visto que, “Por lidar com fatos/fenômenos normalmente isolados, o estudo de caso exige do pesquisador grande equilíbrio intelectual e capacidade de observação, além de parcimônia quanto à generalização dos resultados”. (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 60). Uma vez que, é importante destacar, em virtude das generalizações, supõe-se desrespeito às singularidades existentes nos fenômenos ou fatos estudados. Por conseguinte, permite uma visão do objeto discutido, possibilitando a observação de suas relações fundamentais, sendo um dos métodos mais usados pelos pesquisadores, pois:

[...] o método do estudo de caso permite que os investigadores retenham características holísticas e significativas dos eventos da vida real - com os ciclos individuais da vida, o comportamento dos pequenos grupos, os processos organizacionais e administrativos, a mudança da vizinhança, o desempenho escolar, as relações internacionais e a maturação das indústrias. (YIN, 2010, p. 24).

Por conseguinte, segundo Yin (2010, p. 23) “O uso do estudo de caso com a finalidade de pesquisa permanece um dos empreendimentos mais desafiadores das ciências sociais [...]”, pois, examina e especula fatos e/ou fenômenos vigentes que estão inseridos em uma realidade complexa e em mutação constante. Nessa perspectiva, tal estudo se desempenhou com instrumento de coleta de dados realizado através de entrevista, que a partir da ideia de Bertucci (2012, p. 63), “[...] consiste em uma indagação direta, realizada no mínimo entre duas pessoas, com o objetivo de conhecer a perspectiva do entrevistado sobre um ou diversos assuntos [...]”.

A entrevista realizou-se por meio do aplicativo de mensagens *Whatsapp* ao número oficial de contato do site *Whiplash.net*, com o envio de perguntas e recebimento de respostas via áudio/gravação de voz de seu editor-chefe e fundador João Paulo Andrade. Posteriormente, esses áudios foram transcritos, analisados e confrontados na seção de estudo de caso, com base na literatura expressa no referencial teórico e no mergulho analítico realizado durante toda a escrita deste trabalho. Foram discutidos assuntos concernentes à temática, elencados aos pontos destacados como criação, liberdade, colaboração, interação, coletividade, ambiente virtual, entre outros, sendo crucial para o desenvolvimento da pesquisa como um todo, pois, segundo Gil, (2014, p. 109) na entrevista:

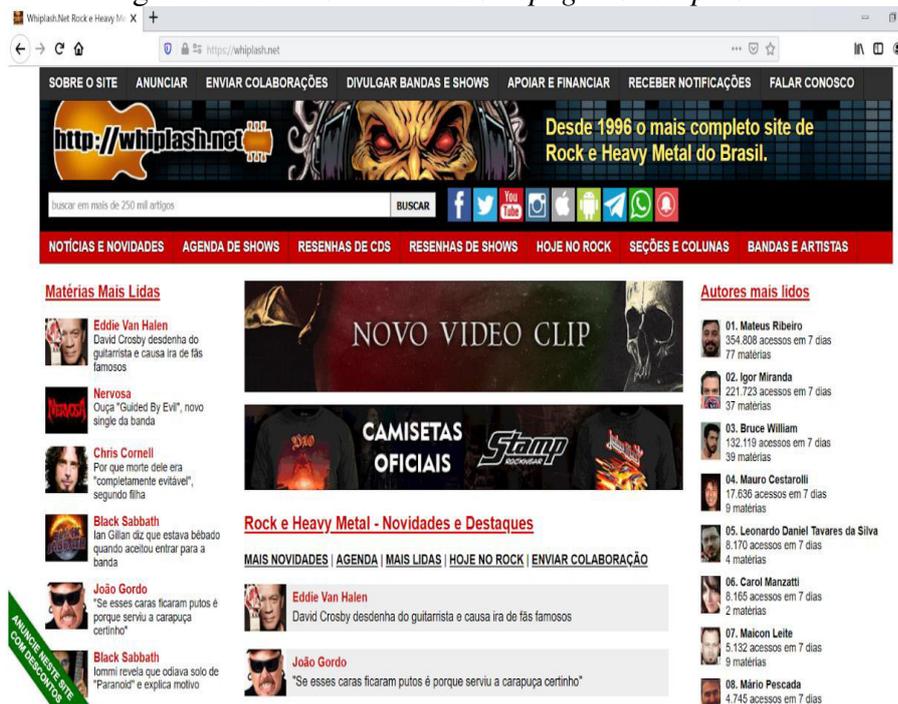
[...] o investigador se apresenta frente ao investigado e lhe formula perguntas, com o objetivo de obtenção dos dados que interessam à investigação. A entrevista é, portanto, uma forma de interação social. Mais especificamente, é uma forma de diálogo assimétrico, em que uma das partes busca coletar dados e a outra se apresenta como fonte de informação.

Por fim, em relação ao tipo da entrevista, será semi-estruturada, que segundo Bertucci (2012, p. 63), ocorre “[...] quando é desenvolvido um roteiro de entrevistas básico [...]”, no entanto, é necessária flexibilidade pois novas questões e esclarecimentos podem surgir ao pesquisador, que pode mudar até mesmo a direção de sua pesquisa, a fim de cumprir seus objetivos após análise das respostas dadas pelo seu entrevistado.

6 ESTUDO DE CASO DO SITE WHIPLASH.NET: da BBS à WWW

O *Whiplash.net* (Figura 16) foi criado em meados dos anos 90, por João Paulo Andrade, um apaixonado por *Rock*. O site é especializado em *Rock* e *Heavy Metal* que focaliza investimentos na comunidade de amantes destes estilos, seu nome vem de uma canção da banda *Metallica*, que significa, ao pé da letra, chicotada ou torcicolo, algo que se remete a dores no pescoço que os *headbangers* sentem após um show de Metal (SANTOS, 2014).

Figura 17 - Printscreen da Homepage do Whiplash.net



Fonte: Whiplash.net (2020).

O *Whiplash.net* nasce em um momento de descoberta da *Internet* no Brasil¹⁰, por meio do uso das BBS, que já proporcionavam troca de informações e um certo ponto de engajamento, dado o contexto dos anos 90. Segundo João Paulo Andrade (informação verbal)¹¹:

Nessas BBS, todo mundo que participava não era só usuário, não existia a figura da pessoa que gera o conteúdo separado da figura da pessoa que lê o conteúdo, nas BBS todo o conteúdo era gerado pelos usuários. Então quando eu entrei na internet, era muito natural que eu não quisesse ser apenas usuário, eu queria gerar conteúdo, então fiz o Whiplash. Como não existiam redes sociais quando o Whiplash foi criado, por volta de 1996, quando alguém queria publicar alguma coisa na internet não tinha como, era muito difícil, como também fazer um site.

¹⁰ O site foi inaugurado em junho de 1996. Ainda antes, em 1994 *Whiplash* existia como um zine em papel e depois circulou como um texto distribuído nas áreas de mensagens das BBS (pré-internet). Disponível em: <https://whiplash.net/materias/whiplash/000766.html>. Acesso em: 10 jul. 2020.

¹¹ João Paulo Andrade é um engenheiro, maranhense e *Headbanger* que criou o *Whiplash.net* e concedeu entrevista para esta pesquisa, no ano de 2020, via aplicativo de mensagens.

Nesse contexto, a colaboração é evidenciada em toda a história da *Internet*, mesmo nesses primórdios havia o desejo de participar, bem como na história do *Rock*. O intuito colaborativo emerge provavelmente da ânsia em se fazer presente, criar, revolucionar e isso já estava no caminho do *site* desde sua criação e durante o seu desenvolvimento. Segundo Lima (2019, p. 58), o *Whiplash.net* “[...] trata-se de um espaço nitidamente construído pelas relações de amadores e livre, nas devidas proporções, de amarras mercadológicas dos grandes portais da web [...]”, em face de seu formato liberto.

Liberdade essa expressa pelo seu criador, que decidiu viver do seu sonho, seu *hobby*, deixando algumas obrigações, dedicando-se completamente ao *site* e, vivendo essa proposta, acabou por despertar em outras pessoas o desejo de gerar conteúdo e debate. Diante disso, por ser um processo espontâneo, naturalmente pessoas queriam contribuir com o *site*, conforme aborda João Paulo Andrade:

Era comum na época, era o padrão, qualquer pessoa podia escrever para um site e aquilo podia ser publicado ou não e foram surgindo pessoas que enviavam conteúdo. No início eu trabalhava sozinho, inclusive era bem diferente da dinâmica da internet de hoje, o site era atualizado com um texto novo, escrito por mim, uma vez por mês ou uma vez a cada dois meses. A partir de 1997 começaram a aparecer, aos poucos, colaboradores voluntários, que entravam em contato por e-mail e diziam que tinham um texto sobre algum tema de Rock ou Heavy Metal e questionavam se havia interesse em publicar por parte do site. (Informação verbal).

Por conseguinte, após mais de 20 anos de existência o *site* tornou-se essencialmente colaborativo, atraindo muitos visitantes e colaboradores, em 12 de outubro de 2020 somam cerca de 148.608 *pageviews*. Em 2017, no ranking de países, os acessos no Brasil estão em primeiro lugar com 92,88%, composto por 19,3% de mulheres e 80,7% de homens¹².

Para recuperação rápida da informação é disponibilizado um índice com seu conteúdo já publicado, o *Whiplash.net* tem mais de 250.000 matérias cadastradas sobre bandas e artistas de *Rock* e *Heavy Metal*¹³. Sua interface é simples, mas muito original, é possível navegar através das seções como notícias e novidades, agenda de shows, resenhas de *CD's*, resenhas de shows, hoje no *Rock*, seções e colunas, bandas e artistas, é possível anunciar, enviar colaborações, apoiar e financiar, receber notificações e fale conosco.

Logo na página inicial são demonstradas as matérias mais lidas, além dos autores mais lidos e sua lista completa, composta por uma mescla de pessoas, são headbangers, estudantes, cozinheiros, professores, engenheiros, jornalistas, advogados, entre outros. Para

¹²Qual a quantidade de *pageviews* do *Whiplash.net*? Disponível em: <https://whiplash.net/materias/whiplash/240345.html>. Acesso em: 05 ago. 2020.

¹³Índice de seções, colunas e temas. Disponível em: <https://whiplash.net/materias/whiplash/322512.html>. Acesso em: 05 ago. 2020.

Lima (2019, p. 55) “Apesar do portal ser bem acessado e ter grande visibilidade, pode-se perceber uma nítida ausência de norte jornalístico tradicional nas matérias. Somado ao viés colaborativo, tal característica pode denotar possíveis sinais de distinção, de independência”, que pode atrair cada vez mais pessoas para a escrita colaborativa, focadas em criação e difusão de informação sobre a temática.

Eixo esse – de discurso e identidade – expandido a partir dos anos 2000, com recursos ampliados por meio do desenvolvimento das TICs, da popularização da *Internet*, mas principalmente da insubmissão, leia-se obstinação, e engenhosidade dos *headbangers*. Pois, conforme aborda Monteiro (2015, p. 20) “[...] a rebeldia está também associada a um processo de autodescoberta, de construção de identidade, tanto em nível individual quanto em um nível coletivo, o que os metaleiros exploram muito bem [...]”. Dessa forma, os meios livres e colaborativos de produção de conteúdo, combinados aos recursos disponíveis, à essa gama de indivíduos, culminaram na construção de um cenário de crítica musical. Isso evidenciou, segundo Santos (2014, p. 62), a “[...] necessidade em superar a escassez de informações sobre o *Heavy Metal* no Brasil até meados de 1990 [...]”, de poder abordar o que acontecia no *Rock* pelo mundo, de participar, dessa urgência nasceu o *site* aqui estudado.

6.1 Criação Colaborativa e Edição de Conteúdos Publicados no Site

A realização da entrevista com o fundador e editor-chefe do *site*, João Paulo Andrade, permitiu maior clareza e compreensão de como a receita colaborativa do *site* é executada. Foram realizadas dez perguntas que dialogam com o referencial teórico exposto nas seções anteriores e com os objetivos deste trabalho.

No *site Whiplash.net*, a colaboração não aconteceu de forma sistematizada, mas se desdobrou de maneira muito fértil. Na pergunta 1, quando questionado sobre como o método colaborativo de criação de conteúdos integrou-se ao *site*, João Paulo Andrade respondeu que: “*Nem o método colaborativo, nem nenhuma das decisões maiores do site foram feitas assim de forma planejada, é até um pouco difícil dizer o momento exato em que cada decisão ocorreu, pois foram coisas que aconteceram de maneira muito orgânica e natural*” (Informação verbal).

Tal afirmação corrobora com a teoria de Braz (2014, p. 12) sobre a Produção Colaborativa ter se consolidado como uma prática recorrente no *ciberespaço*, ou seja, é evidenciado, como criar, publicar e compartilhar – por meio de páginas na *Internet* – tornou-se uma prática dada a forma espontânea de como tudo aconteceu. No início da história do *site*, João Paulo Andrade aponta que:

Não havia nada sobre redes sociais, não tinha um lugar onde você pudesse colocar aquela informação para ser compartilhada. Então, de forma bastante natural, quem tinha um conteúdo para compartilhar sobre Rock e Heavy Metal, quem escrevia um texto bom ou quem tirava umas fotos legais de um show, procurava um site para enviar esse conteúdo para que fosse publicado. O Whiplash.net era o primeiro site de rock e Heavy Metal, nascido de um hobby, por volta de 1996. (Informação verbal).

É perceptível que o *Whiplash.net* se evidenciou como um espaço para a crítica musical sobre Metal, por meio de associações de indivíduos, criando conteúdo sobre a mesma temática e com interesses provavelmente semelhantes, trazendo à tona Passos (2016, p. 31) quando expõe a *Internet* como uma rede de colaboração, através das comunidades produtoras de conteúdo.

Na pergunta 3, foi indagado se o modo de Produção Colaborativa de conteúdo pode ser considerado uma maneira democrática de criação e difusão da informação, com base em Lima e Santini (2008, p. 15), ao apontarem sobre a criação de vínculos e a possibilidade de solidariedade que emana das relações desse tipo de produção da informação na *Internet*. O site tornou-se um local democrático para tais práticas. Para João Paulo Andrade,

Antes da Internet eu podia saber escrever bem, mas para poder colocar a minha ideia e publicar para um monte de gente ver, eu teria que ter acesso a uma revista ou um jornal impresso, mas não era todo mundo que tinha acesso a isso. A Internet permitiu que qualquer pessoa, que escrevesse corretamente, publicasse suas ideias, gerasse conteúdo inédito, gerasse textos de opinião, discutisse sobre o que achava que era certo e o que achava que não era certo. (Informação verbal).

Dessa forma, a *Internet*, por meio da Produção Colaborativa da informação, permite a democracia de ideias, um local de todos que acessarem suas conexões, mas que apresenta dois lados de uma mesma moeda, conforme respondeu o entrevistado:

Assim como a pessoa que produzia bom conteúdo antigamente não tinha como publicar, com a Internet ele passou a ter como publicar aquele bom conteúdo - infelizmente a democracia tem dessas coisas. A pessoa que quer pregar ideias ruins, pode atingir uma quantidade de gente muito maior fazendo uso do mesmo espaço. (Informação verbal)

Democracia que emerge da contribuição em grupo, pois conforme apontado por Sales e Dornelas (2016, p. 36), é importante conceber que os contextos se tornaram comunitários, dada a geração do conhecimento e a inteligência serem entendidas como tarefas coletivas e não mais individuais. Para o entrevistado, essa possibilidade de participação democrática é muito válida e ela deve ser vivida sem barreiras.

Nesse ponto, de livre espaço ideológico, a pergunta 5 investigou sobre estratégias para que os vieses críticos e ideológicos não tragam discordância entre autores e editor-chefe do site *Whiplash.net* na criação e publicação das postagens, se existem normas a serem seguidas. Para o editor-chefe João Paulo Andrade:

Acredito que não existe uma forma de evitar completamente o viés ideológico do editor nas publicações, sempre vai ter um ponto em que o editor vai ter que tomar uma decisão. Mas tem maneiras de mitigar isso, para que o editor tenha papel decisório na hora de publicar, sendo um definidor de opinião do veículo. No caso do Whiplash, se você procurar resenhas de algumas bandas mais polêmicas, você vai encontrar resenhas de um mesmo álbum da banda falando bem e outra resenha falando ruim, assim como falando de eventos, por exemplo. A única maneira de deixar o site imune a opinião do editor é ter regras muito claras para essas publicações. No próprio envio de informação para o Whiplash.net, na parte das explicações de como funciona o sistema colaborativo do site hoje em dia, é deixado claro que o site 'não pensa', pois são publicadas matérias de dois lados de opinião. (Informação verbal).

Essas regras para publicações no *site* podem ir em caminho oposto da teoria abordada por Dimantas (2013, p. 19), ao referir-se que o interessante é a anarquia de se viver em rede, com liberdade de cocriação e autonomia. No entanto, normas se fazem necessárias à medida em que podem surgir publicações de cunho negativo, como preconceitos e boatos. Na seção 'Enviar colaborações', na parte superior esquerda do *site*, é possível ver as instruções e entender o processo para o envio para que seja possível sua postagem (Figura 17), bem como formato do conteúdo, que é enviado pelo e-mail colaboracoeswhiplash@gmail.com¹⁴, também é possível que os usuários enviem possíveis correções para as publicações pelo mesmo e-mail.

Esse processo se efetua pela vontade de participar e de contribuir, desejo de “fazer seu nome”. Embora seja preciso seguir normas, adequar-se a elas aparece como uma opção, espaços democráticos geralmente são conduzidos por diretrizes, inclusive a *Internet*, para que todos possam participar, sem prejuízos, ao produzir juntos mesmo com suas diferenças, dado o potencial de cooperação em escalas não possíveis antes da internet (DIMANTAS, 2013, p. 28).

Figura 18 - *Printscreen* das regras para envio de colaborações

The screenshot shows the 'Enviar colaborações' page on Whiplash.net. On the left, there is a vertical list of rock bands with small profile pictures: Lista, AC/DC, Black Sabbath, Robert Plant, Sebastian Bach, Paula Toller, Loudwire, Eddie Van Halen, Dave Grohl, and Colecionáveis. The main content area contains the following text:

O site passou por algumas mudanças nos servidores e o protocolo para envio de conteúdo mudou. Esperamos que isso torne mais simples o processo.

Para enviar conteúdo para o site, depois de ler as instruções abaixo, envie um email para colaboracoeswhiplash@gmail.com com sua colaboração. Siga à risca o formato citado abaixo.

O ASSUNTO do email deve ter o seguinte formato:

MATERIAL WHIPLASH.NET - aqui vai o título da matéria

O email deve conter o seguinte cabeçalho. Copie e cole e preencha os dados.

TÍTULO: título da matéria com o formato que usamos no site.

AUTOR: o nome do autor da matéria ou pessoa responsável?

E-MAIL: o email do autor para contato

FONTE: a fonte do conteúdo e o link da fonte se disponível

GRUPOS: o nome das bandas ou artistas a que o conteúdo se refere

OBSERVAÇÃO: observações para o editor

PERMISSÃO: explique se é o autor e se tem permissão para o envio

Após o cabeçalho envie o texto direto no email (não envie arquivos texto anexados...)

At the bottom, there are four numbered instructions:

1. Não envie conteúdo de terceiros sem permissão e sempre cite as fontes.
2. Evite arquivos anexados exceto caso absolutamente necessário.
3. Para usar imagens ou vídeos coloque os links no texto. Leia instruções abaixo.
4. Em hipótese alguma inscreva este email em mailings... :-)

On the right side of the page, there are three promotional banners: 'A PARTIR DE R\$40 CAMISETA COM FRETE INCLUIDO', 'QUER FICAR FAMOSO NA CENA ROCK E HEAVY METAL?', and 'BANDA DA SEMANA AC/DC CAMISETAS COM 30% DESC'.

Fonte: Whiplash.net (2020).

¹⁴Como enviar conteúdo ou se tornar um colaborador do Whiplash.net? Disponível em: <https://whiplash.net/materias/whiplash/027062.html>. Acesso em: 01 out. 2020.

O sentimento de fazer parte de uma comunidade traz engajamento, como demonstrado nas publicações dos colaboradores, ao observar brevemente o *site*. Como exemplo temos Bruce William, ele é o número um da lista de autores mais lidos do *site*, com 15.761 matérias publicadas e 76.482.920 acessos¹⁵. Quando questionado na entrevista sobre qual sua opinião em relação ao que move o interesse e/ou engajamento dos autores em publicar no *Whiplash.net*, na pergunta 6, João Paulo Andrade afirmou que:

Penso que seja a mesma coisa que me moveu a criar o site e a mantê-lo. A maioria das pessoas que está nesse meio tem vontade de ter uma banda, querendo cantar ou tocar, ser um rockstar. Quando você não tem habilidade ou jeito de tocar em bandas, você vai ter que ir pelas beiradas, arrumando outro modo de participar. É o que aconteceu comigo e o que provavelmente acontece com os colaboradores do Whiplash.net, as pessoas querem ser famosas, inclusive é essa a propaganda que é feita para divulgar as colaborações, nosso mote, 'Como ficar famoso no meio rock e metal, sem saber tocar nada e sem ter que fazer um pacto com o diabo: colabore com o Whiplash'. (Informação verbal).

No *Whiplash.net* não há equipe fixa de pessoas colaborando, são centenas de colaboradores, mediados pelo seu criador e editor chefe, que por meio de suas produções fazem esse movimento criativo se desenvolver e dar certo. Segundo João Paulo Andrade, alguns poucos colaboradores são pagos, uma parte do conteúdo que é visto no *site* é escrito por pessoas que estão recebendo, “o *site* era totalmente colaborativo há 10 ou 12 anos atrás, mas chegou em um ponto que para se ter matérias aprofundadas e de maneira rápida, além da concorrência das redes sociais, foi necessário contratar pessoas para escrever” (Informação verbal). No entanto, ainda que o *Whiplash.net* tenha um direcionamento colaborativo é necessário investimento, tanto intelectual quanto financeiro, para permitir ao *site* desenvolver-se e ser cada vez mais forte em seu nicho.

Para Braz (2014, p. 39), “[...] o fracasso do trabalho colaborativo depende, especialmente, do grau de ética, responsabilidade e compromisso por parte dos colaboradores, que devem avaliar bem que tipo de informação está sendo compartilhada com seus pares [...]”, no tocante ao nível de interesse e respeito pela comunidade que participam.

É o pensar em prol dessa comunidade. Resgata-se aqui o conceito de Braz (2014, p. 12), no qual “A inteligência coletiva se constitui como principal fundamento da produção colaborativa”, ou seja, ao criarem conteúdo de *Rock* e *Heavy Metal* e enviarem ao *Whiplash.net* para possível publicação, os *headbangers* alimentam esse fluxo informacional e evidenciam sentimento de pertencimento nessa tribo.

¹⁵ Autores do *site Whiplash.net*. Disponível em: https://whiplash.net/indices/autores_mats.html. Acesso em: 06 out. 2020.

Cada fã e potencial escritor colaborador apreende esse universo da sua maneira e traz essa carga nos seus escritos. Conforme aborda Seixas (2018, p. 31) “Todo *headbanger* tem sua iniciação no Metal de um modo particular e a forma como esse gosto musical se desenvolve varia de acordo com cada um, ou seja, o gosto pelos diversos subgêneros durante a trajetória se desenvolve de maneira diferenciada entre os *headbangers*”. Isso inclui também sua motivação para escrever e criar conteúdo, com o *Whiplash.net*, surgiu uma oportunidade de estar presente no movimento do Metal.

Segundo Santos (2014, p. 62), “No discurso do fundador é possível ver o interesse em participar e ter voz num processo que antes lhe restava apenas a opção de compra de produtos fabricados pelo mercado” e evitou, dessa forma, nível elevado de escassez de informações e/ou falta de discussão sobre temáticas de contracultura no Brasil, como o *Heavy Metal*.

Um meio de comunicação sediado na *Internet* como o *site Whiplash.net*, é considerado, em sua essência, livre e colaborativo, ao lograr êxito à sua maneira, conforme discorre João Paulo Andrade:

O Whiplash.net é formado por uma pessoa que cuida da parte técnica, no caso eu, um conjunto de regras absolutamente frio, para decidir o que entra no ar e o que não entra, o resto é anárquico e considero que esse seja talvez o segredo de sucesso do site. Não é um site feito por jornalistas, é feito por fãs de Rock e Heavy Metal, embora alguns desses colaboradores por acaso sejam jornalistas. (Informação verbal).

Nesta pesquisa entende-se que a Produção Colaborativa se efetiva em ambiente de troca recíproca de ideias, no entanto, o *Whiplash.net* tem seus processos internos próprios, que se lapidaram ao longo dos anos. O editor-chefe João Paulo Andrade ao ser questionado na pergunta de número 7 da entrevista, sobre como é realizada a comunicação e discussão de atividades entre os pares, ou seja, entre ele e os colaboradores, sobre assuntos a serem publicados no *site*, respondeu que:

Nos primeiros anos do Whiplash.net, era somente eu como editor, anos depois o site teve uma equipe editorial com definição de atividades e pautas, mas ficou um pouco cansativo, com discordâncias e alguma perda de publicação de conteúdo, no momento não temos equipe editorial - como no formato em outros veículos normais. É publicado basicamente tudo que é enviado, não tem nenhum tipo de discussão, não temos reunião de pauta, não são sugeridas pautas nem para os colaboradores pagos e nem para os voluntários. (Informação verbal).

Dito isso, observa-se no *site* a existência de um elo entre a administração e os frequentadores (LIMA, 2019, p. 56), que se organizam através de comunicação descentralizada, com autonomia individual, apontada por Braz (2014, p. 37). Com a ausência de equipe editorial, a possibilidade de condenação de opiniões e visões de mundo pode chegar a zero e promover

uma maior liberdade de criação de conteúdo para o *site*, bem como suas críticas, seja em resenhas ou notícias, em concordância com Lima (2019, p. 59):

Sem pautas, as resenhas podem variar entre análise de lançamentos, clássicos, demos, álbuns internacionais ou nacionais; de bandas *mainstream* ou do *underground* – não há regras, não há previsibilidade neste ambiente. Além disso, o autor pode ser um colaborador constante, um jornalista formado ou um mero escritor ocasional que, sob sua própria vontade, decidiu expor suas opiniões, tal como poderia fazer, por exemplo, em sua rede social favorita.

A escrita colaborativa e compartilhada na *Internet*, permite que pessoas façam parte de um mesmo processo e/ou comunidade virtual ainda que estejam distantes fisicamente e possuam opiniões diversas, basta estarem conectadas à *Internet* e unidas pelo mesmo objetivo, ou seja, um trabalho conjunto, porém irrestrito. No *Whiplash.net*, cada colaborador ao criar suas publicações pode livremente apontar opiniões, livre de sugestões e imposições, consoante com João Paulo Andrade:

Raramente conversei com um colaborador, pode parecer ingratidão com quem escreve, mas a comunicação com os colaboradores termina ficando fria para evitar que uma colaboração seja influenciada por opinião minha ou de um editor, com objetivo de deixar o colaborador o mais livre possível. O que é incentivado é a leitura do manual de postagem e que seja enviado o conteúdo sem precisar falar com ninguém do site. (Informação verbal).

Entretanto, o diálogo entre os pares na Produção Colaborativa da informação, de forma virtualizada, pode ser ponto importante e agregar valor a esse processo criativo. Dado que, para que a colaboração se efetive os sujeitos sociais precisam estar interagindo, discutindo atividades que serão realizadas e assim novas ideias podem surgir dessas interações, conforme aborda Braz (2014, p. 37). Dito isso, o *Whiplash.net* segue seu próprio sistema e quebra padrões já conhecidos e efetuados por outros *sites* brasileiros.

6.2 Aspectos Colaborativos de Produção Informacional no Site

A *Internet*, através dos meios de comunicação, tem se tornado um ambiente formador de opinião. No caso do *site Whiplash.net*, com viés crítico musical, a partir de suas publicações são geradas considerações pelos leitores e provavelmente inspirações para novos escritos dos colaboradores, desse modo surgem novas ideias – de maneira imensurável.

Em vista disso, João Paulo Andrade ao ser questionado na pergunta 2 da entrevista, se considerava que o *site* promove circulação de ideias, reflexões e se potencializa a produção do conhecimento acerca de *Rock* e *Heavy Metal*, respondeu que:

Sim, com certeza. Existia uma cultura hacker, no sentido de liberdade e criação, quando comecei a utilizar Internet. O foco principal era que a informação tinha que ser livre. Uma coisa que sempre foi muito cara para mim, foi justamente isso, que o site fosse uma forma de permitir que as pessoas trocassem informações. Tanto que

nos primeiros anos, circulavam mais informações em grupos de e-mail do que no site propriamente dito, provavelmente pelas conexões serem ruins, mas pelo e-mail as pessoas conseguiam um melhor acesso, já havia troca de informações e circulação de ideias. (Informação verbal).

A partir dessa resposta, resgata-se o pensamento de Dimantas (2013, p. 27) “O conhecimento se decola e se abre. O conhecimento quer ser livre [...]”, principalmente no *ciberespaço*, por ser um terreno aberto e também a teoria de Braz (2014, p. 28), sobre as dinâmicas no *ciberespaço*, pois “Ao adentrar nesse espaço ‘místico’, o usuário transpõe as barreiras geográficas e espaciais, podendo intercambiar informação e conhecimento em vasta escala [...]”. Como prova da geração de reflexões e da produção do conhecimento temos a variedade de trabalhos acadêmicos brasileiros, disponíveis para pesquisa na *Internet*, que utilizam o *site Whiplash.net* como lócus de pesquisa, em várias áreas do conhecimento, como Comunicação Social, Jornalismo, Biblioteconomia, advindos dos estados de Pernambuco, Sergipe, Maranhão, entre outros.

No entanto, em todo esse processo colaborativo virtual, todos os conhecimentos são válidos, valorizar as inteligências que se encontram espalhadas por todas as partes é primordial e isso extrapola convicções de que uma pessoa inteligente é aquela que possui um alto nível de instrução escolar (BRAZ, 2014, p. 28). Além da inteligência coletiva, a individual se faz influente, pois, segundo a autora “[...] ninguém sabe tudo, mas todos sabem algo importante e de valor que merece ser compartilhado com os demais [...]” (BRAZ, 2014, p. 35), são concepções diferentes da realidade que compõem e alimentam o coletivo. Em concordância com João Paulo Andrade, em relação a pergunta da entrevista de número 10, sobre se considera que a Produção Colaborativa de conteúdo na *Internet* pressupõe a valorização dos saberes de cada pessoa, ao responder que:

A pessoa saber e ter conhecimento sobre o assunto do qual quer publicar é um bom caminho para ela ter sucesso na Internet. É preciso ter um talento, obviamente nem todos irão considerar esse talento interessante, mas alguns irão. Se a pessoa quer fazer um trabalho sério na Internet, como algo que queira fazer mudanças na vida de outras pessoas e gerar conteúdo de verdade é muito válido ter conhecimento para fazer isso, pois para cada saber, um público. (Informação verbal).

Evidencia-se que o *Whiplash.net* é um espaço de acolhimento de diferentes ideias, em relação as temáticas do *site*, com diferentes tipos de colaboradores, pois segundo Lima (2019, p. 59) “[...] também atrai blogueiros (geralmente iniciantes) que – por falta de apelo e espaço, na maioria das vezes – enviam conteúdo próprio como fonte inicial de divulgação [...]”.

Portanto, para a criação de conteúdo coletivo, os esforços individuais também precisam ser levados em consideração, nada é feito sozinho, em consonância com o pensamento de Dimantas (2013, p. 71), ao declarar quão estamos conectados uns aos outros, pois “Hoje,

podemos dizer que somos links que se conectam com outros links para trazer à tona um mundo mais compartilhado de diferentes realidades”. Visto que, o *Whiplash.net* apresenta pluralidade, há uma grande variação de estilos, abordagem e formação dos autores do *site*, como esperado (LIMA, 2019, p. 59).

Todavia, ao resgatarmos as normas de publicação do *site* que visa tolher informações inadequadas, as individualidades são aparentemente cerceadas em prol do todo. Santos (2014, p. 66) aborda que “Em linhas gerais, a organização do *site* preconiza um comportamento ‘adequado’, marcado pela não agressividade e respeito pela opinião de outrem”, logo suscitou-se a pergunta 4 da entrevista, sobre a possibilidade, num coletivo virtual, do ímpeto criador de postagens ser livre e autônomo, dava a diversidade de indivíduos, João Paulo Andrade respondeu que:

Nos primórdios da Internet, ainda era necessário que você fizesse parte de alguma certa elite para poder publicar, tinha que saber programar, saber HTML e se você não soubesse, você precisava, pelo menos, entrar em contato com alguém que tivesse um site, como o Whiplash.net, e dependia de alguém para que seu conteúdo fosse publicado. Com as redes sociais ficou muito mais fácil, qualquer pessoa pode publicar - sem complicação nenhuma - qualquer coisa que ela pense, isso tem seu lado bom e seu lado ruim. Mas sem sombra de dúvida existe, mais criador hoje - seja de conteúdo bom ou seja conteúdo ruim - do que em qualquer momento da história do mundo. Tem que ser livre, não tem que ter limite nesse ponto não, o limite tem que ser o da lei - para que quem faz o conteúdo ruim ter que responder por esse conteúdo, não pode barrar a pessoa por ela ter uma ideia ruim e impedir que ele compartilhe essa ideia ruim. (Informação verbal).

Regras para que essa produção compartilhada na *Internet* seja liberta, porém não invasiva, não preconceituosa e não excludente, com entendimento entre todos que participam do processo. No caso do *Whiplash.net* – desde o criador/editor-chefe, leitores e até os colaboradores precisam estar em consonância, conforme expõe Dimantas (2013, p. 48), ao apontar que a Produção Colaborativa em um coletivo virtual passeia por “[...] autonomia de gestão, muita informação fluindo entre as partes e, principalmente na convicção de que cada parte representa o todo [...]”. Cabe aqui ressaltar e questionar se todos realmente estão participando desse movimento, para evitar generalizações, dada a exclusão digital presente no país.

O acesso do maior número de pessoas à *Internet* provavelmente fomenta esse tipo de movimento, leia-se fenômeno, em que a Produção Colaborativa da informação se desdobrou. Algumas atividades que eram realizadas antes da *Internet* foram aperfeiçoadas com a sua chegada, resgata-se aqui a migração e dinâmica vividas pela música – como um todo – após o advento das tecnologias digitais e expansão mundial da *Internet*.

Desse modo, novas formas de gravação e de ouvir música surgiram e sugestionaram uma evolução também no jeito de produzir, distribuir e acessar música pesada, à exemplo do Metal brasileiro e mundial. Ademais, a comunicação captou esse movimento alimentado pela *Internet* e meios virtuais de criação e difusão da informação surgiram e/ou se ampliaram, a exemplo dos especializados em *Rock* e *Heavy Metal*, como o *Whiplash.net*, que já existia anteriormente em formato zine e nas BBS. João Paulo Andrade, ao ser questionado sobre que ponderações podem ser feitas sobre a influência da *Internet*, em relação a comunicação e difusão do estilo musical *Rock'n'roll* nos anos de presença do *site*, na pergunta 9 da entrevista, respondeu que:

A Internet é um importante difusor de Rock e de música em geral. Quando o site começou, em 1996, quando praticamente não tinha Internet, não é que a banda não conseguia divulgar o seu disco, a banda não conseguia as vezes nem gravar o seu disco. Com a tecnologia, o problema hoje é o inverso, é tanta banda gravando conteúdo bom e a concorrência pela atenção do público ficou absurdamente brutal, ou seja, muitas bandas gravando música ao mesmo tempo, a atenção fica diluída. A internet foi fundamental, ruim mesmo era há 30 anos atrás, a pessoa podia saber tocar bem e mesmo que conseguisse gravar um álbum havia dificuldade para uma boa divulgação, hoje as coisas estão mais fáceis e acredito que esteja melhor. (Informação verbal).

Diante disso, a relevância da *Internet* para a difusão do *Rock* em geral é nítida nesta pesquisa, de modo que tanto as conexões quanto o estilo musical se desdobraram por meio de esforços colaborativos. Ou seja, a habilidade de cooperar possibilitou um incremento nos meios de comunicação, que se encontram energizados pela *Internet* a partir da década de 90. É a demonstração de que a cultura em rede está se expandindo a todo instante, por meio da replicação e/ou compartilhamento de informações, pessoas que estão se conectando com outras pessoas, aprendendo e ensinando na busca de um mundo melhor. Essa é a promessa da web, como corrobora Dimantas (2013).

O criador do *Whiplash.net*, ao apontar que, na contemporaneidade, o acesso, a gravação e a divulgação musical está melhor do que antes, nos remete à escassez e/ou baixa qualidade de recursos do passado em relação a instrumentalização e tecnologias da indústria fonográfica na atualidade, bem como a expansão de meios para reprodução e compartilhamento musical. Indo de encontro com a afirmação de Lima (2019, p. 27):

*Spotify, GooglePlay, Deezer, Pandora, iTunes, BandCamp, YouTube... Tais plataformas vêm, cada vez mais, à mente quando pensamos sobre a música na contemporaneidade e, principalmente, na sua forma de escuta e consumo. Os números tendem a crescer e, com eles, as mudanças: ao passo que ouvir um álbum no *cd player* tornou-se um fenômeno raro, escutar música no celular virou um hábito corriqueiro – os objetos e os meios mudam, mas a música segue sendo consumida e debatida. (LIMA, 2019, p. 27).*

Nesse cenário, tais debate e consumo são fomentados pelas criações e publicações do *site Whiplash.net*, em especial sobre *Rock e Heavy Metal*, dado que o *site* funciona como local de crítica e opinião com relevância para o desenvolvimento da comunicação e difusão do estilo. O acesso às notícias e ao conteúdo no *Whiplash.net*, junto ao desejo de colaborar com isso, por parte dos “amantes” de *Rock*, evidencia um fluxo informacional forte no nicho ao qual o *site* está inserido, sua sobrevivência depende dessas criações intelectuais e elas ultrapassam valores comerciais vigentes, pois percebe-se até aqui que o *site* nasce de uma ideia e inquietação inicial de seu criador em proporcionar a troca de informações sobre a temática, que com sucesso tornou-se fonte rentável, mas não perdeu seu objetivo macro.

Todas essas inovações tecnológicas e digitais que ocorreram acabaram por contribuir com o aperfeiçoamento da música pesada, é possível imaginar o deslumbre se os músicos oitentistas tivessem acesso à tantas tecnologias de hoje, tanto de produção como de divulgação musical. Provavelmente o *Rock* teria tido um alcance maior e mais pessoas encontrassem nele seu refúgio, daí a importância de registros audiovisuais durante os anos, pois “[...] no passado, o headbanger trocava cartas com K7 de demos de banda. Um processo mais lento. Hoje temos atalhos: basta compartilhar uma *playlist* do *Spotify* ou enviar um link no YouTube [...]” (LIMA, 2019, p. 40), sem tanta evolução – em todas as esferas – talvez os artefatos que conhecemos não tivessem chegado a nosso conhecimento.

A partir disso, surgiu a inquietação de como um *site* como o *Whiplash.net*, de público consagrado, se conserva diante da multiplicação desses canais de comunicação durante a escalada da *Internet*. Suscitou-se na pergunta 8 da entrevista, qual consideração existe em relação ao *marketing* digital do *site*, a exemplo de elementos como interface, layout, anúncios, redes sociais, entre outros, para seu maior alcance de usuários, João Paulo Andrade respondeu que:

O site vai meio na contramão, quando é pensado como empresa, do que qualquer manual de marketing orientaria. Era possível ganhar mais lucro se fosse cobrado para publicar e destacar matéria, se cobrasse para dizer que a banda que enviou conteúdo é boa, o que muitos veículos fazem. Decisões de marketing pelo lado empresarial, no entanto, considerando meu lado pessoal, foi decidido que o site era feito por prazer e não para ganhar dinheiro, terminou funcionando a receita do Whiplash.net – da maneira como ele é feito. (Informação verbal).

Ao ler essa resposta, vemos que ela se distingue das teorias de Kotler (2002), quando o autor aponta que o *Marketing* é “[...] o processo social e gerencial por meio do qual indivíduos e grupos obtêm aquilo de que necessitam e desejam”, no sentido de voltar-se completamente para os desejos dos consumidores e assim satisfazê-los. No entanto, os primeiros *sites* da *Internet* eram simples e que isso foi se modificando. Por volta dos anos 2000, o *Marketing*

Digital passou a ser construído, o crescimento no número de usuários fez com que empresas investissem cada vez mais nesse setor, trazendo grande evolução técnica e tecnológica¹⁶. Dessa forma, como o *Whiplash.net* foi criado bem no início da *Internet*, algumas de suas características principais foram mantidas e se fazem necessárias conforme discorre seu criador:

Para interface e layout, algo complicado de explicar, o site pode parecer meio tosco para quem não acompanha a parte técnica de um site antigo como Whiplash.net. Tenho plena consciência de modificações que precisam ser feitas no site, mas só que um site feito em 1996 não é fácil de alterar como os sites feitos nos anos 2000. Mudanças profundas de layout podem derrubar completamente nosso ranking no Google, que é de onde recebemos aproximadamente um terço de nossos usuários, mudar isso poderia ser um risco muito grande. De maneira geral, o Whiplash.net pode não ser tão bonito, mas é bem leve e termina funcionando, todo mundo consegue encontrar o que quer. (Informação verbal)

No algoritmo de busca por *sites* que relacionam os conteúdos de *Rock*, no domínio da *Internet* no Brasil, o *Whiplash.net* está praticamente no topo. Também está presente em outras plataformas, mantém perfis e publicações em *sites* de redes sociais como o *Facebook*, *Instagram* e *Twitter*, além do *Youtube*, que configuram canais de diálogo com o usuário do *site* e recebimento de *feedbacks* por meio de comentários e compartilhamentos.

Essas plataformas são marcadas essencialmente pelo *streaming* de vídeo¹⁷, que na contemporaneidade marcam a *Internet* e diferenciam-se de *sites* mais antigos que eram recheados quase que totalmente por textos e imagens, muito mais do que vídeos.

A ideia de inserção desses vídeos nos *sites* mais atuais, evidenciam a teoria de Dimantas (2013, p. 75), ao apontar que “Todo pensamento é produzido em colaboração com o pensamento passado e presente, com os pensamentos uns dos outros - cada nova ideia e imagem convidam a novas colaborações e as inauguram”, ou seja, incluir o vídeo provavelmente vivificou as páginas e convidam novos usuários, no sentido de ter uma imagem mais pessoal aos *sites* e modernizar-se para acompanhar o fluxo das redes sociais atualmente dominantes. Ademais, com a multiplicação de novas tecnologias, houve incremento para as plataformas, pois as gravações de vídeo e áudio ganharam maior qualidade de reprodução. Todavia, segundo João Paulo Andrade:

Há um foco maior no site do que nas redes sociais. Mesmo indo contra toda a corrente, o site cresceu muito e a quantidade de usuários também e hoje se mantém. Embora na web tenha diminuído, as redes sociais que usamos tem aumentado sua

¹⁶ *Marketing Digital em 2020: o que é e como funciona?* Disponível em: <https://www.organicadigital.com/blog/afinal-como-funciona-o-marketing-digital/>. Acesso em: 09 out. 2020.

¹⁷ O termo *stream* em inglês significa córrego, riacho, e é daí que veio o termo *streaming*, com a ideia de remeter a essa noção de fluxo, transmissão, que é tão fundamental para o sucesso absoluto dessa estratégia de mercado. Atualmente, grandes empresas como o *Netflix*, o *Crackle*, o *Spotify* e o *Tidal* utilizam essa tecnologia para que os usuários possam assistir vídeos e ouvir músicas instantaneamente. Disponível em: <https://sambatech.com/blog/insights/streaming-de-video/>. Acesso em: 20 out. 2020.

divulgação, como o Facebook e mesmo o WhatsApp, o site tem mais usuários hoje do que nunca teve. Mas podemos perder lá na frente por não estar investindo em redes sociais como deveria. (Informação verbal).

O investimento em redes sociais e em vídeos se faz necessário para o alcance de usuários que, por preferência, podem estar mais presentes interagindo nas publicações em suas redes sociais, do mesmo modo podem estar interessados na dinâmica que os vídeos trazem às suas postagens e possam ainda estar produzindo, postando e compartilhando conteúdo baseado nessas dinâmicas. O *Whiplash.net* já aplica isso nas suas publicações, nas críticas do *site*, pode-se perceber, atualmente, uma tendência a maior inclusão de vídeos nas matérias (LIMA, 2019, p. 59), mas não há uma figura pessoal de um apresentador, por exemplo, são em geral vídeos relacionados as publicações, disponíveis no *Youtube* e incluídos nas matérias, por exemplo.

Conforme aborda João Paulo “*Muitas decisões de marketing parecem óbvias para o site, por exemplo o investimento maior em vídeos, mas isso não é do meu agrado e está sendo adiado. É uma decisão de marketing equivocada, mas o site não é empresa, é o meu projeto pessoal*”, diante disso, respeitando a opinião do criador do *site* e na busca de uma alternativa, pode-se sugerir, a criação de um *Podcast* para o *Whiplash.net*. Segundo Assis (2011, p. 56):

O podcast é uma mídia relativamente nova – comparada com o rádio e até mesmo com a Internet – que surgiu junto com o podcasting, seu sistema de transmissão. Ele permite que conteúdo digital em praticamente qualquer formato seja transmitido para o usuário com relativa facilidade. Ao mesmo tempo, essa mídia pode ser consumida em diferentes meios, desde o computador até aparelhos móveis como o iPod, MP3 players e celulares.

Tal sugestão consiste em uma estratégia para maior abrangência de usuários, de modo que estimule a participação de mais pessoas como os colaboradores, músicos, produtores, fãs e as bandas de Metal que queiram abordar determinado assunto dentro das temáticas do *site*, como um puxando o outro. É mais uma maneira de produzir conteúdo sobre *Rock e Heavy Metal*, sem comprometer o orçamento, pois “Os custos de produção de cada programa são muito reduzidos, principalmente porque todas as ferramentas necessárias para produção e distribuição dos podcasts existem gratuitamente na *Internet*” (ASSIS, 2011, p. 52).

Os *podcasts* são realizados de maneira coletiva, no caso do *Whiplash.net* poderiam realizar-se sem a necessidade de investimento em vídeos e sim em novas ideias e troca de informações, “Esse exercício de liberdade que o *podcast* oferece é uma boa forma de mostrar ao usuário o poder de suas ações e decisões” (ASSIS, 2011, p. 51), pois nascem da máxima “faça você mesmo” e também se efetuam por esforços colaborativos e compartilhados.

Ainda que não haja alto investimento em *sites* de redes sociais, para Lima (2019, p. 61) “[...] pelo significativo papel de mediações que o *site* representa para os headbangers brasileiros, o *Whiplash* se mantém, ao longo desses anos, sem apresentar déficit significativo

de material – até mesmo por conta de seu histórico e média de visualizações expressivas”, diante de um cenário em mudança constante que é a *Internet* e o próprio *Rock*.

Nessa perspectiva, o *site* escolhido para estudo nesta pesquisa se mostrou um coletivo promissor para a criação colaborativa da informação muito relevante, se concretizando como espaço onde existe o maior acervo, em português, de críticas relacionadas a música pesada (LIMA 2019, p. 61), dada suas publicações diárias, ao dar impulso para pessoas, antes anônimas e também distantes geograficamente, a estarem produzindo e expandindo, de maneira colaborativa, as informações sobre *Rock'n'roll* na *Internet*.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A *Internet* tem se tornado um dos principais canais de produção e difusão da informação na contemporaneidade. Esse movimento é desempenhado e concebido de maneira dinâmica e compartilhada, em amplas temáticas e/ou categorias de conteúdo, de modo que, amplia-se a experiência colaborativa, havendo maior interação e flexibilidade, dada a multiplicação de pessoas que estão dispostas a colaborar. Torna-se possível atinar para as potencialidades do ambiente em rede e descortinar horizontes para o processo comunicacional, justificando a relevância desta pesquisa sobre a Produção Colaborativa da informação na *Internet*, com lócus no *site Whiplash.net*.

Grandes *sites* de circulação permitem a conexão de ideias e conhecimentos de muitos indivíduos, que naturalmente se assemelham em seus discursos, postagens, comentários, criação e edição de notícias, artigos, enquetes e outras atividades, de onde nascem as críticas, produtos e inovações de consumo cultural de temáticas como *Rock* e o *Heavy Metal*. Tais estilos musicais fazem seus adeptos produzirem informação diariamente sobre seus acontecimentos, lançamentos e divulgação em teor artístico, de maneira colaborativa por meio de recursos digitais e conexão com a *Internet*.

Diante disso, a pesquisa teve como objetivo geral compreender o processo de Produção Colaborativa e compartilhada de conteúdos informacionais sobre *Rock* e *Heavy Metal* no *site Whiplash.net*, sendo alcançado, pois a medida em que o estudo de caso foi realizado constatou-se como se configura o processo para que as colaborações cheguem a publicação final no *site* para posteriormente serem consumidas pelos seus leitores e demais colaboradores, revelando nível de engajamento e cooperação que permeiam o *site*.

Em relação aos objetivos específicos, o primeiro, que consistia em identificar as práticas colaborativas de criação de conteúdo *no site* e sua dinâmica de publicação, foi atendido, pois tomou-se conhecimento de que regras são aplicadas para envio de conteúdo e de como se dá a decisão final de publicação no *site* pelo editor-chefe por meio de seus relatos na entrevista

O segundo objetivo específico, que era mapear os sujeitos envolvidos no processo de produção e edição de conteúdo no *site*, foi atendido parcialmente. Ainda que tenha sido discutido como ocorre a Produção Colaborativa de informação no *site* – apenas o editor-chefe foi entrevistado e assim foi explorado e analisado o tema sob o seu olhar, sem as opiniões e considerações dos colaboradores voluntários. A decisão de entrevistar apenas o editor-chefe do *site* foi definida pela forma como este foi criado, para expandir os horizontes sobre o tema em um primeiro contato. João Paulo Andrade teve a ideia de montar o *site* antes mesmo da *Internet*

como ela se configura hoje – em moldes mais acessíveis e custos menos elevados. Isso trouxe a ele uma visão peculiar do formato colaborativo, tanto em relação ao surgimento da *Internet* no país quanto ao início do recebimento de colaborações de conteúdo do *site* estudado.

João Paulo Andrade observou quando o número dessas publicações ainda era ameno e quando elas começaram a se multiplicar, o que deu oxigênio para o *site* ser como se mantém hoje, ele foi então o criador do *Whiplash.net* e ao mesmo tempo o seu primeiro colaborador. Dessa forma, para um contato inicial, foi optado por conhecer os fatos do nascimento do *site* na visão do editor-chefe, que talvez não tivessem sido esmiuçados se ele não fosse entrevistado e a partir dessas informações buscar novos caminhos para a pesquisa.

O terceiro objetivo, era conceituar os estilos musicais *Rock* e *Heavy Metal* como movimentos socioculturais de representação identitária e este foi cumprido parcialmente, pois não foi possível falar de todas as subdivisões que surgiram durante os anos e nem citar todos os nomes de pessoas e bandas que fizeram parte desta rica narrativa, mas alguma parte foi esmiuçada de maneira histórica e cronológica no referencial teórico, abordando raízes e aspectos relevantes que permitiram conhecer uma fatia deste movimento.

De modo inegável, o *Rock'n'roll* tem sido um dos mais marcantes gêneros musicais, pela sua musicalidade robusta e por romper padrões convencionais, modelos sociais e ideológicos já estabelecidos, a exemplo da religião, do comportamento e do modo de vestir. Pautado no pensamento livre e tribal, no desejo de revolucionar e na rebeldia, que evidenciou uma mudança nas preferências dos jovens desde a metade do século XX e exibe um senso de liberdade e independência antes intocável.

O último objetivo específico, encontrava-se em refletir acerca de quais impactos a Produção Colaborativa traz para o desenvolvimento informacional na *Internet* e este foi respondido. Pois revelou a existência da valorização dos saberes individuais em prol do coletivo, o sentimento de participação com motivações não essencialmente voltadas para o lucro, mas para o desenvolvimento da comunidade em que se está colaborando e ímpeto criador livre, apenas sob normas de responsabilidade ao respeito à dignidade humana e desprezo pelas inverdades.

Diante disso, os principais impactos consistem na maior participação e interação de pessoas que queiram colaborar em prol de um mesmo objetivo, criação de conteúdo de forma livre e democrática no tocante à diversidade de indivíduos, reflexão e circulação de ideias, além de ampliação de publicações de conteúdo, seja de maneira amadora e/ou profissional.

Esta pesquisa nasceu da problemática sobre de que forma os meios de comunicação, essencialmente do ambiente virtual e sob as conexões da *Internet*, influenciam na produção e

difusão da informação por meio de práticas colaborativas e compartilhadas? Dada a questão norteadora foi possível inferir que os meios de comunicação virtuais, conectados à *Internet*, a exemplo dos computadores, *smartphones* e *tablets* influenciam de maneira proveitosa e inteligível a produção e difusão da informação nesse ambiente.

Através do uso dessas ferramentas, a criação de conteúdo pode realizar-se de maneira colaborativa, sem limite geográfico, pois cada um pode laborar de sua própria casa e/ou escritório, utilizando seus próprios recursos, em seu próprio tempo e não precisa ser um especialista para isso. Em uma comunidade virtual, a Produção Colaborativa informacional se realiza de forma compartilhada em relação as atividades e decisões, pois os colaboradores possuem o mesmo objetivo e realizam sua comunicação de forma descentralizada. Há o momento de transposição do individual para o progresso do coletivo por intermédio das interações e do nascimento de novas ideias que naturalmente ocorrem.

Como resultados desta pesquisa, compreende-se que o *Whiplash.net* permite a ampla criação e difusão da informação sobre *Rock* e *Heavy Metal* na *Internet*, configurando-se em um *site* muito relevante e democrático para a comunicação e reflexão de ideias dentro de seu nicho na atualidade, existindo há mais de 20 anos. Em relação ao viés colaborativo, que permeiam as produções no *site*, ainda que tenha acontecido de maneira natural, foi crucial para que o *site* tenha se tornado um modelo de sucesso na atualidade.

Traduz um processo de engajamento e um sentimento de pertencimento a uma comunidade, leia-se comunidade de *headbangers*, outrora execrada nos meios de comunicação, que adotam regras mais rígidas para publicação ou não se interessam em publicar sobre o *Rock*, evitando assim lacunas informacionais sobre as temáticas abordadas. Entretanto, faz-se necessário maior investimento em sites de redes sociais que compõem a comunicação do *site*, em vista do maior alcance de usuários que essas interações podem trazer, a exemplo de mais colaboradores e novas discussões.

Para alcançar tais elucidações, foi proposto um percurso metodológico que foi concebido através de pesquisa exploratória, de abordagem qualitativa, com observação diária do *site* vivificada pela ativação de notificações de novas publicações, pesquisa bibliográfica de teóricos concernentes às temáticas Informação, Produção Colaborativa, Música, *Internet*, *Rock'n'roll*, entre outros temas abordados. Foi realizado um estudo de caso sobre o *site Whiplash.net*, que se desempenhou por meio de entrevista, como instrumento de coleta de dados, direcionado ao criador e editor-chefe do *site* João Paulo Andrade, via aplicativo de mensagens com envio de áudios que foram transcritos e aprovados pelo entrevistado.

No entanto, diante da metodologia proposta, percebeu-se que a pesquisa teve limitações. A coleta de dados poderia ter sido efetuada de maneira mais ampla se os colaboradores de conteúdo tivessem sido entrevistados, ou seja, se uma parcela desses colaboradores, por meio de definição de amostra – dentro do universo total de estudo, tivesse contribuído com a pesquisa.

Seria necessária a elaboração da entrevista com perguntas que contemplassem a opinião também dos criadores de conteúdo e assim ter amplitude de contato com eles. Além da participação direta na escrita e envio de uma colaboração textual ao *site*, que não se realizou, com o intuito de colocar em prática e em desafio aquilo discutido tanto nas teorias quanto nas respostas da entrevista do criador do *site*.

Como contribuição acadêmica, oferta-se a discussão sobre as formas colaborativas de criação e difusão da informação na *Internet*, pois na sociedade em que vivemos – a Sociedade da Informação, após todo o seu desenvolvimento, manifestou-se novos modos de se relacionar socialmente e de produzir conhecimento. Daí a necessidade de argumentação sobre a temática, inclusive na área de Biblioteconomia que tem a informação, como principal recurso de trabalho. Ainda mais a informação nascida virtualmente que precisa ser amplamente estudada para sua compreensão, dada a dinamicidade da *Internet* em detrimento da variedade de fluxos informacionais que se cruzam, ou seja, a rápida criação e disseminação informacional pode trazer ao pesquisador inferências incompletas, pois nesse ambiente o que é realidade hoje pode não ser amanhã.

Por fim, com vista do que foi exposto, os aspectos históricos do *Rock* e das conexões da *Internet* como conhecemos hoje, se desdobraram através de esforços colaborativos, sendo notável como a colaboração permeia parte considerável das atividades e acontecimentos de nossa vida em sociedade. Assim, percebe-se que os temas aqui abordados dialogaram entre si de maneira espontânea e espera-se com essa pesquisa, lançar um novo olhar e uma nova leitura sobre eles, atualizando a produção de conhecimento, com indagações e argumentações.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Vicente Macedo de *et al.* Introdução. In: **Software livre, cultura hacker e o ecossistema da colaboração**. São Paulo: Momento Editorial, 2009. Disponível em: <https://www.ufmg.br/proex/cpinfo/educacao/docs/10f.pdf>. Acesso em: 4 fev. 2019.

ASSIS, Pablo de. **O Imaginário do Áudio e o Podcast: re-imaginando o potencial da produção e distribuição de áudio na internet**. 2011. 152 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2011.

BRAZ, Sandrine Cristina de Figueirêdo. **A produção colaborativa de conteúdos: elementos indicadores da confiabilidade da informação na wikipédia, a enciclopédia livre**. 2014. 119 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014. Disponível em: <http://tede.biblioteca.ufpb.br/handle/tede/3965>. Acesso em: 2 jul. 2020.

BELTRÃO, Filipe Barros. Produção colaborativa na rede: um olhar sociocultural. **Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 119-128. 2009. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/358/315>. Acesso em: 6 jun. 2019.

BEZERRA, Bruno Rogens Ramos. "Zé do Caixão, Zumbi, Lampião!": Max Cavaleira e as leituras liminares sobre o Brasil. **Revista Pós Ciências Sociais**, São Luís, v. 3, n. 5, p. 23-40, jan./ jul. 2006. Disponível em: <http://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/rpcsoc/article/view/801/512>. Acesso em: 28 dez. 2020.

CAMPOY, Leonardo Carbonieri. **Trevas na cidade: o underground do metal extremo no Brasil**. 2008. 255 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CARVALHO, Juliano Maurício de; ARITA, Carmem Harumi; NUNES, Alesse de Freitas. A política de implantação da Internet no Brasil. In: XXII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 22., 1999, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: Portcom, 1999. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/5be0d57f5fde664d948d9c2cbc80b619.PDF>. Acesso em: 1 jun. 2019.

CARVALHO, Marcelo Sávio Revoredo Menezes de. **A trajetória da internet no Brasil: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança**. 2006. 239 f. Dissertação (Mestrado em Ciências de Engenharia de Sistemas e Computação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <https://www.cos.ufrj.br/uploadfile/1430748034.pdf>. Acesso em: 3 abril. 2019.

CAVALCANTE, Annelise Pimentel; CAVALCANTE, Marta Maria Pimentel. Tecnologias de disseminação da informação na Web: um estudo sobre o Google-books. **Múltiplos**

Olhares em Ciência da Informação, [S. l.], v. 3, n. 2, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/17393>. Acesso em: 17 out. 2020.

CHACON, Paulo. **O que é Rock**. 3. ed. 1985. São Paulo: Brasiliense, 1995. 53 p.

FERREIRA, Fábio Gonçalves de Carvalho; LUCENA, Giselle Xavier d Ávila. Morte ao falso metal: roko-loko e a identidade headbanger na revista rock brigade. **Observatório da Diversidade Cultural**, Belo Horizonte, v. 3, n. 1, p. 30-43, 2016. Disponível em: https://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Ferreira_Lucena-Roko-Loko-e-a-identidade-headbanger-na-revista-Rock-Brigade.pdf. Acesso em: 5 jan. 2020.

GARCIA, Sueli. A contracultura e a vestimenta hippie: EUA e Inglaterra. **Belas Artes**, São Paulo, n. 24, p. 1-13, maio/ago. 2017. Disponível em: <https://www.belasartes.br/revistabelasartes/?pagina=player&slug=a-contracult-vestimhippie>. Acesso em: 30 jul. 2020.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2014. 200 p.

GOMES, Helton Simões. **Brasil tem 116 milhões de pessoas conectadas à internet, diz IBGE**. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/brasil-tem-116-milhoes-de-pessoas-conectadas-a-internet-diz-ibge.ghtml>. Acesso em: 9 abr. 2019.

IBGE. **PNAD Contínua TIC 2017**: internet chega a três em cada quatro domicílios do país. 2018. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/23445-pnad-continua-tic-2017-internet-chega-a-tres-em-cada-quatro-domicilios-do-pais>. Acesso em: 4 ago. 2019.

JANOTTI JUNIOR, Jeder S. **Heavy Metal**: o universo tribal e o espaço dos sonhos. 1994. 115 f. Dissertação (Mestrado em Multimeios, Comunicação Social) – Universidade de Campinas, Campinas, 1994. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/284153>. Acesso em: 17 jun. 2020.

KOTLER, Philip. **Administração de Marketing**: a edição do novo milênio. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

LECOADIC, Yves-François. O objeto: a informação. In: LECOADIC, Yves-François. **A ciência da informação**. Tradução de Maria Yêda F. S. de Filgueiras Gomes. 2. ed. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 2004. cap. 1. p. 3-11.

LEÃO, Tom. **Heavy Metal**: guitarras em fúria. São Paulo: Ed. 34, 1997. 232 p.

LINS, Bernardo Felipe Estellita. A evolução da Internet: uma perspectiva histórica. **Caderno Aslegis**, Brasília, DF, v. 17, n. 48, p. 11-45, 2013. Disponível em: http://www.belins.eng.br/ac01/papers/aslegis48_art01_hist_internet.pdf. Acesso em: 2 jan. 2019.

LIMA, Clóvis Ricardo Montenegro de; OLIVEIRA, Rose Marie Santini de. **MP3**: música, comunicação e cultura. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2005. 94 p.

LIMA, Clóvis Ricardo Montenegro de; SANTINI, Rose Marie. Produção colaborativa de softwares livres: trabalho e tecnologia na sociedade da informação. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v. 8, n. 2, p. 101-110, maio/ago. 2008. Disponível em: <http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/1734/2114>. Acesso em: 20 nov. 2018.

LIMA, Thiago Pimentel Barbosa. **The sound of perseverance**: práticas contemporâneas da crítica musical sob a perspectiva do heavy metal. 2019. 139 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal do Pernambuco, Recife, 2019.

LUCENA, Paulo. **O que é um site?** 2009. Disponível em: <https://administradores.com.br/artigos/o-que-e-um-site>. Acesso em: 20 jul. 2019.

MONTEIRO, Guilherme Lentz da Silveira. **O pecado é não sonhar**: reconstruções da rebeldia jovem através do heavy metal brasileiro da década de 1980. 2015. 244 f. Tese (Doutorado em Estudos Literários) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

MORAIS, Gustavo. **7 fatos que você precisa saber sobre o bom e velho rock and roll!** 2017. Disponível em: <https://www.cifraclubnews.com.br/especiais/122957-7-fatos-que-voce-precisa-saber-sobre-o-bom-e-velho-rock-and-roll.html>. Acesso em: 17 abr. 2020.

MORAIS, Gustavo. **Você sabe como surgiu o rock no Brasil? Confira 5 marcos históricos!** 2019. Disponível em: <https://www.cifraclubnews.com.br/noticias/146571-rock-brasil-historia.html>. Acesso em: 29 abr. 2020.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. 277 p. Disponível em: <http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-bookMetodologiadoTrabalhoCientifico.pdf>. Acesso em: 8 dez. 2018.

PASSOS, Paula Caroline Schifino Jardim. **Perspectivas para as revistas científicas no contexto da colaboração em rede**: um enfoque da arquitetura da informação. 2016. 268 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/140819>. Acesso em: 3 jun. 2020.

PAZ, Mônica de Sá Dantas. **A web 2.0, produção colaborativa e-commons**: estudo de caso do YouTube. 2010. 144 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) - Universidade Federal da Bahia, Salvador. 2010.

REGO, Isabela Pereira do. **Políticas de informação e tecnologia em bibliotecas universitárias**: um estudo comparativo nas Bibliotecas USP/Ribeirão Preto e UNESP/Marília. 2017. 85 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Estadual Paulista, Marília, 2017. Disponível em: https://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/CienciadaInformacao/Dissertacoes/regio_ip_me.pdf. Acesso em: 9 fev. 2019.

SALES, Jefferson David Araujo; DORNELAS, Jairo Simião. Coletivos inteligentes e as espirais de produção coletiva do conhecimento: uma experiência virtual. **International Journal Of Knowledge Engineering And Management**, Florianópolis, v. 4, n. 10, p. 29-52, nov./fev. 2016. Disponível em:

<http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/IJKEM/article/view/3450>. Acesso em: 1 jan. 2019.

SOARES, Ana Eliza Trajano. Cultura hacker: os novos sujeitos do comum (s). **Revista Inter-Legere**, [S. l.], v. 14, n. 14, 2014. Disponível em:

<https://periodicos.ufrn.br/interlegere/article/view/5311>. Acesso em: 1 nov. 2020

SANTINI, Rose Marie. **Admirável Chip Novo**: a música na era da internet. Rio de Janeiro: E-papers, 2006. 213 p.

SANTOS, Jefferson Dantas. **Whiplash.net**: estilo de vida e investimento afetivo de fãs no Heavy Metal brasileiro. 2014. 130 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2014. Disponível em:

http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFS-2_9fcb6e6a8e584b089d85009ac04f92e57. Acesso em: 5 jan. 2019.

SANTOS, Josué Pereira da Silva. Os(as) bibliotecários(as) na pós-pandemia: Desafios e perspectivas na era das fake News. **Revista Científica Multidisciplinar do Núcleo do Conhecimento**. n. 5, ed. 8, v. 4, p. 5-20, ago. 2020. Disponível em:

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/comunicacao/os-bibliotecarios>. Acesso em: 10 dez. 2020.

SEIXAS, Luana Cristina. **Metal extremo**: estética “pesada” no Black Metal. 2018. 76 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais, 2018. Disponível em:

http://oasisbr.ibict.br/vufind/Record/UFJF_8d3040c6dbed6a8a6a9604875d390171. Acesso em: 26 jun. 2020.

TOCALINO, Carolina Dias de Almeida Pardo. **Desigualdade e rebeldia Punk no Brasil industrializado**. 2002. 52 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Economia) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

VIEIRA, Marli Fátima Vick. Ambiente wiki na educação: produção colaborativa do conhecimento na Web. **Revista Tecnologias na Educação**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 1-12, dez. 2009. Disponível em: <http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2015/07/Art-1-vol1-dez-2009.pdf>. Acesso em: 19 maio 2019.

YIN, Robert K. Introdução. In: YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2010. Cap. 1. p. 26-38.

ZAN, José Roberto. Jovem Guarda: música popular e cultura de consumo no Brasil dos anos 60. **Música Popular em Revista**, Campinas, v. 1, ano 2, p. 99-124, jul./dez. 2013. Disponível em: <https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/muspop/article/viewFile/169/173>. Acesso em: 3 ago. 2020.

APÊNDICE A - Entrevista



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

Prezado senhor, essa entrevista constitui-se em um instrumento de coleta de dados que complementa a monografia intitulada “Produção colaborativa da informação na *Internet*: um estudo sobre o site *Whiplash.net*”, do curso de Biblioteconomia, da Universidade Federal do Maranhão, do ano de 2020. Vale ressaltar que, as informações coletadas serão utilizadas para fins de pesquisa. Obrigada pela atenção.

- 1) **O método colaborativo para criação de conteúdos integrou-se ao site em que momento e como é realizada? Quais foram os efeitos dessa prática?**
- 2) **Você considera que o conteúdo publicado no site promove circulação de ideias e reflexões? É possível que isso potencialize a produção do conhecimento sobre os temas que tratados?**
- 3) **O modo de produção colaborativa de conteúdo pode ser considerado uma maneira democrática de criação e difusão da informação?**
- 4) **É possível, num coletivo virtual, que o ímpeto criador das postagens seja livre e autônomo, dada a diversidade de indivíduos?**
- 5) **Em relação ao produto de um *post*, qual a melhor estratégia para que os vieses críticos e ideológicos não tragam discordância entre autores e editor-chefe? Existem normas a serem seguidas para a criação das postagens?**
- 6) **Na sua opinião, o que move o interesse e/ou engajamento dos autores em colaborar nas postagens do site?**
- 7) **Como é realizada entre os pares (editor-chefe e colaboradores de conteúdo) a comunicação, interação e discussão de atividades e/ou temas específicos a serem publicados no site?**
- 8) **Qual a consideração em relação ao marketing digital do site, a exemplo de elementos como *interface*, *layout*, anúncios, redes sociais, entre outros, para que o site alcance cada vez mais usuários?**
- 9) **Que ponderações podem ser feitas sobre a influência da *internet*, em relação a comunicação e difusão do estilo musical *Rock'n'roll*, ao longo dos anos de presença do *site*?**
- 10) **Você considera que a produção de conteúdo na internet, de maneira colaborativa, pressupõe a valorização dos saberes de cada pessoa?**