

Sobre redefinições culturais e identitárias em bandas de *pop-rock* da cidade de Santa Gertrudes/SP nos anos 1990 a partir do uso de tecnologias da comunicação¹

Carlos Eduardo MARQUIONI²
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Franca, SP

Resumo

Em projeto de pós-doutorado em curso, o autor vem procurando desenvolver uma proposta de história cultural para a pequena cidade de Santa Gertrudes/SP, a partir das bandas de *pop-rock* que atuaram na localidade entre os anos 1980-2000. Aqui aborda-se que o uso de tecnologias da comunicação nos anos 1990 (notadamente videogames e a MTV Brasil) influenciou a produção de bandas locais ao proporcionarem que gêneros musicais que não faziam parte do repertório pessoal dos músicos então atuantes na cidade fossem ouvidos. Tal uso promoveria redefinições culturais (Raymond Williams) e o estabelecimento de novas identidades (Stuart Hall) entre os jovens locais.

Palavras-chave: cultura; identidade; *pop-rock*; tecnologias da comunicação; história cultural.

O presente artigo é associado a projeto pós-doutoral em curso no qual vem sendo desenvolvida uma proposta de história cultural para o período compreendido entre os anos 1980 e 2000 para a pequena cidade de Santa Gertrudes/SP³ a partir de manifestações do *pop-rock* observadas naquela localidade. Para um esclarecimento ao leitor, vale mencionar que apesar de o interior paulista ser associado usualmente à música sertaneja, curiosamente em uma cidade como Santa Gertrudes é possível observar, *na duração*, o surgimento de várias bandas de *pop-rock*.⁴

No contexto da investigação, aborda-se a relação entre as manifestações musicais e as tecnologias da comunicação disponíveis em cada momento, procurando articular aquela relação com a ocorrência de redefinições culturais e com o estabelecimento de identidades pelos jovens locais que acessavam os conteúdos culturais através das (porque usavam as) tecnologias. Visando ilustrar a complexa relação no contexto da pesquisa, pode-se mencionar que no período compreendido entre o início da década de 1980 e meados dos anos 1990 foi possível observar em Santa Gertrudes a formação principalmente de bandas com sonoridade *punk-rock* e *pós-punk*. Ainda que a menção a

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Mídia e práticas socioculturais, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Doutor em Comunicação e Linguagens. Desenvolve pesquisa de pós-doutorado no Programa de Pós-Graduação em História da FCHS (Faculdade de Ciências Humanas e Sociais) da Unesp/Campus de Franca/SP. E-mail: cemarquioni@uol.com.br.

³ A cidade é localizada na região centro-leste do Estado de São Paulo (a cerca de 170 km da Capital) e contava, na década de 1990, com aproximadamente 10.000 habitantes (FUNDAÇÃO, 1992, p. 79).

⁴ Foi possível identificar, até o momento, a existência de 26 bandas de *pop-rock* entre os anos 1980 e 2000 na cidade.

estes gêneros possa parecer um paradoxo ao se falar em acesso – especialmente por eles terem sabidamente uma veiculação, no mínimo, limitada nos meios de comunicação do período –, para esclarecimento (e para reforçar a relação mencionada) pode ser comentado que, no caso do *punk-rock*, o acesso se dava porque, no início dos anos 1980, um grupo de jovens locais adquiria álbuns de música *punk* em viagens anuais que realizavam até a cidade de São Paulo para a compra de LPs. Os poucos discos adquiridos (em função dos valores de álbuns importados) eram copiados e distribuídos em fitas cassete para outros habitantes locais (MARQUIONI, 2021, p. 152-153). Em relação ao *pós-punk* deve-se observar que, na década de 1980, a proliferação de bandas de *pop-rock* brasileiras ampliou o acesso no país a discos do gênero (tanto pelo lançamento de álbuns daquelas bandas brasileiras quanto pelo fato de o sucesso comercial do *pop-rock* brasileiro ter contribuído com lançamentos de edições no Brasil de LPs de bandas estrangeiras – notadamente *pós-punk*). Estes discos passaram a ser adquiridos com preços mais acessíveis (em moeda local) em lojas na cidade vizinha de Rio Claro (Santa Gertrudes nunca teve uma loja de discos), sem a necessidade de deslocamentos até a Capital do Estado (o que também barateava a aquisição). O fato é que, até meados dos anos 1990, os acessos a conteúdos musicais se davam essencialmente a partir de LPs musicais (associados às fitas cassete derivadas/copiadas e às apresentações ao vivo das bandas formadas)⁵: a partir do acesso, jovens formavam bandas que tocavam basicamente *punk-rock* e *pós-punk* (incluindo *pop-rock* brasileiro) e influenciavam as próximas bandas que surgiam.

O cenário passa por adaptações a partir do uso de duas tecnologias da comunicação: (a) *videogames* e o (b) sinal de transmissão da MTV Brasil. Em relação aos (a) *videogames*, destaca-se o “Rock n’Roll Racing, lançado em 1994 [...] pela Super Nintendo [...] [que] contava com clássicos do rock, como Paranoid, do Black Sabbath, e Highway Star, do Deep Purple, em versões midi” (HERSCHMANN, 2010, s/p). A partir desse jogo, um grupo de então pré-adolescentes e adolescentes (que formariam suas bandas de *pop-rock* a partir da segunda metade dos anos 1990) passam a consumir *hard*

⁵ “Em tempos pré-internet quando havia [apenas] circulação de [discos de] vinil, um álbum era como uma correspondência chegando de um mundo imaginário, um portal para uma nova cultura. Discos eram [de valor] inestimáveis e micro manifestos” (ROBB, 2023, p. 523). Curiosamente, no caso gertrudense, a sonoridade das bandas existentes entre o início dos anos 1980 e meados de 1990 parece mais relacionada ao conteúdo musical compartilhado através dos álbuns e fitas cassete que circulavam entre os jovens locais do que aquele então tipicamente veiculado nos meios de comunicação (como rádios [existiam rádios na cidade vizinha de Rio Claro que sintonizavam em Santa Gertrudes] ou nos canais de TV linear comercial).

rock – um gênero que não fazia parte necessariamente do repertório musical de referência para a produção musical das bandas locais então atuantes. Um dos jovens impactados por *Rock n’Roll Racing* e que montaria bandas nas décadas seguintes, Lourenço Pedro Milani comenta que enquanto jogava ouvia “versões de *Paranoid* do *Black Sabbath*, a canção tema dos *Blues Brothers*, *ZZ Top*, *Deep Purple* [...] e achava sensacional” (MILANI, 2024). Outro jovem daquela geração, Marlon Roberto Meyer, destaca a relevância das descobertas musicais também a partir do “jogo do [skatista californiano] Tony Hawk” (MEYER, 2024). Quanto ao (b) sinal da MTV Brasil, deve-se observar que a versão brasileira da emissora musical estadunidense passou a ser sintonizada em Santa Gertrudes em 1994 (MILANI, 2024): o acesso à programação do canal não apenas reduziu o tempo para conhecimento dos lançamentos musicais do Brasil, Estados Unidos e da Europa, como facilitou que vários gêneros musicais vinculados ao *pop-rock* fossem ouvidos.

Mas deve-se observar que não se está afirmando aqui que existiriam bolhas sonoras em Santa Gertrudes com essas tecnologias – o que poderia inclusive sugerir “determinismo tecnológico” (WILLIAMS, 1983, p. 84). De fato, as pessoas ainda se encontravam, conversavam e representantes de várias gerações compartilhavam do uso tanto das tecnologias anteriores quanto das novas. Assim, não houve simplesmente uma troca de gêneros musicais ou o abandono das tecnologias anteriores pela geração que passou a consumir com mais frequência os jogos eletrônicos e a programação da MTV Brasil – analogamente ao que ocorre, historicamente, com a chegada de tecnologias.⁶ O convívio geracional é evidenciado, por exemplo, com o relato de Lourenço Milani dando conta de que seu tio Nestor Milani o viu jogando *Rock n’Roll Racing* e lhe apresentou a versão “com banda” de uma canção do *Black Sabbath* que tocava em formato midi no videogame: quando o tio “chegou com uma fitinha [uma fita cassete] e colocou no rádio [...] [, e]u ouvi a música e o Ozzy [Osbourne, vocalista da banda no álbum apresentado] começou a cantar [...]. Na hora em que eu ouvi a voz do Ozzy, chapou” (MILANI, 2024). O que o acesso a jogos eletrônicos e ao sinal da MTV Brasil evidenciaram então foi a coexistência – entre o final dos anos 1980 e meados da década de 1990 em Santa Gertrudes – de, ao menos, duas gerações de jovens com interesses musicais relacionados ao *pop-rock*. Uma geração anterior (de jovens nascidos entre o final da década de 1960 e

⁶ Um caso considerando a *longuíssima duração* envolve o convívio entre os estados oral e letrado na Grécia clássica no século V a.C. após a invenção da tecnologia da escrita. Sobre o tema consulte, por exemplo, Havelock (1996).

início da década de 1970 que já tocavam em bandas locais) e outra seguinte (de jovens nascidos no início dos anos 1980 que iriam formar suas bandas).⁷ Essa variação geracional (que não era tão óbvia na cidade em relação aos músicos locais ao longo dos anos 1980 – que faziam uso essencialmente dos álbuns de vinil mencionados) iria conduzir, a partir da segunda parte dos anos 1990, a produções musicais também com variações: o *punk-rock* e o *pós-punk*, que inicialmente fariam parte do interesse musical também dos jovens da geração seguinte iriam, aos poucos, ceder espaço também a outros gêneros nas produções locais, caracterizando redefinições nos “significados comuns [= compartilhados, que] [...] se constituem na vida” (WILLIAMS, 1989, p. 8) para definir a “cultura de um período” (WILLIAMS, 2001, p. 64). A rigor, uma das primeiras bandas formadas pela geração dos anos 1980 foi nomeada “*Ramones Not Dead*” (MILANI, 2024): logo, ainda tocavam *punk-rock*. No período, foi montada ainda a banda “Revelia”, que tocava “cover de *punk-rock*: Replicantes, Sex Pistols, Mercenárias, Cólera, Olho Seco. [...] [Depois] começamos a fazer algumas músicas autorais” (MEYER, 2024).

Como mencionado, a ampliação do acesso a conteúdos musicais (e o uso daqueles conteúdos) impactaria também no aumento de possibilidades para estabelecimento de identidades associadas ao *pop-rock*: sabidamente a identidade é formada “ao longo do tempo [...] e não [é] algo inato [...], está sempre ‘em processo’” (HALL, 2006, p. 38).

Como hipótese, considera-se que as redefinições culturais e identitárias seriam resultado da tensão entre (i) a produção de sentidos com o uso das novas tecnologias para acesso a novos gêneros musicais pela geração seguinte e (ii) a manutenção do interesse em conteúdos ofertados nas tecnologias do passado pela geração anterior (apesar do acesso a mais gêneros musicais com o uso das novas tecnologias, os jovens da geração anterior apresentavam uma forma de *fidelidade* aos gêneros musicais que já ouviam).

A tensão entre (i) e (ii) evidentemente requer complexificação (inclusive porque promoveriam certo conflito geracional entre os músicos locais no início dos anos 2000). Por ora vale mencionar que a influência dos *games* e da MTV Brasil começou a ficar evidente quando, paralelamente aos *Ramones not Dead*, um de seus fundadores resolveu montar outra banda, “Devacan, que [...] tocava Alice in Chains, Pearl Jam, Nirvana; a

⁷ O que variava, no caso do acesso às tecnologias pelos jovens gertrudenses da geração anterior naquele momento parece ser essencialmente a frequência de uso: aquela geração, já adulta em meados dos anos 1990, atuava no mercado de trabalho (logo, tinha menos tempo disponível), enquanto a geração seguinte (composta no momento essencialmente por estudantes adolescentes), conseguia se dedicar aos jogos e podia consumir conteúdo televisual por mais tempo.

gente tocava também Sepultura [...], Pixies, The Breeders” (MILANI, 2024): passam a ser observados traços de uma sonoridade *grunge*, *indie* e *metal*. Após Devacan, seria formada ainda “Otherside” (Figura 1), que tocava “Alice in Chains, Pearl Jam, Red Hot Chili Peppers [...] [,] Rage Against the Machine” (MILANI, 2024).



Figuras 1 e 2: Bandas Otherside (da esquerda para a direita: Gesner Nascimento, Otávio Oliveira [Minhoca], Fábio Uliano [Galisteu], Gustavo Gazana, Lourenço Milani [Smee]) e Childreen (da esquerda para a direita: Marlon Meyer [Piu, de costas], Angelo Giacomini Filho [Tico ao fundo, na bateria], Anderson Aparecido Candido [Grunge Guitarra], Marcelo Vieira [Miau Contrabaixo])

Fonte: Acervos pessoais de Lourenço Milani e Marlon Meyer, respectivamente (imagens gentilmente cedidas ao autor)

Marlon Meyer conta que em “[19]99 a gente montou a [banda] Childreen [Figura 2]” (MEYER, 2024). Sobre a sonoridade da banda, destaca que na

época a gente já tinha ‘virado a chave’ [= estavam em contato com novos gêneros musicais] – principalmente eu – e a gente já tocava sons mais pesados. Foi a época do *Roots* do Sepultura, que estava estourado em [19]96, [19]97. E tinha a leva de Korn, Slipknot, Limp Bizkit, Deftones que tinha lançado Adrenaline. E aí começamos a fazer *cover* dessas bandas. (MEYER, 2024).

Tanto o *grunge* quanto a sonoridade mais pesada do *nü metal* seriam evidências da influência que as descobertas iniciais a partir dos jogos eletrônicos, complementadas pelos videocliques que assistiam na MTV Brasil (que neste momento já tinha o sinal sintonizado em Santa Gertrudes há cerca de cinco anos) teriam na produção musical local. Algum tempo depois, os músicos iriam passar a criar e produzir composições próprias.

O fato é que em meados dos anos 1990, o acesso e uso de tecnologias da comunicação (*videogames* e o sinal da MTV Brasil) aumentaram o repertório e as possibilidades musicais em Santa Gertrudes, o que culminaria com a formação de bandas de *pop-rock* com sonoridades que ampliariam aquelas tocadas entre 1980 e 1995.

Na continuidade da análise, espera-se endereçar também como o suporte musical do *Compact Disc* contribuiu com o acesso a conteúdos, particularmente com a locação de CDs (analogamente ao que já ocorria com fitas de vídeo VHS desde a década de 1980): “Tinha uma loja que alugava CDs em Rio Claro – a Laser Express. Aluguei muito CD

lá” (MILANI, 2024). A rigor, seria mais uma tecnologia cujo uso contribuiria para a redefinição cultural e identitária nas bandas de *pop-rock* em Santa Gertrudes.

Referências

FUNDAÇÃO Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo Demográfico 1991:** resultados preliminares. Rio de Janeiro: IBGE, 1992. Disponível em: <<https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv22894.pdf>>. Acesso em 10 dez. 2024.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, [1992] 2006.

HAVELOCK, Erick A. **A musa aprende a escrever:** reflexões sobre a oralidade e a literacia da antiguidade ao presente. Lisboa: Trajectos 33, [1988] 1996.

HERSCHMANN, Micael. Uma nova indústria da música ‘mostra a sua cara’: relevância socioeconômica dos videogames musicais. **Trans Revista Transcultural de Música**, v.14, 2010. Disponível em: <<https://www.sibetrans.com/trans/article/4/uma-nova-industria-da-musica-mostra-a-sua-cara-relevancia-socioeconomica-dos-videogames-musicais>>. Acesso: 16 out. 2024.

MARQUIONI, Carlos Eduardo. Uma fúria compartilhada em toda parte: sentimento e cultura material nos primórdios do *punk* rock do interior paulista. **ArtCultura**, Uberlândia, v.23, n.43, p. 143-159, jul.-dez. 2021.

MEYER, Marlon Roberto. **Entrevistas concedidas ao autor**. WhatsApp (04 mai.) e presencial (27 mai.). Santa Gertrudes, 2024.

MILANI, Lourenço Pedro. **Entrevistas concedidas ao autor**. Presenciais (08 mai. e 05 nov.). Santa Gertrudes, 2024.

ROBB, John. **The Art of Darkness: the History of Goth**. Manchester: Manchester University Press, 2023.

WILLIAMS, Raymond. **The long revolution**. Peterborough: Broadview Press Ltd., [1961] 2001.

WILLIAMS, Raymond. **Towards 2000**. London: The Hogarth Press, 1983.

WILLIAMS, Raymond. Culture is ordinary [1958]. In: GABLE, Robin (ed.). **Resources of Hope:** Culture, Democracy, Socialism. p. 3-18. London: Verso, 1989.