

SOCIEDADE E CIBERCULTURA: UMA REFLEXÃO FEITA ATRAVÉS DAS LETRAS DE CANÇÕES POPULARES

SOCIETY AND CYBERCULTURE: A REFLECTION MADE THROUGH POPULAR SONG LYRICS

SOCIEDAD Y CIBERCULTURA: UNA REFLEXIÓN A TRAVÉS DE LAS LETRAS DE LAS CANCIONES POPULARES

Agnes Rebeca Pereira de Lira¹

Artur Nunes Paes²

Emerson Ferreira Gomes³

Resumo: A tecnologia tem modificado e adentrado culturas, devido sua forte presença e importância. Logo, o mundo atual vem se mostrando cada vez mais conectado a cibercultura. Com o objetivo de analisar alguns impactos desta nova cultura na sociedade contemporânea, este presente artigo busca identificar e refletir acerca de discursos sobre a tecnologia e cibercultura nas canções populares. Para isso, utilizaremos semiótica greimasiana como referencial teórico de análise, que considera a estrutura e o valor interno do texto. Como resultado da pesquisa, constatou-se que a tecnologia promove impacto na sociedade, tanto de maneira positiva, como também negativa.

Palavras-chave: Cibercultura. Semiótica. Música. Tecnologia. Sociedade.

Abstract: The technology has modified and inserted itself in cultures due to its presence and importance. Therefore, the current world has been more and more connected to the cyberculture. In order to analyse the impacts of this new culture in our contemporary society, this article seeks to identify and to reflect on discourses about technology and cyberculture in popular music. For this, we are going to use greimasian semiotics as a theoretical benchmark analysis, which takes into account the structure and internal value of the text. After an analysis of the songs we observed that the technology impacted society in a positive and negative way.

Keywords: Cyberculture. Semiotics. Music. Technology. Society.

Resumen: La tecnología se ha modificado y ha entrado en las culturas debido a su fuerte presencia e importancia. Por lo tanto, el mundo actual está demostrando estar cada vez más conectado a la cibercultura. Con el objetivo de analizar los impactos de esta nueva cultura en la sociedad contemporánea, este artículo busca identificar y reflexionar sobre los discursos sobre la tecnología y la cibercultura en la música popular. Para ello, utilizaremos la semiótica greimasiana como referencia teórica de análisis, que tiene en cuenta la estructura y el valor interno del texto. Después del análisis de las canciones observamos que la tecnología impactó a la sociedad de manera positiva y negativa.

Palabras-clave: Cibercultura. Semiótica. Música. Tecnología. Sociedad.

Submetido 21/05/2020

Aceito 23/07/2021

Publicado 09/08/2021

¹ Técnica em Redes de Computadores Integrado ao Ensino Médio. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, Campus Boituva. E-mail: agnesrebecapdl@gmail.com

² Técnico em Redes de Computadores Integrado ao Ensino Médio. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, Campus Boituva. E-mail: arturnunes.p@gmail.com

³ Professor EBTT. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo, Campus Boituva. E-mail: emersonfg@ifsp.edu.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3261-9241>

Introdução

A música é uma das manifestações culturais da sociedade, pois faz parte de “um sistema modelar primário do pensamento humano e uma parte da infraestrutura da vida humana” (Blacking, 2007, p.201). Da mesma forma também é “uma linguagem e seus significados dependem do contexto em que se insere, assim como o período em que foi concebida” (Moura, 2019, p. 14). Por essa razão, a música pode ser utilizada como instrumento de observações e reflexões da sociedade, se considerados seus aspectos epistemológicos e sonoros, entre outros.

Quando o assunto é cultura, estudos mostram que é possível analisar e compreender a sociedade contemporânea numa abordagem a partir da perspectiva da tecnologia, assim como de uma “nova cultura” que surge como desdobramento desta, neste caso, a reconhecida “cibercultura”, fenômeno notadamente com ampla presença e importância na contemporaneidade em produtos culturais (Amaral, 2008; Amaral, 2010; Simões, 2019; Castells, 1999).

A tecnologia está presente em diversas áreas da cultura popular. Neste trabalho, apresentaremos alguns exemplos de produtos midiáticos, tais como: séries, filmes, quadrinhos e peças. Nestes produtos, cibercultura se manifesta de maneira evidente. Tais manifestações são importantes porque, a partir delas, podemos observar, analisar e compreender significados que a tecnologia, através da cibercultura, dá a sociedade e ao indivíduo.

Ainda, no presente artigo, o produto cultural escolhido como objeto de estudo é a canção. Buscaremos identificar em canções populares questões relacionadas à tecnologia, especificamente, a cibercultura, bem como o impacto que esta cultura virtual promoveu na construção e reflexão das letras das músicas.

Outrossim, examinaremos a maneira como a sociedade interpreta o comportamento humano, através das visões dos autores das canções, evidenciadas e suas composições.

Para tanto, nos valeremos do uso da semiótica greimasiana, que busca observar o princípio gerativo do sentido, ou seja, qual o plano de conteúdo de um texto e como seu sentido é construído (Gomes e Piassi, 2012).

A partir disso, buscaremos refletir os aspectos eufóricos e disfóricos sobre a presença e a influência da tecnologia nas canções contemporâneas. Tomaremos como referência, estudos de autores que vêm realizando trabalhos e desenvolvendo a semiótica nas canções populares (Tatit e Lopes, 2008).

Com fundamento na metodologia escolhida, buscaremos observar os pontos de vista dos compositores das músicas em respeito da tecnologia, cibercultura e sociedade, e, a partir da perspectiva do espectador, tentaremos observar o que a sociedade ouve e como se identifica ao ouvir as canções.

Temos identificado em algumas pesquisas, a utilização da semiótica greimasiana como ferramenta de análise de músicas (Gomes e Piassi, 2012; Gomes, 2016; Resende *et al.* 2018; Gava e Prados, 2018). Neste trabalho, isso também será feito, porém com o foco na tecnologia e cibercultura.

As canções selecionadas para análises tiveram como critérios os recortes temáticos tecnologia e cibercultura, temas esses apresentados a partir da concepção do compositor. Além disso, levou-se em consideração as canções de artistas reconhecidos no meio de seu estilo musical.

Foram escolhidas, a partir dos critérios supraindicados, canções de diferentes períodos, na tentativa de demonstrar o sentido que a tecnologia apresentou em determinado contexto histórico. Ainda, buscou-se construir pontos de reflexão que permitissem aprofundar a interpretação das músicas, bem como sua inserção política e social.

Quanto a sua estrutura, o artigo se encontra organizado, inicialmente, com a apresentação do procedimento metodológico usado para analisar as músicas escolhidas em nossa pesquisa.

Neste ponto, destacaremos a importância do “Nível Fundamental”, de Greimas, usando principalmente esse nível na construção do sentido da canção. Desenvolvendo a pesquisa, apresentaremos o que denominamos de “*Conexões entre a sociedade, cibercultura e cultura pop*”, tomando como exemplo alguns produtos midiáticos, entre os quais: teatro, filme, série e HQ, demonstrando assim o uso de cibercultura e tecnologia em manifestações culturais.

Esse caminho percorrido, portanto, enseja chegarmos à abordagem da nossa principal questão: música e tecnologia. Trataremos desse assunto no tópico “*Representações da cibercultura em letras de canções*”. Por derradeiro, discorreremos nossas considerações finais acerca desse estudo.

Procedimentos Metodológicos

Para a análise das canções, nos valeremos da semiótica estruturalista greimasiana, que busca fazer uma reflexão do sentido da letra da canção, tentando estabelecer relações sintáticas no interior do texto. Tal procedimento busca expor, através de uma construção conceptual, as condições de apreensão e produção de sentido (Greimas e Courtés, 2008; Cardoso, Hanashiro e Barros, 2016).

A produção do sentido em um texto se constrói por meio de seu percurso gerativo, responsável por direcionar o leitor ao entendimento geral do texto analisado (Barros, 2017). Este percurso, delineado pela semiótica, “é uma sucessão de patamares, cada um dos quais suscetíveis de receber uma descrição adequada, que mostra como se produz e se interpreta o sentido.” (Fiorin, 2009, p. 20).

O sentido é dividido em três níveis, iniciando do mais simples e profundo até o mais complexo e superficial, através da enunciação. Com isso, é possível “identificar quais são os objetos de valor no texto, de que forma ocorrem as etapas narrativas e como se caracterizam o espaço, o tempo e a figurativização dos sujeitos no texto” (Gomes e Piassi, 2012, p.175).

O Nível Fundamental busca explicar os aspectos mais abstratos do texto e apresenta a significação como uma oposição semântica mínima (Barros, 2005), em que esses valores podem configurar um sentido eufórico em relação ao objeto abordado, ou seja, um valor positivo ou um valor disfórico, que tem um sentido negativo.

Os conceitos de disforia e euforia são opostos, de modo que um é negativo e o outro, positivo, respectivamente. Para exemplificar, podemos dizer que eles se assemelham aos conceitos de utopia e distopia, onde utopia tem uma ideia de um futuro perfeito, logo, inalcançável e distopia, tem uma visão negativa do futuro, relatando catástrofes na sociedade.

Por conseguinte, é necessário atentar para o fato de que os valores semânticos são dados a partir da narrativa construída pelo autor. Desse modo, alguns elementos que, a senso comum são eufóricos, podem ser construídos de maneira disfórica, e vice-versa, conforme aponta Fiorin:

Assim, dois textos podem utilizar-se da categoria da base, /natureza/ versus /civilização/ e valorizar, de maneira distinta esses termos. No texto de um ecologista, a natureza certamente será o termo eufórico e a civilização, o

disfórico. Num texto que trate dos perigos da floresta, talvez a situação se inverta. (Fiorin, 2009, p. 23).

Dessa forma, a “euforia e disforia dizem respeito ao modo como um ser vivo se sente em relação ao meio ambiente” (Terra, 2016). Portanto, para compreensão do nível fundamental, é importante analisar a construção completa do texto em estudo, iniciando na semântica até o ambiente em que está sendo produzido.

Conexões entre sociedade, cibercultura e cultura pop

A cibercultura é herdeira da modernidade, devido o avanço tecnológico, que permitiu o nascimento de um novo tipo de comunicação na sociedade, como um espaço virtual, denominado ciberespaço.

Para Adriana Amaral (2008), o fenômeno comunicação na cibercultura pode ser visto como um pilar básico de três fatores: o acontecimento da tecnologia e uma cultura nascida dela, a relação entre o homem e a máquina e, por fim, o resultado destes dos eventos, sendo assim, produtos midiáticos, tais como filmes, músicas, quadrinhos, entre outros.

A partir deste acontecimento, a cibercultura se torna um conjunto de diversos aspectos - atitudes, rituais, costumes - que as pessoas desenvolvem quando estão em contato com a tecnologia.

A partir da ideia observada sobre a cultura tecnológica, podemos considerar que o ciberespaço “existe sem estar presente” (Lévy, 2011, p. 50); é um lugar de comunicação entre os usuários, por onde se flui interações e informações, como Monteiro bem alegou:

O ciberespaço é o mais novo local de ‘disponibilização’ de informações possibilitado pelas novas tecnologias. Uma nova mídia que absorve todas as outras e oferece recursos inimagináveis, há algumas décadas. Trata-se de um espaço que ainda não se conhece completamente, cheio de desafios e incertezas, tanto na sua práxis, quanto em suas formulações filosófico e teóricas. Um espaço aberto, virtual, fluido, navegável (Monteiro, 2007, p. 5).

Assim, apesar de não ser um espaço físico, ele é um lugar real. Inclusive, ele está presente no nosso cotidiano mais que percebemos, tanto na comunicação entre os internautas presentes nas redes sociais, como também por imagens de satélites, plataformas online de

música ou GPS, entre tantas outras atividades virtuais. Todas essas atividades estão relacionadas ao ciberespaço.

Por essa razão, a cibercultura se consolidou na sociedade de maneira que “não é possível mais ignorar o impacto dessas tecnologias à vida humana, muito menos à vida em sociedade”, como disse Isabella Simões (2009, p. 2), baseada no estudo sobre a sociedade em rede por Lévy e Castells.

Com o surgimento do ciberespaço, os pesquisadores viram uma possível aplicação de um novo método etnográfico em um ambiente virtual, sendo ele a etnografia virtual – um neologismo de etnografia tradicional, que tem características diferentes da mesma – onde pode ser vinculada a outras metodologias como: análise do discurso, análise de conteúdo, análise quantitativa e estudo de caso (Amaral, 2010).

Segundo Geertz (1978), a etnografia pode ser definida como método de pesquisa qualitativa cujo objetivo é a compreensão cultural. Segundo a Teoria Interpretativa da Cultura proposta por Geertz, a etnografia não trata de apenas um conjunto de técnicas e procedimentos, mas, sim, uma descrição densa de determinada cultura:

...praticar a etnografia é estabelecer relações, selecionar informantes, transcrever textos, levantar genealogias, mapear campos, manter um diário, e assim por diante. Mas não são essas coisas, as técnicas e os processos determinados, que definem o empreendimento. O que o define é o tipo de esforço intelectual que ele representa: um risco elaborado para uma ‘descrição densa’, tomando emprestada uma noção de Gilbert Ryle” (Geertz, 1978, p. 4).

O objeto da etnografia é construir densas narrativas das práticas sociais de indivíduos, com a finalidade de compreender os diferentes aspectos das várias culturas existentes. O trabalho do etnógrafo vai além de reportar os eventos e experiências observados. Ele é também responsável por explicar como essas experiências e dinâmicas sociais formam as teias de significado.

O renomado teórico da cultura esclarece que “acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu” (Geertz, 1978, p. 4) e, entendendo que as culturas são “essas teias e sua análise”, deduz que a cultura não é “uma ciência experimental em busca de leis”, mas sim funcional como “uma ciência interpretativa, à procura do significado” (Geertz, 1978, p. 4).

Para Hine (2000), a etnografia virtual deve ser utilizada para desenvolver a percepção do sentido da tecnologia e das culturas. Sendo assim, a etnografia virtual tem espaço garantido nas pesquisas, tendo como objetivo decifrar o que as pessoas estão realmente produzindo com o uso da tecnologia, bem como tem se apropriado desta e como impõe sentido ao seu uso, e, também, de que forma isso afeta o modo de sua visão de mundo.

Essa nova cultura online que surgiu a partir do advento da tecnologia, trouxe novas experiências em relação a maneira como o homem se relaciona com o mundo. No que tange a isso, brotou a necessidade de explorar de que maneira a cibercultura impactou a sociedade pois “a tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas.” (Castells, 1999, p. 43).

Algumas reflexões sobre as constantes modificações das relações humanas, ocasionadas pela tecnologia, apontam que a cultura popular também buscou refletir e apresentar os impactos da cibercultura na sociedade.

Da afirmação supra-aduzida, podemos observar que os produtos culturais e artísticos vêm sendo debatidos em alguns trabalhos nessa área, seja através das artes cênicas (Montenegro et al. 2002), do cinema (Suppia, 2006), da literatura (Ramos e Piassi, 2017) e da música (Moreira e Massarini, 2006).

Em uma das manifestações culturais, temos a série *Black Mirror* (Brooker e Harris, 2011), que critica as experiências humanas, que foram alienadas pela tecnologia. Há a exposição de um universo distópico, ambientado normalmente no futuro, onde a relação entre o homem e a tecnologia é abordada e problematizada.

Nessa série, os episódios são independentes, onde a única relação entre eles é a temática homem-tecnologia. Especificamente, num episódio chamado *Be Right Back*, primeiro episódio da segunda temporada, a história se desenvolve a partir da protagonista chamada *Martha*, que perde o marido e recorre a tecnologia para, “refazê-lo” através da criação de um robô, que recebe suas características, a partir de informações extraídas dos seus perfis nas redes sociais.

Logo, podemos concluir que a maneira e a intensidade em que uma pessoa interage nas redes sociais são notadamente profundas, a ponto de ser possível uma recriação de um indivíduo, a partir do que se projeta na internet (Rosa e Medeiros, 2017).

Já na cinematografia, podemos mencionar *Capitão América: Soldado Invernal* (Russo, Russo e Feige, 2014), da franquia de filmes da *Marvel*. A trama se passa ao redor da *Hidra*,

uma organização secreta que tem o objetivo de dominar o mundo. O filme se baseia na ideia do filósofo Hobbes, que diz que o homem em seu estado de natureza é mal, e, enquanto tiverem a liberdade de fazerem o que quiserem, sempre viverão em estado de guerra (Lucate, 2015).

No filme, o plano da *Hidra* é causar caos, a fim que as pessoas entreguem sua liberdade em troca da sensação de segurança. Esse caos é semeado com as informações sobre interações que ocorrem a todo momento na internet, e que são vigiadas pela organização Hidra.

O conteúdo cinematográfico em questão, nos possibilita a reflexão sobre informação e comunicação na era da internet, não de uma forma conspiracionista como ocorre no filme, mas sim sobre os termos de serviços e contratos que assinamos ao usá-la. (Carvalho e Andrade, 2019).

Ainda na esfera cinematográfica, o filme *Her* (Spiegel. et al. 2013) retrata um ambiente futurístico, onde a tecnologia é tão avançada que há a criação de um sistema operacional de inteligência artificial, que usa uma interface “humanizada”.

Um aspecto importante deste software é que há uma “transformação profunda nos modos como ele opera, aproximando-o do comportamento humano, evidentemente destituído da condição física e mortal, mas constituído de iniciativa e consciência de si próprio” (Imbronito, 2016, p.6).

Samantha – a maneira que o sistema operacional se nomeia – se comporta e reage como humano. Theodore, protagonista e usuário desse software, se apaixona e vive momentos de uma relação amorosa, tendo como limitação no relacionamento, o corpo físico inexistente de Samantha.

Em uma das cenas, quando ele vai encontrar sua ex-companheira para assinar os papéis de divórcio, é confrontado por ela sobre não ser capaz de lidar com emoções reais. Theodore entra em conflito e quase termina seu relacionamento com Samantha, mas depois decide continuar por entender que era o melhor a se fazer.

O questionamento de Catherine, sua ex-esposa, também pode ser levantado por nós: até que ponto a relação entre o homem e máquina é saudável? Haveriam consequências nocivas para as relações humanas? O relacionamento entre o protagonista e o sistema operacional construído no filme nos provoca uma reflexão sobre a ontologia humana, assim como novas tecnologias virtuais influenciam na formação na cultura da era digital.

Passando para a literatura, é imprescindível falar sobre cyberpunk. Esse movimento literário, surgido em meados de 1980 retrata distopias onde há a convergência do caos urbano e desenvolvimento da tecnologia.

Nas narrativas do cyberpunk, podemos observar os anseios dos humanos quanto à tecnologia do século XXI e críticas a sociedade contemporânea. (Lemos, 2004). Podemos nesse gênero, citar o livro *Neuromancer* (2013), de William Gibson, um dos precursores do Cyberpunk.

A supracitada obra foi emblemática, em razão da forma como abordou a cibercultura, pois, apesar de ter sido escrito há décadas, conseguiu “prever” diversos avanços tecnológicos, além de criar a palavra ciberespaço, que hoje é intrínseca a sociedade e tecnologia.

O livro retrata a história de Case, um ex-cowboy, que perdeu a sua capacidade de acesso ao ciberespaço, porque cometeu o erro de roubar seus empregadores. Como castigo, "danificaram o seu sistema nervoso com uma micotoxina russa em tempo de guerra" (Gibson, 2013, p.16).

Case lida com o mundo de maneira que sempre anseia a volta para o espaço virtual e compara todas as sensações humanas a experiências tecnológicas, se mostrando extremamente conectado a isso. Além de que os humanos corriqueiramente tem características de máquinas, como a personagem Molly, que tem visão noturna. Sendo assim, Gibson explora o ciberespaço, a relação entre o homem e a máquina e os avanços tecnológicos.

No que tange a fotografia, a tecnologia possibilitou novas técnicas de produção e reprodução de imagens, além de propiciar a proliferação destas, em grande escala, nas redes sociais. Além disso, a manipulação e digitalização das imagens por meio de programas de computadores proporcionou novas formas de criações estéticas e aumentou ainda mais a interação do espectador com a imagem.

La Rocca (2014), defende que a tecnologia ocasionou o reencantamento do mundo pela imagem. O Instagram, assim como as inúmeras redes sociais existentes, tem possibilitado ao indivíduo da modernidade encontrar um espaço para fazer sua performance e reconstruir a apresentação do seu “eu”, por meio da utilização de imagens (ângulos, filtros, locais e legendas).

A quantidade de seguidores e de “likes” (reação positiva chamada de ‘curtida’ que as pessoas podem dar em publicações através de um botão virtual), reforçam e legitimam sua

imagem na sociedade. Portanto, o visual e o processo de visualização são variáveis significativas da nossa cultura.

Entre as histórias em quadrinhos, podemos citar *Transmetropolitan*. Como observado no trabalho de Souza (2013), os quadrinhos de ficção científica retratam a mudança na vida de um jornalista do futuro, Spider Jerusalém, que vive há bastante tempo em uma montanha, porém se vê obrigado a voltar para metrópole. Nela, há um alto avanço na tecnologia de informação e cibernética, porém com um grau de desordem social elevado.

É nesse ambiente que os personagens apresentam modificações tecnológicas no corpo. Outra característica marcante é a diversidade de pessoas. Em todo o gibi, é possível observar a infinidade de pessoas diferentes, como vinkings e a holografias de humanos. Tudo isso faz parte estética cyberpunk, herdeira da tecnologia.

Na área teatral podemos citar *Cabaret Stravaganza*, uma peça dirigida por Rodolfo Garcia Vázquez. Em uma entrevista para Eduardo Freitas, vejamos o que o diretor pensa a respeito da tecnologia:

A partir da ideia de que o homem, dialeticamente, busca o avanço tecnológico, a sociedade, o sistema busca esse avanço tecnológico como forma de ampliar a lucratividade das empresas etc. Mas, por outro lado, esse avanço tecnológico vai interferir diretamente na nossa maneira de estar e agir no mundo. E de ser, inclusive (Freitas, 2012, p. 140).

A partir desse pensamento, o diretor explica a sua peça de teatro:

O Cabaret Stravaganza é uma reflexão sobre isso...Quem somos nós hoje? Seres que não conseguem viver sem um celular, sem um laptop, sem esses aparelhos que estão aqui na minha frente. Que seres são esses e como eles se manifestam, como eles reagem com o mundo, como eles interagem entre si. Como eles fazem novas revoluções, como propõem novos movimentos sociais. Tudo isso faz parte dessa pesquisa (Freitas, 2012, p. 141).

O que pudemos observar é que a tecnologia também se mostra presente na construção do teatro, tanto na estética quanto na história interpretada na peça. Além do uso de laptops, celulares e outros objetos tecnológicos no palco, há também a reflexão sobre o uso (seja ela considerado bom ou não), que a sociedade contemporânea faz da tecnologia.

Foram apresentados alguns exemplos de conteúdos midiáticos os quais a cibercultura exercia influência. Entretanto, um produto cultural não se restringe apenas à produção, mas também a maneira com que o público interage com ela. No que diz respeito a isso, a sociabilidade dos espectadores foi transformada pelas redes virtuais.

A Sociabilidade se refere ao modo como as tecnologias digitais, ao favorecer a produção de conteúdo, incentivam que o indivíduo esquadrinhe as diversas mídias em busca da informação desejada e, engendram um processo de colaboração entre indivíduos que se reúnem em comunidades virtuais, listas de discussão, blogs para buscar, produzir e partilhar informações adicionais sobre seus produtos culturais favoritos (Régis et al. 2009, p.6).

Em um estudo sobre as tecnologias de comunicação (Régis et al. 2009) *Heroes* e *Hulk*, dois seriados foram escolhidos para uma análise, com o objetivo de observar o impacto da tecnologia. Para as mudanças serem observadas de modo claro, a seleção foi feita de maneira cautelosa, de modo que fosse evidenciado a diferença entre as mídias novas e antigas, através da diferença de lançamento de cada seriado, sendo *Hulk* de 1977 (fase inicial da cibercultura) e *Heroes* de 2006 (plena cibercultura).

Um dos aspectos observados nesta análise foi a sociabilidade, que segundo os autores “...ao se realizar a análise de *Hulk*, há que se considerar que nos anos 1970 e 1980 os fãs não contavam com os suportes de interação atuais” (Régis et al. 2009, p. 12). Antes, as interações ficavam restritas a fã-clubes, fanzines e outros impressos dedicados ao assunto. Atualmente, com o advento das redes virtuais, o acesso e participação dos espectadores a fóruns de discussão, informações, curiosidades, ampliou-se consideravelmente às interações.

Partindo para o objeto deste artigo, no âmbito musical, é sabido que o desenvolvimento da tecnologia sempre teve uma grande influência na canção em diversos aspectos, ou por meio de seus mecanismos de produção, distribuição, ou mesmo em seus gêneros e tendências (Gohn, 2011).

Portanto, significa que assim como foi trabalhado a cibercultura nas outras expressões culturais, também é possível observá-la na canção. Poderemos observar nas letras e discursos acerca da tecnologia e sua cultura, identificando aspectos negativos ou positivos da narrativa.

Representações da cibercultura em letras de canções

No início da expansão dos meios de comunicação, Gilberto Gil lançou a canção “Pela Internet”, de forma precursora sendo transmitida ao vivo, via internet, em 1996, período em que a rede mundial de computadores estava chegando no país. Determinado trecho da canção diz:

Ao porto de um disquete de um micro em Taipé (Gil, 1996).

Podemos comprovar a época em que a música foi lançada, visto que hoje em dia, o disquete não é mais usado, devido aos avanços tecnológicos. Além disso, a referência à cidade de Taipé, situada em Taiwan, apresenta aspectos da localidade das nações denominadas de “tigres asiáticos”, que eram produtoras de tecnologias da informação e da comunicação. Noutro trecho, ainda podemos ver:

Eu quero entrar na rede
Promover um debate
Juntar via Internet (Gil, 1996).

Nesta parte da composição, Gil diz que “eu quero entrar na rede”, revelando o desejo dele de participar dessa nova forma de comunicação, que se introduzia no cenário musical à época. Isso demonstra parte do que significado da internet, tanto no passado, como no presente: uma nova porta de comunicação.

O autor, na letra de canção, fala sobre o ciberespaço, ressaltando que esse ambiente pode se tornar um meio de promover debates. Nesse ambiente, os indivíduos podem ter oportunidade de potencializar a capacidade de reflexão e de construção de argumentação embasada sobre determinado assunto. Assim, a composição possui um caráter denominado “eufórico”.

Diferentemente, a próxima composição, sem deixar de considerar um salto temporal da anterior, podemos observar a sociedade contemporânea, muito mais adepta da internet e de seus recursos, do que a geração de Gil.

Por que o DJ continua tocando 'Summertime Sadness'?
Depois de ir ao banheiro podemos ir fumar um cigarro?
(Taggart, 2014, tradução nossa).⁴

⁴ Texto original: Why does the DJ keep on playing 'Summertime Sadness'?

A fala do “eu lírico” perguntando “Por que o DJ continua tocando 'Summertime Sadness?'”, demonstra que tipo de ambiente ele quer estar, pois segundo um estudo sobre os videoclipes da autora da canção citada na pergunta, Lana Del Rey (Vieira, 2019, p.17), a principal característica dela é:

... melancolia, principal característica dos produtos da artista, de sua performance, composições, entre outros, é também o elemento mais presente em sua obra, sendo de fácil associação e percepção àqueles que se lançam a ter algum contato com a obra da artista, não se prendendo a uma percepção de fãs, por exemplo.

Para a autora, é o oposto do que se espera numa balada, que é o lugar que o “eu lírico” aparenta estar. E também não é um cenário favorável a uma pessoa que quer aparentar sempre estar feliz, que é o que veremos a seguir.

Eu realmente preciso de um
Mas, primeiro, me deixe tirar uma selfie
Me deixe tirar uma selfie
Vocês podem me ajudar a escolher um filtro
Eu não sei se eu deveria usar XXpro ou Valencia
Eu quero parecer bronzeadada
Qual deve ser o título?
Eu quero que ele seja inteligente
Que tal 'vivendo com minhas vadias, #viva'
Eu só tive dez curtidas nos últimos cinco minutos
Você acha que eu deveria excluir?
Me deixe tirar mais uma selfie (Taggart, 2014, tradução nossa).⁵

After we go to the bathroom can we go smoke a cigarette?

⁵ Texto original: I really need one

But first, let me take a selfie

Let me take a selfie

an you guys help me pick a filter

I don't know if I should go XXpro or Valencia

I want to look tan

What should my caption be?

I want it to be clever

How about living with my bitches, #live

I only got ten likes in the last five minutes

Do you think I should take it down?

Let me take another selfie

Mais especificamente, vemos um discurso sobre redes sociais. Em primeiro lugar, podemos observar a palavra *selfie*, que segundo a matéria da BBC Brasil (2013)⁶ é definida pelo dicionário Oxford como “uma fotografia que a pessoa tira dela mesmo, tipicamente com um smartphone ou webcam, carregada em um site de mídia social”.

Na matéria supracitada, esse dicionário apontou esta palavra como a palavra do ano, pois a frequência do uso dela aumentou 17.000% (dezessete mil por cento), no período de um ano. Isso pode ser visto como um indicador do um aumento do uso das redes sociais.

O Instagram é a rede social mais nociva à saúde mental de jovens, segundo uma pesquisa realizada no Reino Unido, divulgada pela BBC Brasil (BBC, 2017)⁷. Isso se deve porque a mesma é conhecida como lugar para se divulgar apenas a felicidade como um sentimento constante e sempre presente no cotidiano.

A consequência disso é a necessidade que os internautas sentem de ser feliz, mas que, para se ter essa felicidade legitimada, é necessário que haja exibicionismo, que seja visto pelos outros.

Em princípio, o que podemos observar no trecho da canção é que a personagem principal, uma mulher, está em uma festa. Ela está preocupada em procurar filtros para fotografia (um recurso que possibilita o manejo de cores e/ou efeitos de luz), legendas certas, para parecer inteligente, preocupando-se com a “impressão” que irá passar.

Depois quando postada a foto, ela se sente insegura e pensa que deve excluí-la, já que não alcançou o resultado esperado.

No caso desta canção, são apresentados aspectos disfóricos em relação às redes sociais - que são produtos da tecnologia. Podemos observar isso através da personagem, que se mostra preocupada com seus *likes* (reação positiva chamada de ‘curtida’ que as pessoas podem dar em publicações através de um botão virtual), o que revela que a “segurança” da pessoa é medida através de curtidas.

Essa experiência demonstra maior preocupação com a imagem que se projeta de si no mundo virtual, do que com a realidade vivida. Por conseguinte, revela um comportamento compulsivo, já que em um intervalo de cinco minutos da publicação da fotografia, já necessita de uma nova postagem, na tentativa de “alcançar” um número maior de curtidas, que entende

⁶ https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2013/11/131119_selfie_oxford_fn

⁷ <https://www.bbc.com/portuguese/geral-40092022>

como “aprovação”. Dessa maneira, por meio dos comentários e das curtidas, se alimenta o ego e a autoestima da pessoa (Tomaél; Marteleto, 2006).

Também, em “The Chainsmokers”, a cantora Pitty – do cenário rock brasileiro – faz uma crítica a maneira em que a sociedade nos controla através da tecnologia. Porém, o recorte é mais afastado da rede social, dando mais ênfase na alienação e na produção do comportamento em massa.

O título da canção já enseja uma crítica: “Admirável Chip novo”, fazendo alusão a um objeto que realiza funções programadas.

E a letra não vai longe. Assim compôs:

Pane no sistema, alguém me desconfigurou
Aonde estão meus olhos de robô?
Eu não sabia, eu não tinha percebido
Eu sempre achei que era vivo
Parafuso fluido em lugar de articulação
Até achava que aqui batia um coração
Nada é orgânico, é tudo programado
E eu achando que tinha me libertado,
Mas lá vem eles novamente e eu sei o que vão fazer:
Reinstalar o sistema (Leone, 2003).

O trecho acima apresenta a relação com a tecnologia logo no primeiro verso, quando cita uma “pane no sistema”, se referindo a algo programado. Em seguida, os “olhos de robô” fazem alusão a alienação que sofre a sociedade, bem como o processo de programação das máquinas. Em ambos os casos, se trata de uma submissão a uma ordem estabelecida, seja pela sociedade, seja pela programação.

Já no trecho “nada é orgânico, é tudo programado” a cantora nos compara com máquinas, onde cada movimento é feito por programação; essa perda dá um aspecto muito presente nas distopias da cibercultura.

Em outro trecho, assim escreveu:

Pense, fale, compre, beba
Leia, vote, não se esqueça
Use, seja, ouça, diga
Não, senhor, sim, senhor
Não, senhor, sim, senhor (Leone, 2003).

O ser humano passa a ser visto de uma perspectiva maquínica, onde “...pessoas dessa época agem como se fossem robôs e que são manipuladas o tempo todo por um governo capitalista” (Silva et al. 2018, p.48). Podemos ver essa visão sendo reforçada no uso de verbos imperativos, a fim de demonstrar que ordens estão sendo cumpridas e a partir dos comandos binários como “sim” e “não”. Portanto, a letra atribui aspectos disfóricos às máquinas tecnológicas, devido a crítica à alienação.

Ainda sobre máquinas, temos a canção “Ludens”, da banda Bring me the horizon, que de acordo com uma matéria da revista NME (Music Interviews, 2019)⁸, esta canção foi feita para a trilha sonora de um jogo de *videogame*. Abaixo temos um trecho dela:

Alguns resistem ao futuro, outros recusam o passado
De qualquer forma, é uma bagunça se não podemos desconectar o fato
Que um mundo coberto de cabos nunca foi conectado para durar
Portanto, não fique tão surpreso quando o programa começar a falhar (Sykes, 2019).⁹

O cantor apresenta elevado pessimismo em relação ao contexto tecnológico a que pertence. Podemos observar isso quando ele diz que “um mundo coberto de cabos nunca foi conectado para durar”, demonstrando seu ceticismo em relação a sustentabilidade dos cabos, podendo ser visto como uma referência ao mundo dos computadores e coisas relacionada a tecnologia. Vejamos outro trecho:

Como eu faço para estabelecer uma conexão quando não podemos nem apertar as mãos?
Você é como o fantasma me cumprimentando (Sykes, 2019).¹⁰

⁸<https://www.nme.com/news/music/bring-me-the-horizon-ludens-timefall-soundtrack-oli-sykes-no-new-album-interview-2574246>

⁹ Texto original: Some refuse the future, some refuse the past
Either way, it's messed up if we can't unplug the fact
That a world covered in cables was never wired to last
So don't act so surprised when the program starts to crash

¹⁰ Texto original: How do I form a connection when we can't even shake hands?
You're like the phantom greeting me

O ciberespaço por meio da internet, surgiu como instrumento de interconexão, sociabilização e inclusão. Entretanto, também desencadeou um novo fenômeno social: a diminuição da interação física entre as pessoas e o aumento do afastamento e isolamento social (Silva et al. 2014), sendo exatamente este o tema abordado no trecho visto acima.

Dessa forma, a internet ganhou um aspecto disfórico na canção, visto que ela permitiu uma nova forma das relações humanas, colocando em plano secundário as relações presenciais.

É neste mesmo caminho que a canção “Esc” (Caverna Digital), da banda Scalene, aborda as relações humanas fragmentadas pela tecnologia, mantendo, contudo, o foco onde não somente a relação física se mostra problemática, como também na mentalidade construída pelo mundo pós-moderno. Analisemos abaixo, um trecho da letra:

Me faz lembrar onde estamos
Digitalmente perdidos
Me faz lembrar nosso rumo
Liquidamente entretidos (Scalene, 2017).

Ao realizar uma análise mais detalhada da música, podemos observar a analogia entre a caverna digital, citada na obra, e a caverna de Platão.

Para estabelecer uma relação entre as duas, primeiramente é necessário lembrar da alegoria elaborada pelo filósofo.

Para este, o ser humano que consegue abandonar as sombras e ter a luz de fora da caverna abandonaria o senso comum e adotaria o conhecimento filosófico, superando sua condição de ignorância (Paula, 2009). Para cantora, estamos na mesma caverna, porém, em razão das condições dos dias que vivemos, ela é digital.

Nos trechos “digitalmente perdidos” e “liquidamente entretidos” o autor resume a interdisciplinaridade da música. O contexto é uma caverna digital e faz menção a filosofia de Platão, e estabelecendo uma relação com a tecnologia e sociedade atual.

Ao se realizar uma observação a partir desta perspectiva, é possível verificar o caráter da música, que verifica como consequência da era digital, que estamos vivemos um tempo de transformações sociais aceleradas, portanto, de desapego e liquefação das relações, como argumentou Picchioni (2008, p. 181), constatação também elaborada pelo filósofo polonês Zygmunt Bauman.

Desta forma, a canção adota então, aspectos disfóricos sobre a tecnologia, pois aponta críticas negativas às relações humanas na pós-modernidade.

Considerações finais

Compreendemos que as reflexões feitas nas canções procuram abordar impactos causados pela tecnologia, seja de forma direta, quando é abordada o surgimento da internet, ou de forma indiretamente, quando destaca mudanças no comportamento da sociedade devido, consequência da era digital.

Nas músicas, os autores abordam de maneira eufórica e disfórica o advento da tecnologia. A começar pelas narrativas positivas, observamos que a cibercultura se mostra progressista, quando o assunto é comunicação e informação.

Os avanços tecnológicos têm possibilitado facilidades nas mais diversas áreas da vida humana. E cada vez essas técnicas vão sendo mais aperfeiçoadas. Entretanto, apesar do avanço tecnológico se mostrar fartamente positivo no dia a dia, deve destacar que em diversos momentos, o ser humano se utilizou negativamente da tecnologia, criando situações desfavoráveis para sua própria existência.

Especialistas do comportamento tem percebido que algumas relações pessoais estão se diluindo, em razão do surgimento das demandas virtuais, que interferem diretamente nestas relações. Também, alguns fatos do cotidiano têm sido diretamente afetados em sua veracidade, já que com o advento da massificação da informação, as *fake news* têm lançado certa insegurança quando da divulgação de informações, minando, inclusive, às verídicas.

Assim, em razão da utilização indevida da tecnologia, a sociedade desenvolveu diversos comportamentos nocivos, autodestrutivos. É nesse sentido que muitas canções encontram guarida para promoverem críticas nesse novo modelo que surge a partir do advento da internet, que dilui relacionamentos e prestígio a virtualidade em detrimento do convívio presencial no cotidiano.

Apontamentos feitos nas letras das canções foram cruciais para analisar o cenário da sociedade atual e, evidentemente, não apenas para se fazer críticas a tecnologia, mas também para ver de que maneira os compositores dessas obras retratam e expressam sua visão sobre o mundo que vivem e, dessa forma, observar de que maneira esse conteúdo é transmitido ao espectador.

Referências

- AMARAL, A. Etnografia e pesquisa em cibercultura: limites e insuficiências metodológicas. **Revista USP**, n. 86, p. 122-135. 2010.
- AMARAL, A. Subculturas e cibercultura (s): para uma genealogia das identidades de um campo. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, n. 37, p. 38-44, 2008.
- BARROS, D. L. P. de. **Teoria semiótica do texto**. Ed. Ática, 2005.
- BBC Brasil. Instagram é considerada a pior rede social para saúde mental dos jovens, segundo pesquisa. In: **BBC News Brasil**. 30 maio 2017. Disponível em <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-40092022>>. Acesso em 7 abril 2020.
- BBC Brasil. 'Selfie' é escolhida palavra do ano. In: **BBC News Brasil**. 19 nov. 2013. Disponível em <https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2013/11/131119_selfie_oxford_fn>. Acesso em 17 abril 2020.
- BLACKING, J. Música, cultura e experiência. **Cadernos de Campo**, São Paulo/SP, v. 16, n. 16, p. 201-218, 2007.
- BROOKER, C.; HARRIS, O. **Black Mirror: Volto Já (Temporada 2, Ep. 1)**. Reino Unido: Endemol UK, 2013. DVD (44 min.).
- CARDOSO, M. A. F.; HANASHIRO, D. M. M.; BARROS, D. L. P. de. Um caminho metodológico pela análise semiótica de discurso para pesquisas em identidade organizacional. **Cadernos Ebape**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 2, p. 351-376, 2016.
- CARVALHO, D. B. N. de; ANDRADE, L. R. dos S. CINEMA, CIBERCULTURA E ENSINO DE HISTÓRIA: UM ESTUDO DOS FILMES CAPITÃO AMÉRICA E AS AÇÕES DÉSPOTAS. II **Encontro Regional Norte-Nordeste da ABCiber**, Aracaju/SE, n. 1, p.1 – 16, 2020.
- CASTELLS, M. A sociedade em rede São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- DAVID, R. S. ANÁLISE SEMIÓTICA: PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO EM UMA TIRINHA DE HUMOR. **Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades**, v. 18, n. 44, p. 77-87, 2017.
- FIORIN, J. L. **Elementos de Análise do Discurso**. São Paulo: Contexto, 2009.
- FREITAS, E. L. V. Entrevista com Rodolfo Garcia Vázquez, diretor do grupo de teatro " Os Satyros". **Aurora. Revista de Arte, Mídia e Política**, v. 5, n. 13, p. 135-44, 2012.
- GAVA, A. S.; PRADOS, R. M. N. REFLEXÕES SOBRE SAÚDE E EDUCAÇÃO: ANÁLISE DO DISCURSO DAS LETRAS DE MÚSICAS DO GÊNERO FUNK. **InterSciencePlace – International Scientific Journal**, v. 13, n. 3, p.97-101, 2019.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.
- GIBSON, W. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2013.

GIL, G. Pela Internet. In: **Gilberto Gil: Quanta Gente Veio Ver**: Ao Vivo. CD. Faixa 9. Rio de Janeiro, WEA, 1998.

GOHN, D. M. A tecnologia na música. In: **INTERCOM–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação. Campo Grande/MS, p. 1-13, 2001.

GOMES, E. F. **Astros no rock: uma perspectiva sociocultural no uso da canção na educação em ciências**. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo, 2016.

GOMES, E. F.; PIASSI, L. P. de. C. No Mundo da Lua: Utilizando a Semiótica para Analisar Visões sobre a Astronomia e a Natureza em Canções da Música Popular Brasileira e suas Possibilidades Didáticas. **Ensino, Saúde e Ambiente** v. 5, n. 2, p. 173-185, 2012.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.

HINE, Christine. **Virtual Ethnography**. London: SAGE Publications, 2000.

IMBRONITO, M. I. O impacto das tecnologias digitais discutido através do filme Ela. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, v. 23, n. 2, p.1-17, 2016.

LA ROCCA, F. A reprodutibilidade tecnológica da imagem. Tessituras: **Revista de Antropologia e Arqueologia**, v. 2, n. 2, p. 114, 2014.

LEMONS, A. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. **Conexão-Comunicação e Cultura**, v. 3, n. 06, p.11-16, 2004.

LEONE, P. Admirável Chip Novo. In: **Pitty: Admirável Chip Novo**. CD. Faixa 2. Brasil, Deckdisc, 2003.

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

LUCATE, F. H. O contrato social em Hobbes e a permuta da liberdade natural pela segurança do estado civil, **Filogenese**, v.8, p.43-50, 2015.

MONTEIRO, S. D.; PICKLER, M. E. V. O Ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. **DataGramZero-Revista de Ciência da Informação**, v. 8, n. 3, p. 1-21, 2007.

MOREIRA, I. C.; MASSARANI, L. (En)canto científico: temas de ciência em letras da música popular brasileira. **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, v. 13, p. 291-307, 2006.

MOURA, J. V. de. **A questão da informação musical: diálogos entre organização do conhecimento, semiótica e música**. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual de São Paulo, 2019.

NME. Bring Me The Horizon on bold new track ‘Ludens’ – and why they may never make another album again. In: **NME Music Interviews**. 6 nov. 2019. Disponível em <<https://www.nme.com/news/music/bring-me-the-horizon-ludens-timefall-soundtrack-oli-sykes-no-new-album-interview-2574246>>. Acesso em 17 abril 2020.

OXFORD. **Oxford Dictionaries**. Disponível em: <<https://www.lexico.com/definition/selfie>>. Acesso em: 29 jul. 2020.

PAULA, A. P. P. de. Ser ou não ser, eis a questão: a crítica aprisionada na caverna de Platão. **Cadernos EBAPE**, v. 7, n. 3, p.492-503, 2009.

PICCHIONI, M. S. Y. Modernidade líquida. **Acolhendo a Alfabetização nos Países de Língua Portuguesa**, v. 2, n. 3, p. 180-185, 2008.

RAMOS, J. E. F.; PIASSI, L. P. C. O insólito e a física moderna: interfaces didáticas do conto fantástico. **Ciência & Educação**, v. 23, n. 1, 2017.

RÉGIS, F. et. al. Tecnologias de Comunicação, Entretenimento e Cognição na Cibercultura: uma análise comparativa dos seriados O Incrível Hulk e Heroes. **Logos**, v. 16, n. 2, p. 31-44, 2009.

RESENDE, N. G. et al. UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DO TEMPO NAS MÚSICAS “RODA VIVA” E “HOJE DEUS ANDA DE BLINDADO”. In: **Anais do Congresso Nacional Universidade, EAD e Software Livre**, v.1, n.9, p.1-6, 2018.

ROSA, M. S. da; MEDEIROS, R. F. de. A extrapolação das relações virtuais em Black mirror. **Literatura e Autoritarismo**, n. 20, p.113-122, 2017.

RUSSO, A.; RUSSO, J. V.; FEIGE, K. **Capitão América: O Soldado Invernal**. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2014. DVD (136 min.). Título original: *Captain America: The Winter Soldier*.

SCALENE. Esc(Caverna digital). In: **Scalene: Magnetite**. CD. Faixa 4. Brasil, SLAP, 2017.

SILVA, L. M. da; SILVA, M. F. da.; MORAES, D. C. A INTERNET COMO FERRAMENTA TECNOLÓGICA E AS CONSEQUENCIAS DE SEU USO: ASPECTOS POSITIVOS E NEGATIVOS. **Semana Acadêmica**, v.1, p.1-17, 2014

SILVA, N. T. da.; SANTOS, A. C. Admirável mundo novo e admirável chip novo: uma nova visão intertextual distópica. In: **ANAIS DO II SIDIALE - Simpósio Diálogos Linguísticos e Ensino**, Cornélio Procópio/PR, p. 48-63, 2018.

SIMÕES, I. de A. G. A Sociedade em Rede e a Cibercultura: dialogando com o pensamento de Manuel Castells e de Pierre Lévy na era das novas tecnologias de comunicação. **Revista eletrônica temática**. Ano V, n. 05, p.1-11, 2009.

SOUZA, A. C.B. **A representação do jornalista nas histórias em quadrinhos: cyberpunk e novo jornalismo numa leitura crítica de Transmetropolitan**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Paraíba, 2013.

SPIEGEL, A.; ELLISON, M.; LANDAY, V. **Ela**. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2013. DVD (126 min.). Título original: *Her*.

SUPPIA, A. L. P. O. A divulgação científica contida nos filmes de ficção. **Ciência e Cultura**, v. 58, n. 1, p. 56-58, 2006.

SYKES, O. Ludens. In: **Bring me the Horizon**: Ludens. Single. Reino Unido: Sony Music. 2019

TAGGART, A. #Selfie. In: **The Chainsmokers**: #Selfie. Single. Los Angeles: Dim Mak, 2014.

TATIT, L.; LOPES, I. C. **Elos de melodia e letra: análise semiótica de seis canções**. São Paulo: Ateliê editorial, 2008.

TERRA, E. Construção de sentido do texto literário: uma análise semiótica. **Entretextos**, Londrina/PR, v. 16, n. 2, p. 199-220, 2016.

TOMAÉL, M.; MARTELETO, R. M. Redes sociais: posições dos atores no fluxo da informação. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, v. 11, n. 1, p. 75-91, 2006.

VIEIRA, W. D. **Entre a depressão e a rebeldia, o corpo melancólico: espectro, legitimação e estética comunicacional nos videoclipes de Lana Del Rey**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Ouro Preto, 2019.

MONTENEGRO, B. et al. O papel do teatro na divulgação científica: a experiência da seara da ciência. **Ciência e Cultura**, v. 57, n. 4, p. 31-32, 2005.