



A cultura cyberpunk e derivações queer em vídeos musicais brasileiros

*Cyberpunk culture and
queer derivations in
Brazilian music videos*



André Filipe Cecília Malhado¹

¹ Musicólogo, produtor musical e comentador cultural, é atualmente doutorando em Ciências Musicais Históricas na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, com uma bolsa de investigação financiada pela FCT (SFRH/BD/145674/2019). Entre os prémios alcançados, constam o de melhor licenciado (2018), mestre (2020) e uma bolsa de estudo por mérito a estudantes de instituições do ensino superior (2019) atribuída pela Direção-Geral do Ensino Superior. É investigador integrado no CESEM e IN2PAST. E-mail: andremalhado@fesh.unl.pt

Resumo: Neste artigo discute-se a relação entre a música queer e a convencional heteronormatividade do cyberpunk em vídeos musicais brasileiros do século XXI. Através de *cluster* de dez casos interroga-se que estratégias audiovisuais e temas são explorados no repertório; porque se adotam códigos marcados por sons e imagens capazes de discriminar os corpos com base na tecnologia; o que representam e quais as suas implicações políticas. Por meio de uma análise qualitativa de som, imagem e texto, conclui-se que os problemas e valências da exploração cyberpunk do capitalismo e desvio são negociados pelas práticas queer, criando afetos e efeitos que politizam a arte audiovisual.

Palavras-chave: cyberpunk queer; maximalismo; desvio; excesso audiovisual; som fantasmagórico do prazer.

Abstract: This article discusses the relations between queer music and the heteronormative cyberpunk in 21st century Brazilian music videos. By analyzing a cluster of ten videos, we examine what audiovisual strategies and themes they explore in this repertoire, why they adopt codes marked by sounds and images capable of technology-based body discrimination, and what this represents and its political implications. A qualitative analysis of sound, image, and text shows that the issues and strengths in cyberpunk's exploration of capitalism and deviance are negotiated by queer practices, creating affects and effects that politicize audiovisual art.

Keywords: queer cyberpunk; maximalism; deviance; audiovisual excess; phantasmagoric sound of pleasure.

Introdução

No início do século XXI, com a crescente digitalização de vários setores das sociedades as possibilidades técnicas, estéticas e os objetos sofreram transformações profundas. Estudos acadêmicos consideram esse período importante para a expansão da “música queer brasileira” (CAVALCANTI, 2018, p. 9; SOARES; DINIZ, 2020, p. 25), não obstante o escasso investimento dos estudos da música e do audiovisual que compreendam essas produções. Neste artigo, propõe-se como problema a relação que os vídeos musicais brasileiros estabelecem entre a ideia de queer e a cultura cyberpunk, uma forma de ficção científica tendencialmente masculina. A hipótese defendida é que o reconhecimento e o uso de estereótipos sônicos do cyberpunk permitem às artistas e seus ouvintes formar significados queer nos audiovisuais. As questões centrais são: que estratégias e temas audiovisuais são explorados neste repertório? Por que se adotam códigos marcados por sons e imagens que habitualmente discriminam os corpos com base na tecnologia? O que representam nesse contexto e quais suas implicações políticas? Os objetivos são demonstrar quais estratégias artísticas e políticas são utilizadas na arte videomusical brasileira e que funções a adesão e a subversão de estereótipos heteronormativos do cyberpunk têm neste contexto.

A investigação qualitativa cruza referências teóricas com os dados de uma amostra representativa de dez vídeos musicais e tem como ponto de partida os conceitos de representação, desvio, excesso e erótico. Depois de abordar sumariamente o contexto, alguns trabalhos acadêmicos relevantes e a metodologia, o texto dividir-se-á em duas secções. Na primeira, apresenta-se a tese por meio de uma discussão dos problemas e valências de dois temas centrais para o cyberpunk, o capitalismo e o desvio, situando-os nas relações entre agentes e materiais da música popular. Na segunda parte, explora-se como os músicos negociam esses signos no interior de expressões queer. Focam-se as práticas de excesso audiovisual e dos sons fantasmagóricos do prazer que, ao colocarem o corpo em evidência, politizam a arte músico-dramática.

Culturas audiovisuais brasileiras: aproximação ao objeto de estudo

O artigo tem como objeto de estudo um *cluster* crítico de produções audiovisuais que partilham estéticas especulativas, preocupações políticas e colaboram regularmente entre si². Nesse repertório, listado na videografia ao final

² Para evitar a construção de um texto pesado, cada vídeo é referido apenas por seu nome e é analisado de acordo com o que interessa para o argumento. A menção do/da músico/música é referida quando necessário pois o que importa na discussão são as culturas audiovisuais em jogo.

deste artigo, justapõem-se as culturas queer e o cyberpunk – os dois critérios basilares que conduziram o processo de seleção – algo que, além de ser uma particularidade de territórios fora do mainstream estadunidense, torna os objetos ricos em significações. São poucos os estudos de música produzida e escutada no Brasil com foco na sexualidade. Não obstante, há que mencionar os avanços de Cavalcanti (2018), Wasser (2020) e Soares e Diniz (2020), pois são autores que começam a traçar características transversais, nomeadamente a criação de uma representatividade LGBTQIAPN+ através da música de protesto contra a estratificação social. Dado que são artigos sem aprofundamento teórico-analítico sistemático sobre música e som, importa trazer para a discussão obras precursoras na musicologia feminista (MCCLARY, 2002) e queer (BRETT; WOOD 2006), que, em conjunto com trabalhos recentes sobre vídeos musicais e indústrias da música (RAILTON; WATSON 2011; LIEB, 2018), mostram-nos a diversidade de estratégias estéticas e os mecanismos de poder em atuação no campo sociomusical.

O cyberpunk é uma prática inscrita na ficção científica que se consolida na década de 1980. Nessa cultura audiovisual, representam-se as dinâmicas de poder provocadas pelo desenvolvimento de tecnologias digitais e pelo modo como estas estratificam as sociedades imaginadas. Wendy Gay Pearson (2019, p. 302) chama a atenção para como, ao longo de mais de quatro décadas, o cyberpunk representou e perpetuou estereótipos associados à heteronormatividade, o que impediu a exploração de outras identidades de género e orientações sexuais. Contudo, a mesma autora mostra-nos que é possível adotar uma perspectiva queer e subverter a leitura desses textos. Por exemplo, se os piratas informáticos do cyberpunk são maioritariamente homens ligados à rede informática através de um cabo que se introduz no seu corpo, então, o ciberespaço é simultaneamente o lugar do penetrador e do penetrado. Esse é o gesto transformador que as artistas brasileiras usam para conseguir derivar, isto é, desviar-se dos estereótipos do cyberpunk. Assim, o termo “queer” assume duas funções no repertório: representa a narrativa das personagens que existem nos audiovisuais e o ato político que ressignifica os sons, textos e imagens de uma cultura heteronormativa.

Minha posição de investigador é a de um espetador e analista queer externo aos sistemas de representação patentes na cultura brasileira: sou português, mas conhecedor das músicas e corpos que fazem parte da cultura audiovisual cyberpunk (MALHADO, 2021). Através de um método qualitativo interdisciplinar com ferramentas dos estudos da música popular (FRITH, 1998; MCLEOD, 2003; HAWKINS, 2006, 2017; LACASSE, 2018), cultura (DENORA, 2011), estudos de som (CHION, 1994) e mídia (KORSGAARD, 2017; RAMBARRAN, 2021),

de regularidades audiovisuais. Apesar de constituírem um grupo de códigos que são ramificados, isto é, rompidos em vários níveis pelo repertório audiovisual brasileiro, importa começar por endereçar sua unidade, pois só depois de entendermos o que cada artista reitera é que ficará clara sua derivação. Nas especulações tecnológicas, o repertório usa artefatos que sinalizam dois fatores. O primeiro, é uma “remediação audiovisual” (KORSGAARD, 2017, p. 41) que apropria componentes técnicas e estéticas de outras mídias e, com isso, expande as possibilidades criativas de produções audiovisuais subsequentes. Nesse repertório, o cinema (*Sentadinha Macia*), os videogames (*Bixa Preta Parte2* e *Modo Turbo*) e a televisão (*Yoyo*) são três objetos que, por sua presença, apontam para processos de massificação artística. Um segundo fator é que salientam componentes específicas dessas práticas: nos bastidores do cinema Clark dissolve a divisão entre a realidade e a ficção; os videogames de *Quebrada* e *Bairro* expressam o argumento da violência atribuída ao artefato e a presença do *Super Mário* reforça seu caráter infantilizado; e a família que observa desmotivada e imóvel o programa de televisão, acaba pulando e dançando energicamente depois de *Groove* os interpelar à ação em jeito de propaganda.

Modo Turbo coloca em evidência uma questão mais ampla da música popular. Com a sala de jogos de arcada que Luísa Sonza, Pablio Vittar e Anitta encontram no edifício abandonado, trazem para a discussão a prática de recuperação do passado musical por meio do videogame de ritmo. Vários autores, em particular Lawrence Lessig (2008) e Simon Reynolds (2011), têm estudado este fenômeno de reinvenção cultural. Seus trabalhos contribuíram para um maior entendimento dos hábitos sociais e políticas de criatividade que potenciavam. O viés cyberpunk convoca um terceiro elemento evidente no termo que o nomeia: a retroalimentação da cibernética. Em vez de representar um ciclo inalterável, a inserção de cada vez mais dados na rede provoca um estado exacerbado de informações e impulsos que canibalizam referências e unem múltiplos passados e presentes de novos e velhos materiais musicais.

A polissemia musical e audiovisual tem consequências, como os quartos cheios de referências musicais que dificilmente são apreendidos cognitivamente por meio de uma visualização única. Algo semelhante acontece em *Sentadinha Macia* porque a quantidade de textos e expressões de grafitti, com menções a Britney Spears e Bolsonaro, dificultam sua leitura. Acabam por constituir uma gama de ruído em seu duplo sentido, o de uma ampla quantidade de frequências sonoras que produzem inarmonia e perturbam a comunicação. Acrescente-se que, no vídeo *Number One*, o excesso de informação do sistema capitalista coloca a descoberto a repetição patente nas indústrias musicais. A cantora começa por expressar que “Tentam me imitar

criando outros clones” e as cópias aparecem de forma literal ao longo da obra em múltiplas ‘Pabllos’. Há na representação uma sugestão das estratégias de marketing que Kristin J. Lieb (2018) aborda eloquentemente. Seu argumento não só destaca que há um guião de gêneros e sexualidades que produz as artistas, como gera uma tipologia de figuras que repercutem estilos musicais e audiovisuais. Veja-se que Vittar é vendida numa loja como um acessório móvel, automatizado, e sua aparência de boneca evidencia que os clones são androides de uma linha de montagem. Apesar da leitura esperançosa de Donna Haraway (1991, p. 208) e de sua ciborgue, de que são corpos “construídos” e “minuciosamente desnaturalizados”, nessa regularidade do cyberpunk isso desliza para o terreno da mercantilização dos corpos. Nesse sentido, o repertório em estudo destaca o problema de uma criatividade musical e audiovisual assente no remix que reifica os músicos.

Como alternativa, o cyberpunk recorre às realidades virtuais como mecanismos de escape das sociedades automatizadas e controladas pelo capitalismo. Em *Bonekinha*, Gloria Groove liberta-se de uma realidade escura, pobre e suja para um ciberespaço reluzente. O mesmo acontece no vídeo *Tomecurtindo*, em que Vittar canta “Então vem todo mundo que aqui pode”, uma idealização da boate que, ao passar para o domínio da especulação, representa um espaço digital de possibilidades. Porém, se recordarmos que todas as músicas da amostra são motivadas por ritmos agitados próprios de um contexto de dança, o sentido do virtual muda. A respeito das relações entre música e dança, Stan Hawkins (2017, p. 133) escreve que “entrar na música e escapar” por meio dos “prazeres da dança [...] é sobre integrar-se num ‘todo’ em que a ênfase está na unidade e inclusão”. À semelhança do cyberpunk, o ciberespaço tem frequentemente o propósito da transcendência do corpo e, na eliminação da materialidade, perde-se o subjetivo e, por conseguinte, o político. Em suma, a liberdade virtual do cyberpunk é inalcançável e provoca um estado estático, o que significa, se retomarmos a retroalimentação musical do capitalismo, que se gera uma escuta estanque no tempo e no (ciber)espaço.

Problemas do músico desviante

Aqueles que continuam a habitar fisicamente as sociedades capitalistas mas não compactuam com seus sistemas são colocados à parte. Um exemplo é a figura desviante do cyberpunk e que encontra um dos pontos de origem na prática musical do punk. Chris Hables Gray (2020, p. 364) explica que “[p]unk é a resistência do oprimido, do jovem rebelde e insatisfeito, em canção e ação, contra o que está instituído”. Por outro lado, “os usos de temas do espaço futurista e

alienígena na música rock e pop, na dança e no hip-hop denotam uma alienação das estruturas culturais tradicionalmente dominantes, subvertendo os valores racistas e heterossexistas destes gêneros” (MCLEOD, 2003, p. 353). A presença do imaginário cyberpunk nos vídeos musicais em análise provoca, dado o cruzamento entre o desvio e a subversão musical, uma fricção que deve ser aprofundada. O resultado é um conjunto de contradições que revelam não ser a ideia do desvio que detém o problema no cyberpunk, mas sim algumas de suas aplicações.

Na pauta da resistência e do uso da música como protesto devemos questionar-nos sobre a quais corpos é dada essa oportunidade de transformação social. Nesse aspeto, subscrevo o argumento de Patricia Melzer (2020, pp. 292-293) quando menciona que o cyberpunk é maioritariamente masculino e opera em “construções genderizadas, racializadas, e classistas do corpo”. A *Bonekinha* de Gloria Groove ilustra a afirmação porque representa vários espaços de transgressão e políticas de gênero ligadas à tecnologia. No vídeo, observamos um estabelecimento com computadores que é marcado pelos avisos “proibido pornografia”, “proibido fumar” e “proibida a entrada sem camisa”. O foco nas dimensões impeditivas reforça que é, foi ou tende a ser um local de infração das regras sociais. Ademais, se o vídeo coloca a tónica nas figuras criminosas fá-lo ao mesmo tempo associando-as a corpos racializados e quase todos masculinos, pois, à exceção da cantora, são os que vemos na cena. Portanto, aos protagonistas humanos é atribuída a autonomia, o que significa que apesar de Ken McLeod argumentar que os gêneros da pop e da dança subvertem os estereótipos de gênero e raça, a questão ainda está muito vincada no universo do cyberpunk.

Devido à manutenção dos ideais capitalistas mencionados, mesmo quando a figura desviante aparece na música popular está em sua generalidade a manter alguns interesses. Uma distinção entre os modelos de atuação de diferentes identidades e expressões de gênero na música popular é a existência de padrões de aparência para as mulheres, e que são “sintéticos, mas inevitáveis” (LIEB, 2018, p. 21). Apesar da generalização, o intuito é sinalizar um debate que também é caro ao cyberpunk, porque aí o homem é associado à tecnologia, é o seu criador, o que promove uma visão erotizada e feminina dos materiais que são “masterizados pelo protagonista masculino” (MELZER, 2020, p. 294). No cyberpunk e na música popular isso tem implicações para a normalização dos corpos que são desviantes, mas incapazes de provocar mudanças sociais.

Vejamos alguns exemplos dessa normalização do desvio no cyberpunk. Gloria Groove apresenta-se: “Muito prazer, a sua Bonekinha / Minha escova, meu gloss, meu V3 e meu dixavador / Cabem tudo na minha bolsinha da Gucci”.

A sua autodefinição de objeto inanimado que é de outrem e entra no domínio do estranhamento. Quando, em *Tomecurtindo*, Vittar e Clark aparecem como bonecas digitais, brilhantes e quase feitas de cera, a mesma normalização dos corpos femininos é reforçada. À semelhança do construtor de brinquedos ou do artesão que molda a cera, os produtos das indústrias da beleza pretendem construir um ideal de aparência feminina. Com *Number One* isso é evidente porque Vittar aparece de corpete muito apertado no corpo para se manter magra, ainda que tente ter alguma agência: “Me usa que vou te usar”. *Tomecurtindo* transporta essa ideia para a expressão musical, dado o cenário em que as bonecas giram, imóveis, sob si mesmas, tal caixa de música com função de agradar. Uma alternativa é quando Glória Groove usa uma melodia de guitarra elétrica para manter o elemento rebelde do punk.

A novidade não é que a categoria “mulher” seja uma figura do desvio, mas antes, que, quando colocada ao lado de outras identidades rebeldes, continue hierarquicamente inferior. A boneca e a manequim são expressões do prazer alheio e da industrialização do belo feminino, são elementos que continuam a sinalizar uma “falsa beleza” (MELZER, 2006, p. 201), precisamente porque tornam literal o facto das intérpretes na música popular serem personas artificiais. Portanto, a regularidade cyberpunk dos corpos desviantes que se colocam no campo da performance de feminilidade adequa-se aos vários marcadores audiovisuais verificados em *Tomecurtindo*. A luz do digitalizador verde que atravessa seus corpos de alto a baixo é uma representação da vistoria que os seguranças fazem à entrada dos clubes noturnos. Outra possibilidade de leitura é o olhar fixo nos clubes feito entre pessoas que procuram um parceiro sexual, observam os corpos que lhes agradam e rejeitam os outros.

O facto de esses corpos desviantes serem tratados como ciborgues traz consigo outras possibilidades de transgressão. Para Jeanine Thweatt-Bates (2012, p. 17) o ciborgue é ‘trans’ porque atravessa organismos, organismo-máquina e identidades de géneros. Contudo, se “tornar algo disponível para a representação é torná-lo cognoscível” (CHU 2010, p. 75), o igual impede a diversidade e limita a capacidade política da mesma forma que o escape para o virtual. Um paralelo deve ser feito com as personas femininas das indústrias da música que Lieb (2018, p. 70) lista como desviantes, e que são a sedutora, a prostituta, a exótica, a provocadora e a “hot mess”. Independentemente das limitações que sua teoria tem para descrever as práticas musicais, o que importa é o facto de existir uma visão cultural de que é necessário a essas artistas serem desviantes mediante códigos pré-estabelecidos.

No desenvolvimento dessas estratégias audiovisuais e da justaposição entre os códigos culturais do cyberpunk e da música popular, formam-se regularidades

problemáticas para realidades queer. A minha hipótese, que defendo na secção seguinte, é a de que o reconhecimento e o uso de estereótipos sônicos do cyberpunk (MALHADO, 2021) permite-lhes inscrever-se no interior de práticas significantes. Por conseguinte, se há uma forma cultural com materiais e significados heteronormativos, estes podem ser comentados e depois transformados, formando-se um contexto audiovisual queer.

Arco-íris e drag, ou os excessos do audiovisual

Da exposição do artifício das personagens LGBTQIAPN+ que confunde persona e biografia resulta a necessidade de os músicos brasileiros colocarem em evidência problemas da sociedade em que se inserem. Desde modo, os processos de “significar queer” e “ser queer” (HAWKINS, 2006, p. 286) articulam-se na arte audiovisual. O gesto de recorrer às regularidades mencionadas e seu uso, apropriação e negociação musical (DENORA, 2011, p. 28), formam nos vídeos musicais o que no contexto cinematográfico é apelidado de “cyberpunk queer” (PEARSON, 2020) que resulta de uma variação estética de códigos ligados à heteronormatividade (DEVITT, 2013, p. 32). Nestas derivações audiovisuais uma expressão sociocomunicativa evidente é a adoção de signos lidos como queer no interior de um enquadramento maximalista.

O uso de referências normativas e convencionais da parte de artistas inaugura no écran a vida queer enquanto dupla, performativa e ciborgue, intrinsecamente embrenhada nos artefatos tecno-culturais necessários à sua sobrevivência. Em vários aspetos, meu argumento está próximo dos corpos duplos racializados de Elizabeth Reith (2022, p. 291), ainda que meu foco está nas dimensões de género e sexualidade. A esse respeito, Stan Hawkins (2006, p. 287) enfatiza que a performance queer é muitas vezes ‘permitida’ nas atuações musicais porque se incluem e combinam com elementos normativos. Nesse caso, dada a disseminação da ficção científica audiovisual esta torna-se o fundo normalizado a partir do qual se podem combinar músicas eletrônicas, rap, funk carioca, forró e outros estilos musicais mencionados por Soares e Diniz (2020, p. 25) a respeito de várias das artistas em análise.

Verificamos nesta mistura de materiais uma expressão do capitalismo, porém, o modo exagerado é também inesperado e pode causar fricção e inarmonia. A arte audiovisual brasileira reclama para si códigos mainstream, por exemplo, no ciberespaço de *Bixa Preta Parte2* e sua estética vaporwave. A “fraca” qualidade de algumas imagens e fragmentos vocais recordam-nos que a cultura hegemónica está ao serviço de práticas de *DIY*, não obstante o vermelho veicular o sofrimento da realidade queer. Noutro plano mais esperançoso, Gloria Groove e IZA situam a dimensão

oscilatória da palavra “yoyo” na viagem entre o novo e a apropriação, o presente e o passado. Apesar da história de repressão tecnológica típica do cyberpunk, o cenário do palco, o figurino, a paleta de cores vivas e o programa de televisão antigo em que aparecem faz o ambiente recuar às origens da MTV. Assim, justapõem-se as expressões do cyberpunk e da arte queer, a que acresce o aparecimento de um arco-íris que permite a acepção de que tudo são bens simbólicos em disputa.

As cores do arco-íris têm marcado presença na bandeira LGBTQIAPN+ e servem para representar a diversidade e o espectro de identidades e sexualidades. No entanto, é possível pensar teoricamente como esse símbolo queer altera significados do cyberpunk. Um espectro é uma forma de totalidade, tal como o maximalismo informacional do cyberpunk, mas implica uma impossibilidade de estagnação identitária. Muitos gêneros musicais jogam com noções de poder sônico e emoções arrebatadoras através de fantasias imaginárias que se criam em torno das atuações, como a estrela rock (WHITELEY, 1997, p. 18). De forma análoga, o arco-íris torna-se um signo de expressão do excesso afetivo patente nos universos tecnológicos do cyberpunk queer.

Os planos da vida material, psíquica, biográfica, pessoal e coletiva são, além dos outros aspectos da esfera pública e privada, referentes miméticos que são representados neste excesso afetivo. Em *Modo Turbo* são os movimentos de dança que provocam um curto-circuito no jogo e permitem às cantoras entrar no ciberespaço, enquanto *Bixa Preta Parte2* carrega nas vozes de Linn e Jup, que são estendidas no tempo, uma expressão da longa e penosa transição para a realidade virtual que só termina com o corte abrupto do ruído. Um caso paradigmático desta intensidade audiovisual é *Sentadinha Macia*. Lia Clark dá uma palmada no próprio rabo e isso provoca uma redução na temporalidade, o écran desvanece e a música sofre um *pitch bend* descendente. O momento é arrebatador porque provoca a transformação sônica, a transição na cena e, depois, consubstancia-se na expressão que aparece no écran: “Atenção!! O som vai estourar”. No ato, o objeto torna literal a afirmação de Simon Frith (1998, p. 208) que diz ver na performance “um ‘aprimoramento’, envolve uma ‘intensidade’ de comunicação acentuada”. Agora, o solo das dançarinas é acompanhado por raios na imagem e acresce que os seus olhos brilham levemente como se fossem de robô. Os movimentos são rápidos, há um pontapé de Lia na direção da câmera que faz aparecer um vidro digital verde e em estilhaços – um sinal de seu poder –, e a imagem sofre outras interferências porque aparecem pixels. No limite, as palavras “no signal” reforçam a intensidade tecnológica da cena, além do caráter disruptivo da própria música, sublinhado pelo som do chicote com que termina o segmento.

O outro ponto da intensidade audiovisual é a expressão de figuras drag que estão predicasadas no excesso. Nas atuações, há um processo de “exagerar figuras e narrativas reconhecíveis da cultura pop” (DEVITT, 2013, p. 32) que não satisfaz, no campo acústico, as expectativas do ouvinte. Gloria Groove é exemplar nesta ação porque se inscreve no imaginário dos contos de fadas e trá-los para o cyberpunk, próprio das personas que expressam o “inimaginável, impensável e o inesperado” através da música e da imagem (RAMBARRAN, 2021, p. 61). Veja-se a entidade muda no espaço vazio, enquanto move os braços e olha para a câmara de forma assustadora em *Império*. No plano não diegético, Groove canta: “Especialista em destruição / Examina / Encabeçando a revolução / Eis a mina / Pronta pro combate”. Ou, no caso de *Yoyo*, a bailarina estranha, excessivamente brilhante, de batom em rosa choque e tons de arco-íris no seu vestido de base prata. Os gestos de ambas as figuras parecem impulsos, guiam e/ou são guiados pelo ritmo audiovisual, pela câmara ou os planos dinâmicos, procurando afetar os áudio-espectadores sem esquecer que são figuras políticas e lideram a revolução LGBTQIAPN+.

Nessas figuras da arte audiovisual drag há a concretização da categoria “alien” que idealiza e promove uma pluralidade que outros autores associam à pista de dança (MCLEOD, 2003, p. 339). Na história da música, uma das construções culturais da loucura, em especial de figuras femininas, verifica-se no estilo “repetitivo, ornamental, ou no excesso cromático” (MCCLARY, 2002, p. 80). Portanto, os conteúdos sônicos e visuais que são reiterados aquando da sua justaposição com figuras “monstruosas”, aderem a uma mitologia do patriarcado com o intuito de a subverter a partir do momento em que se tornam ferramentas do poder queer. Nos vídeos musicais, “descobrimos que somos ciborgues, híbridos, mosaicos, quimeras” (HARAWAY, 2008, p. 74), uma rede de significados acumulados ao longo do tempo e do espaço, aqui situados enquanto mecanismos de representação queer.

Transficcionalidade audiovisual nos sons fantasmagóricos do prazer

Cada figura queer em sua dupla reivindicação do ser e do significar explora uma potência de transficcionalidade audiovisual. O termo é adiantado por Serge Lacasse (2018, p. 28) e coloca em evidência as relações e uniões que os textos musicais constroem por meio de elementos ficcionais. Porque a postura dos artistas é a de apresentarem e representarem “diferentes formas de expressar os seus sentimentos e o modo de viver” no Brasil (SOARES; DINIZ, 2020, p. 26), e a sexualidade é um desses fatores, as políticas interseccionais colocam em primeiro plano o domínio transficcional do erótico. O silêncio imposto a seus corpos socialmente marginalizados

permite ultrapassar o receio face à discriminação existente na sociedade brasileira (SOARES; DINIZ, 2020, p. 25). Além disso, o sônico “pode ressoar” uma “sensibilidade queer” (WHITELEY, 2006, p. 259), porque do corpo também emanam sons de prazer, de força e de fantasia. Nesse sentido, a transfuncionalidade audiovisual é a capacidade de dotar o erótico de uma dimensão política real, provoca os “Terremotos [que] assolam o território brasileiro”, como lemos na notícia que abre o vídeo *Yoyo*.

Entre as formas de colocar o prazer em evidência uma das mais comuns é sua expressão vocal. Em estudos sobre música e voz é delineado que culturalmente aprendemos a ouvir o masculino e o feminino através do registo baixo ou alto respetivamente (FRITH, 1998, p. 193). Com a implementação de processamentos eletrônicos as transformações passaram também a oscilar entre o espectro do som desnaturalizado-maquinal e a percepção da emoção humana (CLENDINNING, 2019, p. 159). Neste diálogo entre os timbres que são expressões de género naturalizados pela cultura ou desconstruídos pela técnica, a música vocal promulga desejos e sentimentos (BRETT; WOOD, 2006, p. 353) e entre eles o “erotismo difuso e turvo” (MCCLARY, 2002, p. 145). Como vimos, no cyberpunk essas propriedades estavam relegadas aos corpos femininos pela via da “imagem do medo, amor e confusão de uma cultura ciborgue” (HARAWAY, 2008, p. 75). Para o repertório queer e audiovisual brasileiro o prazer exibido no som e na imagem não ignora os riscos: os enfrenta.

O que denomino de sons fantasmagóricos do prazer são aqueles cuja percepção é criada apenas pelo sentido da escuta e sem imagem correspondente. Proponho o termo a partir dos estudos de Michel Chion (1994, p. 125-126), em que a “phantom audiovision” é quando o áudio-espectador é confrontado com uma situação em que som e imagem não são correspondentes nem existem em contraponto, seguem caminhos diferentes. Isso forma ‘fantasmas’ porque nossos sentidos preenchem o vazio provocado pelas mídias com outras informações. As circunstâncias que colocam o processo em evidência é quando ouvimos uma voz e não temos correspondente na imagem. Os sons fantasmagóricos do prazer identificam o modo como a música traz consigo aspectos sexuais das vivências brasileiras para as personagens dos vídeos musicais. Na expressão destes fantasmas sônicos, a figura desviante tem a oportunidade de se libertar dos poderes sociais estruturantes: o sexual, que é da ordem do privado, deve manter-se isolado e não pode entrar na esfera pública. Assim, a respiração ofegante, o grito e o orgasmo, os três tipos mais habituais de sons fantasmáticos do prazer, rompem com as expectativas e expandem a cultura cyberpunk.

A respiração ofegante é ilustrada na entrada da Pablló Vittar e no seu percurso sensual em torno de Chamaleo durante o vídeo *Frequente(mente)*. O pedal eletrônico simples e adequado ao ambiente cyberpunk permite que o som da respiração fique em primeiro plano. Ademais, a palmada que dá em seus próprios glúteos e a cadência acústica de seu sapato de salto alto no chão são ecos do efeito perturbador que tem no espaço. Relativamente ao grito, em *Buzina* a Pablló Vittar canta que “quando toca essa batida / todo mundo se anima e começa a rebolar” e que é o “poder da tentação / e da buzina quando toca, fazendo sair do chão”. Nas expressões, em especial a de “equalizou, tá queimando o pavio”, o som musical anima o corpo e torna-o quente porque é erótico. Portanto, depois do solo em que a cantora faz uma coreografia com as suas bailarinas, finaliza num grito de dor e prazer.

O último é o orgasmo que por ser o culminar do ato sexual aparece no final de uma frase musical. A passagem para o solo em que o som estoura numa sequência de dança do vídeo *Sentadinha Macia* é provocada pela frase “duvido que não vicia” e em que Lia sussurra a letra ‘a’ até seu som se fundir com o ruído. Na imagem, a cantora está de boca aberta indiciando o orgasmo provocado pelo vício ou, por outra leitura, é o começo de um clímax sonoro que “estoura” e provoca a ejaculação. Há derivações criativas do arrastar de sílabas durante o estilo vocal, por exemplo, o mesmo vídeo termina com o corpo sexualizado de Lia apenas em roupa interior e coberta por um líquido viscoso. Sua voz equalizada torna-a fantasmagórica e o arrastar das sílabas colocam-na entre o suspiro e o gemido. Outro caso é *Modo Turbo* em que Luísa Sonza canta “crazy crazy crazy, me levar pro canto pode / no meu love love” e depois ouve-se “hã, hã, hã”. Enquanto isto, a dança sensual dos glúteos são uma representação deste orgasmo alcançado ou que virá no futuro.

Nestas qualidades sônicas, as vozes ‘vão contra’ o estilo habitual de cantar, movido por uma melodia de notas exatas. A respiração, o grito e o orgasmo são derivações que à semelhança dos ruídos no cyberpunk formam modelos de resistência, só que não negam o corpo político. Há nos audiovisuais brasileiros uma expressão “pervertida” que é cantada em *Bixa Preta Parte2*, visualizada no sexo em público na casa de banho de *Bonekinha* e nos gestos metafóricos, entre o exercício físico e o sexo, que IZA coreografa durante *Yoyo*. No desenvolvimento dessas práticas audiovisuais, a dança torna-se uma unidade clara do erótico e do político, visto que um dos “propósitos da dança é estabelecer um conjunto de emoções que funcionam como uma declaração das intenções comunitárias e coletivas”, entre elas uma posição política (HAWKINS, 2017, p. 130). O argumento de Stan Hawkins permite-nos argumentar que por meio da dança as identidades são observadas e experienciadas.

Em última análise, o vídeo musical e seus segmentos de dança são representações de dados reais e políticos, “na medida em que nos permite pensar e dizer [e ouvir] algo novo” (RAILTON; WATSON, 2011, p. 37). Gloria Groove fá-lo em *Império*, porque no contexto de destruição em que situa a obra, exclama que “Com a dona é assim, passa o mic pra mim / Que eu vou sambar na cara dos coxa”. Além do samba ser um gênero musical de origem brasileira, suas conotações de celebração através da dança servem para expandir o significado da cantora que usa o microfone para provocar a revolução. A artista continua a mesma ideia em *Yoyo*, conduzindo o espectador para o “pique da pista” porque “É brincadeira que te faz dançar e conquista” une “inspirar, disparar” e é um “flow que te faz viciar”. Se, por um lado, a criatividade e a dança estão ligadas à ação política, IZA e seus movimentos sensuais relembram que “A gente na pista / Não deita / Acende, queima, pega fogo”, o que dispõe o erótico como ferramenta de poder. O expoente máximo desta última ideia é verificado em *Modo Turbo*, em que as três cantoras interagem com uma máquina de arcade cujo modo de combate é a dança contra uma androide. Portanto, se as tecnologias eletrônicas e digitais são mecanismos de controlo ou mudança social no cyberpunk, sua erotização liga-as aos sentidos e afetos da arte e do corpo.

O corpo queer desviante, político e erótico é aquele que se move. Os audiovisuais deste repertório mostram-nos que os corpos devem permanecer mutáveis, políticos, ligados a referências transficcionais, fora dos indivíduos – neste caso ligados às tecnologias –, por meio de músicas, sons e danças que enfatizam o que é alvo de discriminação na sociedade brasileira. Os sons fantasmagóricos do prazer que assombam porque provocam os estados emocionais resultantes da consciência do perigo que é expor a sexualidade em público, sublinham uma ação social necessária. Nesse caso, ser artista-ciborgue é conectar-se às tecnologias do som, da imagem e dos artefatos digitais do cyberpunk para questionar e problematizar a realidade. No final, as regularidades audiovisuais do cyberpunk queer pretendem ser lidas em seu duplo sentido – como Chamaleo canta: “frequentemente, você mente”.

Conclusões

Neste artigo demonstrei que as artistas queer brasileiras ativas no início do século XXI adotam códigos culturais cyberpunk para dotar seus vídeos musicais de estratégias sociocomunicativas e políticas. Por um lado, apropriam-se de expressões musicais e sônicas ligadas ao capitalismo e à figura do músico desviante porque são regularidades no cyberpunk. Por outro, incorporam signos dos afetos e sensações que pautam as vivências LGBTQIAPN+ no Brasil e não só, aspectos que tornam os

corpos musicais, interventivos e políticos, de modo a imaginar uma alternativa social. Portanto, os casos evidenciam um catálogo audiovisual de perspectiva interseccional pouco frequente no cyberpunk. Em suma, a reflexão revela que no século XXI as indústrias da música brasileira têm artistas disruptivas e capazes de reconhecer as valências e problemas da ficção científica cyberpunk, de modo a derivá-los em benefício das pautas e lutas LGBTQIAPN+.

Atualmente enfrentamos dois desenvolvimentos que definem múltiplas sociedades em âmbito mundial: a digitalização de nossas práticas interpessoais e a crescente expansão do conceito de “humanidade” através de movimentos sociopolíticos. O repertório audiovisual discutido nesse artigo e a aparente combinação estranha entre o cyberpunk e o queer é o resultado de um imperativo de pensar os sujeitos em sua diversidade, relações de poder e nas possibilidades que têm no interior destas sociedades tecnológicas. Em seu sentido político, a violência, a vulnerabilidade, a discriminação, a marginalização, o desprezo e a invisibilidade LGBTQIAPN+ tornam-se, quando inseridos numa cultura que ainda é majoritariamente patriarcal como o cyberpunk, mais estranhos e, dessa forma, criam objetos com os quais é possível pensar a contemporaneidade.

Referências

- BRETT, P.; WOOD, E. “Lesbian and Gay Music”. In: BRETT, P.; WOOD, E.; THOMAS, G. C. (eds). *Queering the Pitch: The New Gay and Lesbian Musicology*. New York: Routledge, 2006. p. 351-390.
- CAVALCANTI, G. “Gênero, militância LGBT e musicologia queer no Brasil”. *Música em Foco*, v. 1, n. 1, 2018, p. 6-10.
- CHION, M. *Audio-vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994.
- CHU, S.-Y. *Do Metaphors Dream of Literal Sheep? A Science-Fictional Theory of Representation*. Cambridge: Harvard University Press, 2010.
- CLENDINNING, J. P. “Electronically Modified Voices as Expressing the (Post) Human Condition in Daft Punk’s Random Access Memories (2013)”. In: SCOTTO, C.; SMITH, K.; BRACKETT, J. (ed.). *The Routledge Companion to Popular Music Analysis: Expanding Approaches*. New York: Routledge, 2019. p. 159-176.
- DENORA, T. *Music-in-Action: Selected Essays in Sonic Ecology*. London; New York: Routledge, 2011.



DEVITT, R. “Girl on Girl: Fat Femmes, Bio-Queens, and Redefining Drag”. In: WHITELEY, S.; RYCENGA, J. (eds.). *Queering the Popular Pitch*. New York: Routledge, 2013. p. 27-39.

FOUCAULT, M. *The Archaeology of Knowledge*. London; New York: Routledge, 2002.

FRITH, S. *Performing Rites: On the Value of Popular Music*. Cambridge: Harvard University Press, 1998.

GRAY, C. H. “Veillance Society”. In: MCFARLANE, A.; MURPHY, G. J.; SCHMEINK, L. (ed.). *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. New York: Routledge, 2020. p. 362-372.

HARAWAY, D. *Simians, Cyborgs, and Women*. New York: Routledge, 1991.

HARAWAY, D. *When Species Meet*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.

HAWKINS, S. “On Male Queering In Mainstream Pop”. In: WHITELEY, S.; RYCENGA, J. (ed.). *Queering the Popular Pitch*. New York: Routledge, 2006. p. 279-294.

HAWKINS, S. “Temporal Turntables: On Temporality and Corporeality in Dance Culture”. In: BAUR, S.; KNAPP, R.; WARWICK, J. (ed.). *Musicological Identities: Essays in Honor of Susan McClary*. London; New York: Routledge, 2017. p. 121-134.

KORSGAARD, M. B. *Music Video After MTV: Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music*. New York: Routledge, 2017.

LACASSE, S. “Toward a Model of Transphonography”. In: BURNS, L.; LACASSE, S. (ed.). *The Pop Palimpsest: Intertextuality in Recorded Popular Music*. Michigan: Michigan University Press, 2018. p. 9-60.

LESSIG, L. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. London: Bloomsbury, 2008.

LIEB, K. J. *Gender, Branding, and the Modern Music Industry*. New York; London: Routledge, 2018.

MALHADO, A. “A música na construção de práticas representacionais e estereotipadas do pós-humano em audiovisuais.” In: OLIVEIRA, A. B. de; PEREIRA, A. C.; TAUNAY, A.; ROSA, L.; ARAÚJO, N. (ed.). *Cinema e outras artes IV: diálogos e inquietudes artísticas*. Covilhã: Labcom, 2021. p. 165-190.

MCCLARY, S. *Feminine Endings: Music, Gender, and Sexuality*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

MCLEOD, K. "Space oddities: aliens, futurism and meaning in popular music". *Popular Music*, v. 22, n. 3, p. 337-355, 2003.

MELZER, P. "Cyborg Feminism". In: MCFARLANE, A.; MURPHY, G. J.; SCHMEINK, L. (ed.). *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. New York: Routledge, 2020. p. 291-299.

MELZER, P. *Alien Constructions: Science Fiction and Feminist Thought*. Austin: University of Texas, 2006.

PEARSON, W. G. "Queer Theory". In: MCFARLANE, A.; MURPHY, G. J.; SCHMEINK, L. (ed.). *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. New York: Routledge, 2020. p. 300-307.

RAILTON, D.; WATSON, P. *Music Video and the Politics of Representation*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.

RAMBARRAN, S. *Virtual Music: Sound, Music, and Image in the Digital Era*. New York: Bloomsbury Academic, 2021.

REYNOLDS, S. *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. New York: Faber and Faber, 2011.

SOARES, D. S.; DINIZ, J. K. O. "Visibilidade social por meio da influência musical de Liniker, Pablio Vittar, Gloria Groove e Triz." *Di@logus*, v. 9, n. 3, p. 21-36, 2020.

THWEATT-BATES, T. *Cyborg Selves: A theological anthropology of the posthuman*. Farnham: Ashgate, 2012.

WASSER, N. "Forjando arquivos LGBT através da música popular". In: *Reunião Brasileira de Antropologia*, 32., Campinas, 2020. Disponível em: <http://bit.ly/47JdmaT>. Acesso em: 10 abr. 2022.

WHITELEY, S. "Introduction". In: *Sexing the Groove: Popular Music and Gender*. New York: Routledge, 1997. p. 15-40.

WHITELEY, S. "Popular Music and the Dynamics of Desire". In: WHITELEY, S.; RYCENGA, J. (ed.). *Queering the Popular Pitch*. New York: Routledge, 2006. p. 249-262.

Videografia

Império. Música: Gloria Groove. Brasil, 4m08. <https://bit.ly/44jsRDu>. Acesso em: 11 abr. 2022..



Yoyo. Músicos: Glória Groove e Iza. Brasil, 3m11. <https://bit.ly/45fGkxG>. Acesso em: 11 abr. 2022.

Bonekinha. Músico: Glória Groove. Brasil, 2m51. <https://bit.ly/3KQHgjH>. Acesso em: 11 abr. 2022.

Buzina. Músico: Pablló Vittar. Brasil, 2m59. <https://bit.ly/3slmD92>. Acesso em: 11 abr. 2022.

Number One. Músicos: Pablló Vittar e Rennan da Penha. Brasil, 3m16. <https://bit.ly/3P3Vjyp>. Acesso em: 11 abr. 2022.

Frequente(mente). Músicos: Chamaleo e Pablló Vittar. Brasil, 3m48. <https://bit.ly/3P0sr0t>. Acesso em: 11 abr. 2022.

Sentadinha Macia. Músico: Lia Clark. Brasil, 2m58. <https://bit.ly/3YG7JX2>. Acesso em: 11 abr. 2022.

Tomecurtindo. Músicos: Lia Clark e Pablló Vittar. Brasil, 3m13. <https://bit.ly/3P4W7JS>. Acesso em: 11 abr. 2022.

Bixa Preta Parte2. Músicos: Linn da Quebrada e Jup do Bairro. Brasil, 5m13. <https://bit.ly/3YMsFeT>. Acesso em: 11 abr. 2022.

Modo Turbo. Músicos: Luísa Sonza, Pablló Vitar e Anitta. Brasil, 2m54. <https://bit.ly/3qHcgvS>. Acesso em: 11 abr. 2022.

submetido em: 22/08/2023 / aprovado em: 24/08/2023