

“COMPUTADORES FAZEM ARTE”: INDÚSTRIA CULTURAL E CIBERCULTURA NAS CANÇÕES DE CHICO SCIENCE E DO MOVIMENTO MANQUEBEAT

Ludmila Fernandes de Freitas¹

RESUMO

A apresentação desse relato de experiência visa trazer um diálogo crítico em torno da compreensão dos conceitos de indústria cultural e cibercultura presentes na canção “Computadores fazem arte” (1994) e suas implicações no processo de desenvolvimento da “perspectiva figuracional da realidade”. Nessa perspectiva, tem-se que o principal objetivo do uso de canções em aulas de Sociologia, é fazer com que os estudantes se aproximem de uma análise sociológica por meio de conceitos e teorias próprios das Ciências Sociais. Os conceitos de indústria cultural e cibercultura, foram tratados a partir dos filósofos Theodor Adorno, Max Horkheimer e Pierre Lévy, respectivamente. Fruto de um movimento criado no início da década de 1990 por jovens músicos de Recife, o movimento *manguebeat* teve como principal objetivo renovar a cena musical e cultural da cidade por meio da combinação de gêneros musicais regionais e eletrônicos. Objetivou-se apresentar elementos constituintes de fenômenos sociais a partir da introdução dos conceitos de indústria cultural e cibercultura, com vistas a compreensão da realidade social na qual estão inseridos os estudantes, fazendo com que estes alcançassem o entendimento sobre a estreita relação entre as questões indivi-

1 Doutora em Antropologia Cultural pela Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. Professora de ensino médio da rede federal de ensino do Rio de Janeiro, branca, feminino, Rio de Janeiro – RJ, profa.ludmilafreitas@email.com.

duais e as questões sociais em atenção à produção de distintos pontos de vista de explicação da sociedade pela Sociologia em comparação ao olhar de senso comum.

Palavras-chave: Currículo, Indústria cultural, Cibercultura, Ensino de Sociologia, *Manguebeat*.

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por objetivo apresentar um relato de experiência em aula de Sociologia a partir da mobilização dos conceitos de indústria cultural e cibercultura na canção “Computadores fazem arte” (1994) da banda Nação Zumbi.

A canção escolhida pertence ao gênero musical *manguebeat*, fruto de um movimento criado no início da década de 1990 por jovens músicos de Recife, que tinham como principal objetivo renovar a cena musical e cultural da cidade por meio da combinação gêneros musicais regionais e eletrônicos. Tendo completado trinta anos em 2022, o movimento *manguebeat* teve como um de seus mais conhecidos líderes o compositor e intérprete Chico Science.

O relato de experiência narrado destinou-se aos jovens, público alvo majoritário das aulas de Sociologia no ensino médio. A canção dialoga com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) no que tange a importância de participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

“Da lama ao caos” foi o primeiro álbum lançado por Chico Science & Nação Zumbi. O lançamento ocorreu em 1994, dois anos após a escrita do “Manifesto caranguejos com cérebro” (QUATRO, 1992) pelo músico e jornalista Fred Zero Quatro, integrante da banda Mundo Livre S/A. O conteúdo do manifesto é marcado por elementos de contestação da ordem social vigente - *status quo* - vividos pela cidade de Recife em seu cenário ambiental (man-

gue) e social (problemas urbanos). O cenário apresentado no manifesto conduz a uma reflexão crítica sobre assuntos e temas do cotidiano da cidade de Recife, contribuindo assim para o processo de ensino-aprendizagem do contexto onde foi gestado o movimento *manguebeat*, bem como das letras das canções do álbum, daí a importância de sua leitura pelos estudantes em sala de aula.

O movimento *manguebeat* surgiu em um contexto de presença marcante das tecnologias digitais na música na década de 1990. Não por acaso, o nome da canção “Computadores fazem arte”, faz alusão a presença da música eletrônica no cenário musical da época. Embora apresente uma letra curta e refrão enfaticamente reproduzido, a canção faz uma crítica contundente as formas de controle e mercantilização da cultura presentes no cenário de produção da música contemporânea, naquela altura já marcadas por um contexto de interconexão da vida social por sistemas computacionais como meios de interação e produção cultural entre os indivíduos.

METODOLOGIA

O caminho metodológico seguido por esse relato de experiência compreende os objetivos a serem atingidos pela atividade, quais sejam: 1) a introdução ao estudo dos conceitos de indústria cultural e cibercultura; 2) ilustrar o processo de construção das diferentes expressões culturais e tecnologias da informação para o fortalecimento da cidadania e 3) debater sobre a garantia de maior liberdade para a divulgação e o acesso a bens culturais produzidos à margem da grande mídia, favorecendo os ideais democráticos.

Os materiais utilizados para atingir estes objetivos foram o texto “Manifesto caranguejos com cérebro” (1992) e a letra e áudio da canção “Computadores fazem arte” (1994). Os estudantes deverão ter a oportunidade de, partindo das suas reações a leitura compartilhada do manifesto e interação com o áudio e letra da canção, compreender o significado sociológico dos conceitos de indústria cultural e cibercultura, reconhecer as relações de poder existentes nos meios de comunicação de massa e compreender o processo de construção das diferentes expressões culturais e tecnologias

da informação para o fortalecimento da cidadania a partir de uma roda de conversa.

Também poderão debater sobre os limites da influência dos meios de comunicação de massa na formação das identidades dos jovens na atualidade a partir de conhecimentos prévios de conceitos apresentados em aulas anteriores como o significado de cultura para o senso comum e para a Sociologia, cultura de massa e meios de comunicação de massa, a fim de atualizar a discussão sobre o assunto.

Um dos objetivos específicos relacionados ao uso da canção “Computadores fazem arte” foi propiciar aos estudantes a percepção da ligação entre os ambientes em pequena escala e a estrutura social, tendo em vista que as ações em sociedade são interdependentes: o cotidiano das pessoas é afetado por acontecimentos históricos diversos, que podem parecer distantes no tempo e no espaço, mas influenciam a vida dos indivíduos de modo decisivo.

Pretendeu-se, assim, que os estudantes alcançassem o entendimento sobre a estreita relação entre as questões individuais e as questões sociais em atenção à produção de distintos pontos de vista de explicação da sociedade pela Sociologia. As variadas perspectivas que compõem a análise do assunto indústria cultural e cibercultura explicitam a diversidade dos pontos de vista com os quais podemos alcançar um entendimento mais complexo da sociedade, diferenciando o olhar crítico proporcionado pela Sociologia em comparação ao olhar de senso comum.

Os objetivos pretendidos e elencados acima estão de acordo com o que trata Cristiano Bodart (2021) ao esboçar a síntese das disposições epistemológicas que envolvem a “percepção relacional dos fenômenos sociais” para o ensino de Sociologia: historicizar os fenômenos sociais, reconhecer as interações e relações de interdependência entre os indivíduos, adotar uma leitura dialética das relações entre os indivíduos e desses com as estruturas sociais e perceber os equilíbrios de poder presentes nas relações entre indivíduos” (BODART, 2021a, p.148).

REFERENCIAL TEÓRICO

A proposta apresentada nesse relato de experiência visa trazer um diálogo crítico em torno da compreensão dos conceitos de indústria cultural e cibercultura presentes na canção “Computadores fazem arte” (1994) e suas implicações no processo de desenvolvimento da “perspectiva figuracional da realidade”.

Dentro da chamada “perspectiva figuracional da realidade” (BODART, 2021b), tem-se que o principal objetivo do uso de canções em aulas de Sociologia, é fazer com que os estudantes se aproximem de uma análise sociológica por meio de conceitos e teorias próprios das Ciências Sociais.

Como coloca Bodart (2021b), ao se fazer o uso de canções em aulas de Sociologia no ensino básico, deve-se enfatizar a abordagem disciplinar para que a aprendizagem sociológica aconteça: “Na ausência do foco disciplinar, o que teremos será uma abordagem superficial, mais próxima do senso comum do que das ciências” (BODART, 2021b, p. 14).

Deste modo, objetiva-se apresentar elementos constituintes de fenômenos sociais a partir da introdução dos conceitos de indústria cultural e cibercultura, com vistas a compreensão da realidade social na qual estão inseridos os estudantes. Será abordado o conceito de indústria cultural a partir dos filósofos Theodor Adorno e Max Horkheimer e cibercultura a partir do filósofo Pierre Lévy. De acordo com Adorno e Horkheimer, a indústria cultural é o conjunto de empresas ligadas aos veículos de comunicação (como rádio, TV e internet), que, ao criarem produtos de massa, promovem a planificação e a mercantilização da cultura. Já a cibercultura é um termo relacionado a propagação das redes sociais *on-line* que podem transformar as relações culturais e políticas e gerar novos modos de exercício da cidadania e da democracia (SILVA, 2017). Nas palavras de Pierre Lévy, cibercultura “é o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p.17).

Na sequência, será apresentada a proposta pedagógica acompanhada dos recursos necessários e a proposta de avaliação.

PROPOSTA PEDAGÓGICA

1. Tema da atividade: indústria cultural e cibercultura.

2. Duração da atividade:

Esta atividade terá tempo estimado de duas aulas de 50 minutos para a leitura e discussão do “ Manifesto caranguejos com cérebro” e apresentação e discussão da canção “Computadores fazem arte”.

3. Objetivos da proposta pedagógica

a) Objetivo geral

Identificar na letra da canção elementos de indústria cultural e suas implicações no processo de desenvolvimento da “perspectiva figuracional da realidade”.

3.b) Objetivos específicos

- Discutir os conceitos de indústria cultural e cibercultura;
- Identificar elementos de indústria cultural presente na canção “Computadores fazem arte”;
- Analisar como a indústria cultural e a cibercultura se apresentam no cotidiano dos indivíduos de classes menos favorecidas;
- Promover a diversidade dos pontos de vista com os quais podemos alcançar um entendimento mais complexo da sociedade;
- Diferenciar o olhar crítico proporcionado pela Sociologia do olhar de senso comum;
- Propiciar aos estudantes a percepção da ligação entre as relações sociais em pequena escala e a estrutura social.

Os quadros abaixo mostram o diálogo deste relato de experiência com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

a) Competências Gerais contempladas:

| CÓDIGO DA COMPETÊNCIA GERAL | DESCRIÇÃO TEXTUAL DA COMPETÊNCIA GERAL QUE ENVOLVE A ATIVIDADE |
|-----------------------------|--|
| 3 | Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural. |

Fonte: Base Nacional Comum Curricular (2018).

b) Competências específicas contempladas:

| CÓDIGO DA COMPETÊNCIA ESPECÍFICA | DESCRIÇÃO TEXTUAL DA COMPETÊNCIA ESPECÍFICA QUE ENVOLVE A ATIVIDADE |
|----------------------------------|---|
| 1 | Analisar os processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica. |

Fonte: Base Nacional Comum Curricular (2018).

c) Habilidades das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas contempladas:

| CÓDIGO DA HABILIDADE | DESCRIÇÃO TEXTUAL DA HABILIDADE QUE ENVOLVE A ATIVIDADE |
|----------------------|--|
| (EM13CHS101) | Identificar, analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens, com vistas à compreensão de ideias filosóficas e de processos e eventos históricos, geográficos, políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais. |

Fonte: Base Nacional Comum Curricular (2018).

Recursos

- Texto do “Manifesto caranguejos com cérebro” e letra da canção “Computadores fazem arte” impressas para serem distribuídas aos estudantes²;
- Livro Sociologia em movimento (SILVA, et al., 2017), capítulo 3 “Cultura e ideologia”;
- Aparelho de som;
- Projetor para exibição do clip da música.

A reprodução sonora e visual da canção tem por objetivo alcançar estudantes com necessidades específicas de aprendizagem.

Computadores Fazem Arte – Chico Science & Nação Zumbi**Composição: Chico Science****Ano: 1994**

Computadores fazem arte
Artistas fazem dinheiro.
Computadores fazem arte
Artistas fazem dinheiro.
Computadores avançam
Artistas pegam carona.
Cientistas criam o novo
Artistas levam a fama.

Já no primeiro verso, “Computadores fazem arte”, o eu-lírico da canção demonstra em tom irônico a presença do computador no processo artístico e o reconhecimento da importância da tecnologia na produção cultural da humanidade. O som computadorizado possibilita a emergência do som eletrônico que substitui vários instrumentos musicais. A recriação de trabalhos

2 Além destes materiais, sugere-se que os alunos assistam ao documentário disponível no youtube “Chico Science, um caranguejo elétrico” Brasil, 2016, 86min.

artísticos por meio dos computadores evidencia a utilização da tecnologia na produção da cultura e da arte. É nesse novo cenário de produção tecnológico-cultural criado por “cientistas”, programadores e designers e que tem o computador como instrumento para atingir resultados que os artistas “pegam carona” e “levam a fama”.

PROPOSTA DE AVALIAÇÃO

Durante a aula, os estudantes deverão identificar e analisar o contexto de surgimento do Movimento *Mangubeat* por meio da leitura do “Manifesto caranguejos com cérebro”³. Já na canção “Computadores fazem arte”, deverão identificar os trechos da letra da música que exemplificam elementos de indústria cultural presentes naquele contexto. Em aula posterior, já divididos em equipes, os estudantes deverão eleger um fenômeno social do cotidiano que possam comparar ao contexto da cibercultura. Essa apresentação se dará por meio da utilização de manchetes de jornais, canais de televisão e revista de grande circulação, sobretudo veiculadas em meios digitais. Será a partir desses diferentes veículos de cultura de estudantes buscarão explorar diferentes perspectivas sobre o mesmo fato.

Será feita uma observação e avaliação do desenvolvimento dos estudantes por meio da apresentação de painéis em roda de conversa centrada nos seguintes aspectos:

- a. O que significa indústria cultural e cibercultura?
- b. Quais são os efeitos da indústria cultural na manutenção e criação de novos elementos culturais?
- c. Como a indústria cultural impacta na vida cotidiana dos indivíduos?
- d. Como você interpretaria o trecho “Computadores fazem arte/ Artistas fazem dinheiro (...) Cientistas criam o novo / Artistas levam a fama”?

3 Também é possível utilizar a letra da canção “Manguetown” (1996) de Chico Science para explorar aspectos presentes no Manifesto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse relato de experiência, elaborado a partir do uso da canção “Computadores fazem arte” (1994) e do texto “Manifesto caranguejos com cérebro” (QUATRO, 1992), objetivou ensinar os estudantes a pensarem sociologicamente por meio da mobilização dos conceitos de indústria cultural e cibercultura. A partir da compreensão do conceito de “perspectiva figuracional da realidade”, buscou-se contemplar uma perspectiva dialógica com a participação de todos os envolvidos no processo, evidenciando um ensino-aprendizagem mais significativo a partir da construção do saber sociológico (BODART, 2021b).

A proposta de roda de conversa visou alcançar esse objetivo uma vez que os estudantes poderão outrora mobilizar os conceitos trabalhados em outras esferas sociais e posteriormente em suas trajetórias biográficas (BODART, 2021b, p.13), reconhecendo-se as interações e relações de interdependências entre os indivíduos.

As redes sociais também poderão ser destacadas como elementos de controle social e liberdade na contemporaneidade, dada sua forte presença no cotidiano dos jovens. Essas questões podem ser abordadas de forma dialogada no momento da aula e durante a roda de conversa. Embora a internet garanta maior liberdade para a divulgação e o acesso a bens culturais produzidos à margem da grande mídia, favorecendo os ideais democráticos, ela também funciona como meio de propagação dos interesses das indústrias fonográfica, cinematográfica, jornalística, televisiva, etc., que fortalecem sua divulgação e venda de produtos culturais. Nesse sentido, ter-se-ia como desdobramento a reflexão sobre as seguintes questões: até que ponto somos livres na sociedade da informação? (FREITAS, 2022). Até que ponto organizações estatais e grandes corporações de mídia interferem no acesso, na divulgação ou no controle de informações vinculadas na internet?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BODART, C. das N. O ensino de sociologia para além do estranhamento e da desnaturalização: por uma percepção figuracional da realidade social. **Latitude**, v.14, n. esp., p. 139-160. 2021a.

BODART, C. das N. **Usos de canções no ensino de Sociologia**. Maceió: Editora Café com Sociologia, 2021b.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC):** Ensino Médio. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/abril-2018-pdf/85121-bncc-ensino-medio/file>>. Acesso em: 01 jul. 2022.

FREITAS, L. F. de. Somos que podemos ser e admirável chip novo: ideologia nas canções dos engenheiros do Hawaii e da cantora Pitty. In: **Sociologia e música: propostas pedagógicas**. BODART, Cristiano das Neves; MORAES, Fábio Monteiro de.; TAVARES, Caio dos Santos (orgs.) 1. ed. Maceió, AL: Editora Café com Sociologia, 2022, p. 114-128.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: 34, 1999.

SCIENCE, C. & NAÇÃO ZUMBI, **Computadores fazem arte**. Rio de Janeiro: Sony, 1994. Youtube (3:14).

QUATRO, F. Z. **Leia o manifesto Caranguejos com cérebro**. Disponível em: <http://www.recife.pe.gov.br/chicoscience/textos_manifesto1.html> Acesso em: 12 fev. 2022.

SILVA, A. *et al.* **Sociologia em movimento**. 2. ed. São Paulo: Moderna, 2017.