

«WE ARE ALL BLADE RUNNERS»

MÚSICA CIBERPUNK, AGENCIAMENTOS E PRÁTICAS DISCURSIVAS DE UMA COMUNIDADE PRESENTE NO YOUTUBE

André Malhado

RESUMO Este artigo pretende demonstrar como utilizadores da internet recorrem à plataforma YouTube para consumir música de bandas sonoras de audiovisuais ciberpunk, e realizar práticas individuais e colectivas que evidenciam a sua presença numa comunidade de fãs da cultura ciberpunk. Parte de uma amostra de comentários a canais desse *site* com música das séries de produtos *Blade Runner*, *Ghost in the Shell* e *Deus Ex*, para observar a forma como estes membros discutem características musicais e promovem um gosto particular através da literacia audiovisual ciberpunk que possuem, e de um jargão específico que empregam. Conclui-se que as suas estratégias de interpretação e apropriação atribuem novos sentidos a uma música funcional, transformam-na em música ciberpunk e, através de processos de mediação discursiva, revelam um activismo importante para a afirmação de uma identidade e comunidade ciberpunk.

AUTOR Licenciado, Mestre e Doutorando em Ciências Musicais Históricas na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade NOVA de Lisboa. Detentor de duas bolsas de investigação do CESEM nos anos de 2017 a 2019 e atualmente de uma bolsa de formação avançada atribuída pela FCT (SFRH/BD/145674/2019). Os seus interesses de investigação incluem a sociologia da música, *media*, tecnologia, culturas digitais e audiovisuais. É membro do Grupo de Investigação Teoria Crítica e Comunicação no CESEM e coeditor da publicação *Log In, Live On: música e cibercultura na era da internet das coisas* (2018).

Música ciberpunk, internet e cultura de convergência^[1]

O YouTube é uma plataforma digital na qual converge um número significativo de fãs de bandas sonoras para audiovisuais, que aqui as podem escutar de forma gratuita. Este *site* opera com uma dinâmica participativa através da secção de comentários, pois a sucessiva partilha e discussão de opiniões revela uma prática de relações interpessoais em torno da música.

Este artigo observa como vários destes utilizadores fazem parte de uma comunidade de fãs que gravita em torno da música ciberpunk, e como estes promovem um conhecimento colectivo. O objectivo é demonstrar a presença de um grupo de fãs do ciberpunk, partindo da interpretação de uma amostra de comentários. Assim, é possível particularizar utilizadores que demonstram uma literacia audiovisual relacionada com produtos artísticos ciberpunk, o uso de uma terminologia específica que é oriunda dos textos dessas obras e processos para valorizar e interpretar a música ciberpunk. O presente texto faz parte de um estudo mais amplo enquadrado numa dissertação de mestrado que problematiza a categoria de música ciberpunk.^[2]

A amostra foi recolhida no final de Dezembro de 2018. Os critérios de selecção dos casos foram a popularidade das bandas sonoras e o facto de estas serem representativas do género musical ciberpunk. Para ser possível alcançar um número significativo de comentários recorreu-se a três das séries de produtos da cultura ciberpunk mais famosas – *Blade Runner* (1982),^[3] *Ghost in the Shell* (1995)^[4]

-
- 1 A citação que consta no título deste artigo é proveniente de um comentário do YouTube: Bary John, 11 de agosto, 2018, comentário a «Vangelis – Blade Runner Soundtrack (Remastered 2017)».
 - 2 A dissertação de mestrado em Ciências Musicais, área de especialização em Musicologia Histórica, tem como título «Uma perspectiva musicológica sobre a formação da categoria ciberpunk na música para audiovisuais – entre 1982 e 2017» e foi realizada na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade NOVA de Lisboa, sob a orientação de Paula Gomes-Ribeiro.
 - 3 Série de produtos com histórias centradas em «blade runners», classe de polícias especializados em aniquilar «replicants», ciborgues de aparência e memórias humanas apenas identificados através de um teste aplicado à retina. As sociedades retratadas encontram-se em decadência, grandes corporações controlam as cidades e levaram a uma estratificação social que divide não apenas ricos e pobres, mas também detentores ou não de tecnologia cibernética. Produzida nos Estados Unidos da América, conta com formatos de filme, curtas-metragens e videogames, sendo o primeiro produto, o filme de 1982, considerado a primeira obra audiovisual ciberpunk.
 - 4 Série de produtos com histórias centradas numa equipa do governo liderada por uma ciborgue, e que tem como objectivo ser uma força anti-ciberterrorismo. Nas sociedades retratadas a

e *Deus Ex* (2000).^[5] Além disso, por terem vários anos de existência, os *links* de YouTube com as suas músicas acumularam bastantes comentários ao longo do tempo, o que permitiu que a recolha de trinta e sete vídeos perfizesse um total de 19 846 comentários. Nas referências finais o leitor poderá consultar a totalidade da lista da amostra. Ao longo do artigo, serão mencionados apenas os comentários mais representativos do aspecto que se pretende salientar – seria impossível, no curto espaço de um artigo, referir todos os outros que reiteram a mesma ideia.^[6]

O ciberpunk é uma manifestação artística de ficção científica que, enquanto modelo narrativo, tem como centralidade a tecnologia electrónica de ponta e a sua relação e impacto, quase sempre nocivo e incontrollável, na sociedade. Desta cultura surge a música ciberpunk, um género musical em franca expansão e que resulta de uma cultura da convergência onde, por um lado, formatos artísticos do cinema, televisão, videojogos e de internet criam convenções audiovisuais de escrita e, por outro, fãs do ciberpunk absorvem essas referências e usam-nas como base para criar, em determinados espaços digitais, conteúdos que se inscrevem nesse estilo musical. Caracteriza-se pela centralidade dos timbres electrónicos associados aos sintetizadores analógicos, além de um uso habitual de síntese digital, guitarra eléctrica e instrumentos acústicos como as cordas friccionadas e o piano. A escrita adere à estabilidade rítmica, andamentos regulares, articulação de camadas, repetição de figurações musicais, progride por intervalos curtos e insiste na

população possui próteses cibernéticas que tornam os indivíduos permeáveis a ataques terroristas por parte de *hackers*, os principais antagonistas da saga. Produzida essencialmente no Japão, começou como um fenómeno de banda desenhada adaptado para animação japonesa, mas que se disseminou em formatos de filme, série, videojogo, simulação de realidade virtual, peça de teatro ou filme de Hollywood (em colaboração com o Japão). O primeiro produto, o filme de 1995, é uma obra de referência da cultura ciberpunk que inspirou vários produtos fora do Japão, como a saga *The Matrix* (1999-2003).

- 5 Série de videojogos que explora os impactos do progresso cibernético através do combate entre os protagonistas ciborgues e várias sociedades secretas fundadas no movimento humanista, que procuram evitar a igualdade social que uma sociedade pós-humanista poderia promover. Fenómeno que começou no ano 2000, e que existe sob a forma de videojogos multiplataforma (para computadores pessoais, consolas de videojogos ou telemóveis) e expandiu a sua narrativa através de obras literárias (livro impresso ou digital e banda desenhada).
- 6 Os comentários foram analisados no *software* MaxQDA. É um programa de análise qualitativa de texto, áudio e imagem que converte todos os comentários em tabelas ordenadas por data, que depois foram lidos e analisados.

fragmentação melódica.^[7] Acresce ainda uma tendência para o envolvimento de toda a música através de um efeito de reverberação, ou a aplicação de distorção sonora para criar momentos de tensão musical.

A música ciberpunk tem como alicerce, e principal influência para o seu estilo, as relações música-imagem construídas no filme *Blade Runner* (Scott 1982), com música de Vangelis, e que depois foram sucessivamente adoptadas e transformadas por variadas obras audiovisuais ciberpunk desde 1982 e até aos nossos dias, entre elas as séries de produtos *Ghost in the Shell* e *Deus Ex*. É nesta rede que a música ciberpunk tem vindo a absorver os seus principais significados, extraídos dos temas e ícones presentes nos textos narrativos e nas cenografias, onde a música participa e potencia o seu significado. De entre os tópicos mais característicos do ciberpunk, destaca-se a construção de visões de um futuro tecnológico onde a tecnologia, entendida enquanto sistema cibernético, conecta humanos e máquinas, e penetra por completo o tecido social. Conduz à edificação de estádios pós-humanos (como ciborgues, robôs ou inteligências artificiais), espaços tecnológicos onde os limites entre o real e o virtual se confundem (é o caso de cibercidades e realidades virtuais como o ciberespaço), e provoca um conjunto de impactos socioculturais.

A corrente de narrativas literárias ciberpunk sempre seguiu em paralelo com produções narrativas audiovisuais onde estes e outros temas eram evidenciados: obras culturais primariamente nos formatos de filme, série e videojogo. Indubitavelmente, estes objectos multimédia integram possibilidades^[8] tecnológicas que originam modelos de interação diferentes dos literários, e em teoria, públicos-alvos distintos. Por exemplo, no filme ou na série existem espectadores e no videojogo jogadores. Mas mesmo tratando-se de mercados distintos, a música

7 Uma melodia é fragmentada quando é interrompida por alguma coisa como efeito sonoro, pausa, sustentação da nota através de um efeito de reverberação, ou a manipulação da mesma através de síntese sonora por computador, por exemplo.

8 O conceito inglês é «affordance» e diz respeito às características específicas que cada *medium* possui, e que possibilita determinadas acções e modos de uso por parte do seu utilizador (Couldry e Hepp 2017, 47). Por exemplo, um filme reproduzido na sala de cinema permite ao espectador uma experiência de visualização determinada pela sequência linear dos acontecimentos, sendo o consumidor incapaz de intervir no percurso (musical), o que não acontece no formato de videojogo, pois o consumidor é um jogador que pode modificar como este se desenvolve dependendo da forma como joga, parar a qualquer momento, e em muitos casos existe até a opção de transformar o jogo num leitor/reprodutor de música e ouvir a sua banda sonora.

ciberpunk é o resultado de um fenómeno transmediático, pois resulta de convenções audiovisuais que são partilhadas e transversalmente construídas por diferentes *media*, como os formatos de cinema, televisão e videojogo. Os responsáveis pela produção destes produtos muitas vezes afirmam que as suas influências se encontram fora da indústria de entretenimento a que «pertencem» – o que justifica uma análise desta prática musical não como conjuntura de um mercado específico, mas como uma rede que só pode ser entendida no cruzamento transcultural. Por exemplo, Jonathan Jacques-Belletête, director artístico dos videojogos *Deus Ex*, explica em entrevista que a equipa responsável pelo videojogo *Deus Ex Human Revolution* (Dugas 2011), o terceiro produto da saga, procurou enquadrar-se nos padrões do filme de imagem real *Blade Runner* e o de animação *Ghost in the Shell* (Oshii 1995), por os considerarem parte do cânone de obras ciberpunk. Michael McCann, o compositor do mesmo videojogo afirma ainda, numa entrevista ao *site* Sumthing (McCann 2013), que uma das inspirações para a banda sonora foi o trabalho do compositor Vangelis para o filme *Blade Runner*.

A manifestação musical do ciberpunk surge da grande circulação dos conteúdos mediáticos através da internet que, enquanto meio, permite uma maior convergência e acessibilidade à música. A paisagem dos *media* em constante transformação (Jenkins, Ford e Green 2013, 1) é um fenómeno social que tem vindo a ser estudado por vários académicos que procuram desenvolver quadros teóricos como a sociedade em rede (Dijk 2006; Castells 1996), a cultura convergente (Jenkins 2006; Jenkins, Ford e Green 2013) ou mediatização profunda (Couldry e Hepp 2017), por forma a explicar, entre outros aspectos, como o fluxo de conteúdos e a tecnologia da internet penetra e modifica dimensões do panorama social. No que diz respeito à música, uma tendência que se verifica com a internet é a mudança de paradigma do vertical (produtor-consumidor) para o horizontal, onde os limites entre as categorias de produtor e consumidor adquirem novos contornos, e a transição permite capacidades de comunicação que levam a um desaparecimento do que era conhecido como «audiência» (Rosen cit. in Couldy e Hepps 2017, 70) e emergem conceitos híbridos como o de «produsuário» (Bruns cit. in Couldry e Hepps 2017, 70).

Entre os aspectos abordados neste artigo, defendo que é nesta lógica de produzuários e participantes (Jenkins 2006, 3) da cultura ciberpunk que encontramos grupos sociais que usam a internet para ter experiências de escuta e valorização colectiva da música composta para

audiovisuais ciberpunk. São agentes que transformam o seu significado através da interpretação que fazem, e da forma como a modificam.^[9]

A definição de comunidade de fãs proposta por Henry Jenkins é útil para abordar o contexto do YouTube, pois tem em consideração as práticas de interacção dos participantes com os objectos. O teórico identifica a cultura de fãs a partir de cinco dimensões (cuja ordem inverte para acomodar a sequência pela qual as irei tratar): o estatuto como uma comunidade social alternativa; a sua relação com um modo particular de recepção; a função de comunidade interpretativa; tradições de produção cultural específicas; e o papel no encorajamento de um activismo (Jenkins 1992, 2).

Todas estas dimensões encontram-se presentes no grupo de utilizadores que identifiquei no YouTube. Por estarem conectados por um gosto que partilham pela música, e por construírem práticas colectivas de participação com a mesma – como a encenação escrita, através dos comentários, de diálogos sequenciais extraídos dos produtos de onde vêm as músicas –, demonstram a presença de um grupo unido não apenas pelo espaço digital que habitam, mas também por interesses, formas de ler o objecto artístico e práticas que estabelecem em conjunto. É uma plataforma que congrega um grupo de fãs cujas mediações são importantes para compreendermos como se relacionam com a música ciberpunk através de comentários críticos, ou outros mais subjectivos, mas que no seu todo acumulam discursos que fazem parte de uma dinâmica de inteligência colectiva (Jenkins 2006, 3). Este fluxo permite que o significado da música ciberpunk vá tomando forma com cada nova participação. E segue, não obstante, uma lógica pautada pela música de audiovisuais narrativos considerados como modelos para esta comunidade – como é o caso das três séries de produtos supramencionados –, e é a partir das suas características que a música é julgada.^[10]

Para compreendermos esta participação é necessário enquadrar o estudo das comunidades de fãs na investigação académica sobre a problematização do gosto musical. Nos discursos do YouTube estão

9 Utilizo os termos transformar/transformacional da mesma forma que Jenkins et al. aplicam o conceito de *transformational* (Jenkins, Ford e Green 2013, 148), como a procura por reescrever um texto, e neste caso a música e o seu significado, da forma que melhor serve os interesses dos fãs ou da comunidade a que pertencem.

10 O plano subjectivo da experiência de audição é mencionado em muitos comentários, mas não é discutido no artigo, pois não ilustra, desenvolve ou contradiz o argumento em desenvolvimento.

pautados vários dos aspectos que têm preocupado sociólogos da música que estudam o fenómeno da recepção musical, e é por isso necessário tê-los em consideração. Falo do uso de determinadas características musicais como marcadores de uma identidade (Bennett 2015, 144) ciberpunk. Na forma como o gosto por esta música se assume como uma estratégia de demarcação que a diferencia de outras categorizações, algo que é relevante pois permite compreender que esta música, ao ser entendida como ciberpunk por estes participantes, se distancia de outras bandas sonoras para ficção científica. Ao mesmo tempo, o interesse por este tipo de música aproxima quem a consome e valoriza (Peterson 2015, 153), permitindo uma mediação entre produtores, objectos, consumidores e todas as relações sociais inerentes e adjacentes (Hennion 2015, 166). Ou seja, o agregado de agentes, produtos e relações constrói uma cultura de gosto negociada pelos intervenientes que produzem sentido (Michelsen 2015, 214), e é por meio desse processo que se constroem e reforçam estereótipos.

Comunidade de fãs do ciberpunk: práticas de consumo de música e mediações discursivas

Para Jenkins, certas comunidades apresentam formas alternativas de interpretação, produção, consumo e distribuição de uma obra cultural (Jenkins 1992, 26). Nas diversas práticas de apropriação de objectos de uma cultura dominante são atribuídos novos significados e em contextos que podem ser diametralmente opostos (idem, 40). No YouTube encontramos o mesmo fenómeno. Primeiro, porque a música é escutada de forma gratuita por ouvintes que não necessitam de pagar pelo produto e este é vendido em formato físico ou digital em outros espaços. Segundo, é uma música que originalmente foi produzida enquanto banda sonora e não como um género ou estilo musical ciberpunk, mas que neste contexto adquire esse significado. Logo, encontramos as duas dimensões que Jenkins refere: a apropriação de uma cultura dominante e a modificação do seu conteúdo, ainda que, neste caso, seja uma atribuição de diferentes nomenclaturas à música.

A construção desses novos sentidos para a música implica um quadro de regras de significação que são apenas válidas para quem as conhece, visto que estranhos à comunidade não serão capazes de entender o fenómeno sem esse manual de orientações e concepções

interpretativas. O que Jenkins refere como uma estratégia de interpretação do texto ficcional – na medida em que os fãs escolhem como ler a obra e que aspectos valorizar –, é-o igualmente para a música que foi institucionalizada como ciberpunk por esta comunidade, integra uma cultura musical que contém um *corpus* de obras e faz parte de uma tradição com características definidas, sendo portanto consumida segundo essa perspectiva e não apenas como uma banda sonora única e exclusivamente pertencente a um audiovisual. Isso promove uma economia de prestígio onde os membros vão reforçando discursivamente quais as obras mais emblemáticas, o que produz uma fonte alternativa de estatuto, uma vez que as obras selecionadas não têm necessariamente de ser um sucesso comercial ou social, o que importa é que sejam relevantes para esta comunidade em específico.

Este grupo de agentes pode ser entendido a partir do conceito de comunidade imaginada. Benedict Anderson visava uma definição de nação como uma comunidade política. Esta seria «imaginada» porque os membros nunca seriam capazes de conhecer todos os seus pares, ainda que partilhassem um elo comum e uma «comunidade», pois, independentemente das desigualdades sociais entre eles, estariam inseridos, em teoria, numa estrutura horizontal (Anderson 2006, 6-7). A definição comporta os mesmos princípios de uma comunidade digital, onde os membros são utilizadores das mesmas plataformas, mas as suas identidades são mediadas virtualmente e nem todos se conhecem fora do meio digital. Estes partilham de um gosto que fornece o elo comunitário e o direcciona para determinados produtos culturais.

O repertório de música ciberpunk no formato de banda sonora permite, entre outros, dois modelos particulares de consumo e experiência de audição que me interessam discutir neste contexto (mas não mutuamente exclusivos): a reprodução do audiovisual e a audição da banda sonora comercializada em separado. Pelos vários comentários que discutem a música e outros aspectos do audiovisual, ou valorizam a música a partir de interpretações que são fomentadas pela narrativa em que se inserem, constata-se que a produção de sentido está articulada nestes dois modelos de escuta. Daí que os fãs discutam dimensões que são musicais, mas muitas vezes associadas ao audiovisual: como a música é representativa do género; uma apreciação dos seus atributos torna a música e o audiovisual parte de um cânone; ou como esta constrói uma atmosfera adequada ao imaginário. Muitos destes juízos são realizados por métodos comparativos, pois o mérito de uma obra está

na capacidade de respeitar, reiterar ou abrir novos caminhos às características musicais já evidenciadas em outras obras de sucesso, consideradas como marcos da música ciberpunk, como é o caso das séries de produtos *Blade Runner*, *Ghost in the Shell* e *Deus Ex*.

A forma como esta comunidade interpreta as obras musicais dá origem a discursos de recepção entre a crítica e a opinião. Trata-se de uma importante camada de produção de sentido a respeito da música ciberpunk, que praticamente não se encontra em outro formato, e que só raras vezes é utilizado por um crítico musical para falar de bandas sonoras. É no contexto do YouTube e em páginas de internet direcionadas para a comunidade de fãs do ciberpunk^[11] – Neon Dystopia,^[12] The Cyberpunk Database^[13] e sobre música em específico a Cyberpunk Community Soundtrack^[14] – que as definições de música ciberpunk emergem. Estas são movidas por um gosto particular, uma crença no valor de certas obras, e pela posse de um tipo de literacia audiovisual fruto da exposição à cultura ciberpunk e às suas convenções temáticas, visuais e musicais que se tornam ferramentas de interpretação e discussão da sua música.

No YouTube, a atribuição de valor é primariamente individual pois assume-se na forma de um comentário isolado, muitas vezes curto, mas que comporta uma veracidade com o potencial de ser colectiva pois, se for partilhada por outros utilizadores do mesmo espaço, assume-se, no limite, como uma verdade para esta comunidade. Daí resulta a contestação forte por todos aqueles que não partilham dessa opinião e que são descredibilizados por não possuírem o conhecimento suficiente ou o capital cultural necessário para julgarem essas obras. Neste processo interpretativo aderem a estereótipos discursivos cuja origem

11 Seria necessário um estudo de fundo dos seus utilizadores para nos aproximar de hipóteses mais concretas a respeito de quem gere e circula essas e outras páginas, pois a internet promove grupos heterogêneos e uma dimensão de entropia difícil de delimitar. Acredito que como o que move e aproxima os fãs de ciberpunk são acima de tudo os audiovisuais, e a música destas obras encontra-se presente em qualquer uma destas plataformas, todos estes agentes farão parte de uma comunidade virtual do ciberpunk, mas não estou em posse de dados suficientes para o comprovar neste momento.

12 «Página inicial», Neon Dystopia, última modificação em 2020, <https://www.neondystopia.com>.

13 «Página inicial», Cyberpunk Database, última modificação em 2020, <https://cyberpunkdatabase.net/>.

14 «Página inicial», Cyberpunk Community Soundtrack, última modificação em 2017, <https://cyberpunkcommunitysoundtrack.tumblr.com/>.

encontra-se nos ideais de música ciberpunk, e o que veiculam parece advir, mais uma vez, dos produtos culturais de maior capital simbólico. Por outras palavras, como os utilizadores reconhecem estas obras como parte de um cânone, é-lhes outorgado um estatuto para discutir música ciberpunk dentro da comunidade, como se fossem críticos especializados no assunto.

Identificar aspectos semelhantes entre a música de obras canonicizadas permite justificar o valor da música que se discute e fundamentar a razão pela qual se gosta. Por exemplo, podemos encontrar essa particularidade em comentários vagos como «contemplem o Blade Runner dos videogames»,^[15] ou indicações mais específicas que comparam momentos da música a outros equivalentes, «do 45 em diante soa como Ghost in the Shell».^[16] Os comentários demonstrados revelam comparações entre produtos da amostra. No primeiro a música do videogame *Deus Ex Human Revolution* é colocada em confronto com a do filme *Blade Runner*. Quanto ao segundo, a música do videogame *Deus Ex Invisible War* é comparada com a do filme de animação *Ghost in the Shell*. Mas encontramos analogias com outros produtos ciberpunk. Alguns utilizadores encontram semelhanças entre as músicas que comportam a amostra e as de videogames como *Remember Me* (Moris 2013), *Mirror's Edge* (Jakobsen 2008) ou *NeoTokyo* (neotokyo team 2009); filmes como *Tron: Legacy* (Kosinski 2010) ou *Alien 3* (Fincher 1992); e produtos de animação japonesa como a série *Psycho Pass* (Shiotani e Motohiro 2012-13) ou o filme *Akira* (Otomo 1988). Em todos estes casos identifica-se, de acordo com estes fãs, um conjunto de códigos musicais que apontam para ideais de futuro, tecnologia, religiosidade e misticismo na cibernética e explorações de pós-humanismo. Estas construções sociais assumem-se como valores para esta comunidade e são ferramentas discursivas para analisar tanto a música como as narrativas e cenografia a que esta pertence.

Por essa razão, as apreciações desta comunidade recaem igualmente sobre quais as características musicais mais adequadas para acompanhar ou evocar esses imaginários. Neste domínio a relevância das convenções de género musical é notória, visto que é uma condicionante

15 Do original: «Behold the Blade Runner of video games». Videobakery, 12 de Maio, 2014, comentário a «Deus Ex; Human Revolution Soundtrack (Full)».

16 Do original: «from 45 onwards it sounds like ghost in the shell». TheBritishGeek, 24 de Agosto, 2010, comentário a «Deus Ex Invisible War Theme Song».

que orienta e produz um elo entre um aspecto musical e o seu equivalente textual. Géneros relacionados com a cultura de música electrónica de dança como tecno, synth, dubstep ou trip hop encontram-se munidos de uma carga simbólica que para estes membros torna-se representante de temas futuristas e de ficção científica. O retrowave e qualquer uma das suas variantes como o synthwave são identificados com a estética visual da década de 1980, particularmente a paleta de cores que comporta o azul, rosa e roxo, e que constituem as luzes de néon que encontramos nestas narrativas (como é o caso dos filmes *Blade Runner* ou *Tron*). Nestes discursos, as categorias de música que simbolizam o futuro quando contrapostas à presença de instrumentos da orquestra, ou outros cuja produção sonora seja acústica, produzem um jogo tímbrico nas bandas sonoras que é lido como o embate entre o futuro e o passado.

Um aspecto que indica que o gosto é comum a vários utilizadores é a cadeia de comentários que manifestam uma opinião semelhante, fomentando um discurso que apela à identificação de obras que exemplificam, mais do que convenções, uma ideia estereotipada de música ciberpunk. Isso pode ser verificado em diversos comentários à música do trailer para o filme *Ghost in the Shell* (Sanders 2017), onde vários utilizadores respondem ao apelo colocado por Henrique Crivellaro^[17] para que lhe forneçam sugestões de músicas semelhantes. Entre as diversas propostas surgem bandas sonoras de audiovisuais como *Blade Runner*.^[18] Todavia, esta comunidade interpretativa revela não apenas opiniões que apontam para a música ciberpunk, como tratando-se de um estilo ou conjunto de características musicais presentes nas bandas sonoras de audiovisuais narrativos, mas também como um tipo de música que artistas das indústrias discográficas aderem. Entre estes encontram-se Perturbator, 2814, Emika, VAST, Trevor Something, Com Truise, Carpenter Brut, Massive Attack, Neurotech ou Celldweller, todos eles ligados à cultura de música electrónica.^[19]

17 Crivellaro, Henrique, 14 de Novembro, 2016, comentário a «Enjoy The Silence by KI Theory (Ghost In The Shell Trailer Music)».

18 Fulgrim The Illuminator, 23 de Novembro, 2016, comentário a «Enjoy The Silence by KI Theory (Ghost In The Shell Trailer Music)».

19 Seria necessária uma análise profunda de todos estes artistas, traçando o seu percurso profissional para compreender se existe alguma ligação com o ciberpunk, mas é um exercício que não cabe no contexto deste artigo. A sua menção serve, no entanto, o propósito de demonstrar uma ramificação da música ciberpunk para outros contextos que não o dos audiovisuais.

A circulação de bandas sonoras de audiovisuais encontra-se presente na prática de listar músicas no YouTube sob categorias determinadas pelos utilizadores que as produzem, numa lógica de música de catálogo que as classifica de acordo com emoções, actividades ou temas vários. Na reprodução desta música, onde o rótulo se torna um veículo para a reinterpretação, estes utilizadores negociam a construção da sua identidade, e até da própria música, servindo-se dela como forma de agenciar, regular e reconfigurar os seus espaços quotidianos (DeNora 2000, 46). Isto porque através dos usos específicos que dela fazem, tornam a música numa banda sonora de outro contexto totalmente diferente, como estudar ou fazer exercício físico. Um exemplo é a música para acompanhar actividades de programação informática, designada de forma abrangente por «música de programação» ou «música para programação», e onde são utilizadas várias músicas de bandas sonoras ciberpunk.^[20] A título de exemplo, a *playlist* «Concentration Programming Music»^[21] tem músicas das bandas sonoras dos audiovisuais ciberpunk *Deus Ex*, *Deus Ex Human Revolution*, *Mirror's Edge* e *System Shock 2*. Outro aspecto a destacar, é a inclusão da música «Converter» da banda de música electrónica Mega Drive à qual, se recorrermos à plataforma BandCamp – onde vendem, em formato digital, o álbum *Mega Drive* a que pertence esta música –, verificamos que é colocada a etiqueta «cyberpunk».^[22] Mais ainda, a imagem que acompanha o vídeo do YouTube é um fundo preto com diferentes sistemas de alfabeto escrito na vertical e em cor verde, o que evidencia uma influência do filme ciberpunk *The Matrix* (inspirado, por sua vez, no filme de animação *Ghost in the Shell* de 1995).

20 O leitor poderá verificar esta tendência através das seguintes *playlists*: «Concentration Programming Music», YouTube, 5 de Dezembro, 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=0r6C3z3TEKw>. «Concentration \ Programming Music 0000 (Part 0)», YouTube, 28 de Outubro, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=62Mr0elsf0s>. «Concentration \ Programming Music 0001 (part 1 – Reupload)», YouTube, 4 de Abril, 2018, https://www.youtube.com/watch?v=cc3Dofs_j0E.

21 «Concentration Programming Music», YouTube, 5 de Dezembro, 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=0r6C3z3TEKw>.

22 No Bandcamp existe um sistema de catalogação muito semelhante à *stock music*. Os artistas que criam um perfil neste *site* podem associar as obras que vendem a dezasete dos géneros musicais reconhecidos pela plataforma, e inserir ainda «etiquetas de género», onde encontramos as opções «ciberpunk» e «cyberpunk». Para ouvir a música de Mega Drive, aceda à: «Mega Drive», Bandcamp, 18 de Novembro, 2018, <https://megadrive.bandcamp.com/album/mega-drive>.

Por todas estas relações, não será certamente inocente a associação deste rótulo à música ciberpunk nesta e em outras *playlists* do mesmo tipo, pois a programação informática e a prática do *hacking* são temas muito recorrentes no ciberpunk, e fundamentais para as narrativas dos referidos filmes *The Matrix* e *Ghost in the Shell*. Assim, comentar no YouTube que uma música produz uma atmosfera perfeita para escrever linhas de código informático – «eu faço e programo robôs com esta obra-prima»^[23] – é uma forma da comunidade demonstrar a adequação desta música ao universo simbólico do ciberpunk, ao mesmo tempo que manifesta mais uma vez o seu gosto.

Esta música promove uma identidade de grupo que é potenciada pela tomada de empréstimo de símbolos textuais (Jenkins 1992, 3) presentes na música dos audiovisuais, ou nos discursos que a circundam, cristalizando-se num jargão específico para o ciberpunk. Estes são uma acumulação de excertos de guiões dos audiovisuais, letras de canções ou títulos de músicas, apropriados e utilizados com uma ferramenta discursiva com carga simbólica que imprime valor e é reconhecido no contexto desta comunidade. Por exemplo, utilizar a palavra «aumentado»,^[24] que na narrativa dos videojogos *Deus Ex* descreve a prótese cibernética que aumenta as capacidades de um humano, no sentido de um adjectivo valorativo que demonstra o gosto por uma obra musical: «esta banda sonora foi aumentada».^[25] Outro discurso de valorização é realizado através de um excerto de diálogo proferido por uma personagem dos mesmos videojogos em que exclama «eu nunca pedi isto».^[26] Os membros da comunidade apropriam-se da expressão e escrevem-na através de variações, servindo o propósito de demonstrar o seu gosto por uma obra musical. Um desses exemplos encontra-se na música para o filme *Ghost in the Shell* (Sanders 2017), onde podemos ler «nós pedimos isto!»^[27] E para falar da presença de uma obra musical na memória dos fãs, como algo que não se perde pois adquire um estatuto

23 Do original: «I make and program robots with this masterpiece», Ruiz, Eduardo Rasgado, 17 de Agosto, 2018, comentário a «Deus Ex: Human Revolution Soundtrack (Full)».

24 Do original: «augmented».

25 Do original: «This soundtrack has been augmented», Efreeti, Tommy, 17 de Março, 2016, comentário a «Deus Ex: Human Revolution Soundtrack (Full)».

26 Do original: «I never asked for this».

27 Do original: «We asked for this!», Stakl, Kevin, 30 de Março, 2017, comentário a «Enjoy The Silence by KI Theory (Ghost In The Shell Trailer Music)».

de artefacto cultural, é utilizado o diálogo final do antagonista do filme *Blade Runner* (Scott 1982), onde diz: «todos aqueles momentos serão perdidos no tempo, como lágrimas na chuva».^[28] Apontando o valor que a obra tem para si, um utilizador escreve que «para sempre... uma sensação... sons... e lágrimas na chuva!»^[29]

Os comentários no YouTube revelam, portanto, uma comunhão social e uma prática de reprodução de diálogos extraídos de audiovisuais que aproximam os fãs desta comunidade. Nas palavras do sociólogo Erving Goffman, «“desempenho” pode ser definido como toda a actividade de um determinado participante numa determinada situação que serve para influenciar de alguma forma qualquer um dos outros participantes»^[30] (Goffman 1956, 8). Visto que para o autor esta exposição social é orientada por contingências que conduzem os agentes para determinados padrões – numa tentativa de evitar situações embaraçosas em que estes se tornam excluídos ou inadaptados ao grupo –, as suas práticas revelam tipos de dramatizações que o investigador considera aparentadas ao teatro. É certo que, segundo Goffman, estamos sempre perante esse fenómeno, ou seja, este caso não seria uma excepção. Contudo, o uso da secção de comentários para transcrever o guião de uma determinada cena é, em certa medida, um acto de dramaturgia dentro da própria dramaturgia que é a interacção social. Dito de outra forma, quando fãs simulam cenas de audiovisuais através de um encadeamento discursivo onde transcrevem fala após fala os momentos que acompanham a música que ouvem e comentam é como se vestissem o papel das personagens e fizessem *cosplay*^[31] virtual. Isso é uma mediação discursiva que os aproxima enquanto grupo, pois constrói um sentimento de partilha, e quem não adere a essa máscara é condenado por membros da comunidade. Por exemplo, quando um grupo de fãs estava a transcrever o diálogo de uma cena do filme *Blade*

28 No original, a personagem diz «All those moments will be lost in time, like tears in rain».

29 Do original: «forever... a feel... sounds... and tears in the rain!». frs, 3 de Julho, 2020, comentário a «Vangelis – Blade Runner Soundtrack (Remastered 2017)».

30 Do original: «“performance” may be defined as all the activity of a given participant on a given occasion which serves to influence in any way any of the other participants».

31 Prática lúdica de mimetizar uma personagem real ou fictícia através do seu aspecto físico, vestindo roupa, acessórios e aplicando maquilhagem, mas igualmente através de uma interpretação dos seus maneirismos como modo de andar ou linguagem gestual. A arte de representação é feita, na maioria das vezes, por fãs com um conhecimento profundo da personagem, indo ao ponto de decorar os seus diálogos mais distintivos e característicos.

Runner (Scott 1982), este foi interrompido por um «utilizador-intruso» que escreveu um comentário que não fazia parte do diálogo. Gerou de imediato respostas de fãs que diziam «você arruinou tudo», ou «simplesmente apague o seu comentário [...] eles estavam a responder usando frases do filme» e outro que diz «estragou o divertimento para as outras pessoas».^[32] Mas depois da discussão, um dos membros dirige-se novamente ao utilizador-intruso, escrevendo o seu nome e depois mais uma frase do mesmo filme, como se estivesse a testar a sua capacidade para integrar esta comunidade. O utilizador-intruso responde com a frase da personagem seguinte, recomeçando assim outra *performance* entre a comunidade. Isto revela que, ou este utilizador sentiu uma necessidade de se integrar no grupo vestindo a máscara e entrando no jogo de simulação de cenas, ou procurou demonstrar que possuía um grau de literacia equivalente aos restantes membros desta comunidade, inserindo-se assim no grupo.

Reflexões finais: *fandom* como activismo de consumidor

Como foi demonstrado, existe um grupo de utilizadores da plataforma YouTube que se encontram conectados não apenas à internet, mas também entre eles através de um gosto comum pela música ciberpunk. Por meio de mediações discursivas, estes fãs relacionam-se com os produtos culturais e nas suas opiniões estão patentes aspectos que as indústrias de entretenimento não evidenciam – como o facto de considerarem estas bandas sonoras como música ciberpunk. Incidir sobre as convenções musicais e adequação destas aos imaginários ciberpunk parecem ser as grandes preocupações desta comunidade, e as práticas de consumo musical que o YouTube permite, aliadas à possibilidade de discutir em grupo na secção de comentários, fornece um fórum de interacção social onde a comunidade ciberpunk pode envolver-se digitalmente.

Acredito na existência de um conjunto de características musicais que são fruto de uma lógica de homenagem e de capitalização de

32 Os três comentários no original são: «you ruined everything», «just delete your comment [...] they were replying using movie lines» e «ruined fun for other people». À data de lançamento deste livro a discussão entre os utilizadores já não se encontrava no canal. O leitor pode, no entanto, seguir uma «encenação» semelhante através da cadeia de comentários que começam com a expressão «você gosta da nossa coruja?» (do original «do you like our owl?»): bailey, simon, 29 de Setembro, 2017, comentário a «Vangelis – Blade Runner Soundtrack (Remastered 2017)».

referências. As obras culturais que vão sendo perpetuadas, como é o caso de *Blade Runner*, *Ghost in the Shell* e *Deus Ex*, acabam por ser as mais reconhecidas e valorizadas socialmente. Para exemplificar esta questão, quero mencionar a convenção audiovisual do ciborgue em três produtos desta amostra. O ciborgue é um ícone incontornável da cultura ciberpunk que se caracteriza por uma combinação entre a inteligência e a materialidade carnal do ser humano, as possibilidades e aparatos tecnológicos dos robôs, e uma vontade por combinar todos estes elementos de forma a alcançar um estágio que transcende as limitações que, em separado, cada uma das dimensões encerra. Ao nível musical, o uso de instrumentos acústicos, electrónicos e a voz, procura representar, respectivamente, essas propriedades do humano, da máquina e da sua tentativa para alcançar um plano transcendente. Na sua escrita, destacam-se o uso de uma regularidade e sensação rítmica muito forte, articulação de camadas de material musical e a reiteração de pequenas figuras, motivos ou células. Todos estes elementos encontram-se na música que acompanha os ciborgues Roy Batty no filme *Blade Runner*, Motoko Kusanagi no filme de animação *Ghost in the Shell* e Adam Jensen no videojogo *Deus Ex Human Revolution* (Malhado 2019, 137-138). Como já mencionado, o compositor do videojogo em questão refere a influência das duas obras anteriores. A respeito de *Ghost in the Shell* é de salientar que Mamoru Oshii, o realizador do primeiro filme, refere que *Blade Runner* foi um dos cinco filmes que o inspiraram (Oshii 2019). Nesse sentido, as estratégias musicais presentes nestes audiovisuais promovem a consolidação de convenções da música ciberpunk que, como este artigo procurou demonstrar, são identificadas e reconhecidas por muitos ouvintes como parte da música ciberpunk.

Jenkins refere que o *fandom*, enquanto conceito que identifica os diversos tipos de culturas de fãs, é constituído por um consumo activista (Jenkins 1992, 284). Quando estes utilizadores do YouTube inscrevem a música de bandas sonoras no género musical ciberpunk, têm um agenciamento que é pautado pela construção mental de imaginários ciberpunk a partir de elementos musicais como o timbre, e estes aspectos são criados em comunidade. Assim, as suas acções são *fandom* transformacional «que procuram reescrever os textos para melhor servirem os interesses dos fãs»^[33] (Jenkins, Ford e Green 2013, 150). Por conse-

33 Do original: «which seeks to rewrite the texts to better serve fan interests».

guinte, a capitalização de referências que os produtores de audiovisuais estabelecem nos mercados transformam-se em normas para os fãs do ciberpunk. Em suma, quando as normas são reconhecidas como parte de um estilo musical característico do ciberpunk a sua valorização e identificação constituem-se elementos fundamentais das relações sociais que constroem esta comunidade. Dessa forma, permite evidenciar que, como indicado no título deste artigo, ao falar sobre música ciberpunk estes utilizadores declaram que «somos todos *blade runners*». Algo que, neste caso, é sinónimo de «todos nós somos fãs de ciberpunk».

Referências

- Anderson, Benedict. 2006. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London e New York: Verso.
- Bainteinson, Sveinbjörn. «Concentration Programming Music». YouTube, 5 de Dezembro, 2014. Vídeo, 1:05:27. <https://www.youtube.com/watch?v=0r6C3z3TEKw>.
- Bennett, Andy. 2015. «Identity: Music, Community, and Self». In *The Routledge of The Sociology of Music*, editado por John Shepherd e Kyle Devine, 143-152. New York e London: Routledge.
- Castells, Manuel. 2010. *The Rise of the Network Society*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Couldry, Nick, e Andreas Hepp. 2017. *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge: Polity Press.
- Cyberpunk Community. s.d. «Página inicial». *Cyberpunk Community Soundtrack* (blog). Última modificação em 2017. Consultado em 25 de Outubro, 2019. <https://cyberpunkcommunitysoundtrack.tumblr.com/>.
- Cyberpunk Database. s.d. «Página inicial». *The Cyberpunk Database*. Última modificação em 2020. <https://cyberpunkdatabase.net/>.
- DeNora, Tia. 2000. *Music in Everyday Life*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dijk, Jan Van. 2006. *The Network Society: Social Aspects of New Media*. London: SAGE Publications Ltd.
- Goffman, Erving. 1956. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh Social Sciences Research Center.
- Hennion, Antoine. 2015. «Taste as Performance». In *The Routledge of the Sociology of Music*, editado por John Shepherd e Kyle Devine, 161-168. New York e London: Routledge.
- Jenkins, Henry, Sam Ford, e Joshua Green. 2013. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York e London: New York University Press.

- Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York e London: Routledge.
- . 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Malhado, André. 2019. «Uma perspectiva musicológica sobre a formação da categoria ciberpunk na música para audiovisuais – entre 1982 e 2017». Dissertação de mestrado em Ciências Musicais Históricas, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade NOVA de Lisboa.
- McCann, Michael. «Interview with composer Michael McCann – Deus Ex: Human Revolution». Por Anthony Geno. *Sumthing*, 2013. Consultado em 24 de Novembro, 2018. <https://www.sumthing.com/blog/interview-with-composer-michael-mccann-deus-ex-human-revolution/>. (website descontinuado)
- Mega Drive. 2019. «Mega Drive». Gravado em 18 de Novembro, 2013. Edição de autor, áudio em streaming. <https://megadrive.bandcamp.com/album/mega-drive>.
- Michelsen, Morten. 2015. «Music Criticism and Taste Cultures». In *The Routledge of The Sociology of Music*, editado por John Shepherd e Kyle Devine, 211-220. New York e London: Routledge.
- Neon Dystopia. s.d. «Página inicial». *Neon Dystopia* (blog). Consultado em 15 de Dezembro, 2020. <https://www.neondystopia.com>.
- Oshii, Mamoru. «Interview: Mamoru Oshii». Por Todd Gilchrist. *IGN*, 17 de Setembro, 2004. <https://www.ign.com/articles/2004/09/17/interview-mamoru-oshii?page=2>.
- . «Mamoru Oshii Names 5 Films Essential to Ghost in the Shell Film's Creation». *Anime News Network*, 2 de Fevereiro, 2019. <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-02-02/mamoru-oshii-names-5-films-essential-to-ghost-in-the-shell-film-creation/.142739>.
- Peterson, Richard A. 2015. «Taste as Distinction». In *The Routledge of The Sociology of Music*, editado por John Shepherd e Kyle Devine, 153-160. New York e London: Routledge.
- Warren010h. «Concentration / Programming Music 000». YouTube, 28 de Outubro, 2016. Vídeo, 1:05:56. <https://www.youtube.com/watch?v=62Mr0elsf0s>.
- . «Concentration \ Programming Music 001 (part 1 – Reupload)». YouTube, 4 de Abril, 2018. Vídeo, 56:49. https://www.youtube.com/watch?v=cc3Dofs_j0E.

Audiovisuais

- DICE. *Mirror's Edge*. 2008. PlayStation 3, Xbox 360 e Microsoft Windows. Música de Solar Fields.

- Dontnod Entertainment. *Remember Me*. Microsoft Windows, PlayStation 3 e Xbox 360. Música de Olivier Deriviere.
- Eidos Montréal. 2011. *Deus Ex Human Revolution*. Microsoft Windows, Playstation 3, Xbox 360, Mac OS X e Wii U. Música de Michael McCann.
- Fincher, David, real. 1992. *Alien 3*. Música de Elliot Goldenthal. Los Angeles: Twentieth Century Pictures, filme.
- Ion Storm. 2003. *Deus Ex Invisible War*. Microsoft Windows e Xbox. Música de Alexander Brandon e Todd Simmons.
- Ion Storm. 2000. *Deus Ex*. Microsoft Windows, Mac OS e PlayStation 2. Música de Brandon, Alexander, Dan Gardopée e Michiel van den Bos.
- Kosinski, Joseph, real. 2010. *Tron: Legacy*. Música de Daft Punk. Burbank: Walt Disney Pictures, filme.
- Lisberger, Steven, real. 1982. *Tron*. Música de Wendy Carlos. Burbank: Walt Disney Pictures, filme.
- Looking Glass Studios. 1994. *System Shock 2*. Microsoft Windows, Linux, DOS, Classic Mac OS, PC-9800 series e Macintosh. Música de Greg LoPiccolo.
- Oshii, Mamoru, real. 1995. *Ghost in the Shell*. Música de Kenji Kawai. Tóquio: Production I.G, filme.
- Otomo, Katsuhiro, real. *Akira*. 1988. Música de Shouji Yamashiro. Tóquio: TMS Entertainment Co., Ltd, filme.
- Sanders, Rupert, real. 2017. *Ghost in the Shell*. Música de Clint Mansell e Lorne Balf. Los Angeles: Paramount Pictures, filme.
- Scott, Ridley, real. 1982. *Blade Runner*. Música de Vangelis. Burbank: Warner Bros, filme.
- Shiotani Naoyoshi, e Katsuyuki Motohiro, reals. 2012-13. *Psycho Pass*. Música de Yugo Kanno. Tóquio: Production I.G, série de animação japonesa.
- Studio Radi-8. 2009. *NeoTokyo*. Microsoft Windows. Música de Ed Harrison.
- The Wachowskis Brothers, reals. 1999. *The Matrix*. Música de Don Davis. Burbank: Warner Bros, filme.

Comentários do YouTube

- Galaxy, Japan. 2015. «Ghost in the Shell Original Soundtrack». YouTube, 10 de Fevereiro, 2015. Vídeo, 50:13. <https://www.youtube.com/watch?v=GvaC6CrmtI>.
- Greendragon861. 2017 «Vangelis – Blade Runner Soundtrack (Remastered 2017)». YouTube, 12 de Abril, 2017. Vídeo, 1:52:41. <https://www.youtube.com/watch?v=k3fz6CC45ok>.
- HalderbierV2. 2018. «Deus Ex Invisible War OST – Title Theme». YouTube, 2018. Consultado em 31 de Dezembro, 2018. Vídeo, 1:53. <https://www.youtube.com/watch?v=73UEkea6rIs>. (vídeo descontinuado)

- Hippie, Smelly. 2013. «Ghost in the Shell: Arise OST Track 2». YouTube, 2013. Consultado em 31 de Dezembro, 2018. Vídeo, 4:22. https://www.youtube.com/watch?v=m_t8CzaDM2k. (vídeo descontinuado)
- . 2018. «Ghost in the Shell: Arise OST Track 1». YouTube, 2018. Consultado em 31 de Dezembro, 2018. Vídeo, 1:48. <https://www.youtube.com/watch?v=9lzu5ST8CnM>. (vídeo descontinuado)
- Inter230407. 2016. «Deus Ex: Mankind Divided – Original Soundtrack Extended Edition». YouTube, 2016. Consultado em 31 de Dezembro, 2018. Vídeo, 1:55: 23. <https://www.youtube.com/watch?v=-dmSXDMk0hk>. (vídeo descontinuado)
- White, Kiba. 2013. «STAND ALONE COMPLEX O.S.T.». YouTube, 2013. Consultado em 31 de Dezembro, 2018. Vídeo, 1:12:35. <https://www.youtube.com/watch?v=gGItYP6P3bg>. (vídeo descontinuado)
- . 2013. «STAND ALONE COMPLEX O.S.T. 2». YouTube, 2013. Consultado em 31 de Dezembro, 2018. Vídeo, 1:04:49. <https://www.youtube.com/watch?v=MESmmmrgeEUQ>. (vídeo descontinuado)
- Novic, Ninoslav. 2011. «Kenji Kawai – Cinema Symphony – Ghost In The Shell OST». YouTube, 28 de Janeiro, 2011. Vídeo, 18:22. <https://www.youtube.com/watch?v=z64HCi2rQkE>.
- Paramount Pictures. 2017. «Kenji Kawai – Utai IV Reawakening (Steve Aoki Remix) [Music Inspired By Ghost In The Shell]». YouTube, 16 de Março, 2017. Vídeo, 4:25. https://www.youtube.com/watch?v=PCe_UeHF7H8.
- Peaches Lamb. 2017. «Tears In The Rain (Blade Runner 2049 Soundtrack)». YouTube, 5 de Outubro, 2017. Vídeo, 2:10. <https://www.youtube.com/watch?v=RdNGHZ3JTtA>.
- RichyXYZ123. 2008. «Deus Ex Invisible War Theme Song». YouTube, 24 de Dezembro, 2008. Vídeo, 1:49. <https://www.youtube.com/watch?v=r86C-qIft94>.
- Ruiz, David. 2017. «Blade Runner 2049 Soundtrack – Hans Zimmer & Benjamin Wallfisch». YouTube, 2017. Consultado em 31 de Dezembro, 2018. Vídeo, 1:00:37. https://www.youtube.com/watch?v=DxF_4hQEOoQ. (vídeo descontinuado)
- SpinalZero. 2014. «Ghost In The Shell Arise: OST – Track 3». YouTube, 19 de Fevereiro, 2014. Vídeo, 5:21. <https://www.youtube.com/watch?v=N-tZptFdlk0>.
- So, Jiseng. 2011. «Deus Ex – Soundtrack (UMX)». YouTube, 2011. Consultado em 31 de Dezembro, 2018. Vídeo, 59:15. <https://www.youtube.com/watch?v=2yDVM77lGlm>. (vídeo descontinuado)

- The Local Guy. 2016. «Enjoy The Silence by KI Theory». YouTube, 13 de Novembro, 2016. Vídeo, 4:14. https://www.youtube.com/watch?v=E_1-oylPHjs.
- Togusa. 2010. «Cyberbird – GitS SAC OST 2». YouTube, 3 de Outubro, 2010. Vídeo, 6:00. <https://www.youtube.com/watch?v=mfUpn6pJFrS>.
- . 2010. «Rise – GitS SAC OST 2». YouTube, 17 de Outubro, 2010. Vídeo, 5:29. <https://www.youtube.com/watch?v=q8w5PzO4Dxw>.
- . 2010. «Ride on Technology- GitS SAC OST 2». YouTube, 17 de Outubro, 2010. Vídeo, 4:41. <https://www.youtube.com/watch?v=xjTPtGlfhw>.
- . 2010. «What’s it For – GitS SAC OST 2». YouTube, 29 de Dezembro, 2010. Vídeo, 3:18. <https://www.youtube.com/watch?v=dcaqjoUslrY>.
- . 2010. «3tops – GitS SAC OST 2». YouTube, 29 de Dezembro, 2010. Vídeo, 3:59. <https://www.youtube.com/watch?v=mdXT2m7oMgs>.
- . 2010. «GET9 – GitS SAC OST 2». YouTube, 29 de Dezembro, 2010. Vídeo, 4:45. https://www.youtube.com/watch?v=YRMrCH_550k.
- . 2010. «Go DA DA – GitS SAC OST 2». YouTube, 29 de Dezembro, 2010. Vídeo, 1:52. <https://www.youtube.com/watch?v=Oxu6fyY4MPw>.
- . 2010. «Gonna Rice – GitS SAC OST 2». YouTube, 29 de Dezembro, 2010. Vídeo, 2:03. https://www.youtube.com/watch?v=IhE_vjgWXnw.
- . 2010. «I Can’t Be Cool – GitS SAC OST 2». YouTube, 29 de Dezembro, 2010. Vídeo, 4:31. https://www.youtube.com/watch?v=cqk_f2DAjbs.
- . 2010. «Idoling – GitS SAC OST 2». YouTube, 29 de Dezembro, 2010. Vídeo, 2:48. <https://www.youtube.com/watch?v=Uc2tw5sw-fg>.
- . 2010. «Living Inside the Shell – GitS SAC OST 2». YouTube, 29 de Dezembro, 2010. Vídeo, 6:24. <https://www.youtube.com/watch?v=YSj91yopjDg>.
- . 2010. «Psychedelic Soul – GitS SAC OST 2». YouTube, 29 de Dezembro, 2010. Vídeo, 4:48. <https://www.youtube.com/watch?v=e49QVUXUH48>.
- . 2011. «Pet Food – GitS SAC OST 2». YouTube, 6 de Fevereiro, 2011. Vídeo, 1:29. https://www.youtube.com/watch?v=qtu5_UoHsHE.
- . 2011. «Security Off – GitS SAC OST 2». YouTube, 6 de Fevereiro, 2011. Vídeo, 1:14. <https://www.youtube.com/watch?v=ZFaZyp51EM0>.
- . 2011. «To Tell the Truth – GitS SAC OST 2». YouTube, 6 de Fevereiro, 2011. Vídeo, 4:51. <https://www.youtube.com/watch?v=WNOGjdFJ5Fg>.
- . 2011. «We Can’t Be Cool – GitS SAC OST 2». YouTube, 6 de Fevereiro, 2011. Vídeo, 1:33. <https://www.youtube.com/watch?v=8V6DxFOTULo>.
- . 2014. «Surfin’ on Mind Waves – GitS Arise». YouTube, 14 de Maio, 2014. Vídeo, 5:20. <https://www.youtube.com/watch?v=Xq89-0HjxwI>.
- VGameOSTs. 2013. «Deus Ex: Human Revolution Soundtrack (Full)». YouTube, 10 de Julho, 2013. Vídeo, 1:08:20. <https://www.youtube.com/watch?v=tyG6YMLEWus>.

- VGM. 2017. «Deus Ex: Breach – 2017 – Full Soundtrack – VGM». YouTube, 2017. Consultado em 31 de Dezembro, 2018. Vídeo, 47:44. <https://www.youtube.com/watch?v=Ifu1bDD6MCs>. (vídeo descontinuado)
- Xyzdio. 2008. «Ghost in the Shell OST – Torukia». YouTube, 20 de Abril, 2008. Vídeo, 6:09. <https://www.youtube.com/watch?v=u0ow4tGgZWk>.