



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE RÁDIO E TV

MARIA LAURA BARROS GOMES

**O METAVERSO NOS SIGNOS METALINGUÍSTICOS NO ÁLBUM
FUTURE NOSTALGIA DA CANTORA DUA LIPA**

São Luís

2024

MARIA LAURA BARROS GOMES

**O METAVERSO NOS SIGNOS METALINGUÍSTICOS NO ÁLBUM FUTURE
NOSTALGIA DA CANTORA DUA LIPA**

Trabalho de Conclusão de Curso
(TCC)
apresentado ao curso de Comunicação Social –
habilitação em Rádio e TV da
Universidade
Federal do Maranhão, como requisito
para
obtenção de título de bacharela em
Comunicação
Social-Rádio e TV.

Orientadora: Dr^a. Fernanda Gabriela
Gadelha
Romero

São Luís

2024

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Barros Gomes, Maria Laura.

O METAVERSO NOS SIGNOS METALINGÜÍSTICOS NO ÁLBUM FUTURE
NOSTALGIA DA CANTORA DUA LIPA / Maria Laura Barros Gomes.
- 2024.

58 p.

Orientador(a): FERNANDA GABRIELA GADELHA ROMERO.

Curso de Comunicação Social - Rádio e Tv, Universidade
Federal do Maranhão, São Luís, 2024.

1. Comunicação. 2. Future Nostalgia. 3.
Metalinguagem. 4. Metaverso. 5. Música. I. GADELHA
ROMERO, FERNANDA GABRIELA. II. Título.

MARIA LAURA BARROS GOMES

**O METAVERSO NOS SIGNOS METALINGÜÍSTICOS NO ÁLBUM FUTURE
NOSTALGIA DA CANTORA DUA LIPA**

Trabalho de Conclusão de
Curso (TCC) apresentado ao curso de
Comunicação Social – habilitação em
Rádio e TV da Universidade Federal do
Maranhão, como requisito para
obtenção de título de bacharela em
Comunicação Social-Rádio e TV.
Orientadora: Dr^a. Fernanda
Gabriela Gadelha Romero

Aprovado em ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Dr^a. Fernanda Gabriela Gadelha Romero
Orientadora

Dr^a. Flávia de Almeida Moura
Examinador 1

Ms^a. Amarílis Cardoso Santos
Examinador 2

São Luís

2024

Dedico este trabalho a toda minha família, amigos e para aqueles que não desistem de ter fé.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, Nossa Senhora de Fátima e Arcanjo Miguel por conceder o dom e a capacidade cognitiva e intelectual para seguir no ramo da comunicação social. Além disso, agradeço também a minha família, principalmente minha mãe Anne Karina de Sousa Barros por acreditar em mim e no meu potencial para escolher este ramo profissional que exerce uma realização pessoal também, aproveito este momento para expressar a gratidão e sabedoria da minha orientadora Dr^a. Fernanda Gabriela Gadelha Romero.

Expresso minha gratidão também a toda a comunidade acadêmica e em especial aos docentes de Comunicação Social, fora isso toda a minha gratidão a Universidade Federal do Maranhão devido a longa jornada como discente desta instituição de ensino superior da qual sinto orgulho de ter participado ao longo da relevância e credibilidade na história do estado como ensino público e democrático.

Concluo meus agradecimentos pela habilitação em Rádio e Tv em que a cada ano valoriza-se mais e mais conquistando altas pontuações no MEC e ganhando espaços no mercado de trabalho.

RESUMO

O objetivo deste trabalho é analisar como o álbum “Future Nostalgia” lançado em 2020 tem impacto no metaverso e os signos metalinguísticos desse fenômeno, identificar alguns aspectos do álbum que trazem a alusão de nostalgia e outros que sinalizam nuances futurísticas e apresentar quais recursos do metaverso foram utilizados no álbum Future Nostalgia.

O projeto tem como finalidade descrever o processo que constituiu o fenômeno Future Nostalgia partindo do pressuposto do metaverso na música e no audiovisual, que terá como finalidade deixar um legado para a academia e futuras pesquisas sobre metaverso na música, no intuito de colaborar ainda mais com a informatividade no ramo comunicacional e audiovisual.

O objeto de estudo centra-se no lançamento do álbum Future Nostalgia, e na metalinguagem utilizada, no qual desempenhou um papel fundamental no sentido de mitigar os danos causados pela falta de espaços físicos reais, que a grande maioria dos jovens frequentava antes da eclosão da pandemia de Covid-19 e parte do pressuposto de que a artista Dua Lipa fez muito mais do que um álbum, mas um fenômeno a ser estudado e analisado por inúmeras perspectivas culturais e antropológicas.

O método utilizado para gerar discussões do objeto de estudo foi pelo viés bibliográfico e documental no intuito de demonstrar através de decupagens e pela historicidade que o álbum tem contribuição do metaverso.

Palavras-Chaves: Metaverso; Metalinguagem; Future Nostalgia; Música; Comunicação.

ABSTRACT

The objective of this work is to analyze how the album "Future Nostalgia" released in 2020 has an impact on the metaverse and the metalinguistic signs of this phenomenon, identify some aspects of the album that bring the allusion of nostalgia and others that signal futuristic nuances and present which metaverse resources were used in the Future Nostalgia album.

The project aims to describe the process that constituted the Future Nostalgia phenomenon based on the assumption of the metaverse in music and audiovisual, which will aim to leave a legacy for academia and future research on metaverse in music, in order to collaborate even more with informativeness in the communication and audiovisual field.

The object of study focuses on the release of the album Future Nostalgia, and the metalanguage used. in which it played a fundamental role in mitigating the damage caused by the lack of real physical spaces, which the vast majority of young people frequented before the outbreak of the Covid-19 pandemic and is based on the assumption that the artist Dua Lipa made much more than an album, but a phenomenon to be studied and analyzed by numerous cultural and anthropological perspectives.

The method used to generate discussions of the object of study was by bibliographic and documentary bias in order to demonstrate through decoupage and historicity that the album has a contribution from the metaverse.

Keywords: Metaverse; Metalanguage; Future Nostalgia; Music; Communication .

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	- Fonte: Imagens do canal oficial do duo Daft Punk no YouTube(2009)	32
Figura 2	- Fonte: Imagem do site Stash Media TV(2020)	33
Figura 3	- Fonte: Imagem do canal oficial de Dua Lipa no YouTube(2020)	35
Figura 4	- Fonte: Imagens do canal oficial do duo Daft Punk no YouTube(2009)	35
Figura 5	- Fonte: Imagens do canal oficial do duo Daft Punk no YouTube(2009)	36
Figura 6	- Fonte: Imagens do canal oficial de Dua Lipa no YouTube(2020)	37
Figura 7	- Fonte: Imagens do canal oficial de Dua Lipa no YouTube(2020)	37
Figura 8	- Fonte: Imagens do canal oficial de Dua Lipa no YouTube(2020)	39
Figura 9	- Fonte: Imagens do canal oficial de Elton John no You Tube(2021)	39
Figura 10	- Fonte: Imagens do canal oficial de Elton John no You Tube(2021)	40
Figura 11	- Fonte: Imagens do canal oficial do Elton John no YouTube(2021)	40
Figura 12	- Fonte: Imagens do canal oficial de Dua Lipa no You Tube (2020)	41
Figura 13	- Fonte: Imagens do Instagram :ramandjafari	41
Figura 14	- Fonte: Imagens do Instagram :ramandjafari	42
Figura 15	- Fonte: Imagens do canal oficial de Dua Lipa no You Tube (2020)	43
Figura 16	- Fonte: Imagens do canal oficial de Elton John no You Tube (2021)	43
Figura 17	- Fonte: Imagens do do site Palco Pop(2020)	44
Figura 18	- Fonte: Imagens do site A Bit Of Pop Music (2020)	45
Figura 19	- Fonte: Imagens do site Discogs(2017)	45

Figura 20	- Fonte: Divulgação Warner Music / The Music Journal(2020)	46
Figura 21	- Fonte: Imagem via Pinterest	47
Figura 22	- Fonte: Imagem via Twitter Fan Account :Genesis	47
Figura 23	- Fonte: Imagem do site DC FILM SCHOOL	48
Figura 24	- Fonte.: Imagem via Pinterest	48
Figura 25	- Fonte: Imagem do canal oficial de Dua Lipa no You Tube (2020)	49
Figura 26	- Fonte: Imagens do canal oficial de Dua Lipa no You Tube (2020)	49
Figura 27	- Fonte: Imagem do site Coverstory	51
Figura 28	- Fonte: Imagem do canal oficial de Dua Lipa no You Tube	51
Figura 29	- Fonte: Imagem da Internet	52
Figura 30	- Fonte: Imagem da Internet	52

LISTA DE SIGLAS

MTV	<i>Music Television;</i>
VMA	Video Music Awards;
VMB	Video Music Brazil;
ANCINE	<i>Agência Nacional do Cinema;</i>
NBC	Nome; National Broadcasting Company;
IGN	Nome; Imagine Games Network;
CEPI	Nome; Associação Europeia de Produção Audiovisual;
FIA	Nome; Internacional Federação de Atores;
FSE	Nome; Federation Screenwriters Europe;
FIAPF	Nome; International Federation of Film Producers Associations;
FERA	Nome; Federation of European Film Directors.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	FENOMENOLOGIA DA COMUNICAÇÃO NO AUDIOVISUAL.....	17
2.2	METAVERSO NO ENTRETENIMENTO.....	20
2.3	A METALINGUAGEM NO AUDIOVISUAL.....	24
2.4	A origem da TV e a transmissão televisiva no Brasil.....	27
2.5	O audiovisual no formato digital.....	29
2.6	A popularização dos videoclipes e a influência da MTV na cultura pop.....	30
3	RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	32
3.1	O clipe da dupla francesa Daft Punk- One More Time.....	32
3.2	O clipe da britânica Dua Lipa- Hallucinate	33
3.3	A relação intergaláctica entre One More Time e Hallucinate	35
3.4	A influência da bidimensionalidade e da tridimensionalidade.....	36
3.5	Conexão Cultural E Metalinguística: Dua Lipa & Elton John.....	38
3.6	O Intercâmbio Artístico : Dua Lipa & Madonna.....	44
3.7	O levitar entre duas versões e múltiplas comunicações	47
3.8	O espírito do tempo no Futuro Nostálgico.....	51
3.9	Movimento sequencial de Hung Up e Physical	52
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54
	REFERÊNCIAS.....	55

1. INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho é analisar como o álbum “Future Nostalgia” lançado em 2020 tem impacto no metaverso e os signos metalinguísticos desse fenômeno, identificar alguns aspectos do álbum que trazem a alusão de nostalgia e outros que sinalizam nuances futurísticas e apresentar quais recursos do metaverso foram utilizados no álbum Future Nostalgia.

O desenvolvimento da tecnologia e do metaverso na música, parte do pressuposto do que é analisado por inúmeras perspectivas culturais e antropológicas. Já que recebe influências ainda muito atuais que estão cada vez mais presentes e sofisticadas em formatos não só virtuais, mas também de como os programas de TV e Rádio têm incorporado o virtual e seus ciberespaços. A artista Dua Lipa contribui assim nesta evolução tecnológica pois fez para muito além de um álbum e sim um fenômeno a ser estudado.

Durante a pesquisa foram utilizados os meios necessários com a busca bibliográfica, documental e análise semiótica dos signos metalinguísticos do álbum que perpassa no viés do metaverso. Além de ter observado a evolução no campo da comunicação social através do álbum Future Nostalgia.

Para análise do objeto empírico utilizamos a semiótica levando em conta os estudos no viés da *hipermídia* de Lucia Santaella que busca notar a imensa transformação que os meios digitais vêm trazendo à sociedade moderna, através da referencialidade do signo, abordada na obra *Matrizes Da Linguagem e Pensamento: Sonora, visual, verbal, aplicações na hipermídia* da brasileira Lúcia Santaella (2001. 432 p).

Para melhor explicitação a arte em sua essência tem diversas inquietações que perpassam dos conhecimentos sociais, antropológicos, psicológicos e comunicacionais; através da metalinguagem e da semiótica é possível identificar ainda mais com profundidade as necessidades de cada temporalidade e os recursos usados para gerar um questionamento de um fenômeno, assim como o Future Nostalgia da Dua Lipa.

Ao citar fenômenos, pode adquirir várias percepções diferentes dependendo do referencial semiótico e de teorias da comunicação, por causa da multiplicidade até por vezes

hermenêutica e transdisciplinar. Ela tem um papel fundamental na vida humana e aliada a metalinguagem consegue exprimir a um conjunto de formulações que fazem com que o indivíduo tenha plena capacidade de recriar, perceber e imergir em vários espaços e leituras de mundo e tudo o que está a seu redor. A possibilidade de observação do mundo é ainda mais expressiva e notória quando há produções audiovisuais.

Em uma perspectiva sobre o que era estudado por Marshall McLuhan(1996) abordada nos clássicos “Os Meios são as Mensagens” e no “Understanding Media”(Os meios de comunicação como extensões do homem) a expressividade do audiovisual como possibilidade de observação do mundo, parte do pressuposto do que os novos ambientes estejam modificando a TV e ao cinema.

Aqui entra a relevância deste trabalho, uma vez que o mundo perpassa por muitas mudanças e avanços intensos na tecnologia e nos formatos de difusão das mensagens pela humanidade e isto implica diretamente nas áreas que lidam com audiovisual, radialismo, espaços televisivos e na constante atualização massiva do ramo digital, por isso é necessário acompanhar esse desenvolvimento, mas o que justifica o destaque da Dua Lipa e o fenômeno não somente artístico, mas também social e antropológico?

Para isso, esta monografia foi desenvolvida através de uma estrutura dividida em quatro capítulos. O primeiro capítulo refere-se à introdução deste trabalho, que a direção de arte documental do álbum Future Nostalgia pretende correlacionar o aspecto semiótico do metaverso com as releituras de músicas, capas e produções artísticas de obras musicais dos anos 90/2000, auge da tecnologia à disposição da música.

Estas obras fazem parte da era techno e com recursos rudimentares, mas com a essência inovadora e levantam diretrizes atuais, como o sample de "Technologic" e o videoclipe de “One More Time” do duo francês de música eletrônica, Daft Punk e o elo entre Confessions On A Dance Floor que é o décimo álbum de estúdio da artista Madonna, lançado em 11 de novembro de 2005 pela Warner Bros; com o Future Nostalgia de Dua Lipa. Além de todo esse arcabouço documental é necessário destacar a capa do álbum Future Nostalgia em que teve nitidamente o metaverso presente em sua produção, através do fotógrafo francês Hugo Comte, no qual tem como base de produção: fotografia, moda, metaverso e

criptomoedas; como complemento existe o vídeo do mashup de Hallucinate faixa presente do álbum.

Além desses recortes do álbum há também a decupagem de videocliques como enfoque da pesquisa documental como o Cold Heart uma parceria de gerações entre o britânico Elton John e a Dua Lipa; o videoclipe da faixa pertencente ao álbum Future Nostalgia como a Dua Lipa & The Blessed Madonna - Club Future Nostalgia (Official Visualiser), onde possui importância para além do audiovisual.

A arte em sua essência tem diversas inquietações que perpassam dos conhecimentos sociais, antropológicos, psicológicos e comunicacionais; através da metalinguagem e da semiótica é possível identificar ainda mais com profundidade as necessidades de cada temporalidade e os recursos usados para gerar um questionamento de um fenômeno, assim como o Future Nostalgia da Dua Lipa.

Entretanto ela pode adquirir várias percepções diferentes dependendo do referencial semiótico e de teorias da comunicação, por causa da multiplicidade até por vezes hermenêutica e transdisciplinar.

Ela tem um papel fundamental na vida humana e aliada a metalinguagem consegue exprimir a um conjunto de formulações que fazem com que o indivíduo tenha plena capacidade de recriar, perceber e imergir em vários espaços e leituras de mundo e tudo o que está a seu redor. A possibilidade de observação do mundo é ainda mais expressiva e notória quando há produções audiovisuais.

De acordo com as diversas situações socioculturais, existe uma diversidade de códigos, ou regras de competência e de interpretação. E a mensagem tem uma forma significativa que pode ser preenchida com vários significados, contanto que existam vários códigos que estabeleça várias regras de correlação entre determinados significantes e determinados significados. E no caso de existirem códigos de base aceito por todos, há diferenças nos subcódigos. (Eco E Fabbri, 1978:561 apud Wolf, ibid.:124)

Com relação a expressividade do audiovisual como possibilidade de observação do mundo, parte do pressuposto do que Marshall McLuhan aborda nos clássicos “Os Meios são

as Mensagens” e no “Understanding Media”(Os meios de comunicação como extensões do homem) :

O novo “conteúdo” desse novo ambiente é o velho ambiente mecanizado na era industrial. O novo ambiente está modificando tão radicalmente quanto a TV está modificando o cinema. (McLuhan, 1996, p. 9)

A partir de então é perceptível que o Future Nostalgia navega sob diversas interpretações e influências que remetem às novas releituras de modo que a imersividade é ainda mais subjetiva em cada experiência pessoal e temporal nos seus respectivos espaços.

O segundo capítulo é sobre a definição e história da fenomenologia, trazendo uma literatura filosófica com autores como Romen e Merleau Ponty (1908-1961), através da sabedoria em distinguir a dicotomia entre razão e emoção, além de trazer o idealismo do filósofo germânico, Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1807- 2007). Acrescentando mais conhecimento é abordada a hermenêutica estudada pelo alemão Martin Heidegger (1923) na busca de compreender o mundo diferentemente das ideias metafísicas ocidentais.

Além disso, trata do metaverso que faz um breve histórico da origem, desenvolvimento do termo e a influência no entretenimento. Outro tópico importante é destinado a demonstrar a história das mídias e com o enfoque nas produções audiovisuais e da difusão deles através da televisão e a implantação televisiva brasileira.

O terceiro capítulo apresenta os resultados e as discussões de toda a investigação, que analisou a questão inicial definida: Quais são os signos metalinguísticos que a Dua Lipa utiliza no álbum Future Nostalgia para a releitura mais na temporalidade atual?. Neste capítulo são colocados os principais recortes através de decupagem . O quarto e último capítulo trata das considerações finais.

As pesquisas que geraram este trabalho de conclusão de curso teve como trajetória o consumo de diversos audiovisuais e um estudo aprofundado sobre metaverso, além de uma imersão cultural de músicas e contextos históricos na indústria cultural e da evolução das mídias.

2. FENOMENOLOGIA DA COMUNICAÇÃO NO AUDIOVISUAL

A fenomenologia é o método pelo qual podemos descrever os fenômenos, desvelando a cotidianidade do mundo do ser onde tudo que está sujeito à ação dos sentidos humanos ou que nos impressiona de forma física ou moralmente, a fenomenologia caracteriza-se como elemento que exprime a noção de estudo das essências. Sendo assim, para a comunicação social precede não apenas às relações sociais e interpessoais.

Geralmente, utilizada como metodologia filosófica, cuja atividade de um sujeito para o objeto influencia a consciência científica e acadêmica de como as ações humanas e seus sentidos tornam uma expressividade, quando captam uma imagem com significação e percepção advindas da construção de fenômenos, o que conseqüentemente, geram tendências a serem repetidas, aperfeiçoadas, recicladas e novas roupagens surgem no decorrer do espaço tempo.

Na perspectiva dos estudos e pesquisas do Romen e Merleau Ponty (1908-1961.)a ideia de percepção como instrumento ocasionado da fenomenologia faz referência ao corpo consciente e a sabedoria da dicotomia entre corpo e razão, resultando na percepção não apenas objetiva, mas também subjetiva e interindividual.

A ideia de percepção que foi base dos estudos de Merleau (1908-1961) parte do pressuposto de que a fenomenologia é o estudo das essências e todos os seus problemas resumem-se em definir essências, a exemplo da essência da percepção e essência da consciência. Outra característica relevante é que repõe as essências na existência e não pensa que se possa compreender o homem e o mundo de outra maneira senão a partir da “facticidade”. É uma filosofia transcendental que coloca em evidência não somente, as afirmações da atitude natural, mas também uma filosofia para qual o mundo já está sempre “ali”, antes da reflexão, como uma presença inalienável e cujo o todo consiste em reencontrar este contato ingênuo com o mundo, para dar-lhe enfim um estatuto filosófico.

A aquisição mais importante da fenomenologia foi sem dúvida ter unido o extremo subjetivismo ao extremo objetivismo em sua noção do mundo ou da racionalidade. A racionalidade é exatamente proporcional às experiências nas quais ela se revela. Existe racionalidade, quer dizer: as perspectivas se confrontam, as percepções se confirmam, um sentido aparece. Mas ele não deve ser posto à parte, transformado em Espírito absoluto ou em mundo no sentido realista. O mundo fenomenológico é

não o ser puro, mas o sentido que transparece na intersecção de minhas experiências, e na intersecção de minhas experiências com aquelas do outro, pela engrenagem de umas nas outras; ele é portanto inseparável da subjetividade e da intersubjetividade que formam sua unidade pela retomada de minhas experiências passadas em minhas presentes, da experiência do outro na minha. (Merleau-Ponty, Maurice, 1908-1961, p. 18-19)

Tendo as experiências como fator preponderante no decorrer da história e demarcador de aspectos culturais, sociais, econômicos, psicológicos, políticos e comunicacionais, a inquietação hegeliana se faz presente ao analisar recortes temporais ou até mesmo da intersecção da intersubjetividade e da objetividade explicitada no contexto em análise. Sendo fonte primordial para justificar a fenomenologia no viés do existencialismo e pelo termo descrito como *Zeitgeist*, introduzido pelo filósofo, teólogo e crítico literário alemão Johann Gottfried Herder e outros escritores alemães em 1769, cuja a sua origem é alemã, que traduzida em português significa como “o espírito da época/tempo”.

Para o filósofo germânico, Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1807- 2007) a fenomenologia do tempo/espírito tem como reconhecimento a existência do Idealismo alemão, cujo o cerne idealista passa do “espírito subjetivo” de Kant para o seu próprio “espírito objetivo” – um tipo de consciência comunitária ou coleção de ideias, normas e práticas culturais – enquanto para Kant as condições de conhecimento são encontradas na mente do sujeito individual (isto é, são transcendentais), para Hegel é o espírito objetivo que ordena as nossas experiências.

Na finalidade de interpretar os contextos em via de regra geral, sejam eles através das experiências, épocas, condições transcendentais necessita-se da hermenêutica para gerar a síntese de quais referências remetem tal temporalidade, intersubjetividade, percepção até mesmo pressupostos como base hipotética para um estudo aprofundado e detalhista.

A hermenêutica estudada pelo filósofo alemão, Martin Heidegger (1923) enfoca a facticidade, através da introdução da ontologia em que busca compreender o mundo diferentemente das ideias metafísicas ocidentais, sendo assim predomina a inquietação de interpretar o mundo pelo ser e pelo estar, dessa forma, a fenomenologia é o caminho para a investigação ontológica, seja ela regional, natural ou cultural.

Logo, se deve perceber que a compreensão de Heidegger era baseada nas inúmeras possibilidades de investigação do factual ou até mesmo de uma conceituação do momento em que há a expressividade das essências, se tornando objetos objetivos em uma interpretação.

A ontologia tem como núcleo a existência humana como presente, passado, cotidiano e possibilidades futuras; portanto como ser temporal tem a projeção da dúvida e da reflexão como há infinitas possíveis interpretações.

Quando o ser humano questiona a sua existência é por onde começa a investigação científica no viés da fenomenologia, pois há todo um emaranhado social, contextual e antropológico que tem fundamentações durante o processo de evolução da vida na Terra, assim a interpretação das essências de acordo do ser e do tempo modificam-se ou reiteram-se. Porém a conceituação permanece em seu estado subjetivo e passível a ser lembrado e aprimorado no decorrer da temporalidade.

A hermenêutica fenomenológica absorve bastante desse conhecimento, quando na percepção das essências resultam em linguagens de parcela de um grupo, ou das intersubjetividades ocasionando o surgimento de fenômenos e de como possuem a eloquência da geração das tendências, além dos choques de tendências com as mesmas essências em diferentes tempos e estados da humanidade.

Sendo assim, há condições o suficiente para gerações diferentes na cronologia terem tendências semelhantes, mas em outro tipo de estados no existencialismo humano e com fenomenologia com objetos diferentes e conceitos que detém a intersecção entre as essências.

A "essência" do *Dasein* reside em sua existência. Os caracteres que podem ser postos à mostra nesse ente não são, portanto, "propriedades" subsistentes de um ente que subsiste com este ou com aquele "aspecto", mas modos-de-ser cada vez possíveis para ele e somente isso. Todo ser-assim desse ente é primariamente ser. Por isso, o termo "*Dasein*" com que designamos esse ente não exprime o seu *que*, como é o caso de mesa, casa, árvore, mas o ser (...) O ente, cujo ser está em jogo esse ser ele mesmo, se comporta em relação a seu ser como em relação a sua possibilidade mais própria (...) E porque o *Dasein* é, cada vez, sua possibilidade, esse ente em seu ser *pode* se "escolher" (...). (Heidegger, 2012, p. 140-1)

A escolha já considera a interpretação da facticidade e já perpassando de toda a subjetividade e intersubjetividade e interindividualidade, assim alcançando a lógica analítico

racional na absorção das sensações e imersões dos fenômenos. Portanto refletindo o conceito tendencial em um determinado tempo e estado do ser.

2.1 METAVERSO NO ENTRETENIMENTO

O metaverso demonstra a intensificação de conexão entre os meios de comunicação aprimorando a habilidade da imersividade humana atribuída a esse conhecimento. Através dos avanços científicos e tecnológicos o mundo vem conquistando autoridade e excelência no processo de futuro hiperconectado com níveis de sofisticação de recursos digitais cada vez mais incluídos na realidade humana e na extensão intuitiva do ser humano.

Nos estudos através do livro intitulado - Metaverso E Web 3.0- Que Mundo é Esse? - do brasileiro Fernando Sousa(2022, p.13),

Trata-se de um ecossistema de mundos virtuais imersivos, ou seja, múltiplas plataformas em buscas de usuários. Para isso, cada plataforma oferecerá atrativos diversos, como jogos, experiências, shows, informação, comércio e uma quantidade enorme de atividades. A expectativa é de que essas atividades se concentrem inicialmente em entretenimento, para que depois sejam ampliadas para o campo profissional e outras áreas da vida, como educação e saúde. (p:13)

Ao longo da história da humanidade percebeu-se a sofisticação da língua e dos códigos através dos meios de comunicação, que perpassam modelos que vão dos tradicionais aos digitais. No contexto atual, mais precisamente durante a pandemia de Covid 19, o metaverso foi demarcador de tendências e de novos caminhos para o futuro, onde o capitalismo baseado em algoritmos, marketing digital e marketing de experiência favoreceu, em boa parte, para a intensificação da introdução do metaverso no cotidiano das pessoas.

Para melhor compreensão sobre o parágrafo anterior o jornalista brasileiro, Francisco Pimenta foi entrevistado pela revista IHU On-Line que é do Instituto Humanitas Unisinos - IHU(2021) e destacou a definição atual sobre o que é metaverso baseado nos momentos pré-pandêmicos, endêmicos e pós-pandêmicos:

ideia de metaverso constitui um campo complexo de possibilidades, realizações concretas e pensamentos tecnológicos. Em termos científicos, abrange diversas áreas, em especial, é claro, a computação e várias de suas subáreas, entre elas a

Realidade Virtual, que cria mundos à parte, e a Realidade Aumentada, que se integra e recria nosso ambiente cotidiano(p.:34)

1

O momento anteriormente descrito enfatizou a hiperconexão e multiplicidade de espaços e funções simultâneas através do teletrabalho (home-office), o impulsionamento de lives, vários modelos comportamentais em diferentes plataformas e redes sociais, o uso de avatares e multiversos com rotinas de trabalho a lazer, além da utilização do metaverso como fonte de inspiração a projetos de direção de arte e como canal de divulgação. Sobre essa abordagem conforme a ensaísta e pesquisadora argentina, Paula Sibilia (2021) descreve para a revista IHU-Online:

Habitamos agora um terreno fértil para as realidades paralelas, virtuais, aumentadas, filtradas, turbinadas, instagrameadas e ambigualmente falsas, de um modo geral. A estranheza do isolamento motivado pela pandemia de Covid-19 não fez mais do que intensificar essa tendência, adubando um solo muito propício para que brotem todo tipo de metaversos bem-sucedidos(p.:17)

No mundo real, uma das funções do metaverso é a expansão da sua realidade para a realidade aumentada, como uma extensão do ser essencial e físico, no entanto para alguns foi visto como possibilidades para o uso de recursos na intenção de metamarketing¹ e inovação no audiovisual com tendências já pré-existent.

Para perceber um panorama sobre a relação entre audiovisual e metaverso é necessário resgatar a origem do termo através do livro que consequentemente foi produção de um filme de ficção científica. Como bem delimita no livro *The Metaverse* (1923); traduzido para o idioma português- *O Metaverso*- do autor Matthew Ball que é o CEO da Epyllion e ex-chefe global de estratégia da Amazon Studios.

o termo metaverso foi cunhado em 1992 por Neal Stephenson em seu romance *Snow Crash*. Apesar de toda sua influência, o livro de Stephenson não oferecia nenhuma definição específica do metaverso, mas o que ele descreveu era um mundo virtual persistente que alcançava, afetava e interagiu com quase todos os aspectos da existência humana.(Ball. 2022)

¹ metamarketing: é uma nova abordagem do marketing que surge com a crescente utilização do metaverso. É o marketing na era do metaverso, marcado pelo forte uso da tecnologia para apoiar e impulsionar o marketing.

Metamarketing - Glossário de Marketing Digital - Fernando Souza. Disponível em: [Glossário Metamarketing](#)

Por abordar anteriormente sobre o audiovisual, o metaverso tem sua origem na ficção científica e no universo dos games. Desde então, conseguiu conquistar mais acertabilidade ² para além do game e da ficção, mas também antes de tornar-se algo que ultrapassasse o mundo ficcional a humanidade já vivia a evolução tecnológica, de imersividade e usar a tecnologia como extensão das funcionalidades do ser humano.

O entretenimento advindo da intensidade da cultura pop e da subjetividade que agrega várias tribos, estilos e inovações tecnológicas por meio de semioses, são ainda mais propagadas pelas metalinguagens existentes e possíveis na arte. A Web 3.0² que cada vez mais se apodera de ser o mobile do futuro e o metaverso tendem a inserir grandes mudanças que vão impactar no mundo em vários campos do conhecimento e no intuito de debater as inúmeras possibilidades em questões filosóficas, sociológicas, culturais, históricas, comportamentais e comunicacionais; além de haver o surgimento de novas profissões e oportunidades aos profissionais da moda, da arquitetura, dos eventos, do design de produtos nas mais diversas áreas de atuação.

A argentina Paula Sibilia(2021) ainda na entrevista cedida para a revista IHU-Online(Nº 550 | Ano XXI) respondeu sobre essa vertente de introduzir o metaverso através do entretenimento.

Imagino que um dos usos mais habituais desses ambientes será como “entretenimento”, ou seja, um portal para a evasão como tantos outros, alimentado pela publicidade e visando a perpetuar o consumo. Nesse sentido, não vejo uma diferença radical com os dispositivos digitais já existentes, embora seja claramente um passo a mais rumo a essa indistinção entre o dentro e o fora. Essa fronteira, já bastante tênue e cada vez mais nebulosa, tende a desaparecer de vez ao serem eliminadas as interfaces mais duras (teclados, telas, aparelhos) em proveito dos sensores ou das conexões neurais. “Em vez de apenas ver o conteúdo, você estará dentro dele”, explicou Zuckerberg numa entrevista. Por isso, provavelmente esses dispositivos serão muito mais eficazes que os atuais na sua capacidade de capturar nossa atenção e nossos sentidos. Considerando o que já vem acontecendo nas redes bidimensionais da atualidade, é preocupante o que poderia gerar uma precisão extremamente customizada para cada “usuário” ou consumidor.(SIBILIA, 2021, p.22)

² Web 3.0: está atrelada ao propósito principal de criar experiências reais para pessoas de verdade. O virtual é apenas um meio para atingir este fim. Contudo, ele é de extrema relevância, já que fornece os insumos para colocar essa atividade em prática. Esse é o caso das moedas virtuais e outros insumos que fazem os metaversos acontecerem. O Que é web 3.0? Conheça esta revolução para as marcas e os negócios. Disponível em: [O que é web 3.0? Conheça esta revolução para as marcas e os negócios- Glossário de Marketing Digital -](#).

Os canais existentes na atualidade que possibilitam a imersividade ou representação dela são em grande parte Facebook, Instagram e Tik Tok³, que provocam experiências transcendentais no momento vivido e em seus mais diversos sentidos, geram uma constância de muitos conteúdos e funcionalidades em um determinado ciberespaço.

A maneira de como o metaverso pode implicar para além da tecnologia, marqueteiro e expositório; é de necessidade a cautela com os aspectos negativos como as fake news, fenômeno que contribui para instaurar um ambiente de dúvidas e aceites de informações descabidas, descontextualizadas ou simplesmente falsas.

Os negacionismos e a “pós-verdade”⁴ no que é definido pelo professor e pesquisador Ernesto Perini-Santos(2021) teve e tem um avanço vertiginoso devido a vários fatores: como a forma que a informação circula na internet e às tendências instáveis da mente humana; a disputa pela atenção, que ocorre no meio informacional; o crescimento da desconfiança nas sociedades, por causa do aumento da desigualdade e, por fim, o fortalecimento da extrema direita, por exemplo.

³ Facebook, Instagram e Tik Tok: Redes sociais são sites e aplicativos usados por pessoas e organizações que se conectam com clientes, familiares, amigos e pessoas que compartilham seus interesses em comum. Algumas das redes sociais mais populares são Facebook(2004), TikTok(2016), Twitter(2006) e Instagram(2010): todas têm recursos exclusivos, mas a maioria conta também com elementos semelhantes. REDES Sociais: saiba tudo sobre Instagram, TikTok e mais. Disponível em: [Redes Sociais: saiba tudo sobre Instagram, TikTok e mais](#).

⁴ negacionismos e a pós-verdade: negação da ciência; A coordenação em larga escala requer a identificação de grupos e, portanto, indicadores de pertencimento. Crenças funcionam como indicadores de pertencimento. Disponível em [Quando duas crises se encontram: a pandemia e o negacionismo científico](#)

2.3. A METALINGUAGEM NO AUDIOVISUAL

No decorrer da história, a comunicação estabelece uma ligação ainda mais sofisticada com o público, através da oralidade, dos códigos e do audiovisual, por meio das sensações e das questões sociais ou até mesmo pela metalinguagem e, às vezes, fundindo-se com a realidade se manifesta através de releituras que trazem relatos para grande veiculação.

Segundo a obra “Uma História Social da Mídia De Gutenberg à Internet” para a Universidade de Oxford em 2002 e tradução autorizada da reimpressão da primeira edição publicada em 2002 por Polity Press em 2006 dos historiadores sociais ingleses, Asa Briggs e Peter Burke:

De acordo com o Oxford English Dictionary, foi somente na década de 1920 que as pessoas começaram a falar de "mídia". Uma geração depois, nos anos 1950, passaram a mencionar uma "revolução da comunicação". O interesse sobre os meios de comunicação, porém, é muito mais antigo. A retórica — estudo da arte de se comunicar oralmente e por escrito — era muito valorizada na Grécia e na Roma antigas. Foi estudada na Idade Média e com maior entusiasmo no Renascimento. (Briggs; Burke, 2002, p.:11)

No que confere a releitura através da metalinguagem destaca-se as inquietações e eloquências da artista Iugoslava, Marina Abramović que por sua base empírica e embebida de conhecimentos da relações entre o artista e a plateia, os limites do corpo e as possibilidades da mente; considerada por muitos como a “avó da performance”.

Marina Abramović(2005) tem como fundamento a controvérsia de cunho pioneiro e despertador de maneira peculiar para a forma artística enriquecendo na linguagem se tornando referência, assim como na obra performática “Seven Easy Pieces” de 2005, na qual ela usou da inovatividade da reprodução e reinvenção de trabalhos de outros artistas, ocasionando a metalinguagem no ramo artístico.

O desenvolvimento do audiovisual de acordo com a história das mídias faz-se presente em diversas formas e de maneiras sutis, a exemplo, o áudio que teve seus códigos baseados em código morse e do telégrafo, que por sua vez, originou o rádio, fato que ultrapassou fronteiras tecnológicas na atualidade ao atingir o mercado do streaming⁵.

⁵ streaming: é a tecnologia voltada para o envio de informações multimídia, transferindo dados através de redes de computadores, mais especificamente a internet, tendo sido criada para facilitar as conexões mais velozes. Disponível em [Conceito, Definição e O que é Streaming](#).

No aspecto visual destaca-se a fotografia, moda, teatro e cinema como projeções de grande demonstração social e temporal, paralelamente surgindo assim a televisão, que, a partir da segunda década do século XXI impulsionou o fenômeno das multitelas e multimídias alcançando a tecnologia do streaming.

Abordando sobre eras na história das mídias, os historiadores sociais, Asa Briggs e Peter Burke, através da obra “Uma História Social da Mídia De Gutenberg à Internet” para a Universidade de Oxford em 2002 e tradução autorizada da reimpressão da primeira edição publicada em 2002 por Polity Press em 2006 descreveram sobre a metade do século XIX em transição para o XX em que teve o avanço das mídias:

Com o desenvolvimento da comunicação elétrica, iniciada com o telégrafo, no século XIX, surgiu uma percepção de mudança iminente e imediata. Os debates na mídia na segunda metade do século XX estimularam a reavaliação, tanto da invenção da impressão gráfica quanto de todas as outras tecnologias que foram tratadas no princípio como maravilhas. Geralmente aceita-se que as mudanças na mídia tiveram importantes consequências culturais e sociais. Controversos são a natureza e o escopo dessas consequências.(Briggs; Burke, 2002, p.:21)

A história das mídias influi diretamente no surgimento e na evolução do audiovisual pelo mundo, demarcando a relevância de um contexto temporal de transição da era techno pdo século XX para o início do século XXI, ou seja, a transição secular de gerações, que resultou em várias interseções e sobreposições. Como se percebe no viés contemporâneo dos estudos e análises do pesquisador brasileiro, Arlindo Machado para a revista Fórum 2002:

Os públicos dessa nova arte são cada vez mais heterogêneos, não necessariamente especializados e nem sempre se dão conta de que o que estão vivenciando é uma experiência estética. À medida que a arte migra do espaço privado e bem definido do museu, da sala de concertos ou da galeria de arte para o espaço público e turbulento da televisão, da Internet, do disco ou do ambiente urbano, onde passa a ser fruída por massas imensas e difíceis de caracterizar, ela muda de estatuto e alcance, configurando novas e estimulantes possibilidades de inserção social. (Machado, 2002, p. 19-32).

Traçado um panorama histórico, o audiovisual vislumbra características peculiares aos recursos tecnológicos rudimentares até as mais sofisticadas multiplataformas de redes sociais, situação que impulsionou a expansão do metaverso e da indústria cultural. De maneira

expressiva, o poder comunicacional ascendeu através da hipermídia e da absorção tecnológica, situação cada vez mais preocupante na rotina e no contexto atual de grande e forte imersão nas telas de dispositivos eletrônicos. Segundo MACHADO(2002):

Em sua acepção própria, a artemídia é algo mais que a mera utilização de câmeras, computadores e sintetizadores na produção de arte, ou a simples inserção da arte em circuitos massivos como a televisão e a Internet. A questão mais complexa é saber de que maneira podem se combinar, se contaminar e se distinguir arte e mídia, instituições tão diferentes do ponto de vista das suas respectivas histórias, de seus sujeitos ou protagonistas e da inserção social de cada uma.(Machado, 2002, p.:20)

Tendo em vista, a perspectiva da real fusão entre áudio e vídeo com formatos curtos é importante salientar, que no mundo houve um crescimento demasiado através da MTV⁶, rede de comunicação do entretenimento. Observa-se que há uma valorização das direções de arte ao analisar conceitos e misturas em poucas minutagens e em perceber as micros e macros tendências de consumo e produção de linguagens. É notoriamente observada tal perspectiva através da diretriz de Arlindo Machado (2002):

Pode-se mesmo dizer que a artemídia representa hoje a metalinguagem da sociedade midiática, na medida em que possibilita praticar, no interior da própria mídia e de seus derivados institucionais (portanto, não mais nos guetos acadêmicos ou nos espaços tradicionais da arte), alternativas críticas aos modelos atuais de normatização e controle da sociedade.(MACHADO, 2002, p.:25)

Na inserção de vídeo clipes curtos e atuais a popularização de músicas conquistou relevantes alcances e forte adesão através do YouTube, plataforma que exhibe conteúdo para o público, independente de nichos. O curador e arqueólogo filândes, Erkki Huhtamo em 2013 sob os conhecimentos de arte mídia e tecnocultura descreveu o processo que as plataformas sociais e musicais evoluíram e ainda possuem características das anteriores:

⁶ MTV: É um veículo que faria história, se tornaria a mais influente mídia de música do planeta e, com a Internet, perderia seu espaço tornando-se um canal de reality shows. 01 de Agosto de 1981: essa é a data de “nascimento” da emissora MTV. Disponível em [Nascimento da MTV](#)

por trás de fenômenos que à primeira vista parecem sem precedentes e futurísticos, encontramos padrões e esquemas que aparecem em contextos anteriores. Nesse sentido, os discursos sobre telas frequentemente evocam tópicos e fórmulas que derivam de repertórios culturais pré-existentis (ainda que isso não tenha estado sempre evidente aos próprios sujeitos culturais (Huhtamo, 2013,p. 4)

2.4 A origem da TV e a transmissão televisiva no Brasil

A intenção de criar o aparelho televisor já tinha sinais desde o século XIX. Neste período houve grandes conceitos desenvolvidos na matemática, na física e na química foram os precursores fundamentais da tecnologia utilizada na criação dos aparelhos de TV. Por volta da década de 1840, vários cientistas estudavam a possibilidade de realizar a transmissão de imagens em grande distância. No ano de 1842, o escocês educador, Alexander Bain conseguiu executar um projeto de envio telegráfico de uma imagem.

No entanto, em 1873, o britânico Willoughby Smith comprovou que o selênio era uma substância química capaz de converter energia luminosa em energia elétrica. Seguindo esta linha de raciocínio a televisão já poderia ser imaginada como um aparelho elétrico receptor e transmissor de imagens. No ano de 1884, o alemão Paul Nipkow desenvolveu um disco com orifícios espiralados capaz de fracionar uma imagem em elementos que eram reorganizados para a transmissão.

Nos fins do século XIX, os tubos de raios catódicos foram aprimorados como transmissores de imagens à distância. O escocês John L. Baird em 1920 empregou os diversos princípios já desenvolvidos para esse tipo de tecnologia e montou um dos primeiros modelos de televisão que está documentado na história. Diferente das outras vezes que tentou-se algum resultado esse estudioso conseguiu aprimorar bastante a nitidez da imagem e do som com o aparelho por ele produzido.

O russo Wladimir Zworykin em 1923 desenvolveu um tubo de imagem chamado de iconoscópio. Empolgada com tal realização, a empresa norte-americana RCA contratou os seus serviços e fabricou o Orticon que seria o primeiro modelo de televisor a ser produzido em escala industrial.

Em meados da década de 1930, o televisor ganhou novos reparos até se transformar em um produto de maior viabilidade comercial. No ano de 1935 pelo mês de março, os alemães foram os grandes responsáveis por realizar a primeira transmissão televisiva. Durante o período de pleno nazismo, esse tipo de recurso tecnológico foi incrivelmente empregado para a divulgação do regime liderado por Adolf Hitler. Logo depois, franceses e britânicos também investiram na construção de estúdios e na transmissão de imagens.

Desde esse momento, os estudiosos interessados por esse tipo de tecnologia já testavam algumas possibilidades de transmissão de imagens coloridas. A realização foi alcançada no ano de 1954, quando a emissora norte-americana NBC empregou um sistema compatível com os televisores preto e branco para iniciar a transmissão de imagens coloridas. Pelo o ano de 1962, o satélite Telstar realizou a primeira transmissão intercontinental enviando sinais de TV dos Estados Unidos para o Velho Mundo.

Por causa dos Estados Unidos, o cinema inicialmente entrou em conflito com a TV, mas aos poucos a legislação e as forças econômicas alvos reformularam a cadeia audiovisual de forma que TV e cinema passaram a fazer parte de um mesmo formato de transmissibilidade, sem que perdessem certo grau de autonomia; na França, onde a TV foi majoritariamente pública até os anos 80, a forte intermediação do Estado levou os canais a se tornarem os principais meios financiadores do cinema, fato que se fortaleceu, principalmente, com o surgimento da TV por assinatura (mais especificamente o Canal Plus).

No Brasil, não seguiu por esses caminhos, a televisão apareceu mesmo como uma inovação e novidade tecnológica na Feira Internacional de Amostras de 1939, ocorrida na cidade do Rio de Janeiro. Praticamente dez anos depois, o operador de câmera Olavo Bastos Freire transmitiu de forma improvisada uma partida de futebol. Logo após dois anos o empresário Assis Chateaubriand inaugurou a Tupi, primeira transmissora de televisão comercial do país.

Depois da inauguração no Brasil, a TV Tupi colocou no ar a primeira novela: "Sua Vida me Pertence". Como ainda não existia condições de fazer filmagens gravadas e armazenadas, tudo era feito ao vivo. Foram exibidos às terças e quintas-feiras os 15 capítulos da trama. O que se produzia na época eram histórias em duas ou três apresentações por

semana. Descobriu-se então que, para segurar a audiência, era necessário criar o hábito de mantê-lo diante do aparelho de TV todas as noites, no mesmo horário, definindo uma rotina nas telas da televisão.

A primeira telenovela diária foi ao ar em 1963: 2-5499 Ocupado, uma produção da TV Excelsior lançada como uma opção desprezensiosa. Diante desse período não havia o pensamento reflexivo sobre que também estava sendo lançada a maior produção de arte popular da nossa televisão, além de grande fenômeno de massa, depois do carnaval e do futebol. A modificação no gênero foi feita e a telenovela consolidou-se como parte cultural na popularidade brasileira e no cotidiano do cidadão brasileiro.

2.5 O audiovisual no formato digital

O mercado da música, mais especificamente na produção de clipes musicais e curtas-metragens no cinema, foi muito afetado durante o período pandêmico, o que permitiu diversas possibilidades do audiovisual em meio aos caos, reduzindo em grande parte o distanciamento e isolamento social.

O metaverso foi usado como uma alternativa viável para a execução de projetos e recursos, adquirindo nova apropriação de sentido e adentrando cada vez mais no universo social, prático e metodológico. Na Europa surgiram medidas sobre a produção cinematográfica através de oito órgãos relacionados ao setor:

Oito associações internacionais no campo da produção cinematográfica e televisiva divulgaram uma declaração intitulada “Fighting the Global COVID-19 Crisis in the Film and TV Production Sector”. Nele, CEPI (Associação Europeia de Produção Audiovisual), FIA (Internacional Federação de Atores), Animation in Europe (Federation of Animation Producers Association), Eurocinema, FIAPF, FERA, FSE (Federation Screenwriters Europe) e UniMei (representando os trabalhadores da mídia, do entretenimento e da arte) convocaram as organizações internacionais, governos nacionais e órgãos de financiamento para tomada de medidas para responder à crise do COVID-19 apoiando empresas e trabalhadores da indústria. Apesar de reconhecer a importância da solidariedade dentro do setor e elogiar a pronta resposta das partes interessadas privadas e públicas, os signatários insistem que governos em todos os níveis geográficos necessitam incluir medidas específicas do setor e também gerar conjunto de medidas de alívio a serem aprovadas. Isso

incluiria, entre outras coisas, a adaptação ao regime tributário para empresas e trabalhadores; postergar as contribuições para a previdência social; fazer backup de reivindicações de seguro relacionadas a tiroteios interrompidos e danos relacionados a qualquer medidas de segurança excepcionais; adaptar as regras e estratégias de financiamento público a nova realidade; e compensação pelo desligamento dos circuitos teatrais (Cabrera Blázquez et.al., 2020)

O Brasil, através da ANCINE (Agência Nacional do Cinema) com o Banco Regional, de acordo com a associação brasileira e agência de regulação disponibilizou um valor de 8,5 milhões de reais para o Programa Especial de Apoio ao Pequeno Exibidor, a fim de favorecer empreendedores responsáveis por até 30 salas de cinema no país. Conquanto mesmo assim, o país não viveu o melhor momento no setor do audiovisual.

2.6 A popularização dos videoclipes e a influência da MTV na cultura pop

No panorama audiovisual pautado em videoclipes em redes de comunicação televisivas pelos anos 80 e 90 a MTV tornou-se a maior referência global na descoberta de novos artistas, e com as suas paradas de sucesso e programas de listas, basicamente ditava quais singles se tornaram bem-sucedidos e explodiram e quais eram ignorados. A transmissão foi na data 01 de Agosto de 1981 e estrelada com a frase “Ladies And Gentlemen, rock and roll”, de John Lack, sobre imagens do espaço revelando missões da NASA e o primeiro videoclipe a aparecer na programação foi da música “Video Killed The Radio Star”, do The Buggles, que traduz para algo como “O Clipe Matou a Estrela do Rádio”.

Por ser uma emissora global tiveram as afiliadas em cada país incluindo a MTV Brasil, o canal passou a fazer parte da cultura popular e estar lá era um feito a ser comemorado pelos artistas independente de qual escala ou nicho fossem, mas mesmo assim por muitos relatos apresentavam que nem sempre isso acontecia da forma mais orgânica possível.

Após o grande alcance de audiências consolidadas principalmente através da juventude veio o sucesso da emissora e com isso as premiações com transmissão global, vale destacar em território norte-americano a premiação do Video Music Awards e em território brasileiro o icônico Video Music Brasil, e só a respeito dele e da versão brasileira da MTV possibilitou o feito de um editorial exclusivo para o Brasil, mas atualmente não faz mais presente.

Durante a trajetória comunicacional de grande ascensão vertiginosa do canal se manteve no topo mas surgiu a Internet, e com ela veio a popularização do acesso à

música. Sendo assim, o papel como o principal curador do audiovisual passou a ser bastante diluído e gradualmente a MTV foi perdendo a relevância exclusiva na indústria musical, além dos clipes com a popularização de plataformas como o YouTube.

Paralelamente, o canal começou a ter muito êxito com os formatos de *reality shows* (programas de entretenimento em confinamento) que envolviam a boa parte da audiência normal da emissora desde a origem, ou seja, os jovens como *Road Rules* e *The Real World*, e resolveu tomar esse caminho quando viu que provavelmente não manteria o nicho apenas com Música.

O canal finalizou no Brasil e tornou-se um grande produtor do chamado “conteúdo jovem” e assim segue até os dias atuais. Portanto a MTV mudou a história da música ao deixar bem claro que vídeos importam e traçar um caminho para que as empresas desenvolvessem tecnologias que os tornassem acessíveis.

Além de convidar os espectadores para votarem, participarem, elegerem seus favoritos e mais, abriu caminho para que a interatividade tomasse conta e ganhasse espaço na Internet, algo utilizado cotidianamente em dias atuais através dos vídeos e nas *lives*, que tiveram muita popularidade em tempos de pandemia.

A MTV teve um impacto profundo e duradouro na cultura pop desde sua criação em 1981. Aqui estão algumas coisas importantes pelas quais a MTV influenciou a cultura pop: Formato de vídeo musical, premiações, publicidades e premiações que trazem visibilidade a equipe de produção e direção artísticas e lógico que os artistas ainda mais destacados seriam.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir dos resultados obtidos através de decupagem e análises obtidas pelos estudos semióticos e de hipermídia de Lúcia Santaella, de teorias da comunicação de McLuhan e de como o metaverso é desenvolvido de Fernando de Souza é possível tirar algumas conclusões concernente às competências exigidas pelo viés da metalinguagem e ter percebido os signos usados que indicaram alguns dos recursos do metaverso no álbum que é o objeto de estudo. Pelas fotografias observa-se a metalinguagem dos audiovisuais.

3.1 O clipe da dupla francesa Daft Punk- One More Time

O videoclipe e a canção, retratam a junção entre futurismo e a expertise asiática em animação e artes visuais que fazem parte do longa-metragem de anime Interstella 5555: The Story of the 5ecret 5tar 5ystem, lançado em 1 de dezembro de 2003. Este filme segundo o site português IGN Portugal mostra um breve resumo da produção do álbum Discovery do duo com duração aproximada de uma hora, produzido pela Toei Animation (One Piece, Digimon), escrito e criado pelos Daft Punk em colaboração com Leiji Matsumoto (Galaxy Express 999, Space Pirate Captain Harlock).

Figura 1- One More Time



Fonte: Imagens do canal oficial do duo Daft Punk no YouTube(2009)

O longo “clip musical” é a representação visual do álbum Discovery, no qual cada capítulo do filme corresponde a uma das faixas do álbum, como por exemplo as faixas populares: “Harder Better Faster” e “One More Time” primeiramente lançada como um single em 13 de novembro de 2000 e depois incluída no álbum em 2001.

3.2 O clipe da britânica Dua Lipa- Hallucinate

A faixa Hallucinate se faz presente na tracklist (lista de faixas) do álbum Future Nostalgia, com a participação na direção de animação do clipe o animador colombiano, Simón Wilches-Castro que trabalha em projetos especiais no estúdio de animação Titmouse.

Figura 2- Hallucinate



Fonte: Imagem do site Stash Media TV(2020)

Simón ao ser entrevistado para o site The Daily Beast em setembro de 2020, revelou que segue muitas inspirações de animes e mangás, sendo assim o trabalho dele possui influências como as sugestões de animes dos anos 1980, como Saint Seiya , videoclipes de Daft Punk e o curta-metragem francês High Summer (Plein été), Wilches-Castro contou com a ajuda do jovem artista Latinx e Martin Lopez , que teve experiência em renderizar os rostos de cantores famosos no estilo mangá.

Além disso, no site abordou um pouco da experiência do colombiano em fazer parte do clipe de Hallucinate:

Trabalhando a partir de ideias e storyboards da diretora criativa Lisha Tan no The Mill, um estúdio com sede em Londres, ele conduziu um grupo de animadores trabalhando em todo o mundo. Para alegria de Wilches-Castro, o conceito do vídeo psicodélico apresentava palhaços e desenhos de mandalas, outra de suas paixões estéticas. Coincidentemente, “Hallucinate” também utilizou desenhos clássicos como referências estilísticas. Mas ao contrário de sua experiência com Kaufman, onde foi a principal voz artística, aqui seu papel foi de natureza mais gerencial.(Wilches-Castro, 2020)

É importante ressaltar que no Festival intitulado Rock in Rio na edição do ano de 2022 no Rio de Janeiro- Brasil que passou pelas datas da turnê global (Future Nostalgia World Tour) da cantora Dua Lipa, na qual utilizou do sample da canção Technologic lançada em 14 de março de 2005 pelo álbum “Human After All” do duo francês Daft Punk, no momento da apresentação da música Hallucinate presente na lista de faixas do Future Nostalgia, como forma de homenageá-los e também aproveitar para unir as essências sonoras e estéticas.

O videoclipe de One More Time possui recortes dos quais fazem uma conexão com o videoclipe de Hallucinate da Dua Lipa através de signos metalinguísticos, possibilitando novas releituras, ao observar que a primeira imagem e a segunda remetem a discotecas, as animações em 2d, os palcos com shows/apresentações e o público que assiste às cenas em um contexto imagético e ficcional, gerando uma suposta criação de ciberespaços.

Conquanto os signos possuem semelhanças e novas roupagens, como bem exemplifica a metalinguagem entre eles. Com relação à linguagem audiovisual, ambas imagens com plano aberto e geral.

3.3 A relação intergaláctica entre One More Time e Hallucinate

As diferentes formas de representação de um recorte importante para o viés antropológico cultural através de duas gerações diferentes e contextos diferentes interligados por um ponto em comum.

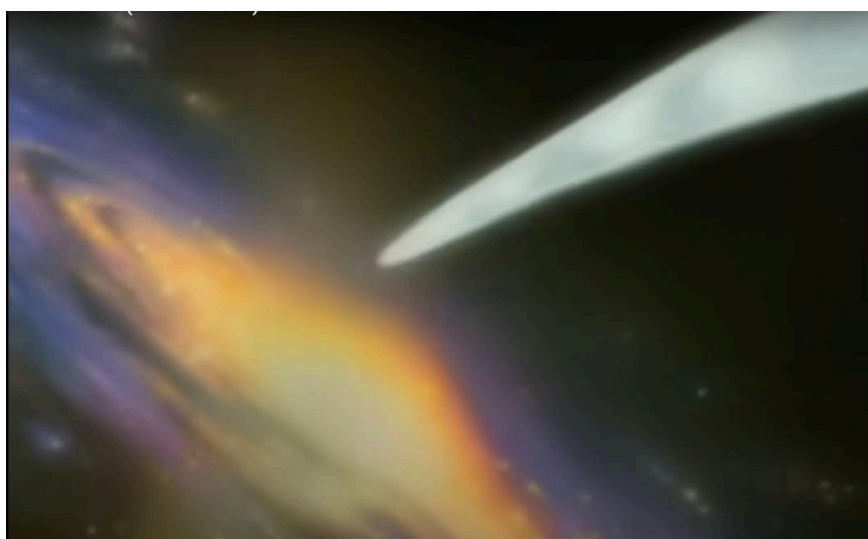
Figura 3- Hallucinate parte discoteca



Fonte: Imagem do canal oficial de Dua Lipa no YouTube(2020)

A era da brilhantina é bem retratada na terceira imagem pela presença de luzes e o globo metálico de boates.

Figura 4- One More Time Galáxia



Fonte: Imagem do canal oficial de Daft Punk no YouTube (2009)

A quarta imagem retrata ao que se chamava de corrida espacial e sobre conquistar o espaço e tornar-se um audiovisual ou música, ser foguete de sucesso era necessário de inovação tecnológica nos primórdios dos anos 2000 bem retratada através da luz do foguete em direção a galáxia.

As imagens 3 e 4 possuem interação sobre o viés antropológico do que se retrata o futurismo, a perspectiva de metalinguagem de eras para a humanidade e do cinema ao observar que a era de grandes superestrelas como evidência nos anos em que a atmosfera da disco music estava em alta demanda. Com relação à linguagem audiovisual, ambas imagens com plano aberto e geral.

3.4 A influência da bidimensionalidade e da tridimensionalidade

O audiovisual teve a influência da realidade bidimensional e tridimensional no decorrer da história através dos processos criativos e artísticos, seja na produção ou criação de elementos que possuem a estética de ultrapassar os limites da realidade física ou imagética.

Figura 5- One More Time Jogo de Luzes



Fonte: Imagem do canal oficial de Daft Punk no YouTube(2009)

Figura 6- Hallucinate paleta de cores

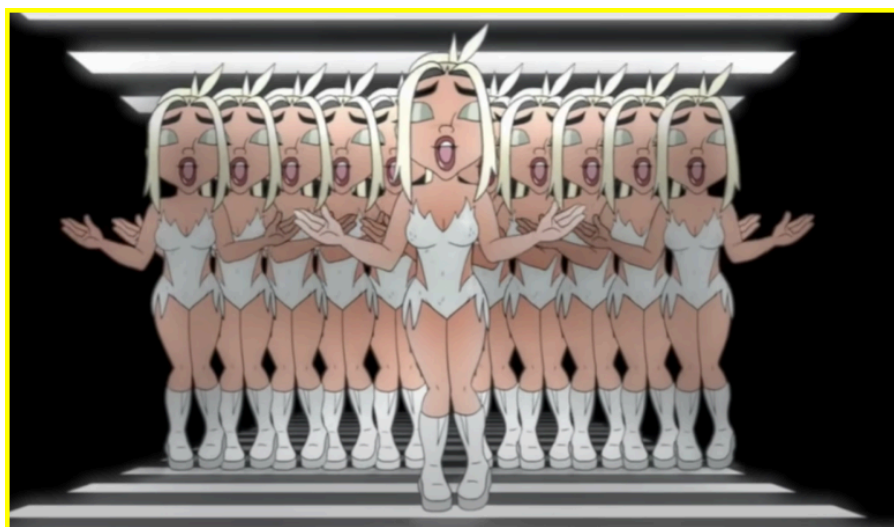


Fonte: Imagem do canal oficial de Dua Lipa no YouTube(2020)

As imagens 5 e 6 reforçam as tonalidades que foram utilizadas como bases para criar uma animação com cores vivas e que ressaltam a diversidade, positividade e também com as inúmeras outras animações dentro das cenas traz a atmosfera psicodélica.

A imagem 7 representa a tridimensionalidade ao replicar várias animações iguais em tamanho e gerando a sensação de múltiplos reflexos de um mesmo objeto ou animação, assim como geometrias usadas para hipnose e traz o efeito psicodélico e hipnótico.

Figura 7- Hallucinate psicodélico



Fonte: Imagem do canal oficial de Dua Lipa no YouTube(2020)

A imagens 5, 6 e 7 representam a evolução audiovisual sob a influência da bidimensionalidade e da tridimensionalidade; com relação à linguagem audiovisual, a imagem 5 de plano americano e as 6 e 7 ambas imagens com plano aberto e geral.

3.5 Conexão Cultural E Metalinguística: Dua Lipa & Elton John

Existe correlação de signos entre o clipe Hallucinate de Dua Lipa com a parceria remixada pelo australiano PNAU e com as vozes britânicas de Elton John e Dua Lipa, lançada a música oficialmente em 22 de outubro de 2021 para o álbum The Lockdown Sessions de Elton John pela Universal Music e dicionada nas turnês da era Future Nostalgia.

O remix teve recordes mundiais e contém a mescla de samples de outros projetos mais antigos de Elton, como Sacrifice (1989), Kiss The Bride (1983) e Rocket Man (1972).

O visualizer lançado em 13 de agosto de 2021, teve como direção e produção o alemão, Raman Djafari que utilizou a dinâmica da junção de 2d e 3d no trabalho de criação das animações tanto nos cenários quanto nos personagens, sendo assim trouxe uma bela jornada, animada e alucinante, onde o visual forma uma fabulosa contrapartida para o vídeo da canção original o que no site Terra bem colocou como proposta. Além de que segundo Djafari(2021):

A maneira como a música pode facilmente fazer a transição da abstração atmosférica para o conteúdo narrativo é algo que influencia fortemente a maneira como abordo tanto a produção cinematográfica quanto o meio ilustrativo. (Djafari, 2021)

É interessante ressaltar que Raman Djafari é ilustrador, animador e cineasta radicado em Hamburgo, Alemanha. Com formação em ilustração e design, aventurou-se em animação, cinema e videoclipes. Através do seu trabalho ele conta narrativas surreais e fragmentadas que exploram a condição humana. Além de seu próprio trabalho criativo, ele também ensina animação e ilustração.

Segue as imagens dos videoclipes quem tem correlação através de recortes dos quais fazem uma conexão com o videoclipe de Hallucinate da Dua Lipa e o visualizer de Cold

Heart by Elton John feat Dua Lipa (PNAU Remix) por signos metalinguísticos, possibilitando novas releituras, ao observar as imagens abaixo:

Figura 8- Hallucinate flores



Fonte: Imagem do canal oficial de Dua Lipa no You Tube(2020)

Figura 9- Cold Heart Dimensões



Fonte: Imagem do canal oficial de Elton John no You Tube(2021)

Figura 10-Cold Heart Flores Vivas



Fonte: Imagem do canal oficial de Elton John no You Tube(2021)

As imagens 8,9 e 10 trazem como ponto referencial em comum signos semelhantes e cenários das cenas similares isso é importante quando se observam as rosas com faces e remetem a feição facial humana, sendo assim permite a interpretação de que há vida em vários aspectos no mundo e que o futuro é mais florido, vibrante e esperançoso mesmo com corações gelados e alucinações cotidianas que refletem um passado não tão positivo.

As imagens 11 e 12 possuem como signos metalinguísticos a representação de porta que reflete as temporalidades e os estados de espíritos de determinados recortes culturais, pois a imagem 11 simboliza duas faixas etárias distintas em dois estados de espírito sendo um noturno e interest espacial e outro diurno e florido.

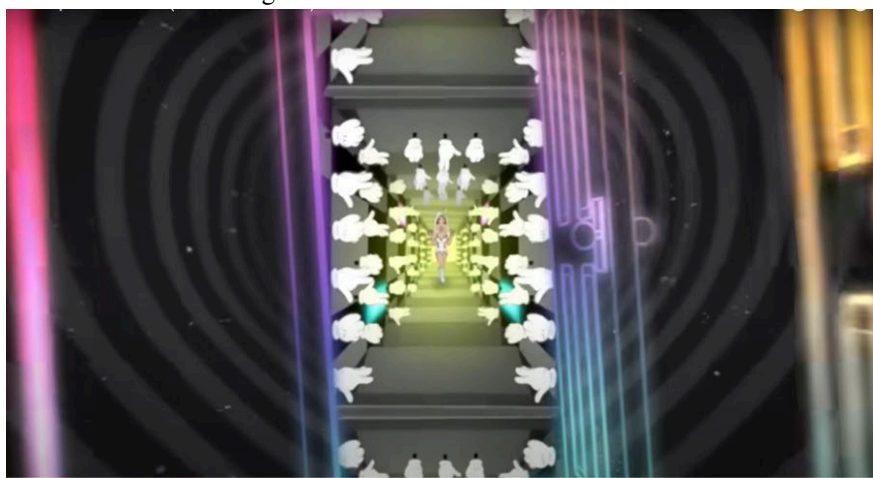
Figura 11- Cold Heart Porta Metaverso



Fonte: Imagem do canal oficial de Elton John no You Tube(2021)

Conquanto a imagem 12 simboliza as várias portas se abrindo com o foco final a passagem do personagem principal por todas estas portas nisso reflete o período pandêmico em uma rotina monótona e acarretada de informações buscando relaxamento e o conforto dos ânimos desgastados pelo medo e solidão que a humanidade passou nesse contexto e a personagem principal da cena trazendo um pouco do lúdico nos ciberespaços dos consumidores da arte dela.

Figura 12- Hallucinate Casas e Portas



Fonte: Imagem do canal oficial de Dua Lipa no You Tube (2020)

Figura 13- Rocketman



Fonte: Imagem do Instagram :ramandjafari
Elton John & Dua Lipa - Cold Heart (PNAU remix), 2021, directed by Raman Djafari

Figura 14: Eclipse



Fonte: Imagem do Instagram :ramandjafari
Eclipse de Soleil en pleine Lune, 1907, by Georges Méliès.

As imagens 13 e 14 trazem a nítida releitura entre contextos diferenciados, uma vez que é para simbolizar a alcunha recebida por Elton John através da canção Rocket Man lançada em 1972. Além disso a obra de 1907 de Georges Méliès é intitulada de Eclipse de Soleil que é retratado muito bem a dinâmica noite e dia no visualizer de Cold Heart lançado em 2021.

As imagens 15 e 16 trazem uma dinâmica interessante, pois a Dua Lipa é uma artista em ascensão global e o artista Elton John é um artista consolidado e ambos compartilham a mesma nacionalidade e talentos que tem como inspiração em seus trabalhos o pop eletrônico e tem destaques no gênero musical disco-pop.

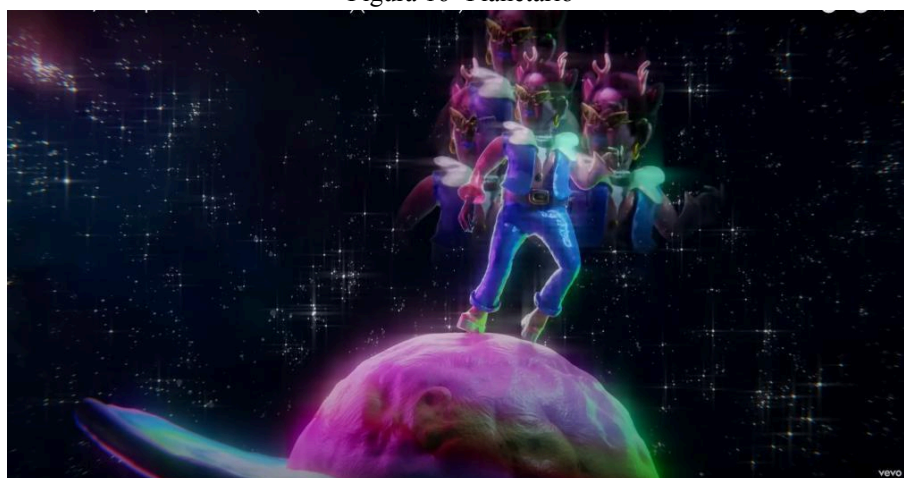
Figura 15- Disco music



Fonte: Imagem do canal oficial de Dua Lipa no You Tube (2020)

Por causa dessa observação pertinente é possível perceber que a simbologia de planetas nas duas imagens possuem o mesmo signo metalinguístico, mas com significações diferentes, a imagem 15 sinaliza a essência disco e como o mundo e o espaço sideral é unificado pelo som pop-disco, já a imagem 16 representa a carreira tridimensional do então rocketman(alcunha de Elton John) que conquistou diversos públicos e faixas etárias com a vasta discografia e projetos.

Figura 16- Planetário



Fonte: Imagem do canal oficial de Elton John no You Tube (2021)

3.6 O Intercâmbio Artístico : Dua Lipa & Madonna

Uma das principais inspirações de Dua Lipa para a criação da era Future Nostalgia na carreira dela, foi a estadunidense Madonna que é considerada Rainha do Pop e por coincidência compartilha do mesmo produtor chamado Stuart Price que faz parte da criação do álbum disco e house music intitulado Confessions On a Dance Floor de Madonna, lançado em 9 de novembro de 2005 pela Warner Records.

Figura 17- Future Nostalgia



Fonte: Imagem do site Palco Pop(2020)

Ainda conta com a capa do álbum Future Nostalgia que é uma releitura feita através do metaverso pelo fotógrafo francês Hugo Comte, no qual tem como base de produção: fotografia, moda, metaverso e criptomoedas; logo assim tem como metalinguagem o ensaio fotográfico que Madonna fez para a marca Versace, em 1995. A estadunidense se encontra em um carro que segue o estilo dos anos 50, com uma blusa da cor rosa claro e uma luva branca. A Lua atua como signo do holofote, que se encontra atrás do carro. Assim como Dua, Madonna direciona o seu olhar para o retrovisor interno do carro com a perspectiva de olhar uma conceituação.

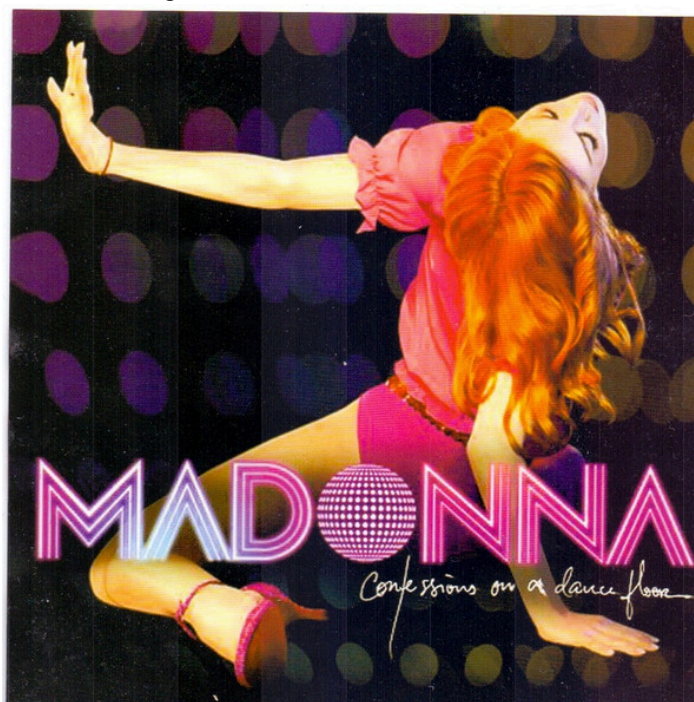
Figura 18- Physical



Fonte: Imagem do site A Bit Of Pop Music (2020)

A capa do single Physical canção presente no álbum Future Nostalgia tem como fonte de inspiração a posição de Madonna para o projeto Confessions On a Dance Floor.

Figura 19- Confessions on a dance floor



Fonte: Imagem do site Discogs(2017)

A inspiração não se limitou a apenas a capas, mas também um lançamento da versão remixada de Levitating para o álbum Club Future Nostalgia contendo remixes especiais do álbum original, nisso teve a Madonna e a rapper Missy Elliot como participação desta versão remixada de Levitating. O remix foi lançado com videoclipe e áudio na data 28 de agosto de 2020.

Figura 20- Club Future Nostalgia



Fonte: Divulgação | Warner Music / The Music Journal(2020)

O Club Future Nostalgia possui um time de estrelas, que inclui Madonna, Missy Elliott, Mark Ronson e Gwen Stefani; com a produção da DJ The Blessed Madonna e recebendo o selo da Warner Music.

3.7 O levitar entre duas versões e múltiplas comunicações

Nas imagens 21, 22 e 23 pertencem ao visualizer de Levitating (The Blessed Madonna Remix), que simbolizam a nostalgia através de elementos como a TV de tubo, vitrola, iconoscópio que são conhecidos como meios de comunicação tradicionais que atuaram intensamente no século XX.

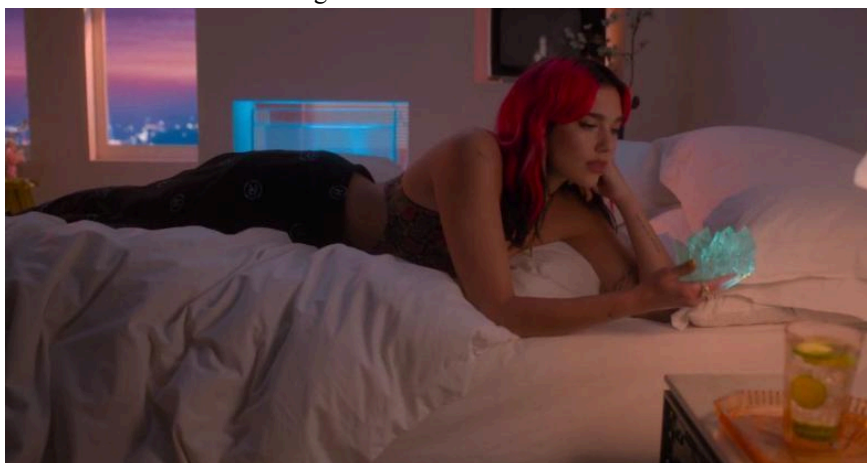
Figura 21- Blessed Madonna



Fonte: Imagem via Pinterest

A imagem 21 tem como elemento de cenário essencial, o iconoscópio como simbologia do cinema que atuou no século XX, ou seja a nostalgia.

Figura 22- Rocha Luminosa

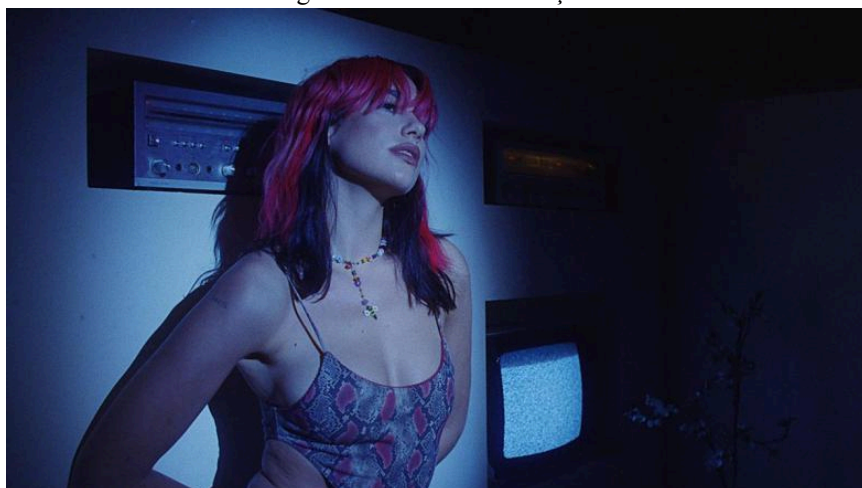


Fonte: Imagem via Twitter Fan Account :Genesis

Na imagem 22, Dua aparece segurando uma rocha luminosa de pequeno tamanho que traz a alusão futurística de qual temporalidade a sociedade vive atualmente.

Na imagem 23 existe a presença do elemento televisão de tubo simbolizando o meio de comunicação que as pessoas acompanhavam tanto por áudio e vídeo as notícias do mundo e o audiovisual no viés de entretenimento e arte, além da publicidade e propaganda durante os intervalos das programações.

Figura 23- Intercomunicações



Fonte: Imagem do site Dc Film School

Na imagem 24, Dua aparece segurando um vinil e durante o visualizer há várias cenas da vitrola girando em plano fechado e em close-up no movimento da vitrola, simbolizando que na época nostálgica os discos tinham grande importância e consumo, além de gerar a disco music o crescimento das casas de discotecagens.

Figura 24- Nostalgia



Fonte: Imagem via Pinterest

As imagens 25 e 26 são do videoclipe da versão colaborativa entre Dua Lipa e o rapper DaBaby com a presença da parceria do TikTok em que os usuários do aplicativo foram convidados a co-criar o videoclipe do single, Levitating, lançado em 2 de outubro de 2020. A campanha começou com um convite de Lipa para que os fãs participassem do desafio da hashtag #DuaVideo. O videoclipe tinha um elevador do Tik Tok e dentro uma discoteca dançante e o elevador flutuava como simbologia de que era um hit a viralizar e fazer levitar.

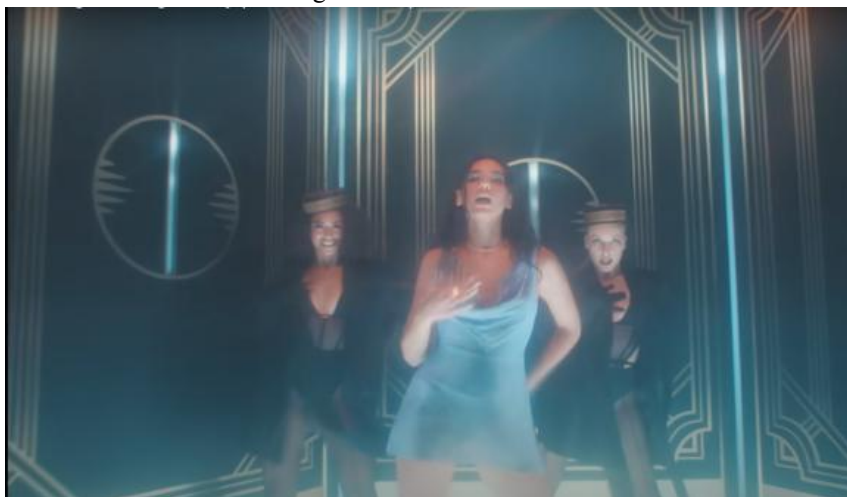
Figura 25- Future



Fonte: Imagem do canal oficial de Dua Lipa no You Tube(2020)

O logotipo da plataforma Tik Tok no topo do elevador na imagem 25 representa a perspectiva de futuro onde as pessoas estão hiper conectadas, a instantaneidade dos aplicativos e na potencialização de viralizar e tornar alguma música e audiovisual rompendo barreiras e da forma simultânea que o mundo vive no século XXI. Para melhor entendimento a imagem 26 é o complemento da simbologia.

Figura 26- Era Brilhantina



Fonte: Imagem do canal oficial de Dua Lipa no You Tube

A imagem 26 tem como elemento principal um elevador discoteca, remetendo a velocidade e o imediatismo da atualidade para ser viralizado algum produto ou postagem, Dua com o vestido metalizado e as luzes lembram a era da brilhantina em que os grandes filmes e hits tinham como estética os musicais com performances arrepiantes e muito brilho nas roupas e ressaltando também a volatilidade da indústria cultural em ter talentos com pouco tempo de fama e logo caindo no esquecimento popular, o que não deixa de acontecer atualmente também devido ao algoritmo.

A indústria cultural é representada pelas dançarinas caracterizadas de roupas de poderosos chefes atrás de Dua e no contexto geral as imagens 25 e 26, simbolizam a evolução dos métodos de tecnologias como suporte para a popularização de uma música ou álbum na indústria da cultura pop. Além disso é que a tecnologia possibilita a produção de audiovisuais em diversos espaços e localidades sem precisar estar fisicamente presente em um estúdio de gravação, valorizando a realidade aumentada e a possibilidade de imersão.

Sobre a parceria entre Dua Lipa e Tik Tok o site britânico Creative Review UK publicou algumas informações relevantes sobre essa parceria:

As inscrições chegaram, com 150 mil criadores fazendo testes em 72 horas e mostrando suas habilidades de coreografia, maquiagem e animação. Dezesesseis foram então escolhidos para se juntar a Lipa e ao aclamado diretor Warren Fu no set em Los Angeles para filmar o videoclipe oficial. Lipa então provocou o lançamento do videoclipe com o vídeo *Levitating Experience* e a campanha ganhou manchetes globais e desencadeou o #Levitating Hashtag Challenge no TikTok. Para apoiar o lançamento, foi veiculada uma campanha publicitária mundial no TikTok e nos principais locais fora de casa, incluindo a Times Square em Nova Iorque e locais de destaque em cidades de toda a Europa, bem como em canais de redes sociais e digitais. Ao final da campanha, Lipa agradeceu pessoalmente a todos que participaram com uma versão exclusiva para criadores do videoclipe *Levitating*.

(Creative Review Uk, 2021)

3.8 O espírito do tempo no Futuro Nostálgico

As imagens 27 e 28, são extraídas da canção Levitating, mas a que é retirada pelo site Coverstory é do videoclipe Levitating Featuring DaBaby (Official Music Video) e a que foi retirada pelo canal oficial da Dua Lipa no YouTube é do visualizer Levitating (feat. Madonna and Missy Elliott) [The Blessed Madonna Remix].

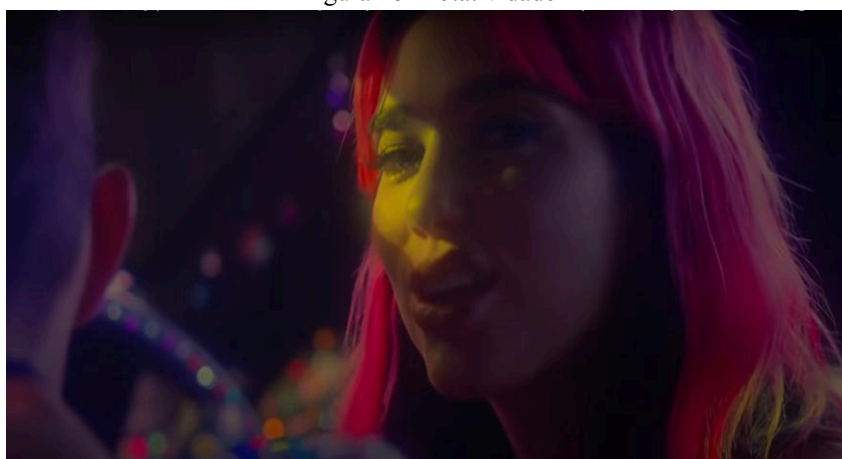
Figura 27- Tempo



Fonte: Imagem do site Coverstory

A imagem 27 é na intencionalidade de estar visualizando a correria temporal entre futuro e nostalgia sob o olhar (posicionamento da câmera) da percepção de já estar levitando nos ciberespaços, porém a imagem 28 é sob o olhar de está acompanhando a experiência em transitar em vários conceitos e eras.

Figura 28- Rotatividade



Fonte: Imagem do canal oficial de Dua Lipa no You Tube

3.9 Movimento sequencial de Hung Up e Physical

A imagem 29 pertence ao videoclipe e smash hit clássico Hung Up de Madonna lançado em 17 de outubro de 2005 juntamente com a canção que é uma das faixas do álbum Confessions on a Dance Floor pela Warner Records,

Figura 29- Hung Up



Fonte: Imagem da Internet

A imagem 30 pertence ao videodance de Let's Get Physical Work Out Video, lançado em 6 de Março de 2020.

Figura 30- Workout



Fonte: Imagem da Internet

Ambas representam os hábitos da sociedade e a macro tendência em audiovisuais na transição dos anos 90 para os primórdios dos anos 2000 que eram esse ambiente de academia e workout, além das performances trazerem elementos sequenciais nas coreografias e Madonna demonstra a performer do século XX (nostalgia) e Dua Lipa a do século XXI (future). Traçando o que era explorado no imaginário de quem consome trabalhos artísticos dessa forma empregada e inclusive nos figurinos.

Portanto, conclui-se por meio das decupagens que uma das características mais presentes vistas como resultado é a imersividade, tal qual é um dos alicerces do metaverso através de animações em 3D e a criação de ciberespaços, a forma que a artista usou na produção de um clipe em parceria com plataformas vistas como atuais, como o Tik Tok, a utilização de um lúdico dançante para que as pessoas fizessem do ambiente domiciliar a festa que o mundo esperava viver durante a pandemia. Como a própria cantora revelou recentemente:

As sensações de nostalgia através das animações em 2D e meios de comunicação vistos como antigos nos recortes.

A artista revelou dia 24 de novembro de 2023 para o podcast de Hollywood, Awards Chatter como foi para ela o processo que foi para o lançamento do álbum: Embora na minha cabeça eu tivesse imaginado que esse álbum faria as pessoas dançarem, não sei, pareceu necessário para mim", disse Dua. "Eu pensei: 'Quer saber? O que quer que deva acontecer com isso, acontecerá'. E no fim, ele manteve as pessoas dançando em suas casas. Por isso sou muito grata.

Sendo assim, reforçando o quanto a humanidade vive em ciberespaços e adentrados a realidades virtuais.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta monografia buscou entender apresentar quais recursos do metaverso foram utilizados no álbum Future Nostalgia, como os signos metalinguísticos viabilizaram identificar alguns aspectos do álbum que trazem a alusão à nostalgia e outros que sinalizam nuances futurísticas. Além da importância desse estudo para a comunicação social tendo como base tecnologia e audiovisual que reverbera em setores históricos e fenomenológicos.

Diante da análise do objeto de estudo foram discutidas as formas metalinguísticas que o álbum se utilizou nos signos das imagens destacadas, nas quais possibilitaram a interpretação da evolução audiovisual e de como recortes de temporalidade trazem a tona o quanto inovador e criativo o ser humano pode produzir audiovisuais e impactar um período na história da humanidade e também a capacidade de reinventar-se perante as dificuldades momentâneas, além de ser inspiração para análises futuras permeadas na comunicação.

Além disso, é importante também ressaltar o acervo cultural e social que a humanidade tem e de como pode ser fonte para novas releituras; já que a essência de um fenômeno ou signos, parte do pressuposto das múltiplas significações e interpretações e com referências em comum, que através dos estudos dos teóricos nota-se a importância do álbum.

Sabendo que a Comunicação Social por meio do audiovisual e da historicidade das mídias é notória a interação e utilização direta da tecnologia e de como a fusão dela nas mídias traz um processo de hiperconectividade, facilidade, agilidade e imersividade das pessoas em contato com a evolução tecnológica nos meios de comunicação e das mídias ocasionando contextos sociais diversos, instantaneidade de informações adentrando vários espaços e no comportamento da humanidade através do consumo de dados e informações. O metaverso tem como característica primordial esse processo e inclui a inteligência artificial.

Por fim, são reveladas algumas considerações finais para esta investigação, a saber, de como o metaverso proporcionou que a fenomenologia tomasse inspiração e fonte de impacto do álbum Future Nostalgia, em que Dua Lipa foi um passo a frente na indústria cultural.

Quanto ao metaverso proporcionar a incidência de que o álbum se tornasse parte da fenomenologia se dá basicamente em viabilizar alternativas estratégicas para o aumento do alcance de público e gerar tendência para a mesma fonte de estratégias a outras pessoas do ramo artístico ou não, através da realidade aumentada e virtual, mas também a IA.

REFERÊNCIAS

SANTAELLA Lúcia , NÖTH Winfried. **Comunicação e Semiótica/** - São Paulo: Hacker Editores, 2004; pág 19 e 20

BALL Matthew ,**THE METAVERSE, And How It Will Revolutionize Everything/LIVERIGHT PUBLISHING CORPORATION** A Division of W.W. Norton & Company Independent Publishers Since 1923. chapter:1.

ECO e FABBRI,1978:561 apud WOLF, ibid.:124

MCLUHAN, 1996,**Understanding Media**

SANTAELLA Lucia **MATRIZES DA LINGUAGEM E PENSAMENTO: Sonora, visual, verbal, aplicações na hipermídia.** São Paulo: Iluminuras, 2001. 432 p.

BRIGGS, Asa, 1921- B864h **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet** / Asa Briggs e 2.ed. Peter Burke; tradução Maria Carmelita Pádua Dias; revisão técnica Paulo Vaz. — 2.ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006

MACHADO, Arlindo, 2002, **ARTE E MÍDIA: APROXIMAÇÕES E DISTINÇÕES**

REVISTA IHU ON-LINE, Nº 550 | Ano XXI | 8/11/2021

MERLEAU-PONTY, Maurice, 1908-1961. **Fenomenologia da percepção** / Maurice Merleau-Ponty ; [tradução Carlos Alberto Ribeiro de Moura]. - 2- ed. - São Paulo : Martins Fontes, 1999. - (P.18-19)

HEIDEGGER, M. **Ser e Tempo** (1988). (M. de S. Cavalcanti, trad.). (2. ed.) Petrópolis: Vozes, 2v. (original publicado em 1927).

SOUSA, Fernando, **METAVERSO E WEB 3.0- QUE MUNDO É ESSE?**(1.ed 2022)

Dua Lipa entrevista para o site Genius. Disponível em [Dua Lipa - Future Nostalgia Lyrics and Tracklist | Genius](#)

Biografia do fotógrafo Hugo Comte que participa da criação de vários produtos no metaverso. Disponível em [Photographer Hugo Comte on His Muse, His Metaverse and His First Solo Show](#)

Editorial da presença do metaverso na construção da estética e metalinguagem do álbum Future Nostalgia . Disponível em [Future Nostalgia - Hugo Comte](#)

Matéria sobre como o fotógrafo francês tem influência no metaverso e o processo de criação da capa do álbum Future Nostalgia através do Metaverso. Disponível em [Hugo Comte Releases His First Career Monograph, With Help from Dua Lipa and Bella Hadid | Vogue](#)

O breve resumo panorâmico sobre a história da MTV. Disponível em [Há exatos 39 anos a MTV entrava no ar para mudar a história da música](#)

A definição dos termos fake news, negacionismo e desinformação e seu crescimento na pandemia. Disponível em [Quando duas crises se encontram: a pandemia e o negacionismo científico](#)

Matéria sobre o Club Future Nostalgia e a presença da influência de Madonna. Disponível em [Dua Lipa presenta 'Club Future Nostalgia', la versión remix de su álbum | Wololo Sound](#)

Campanha de marketing e novas alternativas para o audiovisual durante a pandemia entre Tik Tok, YouTube e Dua Lipa. Disponível em [Dua Lipa × TikTok: #Levitating music video campaign](#)

A união de gerações protagonizando o reavivamento da disco music na parceria de Dua Lipa e Elton John. Disponível em [John e Dua Lipa lançam o remix de "Cold Heart"](#)

Imagem utilizada do álbum Confessions On A Dance Floor para a decupagem. Disponível em [Madonna – Confessions On A Dance Floor \(2005, CD\) - Discogs](#)

Imagem utilizada do single Physical de Dua Lipa para a decupagem. Disponível em [Single Review: Dua Lipa – Physical | A Bit Of Pop Music](#)

Imagem utilizada do videoclipe Hallucinate de Dua Lipa para a decupagem. Disponível em [Dua Lipa "Hallucinate" Music Video by Lisha Tan | STASH MAGAZINE : Motion design Elton](#)

Postagens referentes a decupagem das imagens do audiovisual Cold Heart de Elton John e Dua Lipa via Instagram do produtor: [Raman Djafari- IMAGENS UTILIZADAS EM COLD HEART](#)

Vídeo utilizado: [Daft Punk - One More Time \(Official Video\)](#)

Vídeo utilizado: [Dua Lipa - Hallucinate \(Official Music Video\)](#)

Vídeo utilizado: [Elton John, Dua Lipa - Cold Heart \(PNAU Remix\) \(Official Video\)](#)

Vídeo utilizado: [Dua Lipa - Levitating Featuring DaBaby \(Official Music Video\)](#)

Vídeo utilizado: [Dua Lipa - Levitating \(feat. Madonna and Missy Elliott\) \[The Blessed Madonna Remix\] \(Official Video\)](#)

Vídeo utilizado: [Dua Lipa - Let's Get Physical Work Out \(Official Video\)](#)