

Resumo

O presente trabalho se propõe a tecer considerações intermediárias entre música, literatura e lenda folclórica, a partir da análise comparada da música *Iara* da banda brasileira de heavy metal *Anfear* e da história em quadrinhos *Mãe d'Água* de Mhorgana Alessandra e Marília Aguiar. Faremos a discussão da lenda do folclore brasileiro Iara, uma sereia que possui parte do corpo em forma de mulher e a outra parte em forma de peixe e para análise das narrativas, na qual utilizaremos a teoria dos arquétipos de Carl Gustav Jung e as pesquisas mitológicas de Claude Lévi-Strauss. A adaptação da lenda em formato de música e quadrinhos ampliou a produção de sentidos, ressaltando sua importância para o campo das linguagens, valorizando o saber transmitido. Essas narrativas transmidiáticas permitem um diálogo sob uma perspectiva teórico-crítica e serão inseridas dentro da Teoria da Convergência, de Jenkins, por se tratarem de releituras mitológicas contemporâneas, as quais fazem parte de uma cultura participativa na qual os leitores se tornam escritores, e consumidores se tornam produtores de conteúdo midiático. Segundo a teoria de Jenkins, há uma tendência da convergência entre os meios de comunicação, na qual os meios de distribuição são constantemente atualizados, assim como o conceito de autoria-recepção, dando margem à maior participação do receptor inicial, que deixa a passividade do leitor convencional para se tornar – ele próprio – autor de suas narrativas. O mundo ficcional de Iara se expande à medida em que a história é recontada, e ela não é mais apenas uma estrangeira na história, mas é a perdição dos homens nas águas do rio Amazonas, recriada através da aparição da sereia infernal e marcada como uma criatura amoral no compasso do som do heavy metal e detalhada nos traços em nanquim.

Palavras-chave: Música. Folclore. Literatura Comparada. Mito. Convergência.

Introdução

Iara, uma lenda do folclore brasileiro, também conhecida como Mãe d'Água, uma sereia que possui parte do corpo em forma de mulher e a outra parte em forma de peixe. De origem amazônica, o nome vem do indígena Iara, significa “aquela que mora nas águas”. Com

¹ Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Linguagens no Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais / CEFET – MG, Linha de Pesquisa I – Literatura, Cultura e Tecnologia, sob a orientação da Prof. Dra. Olga Valeska Soares Coelho.

² Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Linguagens no Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais / CEFET – MG, Linha de Pesquisa I – Literatura, Cultura e Tecnologia, sob a orientação da Prof. Dra. Marta Passos Pinheiro.

longos cabelos pretos e olhos castanhos, Iara emite uma melodia que atrai os homens, que ficam rendidos e hipnotizados com seu canto e sua voz doce.

Segundo a lenda, Iara era uma corajosa guerreira dona de uma beleza sem igual. Por esse motivo, os irmãos sentiam inveja dela e resolvem matá-la. Contudo, no momento do combate, Iara consegue inverter a situação e acaba matando seus irmãos. Com medo da punição de seu pai — o pajé da tribo, Iara resolve fugir, mas seu pai consegue encontrá-la. Como castigo pela morte dos irmãos, ele a lança no rio e os peixes resolvem salvá-la transformando-a na sereia Iara. Desde então, Iara habita os rios amazônicos conquistando homens e depois levando-os ao fundo do rio, os quais morrem afogados.

A música analisada — *Iara*, é da banda *Anfear*, uma banda autoral de São Paulo, que compõe canções sobre história, literatura e folclore do Brasil. Com músicas em português e inglês, buscam mostrar a riqueza da cultura brasileira para o mundo. A musicalidade da banda é uma mistura de estilos entre o rock e o metal melódico, com influências de estilos musicais brasileiros e vocal feminino. A história em quadrinhos analisada juntamente com a música é *Mãe d'água*, que está presente na primeira edição da HQ *Terror em Nanquim*. Essa revista faz parte do projeto homônimo, que é um selo editorial independente de quadrinhos de terror e ficção.

Em uma cultura de convergência das mídias, narrativas intermediárias transformam-se ao interagir cada vez mais por meio de interações e transcrições que são estimuladas pelas novas tecnologias e pelas redes sociais, tornando literatura e arte cada vez mais próximas entre si. Autores e receptores estabelecem uma relação mais estreita, mediada no meio virtual que aproxima materialmente aqueles que antes compartilhavam interesses, mas não compartilhavam tantas informações que criam novas possibilidades transmidiáticas atualizáveis.

Iara e sua (trans)criação (inter)midiática

As representações das sereias evoluíram com o passar dos séculos até tornar-se a mulher-peixe que conhecemos hoje, representada aqui em nosso recorte temático pela lenda da Iara, aquela que inebria e mata quem se atreve a passar perto das águas do Rio Amazonas. A figura da Sereia apresenta-se rodeada por uma complexidade de sentidos. Estes seres mitológicos pertencem a tempos diversos, ao mesmo tempo ao mundo da música e ao universo contemplativo das imagens dos quadrinhos. Antes paralelos, esses mundos que habitam o imaginário convergem e dialogam nos meios virtuais, trazendo ferramentas

intermediáticas e transmidiáticas que proporcionam uma possibilidade mais imersiva do receptor naquele mundo ficcional. Alguns mundos da ficção pareciam excluir uns aos outros, mas aqueles que divergem na atualidade ao invés de convergir transformam-se em multiversos, tão possíveis quanto outros, tornando-se opções interpretativas ou apenas potencialidades alternativas.

A metamorfose é uma das temáticas dos mitos, e muitas vezes temos essa transformação híbrida das sereias, e no caso, da lenda da Iara. A sereias espantavam maus espíritos, ajudavam para que as embarcações não afundassem e as livrassem das tempestades. A forma da Iara amazônica é a de um ser híbrido: metade mulher metade peixe, como eram as sereias mitológicas dos relatos mais antigos de navegantes.

O principal elemento material que percorre o mito da Iara é a água. Em seu aspecto simbólico, a água representa a própria vida e as emoções humanas. Água, considerada como ambiente sensorial perceptível sobretudo pelo tato, pode ser relacionada ao fervor, calor, frescor ou frio, mas também a uma correnteza que pode ser suave, moderada ou até levar uma pessoa a se afundar, debater ou afogar. Sem ela a vida é impossível porque dela depende o próprio funcionamento do corpo humano.

O peso da matéria imersa em ambiente líquido é diferente em razão da maior densidade da água em relação ao ar: é possível boiar, deslizar, nadar, mergulhar no contato com o elemento que possibilita essa mobilidade. O ar é na maior parte do tempo vezes “invisível”, sendo perceptível pelas coisas que ele movimenta e não em si mesmo enquanto elemento; a terra é mais inflexível e limitada na sua mobilidade; enquanto o fogo consome aquilo em que toca, utilizando outras matérias para manter-se materialmente.

O movimento visual dos seres que deslizam pela água pode ser percebido com uma suavidade maior do que o andar pela terra. A Iara seduz com sua natureza ambígua, pois é ao mesmo tempo suave (visual) e densa (tátil) como a água, enquanto suas curvas e ondulações a fazem oscilar entre o medo e o encantamento que seu mito provoca em quem escuta, lê ou assiste às narrativas em que ela se faz presente no imaginário do povo.

Suas origens são várias, assim como as suas motivações e caráter; variações decorrentes das diferenças entre narrador, receptor, linguagem, tempo e lugar. Uma possível origem do mito das sereias está no fato de que os antigos observavam os corpos afundarem antes de boiarem e surgirem na superfície, supostamente devolvidos aos seus entes queridos por forças atribuídas ao sobrenatural. Os sons de alguns animais que habitam as águas dos mares e rios são semelhantes ao canto ou à vocalização humana, e as mordidas de animais como as

piranhas poderiam ser também atribuídas a seres sobrenaturais com dentes tão afiados quanto os devoradores de carcaças.

O desnudamento da ficcionalidade faz com que o texto exiba as marcas do seu próprio caráter “fictivo”, enquanto “discurso encenado”, em que o mundo real é “posto entre parênteses” sob o “signo do fingimento” (o como se). Quanto aos receptores, estes, experimentando o sentido do texto como uma “pragmatização do imaginário”, são compelidos a um “processo de tradução”, para conseguirem assimilar algo de uma experiência que os transgride (em outras palavras: o como se da ficção provoca uma “atividade de orientação” que se aplica “a um mundo irreal, cuja atualização tem por consequência uma irrealização temporária dos receptores”). (CAMPOS, 2015, p.122-123)

É relevante observar que a ciência possui na atualidade uma explicação para o que antes era tão misterioso: a Medicina Legal conclui que o corpo vivo afunda pela densidade, vindo a emergir quando o inchaço e os gases da putrefação fazem o equilíbrio entre o corpo e a água serem modificados e finalmente invertidos. Menos denso, o corpo boia e tende a ser facilmente levado pelas correntezas; portanto, ‘entregue’ às margens, à terra de onde veio. No entanto, o saber científico não exclui as possibilidades do âmbito do imaginário humano, o “como seria se”, o pacto ficcional entre interlocutores. Através desse pacto, o receptor se afasta das normas do mundo real para imaginar um mundo ficcional onde o mito é a lei válida e coerente com a realidade que transgride a realidade sensorial.

Portanto, a atividade de transcriar é uma criação sobre a própria criação, simultaneamente um diálogo e uma atualização das possibilidades ficcionais presentes no imaginário e na cultura compartilhada que envolvem uma riqueza de fontes provenientes de outras fontes primeiras que muitas vezes já se perderam no tempo ou na oralidade. E essas fontes se mesclam cada vez mais através de novos suportes e tecnologias, com a participação cada vez mais ativa dos receptores na necessária alternância dos interlocutores para a criação ficcional.

Através das transcrições, os símbolos humanos se manifestam por meio do mito, uma narrativa que une imagens e símbolos. O mito abrange narrativas religiosas, lendas, contos populares e romances. O sentido simbólico dos termos e a progressão da narrativa são elementos essenciais no mito. O nível simbólico ou arquetípico se baseia na equivalência de formas dentro das estruturas das imagens.

Para Jung (2019), o inconsciente coletivo se constitui de motivos mitológicos ou imagens primordiais, razão pela qual os mitos de todas as nações são seus reais representantes. A mitologia como um todo poderia ser tomada como uma espécie de projeção do inconsciente coletivo, que

[...] parece se constituir de motivos mitológicos ou imagens primordiais, razão pela qual os mitos de todas as nações são seus reais representantes. De fato, a mitologia como um todo poderia ser tomada como uma espécie de projeção do inconsciente coletivo [...]. Portanto, podemos estudar o inconsciente coletivo de duas maneiras: ou na mitologia ou na análise pessoal (JUNG, 1986, p. 325).

Os arquétipos são estruturas universais da psique que representam padrões de relação. Eles podem ser usados para compreender e explorar experiências onde a imaginação criativa está presente. Os arquétipos se manifestam em diferentes níveis, como imagens, padrões de percepção e afetos. Os arquétipos não são diretamente acessíveis, mas se manifestam biologicamente em padrões de comportamento e psiquicamente em imagens e representações humanas, criando um substrato comum para a humanidade. A mente humana contém diversos arquétipos relacionados a situações comuns da existência humana, como nascimento, morte, casamento e doenças. Esses arquétipos foram desenvolvidos ao longo de várias gerações, por meio da repetição desses temas. Os símbolos representam assim, a luta pela sobrevivência. Esses símbolos são arquetípicos e possuem significados constantes, pois os arquétipos são estruturas do inconsciente coletivo. O inconsciente possui uma parte pessoal, relacionada às experiências individuais, e uma parte impessoal, composta pelos arquétipos.

O mito da Iara une forças internas e forças externas, integralizando o medo de ser sugado para dentro das águas, mas ao mesmo tempo, a vontade de ser seduzido pelo canto e encantos da sereia. Os símbolos e os processos simbólicos presentes no mito permitem a circulação de energia psíquica entre o consciente, o inconsciente e o meio externo. Isso promove um dinamismo integrador, estabelecendo conexões entre forças psíquicas e objetos opostos ou antagônicos. Segundo Durand, o mito “nunca é uma notação que se traduza ou decodifique, mas sim presença semântica e, formado de símbolos, contém compreensivamente seu próprio sentido” (1997, p. 357).

Ao lado de outros elementos materiais muito explorados em narrativas mitológicas, a água evoca sensações que, por sua vez, evocam sentimentos relacionados às origens da humanidade de forma direta. É capaz de remeter os indivíduos aos sons uterinos, um ambiente sonoro de paz e pureza anterior a tantos outros sons que serão perceptíveis sensorialmente após o nascimento. No ambiente acústico, são perceptíveis os sons dos movimentos das águas desde os mais breves respingos aos sons mais intensos como os das tempestades ou do choque das ondas contra as pedras.

Constância, fluidez, instabilidade, possibilidade ou impossibilidade de contenção se misturam nas paisagens sonoras reais ou imaginárias que envolvem as águas. Uma paisagem

sonora que flui pacificamente e previsivelmente pela alternância da água que flui sem obstáculos e o som do breve choque e contenção das águas em contato com as pedras pode ser transformada em instantes pela força das correntezas em trombas d'água que podem transformar uma experiência de pesca, higiene ou lazer humano em tragédia.

Na música *Planeta Água*, Guilherme Arantes explora diferentes aspectos e simbolismos presentes no imaginário brasileiro sobre o elemento água:

Água dos igarapés / onde Iara, a mãe d'água / é misteriosa canção
Água que o sol evapora / pro céu vai embora / virar nuvens de algodão
Gotas de água da chuva / alegre arco-íris / sobre a plantação
Gotas de água da chuva / tão tristes, são lágrimas / na inundação
Águas que movem moinhos / são as mesmas águas / que encharcam o chão
E sempre voltam humildes / pro fundo da terra (ARANTES, 1981)

A música *Iara*, da banda de heavy metal *Anfear*, é uma transcrição intermediática nacional e contemporânea — disponibilizada ao público no ano de 2017 — e envolve essencialmente o mito da Iara, tecendo conexões entre literaturas e lendas folclóricas ao envolver e mesclar palavras, imagens e sons em estratégias narrativas diversificadas que oportunizam ao ouvinte uma experiência imersiva em uma paisagem que é simultaneamente semântica, visual e sonora.

Elementos das paisagens sonoras naturais e artificiais como o som das águas, discursos diretos, sussurros e outros são somados e mesclados a elementos do discurso musical e visual resultando em um complexo que mimetiza o ambiente cultural de contação de histórias: um narrador do povo usa a linguagem oral para contar a história ouvida dos mais antigos enquanto o receptor complementa pela sua própria percepção sensorial os detalhes “invisíveis” – materiais e imateriais – dessa narrativa através do imaginário, pois, “A imaginação não é, como sugere a etimologia, a faculdade de formar imagens da realidade; é a faculdade de formar imagens que ultrapassam a realidade, que cantam a realidade” (BACHELARD, 2018, p.17-18).

A música analisada possui um enredo focado no canto da Iara, privilegiando as paisagens sonoras ao invés do tempo cronológico para o desenvolvimento do enredo. Seu compasso é ternário, o mesmo utilizado para muitas músicas tradicionais europeias, uma escolha que remete à dança e à sedução. Porém, antes que se inicie a melodia, a banda *Anfear* reproduz o som da vocalização do canto da Iara “chamando” o pescador antes que sejam reproduzidos sons de água, de um nado sereno que contrasta com o desespero que a vítima da sereia deveria ter ao se afogar. No clipe da música há a encenação do mito, reforçando a sedução e o torpor que impedem que o pescador consiga se desvencilhar da Iara, preferindo a

ilusão. Enquanto o foco narrativo está na voz dos antigos que contam fatos sombrios sobre a sereia, a altura da música é mais grave, e vai se tornando mais aguda à medida em que é narrada a forma como essa mesma sereia dança e livra o pescador da febre.

Na linguagem musical, considerando-se a música como a arte do som, é possível analisar as propriedades de duração, intensidade, altura e timbre. Pela duração é estabelecido o tempo em que o som é produzido, enquanto a intensidade pode variar à medida em que o som é mais forte ou fraco; a altura varia entre agudo e grave e o timbre possibilita a percepção de sons que possuem origens diferenciadas. A intensidade é um dos elementos mais importantes para a paisagem sonora da Iara que chama cada vez mais alto e com mais apelo por sua vítima: “Vem, pra mim, vem... vem pra mim, vem... Vem pra mim, vem”. Enquanto isso, o apelo de outro homem vai desaparecendo: “Não vá, escute os espíritos da terra. Não, não vá, sua alma será pra sempre dela...”

Com exceção do tempo que é moderado e constante, com 64 batidas por minuto (BPM), classificado como *Allegro*, as propriedades sonoras da música *Iara* divergem bastante ao longo da reprodução, proporcionando a percepção de momentos narrativos de maior e menor intensidade. Timbres que representam vozes são utilizados em polifonia, também verbal, reproduzindo o ambiente mental do pescador que ouve e se confunde pelo canto da sereia. O timbre humano é utilizado em alguns momentos como o próprio canto da sereia que inebria o pescador e faz com que ele ouça cada vez mais alto o timbre da Iara enquanto os sussurros que o alertam para o perigo tornam-se cada vez mais baixos até desaparecerem por completo.

Imerso na água (emoções), o homem é incapaz de absorver o ar (racionalidade) e vive em função do corpo ao invés de dominá-lo, sucumbindo aos desejos e à morte. Essa é a história passada através das gerações e que foi se modificando através do tempo e do espaço em culturas diversas. Quando são silenciadas as vozes da “razão”, o coro anuncia o desfecho trágico no refrão: “Jaz aqui pra sempre / preso em seu torpor / outro pescador / que afogou-se (sic) por amor”. O desfecho trágico (morte) é o mais comum envolvendo histórias sobre sereias e a Iara em várias culturas, alertando para o dualismo da água: necessária, mas potencialmente mortal.

A água é o *habitat* da Iara, representando as paixões humanas. A fonte comum, intercultural e transmidiática é o mito da sereia que afogava os homens que não eram capazes de conter suas paixões. Os cabelos da Iara ondulam imersos nas águas, as curvas do corpo feminino perigosas como as ondas, sua voz ensurdece a razão. As narrativas analisadas neste trabalho partem da mesma fonte mítica e convergem para a transmídia como afluentes de um

rio que se unem, enriquecendo o universo ficcional da Iara através de suas releituras que valorizam a cultura brasileira.

O mito é uma forma de racionalizar a experiência simbólica por meio de narrativas, seja na música ou nos quadrinhos. Os símbolos são expressos por palavras, enquanto os arquétipos são traduzidos em ideias, e conceitos, esquemas de pensamento, cores, imagens e versos. Em *Mãe d'água* de Mhorgana Alessandra, ou *Iara* da Banda *Anfear*, o mito renasce com a sereia que emerge do Amazonas.

A diversidade e a hibridização das mídias atuais na ficcionalidade ampliam as possibilidades narrativas, proporcionando uma imersão verbo-sonoro-visual que explora símbolos, arquétipos e mitos de forma inovadora, instigando o imaginário a um transcriar compartilhado e passível de multiversos quando os mundos ficcionais se “chocam”. Cada mídia explora melhor a percepção sensorial em categorias diferentes e a intermídia abre um espaço maior para a transmidiação do ficcional.

Em um contexto de produção de conteúdo para ambientes multiculturais e diacrônicos, o receptor interessado no “mito da Iara” encontrará diversos mundos ficcionais e informações em diversas épocas de criação, midialidade, intermidialidade e transmidialidade. Na música *Iara* da banda *Anfear* encontrará paisagens sonoras que não poderiam ser reproduzidas senão por forma de onomatopeias em mídias visuais, e na HQ *Terror em Nanquim*, em *Mãe d'água* o receptor encontrará uma riqueza de detalhes visuais, formação de personagem e desenvolvimento de enredo que não seria possível desenvolver apenas musicalmente. Esses universos ficcionais tendem a se aproximar – e convergir – cada vez mais através das redes sociais que unem interessados em temas singulares.

Os nichos do mercado de ficção são cada vez mais específicos, mas a transição entre interesses diversos para um mesmo receptor é crescente à medida em que ele encontra as mais diversas possibilidades narrativas e consegue interagir com os seus produtores. Com as Inteligências Artificiais, será cada vez mais fácil pesquisar sobre artes e obras ficcionais que se encontram em uma mesma área de interesse.

Em um mundo que tem um “excesso” de informações, filtrar o que é do interesse pessoal do consumidor é imprescindível para todas as partes envolvidas na transcriação. E nas redes sociais os interessados encontram aqueles ou aquilo que interessa:

As diferenças entre mídia antiga e nova, produtores comerciais e básicos, ainda existem, mas agora têm cada vez menos (sic) importância. Houve uma época em que achávamos que a mídia social nos isolava, cortava-nos das pessoas à nossa volta. Hoje, a mídia social parece ser a única conexão que resta ao olharmos com tédio crescente para as paredes de nossos próprios apartamentos, sem poder sair, mal

conseguindo suportar ficar neles. Nossas mídias nos levaram aonde nós mesmos não podemos ir. Nós vivemos nos interstícios. (JENKINS, 2022, p.12)

Enquanto a Iara da banda *Anfear* tem suas motivações desconhecidas, a Iara de *Terror em Nanquim* demonstra a mesma personalidade justiceira que apresentava antes de tornar-se sobrenatural. Ela própria sofreu com a injustiça quando era a índia filha do pajé, que os irmãos tentaram matar por inveja, e devolve a injustiça com violência, punindo os homens que tentam sobrepujar as mulheres.

Considerações Finais

As sereias tiveram suas significações e sentidos transformados chegando até ser um objeto de consumo — como as sereias perfeitas dos desenhos animados, produtos da sociedade do espetáculo. No Amazonas, a lenda da Iara se apresentou como força motriz na contação de casos e mitos populares. A sereia da música aqui apresentada é bela e encantadora, mas ainda assim, é desiludida com o que a conquista e a modernidade proporcionaram, seguindo um padrão mitológico da vingança de quem se envolve com elas, carregando os homens para o fundo do Rio. Já na história em quadrinhos temos Iara como vingativa e justiceira, a bela sereia que seduz os homens, e em seguida os leva para o fundo do rio Amazonas.

A adaptação da lenda em formato de música e quadrinhos ampliou a produção de sentidos, ressaltando sua importância para o campo das linguagens, valorizando o saber transmitido. O mundo ficcional de Iara se expandiu à medida em que a história foi recontada, passível de tantas versões e interpretações, e ela não é mais apenas uma estrangeira na história, mas é a perdição dos homens nas águas do rio Amazonas, recriada através da aparição da sereia infernal e marcada como uma criatura amoral no compasso do som do heavy metal e detalhada nos traços em nanquim. Símbolos e mitos são entrelaçados e convergidos por meio da linguagem verbo-sonoro-visual que tece as origens e a ambiguidade da Iara em sua existência sobrenatural, humana e animal, e os sentimentos simultâneos de medo e encantamento que ela causa nos interlocutores.

Referências Bibliográficas

ALESSANDRA, Mhorgana. *Mãe d'Água In: Terror em Nanquim*, vol. 1. Belo Horizonte: Terror em Nanquim, 2022.

ANFEAR. Iara. Disponível em < <https://www.anfear.com.br/v%C3%ADdeos>> acesso em 03 de jan 2023.

BACHELARD, Gaston. *A água e os sonhos: Ensaio sobre a imaginação da matéria*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018.

CAMPOS, Haroldo. *Transcrição*. Organização Marcelo Tápia, Thelma Médici Nóbrega. São Paulo: Perspectiva, 2023.

DURAND, G. (1997). *Estruturas Antropológicas do Imaginário*. São Paulo: Martins Fontes.

ELLESTRÖM, Lars. *Midialidade: Ensaio sobre Comunicação, Semiótica e Intermedialidade*; (Org) Ana Cláudia Munari Domingos, Ana Paula Klauck, Glória Maria Guiné de Melo. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2017.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Trad. Suzana Elen de Alexandria. 3.ed. São Paulo: Aleph, 2022.

JUNG, Carl Gustav. (1986). *Símbolos da transformação*. Petrópolis: Vozes.

JUNG, Carl Gustav. *O homem e seus símbolos*. 3.ed. Trad. Maria Lúcia Pinho. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2019.

JUNG. Carl Gustav. *Arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes. 2020.

SCHAFER, R. Murray. *A afinação do mundo*. Uma explicação pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora. São Paulo: UNESP, 2011.

WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido: uma outra história das músicas*. 3a. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.