

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL – UFMS  
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO - FAALC  
CURSO DE ARTES VISUAIS/ BACHARELADO

LUAN LUIDY DOS SANTOS BARROS

**IMAGENS HETEROTÓPICAS DE UM BRASIL *RETROWAVE* POR  
MEIO DA REALIDADE AUMENTADA**

Campo Grande-MS  
2020

LUAN LUIDY DOS SANTOS BARROS

**IMAGENS HETEROTÓPICAS DE UM BRASIL *RETROWAVE* POR  
MEIO DA REALIDADE AUMENTADA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul como requisito para obtenção do título de bacharel em Artes Visuais sob a orientação da Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Venise Paschoal de Melo

Campo Grande/MS  
2020

LUAN LUIDY DOS SANTOS BARROS

**IMAGENS HETEROTÓPICAS DE UM BRASIL *RETROWAVE* POR  
MEIO DA REALIDADE AUMENTADA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul como requisito para obtenção do título de bacharel em Artes Visuais sob a orientação da Profª Drª. Venise Paschoal de Melo

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Orientadora: Professora Drª Venise Paschoal de Melo  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

---

Professor Dr, Joaquim Sérgio Borgato  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

---

Professor Dr. Sérgio de Moraes Bonilha Filho  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Campo Grande, 3 de dezembro de 2020

## DEDICATÓRIA

Dedico o presente trabalho à minha mãe Otília Azevedo dos Santos e minha irmã Lara Luana, pela enorme paciência que tiveram comigo nesse ano tão corrido e decisivo, por vezes me auxiliando e facilitando minha rotina, me poupando de muitas situações. Todo meu amor e gratidão eterna!

## AGRADECIMENTOS

À minha orientadora Venise Paschoal, por toda compreensão que teve com um acadêmico enferrujado que frequentemente desgastado pela demanda das aulas remotas no ensino fundamental. Por ter me guiado com sabedoria e por acreditar nesse projeto, muito obrigado! Agradeço aos professores Sergio Borgato e Sérgio Bonilha, pelo enorme entusiasmo e pelos caminhos sugeridos; À Luma de Oliveira, que me orientou quando esse projeto estava em fase germinal. Lamentavelmente não dei conta à época, mas você foi primordial para os seus primeiros passos, e de quebra me apresentou Stranger Things, Muito Obrigado Mesmo! Agradeço novamente à minha Mãe e irmã pelo enorme suporte, ao meu pai Assis Corrêa, em que me privei tanto de ver esse ano, pela pandemia, trabalhos e estudos; à Deus por ter livrado meu pai da Covid com o menor dos sofrimentos e ter me permitido concluir mais essa missão; ao meu irmão Assis Patrick, que tanto me influenciou culturalmente recheando minha infância com muito do que vivenciou na amada década de 80, influência que fica evidente nesse trabalho. Aos meus avós que já se foram, Vô Nenê (Rivadavia Corrêa) e minha avó Maria de Souza, pelo carinho e influência, em especial ao meu vô Adão Marques, cuja figura foi de enorme suporte para mim, minha mãe e irmã, sem o qual não poderia ter conseguido concluir Licenciatura em Artes em 2013. À minha vó Rosalina Azevedo, por todo carinho, espero lhe ver logo com o fim dessa Pandemia. Às minhas tias Olintha e Cleusa, pelo apoio e incentivo; Aos meus amigos mais próximos e primos dos quais a pandemia e rotina me fizeram distanciar, em especial ao Marcelo Henrique e Paulo Galharte, talentosos amigos que contribuíram artisticamente em meu projeto, à Guilherme de Lima, Paula Poiet, Willian Arruda, Oryan Ottoni, Jean Ortiz, Bruna Motta, Danilo Lima, Fernando Heusi, Daiana Albuquerque, Cristiano de Farias, Mariana Ramos, e ao meu primo Mateus Martins que sempre olharam com entusiasmo minhas iniciativas, à Luiza Avelar, cuja distância cósmica me impede de ouvir sua sempre relevante opinião e cativante gargalhada. Ao casal de amigos Marcelo Barbosa e Camila Sanches, que junto a suas filhas Júlia e Marcela proporcionaram momentos muito alegres nos últimos dois anos. À Amanda Mamede pela enorme contribuição na formatação. Às minhas colegas de trabalho Vanessa Elina, Eliane Pileggi, Lucilene Colares e Diana, que sempre torceram por mim. Às minhas coordenadoras pela enorme empatia. Aos meus alunos que me permitiram influenciar e ser influenciado, espero sempre dar orgulho à vocês. Muito possivelmente nomes relevantes não estarão aqui, peço desculpas a estes que com certeza torcem por mim e desejo que Deus lhes abençoe juntamente a todos aqui citados.

## RESUMO

Esta pesquisa visa apresentar estudos teórico-práticos sobre Arte Digital usando da realidade aumentada como recurso principal. Com a apropriação de conceitos e técnicas utilizadas na produção de ilustrações, histórias em quadrinhos e animações, e ainda com o uso do aplicativo Artivive, propomos a produção de cartazes/pôsteres que exploram visualmente como temática a crítica sobre determinados aspectos presentes atualmente na sociedade brasileira, apresentados na forma de narrativa visual distópica aplicando o modo compositivo digital conhecido por *Retrowave*.

Palavras-Chave: Arte. Ilustração digital. Realidade Aumentada. Retrowave. Cartaz . Animação.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - <i>A Mulher que não era BB</i> , Waldemar Cordeiro (1971)	15
Figura 2 - Mariko Mori. <i>Birth of star</i> (1995)	16
Figura 3 - Jeff Wall. <i>Uma súbita rajada de vento</i> (1993)	16
Figura 4 - Capa do livro <i>Neuromancer</i> , de Willian Gibson (1984)	23
Figuras 5, 6 e 7 - Pôsteres de adaptações cinematográficas de obras de Philip K. Dick: <i>Blade Runner</i> (1982), <i>Total Recall</i> (1990) e <i>Minority Report</i> (2002)	25
Figura 8 - Cena do filme <i>Daft Punk's Electroma</i> , de 2006.	27
Figura 9 - Cena da participação de Daft Punk no filme <i>Tron: the Legacy</i> (2010)	28
Figura 10 - Capa do álbum <i>Random Access Memories</i> , Daft Punk (2013)	30
Figura 11 - Capa do jogo <i>Grand Theft Auto: Vice City</i> , Rockstar North (2002)	32
Figura 12 - Capa do jogo <i>Out Run</i> (Versão de Sega Mega Drive, 1991)	33
Figura 13 - DJ francês Kavinsky	33
Figura 14 - Fluxograma de influências do <i>Synthwave</i> e seus subgêneros Júlia Mira(2018)	34
Figura 15: Ilustração da distinção dos dois subgêneros <i>Retrowave</i>	35
Figura 16: Capa do album <i>Floral Shoppe</i> , de Macintosh Plus (2011)	36
Figura 17: Nostalgia e melancolia na montagem vaporwave	37
Figura 18 - Pôster do filme <i>Drive</i> , de Nicolas Winding Refn (2011)	38
Figura 19 - Pôster do filme <i>Drive</i> , de Nicolas Winding Refn (2011)	38
Figura 20 - Pôster do filme <i>Escape from New York</i> , de John Carpenter (1981)	40
Figura 21 - Pôster do filme <i>Thor Ragnarok</i> , de Taika Waititi (2017)	41
Figuras 22 - Cena do curta metragem <i>Kung Fury</i> , de David Sandberg (2015)	41
Figuras 23 - Cenas do curta metragem <i>Kung Fury</i> , de David Sandberg (2015)	42
Figura 24 - Pôster da primeira temporada de <i>Stranger Things</i> , Matt e Ross Duffer (2016)	43
Figura 25 - Capa do Albúm <i>Visitors</i> , de Lazerhawk (2012)	44
Figura 26: Capa do Albúm <i>Redline</i> , de Lazerhawk (2010)	46

Figura 27 - Capa do Albúm Turbulence, de Miami Nights 1984 (2012)	46
Figura 28 - Cena do filme <i>Daft Punk's Electroma</i> (2006)	47
Figura 29 - Exemplo de imagem fashwave	48
Figura 30 - Representação fashwave de Donald Trump	49
Figura 31 - Representação fashwave de Bolsonaro	49
Figura 32 - Capa clássica da Liga da Justiça, versão animada por Kerry Callen	51
Figura 33 - Capa da história em quadrinhos digital <i>Eventos Intrigantes da era da Ferrugem</i> , de Samuel Fonseca.	51
Figura 34 - Cenas do clipe - "Sentient", de Perturbator. YouTube. Blood Music (2016)	52
Figuras 35 e 36 - Ilustrações digitais de Júlia Dantas de Miranda (2018)	52
Figura 37 - Cena da HQ Neon Wasteland, com Realidade aumentada (2019)	53
Figura 38 - Painel de controle, autoria própria (2017)	55
Figura 39 - Da partícula ao ser, autoria própria (2019)	55
Figura 40 - Passo a passo do físico ao digital, autoria própria (2018-2020)	57
Figura 41 - Experimentação com ArtiVive, autoria própria (2020)	58
Figura 42 - Cena do jogo Snatcher, de Hideo Kojima (1988)	59
Figura 43 - Cena do filme animado Akira, de Katsuhiro Otomo (1988)	59
Figuras 44, 45 e 46 - Símbolos de referência	60
Figura 47 - A Cruz dos Paladine, autoria própria (2020)	60
Figura 48 - Esboço de Doutrina, autoria própria. (2020)	61
Figura 49 - Doutrina/ processo. autoria própria (2020)	62
Figura 50 - Policial desumanizado/ processo. autoria própria (2020)	63
Figura 51 - The Bad Cop. Autoria própria (2020)	64



Figura 52 - Juiz Dredd	64
Figura 53 - Bad Cop. autoria própria. (2020)	64
Figura 54 - Robocop	64
Figura 55 - Os Hackers autodenominados Outrunners. autoria própria. (2020)	66
Figura 56 - The view of the Bad Cop. autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)	67
Figura 57 - OutRunners. autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)	68
Figura 58 - Doutrina. autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)	68
Figura 59 - Detetive Dick/ versão RA, autoria própria (2020)	69
Figura 60 e 61 - Detetive Dick/ animação RA, autoria própria (2020)	70
Figura 62 - Bad Cop/Animação, autoria própria (2020)	70
Figura 63 - Retrovisor/ animação RA. Autoria própria (2020)	71
Figura 64 - Detetive Dick. autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)	72
Figura 65 - Bad cop. Autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)	72
Figura 66 - A hostil inocência. autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)	73
Figura 67 - O doutrinador. autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)	73
Figura 68 - Outrunners do mundo real. autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)	74
Figura 69 - Retrovisor. autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)	74
Figura 70 - Velhas idéias em conserva. autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)	75
Figura 71 - OutRunners Virtuais. autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)	75

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	10
<b>1. ARTE DIGITAL E REALIDADE AUMENTADA</b>	13
<b>2. CIBERCULTURA</b>	21
2.1 Ficção Científica e a Maquinização do ser humano	22
2.2 Daft Punk e a Ciberarte	26
<b>3. TEMÁTICA RETROWAVE</b>	31
3.1 <i>Synthwave</i> e mais além	43
3.2 <i>Vaporwave</i> e Fascismo, isso combina?	47
<b>4. PRODUÇÃO DE POÉTICA EM REALIDADE AUMENTADA</b>	51
4.1 Referências artísticas	51
4.2 Cartazes em realidade aumentada: desenvolvimento de poética pessoal	54
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	76
<b>REFERÊNCIAS</b>	77

## INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas do século XX e começo do século XXI, os mais variados softwares de criação e manipulação de imagens, músicas, vídeos foram surgindo e se desenvolvendo, com interfaces gráficas mais intuitivas e simplificadas, proporcionaram um entendimento cada vez mais fácil em torno de suas funcionalidades, permitindo mesmo as pessoas não especializadas nas linguagens artísticas a se aventurarem e produzirem produtos audiovisuais que alimentam as mais variadas culturas nascidas a partir da internet.

Nesse sedutor cenário de recursos tecnológicos cada vez mais intuitivos, com o anseio de superar-se a rasa experiência pessoal com produção digital, essa pesquisa tem por objetivo o estudo da Ilustração digital, quadrinhos, animação e Realidade Aumentada<sup>1</sup> (RA) buscando meios práticos de formar um diálogo entre tais linguagens em uma série de cartazes, a fim de se compreender-se como uma possível expressão de conceitos estéticos retrowave, uma tendência nascida da internet, que cultua as décadas de 1980 e 1990, elegendo alguns elementos específicos dessas décadas ao promover a sensação de nostalgia em suas produções musicais e visuais em um corriqueiro diálogo com a tecnologia no cenário cibercultural<sup>2</sup> da internet.

Nesse sentido trazemos na seguinte proposta de pesquisa uma produção cuja poética visual se vê incorporada nos aspectos da Arte Digital, inserida na arte contemporânea a partir da apropriação de aparatos tecnológicos, potenciais geradores de novas estéticas e culturas, e em especial, a partir do uso da Realidade Aumentada. O movimento Retrowave, cujo conceito visual será utilizado como base para o desenvolvimento de nossa poética pessoal e que será melhor explicado do decorrer dessa pesquisa, se encaixa nesse contexto como uma estética de variadas ramificações, nascido no cenário das redes www, sendo influenciado pelos conceitos da cibercultura, cujo espaço virtual vem fomentando as expressões artísticas que se encontram à margem, ou fora das linguagens convencionais por assim dizer, e que fertilizam-se diante da maior facilidade de produção trazida por novos softwares e pelas formas de disseminação proporcionada por uma interação de dimensão global.

---

<sup>1</sup> Um sistema que adiciona ao mundo real elementos gráficos virtuais construídos por computadores ou dispositivos móveis, com a sensação de que os dois trabalham naturalmente no mesmo espaço

<sup>2</sup> Proveniente do termo *Cibercultura*, criado por Pierre Levy. Surge nos anos 50 com a informática e a cibernética e se estabelece completamente nos anos 80 e 90 com a informática de massa e as redes telemáticas. A cibercultura se dá em um cenário interativo e colaborativo de compartilhamento de informação e conhecimento conhecido como *ciberespaço*.

Assim sendo, propomos para iniciar nossa pesquisa, nos concentrar nos aspectos fundamentais que permeiam a Arte digital, uma vez que essa une as zonas de interesse deste estudo, agregando enquanto tecnologia expressiva a Realidade Aumentada e seus aspectos, tocando em seguida em temas como a cibercultura e a retrowave. Ao fim dessa pesquisa a proposta de produção artística que une ilustração digital, animação, música e Realidade Aumentada, é apresentada de modo a entrelaçar-se com os conceitos de heterotopias de Foucault (2013), apresentando um Brasil futurista que promoverá a reflexão acerca de problemas da nossa atual sociedade.

“Todos esses momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva”

*(frase icônica do filme Blade Runner, de Ridley Scott, 1982)*

## 1. ARTE DIGITAL E REALIDADE AUMENTADA

Os avanços tecnológicos das últimas décadas, em especial os computacionais, vêm afetando amplamente os meios de expressão artística, nos fazendo ter uma relação diferenciada com a imagem. Segundo o pesquisador Rush (2006, p. 164), todas as áreas da arte contemporânea acabam sendo contempladas pela tecnologia digital, que confere à imagem propriedade “infinitamente maleável”, pois no computador a imagem é transferida para a linguagem digital, tornando-se uma informação passível de ser facilmente manipulada. Ou conforme nos explica:

Antigamente, a informação visual era estática no sentido de que a imagem, embora passível de edição em filme ou cartaz de ser incorporada a outras em uma montagem, era fixa. Uma vez transferida para a linguagem digital no computador, pode-se modificar cada elemento da imagem. (RUSH, 2006, p. 164)

Veremos a seguir um breve histórico da arte digital, onde Rush (2006, p. 162), remonta sua trajetória, reconhecendo-a como “um meio mecanizado cujo potencial parece ilimitado”, surgindo dissociada de qualquer “ismo” e amadurecendo significativamente a, nem sempre assertiva, aliança entre arte e tecnologia. Por incrível que possa parecer, a origem da arte digital está mais para militarizados sistemas de defesa do que para as academias de arte, pois o desenvolvimento dos primeiros passos de inteligência computadorizada e pesquisas do gênero foram motivados principalmente pela corrida tecnológica gerada pela Guerra Fria<sup>3</sup>. De acordo com Rush (2006), os governos vigentes nos anos 1950 e 1960 principalmente, patrocinavam as mais variadas experimentações na área computacional, e mesmo que os principais investigadores, engenheiros e matemáticos, não tivessem qualquer vocação artística, tais estudos casualmente chegaram a envolver até mesmo a música e arte de maneira geral. Conforme o autor nos explica:

Como muitos desses investigadores eram, acima de tudo, cientistas sem interesses vocacionais artísticos, os padrões da chamada arte computadorizada inicial são questionáveis. O americano A. Michael Noll, frequentemente mencionado como um dos pioneiros “artistas digitais”, junto com os alemães Frieder Nake e Georg Nees, é um desses casos. (RUSH, 2006, p. 166)

---

<sup>3</sup> Foi um período de tensão geopolítica entre a União Soviética e os Estados Unidos e seus respectivos aliados, o Bloco Oriental e o Bloco Ocidental, após a Segunda Guerra Mundial. Considera-se geralmente que o período abrange a Doutrina Truman de 1947 até a dissolução da União Soviética em 1991.

Conforme Machado (2015) dois nomes se destacam no pioneirismo do que até então era chamado de *computer art*, ou arte computacional, na década de 1960 e 1970, cujas experimentações exploraram o máximo dos recursos à disposição, são estes o norte-americano John Whitney e o brasileiro Waldemar Cordeiro. John Whitney produziu filmes abstratos através do computador, considerados muito sofisticados para a época. Waldemar Cordeiro foi um artista que esteve à frente dos mais importantes movimentos artísticos de sua época, sempre “afinado com o que se estava pensando e fazendo fora do Brasil nos anos 1960 e começo dos 70”. (MACHADO, 2015, p.28) Entre seus amigos de convivência estavam muitos dos nomes mais destacados desse período. Enquanto artista, sem conhecimento técnico para lidar sozinho com a linguagem do computador, Cordeiro contou com notáveis parcerias especializadas, como em seus primeiros trabalhos que ficaram marcados pela parceria com o físico italiano Giorgio Moscati, e posteriormente com um grupo de programadores da Universidade de Campinas. Cordeiro basicamente convertia fotografias em conjuntos de “unidade mínima”, conhecidos como pixels, ou conforme Machado elucida:

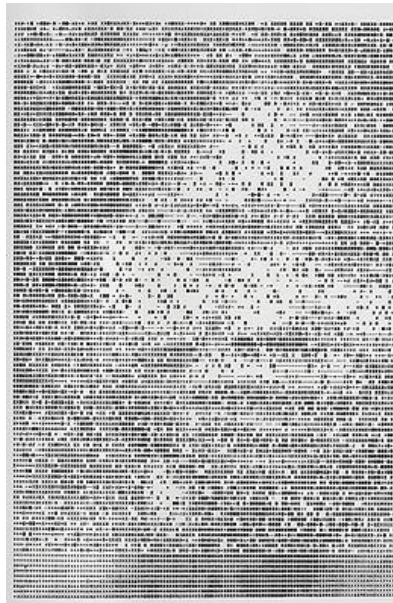
Na verdade, ele não utilizava pixels de verdade, mas sim letras, números, sinais gráficos, simples ou encavalados uns em cima dos outros, para sugerir diferentes texturas ou tonalidades de preto, branco e cinza (em algumas poucas obras, ele chegou a utilizar também as cores básicas). Embora a aparência fosse sofisticada, pois alicerçada numa complexa programação matemática, o princípio é arqueológico, pois se baseia no mesmo princípio da cestaria, da malharia, da tapeçaria, do tricô, de todas essas técnicas que utilizam uma estrutura de linhas e pontos para construir imagens [...] (MACHADO, 2015, p.32)

Para se finalizar o processo a imagem era impressa através de uma impressora matricial, cujo resultado além de revelar sofisticação para os recursos da época, por vezes transmitia caráter de crítica político-social, como o caso da obra *A Mulher que não era BB*, de 1971 (Figura 1), onde a referência partiu de uma fotografia de uma mulher vietnamita com expressão de horror, fazendo alusão direta à guerra do Vietnã<sup>4</sup>, que vigorava na época. No título a expressão “BB” refere-se a Brigitte Bardot<sup>5</sup> (MACHADO, 2015).

---

<sup>4</sup> Foi um grande conflito armado que aconteceu no Vietnã, Laos e Camboja de 1 de novembro de 1955 até a queda de Saigon em 30 de abril de 1975. Oficialmente travada entre o Vietnã do Norte e o governo do Vietnã do Sul. O exército norte-vietnamita era apoiado pela União Soviética, China e outros aliados comunistas, enquanto os sul-vietnamitas eram apoiados pelos Estados Unidos, Coreia do Sul, Austrália, Tailândia, e outras nações anti-comunistas pelo Mundo.

<sup>5</sup> Atriz e ativista francesa, nascida em 1934, foi ícone popular da década de 1960.

Figura 1 - *A Mulher que não era BB*. 1971

Fonte: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra64841/a-mulher-que-nao-e-bb>

Contextualizando esse cenário pioneiro e toda sua aura, Telles (2018) nos lembra que, levando em conta o ambiente da Guerra Fria, muitos avanços tecnológicos se concentravam exclusivamente sob domínio de órgãos governamentais para fins militares e estratégicos, incluindo os computadores. Muito da consolidação da arte digital veio com os anos 1980, onde os computadores, antes robustas máquinas militares, ganham suas versões residenciais chegando às casas civis, junto a uma tímida internet aberta ao público em seus passos iniciais. Este acesso aos computadores domésticos permitiu que diversos artistas que já utilizavam de outros meios como expressão passassem a utilizá-los, tais como Andy Warhol, Keith Haring, Jennifer Bartlett e David Hockney. Com plataformas gráficas mais facilitadoras, havia um cenário potencial das mais variadas expressões através da arte computacional. Segundo Rush:

A maior disponibilidade de microcomputadores nos anos 80 trouxe consigo um crescimento da arte computadorizada, que inclui uma ampla faixa de gráficos computadorizados, animação, imagens digitalizadas, esculturas cibernéticas, shows de laser e eventos cinéticos e de telecomunicação, e todo tipo de arte interativa que requer o envolvimento do espectador/participante. As instalações luminosas programadas do alemão Otto Piene (1928-), um inovador, e as esculturas de arte performática de laser ao ar livre dos artistas americanos Norman Ballard (1950-) e Joy Wulke (1948-) são absolutamente notáveis. (RUSH, 2006, p. 173)

Na década de 1990 predominou-se a arte digital com base em fotografias, possibilidade proporcionada pela tecnologia dos *scanners* que digitalizavam as imagens, ou seja, transferiam para a plataforma computacional, permitindo a sua manipulação. Podemos



citar o caso da artista japonesa Mariko Mori (Figura 02) que fotografava a si mesma, modificando digitalmente a imagem a ponto de insinuar criaturas surrealistas, ou o caso do artista canadense Jeff Wall (Figura 03) que expandia as possibilidades de seu trabalho modificando fotografias através da arte digital, como em seu trabalho denominado “Uma súbita rajada de vento” de 1993, cuja modificação altera a narrativa da fotografia original.

Figura 2 - Mariko Mori. *Birth of star*.1995



Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/195887>

Figura 3 - Jeff Wall. *Uma súbita rajada de vento*. 1993



Fonte: <http://cheirar.blogspot.com/2010/12/uma-subita-rajada-de-vento.htm>

A tecnologia vai mudando cada vez mais rápido nesse cenário, proporcionando o surgimento de recursos cada vez mais complexos no ambiente da crescente internet do final dos anos 1990 e começo de 2000. Os constantes avanços tecnológicos acabam transformando as possibilidades da arte, expandindo cada vez mais suas potencialidades interativas e

virtuais<sup>6</sup>, afetando diretamente as expressões culturais da internet. Neste contexto, Rush nos aponta:

Como em qualquer meio de expressão em que a tecnologia desempenha um papel importante, o trabalho mais dinâmico ocorre quando a tecnologia acompanha as visões dos artistas ou os artistas acompanham a tecnologia. Em pintura ou escultura, o que muda na arte são os conceitos e o uso dos materiais. Com a arte tecnológica, o próprio meio de expressão muda radicalmente quando a tecnologia muda. (RUSH, 2006, p. 186)

Estes aspectos históricos nos levam aos conceitos apontados pelo filósofo Walter Benjamin (apud RUSH, 2006), que analisou na década de 1930 os avanços de tecnologias expressivas, tais como a fotografia e o cinema, e levantou relevantes questões e reflexões sobre a dissolução da autoria e da singularidade da arte, diante dos modos de reprodução a partir de tecnologias, o que gerou, segundo Benjamin, uma potencial perda de certa “aura” do objeto de arte nesse processo. No momento presente, a arte digital por sua vez, vai além dos conceitos de reprodução definidos por Benjamin, que eram arraigados principalmente à imagens de câmeras fotográficas e cinematográficas. Citamos por exemplo a potencialidade da realidade virtual que, para Rush (2006, p. 164) “não é uma mera tradução de dados em imagens de tamanho natural que imitam a realidade; é a própria realidade”, ou conforme explana:

A “reprodução” é para o mundo digital o que o balão de ar quente foi outrora para a aviação. Ao usar a tecnologia digital os artistas agora conseguem introduzir novas formas de “produção”, não de “reprodução” (RUSH, 2006, p. 164)

Ao pensarmos sobre as formas de produção no cenário da realidade virtual e suas potencialidades, podemos levantar complexos questionamentos. Ao observarmos o mundo globalizado 30 anos após a inserção da internet na sociedade, poderíamos nos arriscar a dizer que o mundo se estendeu por meio das conexões em redes, e que não há limites para o mundo virtual. Para o pesquisador Telles (2018), nossa percepção sofreu alterações devido aos modos de acesso a informações e navegação na internet.

Observando as potencialidades destes espaços virtuais proporcionados pelas redes www, fantasiosas realidades encontradas em filmes de ficção científica como *Matrix*<sup>7</sup> não

---

<sup>6</sup> O termo virtual, quando relacionado à computação, refere aquilo que não é fisicamente existente, mas simulado por software. Software é um conjunto de componentes lógicos de um computador ou sistema de processamento de dados.

<sup>7</sup> *Matrix* é uma trilogia cinematográfica australo-estadunidense lançada em 1999, dos gêneros ação e ficção científica, com roteiro e direção de Lilly e Lana Wachowski e produção de Joel Silver.

nos parecem mais tão distantes como antes. A ficção e realidade se aproximam cada vez mais com os avanços da realidade virtual (TELLES, 2018). Parafrazeando Kirner e Siscoutto, Carneiro define a Realidade Virtual (RV) da seguinte maneira:

(...) a RV é uma “interface avançada do usuário” na qual essa apresentação se configura por conter um ambiente tridimensional constituído única e exclusivamente por elementos gráficos virtuais, não apresentando nenhum pedaço, ainda que ínfimo, do mundo real. Isso não impede que os outros sentidos sejam inseridos nesse ambiente virtual, para incrementar as sensações e experiências, como tato e audição. KIRNER;SISCOOTTO (apud CARNEIRO, 2019, p. 346).

Paralelamente aos avanços da Realidade Virtual, temos a Realidade Aumentada que Kirner e Siscoutto definem como:

(...) um sistema que adiciona ao mundo real elementos gráficos virtuais construídos por computadores ou dispositivos móveis, com a sensação de que os dois trabalham naturalmente no mesmo espaço e com tais predicados: combinação de objetos reais e virtuais no ambiente real, interatividade em tempo real, alinhamento de objetos reais e virtuais entre si, além do aproveitamento dos mais diversos sentidos, com ênfase para a visão.(KIRNER;SISCOOTTO apud CARNEIRO, 2019, p. 346 )

O pensador pioneiro da Realidade Aumentada foi Ronald Azuma que estabeleceu em 1997 três critérios para caracterizá-la, diferenciando da Realidade Virtual: (1) Estabelece-se o paradigma entre realidade virtual e realidade aumentada, pois na primeira o usuário fica totalmente imerso em uma realidade paralela enquanto na segunda tanto o objeto real quanto virtual coexistem no mesmo ambiente; (2) A realidade aumentada está cronologicamente sincronizada com nossa realidade, sua reação diante de nossa interação acontece em tempo real; (3) Apesar de ser considerada para muitos uma realidade concorrente, a realidade aumentada, tal qual a nossa realidade, é percebida em três dimensões. Deste modo, a realidade aumentada vem operando na maioria das vezes como recurso para adicionar camadas informativas à nossa realidade por meio de visores ou óculos, agindo sutilmente sem gerar riscos de nos distrair da nossa realidade. Ou conforme Carneiro (2019, p. 347) “o que confere a cada uma das realidades suas características específicas é que a RA complementa elementos virtuais ao ambiente real, enquanto que a RV é totalmente integrada por gráficos virtuais.”

Nessa interação com o mundo real, a realidade aumentada tem oferecido uma nova possibilidade: o desenvolvimento de “camadas de interface”. Essa possibilidade requer que as interfaces pareçam naturais para o usuário (TELLES, 2018). Em grande parte das vezes, é

dessa forma que a Realidade Aumentada vem sendo usada, trazendo camadas de informação superpostas à nossa realidade. Analisando essas aplicações da Realidade Aumentada, podemos possivelmente defini-la como um exemplo extremo de heterotopia, conceito formulado por Michel Foucault (2013) e difundido em uma conferência proferida durante o período em que foi professor visitante na Tunísia entre 1966 e 1968, estabelecendo reflexões sobre as contraposições e cruzamentos do tempo com o espaço.

Foucault (2013) destacou um dos principais princípios da heterotopia que seria o potencial de unir várias realidades discordantes em um mesmo local. Na época os principais exemplos que destacou foram os espaços destinados ao teatro, ao cinema, assim como os jardins, espaços estes que são capazes de transportar nossa mente para um estado contemplativo, que absorve situações alheias ao ambiente em que se colocam.

A mencionada heterotopia é uma complexa variante do conceito de utopia, que seria basicamente um lugar sem lugar, ou um “não-lugar”. Seriam estes espaços reais, porém com relações representativas irreais da sociedade, ou seja, representam “a própria sociedade aperfeiçoada, ou é o inverso da sociedade” (FOUCAULT, 2013, p. 115). o autor torna claro o conceito de utopia ao fazer analogia com o elemento do espelho, conforme citação:

O espelho, afinal de contas, é uma utopia, pois é um lugar sem lugar. No espelho, eu me vejo onde não estou, em um espaço irreal que se abre virtualmente atrás da superfície; estou ali onde não estou; uma espécie de sombra que me confere minha própria visibilidade, que me permite olhar-me ali onde sou ausente: utopia do espelho. Mas é igualmente uma heterotopia, na medida em que o espelho existe realmente e tem, no local que eu ocupo, uma espécie de efeito de retorno; é a partir do espelho que me descubro ausente do local onde estou, já que me vejo ali. (FOUCAULT, 2013, p.116)

Foucault (2013, p. 119) define também as heterotopias como “um sistema de abertura e de fechamento que simultaneamente as isola e as torna penetráveis”. Nesses moldes, compreende-se a relação da interação virtual da realidade aumentada (RA) com a ilustração apresentada em suporte físico (papel impresso), que deverá se apresentar como resultado do trabalho prático desta pesquisa. A ilustração em forma de cartaz se apresentará como um espaço heterotópico, fazendo menção aos conceitos de Foucault (2013), pois enquanto objetos definidos fisicamente em um espaço material, irão levar o público a outros espaços através de um celular ou tablet, a partir do acionamento da interação em RA.

Este “sistema de abertura e de fechamento” (FOUCAULT, 2013), se realizará por meio do uso do aplicativo *Artivive*<sup>8</sup> para que esse “outro lugar”, de dimensões virtuais, possa ser reconhecido visualmente. O aplicativo *Artivive*, segundo Rosária (2019, p. 59), possui um sistema de leitura que “se baseia no reconhecimento de imagens significativas, contraste de formas e cores”, proporcionando uma leitura mais delicada e complexa. Tendo a disposição ferramentas acessíveis e intuitivas de criação e visualização de Realidade Aumentada, o *Artivive* atende a artistas e designers principalmente, permitindo a criação de novas dimensões a partir de um objeto gráfico formando um elo entre o físico e o digital. A pesquisadora ainda explica detalhadamente:

É neste sentido que a RA funciona. Quando apontamos um smartphone com uma aplicação de RA, o sistema de leitura, faz uma espécie de scan de um padrão; um QR code, um código de barras, um símbolo ou uma composição de elementos. Assim, o software faz o seu reconhecimento e sobrepõe a camada digital (vídeo, áudio, animação, etc) no ecrã. (ROSÁRIA, 2019, p.60)

Até então tratamos da relação da Arte com a tecnologia, principalmente nos meios virtuais, mas não podemos desconsiderar os efeitos culturais gerados pela relação do homem com essas novas tecnologias que potencialmente afetam as expressões sociais e artísticas. Trataremos a seguir da Cibercultura.

---

<sup>8</sup> *Artivive* é um aplicativo de RA (realidade aumentada) que permite aos artistas criarem novas dimensões para suas obras. Basta instalar o aplicativo no celular (que é facilmente encontrado na *app store* do aparelho), para começar a acessar as diversas camadas/membranas da proposta do artista. Disponível em: <<https://artivive.com/>> Acesso em 3 dez. 2020

## 2. CIBERCULTURA

Antes de tratarmos especificamente dos aspectos da Cibercultura, é relevante desmembrar a palavra Cultura, que é dotada das mais variadas definições. Geralmente ligamos diretamente à manifestações sociais que vão desde costumes à festividades, muito relacionada de modo geral à tradição. Esse aspecto tradicional da cultura pode nos dar a entender como algo inalterável, mas Santos (apud OLIVEIRA, 2016, p. 22) nos mostra que os efeitos da globalização muito comumente mesclam os aspectos culturais das mais variadas nações. Santos ainda define duas concepções de cultura, onde Oliveira explica parafraseando-o:

(...) a “primeira concepção de cultura. remete a todos os aspectos de uma realidade social” (p. 23), ou seja, a primeira concepção que a cultura deriva se refere a tudo o que especifica a existência social de um povo ou nação, levando em conta todos os aspectos de planejar e estruturar a vida social. Já “a segunda refere-se mais especificamente ao conhecimento, ideias e crenças” SANTOS (apud OLIVEIRA, 2016, p. 22)

Conforme Oliveira explica a partir das palavras de Santos, “o conceito de cultura está muito atrelado à educação, formação e, muitas vezes, para se referir a manifestações artísticas” podendo se referir a qualquer cultura, levando em conta as mais variadas concepções de realidade humana. SANTOS (apud OLIVEIRA, 2016, p. 21)

Dessa maneira, é possível dizer que outra forma de realidade humana foi criada com a conexão mundial dos computadores, denotando novas formas de comunicação através de plataformas digitais, gerando uma nova cultura nomeada por Pierre Levy de cibercultura, que se manifesta “através de um conjunto de técnicas, práticas, atitudes, modos de pensar e de valores” construídos de forma contínua pelos seus usuários, expandindo-se paralelamente ao crescimento da rede, chamada pelo autor de Ciberespaço. LEVY (apud OLIVEIRA, 2016, p.22) “O ciberespaço que, por sua vez, é interativo e colaborativo, é o local ideal para que a inteligência coletiva se desenvolva na forma de compartilhamento de informação e conhecimento” LEVY (apud OLIVEIRA, 2016, p.25)

Conforme o autor Lemos, a cibercultura tem início “nos anos 50 com a informática e a cibernética<sup>9</sup>, começa a se tornar popular na década de 70 com o surgimento do

---

<sup>9</sup> Ciência que tem por objeto o estudo comparativo dos sistemas e mecanismos de controle automático, regulação e comunicação nos seres vivos e nas máquinas.

microcomputador e se estabelece completamente nos anos 80 e 90: em 80 com a informática de massa e em 90 com as redes telemáticas<sup>10</sup>. LEMOS (apud OLIVEIRA, 2016, p. 23)

É possível traçar a trajetória da cibercultura em paralelo com o já mencionado histórico da Arte digital, por estar intimamente ligada ao desenvolvimento tecnológico computacional, assim como o gênero literário da ficção científica, uma vez que o próprio Levy define a cibercultura como a “cultura do futuro”. LEVY (apud OLIVEIRA, 2016, p. 22)

## 2.1 Ficção Científica e a Maquinização do ser humano

Remontando brevemente um histórico da ficção científica, identificamos as mais variadas definições para o termo, destacando-se como um consenso o fato de ser um gênero ligado a apresentação de sociedades fictícias com diversas características utópicas e ou distópicas, revelando “uma dupla dimensão dos tempos, ao mesmo tempo destrutiva e criativa” conforme declara o autor Louis Vincent Thomas (apud AMARAL, 2004, p. 37). Enquanto que a utopia traz em sua narrativa um caráter de “mitologia do mundo moderno”, desvinculado com a sociedade atual, a distopia por sua vez traz o aspecto mais obscuro do pensamento tecnológico (AMARAL, 2004, p. 38). Podemos facilmente através dessas definições, estabelecer uma relação com os conceitos de heterotopia já mencionados de Foucault (2013), que inclusive estabelece a utopia com ligação a espaços reais, porém com relações representativas irreais da sociedade.

Para o autor Scott Bukatman, o gênero da ficção científica traz como temas “a superação da condição humana e os triunfos da razão tecnológica” que por repetidas vezes “narra o novo sujeito, apontando para uma profunda reorganização da sociedade e da cultura” BUKATMAN (apud AMARAL, 2004, p. 39)

Philip K. Dick (1928 – 1982) é uma figura indispensável quando se trata de ficção científica, suas obras datam principalmente o período entre o final da década de 1950 e os meados da década de 1960, período identificado pelos teóricos do gênero como *New Wave*. Este gênero nasce do fervor cultural dos anos 1960 caracterizado pelo consumo de drogas e *Rock'n Roll*, que tomava as rádios e TVs por todo mundo. Sob essa atmosfera novos escritores experimentavam formas de se expressar, alimentando esse estilo, anexando gírias das ruas, violência e sexo. Os autores da *New Wave* buscavam aproximar-se do indivíduo através de suas narrativas, demonstrando que suas preocupações acerca do uso das tecnologias

---

<sup>10</sup> é a comunicação à distância de um ou mais conjunto de serviços informáticos fornecidos através de uma rede de telecomunicações.

estavam muito mais voltadas à existência humana do que a expansão espacial (AMARAL, 2004). Ainda segundo Amaral:

Os heróis da NW<sup>11</sup> possuem um perfil de herói solitário, paranoico e angustiado por questões existenciais. O pessimismo em relação às fronteiras da realidade, assim como as relações de poder e os elementos tidos como constitutivos do ser humano reaparecem, na forma de estórias violentas e sexualizadas, integradas à tecnologia e inseridas no cotidiano. Na NW, a questão da imortalidade é retomada a partir de uma angústia existencial que permeia as personagens em suas relações com a sociedade, as instituições, com a tecnologia e os outros indivíduos (AMARAL, 2004, pág. 38).

A *New Wave* foi redescoberta e valorizada nos anos 1980 pelo movimento *Cyberpunk* que acaba carregando seu legado através de escritores como Willian Gibson (Figura 04), Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley e Bruce Sterling.

Figura 4 - Capa do livro *Neuromancer*, de Willian Gibson (1984)



Fonte: <https://www.editoraaleph.com.br/neuromancer/p>

O próprio escritor do gênero Bruce Sterling, define o *Cyberpunk* como “um produto definitivo dos anos 80” que tem sua base na Ficção Científica Moderna popular, com aspectos da época dourada<sup>12</sup>, e principalmente da já mencionada *New Wave*. Da atmosfera dos anos 1980 foi incorporado elementos da cultura pop, do rock, da arte performática, da

<sup>11</sup> Abreviação que autora utiliza para *New Wave*

<sup>12</sup> Na Ficção científica é frequentemente reconhecida como um período que vai de fins dos anos 1930 ou início dos anos 1940, foi uma época durante a qual o gênero ganhou a ampla atenção pública e onde muitas histórias clássicas foram publicadas.



cultura *hacker*, de expressões artísticas *underground*<sup>13</sup> em geral. (AMARAL, 2004). Para a autora:

Dentro dessa concepção de mistura homem/máquina enquanto algo apavorante, causadora de horror e espanto, o *cyberpunk* apresenta-se como parte desse aparato de engenharia do ser humano maquínico, como um eu eletrônico, um devir máquina que será a próxima etapa do processo de digitalização. (AMARAL, 2004, pág. 38).

O autor McCarron declara que o centro da narrativa *Cyberpunk* gira em torno da interação humana com as máquinas, uma apresentação tanto indissociável quanto conflituosa. Conforme o autor, tal narrativa “questiona as hierarquias humanas propondo uma diminuição e, quase um borrão, nas diferenças entre animais, humanos, andróides, entre outros.” MCCARRON (apud AMARAL, 2004, p. 38). O autor enxerga esse questionamento hierárquico no filme *Blade Runner*<sup>14</sup>, de Ridley Scott (1982), adaptação da obra literária *Do androids dream of electric sheep?*<sup>15</sup>, escrito por Philip K. Dick e publicado em 1968.

Entre os grandes sucessos do cinema que sustentam o gênero, podemos citar além de *Blade Runner* (1982), outras duas adaptações de obras de Philip K. Dick, *Total Recall*<sup>16</sup> (de Paul Verhoeven - 1990) e *Minority Report*<sup>17</sup> (de Steven Spielberg - 2002), conforme mostrado nos pôsteres das Figura 5, 6 e 7. O autor infelizmente não viu sequer o sucesso da primeira adaptação, *Blade Runner*, pois morreu antes disso, não usufruindo de nenhum benefício da relevância que suas obras fariam nos anos 1980 alavancadas pela adaptação mencionada (AMARAL, 2004).

---

<sup>13</sup> O *underground* é descrito por Adriana Amaral (2005) como sinônimo de alternativo, expressão comum do movimento punk, que por sua vez é fortemente ligado a contracultura, o não controle. (AMARAL, 2004)

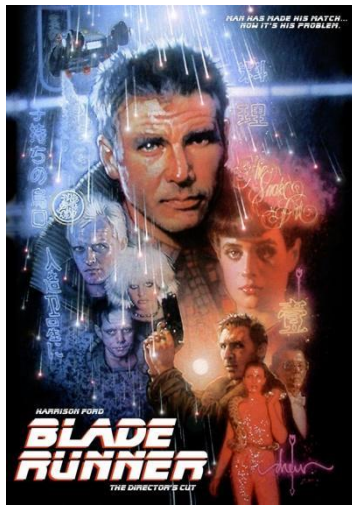
<sup>14</sup> *Blade Runner*. Direção: Ridley Scott. Estados Unidos; Hong Kong: Warner Bros. Pictures, 1982. (117min)

<sup>15</sup> *Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?* (tradução livre)

<sup>16</sup> *Total Recall*. Direção: Paul Verhoeven. Estados Unidos: Carolco Pictures, 1990 (113min)

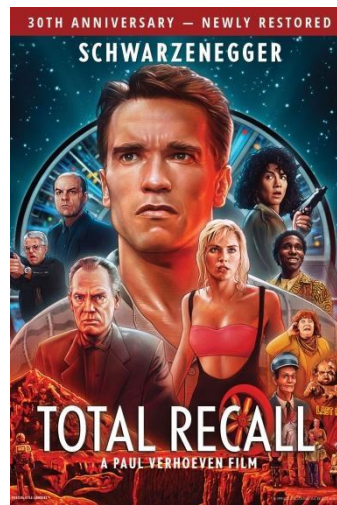
<sup>17</sup> *Minority Report*. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: 20th Century Fox DreamWorks SKG, 2002 (145min)

Figuras 5, 6 e 7 - Pôsteres de adaptações cinematográficas das obras de Philip K. Dick, Blade Runner (1982), Total Recall (1990) e Minority Report (2002)



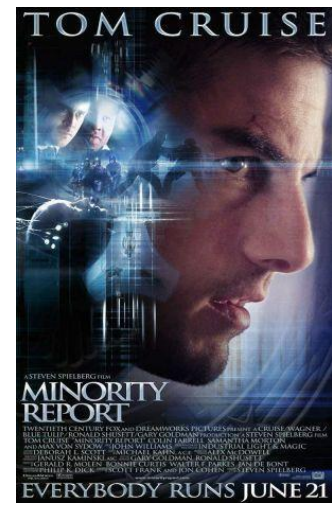
Fonte:

<https://br.pinterest.com/pin/593701163349268448>



Fonte:

<https://www.fathomevents.com/events/total-recall-30th-anniversary>



Fonte:

<https://br.pinterest.com/pin/293508100684565331>

Philip K. Dick escreveu suas obras de ficção científica sob a atmosfera do que chamamos hoje de *New Wave*, as versões cinematográficas de suas obras, porém, são especificamente categorizadas como *Cyberpunk*, pois foram construídas sob o contexto dessa visão de mundo, uma vez que datam a partir dos anos 1980, período que surgiu o movimento, e principalmente pela temática da “maquinização dos seres humanos e da perda da individualidade frente às tecnologias” (AMARAL, 2004, p. 37).

Nos três filmes, temos um fio condutor entre as narrativas: a questão da memória e da construção da identidade através de suportes tecnológicos. Seja pelo implante de memórias e dos artefatos que lhe conferem uma suposta “veracidade” como a fotografia, utilizada em *Blade Runner*, os souvenirs de viagem utilizados em *Total Recall* e os vídeos/ hologramas gravados de *Minority Report* (AMARAL, 2004, p. 39)

Através de Deckard, Quaid e Anderton, respectivos protagonistas das três adaptações cinematográficas mencionadas, temos a personificação do herói kdickiano, que vivencia um aspecto de filmes *Noir*<sup>18</sup> sob sombrios cenários urbanos, onde se vê envolto a uma complexa trama de intrigas da qual não se sente confortável em confiar em ninguém, cabendo desvendar

<sup>18</sup> Noir refere-se à uma expressão francesa (cuja tradução é “preto”) que designa um subgênero de filme policial, derivado do romance de suspense influenciado pelo expressionismo alemão, o qual teve o seu ápice nos Estados Unidos entre os anos 1939 e 1950. Mais informações a respeito do cinema *Noir*: CABRAL, Danilo Cezar. O que é um filme noir? *Mundo Estranho*. Site Super Interessante. 14 fev. 2020, Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-um-filme-noir>> Acesso 3 dez. 2020

as motivações que o envolvem nessa teia, o que faz questionar-se sobre sua própria identidade. Tais paranoias e conflitos existenciais marcariam o elo do protagonista com o homem contemporâneo. (AMARAL, 2004)

No enredo das obras de (Philip K. Dick, que projetavam um futuro distante, predominava-se uma sensação de pessimismo em relação ao ser humano, a tecnologia e a sociedade como um todo. Adriana Amaral (2004) adapta as palavras de Adam Roberts ao afirmar que:

Os textos de PKD<sup>19</sup> detalham a interação da humanidade com a mercadoria fetichizada da sociedade de consumo, desconfiando do poder fascinante das coisas, dos objetos enquanto signos. (ROBERTS apud AMARAL, 2004, p. 37)

A influência da New Wave, estabelecida aqui pela relação definida por Philip K. Dick do ser humano com a tecnologia, e do *Cyberpunk*, sucessor de seu legado, continua influenciando nossa relação com a tecnologia, o consumo, a sociedade e expressões visuais. A seguir conheceremos mais sobre essa dupla que carrega muitos dos aspectos da cibercultura, influenciando-a como um todo.

## 2.2 Daft Punk e a Ciberarte

Com os processos de produção da música se tornando cada vez mais mecanizados, há uma busca da maioria dos artistas em imprimir o aspecto humano em seus trabalhos, evidenciar o homem enquanto criador. A dupla francesa de música eletrônica *Daft Punk*, busca exatamente o contrário: “ao invés de preservar a figura humana, eles conscientemente buscam eliminá-la” GUIRAU; MANTOVANI (apud OLIVEIRA 2016, p. 51). A abordagem de *Daft Punk* consiste em dissociar o aspecto humano de seus trabalhos, elevando a tecnologia como protagonista. Segundo Oliveira, sobre a formação da dupla em questão:

Guy-Manuel de Homem-Christo e Thomas Bangalter se conheceram na escola primária em 1987, na França. Os dois tornaram-se amigos e na escola mesmo começaram a gravar algumas músicas. Em 1992 os dois amigos, junto com Laurent Brancowitz, criaram uma banda chamada Darlin’ (figura 14), que tinha como instrumento básico a guitarra. O nome da banda foi homenagem à música de mesmo nome da banda norte-americana da década de 1960 The Beach Boys. Uma crítica ruim da revista inglesa *Melody Maker*, onde ela destacava que o som da Banda Darlin’ era de “a bunch of Daft Punk” - “um bando de punks bobos”, foi a responsável pelo futuro nome da banda de Guy-Manuel de Homem-Christo e Thomas, que após o fim Darlin’, criaram o Daft Punk (OLIVEIRA, 2016, p. 38).

---

<sup>19</sup> Abreviação para o nome do escritor Philip K. Dick.

Visualmente a dupla pode ser identificada por meio de dois avatares robóticos (Figura 8), elevando a questão da dissociação humana, e de quebra, fugindo da superexposição que a indústria fonográfica, para, em teoria, desviar toda a atenção de seus admiradores exclusivamente para suas criações.

Figura 8 - Cena do filme Daft Punk's Electroma (2006)



Fonte: <https://filmmakermagazine.com/archives/issues/summer2008/daftpunk.php>

O distanciamento de suas figuras humanas não limita a relação forte que *Daft Punk* sempre teve com a imagem, onde se reforça a expressão de conceitos futuristas. Percebemos isso na publicidade por trás de cada um de seus álbuns. Seu primeiro álbum, *Homework*, de 1997 teve marcante repercussão pela sua inovação, e em 1999 uma série de clipes foram lançados para ampará-lo, recebendo o título de *D.A.F.T. – A Story about Dogs, Androids, Firemen and Tomatoes*<sup>20</sup>. Para o seu segundo álbum, *Discovery*, de 2001, foi lançado um longametrage animado com a supervisão do desenhista japonês Leiji Matsumoto, que recebeu o nome de *Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem 42*.<sup>21</sup> Para o seu terceiro álbum, *Human After All*, de 2005, a dupla se aventurou no cinema para lançar na mesma época do álbum o filme *Daft Punk's Electroma*, no cultuado Festival de Cannes. No seu quarto álbum a dupla estreia em uma produção Hollywoodiana, a paixão da dupla pelos conceitos futuristas os levou a receber o convite para produzir a trilha para o filme *Tron: the Legacy*<sup>22</sup>, da Disney, que conta com a aparição da dupla como *DJs* no mundo virtual. O álbum leva o título do filme sequencial do inovador *Tron*, de 1982, que foi feito quase todo sob efeitos de computação gráfica. O primeiro filme contou com os trabalhos de Wendy Carlos, compositora de música eletrônica, na trilha sonora, a mesma responsável pela trilha de

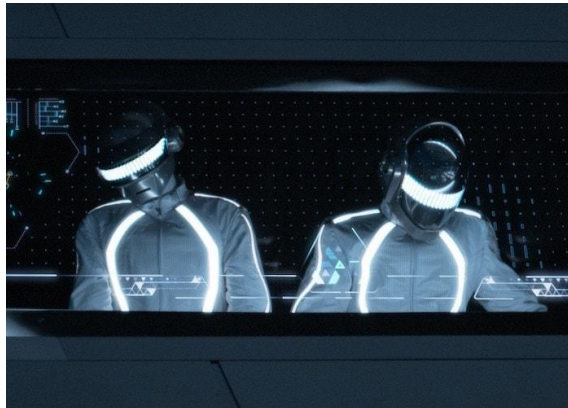
<sup>20</sup> Tradução livre do autor: Uma História sobre Cães, Androides, Bombeiros e Tomates

<sup>21</sup> Tradução livre do autor: Interstella 5555: A História do Sistema Estelar Secreto

<sup>22</sup> *Tron: the legacy*. Direção: Joseph Kosinski. Estados Unidos:Walt Disney Pictures, 2010. (125min)

*Laranja Mecânica*,<sup>23</sup> de 1971. Wendy Carlos foi uma das artistas precursoras a usar sintetizadores em suas músicas. Levando isso em conta, assim como o estilo da dupla *Daft Punk*, a trilha de *Tron: the Legacy* fugiu do esperado, uma vez que a dupla contou com uma orquestra verdadeira composta por 85 pessoas, trazendo o compositor Joseph Trapanese na regência. (OLIVEIRA, 2016)

Figura 9 - Cena da participação de Daft Punk no filme *Tron: the Legacy* (2010)



Fonte: <https://filmschoolrejects.com/dario-argento-daft-punk/>

*Daft Punk* faz parte de uma geração de artistas que se beneficia da digitalização da música, não possuindo grande dependência das gravadoras. Trabalhando no formato “*Home studio*”, estão livres de seguir tendências ou da pressão de se criar algo novo, pelo contrário, usam muita das vezes de recortes de músicas e áudios para criar suas expressões sonoras. Na era da digitalização, são muitos os artistas que, assim como *Daft Punk*, se expressam através de *samples* “trechos de obras já gravadas e reordenações de sons, obtidos em acervos digitais, nascendo assim novas obras, que poderão servir para produção de outras, através do mesmo processo que foram criadas” (OLIVEIRA, 2016, p. 27). O *sampling* foi uma técnica amplamente difundida no estilo *tecno*, uma vertente da música eletrônica nascida em Detroit nos anos 1980, que acabou reforçando em suas expressões características da cibercultura, pois levava os artistas a terem uma ampla relação coletiva com o virtual, em um fluxo contínuo de transmissão de material sonoro. “Reencontramos com a música tecno a fórmula dinâmica que define a essência da cibercultura: quanto mais universal for, menos totalizável será” LÉVY (apud OLIVEIRA, 2016, p. 28) Nesse contexto colaborativo do ciberespaço, a produção artística é chamada por Levy de *ciberarte*, da qual carrega como característica a:

“[...] participação nas obras daqueles que as provam, interpretam, exploram ou leem.[...] não se trata apenas de uma participação na construção do sentido, mas sim uma co-produção da obra, já que o “espectador” é chamado a intervir diretamente na atualização” (LÉVY, 1999, p. 135,

<sup>23</sup> *Laranja Mecânica*. Direção: Stanley Kubrick. Reino Unido; Estados Unidos: Warner Bros. 1971. (136min)

grifos do autor). Essas obras virtuais são abertas. O momento da criação deixa de ser o momento de sua concepção, uma vez que, essas obras estão em contínua atualização, já que, conforme Lévy (1999, p. 150) imagens e textos, por exemplo, são gradativamente “[...] objeto de práticas de *sampling* e de *remixagem*. [...] qualquer imagem é potencialmente matéria-prima de uma outra imagem, todo o texto pode constituir o fragmento de um texto ainda maior”. LÉVY (apud OLIVEIRA, 2016, p. 25)

Carneiro (et al, 2019) atesta sobre esse estado maleável da informação digital, cujo desenvolvimento dos recursos tecnológicos potencialmente gera novas culturas. Parafraseando Lev Manovich, explica:

A interatividade digital, intermediada por um software, é um novo capítulo da história da cultura humana. A informação é recombínável e remontável, seguindo a mesma lógica de produção da sociedade industrial. O uso de um software é tanto produto da cultura como gerador da mesma. O que acontece é uma transformação da base – agora numérica – com um visual dito “clássico”. A cultura visual foi acoplada em sistemas digitais, mas manteve a sua aparência: não houve um abandono do antigo, deu-se uma nova linguagem para reproduzi-lo. MANOVICH (apud CARNEIRO et al, 2019, p. 343)

É nesse contexto cibercultural de produção artística que está enraizada a subcultura da *Retrowave*, incluindo os seus mais variados gêneros musicais, como a *Synthwave*<sup>24</sup> que possivelmente é influenciada por *Daft Punk*, conforme possibilidade levantada por Miranda (2018), incluindo a questão do anonimato e a relação *cyberpunk* que estabelece entre humano e tecnologia, potencialmente recebendo de volta influência do coletivo. A técnica do *sampling* mesmo, muito difundida pela produção da dupla, é usual nos mais variados gêneros musicais da *retrowave*. Em 2013, *Daft Punk* lança o álbum do qual possivelmente mais se aproxima dos conceitos da *Synthwave*, o álbum *Randon Access Memories* (Figura 10) que leva como referência a *disco-music* dos anos 1970 e 1980, com aspecto antigo (retro) e aura de nostalgia, dissociando-se muito de seus antigos trabalhos. (OLIVEIRA, 2016)

---

<sup>24</sup> Um dos gêneros musicais da *Retrowave*, cuja sonoridade faz referência às músicas criadas por sintetizadores dos anos 1980.

Figura 10 - Capa do álbum *Random Access Memories* (2013)



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Random-Access-Memories-Daft-Punk/dp/B00C06113K>

A seguir entraremos mais a fundo no aspecto da mencionada *retrowave* e, principalmente, em dois dos mais reconhecidos subgêneros, o *Outrun* e *Vaporwave*.

### 3. TEMÁTICA RETROWAVE

Segundo o pesquisador de culturas digitais Suominen (apud PERANI, 2014, p. 3) “A palavra retrô, que se origina do latim, se refere a uma volta, um retorno, ou algo repetitivo.” Nesse sentido, a expressão *Retrowave*, pode ser desmembrada e traduzida da seguinte maneira, *Retro: retorno do passado/ Wave: onda*, e assim temos uma “onda retrô”. Um fenômeno particularmente produzido na era da internet, movimento em que variados usuários vêm aderindo, como dedicados “surfistas”, a essa cultura. As expressões visuais produzidas neste movimento se confundem com imagens produzidas nos anos 1980 ou 1990, principalmente, fazendo com que seus consumidores revivam, em seu imaginário, essas respectivas épocas.

A partir dos conceitos de Foucault (2013) apontados anteriormente, as mesmas heterotopias que relacionamos às Realidades Aumentadas podem também estar relacionadas a retalhos do tempo, podendo ser chamadas de heterocronias. Nesse caso, para o filósofo “A heterotopia se põe a funcionar plenamente quando os homens se encontram em uma espécie de ruptura absoluta com o seu tempo tradicional.” (FOUCAULT, 2013, p. 118). Pensando nestas afirmações, associamos as manifestações visuais geradas por meio das redes www e denominadas “*Retrowaves*” a estas relações heterocronicas, uma vez que são produzidas imagens que revelam por vezes uma relação de expectativa de resgate daquilo que ficou no passado, trazendo para o presente a sensação de um outro tempo. A seguir entraremos mais a fundo nessa fenda temporal, compreendendo mais os aspectos da mencionada *Retrowave*.

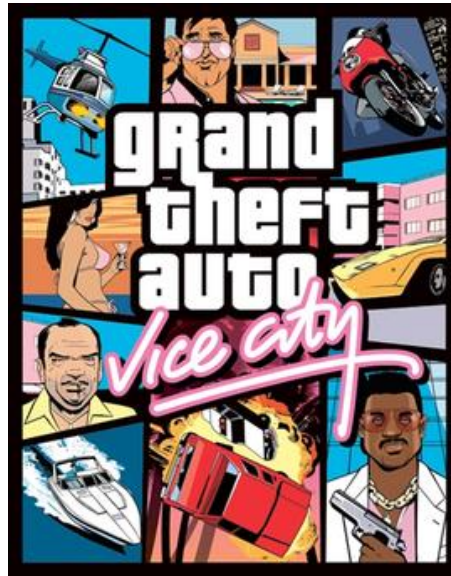
A origem dessa cultura “retrô” remonta o início dos anos 2000, onde uma sensação de “chacota” atribuída ao visual dos anos 1980, devido a baixa qualidade das imagens, passou a ser substituída gradativamente pela reverência. Mentis criativas pertencentes às gerações X e Y, que cresceram nos anos 1980, passaram a produzir expressões visuais e sonoras com caráter “retrô” inserindo elementos que fizeram parte de sua juventude. Diak (2018) atribui ao jogo *Grand theft Auto: Vice City*<sup>25</sup>, jogo lançado no começo do milênio que se ambienta nos anos 1980, grande importância na sensação de reverência que tais gerações passaram a fazer aos anos 1980.

---

<sup>25</sup> Grand Theft Auto: Vice City é um jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido pela Rockstar North e publicado pela Rockstar Games, lançado em outubro de 2002 para PlayStation 2, maio de 2003 para Microsoft Windows e outubro de 2003 para Xbox.



Figura 11 - Capa do jogo Grand Theft Auto: Vice City (2002)

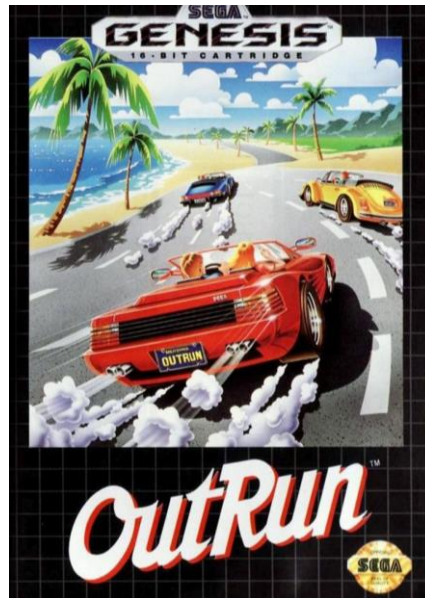


Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Grand\\_Theft\\_Auto:\\_Vice\\_City](https://pt.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto:_Vice_City)

Esse movimento “retrô” se inseriu também na área musical, principalmente, com o surgimento de variados gêneros como o *Synthwave* e *Vaporwave*, que podem ser identificados também pelo termo *Retrowave*, que abrange ambos. Nesta recente e imbricada estética visual e sonora, encontramos variações para as denominações deste movimento, assim como também outras ramificações, por exemplo: a estética *Synthwave* pode ser chamada também de *Outrun*, em referência ao primeiro álbum musical do DJ francês Kavinsky, cujo nome foi baseado no jogo de corrida de arcade da Sega<sup>26</sup> chamado *Out Run*, de 1986 (Figura 12). A partir daqui, o termo *Outrun* passa a designar também uma específica estética de caráter “retrô” amparada por elementos dos anos 1980, seja pelo aspecto visual semelhante ao VHS, as linhas de grade em Neon Magenta, ou pelas figuras de palmeiras e carros velozes. Na figura 13, o DJ francês Kavinsky se apresenta sob uma roupagem dos anos 1980, ao lado de outros elementos que representam essa década. Forma-se aqui o conceito visual de seu álbum: *Outrun*

<sup>26</sup> A Sega Corporation é uma desenvolvedora e publicadora japonesa de jogos eletrônicos sediada em Tóquio

Figura 12 - Capa do jogo *Out Run* (Versão de Sega Mega Drive, 1991)



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/692147036462779012/>

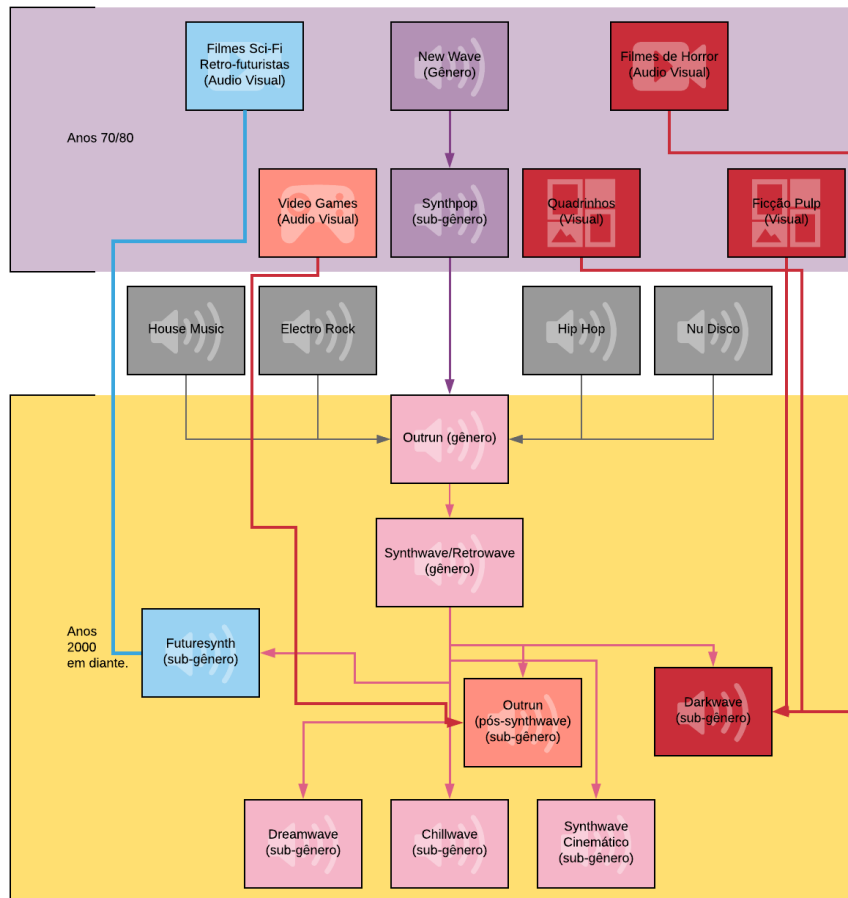
Figura 13 - DJ francês Kavinsky e conceito visual de seu álbum: *Outrun*



Fonte: <https://synthwave.fandom.com/wiki/Kavinsky>

A pesquisadora e artista Julia Miranda (2018) desenvolveu um interessante estudo pela UFRN sobre o *Retrowave*, e criou um didático infográfico que coloca em evidência as referências e subdivisões do gênero estético, conforme podemos observar na Figura 14:

Figura 14 - Fluxograma de influências do *Synthwave* e seus subgêneros. Autoria de Júlia Miranda



Fonte: Miranda, 2018, p.14

Diante da complexidade das denominações, acreditamos ser importante salientar as distinções das duas das principais vertentes do *Retrowave*: *Vaporwave* e *Outrun*. Enquanto que o *Outrun* se concentra a referenciar os anos 1980, o *Vaporwave* irá manifestar principalmente elementos dos anos 1990, agregando algumas características em comum das duas décadas, como o aspecto publicitário através de recortes de anúncios, expressando porém a descartabilidade de um capitalismo tardio, representado através de efeitos de deterioração em suas expressões sonoras e visuais. Deste modo, estética *Vaporwave* tem como preocupação demonstrar a fragilidade de *hardwares* e *softwares* dos anos 1980 e 1990 e sua obsolescência. Um dos elementos em comum nos tipos compositivos é o aspecto visual do VHS, que diferencia-se no *Vaporwave* por valorizar principalmente os efeitos de deterioração presente em fitas deterioradas. Talvez a mais marcante distinção entre as composições seja a apresentação e representação do ritmo, pois enquanto a estética *Outrun* expressa a velocidade em suas músicas *synthwaves* como também em diversas expressões visuais, o *Vaporwave* demonstra a perda dessa velocidade, em ritmos mais lentos. Visualmente o *Vaporwave* é

marcado pelos tons pastéis e temas que lhes combinam, como cenários náuticos e tropicais, são recorrentes também a aplicação de imagens de esculturas clássicas greco-romanas e de elementos da arte pop japonesa, como animes, mangás, videogames das gerações 8 e 16 bits<sup>27</sup>, conforme apresentado na imagem abaixo que coloca os gêneros *Vaporwave* e o *Outrun* em oposição (figura 15):

Figura 15: Ilustração da distinção dos dois subgêneros *Retrowave*



Fonte: <https://youtu.be/qGodWY9vZN8>

Bergamin (2017) complementa a explicação sobre a estética *Vaporwave*:

O vaporwave, em síntese, trata-se de uma manifestação artística que baseia-se no rearranjo do arquivo audiovisual e sonoro da era da web 1.0, durante a década de 1990 – com todas as suas promessas futurísticas, gráficos assépticos, sons de operacionalização de sistemas operacionais como Windows 95 etc.– sendo colocados em justaposição com imagens visuais e sonoras relacionadas simbolicamente ao capitalismo financeiro dos anos 1980 – comerciais de TV de multinacionais; Muzak; smooth jazz e outros estilos musicais típicos de spas, resorts e saguões de hotéis cinco estrelas (BERGAMIN, 2017, p. 6)

Não é possível apontar com precisão da onde partiu os primeiros passos da expressão Vaporwave, porém há um consenso de que Daniel Lopatin foi precursor do gênero com o lançamento de “Chuck Person’s Ecco Jams Vol.1”(2010), devido a presença de “colagens de sons ambientes, muzaks<sup>28</sup>, e os loopings<sup>29</sup> feitos a partir desses sons”. (FERREIRA, 2019, p. 37) O grande impulso global do gênero veio com a viralização em diversas comunidades

<sup>27</sup> Na história dos consoles de videogame corresponde respectivamente a terceira e quarta geração. A terceira (8 bits) teve início em 15 de julho de 1983 no Japão, com o lançamento do Famicom (Family Computer), já a quarta (16 bits) compreende os consoles lançados entre os anos de 1987 e 1996.

<sup>28</sup> O termo Música de elevador refere-se a um estilo suave de arranjos instrumentais de músicas populares designadas para tocar em centros comerciais, mercearias, lojas de departamentos, sistemas telefônicos, barcos, aeroportos, salas de espera de doutores e dentistas, e elevadores.

<sup>29</sup> Aqui se refere a um ciclo de repetições.

onlines do álbum “Floral Shoppe”(2011) de Macintosh Plus (um dos pseudônimos de Ramona Xavier).

“Floral Shoppe” conta com 50 minutos de canções criadas a partir de samples de hits pops antigos, como “It’s Your Move” de Diana Ross, que gerou, inclusive, a música tema do movimento, リサフランク 420 / 現代のコンピュー<sup>30</sup>. O uso de caracteres japoneses é bem presente no gênero e a sua tradução parece importar menos do que a sua estética e o estranhamento gerado por ela. (FERREIRA, 2019, p. 38)

A capa do álbum *Floral Shoppe* traz as mais marcantes características do aspecto visual do gênero: o uso de imagens justapostas que promovem encontros de elementos que normalmente jamais fariam relação um com o outro, sendo no caso uma estátua greco romana, uma paisagem de uma grande cidade proveniente de um noticiário, caracteres japoneses, cenário 3D partindo de linhas de grade e saturadas cores em RGB<sup>31</sup>. “É nesse ponto, a incomum mistura de elementos, que se constrói a forte associação entre o Vaporwave e a Pintura Metafísica<sup>32</sup>” (FERREIRA, 2019, p. 38).

Figura 16: Capa do álbum *Floral Shoppe*, de Macintosh Plus, 2011



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Floral\\_Shoppe](https://en.wikipedia.org/wiki/Floral_Shoppe)

<sup>30</sup> O título pode ser traduzido para “Lisa Frank 420/Computação moderna”, percebida por alguns participantes como uma alusão à tecnologia (Computação moderna), à psicodelia e cultura canábica (420) e a cultura pop (Lisa Frank, designer responsável por adesivos famosos nos anos noventa)

<sup>31</sup> Abreviação das cores vermelho, verde e azul utilizadas digitalmente.

<sup>32</sup> O estilo caracteriza-se pela utilização de imagens que conduzem a um ambiente misterioso, enigmático, onírico, com iluminação irreal e perspectivas impossíveis, e iconografia simbólica estranha.

Na música esses recortes desconexos acontecem através do *sample*<sup>33</sup>. Grafton Tanner (apud FERREIRA, 2019), um estudioso do tema, aponta o *sample* como marco da história da arte, pois expande de maneira ilimitada as possibilidades de manipulação de músicas e áudios preexistentes no cenário digital em prol da criação de novas obras musicais. O *sample* acaba sendo algo primordial para o gênero *Vaporwave*.

O *Vaporwave* se define pelos recortes musicais e visuais que rearranjam imagens e sons dos anos 1980 e principalmente dos anos 1990, partindo desse princípio, Ferreira (2019) relaciona o movimento ao pastiche de Jameson parafraseando o autor com as seguintes palavras:

(...) a história foi delegada ao papel de “museu do imaginário” em que os objetos do passado são, hoje, apenas uma forma de ganhar dinheiro. A partir de gatilhos nostálgicos que prometiam um futuro que nunca aconteceu, vende-se a sensação de que, na verdade, a vida era melhor no passado. Dessa forma, a história se torna um artefato a ser vendido. JAMESON (apud FERREIRA, 2019, p.39)

“Tudo que eu quero é que as coisas voltem a ser da forma que elas nunca foram”, é como se traduz a frase disposta na seguinte imagem (Figura 17), junto a elementos visuais típicos da vertente. Tais elementos reforçados pela afirmação apresentam muito do espírito *Vaporwave*, exaltando a nostalgia e melancolia em torno de uma expectativa de um futuro que não se consolidou. (FERREIRA, 2019),

Figura 17: Nostalgia e melancolia na montagem vaporwave

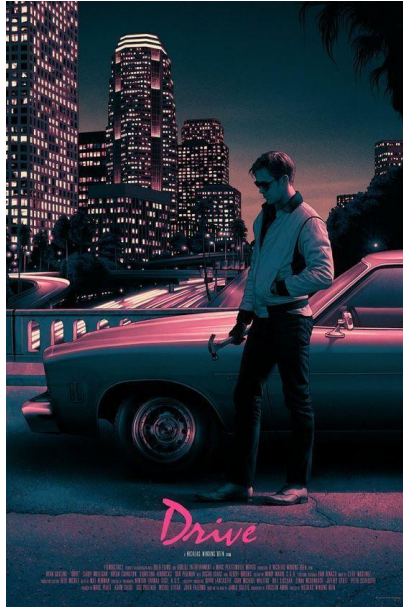


Fonte: [https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/apeh1b/why\\_cant\\_we/](https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/comments/apeh1b/why_cant_we/)

<sup>33</sup> Amostra de sons, sendo eles trechos (ou partes inteiras) de músicas já existentes, instrumentos de forma isolada ou até sons do “dia a dia”.

Remontando as origens do Outrun, conforme Miranda (2018), ao filme “*Drive* (2011)<sup>34</sup>” do diretor Nicolas Winding Refn, apresentado nas Figuras 18 e 19, atribui-se a popularização do gênero musical *Synthwave* (ou *Outrun*).

Figura 18 - Pôster do filme Drive (2011)



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/629870697856667882/>

Figura 19 - Pôster do filme Drive (2011)



Fonte: <https://medium.com/@gabrielvince/cr%C3%ADtica-drive-nicolas-winding-refn-2012-e90de7de6233>

<sup>34</sup> Drive é um filme policial neo-noir de drama e suspense estadunidense de 2011, dirigido pelo dinamarquês Nicolas Winding Refn e escrito por Hossein Amini. É estrelado por Ryan Gosling, Carey Mulligan, Bryan Cranston e Albert Brooks. Foi um filme aclamado pela crítica especializada, recebendo menções por suas performances, direção, estilo visual, partituras, design de som e sequências de ação.

A trilha sonora do filme atraiu principalmente nerds, gamers, fãs de filmes de horror, que passaram a produzir por conta própria expressões musicais contribuindo com este estilo. Muitas destas produções foram realizadas por pessoas que não possuíam nenhum conhecimento em composição musical, levados pela facilidade que alguns *softwares* ofereciam para tal produção, ao estilo DIY (*Do it yourself*) ou “Faça você mesmo”, lembrando a postura subversiva e expressiva do Movimento *Punk* da década de 1980. Sobre isso Miranda esclarece:

Esse estilo musical e visual surgiu a partir de um projeto de produtores de música eletrônica franceses, o qual pretendia expressar o saudosismo pela estética exagerada da mídia de massa dos anos 80. O que eles não esperavam era que este projeto pudesse angariar tanta atenção de fãs talentosos que adotaram o estilo e passaram a produzir eles mesmos, adicionando a própria subjetividade e bagagem cultural em suas músicas. (MIRANDA, 2018, p. 51)

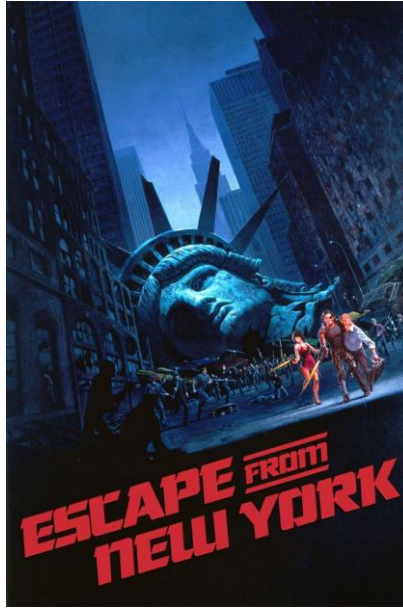
Para Robert Loss (2017) a expressão do *synthwave* traz para os dias de hoje uma melancolia de tempos onde as emoções desapareciam rápido demais e hoje desaparecem mais rápido ainda. Desse modo, a *synthwave* do presente assume uma aura de grande nostalgia, que supera intenções comerciais, trazendo de volta “um tempo em que a novidade já estava sendo assaltada pelo ritmo acelerado de novas tecnologias de computador e por uma cultura pop apressada” (LOSS, 2017, p. 75).

Loss (2017) descreve o *Synthwave* como um desvio do gênero *new wave*, que nesse caso nomeia o estilo musical de bandas dos anos 1980, tais como como *Depeche Mode* e *Psyche*. Ainda de acordo com Loss (2017), na música o *synthwave* se divide em duas principais linhas: uma exalta o retorno à bandas musicais dos anos 1980 e a outra se volta para a cultura pop dos anos 1980.

Tendo como referência a sua inserção tanto na música quanto em trilhas sonoras produzidas para o cinema, podemos encontrar a referência do estilo *Synthwave* em filmes do produtor John Carpenter, como *Escape from New York* (1981), *The Fog* (1980), *Halloween II* (1980), *They Live* (1988), e também em trilhas sonoras de videogames, a exemplo de jogos como *Spy Hunter*(1983). Desta forma, o estilo aplicado em referência às trilhas sonoras do cinema e de videogames, e da cultura pop dos anos 1980 em geral, ficou conhecido como *Outrun*.



Figura 20 - Pôster do filme *Escape from New York* (Fuga de Nova York), de 1981



Fonte: <https://reelgood.com/movie/escape-from-new-york-1981>

Algumas produções mais recentes do cinema convencional vêm adotando a estética *Retrowave* como inspiração. São exemplos o filme *Thor Ragnarok*<sup>35</sup> (2017) dirigido por Taika Waititi e o curta indie *Kung Fury*<sup>36</sup> (2015) de direção de David Sandberg, que carregam aspectos da *retrowave* tanto visualmente quanto em sua trilha sonora.

No pôster do filme *Thor: Ragnarok* (2017) apresentado na figura 21, é possível notar aspectos típicos do *retrowave*, especificamente o *Outrun*, principalmente por meio da tipografia cromada e estilizada, semelhantes à estética dos anos 1980.

---

<sup>35</sup> *Thor Ragnarok*. Direção: Taika Waititi. Estados Unidos: Marvel Studios, 2017 (130min)

<sup>36</sup> *Kung Fury*. Direção: David Sandberg. Suíça: Moving Sweden, 2015 (31min)

Figura 21 - Pôster do filme Thor Ragnarok (2017)



Fonte: <https://www.elo7.com.br/big-poster-filme-marvel-thor-ragnarok-lo02-tamanho-90x60-cm/dp/F1DFC4>

Apresentamos abaixo (figuras 22 e 23) imagens do curta metragem denominado Kung Fury (2015), nestas cenas podemos notar praticamente todos os *clichês* que evidenciam a estética *Outrun*: as linhas de grade neon magenta, as figuras de palmeiras sob o pôr do sol, carros velozes, o aspecto visual de VHS e elementos da cultura pop dos anos 1980.

Figura 22 - Cena do curta metragem Kung Fury, de David Sandberg (2015).  
Minuto 02:09.



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=bS5P\\_LAqiVg](https://www.youtube.com/watch?v=bS5P_LAqiVg)

Figura 23 - Cenas do curta metragem Kung Fury, de David Sandberg (2015).  
Minutos 02:28, 02:51, 05:41, 05:46, 05:21, 11:17.



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=bS5P\\_LAqiVg](https://www.youtube.com/watch?v=bS5P_LAqiVg)

A estética *Synthwave* acaba revivendo intensas sensações do início da década de 1980, período marcado com o surgimento de novas tecnologias de uso móvel e pessoal, que vinham em contraposição com o temor de um apocalipse nuclear. (LOSS, 2017)

O autor Nicholas Diak (2018) reconhece o sucesso da série produzida pela rede Netflix, denominada *Stranger Things*, criada pelos irmãos Duffer em 2016, e atribui a mesma o importante papel para que o gênero *synthwave* alcançasse o público mais convencional, uma vez que sua trilha original segue esse estilo. Segundo Diak a trilha *synthwave* presente na série, composta pela dupla Kyle Dixon e Michael Stein, ajuda a resgatar com saudosismo a aura de produções dos anos 1980, assim como também as sombrias tensões da Guerra Fria.

*Stranger Things* influencia o gênero *synthwave*, à medida que artistas e músicos incorporam elementos únicos da série, como sugestões de músicas, personagens, o tipo de letra do título do programa e assim por diante, em sua própria arte e composição. (DIAK, 2018, p.22)

Figura 24 - Pôster da primeira temporada de *Stranger Things*  
Matt e Ross Duffer (2016)



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Stranger-Things-Season-Vol-1-OST/dp/B01LTHKZ52>

A seguir buscaremos entrar em aspectos mais profundos por trás da retrowave, além de relações externas acerca do uso de tais estéticas.

### 3.1 *Synthwave* e mais além

Confirmando a nostalgia como elemento propulsor do *synthwave* e a sensação de constante novidade impressa na época, um artista do gênero conhecido no circuito como Mega Drive, chega a declarar em um artigo sobre o gênero musical, de 2015 que os anos 1980 lhe "foi bastante mágico, pois tudo ainda era novo e grande" e um fã do gênero musical exalta no mesmo artigo a cultura pop do período ao dizer que "muitos filmes daquela época parecem cartas de amor para um presente que desaparece, com impermanência incorporada em todas as cenas", e conclui " Ferris Bueller's Day Off (Curtindo a vida adoidado, de John Hughes, 1986) me fez perder a adolescência enquanto eu ainda era adolescente ". (LOSS, 2017, p. 75)

Segundo Rushkoff (apud LOSS, 2017, p.74), particularmente a aura futurista dos anos 1980 implicava um aspecto otimista de progresso inevitável, como também a ansiedade causada pela sensação de estarmos “nos movendo rápido demais, sem prestar atenção”. Por outro lado, essa distração era parte da emoção, e Vendetta, artista do gênero *synthwave*, explica que isso se materializava nas músicas mais que em qualquer coisa, uma vez que se aproveitavam das novas tecnologias para produzir novos ruídos, e "havia certa pressa envolvida porque, literalmente, nunca havíamos ouvido esses sons antes", conclui Vendetta. Portanto a *synthwave* dos anos 1980 também proporcionou uma “corrida de descobertas tecnológicas”, artistas produziam e reproduziam no anseio de não perder a emoção

proporcionada pela nova descoberta, uma vez que sabiam o quão breve aquilo seria suplantado pelo novo. (LOSS, 2017, p.74)

Garrett Hays, artista synthwave que se intitula como Lazerhawk em seus trabalhos, parece lamentar o presente transitório dos anos 2000, embebido pela distração, sendo tomado pela velocidade da transição cultural, pois mesmo o que há de mais novo, está sujeito a ser uma mera paisagem em movimento observada de um trem em grande velocidade. Aqui as manifestações de *synthwave* se destacam do futurismo original, não sendo estáticas e sim desesperadoras. No lar virtual de LazerHawk, o site da Rosso Corsa Records, é possível encontrar uma descrição em que a gravadora se intitula "especializada em *Outrun Electro*, *Synthwave* e *Chillwave* em dedicação aos anos 1980", firmando seu compromisso com a nostalgia. LazerHawk se limita a seletivas e limitadas variáveis sonoras para manter esse compromisso, resistindo “aos impulsos frenéticos de uma sociedade ansiosa”, atingindo a liberdade através dessa superação e esperando que as grandezas do novo, que permeavam na sensação por trás dos anos 1980, possam encontrar o caminho de casa no futuro. (LOSS, 2017) LazerHawk apresenta também em seu Álbum *Visitors*, outro recorrente tema do synthwave: a ficção científica. Vemos que enquanto os futuristas tentavam fundir máquina, cidade e guerra, LazerHawk apresenta um mundo onde a máquina é o computador, e o computador por sua vez (principal ferramenta do produtor de synthwave) é tudo, “a cidade, o estado, a atmosfera”, seria a vitória dos futuristas. (LOSS, 2017, p. 73)

Figura 25 - Capa do Álbum *Visitors*, de Lazerhawk, 2012



Fonte: <https://www.discogs.com/Lazerhawk-Visitors/release/3514443>

Desse modo, indo além do aspecto da nostalgia, Robert Loss (2017) traça ligação entre a estética Outrun e os conceitos do Futurismo<sup>37</sup> italiano que se manifestou no começo do século XX. Não sendo exatamente as obras visuais dessa vanguarda o ponto de principal comunhão, mas sim as ideias por trás de seu manifesto. Ao enxergarmos a representação de temas como “velocidade, carros, masculinidade, cidade, heroísmo, violência gloriosa,” entre outros, somos levados às palavras de Marinetti em seu manifesto futurista, quando dizia "Pretendemos exaltar ações agressivas, uma insônia febril, o passo do piloto, o salto mortal, o soco e o tapa", descrevendo agitados jovens que captavam os sons de máquinas, exaltando a velocidade e o progresso, dirigindo a noite de forma imprudente e deixando para trás velhos mitos. Levando a risca tal estilo de vida, Marinetti teria certa vez acertado uma vala com seu carro e, diante da situação, em um êxtase delirante de quem espera seus algozes em uma frustrada e imaginária fuga, teria dito que "a arte ... não pode ser senão violência, crueldade e injustiça". (LOSS, 2017, p.73) Aqui somos remetidos ao conceito do paranoico herói de Philip K. Dick e o pessimismo de sua literatura New Wave (AMARAL, 2004), podendo estabelecer um possível parâmetro com o movimento futurista, do qual pode ter gerado um eco para *New wave*, que se estendeu através de expressões da cibercultura.

A violência e crueldade presentes no ritmo do *synthwave* se demonstra por vezes de forma contida. Já a velocidade é um elemento explícito, demonstrado através da imagem ou referência a carros esportivos. Loss (2017) até ironiza ao exemplificar que jamais escutaremos uma música desse gênero que conte sobre a experiência de andar de ônibus, por exemplo. Deixando claro esse conceito, Kavinsky, o influente artista do gênero, nomeia uma de suas músicas de *Testarossa Autodrive*, e citando alguns exemplos da expressão visual desse gênero, temos as capas do álbum *Redline*, de Lazerhawk, representando um velocímetro brilhante, e a capa do álbum *Turbulence*, de Miami Nights 1984, onde um carro se apresenta sob uma grade de lasers que lembram as mesmas do filme TRON, de 1982. (LOSS, 2017)

---

<sup>37</sup> Futurismo é um movimento artístico e literário que surgiu oficialmente em 20 de fevereiro de 1909 com a publicação do Manifesto Futurista, pelo poeta italiano Filippo Marinetti, no jornal francês Le Figaro.

Figura 26: Capa do Álbum Redline , de Lazerhawk (2010)



Fonte: <https://www.deezer.com/br/artist/1432517>

Figura 27 - Capa do Álbum Turbulence, de Miami Nights 1984 (2012)



Fonte: [miaminights1984.bandcamp.com/album/turbulence](http://miaminights1984.bandcamp.com/album/turbulence)

A partir do assimilar desses aspectos mais específicos, podemos estabelecer mais algumas ocasionais relações da já mencionada dupla Daft Punk com a expressão da synthwave. No começo do filme *Daft Punk's Electroma* os androids percorrem sozinhos um deserto montanhoso a bordo de uma ferrari, fora a questão da maquinização do ser humano, já evidente, faz-se lembrar a exaltação da velocidade presente no Synthwave. No fim do filme, os protagonistas se vêm de volta ao solitário deserto de horizonte montanhoso com o sol se pondo, faltaria talvez vermos tal cenário delineado por grades em neon para possivelmente relacionarmos com mais contundência. O filme é de 2006, anterior ao primeiro impulso do gênero synthwave. Ainda vale ressaltar que a dupla Daft Punk é proveniente da França e as primeiras expressões do Synthwave começaram no cenário da música eletrônica francesa. E se levarmos em conta a questão do anonimato e personalidade, notaremos que a maioria das bandas de Synthwave é formada por artistas solteiros que se identificam com pseudônimos, se apresentando como livres personalidades desprendidas e sem rumo que surfam nas ondas sintéticas do gênero. (LOSS, 2017) Dessa forma a dupla Daft Punk se estabelece como potencial influência do gênero.

Figura 28 - Cena do filme *Daft Punk's Electroma* (2006).



Fonte: <http://bandeb.blogspot.com/2011/04/daft-punk-auction-ferrari-from.html>

Saindo da velocidade e ficção da synthwave, colocaremos em pauta uma tendência de apropriação dos elementos da vaporwave em discursos de teor político-partidários, como também em polêmicas ideologias

### 3.2 *Vaporwave* e Fascismo, isso combina?

É possível detectar no cerne do Vaporwave original a “crítica ao modo de produção, reprodução e circulação capitalista” (STEINMETZ, et al, 2019, p.12), Steinmetz junto a outros pesquisadores notam nas recentes tendências o desvio dessa ideia quando alguns membros da nova direita, muito possivelmente sem se dar conta desse conceito original, apropriam-se da estética vaporwave para disseminar ícones e visões profascistas<sup>38</sup>. A figura 29 ilustra essa tendência trazendo em sua composição a frase “a igualdade é um falso deus”.

---

<sup>38</sup> Referente à profascismo, sistema político que se pauta no fascismo, no despotismo, na violência, na censura, caracterizado por um governo antidemocrático ou ditatorial.



Figura 29 - Exemplo de imagem fashwave



Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/06/o-que-e-vaporwave-a-estetica-criada-na-musica-eletronica-e-apropriada-pela-nova-direita.shtm>

Conforme a matéria “O que é vaporwave?”, de Maurício Meireles, publicada na Folha de São Paulo, em 2019, há quem chame especificamente de *Fashwave* essa tendência da nova direita conservadora de se agregar elementos estéticos da vaporwave em suas expressões. O termo *Fashwave* se dá pela união dos termos “fascist” e “vaporwave”. No nosso continente, figuras políticas como Donald Trump e Jair Bolsonaro se apresentam como recorrentes símbolos da *fashwave*, conforme explica Steinmetz:

(...) ambas as figuras se expressam enquanto símbolos do fashwave, ou seja, apresentam discursos de enaltecimento de um suposto passado promissor, íntegro e salvo do “espírito degenerado” da esquerda, bem como são figuras que se beneficiaram da ‘estética cooptada’. Percebe-se, sem esforço algum, que os discursos promovidos durante suas respectivas campanhas presidenciais frisavam valores nacionalistas, burgueses, cristãos, heteronormativos, machistas e, sobretudo, anticomunistas. (STEINMETZ et al, 2019, p.10)

Possivelmente o único ponto discursivo em comum entre a vaporwave com essa direita de tendências fascistas, que justifique a *fashwave*, seja o saudosismo. O saudosismo da Vaporwave porém trás o aspecto melancólico e até mesmo de desesperança acerca das promessas que os progressos do capitalismo de outros tempos ficou de nos trazer (conforme fica claro na figura 17), enquanto que na *Fashwave* realmente existe o desejo de reviver o que supostamente foi bom e promissor. Tal saudosismo se escancara em discursos conservadores da política de Donald Trump através da frase “Make America great Again” (faça a América grande novamente) remetendo à campanha presidencial de Ronald Reagan nos anos 1980. As figuras 30 e 31 são exemplos de produções da *fashwave*, trazem respectivamente as figuras de Trump e Bolsonaro, acompanhados cada um de seu lema de governo.

Figura 30 - Representação fashwave de Donald Trump



Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=745799801>

Figura 31 - Representação fashwave de Bolsonaro



Fonte: <https://twitter.com/jmanjador/status/1133743934025424897?lang=de>

É possível notar também esse saudosismo conservador em discursos de Jair Bolsonaro, onde o período da ditadura militar brasileira (1964 – 1985) é exaltado como uma época cheia de valores morais, valores estes que o mesmo ressalta o anseio por resgatá-los, cortina para a burguesia retomar o poder e influência hierárquica que tinha sob a sociedade brasileira nessa época, que é chamada pelos autores Boltanski e Chiapello de “período do segundo espírito do capitalismo”. Conforme se explica:

(...) o “espírito do capitalismo” para Boltanski e Chiapello (2009) marca não somente uma visão de mundo circunscrita à uma expectativa de democracia e liberdade pró-capitalistas, mas também uma visão de mundo antidemocrática, autoritária e possivelmente fascista. (BOLTANSKI e CHIAPELLO apud STEINMETZ et al, 2019, p.11),

Na contramão do *Fashwave*, o escritor Adam Harper que é considerado uma figura importante para a ascensão do Vaporwave, chegou a apontar o gênero original como “o novo punk”, diante de seu caráter experimental e efervescente circulação na internet, mas também

“por entendê-lo como um gesto crítico ao capitalismo” HARPER (apud FERREIRA, 2019, p. 38). Dessa forma, fora a questão do raso saudosismo, torna-se bem difícil compreender as razões da nova direita conservadora ter adotado os elementos da vaporwave, se não por uma possível identificação à estética desprovida de qualquer consciência acerca de seu original conceito.

A seguir veremos alguns exemplos de artes influenciadas pela expressão da *synthwave*, gênero inserido na estética *Retrowave*, como também pelas novas possibilidades abertas pela realidade aumentada, que por sua vez referenciam a produção que conclui essa pesquisa.

## 4. PRODUÇÃO DE POÉTICA EM REALIDADE AUMENTADA

### 4.1 - Referências artísticas

As primeiras inspirações para a seguinte produção vieram através dos trabalhos do artista Kerry Callen, que reproduziu capas clássicas de quadrinhos com efeitos animados em gif; além do quadrinista brasileiro Samuel Fonseca, autor de “Eventos intrigantes da Era da Ferrugem”, uma história em quadrinhos digital que contém recursos de animação em gif e a possibilidade de acompanhamento sonoro em alguns trechos dos quadrinhos, com trilhas produzidas pelo próprio autor. A seguir vemos a capa clássica da Liga da Justiça (Figura 32), animada por Kerry Callen. Na sequência das três imagens é possível notar a transição de uma roleta, cuja versão em gif da mesma gira ininterruptamente. Já na figura 33, vemos a capa da história em quadrinhos digital *Eventos Intrigantes da era da Ferrugem*, de Samuel Fonseca.

Figura 32 - Capa clássica da Liga da Justiça, versão animada por Kerry Callen



Fonte: <https://funnyjunk.com/Gif+cover+by+kerry+callen+jl/funny-gifs/5026213/>

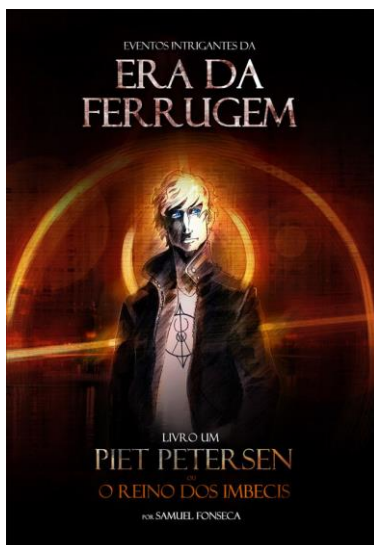


Figura 33 - Capa da história em quadrinhos digital *Eventos Intrigantes da era da Ferrugem*, de Samuel Fonseca.

Fonte: <https://www.pausaparanerdices.com/2013/06/01/a-incrivel-hq-nacional-eventos-intrigantes-da-era-da-ferrugem/>

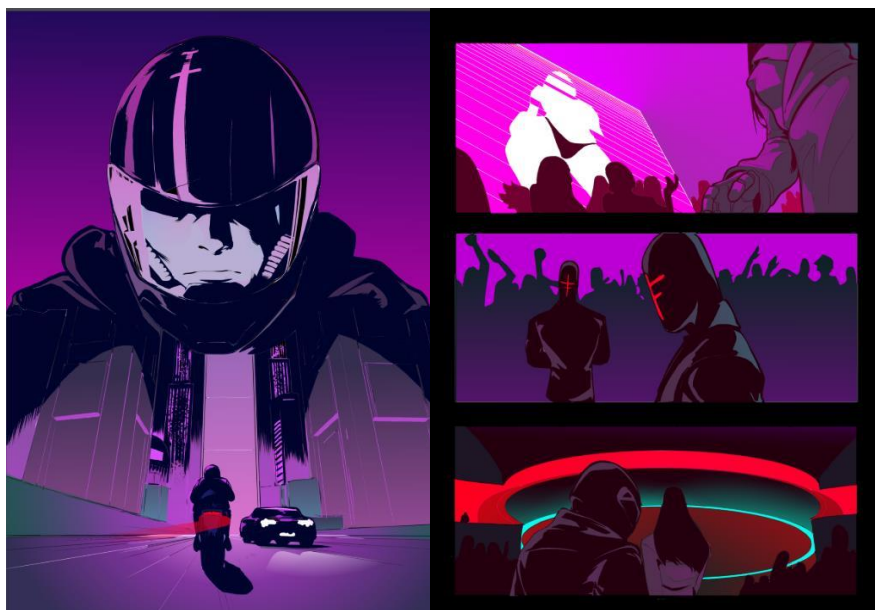
Outra referência foi a artista e pesquisadora Júlia Dantas de Miranda (2018). Com a finalidade de trazer a estética Retrowave para o contexto das Artes Visuais, além de conseguir englobar relevantes informações em sua pesquisa pela UFRN sobre a forma compositiva em questão, concluiu-a com interessantes trabalhos artísticos exaltando essa estética. Foram diversas ilustrações produzidas com inspiração no álbum musical denominado “*Uncanny Valley*” (2016) do artista *Pertubator*, cujas cenas do clipe *Sentient* se mostram na figura 34. As figuras 35 e 36 representam duas ilustrações de Miranda (2018) que interpretam respectivamente as músicas *Venger* e *Disco Inferno*, do álbum *Uncanny Valley*, de *Pertubator*.

Figura 34 - Cenas do clipe - "Sentient", de Perturbator. YouTube. Blood Music, 2016.



Fonte: Miranda (2018)

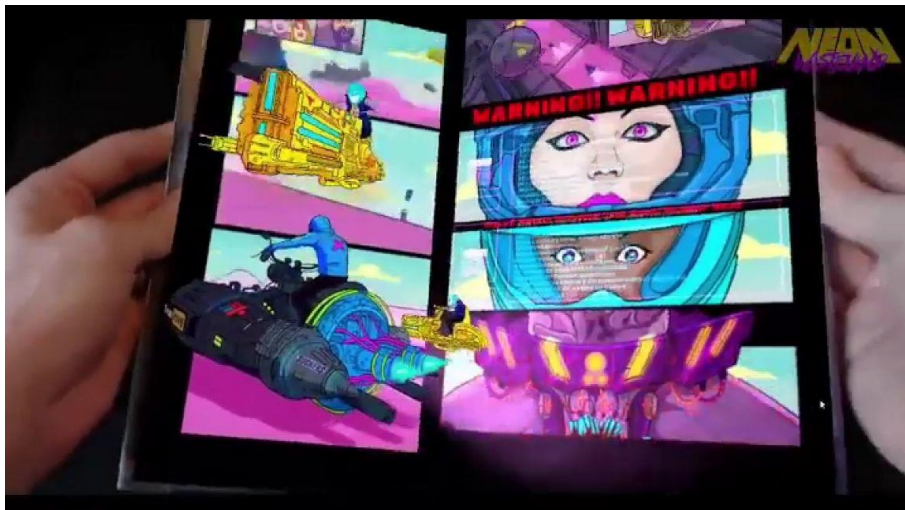
Figuras 35 e 36 - Ilustrações digitais de Júlia Dantas de Miranda, 2018



Fonte: Miranda (2018)

Além das técnicas de desenho e ilustração, como o trabalho apresentado por Miranda (2018), muitos artistas em nosso momento presente utilizam das tecnologias contemporâneas para realizar a criação de imagens mistas, ou seja, a produção de realidade aumentada, que possibilita a inserção de camadas virtuais sobre um material impresso. Um interessante exemplo deste tipo de produção é a história em quadrinhos denominada *Neon Wasteland* (Figura 37), desenvolvida pelo artista Rob Shields, quadrinista e desenvolvedor de games. O referido artista produziu uma história em quadrinhos com recursos interativos permitidos em grande parte pela Realidade Aumentada, gerando a quebra de barreiras dos quadrinhos tradicionais, onde a história literalmente pula para fora da página. Com o uso do aplicativo de Realidade Aumentada o espectador pode interagir com personagens, desbloqueando páginas ocultas e acessando finais alternativos, além de ouvir a trilha sonora oficial.

Figura 37 - Cena da HQ *Neon Wasteland*<sup>39</sup>, com Realidade Aumentada, 2019



Fonte: <https://instagram.com/neonwasteland?igshid=1xosjn6aemlgg>

A seguir veremos a trajetória de produção que conclui essa pesquisa, fundamentada nos conceitos apresentados até aqui, onde inclui-se a estética *retrowave* e conceitos da cibercultura, em arte digital, que relacionam cartazes impressos à interação com a realidade aumentada, amparada pelo conceito de heterotopia de Foucault (2013).

<sup>39</sup> *Neon Wasteland* é o primeiro "comic inteligente" do mundo. Funciona com o telefone para transformar todas as páginas impressas em uma história animada interativa diferente de tudo que você já viu. Entre em outro mundo, converse com os personagens do livro, invada computadores, encontre pistas e descubra a verdade sinistra de um futuro em que humanos e computadores se fundiram. Disponível em: <<https://www.neonwastelandgame.com/>> Acesso em 27/07/2020,

## 4.2 Cartazes em realidade aumentada: desenvolvimento de poética pessoal

Com a apropriação de conceitos e técnicas utilizadas na produção de ilustrações, histórias em quadrinhos e animações, e ainda com o uso do aplicativo para a criação de realidade aumentada denominado *Artivive*, propomos como poética pessoal a produção de cartazes/pôsteres que exploram visualmente como temática o olhar crítico sobre determinados aspectos presentes atualmente na sociedade brasileira, apresentados na forma de narrativa visual distópica e produzidos a partir de experimentações compositivas baseadas na tendência visual conhecida por *retrowave*, concentrando-se principalmente na vertente do *Outrun*.

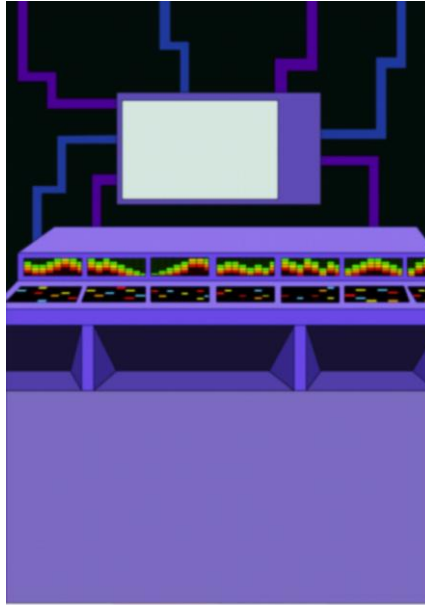
Nos cartazes desenvolvidos a partir de softwares gráficos, como photoshop, pretendeu-se apresentar visualmente um Brasil distópico em um regime totalitário, com leis, aspectos geográficos, político-sociais e religiosos bastante alterados. Neste cenário, apresentamos por meio da imagem os discursos reacionários, o falso moralismo e uma sociedade controlada pelas tecnologias por meio de uma linguagem visual que se assemelha a um enredo de ficção científica. Estes cartazes foram produzidos com a possibilidade de interação por meio da realidade aumentada, que por meio do aplicativo *Artivive*, uma camada adicional pode ser acessada, com a finalidade de ressaltar os aspectos visuais do movimento *retrowave*, neste acréscimo, o espectador terá a possibilidade de observar imagens em movimento e trilha sonora.

A seguir exponho algumas experiências pessoais que ajudaram no meu processo prático. A experimentação da figura 38, foi feita em 2016 através do programa Adobe Illustrator<sup>40</sup>, de onde se deu a primeira experiência pessoal na produção de uma imagem animada e salva em formato *gif*. Neste arquivo, as coloridas luzes do painel ilustrado ficam em constante e infinito movimento, em modo *loop*, enquanto que todo o cenário se mantém estático.

---

<sup>40</sup> É um editor de imagens vetoriais desenvolvido e comercializado pela Adobe Systems. Foi criado inicialmente para o Apple Macintosh em 1985

Figura 38 - Painel de controle, autoria própria, 2017  
Animação criada no Illustrator, convertida em gif



Fonte: acervo pessoal do autor

A experimentação apresentada na sequência abaixo (figura 39) seguiu os moldes da animação tradicional “quadro-a-quadro”, tendo sido feito um desenho para cada um dos frames<sup>41</sup> que se somaram 20 no total, representando visualmente o ciclo de crescimento de um feto até o estágio de seu nascimento. Sua finalização se deu pelo programa Adobe Premiere<sup>42</sup>, software utilizado para unir os desenhos produzidos para a criação de uma breve e fluida animação.

Figura 39 - Da partícula ao ser, autoria própria, 2019  
animação tradicional finalizada com Adobe Premiere



Fonte: acervo pessoal do autor

<sup>41</sup> Quadro de vídeo, também conhecido como frames de vídeo ou frames por segundo, é cada uma das imagens fixas de um produto audiovisual.

<sup>42</sup> Adobe Premiere Pro é um programa de computador, da empresa Adobe Systems, que é empregado para a edição de vídeos profissionais.



A seguir apresentamos o processo de desenvolvimento dos cartazes produzidos como também a nossa poética pessoal, resultado desta pesquisa. Nos cartazes físicos a serem apresentados, provenientes de artes digitais, pretende-se apresentar um distópico Brasil com leis, aspectos geográficos, político-sociais e religiosos bastante alterados, levando alguns dos mais atuais questionamentos da nossa sociedade a um enredo de ficção científica onde aspectos de injustiças sociais, discursos reacionários de moralidade, controle pela tecnologia, dentre outros, são apresentados sob um novo cenário de um Brasil totalitário de um mundo que vive uma segunda, ou talvez terceira, Guerra Fria. Tal produção visa a total contraposição a qualquer aspecto de saudosismo conservador aplicado de modo displicente pela extrema direita através de elementos da vaporwave, conforme já apresentado. Ao contrário disso, predominar-se-á um futuro pessimista tipicamente cyberpunk, em crítica ao ritmo de progresso social alienado e segregador assumido pelo nosso atual governo, preservando-se apenas o possível saudosismo estético através de pixels, cores e elementos dos anos 80 fortemente marcados pela retrowave. Os estáticos cartazes impressos, originalmente sem cores, proporcionarão através do aplicativo Artivive uma segunda visão no cenário virtual da Realidade Aumentada, onde aspectos da estética retrowave serão ressaltados, potencialmente através de imagem em movimento, e trilha sonora, essencialmente ambos amparados principalmente no subgênero Retrowave conhecido como Outrun, que frequentemente se relaciona com o cyberpunk com mais naturalidade através de suas cores escuras. Contando com algumas parcerias, a versão finalizada dos cartazes impressos teve a colaboração do ilustrador Panda Galharte enquanto que a trilha presente nas versões em RA, no Artivive, teve a composição de Marcelo Henrique Martins (TeioATAT), que buscou aproximar-se ao máximo da sonoridade da synthwave.

No primeiro deles (Figura 40) o personagem de destaque é um detetive inspirado na “aura do herói” do autor Philip K. Dick, na composição este é representado sozinho, nas suas costas se encontra um cartaz com um símbolo do governo vigente, símbolo este cuja construção será abordada em breve. O personagem no desenho se encontra diante de uma cena de crime, na qual em um beco repousa um corpo de expressões fortes. A vítima estendida no chão veste uma roupagem que lembra a de um *punk* dos anos 1980, e possui implantes tecnológicos. No plano de fundo do desenho, é representada uma cidade que se revela como uma arquitetura antiga e com aspectos de abandono, evidenciando o passado e a cultura que foram deixados de lado; em último plano, o desenho revela uma arquitetura mais futurista. Tais prédios foram produzidos tomando como referência a arquitetura inovadora da

cidade de Cingapura, que pretendem revelar o distanciamento da periferia violenta, que aparece em primeiro plano.

Figura 40 - Passo a passo do físico ao digital, autoria própria (2018-2020)  
à esquerda Nanquim e aquarela s/ papel; à direita ilustração digital



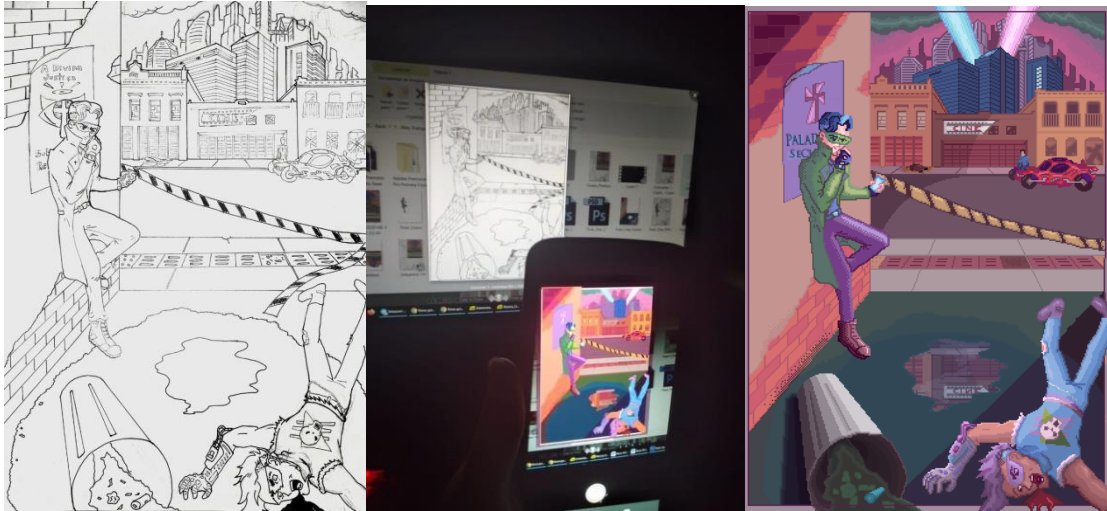
Fonte: acervo pessoal do autor

O processo envolvido no trabalho acima, que será explicado a seguir, foi aplicado em todos os outros cartazes. Por meio do software de manipulação de imagens Adobe Photoshop<sup>43</sup>, os elementos da referida imagem, como de todas as outras, foram trabalhados em camadas separadas, a fim de permitir a criação de arquivos separados que sobrepostos em vários planos distintos na plataforma do aplicativo Artivive, criam o efeito de tridimensionalidade. Em cada trabalho produzido no Artivive foi transportado junto às imagens uma animação produzida no editor de vídeos Adobe Premiere através de sequências de imagens relacionadas geradas inicialmente no adobe photoshop. No caso do cartaz acima, a animação representa facho de luz que evidenciam o ponto mais futurista da cidade.

Para uma melhor compreensão desta mencionada ação, explicaremos o modo de funcionamento do aplicativo em questão: estando a câmera do aplicativo aberta no celular posicionada sobre o desenho original em preto e branco, seja impresso ou na tela de um computador, conforme mostrado no exemplo abaixo (Figura 41), o aplicativo reconhece a imagem salva no projeto através de seu site oficial, de modo que ativa a interação em RA, que faz aparecer na tela do celular os elementos animados em um ciclo ininterrupto, em looping. Os detalhes agora coloridos e dispostos em camadas diferentes, permitem uma breve noção de tridimensionalidade percebida ao deslocar o ângulo do celular sobre o desenho estático.

<sup>43</sup> é um software desenvolvido pela Adobe Systems caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo raster (possuindo ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores vetoriais).

Figura 41 - Experimentação com ArtiVive, autoria própria, 2020  
à esquerda Nanquim e aquarela s/ papel; à direita ilustração digital



Fonte: acervo pessoal do autor

A ideia da cidade em camadas teve como referência a seguinte imagem extraída do jogo *Snatcher*<sup>44</sup> (Figura 42), clássico jogo eletrônico cujo visual é marcado pelo conceito cyberpunk revelando uma expectativa de pessimismo em relação ao progresso. É muito possível que seu visual pixelado tenha influenciado a produção de todas as versões em RA dos cartazes. Já as luzes presentes na animação em RA do cartaz acima se basearam nas luzes da futurista cidade presente na animação *Akira*<sup>45</sup> (Figura 43), outra grande referência do cyberpunk.

<sup>44</sup> *Snatcher* é um Cyberpunk adventure produzido pela Konami em 1988. Escrito e dirigido por Hideo Kojima, foi lançado para NEC PC-8801 e MSX2 no Japão em 1988.

<sup>45</sup> Filme de animação japonesa de 1988, do gênero ficção científica, com roteiro de Izô Hashimoto e dirigido por Katsuhiro Ôtomo, baseado em um mangá de mesmo nome criado por Otomo, considerado um clássico do estilo cyberpunk.

Figura 42 - Cena do jogo Snatcher, de Hideo Kojima (1988)



Fonte: <http://alvanista.com/games/sega-cd/snatcher>

Figura 43 - Cena do filme animado Akira, de Katsuhiro Otomo (1988)

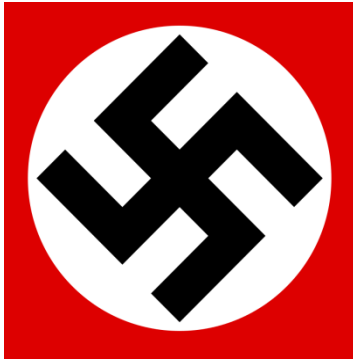


Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/658510776736700496/>

Na versão digital do desenho da figura 41 foi inserido um símbolo no cartaz que se posiciona atrás do detetive, criado para representar os aspectos ditatoriais dessa sociedade distópica fictícia. Para isso, levamos em conta a interpretação pessoal que temos da atual sociedade brasileira, momento em que a religião parece estar, perigosamente, se misturando à política, podendo ser observada nos discursos que vêm se assemelhando aos do regime nazista alemão. Para a criação deste símbolo (Figuras 44, 45 e 46), nos apropriamos de dois típicos símbolos associados ao nazismo, sendo estes a própria suástica e a cruz de ferro, misturando-os à cruz cristã. O objetivo deste desenho não visa ofender a figura de Cristo, da qual, pessoalmente, pode se constatar o reconhecimento como grande exemplo, mas sim atingir

a faceta mais reacionária do cristianismo, fazendo seus adeptos refletirem acerca de seus discursos.

Figuras 44, 45 e 46 - Símbolos de referência



Fonte:  
<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/qual-e-a-origem-da-suastica-o-simbolo-nazista/>



Fonte:  
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Cruz\\_de\\_Ferro](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cruz_de_Ferro)



Fonte:  
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Cruz\\_crist%C3%A3](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cruz_crist%C3%A3)

Deste modo, criamos vários esboços até chegar no símbolo que denominamos de “Cruz de Paladine”, como pode ser visto na Figura 47. Paladine foi um nome criado para esta organização fictícia existente no governo ditatorial dessa sociedade distópica. Em nossa narrativa, esta cruz é cultuada pelas instituições do governo, representando a lei, a ordem, a religião, as lideranças políticas e as forças militares de repressão, em um uníssono ideológico reacionário e segregador. A mesma cruz volta a ficar evidente na figura 58.

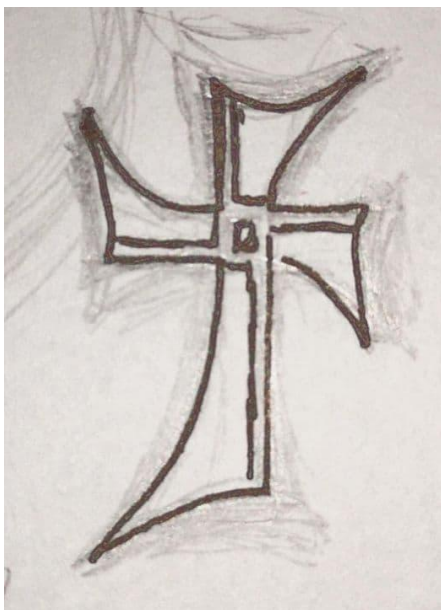


Figura 47 - A Cruz dos Paladine, nanquim s/ papel. Autoria própria, 2020

Fonte: acervo pessoal do autor

Dando sequência à apresentação dos esboços produzidos, abaixo (Figura 48) é possível notar o processo de elaboração do desenho que fez parte da concepção inicial de todos os cartazes, e que segue originalmente a lógica de criação de uma história em quadrinho, linguagem que foi deixada de lado devido à tamanha a complexidade exigida neste tipo de produção e levando em conta o pouco tempo que teríamos para a sua realização e finalização.

Figura 48 - Esboço de Doutrina, autoria própria, 2020  
lápiz grafite s/ papel

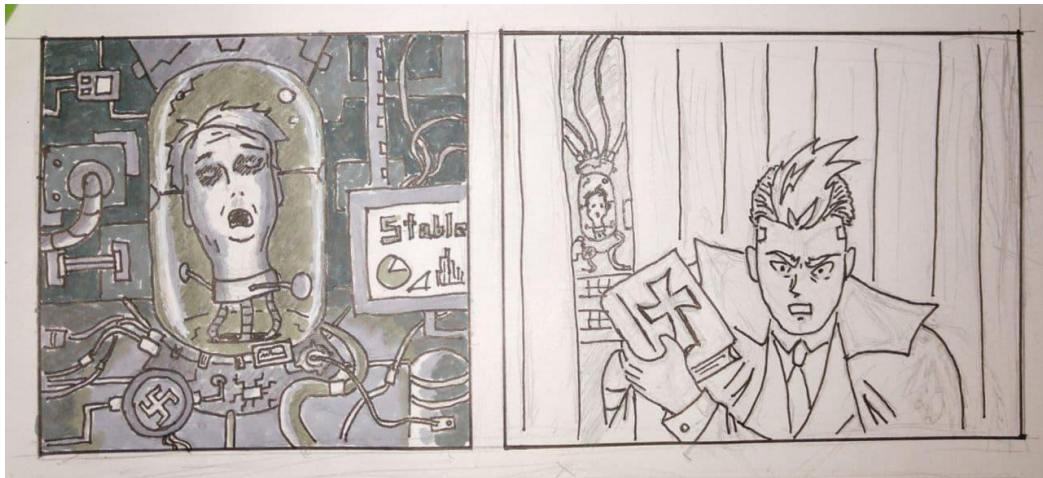


Fonte: acervo pessoal do autor

Desta forma, um esboço feito à lápis deu início a produção de cada um dos cartazes, feito de modo cru, apenas para determinar espacialmente os elementos, com anotações das futuras interferências em animação e possíveis falas. As falas porém foram deixadas de lado na tentativa de deixar as imagens o mais autoexplicativas possíveis.

A partir deste esboço produzimos cenas isoladas (Figura 49), com traços mais definidos, com contornos fechados feitos à caneta nanquim e desenhos preenchidos com pincéis e tintas aquareláveis em tons de cinza, a fim de determinar inicialmente a aplicação de luz e sombra.

Figura 49 - Doutrina/Processo, autoria própria, 2020  
Nanquim e aquarela s/ papel



Fonte: acervo pessoal do autor

Na imagem acima é possível notar que o segundo quadro apresenta a etapa do desenho em que seus contornos são reforçados com caneta nanquim, enquanto que o primeiro quadro representa a etapa de finalização com o uso de pincéis e tinta aquarela. Além disso, é possível notar que ambos os quadros estão conectados pelo conteúdo apresentado, cuja cabeça desenhada nos dois foi criada para representar um estado inerte de vida ligada a eletrodos, representando as velhas e antiquadas ideologias que nunca morrem, mas que ganham de tempos em tempos novas roupagens. É possível traçar uma semelhança da cabeça no tubo com a cabeça da estátua greco-romana do álbum Floral Shoppe, de Macintosh Plus (figura 16), que igualmente se vê deslocada no tempo, fazendo-se o paralelo do único ponto em comum do Vaporwave e as relações externas da extrema direita: o saudosismo.

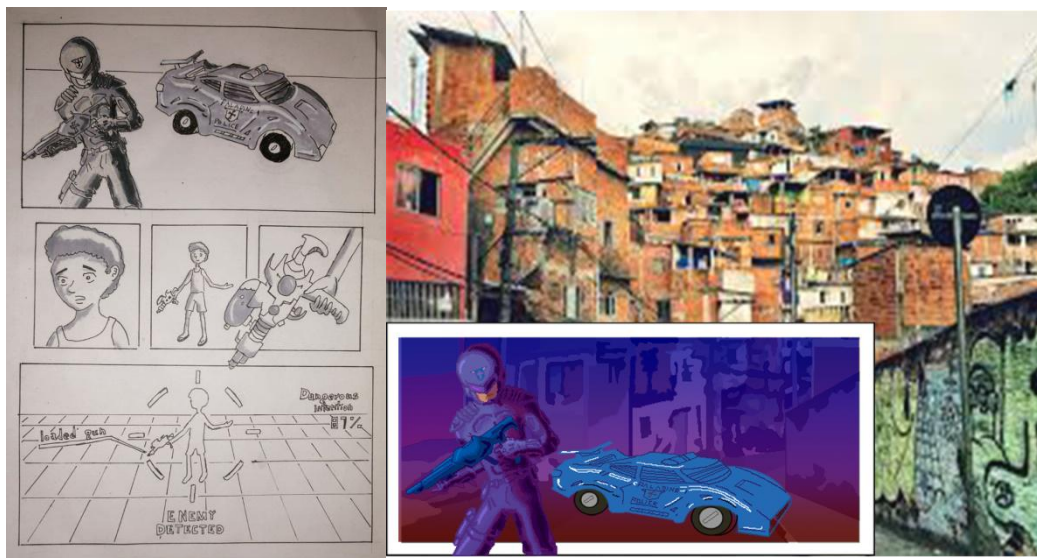
No segundo quadro da figura 49, além desta narrativa, é abordada a religião, neste contexto das ideologias do passado, representada por meio do desenho onde a cabeça inserida dentro de um tubo se vê quase escondida entre as cortinas ao fundo, enquanto, um Juiz, que ocupa paralelamente a função de reverendo, é representado em primeiro plano, disseminando suas ideias totalitárias com uma Bíblia na mão, cujo símbolo impresso é a Cruz de Paladine, mencionada anteriormente. Na frente desse Juiz foram desenhados implantes, que desempenham função de memória RAM<sup>46</sup>, unindo-se ao sistema nervoso, representando o uso e controle das tecnologias, no mundo virtual.

<sup>46</sup> Memória de acesso randômico (português brasileiro) ou Memória de acesso aleatório (português europeu) (do inglês Random Access Memory, frequentemente abreviado para RAM). É um componente essencial não apenas nos computadores pessoais, mas em qualquer tipo de computador, pois é onde basicamente ficam armazenados os programas básicos operacionais.

A sequência de imagens a seguir (Figura 50) representam a última ponta na extensão desse governo segregador fictício: a força policial. Nesta ilustração é representado um militar armado e bem equipado com armadura tecnológica, que se vê diante de uma inocente criança em uma típica operação policial em uma comunidade periférica brasileira. No desenho, a criança está portando uma arma de brinquedo, cuja munição é a água.

Em nossa narrativa fictícia, o visor tecnológico do policial interpreta a criança como ameaça. Com uma visualidade futurista, a sequência de desenhos produzidos tenta trazer aspectos da atualidade a respeito da atuação da força policial sobre a população de classe social mais baixa em nosso país, onde em algum ponto de sua formação, o servidor da lei é desumanizado para agir em favor da segregação racial, ceifando violentamente vidas negras inocentes.

Figura 50 - Policial desumanizado/ processo, autoria própria, 2020  
à esquerda Nanquim e aquarela s/ papel; à direita ilustração digital



Fonte: acervo pessoal do autor

Nesta composição visual, que foi finalizada no programa Adobe Photoshop seguindo a proposta da pixel art<sup>47</sup>, onde foram aplicadas cores ao estilo *Outrun*, além de elementos, como o carro esportivo ao fundo, que representa a viatura do policial, e o grafite<sup>48</sup> presente no muro, que detalha um sol facetado com uma palmeira no centro, conforme exposto na Figura 51. Na continuidade da cena, a realidade aumentada proporciona um vislumbre da imagem projetada pelo visor tecnológico do policial, através de grades em neon magenta,

<sup>47</sup> Pixel Art é uma forma de arte digital na qual as imagens são criadas ou editadas tendo como elemento básico os pixels. Elementos gráficos provenientes de sistemas computacionais antigos, como consoles de videogames e telefones celulares seria considerados como pixelados.

<sup>48</sup> O grafite é um tipo de arte urbana caracterizado pela produção de desenhos em locais públicos como paredes, edifícios, ruas, etc.



referenciando a *retrowave* de maneira geral, com efeitos de glitch em referência ao vaporwave representando uma tecnologia/visão desgastada.

Figura 51 - The Bad Cop, ilustração digital. Autoria própria, 2020



Fonte: acervo pessoal do autor

Neste desenho, a figura do policial foi baseada em personagens criados para histórias em quadrinhos e filmes cinematográficos futuristas, hoje considerados undergrounds, tais como como o Juiz Dredd (2012) e Robocop (1987), conforme podemos ver nas imagens abaixo (Figura 52, 53 e 54). A esquerda o personagem Dredd da adaptação cinematográfica de 2012, dirigida por Pete Travis. A direita o personagem Robocop do seu primeiro filme, de 1987, dirigido por Paul Verhoeven.

Figura 52 - Juiz Dredd



Fonte:

[www.gamersegames.com.br/2020/07/30/dredd-produtor-quer-karl-urban-e-stallone-na-serie-de-tv](http://www.gamersegames.com.br/2020/07/30/dredd-produtor-quer-karl-urban-e-stallone-na-serie-de-tv)

Figura 53 - Bad Cop



Fonte:

<https://br.pinterest.com/pin/381187555930283607>

Figura 54 - Robocop



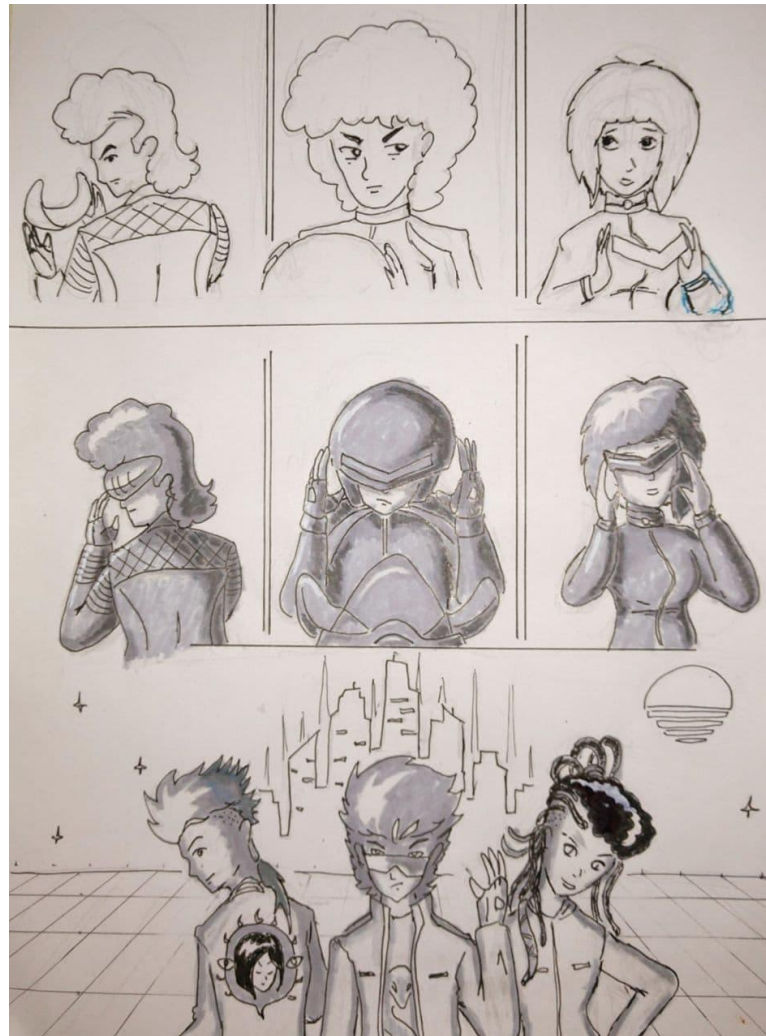
Fonte:

<https://br.pinterest.com/antonioivan2008/robocop/>

O último desenho de nossa proposta, tem o objetivo de representar a esperança de resistência nesse Brasil distópico e fictício: são heróis representados por jovens hackers que,

em nossa narrativa, agem nas sombras do mundo virtual, assumindo papéis de avatares “descolados”, cultuando o visual da moda dos anos 1980. Estes personagens foram denominados como “*Outrunners*” ou apenas terroristas digitais, que agem adquirindo informações privilegiadas na rede e expondo grandes personalidades que agem em conjunto com o governo. Em nossa história fictícia, estes personagens atuam também em golpes financeiros direcionados às figuras políticas e parceiros do meio privado, redirecionando o dinheiro obtido por meio de corrupção à população menos assistida. Atuam em diferentes clãs, cujos principais se dividem por representações zodiacais. No avatar virtual do personagem do centro destaca-se a figura de uma serpente, em alusão à serpente do zodíaco chinês. Já o personagem da esquerda apresenta em sua jaqueta a figura de uma moça serena representando o signo de virgem do zodíaco ocidental. A convivência entre os clãs que carregam simbologias antigas, tanto ocidentais quanto orientais, revelam o cerne de seus ideais através do desdém pelas fronteiras geográficas e polaridades político-ideológicas, em negação à qualquer autoridade.

Figura 55 - Os Hackers autodenominados Outrunners, Autoria própria, 2020  
nanquim e aquarela s/ papel

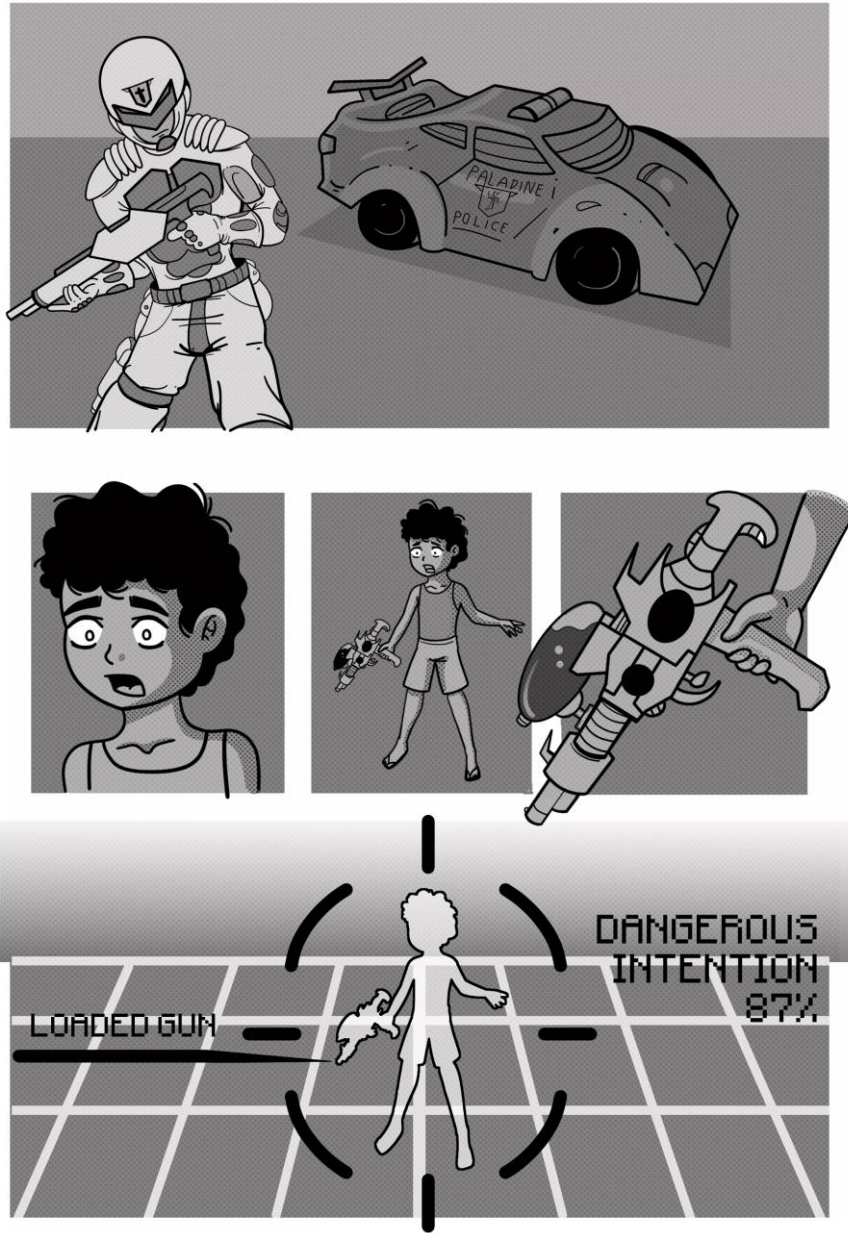


Fonte: acervo pessoal do autor

Neste desenho os personagens são representados com a utilização de dispositivos tecnológicos, roupas futuristas, luvas e óculos que levam os personagens a uma complexa plataforma de realidade virtual, e como plano de fundo desta cena foi desenhada uma cidade futurista virtual acompanhada de outros típicos elementos da estética Outrun, tais como as linhas de grade neon e o pôr do sol.

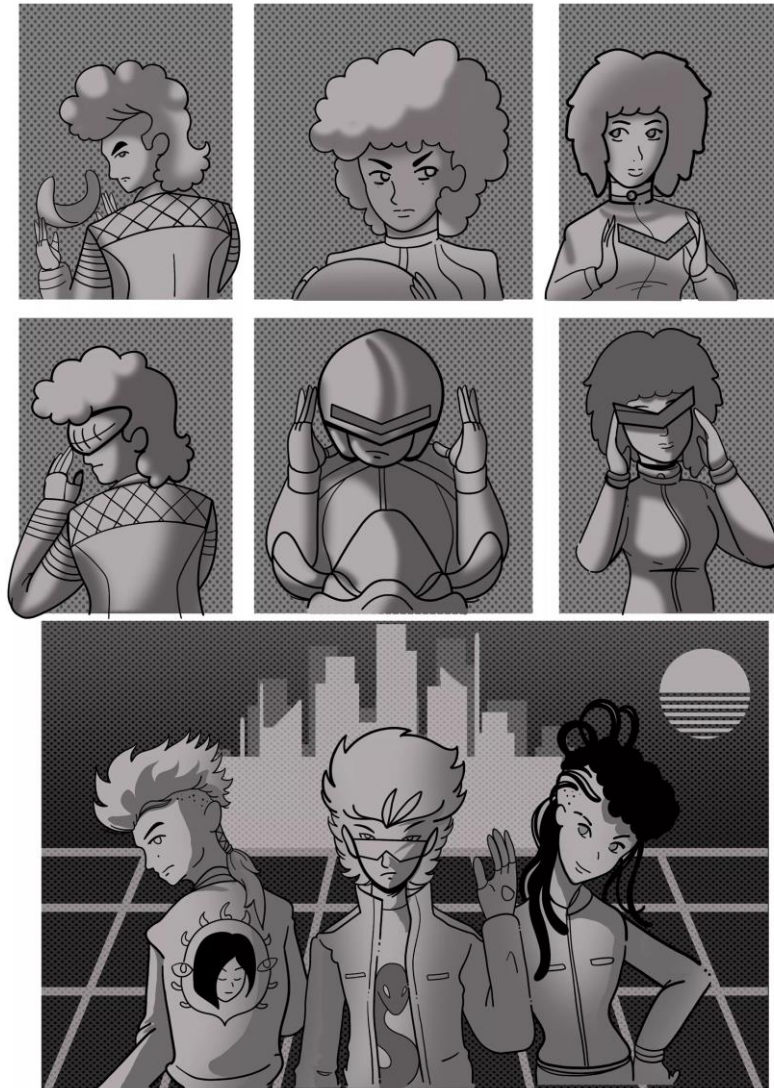
A seguir, ainda no raciocínio de quadrinhos, as versões dos desenhos anteriormente já apresentados finalizadas digitalmente pelo ilustrador Panda Galharte:

Figura 56 - The view of the Bad Cop - autoria própria, Arte final de Panda Galharte, 2020



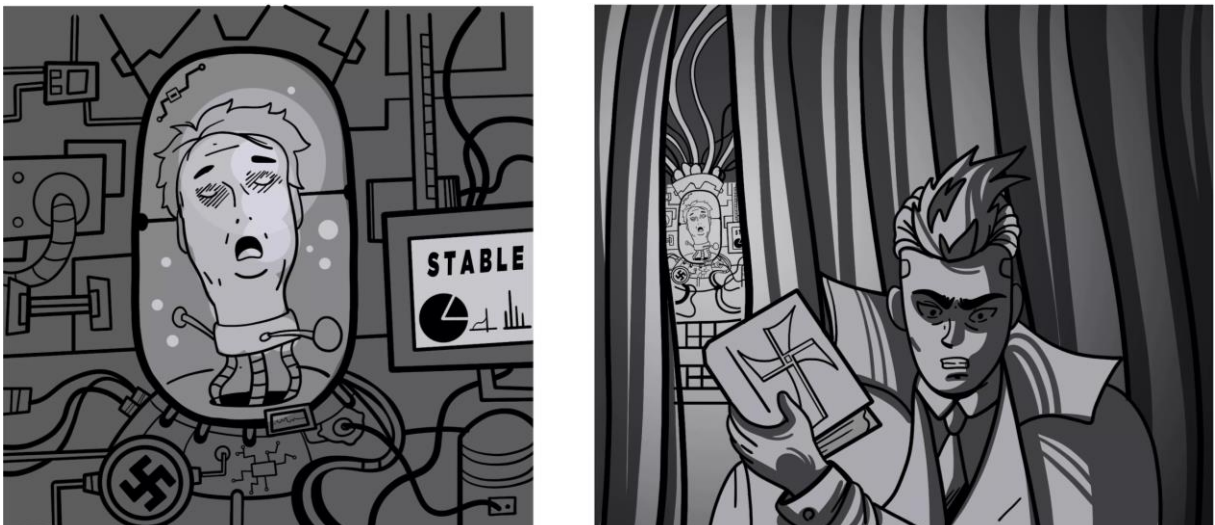
Fonte: acervo pessoal do autor

Figura 57 - OutRunners. Ilustração digital. Autoria própria, arte final de Panda Galharte, 2020



Fonte: acervo pessoal do autor

Figura 58 - Doutrina. Ilustração digital. Autoria própria, arte final de Panda Galharte, 2020



Fonte: acervo pessoal do autor

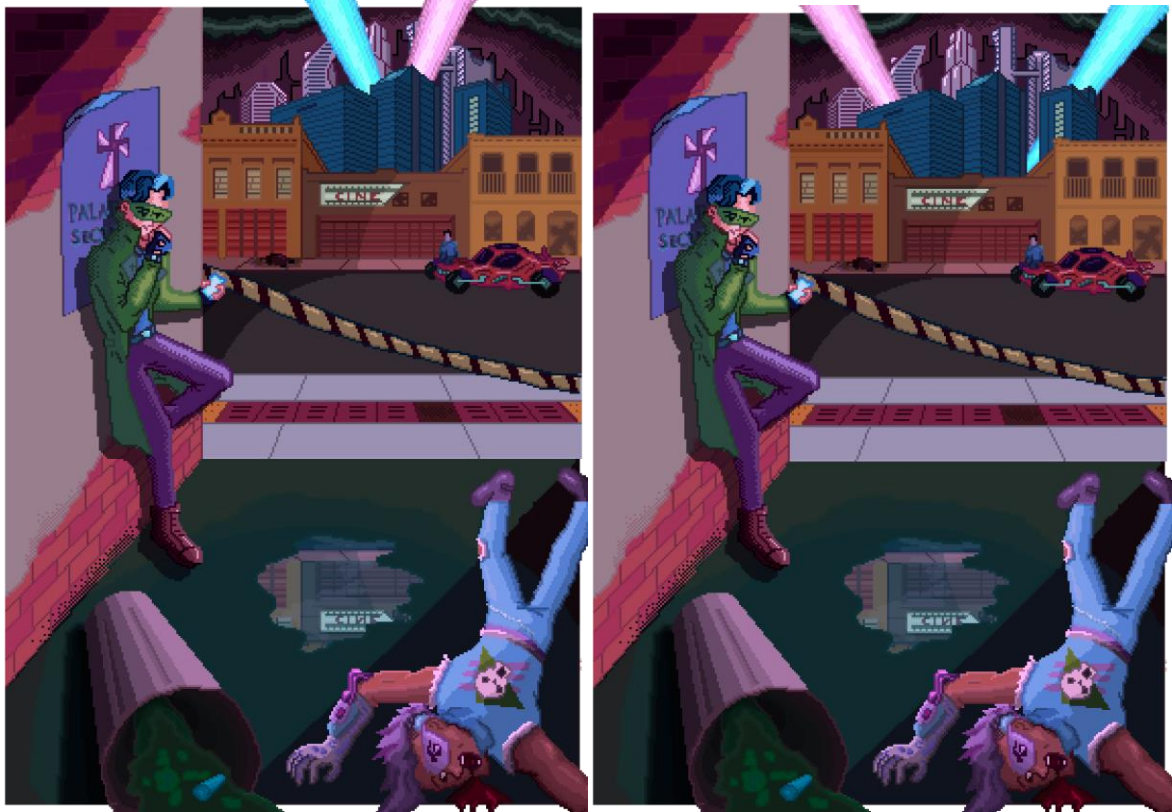
Abaixo algumas das versões finalizadas das artes digitais que deverão aparecer na interatividade com a RA. Na figura 59 se destaca pelas cores e solução em *pixel art*, sua versão em RA é acompanhada de efeitos de animação, sendo estes facho de luz que emanam da cidade futurista ao fundo, conforme fica claro nas figuras 60 e 61; Na figura 62 o efeito animado se concentra sob o giroflex da viatura; na figura 63 os efeitos de animação destacam-se nos dados do visor do policial, que apontam a criança como ameaça, incluindo sua mira, além da grade neon que fica em constante movimento:

Figura 59 - Detetive Dick/ versão RA, ilustração digital, autoria própria, 2020



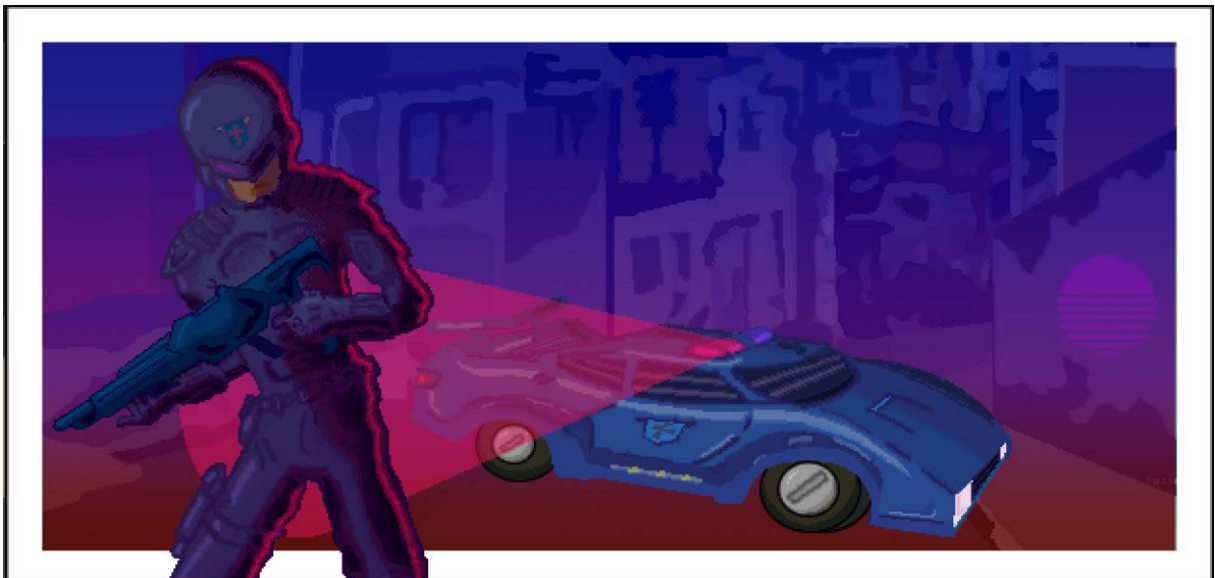
Fonte: acervo pessoal do autor

Figuras 60 e 61 - Detetive Dick/ animação RA, ilustração digital, autoria própria, 2020



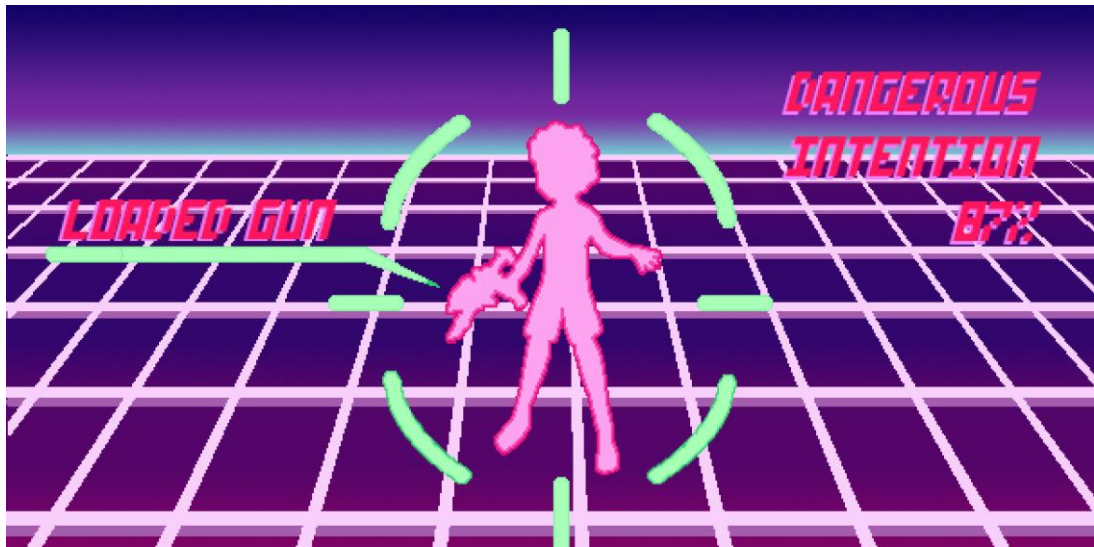
Fonte: acervo pessoal do autor

Figura 62 - Bad Cop/Animação, ilustração digital, autoria própria, 2020



Fonte: acervo pessoal do autor

Figura 63 - Retrovisor/ animação RA, ilustração digital, autoria própria, 2020



Fonte: acervo pessoal do autor

A seguir estarão dispostas as figuras que permitirão a interação em RA com o aplicativo Artivive, bastando abrir o mesmo e posicionar a câmera de seu dispositivo sob as imagens. Essas versões em preto e branco tiveram a colaboração do ilustrador Panda Galharte, enquanto que a trilha sonora com aspectos da synthwave, presente nas versões RA, foram compostas por TeioATAT. Entre as composições sonoras, ambas de 2020, destaca-se a música *OutRunners*, presente em diferentes trechos na versão RA de *Detetive Dick*, *Bad Cop* e *OutRunners do mundo real*. Outro destaque vai para a composição *Desgraça*, presente nas versões RA de *Hostil inocência*, *o Doutrinador*, e *Velhas idéias em conserva*.



Figura 64 - Detetive Dick, ilustração digital, 41 x 29 cm. Autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)



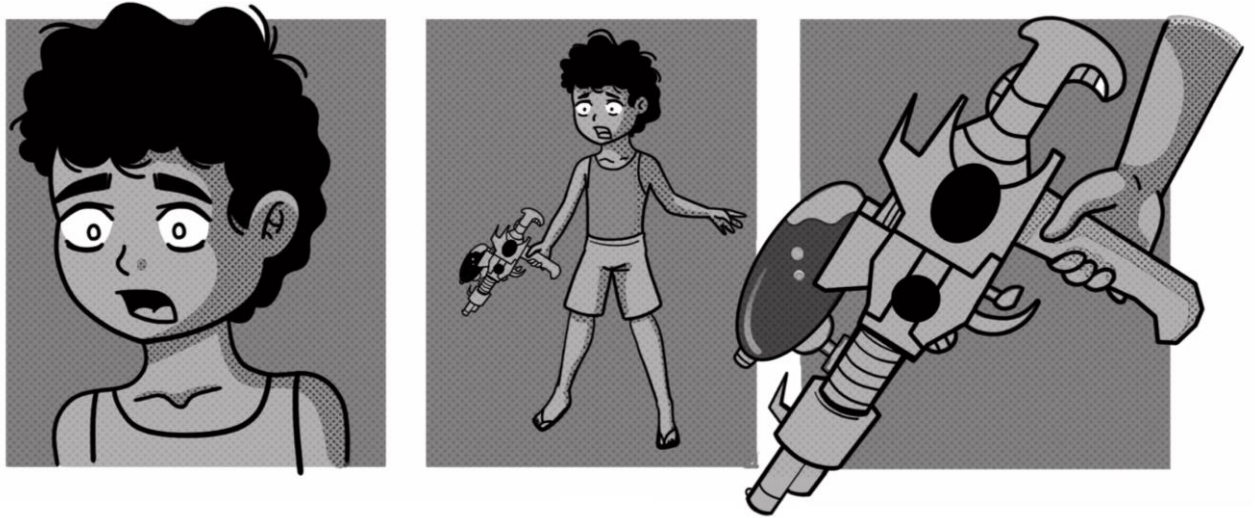
Fonte: acervo pessoal do autor

Figura 65 - Bad cop, ilustração digital, 21 x 41cm. Autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)



Fonte: acervo pessoal do autor

Figura 66 - A Hostil inocência. ilustração digital, 19 x 45cm. Autoria própria, arte final de Panda Galharte (2020)



Fonte: acervo pessoal do autor

Figura 67 - O doutrinador, ilustração digital, 26,8 x 31,2 cm. Autoria própria, arte final de Panda Galharte, 2020.



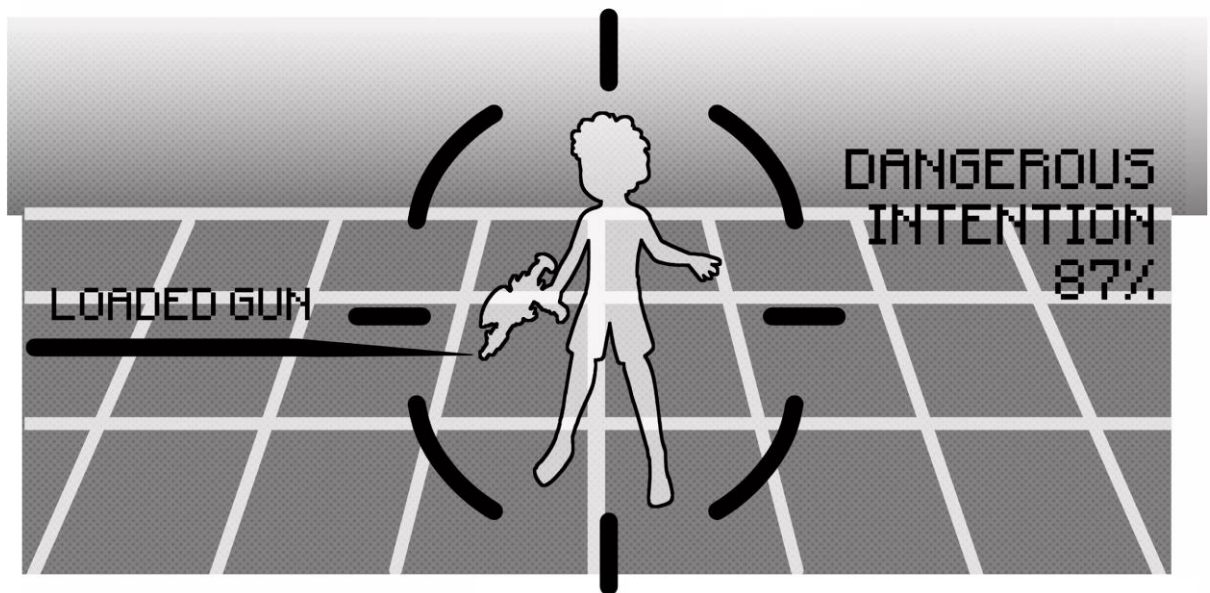
Fonte: acervo pessoal do autor

Figura 68 - OutRunners do mundo real, ilustração digital, 21 x 43 cm. Autoria própria, arte final de Panda Galharte, 2020.



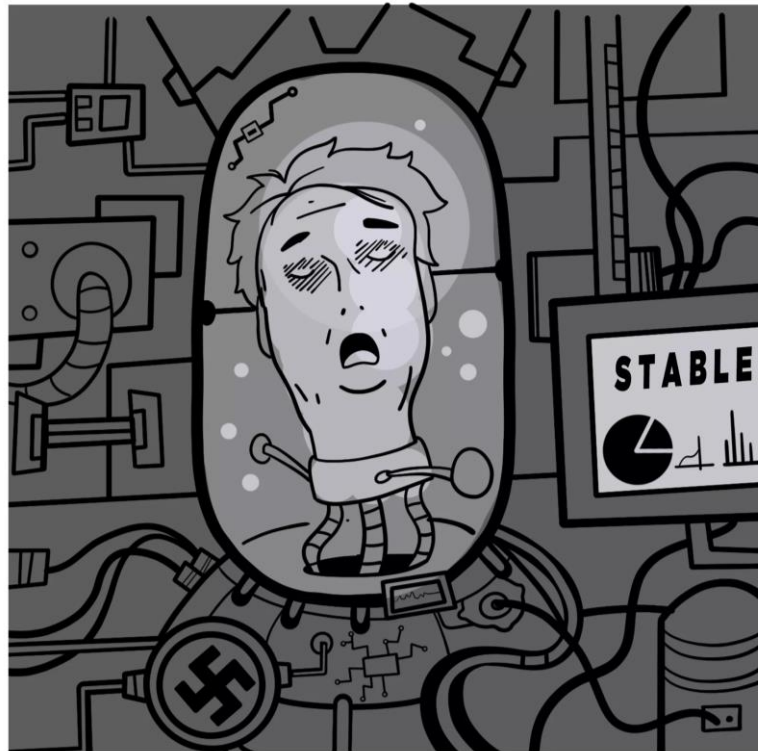
Fonte: acervo pessoal do autor

Figura 69 - Retrovisor, ilustração digital, 22 x 44 cm. Autoria própria, arte final de Panda Galharte, 2020.



Fonte: acervo pessoal do autor

Figura 70 - Velhas idéias em conserva, ilustração digital, 28 x 38 cm. Autoria própria, arte final de Panda Galharte, 2020.



Fonte: acervo pessoal do autor

Figura 71 - OutRunners virtuais, ilustração digital, 24 x 35 cm. Autoria própria, arte final de Panda Galharte, 2020



Fonte: acervo pessoal do autor

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na presente pesquisa conseguimos traçar um breve histórico da arte digital, as funcionalidades da Realidade aumentada e o potencial expressivo das tecnologias em geral em detrimento da arte. Foi possível traçar também uma linha cronológica das influências da Retrowave, e em especial da Synthwave (ou outrun), começando do movimento futurista italiano, chegando á tendências literárias de ficção científica da New Wave e de seu sucessor, o Cyberpunk. Desse modo conseguimos notar a influência dessas tendências em produções da cultura pop e na cibercultura em geral, cuja união propiciou as iniciativas da Retrowave que se beneficiaram diretamente da era da digitalização de informações e das facilidades de manipulação da imagem e do som, como também da efervescente relação social na internet. Foi possível estabelecer relevantes diferenças entre os dois principais subgêneros da Retrowave: o Vaporwave e Outrun, onde destacou-se a contraposição do original conceito crítico do vaporwave com o uso deliberado de sua estética em benefício de grupos conservadores.

A produção apresentada como conclusão dessa pesquisa conseguiu se relacionar com naturalidade aos conceitos das heterotopias de Foucault (2013) nos seus mais variados aspectos. Seja pela espelhada sociedade apresentada de maneira distópica, seja pelo uso da Realidade Aumentada que dialoga o físico com o virtual, levando o espectador à outros lugares. Assim como pelo deslocamento temporal, ora chamado também de heterocronia, onde isso se identifica tanto pela estética retrowave que remete ao passado, como pela projeção ao futuro através do contexto apresentado nos cartazes.

Sobretudo, evidenciou-se aqui os potenciais do uso das tecnologias a favor da arte, ao promover oportunidades de reflexão acerca dos moldes de nossa atual sociedade, se beneficiando de estéticas promissoras que promovem intrigantes fendas no tempo, transferindo-nos para “um lugar sem lugar” (FOUCAULT, 2013), sem ontem e sem amanhã, para uma distopia por vezes deprimente cujo objetivo se concentra na intenção de nos deixar alertas na defesa de nossos direitos e da liberdade.

## REFERÊNCIAS

- AMARAL, Adriana. **Espectros da ficção científica – a herança sobrenatural do gótico no cyberpunk** *Revista*, Verso e Reverso, São Leopoldo, 2004
- AMARAL, Adriana. **Uma breve introdução à subcultura cyberpunk: Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura**, *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, Universidade Tuiuti do Paraná (2005)
- ARANTES, Priscila. **A Arte de mídia no Brasil: Perspectivas da estética digital**, 2005.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**, 1955
- BERGAMIN, Marcelo. **A vaporização da música**. 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, PR . Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Intercom. 2017
- CARNEIRO, Dilson et all. Art. **A arte em conexão com o real: aplicação da realidade aumentada na contemporaneidade**. *Perspectivas Luso-brasileiras em Artes e comunicação*. Org. Denise Araujo et all. 2019
- DIAK, Nicholas. **Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series**. Edit. Kevin J. Wetmore Jr.; McFarland & Company, 2018
- FERREIRA, Gabriela Bourdette. **Vaporwave: tempo e espaço na arte digital**. Universidade federal do rio de janeiro, 2019
- FOUCAULT, Michel. **De espaços outros**. Trad. Ana Cristina Arantes Nasser. Rev. Fraya Frehse, IEA-USP, 2013.
- OLIVEIRA, Jonathan Souza de. **Música, Cibercultura e ícones: um estudo sobre o Daft Punk**, 2016
- LOSS, Robert. **Nothing Has Been Done Before: Seeking the New in 21st-Century American Popular Music**. Bloomsbury Academic. 2017
- MACHADO, Arlindo. **Waldemar Cordeiro: o brasileiro precursor da arte mediada por computadores**. *Revista Eco Pós. Arte, Tecnologia e Mediação*, 2015
- MIRANDA, Júlia Dantas de. **Relações entre a Imagem e a música eletrônica: A visualidade do gênero Synthwave**. UFRN, 2018.
- PERANI, Letícia. **Retrogaming: uma história comunicacional dos jogos eletrônicos**. III Encontro Regional Sudeste de História da Mídia. UFRJ 2014
- ROSÁRIA, Catarina Castanheira da. **Diferentes formas de materialização de um Livro: Livro Impresso, Livro Digital e Livro Híbrido**. Porto, Faculdade de Belas Artes, 2019.
- RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. Trad.Cássia Maria Nasser; Rev. Marylene Pinto Michael. São Paulo. Martins Fontes. 2006

STEINMETZ, Cristiano José; Rafael Rodrigo Mueller; Talia Jeremias. **Détournement situacionista às avessas: a estética do vaporwave cooptada pela extrema direita.** Revista Linguagem, Ensino e Educação, Criciúma, v. 3, n. 1, jan. – jun. 2019

TELLES, André. **O Futuro é Smart: como as novas tecnologias estão redesenhando os negócios e o mundo em que vivemos.** Curitiba, PUCPRESS/ Editora Universitária Champagnat 2018