

Universidade Federal Fluminense
Instituto de Artes e Comunicação Social
Curso de Cinema e Audiovisual

AMANDA SIGNORELLI MADURO DE MESQUITA

**UMA ESTÉTICA DO FRACASSO: QUANDO O SYNTHWAVE ENCONTRA
O NEO-NOIR**

NITERÓI, 2020

AMANDA SIGNORELLI MADURO DE MESQUITA

**UMA ESTÉTICA DO FRACASSO: QUANDO O SYNTHWAVE ENCONTRA
O NEO-NOIR**

Monografia apresentada à Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para obtenção do grau em bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientação: Prof. Dr. Cezar Migliorin

Niterói, 2020



TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)

Instituto de Arte e Comunicação Social

Departamento de Cinema e Vídeo

PARECER DA BANCA EXAMINADORA


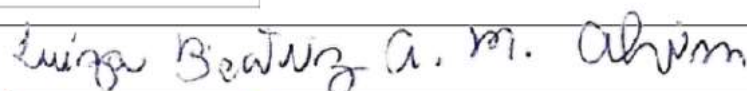

Aluno(a): Amanda Signorelli Maduro de Mesquita
Matrícula: 216057077

TÍTULO
A ESTÉTICA DO FRACASSO: QUANDO O SYNTHWAVE ENCONTRA O NEO-NOIR

NOME DOS MEMBROS DA BANCA EXAMINADORA	
Prof. Orientador	Cezar Migliorin
Examinador 1	Luiza Alvim
Examinador 2	Emmanoel Ferreira

PARECER
<p>A banca destaca o fôlego, a densidade e a qualidade da pesquisa. O trabalho é completo e com argumentação pertinente e bem elaborada. Destacamos ainda a originalidade e ousadia da proposição da autora.</p> <p>O trabalho foi aprovado com a nota 10.</p>

DATA	APROVADO	APROVADO COM LOUVOR	REPROVADO
14 / 12 / 2020	()	(x)	()

ASSINATURAS DA BANCA	
Prof. Orientador	
Luiza Alvim	
Emmanoel Ferreira	

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer aos meus pais, que, apesar de não concordarem com o caminho profissional que escolhi, nunca me desampararam e sempre me deram todos os recursos que precisei. Sem todo o amor e compreensão, eu certamente não conseguiria chegar até aqui, concluindo o curso que amo com todo o meu coração.

Agradeço ao meu orientador, Cezar Migliorin, que concordou em me orientar mesmo com um tema tão atípico, e me deu total liberdade para explorar minhas possibilidades bibliográficas. Também gostaria de agradecer à banca, Luiza Alvim e Emmanoel Ferreira, que mesmo frente ao curto espaço de tempo, gentilmente aceitaram fazer parte desse processo.

Agradeço aos meus colegas de turma que me acompanharam ao longo desses quatro anos, que, apesar de terem sido muito gratificantes, também apresentaram muitas dificuldades e frustrações. É sempre reconfortante saber que não caminhamos sozinhos.

E por fim, gostaria de agradecer a todos os fracassos da minha vida, pois são eles que me mobilizam e me fazem sempre ter vontade de dar o meu melhor.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo propor a ascensão de uma estética do fracasso, uma tendência observada em obras audiovisuais contemporâneas. Tal estética é resultado da combinação entre o gênero musical *synthwave* – que, para além da sonoridade, apresenta uma identidade visual muito característica, pautada no imaginário cultural da década de 80 – e o gênero cinematográfico *neo-noir*. Após ambos os movimentos serem individualmente abordados, uma análise sobre o crescente pessimismo e desilusão que assola a sociedade contemporânea será feita, para que assim, seja possível traçar os pontos convergentes que caracterizam a estética do fracasso associada a eles. A hipótese é de que a frustração com o presente faz com que realizadores procurem resgatar referências passadas como forma de luto por uma promessa de futuro otimista que não é uma realidade atual. Para ilustrar essa tendência, a série *Too Old To Die Young*, dirigida e roteirizada pelo cineasta Nicolas Winding Refn, será utilizada, em complemento com a descrição teórica.

Palavras-chave: Estética do fracasso. Synthwave. Neo-Noir. Noir. Too Old To Die Young.

ABSTRACT

This research aims to propose the rise of an aesthetics of failure, a trend observed in contemporary audiovisual works. Such aesthetics is the result of a hybridization between the *synthwave* musical genre - which, in addition to its musicality, has a very characteristic visual identity relied on the cultural imagery of the 1980s - and the *neo-noir* cinematographic movement. After both manifestations are individually addressed, an analysis of the growing pessimism and disillusionment that plagues contemporary society will be made, so that it is possible to trace the converging points that characterize the aesthetics of failure associated to them. The hypothesis is that the frustration with the present makes filmmakers seek to rescue past references as a form of mourning for a promise of an optimistic future that is not a current reality. To illustrate this trend, the series *Too Old To Die Young*, directed and scripted by movie director Nicolas Winding Refn, will be used in addition to its theoretical description.

Keywords: Aesthetic of failure. Synthwave. Neo-Noir. Noir. *Too Old To Die Young*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Mapa do gênero Synthwave.....	16
Figura 2: Exemplo de logo no estilo Synthwave.....	21
Figura 3: Exemplo de logo no estilo Synthwave.....	21
Figura 4: Still do filme TRON (1982, Steven Lisberger)	22
Figura 5: Still do filme <i>WarGames</i> (1983, John Badham)	22
Figura 6: Placa de veículos utilizadas entre 1980 e 1982 na Califórnia.....	23
Figura 7: Exemplo de arte Synthwave.....	23
Figura 8: Exemplo de grafismo produzidos através do Scanimate	24
Figura 9: Exemplo de grafismo produzidos através do Scanimate.....	24
Figura 10: Exemplo de grafismo produzidos através do Scanimate.....	24
Figura 11: Exemplo de logotipo no estilo Miami noturna.....	25
Figura 12: Exemplo de logotipo no estilo Miami noturna.....	25
Figura 13: Exemplo de arte Miami noturna.....	25
Figura 14: Quadro de imagens com cenas diurnas de <i>Miami Vice</i>	26
Figura 15: Quadro de imagens com cenas noturnas de <i>Miami Vice</i>	27
Figura 16: Comparação entre <i>Babylon Club</i> (acima) e <i>The Malibu Club</i> (abaixo)	28
Figura 17: Comparação entre a mansão de Tony Montana (acima) e Tommy Vercetti (abaixo).....	29
Figura 18: Poster alternativo do filme <i>Drive</i> , criado por SignalNoise	31
Figura 19: <i>Printscreen</i> do menu do jogo <i>Hotline Miami</i>	32
Figura 20: <i>PrintScreen</i> do jogo <i>Hotline Miami</i>	32
Figura 21: <i>PrintScreen</i> da tela de resultado de pontuação do jogo <i>Hotline Miami</i>	33
Figura 22: <i>PrintScreen</i> da tela de resultado de pontuação do jogo <i>Hotline Miami</i>	33
Figura 23: <i>PrintScreen</i> do jogo <i>Hotline Miami</i> onde é possível ver o Delorean de Jacket.....	33
Figura 24: Jogo Arcade <i>OutRun</i> , de 1986.....	35
Figura 25: Trecho do clipe RITMO (Colin Tilley, 2019)	37
Figura 26: Trecho do clipe Let's Get Physical Work Out (Daniel Carberry, 2020)	37
Figura 27: Jesus trajando roupas de baixo da marca <i>Versace</i> em <i>Too Old To Die Young</i>	80
Figura 28: Exemplo de cena que enquadra espelhos em <i>Too Old To Die Young</i>	81
Figura 29: Exemplo de cena que enquadra espelhos em <i>Too Old To Die Young</i>	81
Figura 30: Alterações nos olhos de Diana em <i>Too Old To Die Young</i>	82

Figura 31: Iluminação neon em <i>Too Old To Die Young</i>	84
Figura 32: Iluminação neon em <i>Too Old To Die Young</i>	85
Figura 33: Iluminação neon em <i>Too Old To Die Young</i>	85
Figura 34: Plano completamente desfocados em <i>Too Old To Die Young</i>	86
Figura 35: Plano completamente desfocados em <i>Too Old To Die Young</i>	86
Figura 36: Seres das visões de Diana em <i>Too Old To Die Young</i>	87
Figura 37: Trecho da sequência da chacina no estacionamento de trailers em <i>Too Old To Die Young</i> .	88
Figura 38: Trecho da sequência da chacina no estacionamento de trailers em <i>Too Old To Die Young</i> .	88
Figura 39: Trecho da sequência da chacina no estacionamento de trailers em <i>Too Old To Die Young</i> .	88
Figura 40: Trecho da sequência da chacina no estacionamento de trailers em <i>Too Old To Die Young</i> .	89
Figura 41: Cena diurna em <i>Too Old To Die Young</i>	90
Figura 42: Cena diurna em <i>Too Old To Die Young</i>	90
Figura 43: Poster promocional da série <i>Too Old To Die Young</i>	91
Figura 44: Tipografia dos créditos da série <i>Too Old To Die Young</i>	91
Figura 45: Exemplo de elemento simbólico que aparece nos créditos de <i>Too Old to Die Young</i>	91
Figura 46: Trecho de cena onírica do clipe <i>Blinding Lights</i> (2020)	94
Figura 47: Trecho de cena onírica do clipe <i>Blinding Lights</i> (2020)	95
Figura 48: Trecho de cena do clipe <i>Blinding Lights</i> (2020)	96
Figura 49: Trecho de cena do clipe <i>Blinding Lights</i> (2020)	96
Figura 50: Trecho de cena do clipe <i>Blinding Lights</i> (2020)	96
Figura 51: Trecho de cena do clipe <i>Blinding Lights</i> (2020)	97

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 – O Synthwave	14
1.1 As características visuais do <i>synthwave</i>	18
1.1.1 A estética neon retro-futurista	19
1.1.2 A estética Miami noturna e o <i>Outrun</i>	24
1.2 O Synthwave atualmente.....	35
2 – O Neo-noir	39
2.1. O <i>Noir</i> Clássico	39
2.2. O <i>Neo-noir</i>	48
2.2.1 <i>Sunshine Noir</i> e <i>Miami Vice</i>	58
3 – O Fracasso Contemporâneo e a Estética do Fracasso	61
3.1. A Estética do Fracasso.....	69
4 – “Too Old To Die Young”: a obra prima da estética do fracasso	76
4.1. A narrativa do fracasso contemporâneo	76
4.2. Visualidade e Sonoridade	84
4.3. Para além de <i>Too Old To Die Young</i>	92
CONCLUSÃO	98
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	100

INTRODUÇÃO

Pode-se dizer que o medo do fracasso é, em maior ou menor grau, uma angústia compartilhada por todos os seres humanos. Mesmo que seja um conceito subjetivo e, por isso, inclui infinitas variações – suscitadas por conta de fatores culturais, geográficos e individuais, por exemplo -, a sensação de impotência ao nos darmos conta de que fracassamos em algo – ou em várias coisas – é arrebatadora. Mas e quando esse fracasso é coletivo? E quando esse fracasso é o do próprio presente como um todo? É coerente dizer que essa é a situação que nos encontramos. A atualidade está promovendo um lento cancelamento do futuro. É possível dizer que a estética do fracasso a ser proposta nessa pesquisa é uma reação artística à sensação contemporânea de que o futuro já chegou, porém, ele frustra dolorosamente as projeções otimista cunhadas ao longo das décadas imediatamente anteriores.

Ao observar a crescente popularidade do gênero musical *synthwave*, comecei a notar que uma série de obras audiovisuais contemporâneas passaram a incorporar a sonoridade e a visualidade do gênero, entretanto, em um nível mais complexo. Ao pesquisar mais a fundo, com o objetivo de encontrar o que seria essa suposta “complexidade”, cheguei à conclusão de que esse complemento perdido era o *neo-noir*. Esse *insight* veio após detectar um padrão em compilações musicais postadas no *YouTube* por fãs do *synthwave*: muitos dos títulos apresentavam termos referentes ao *noir*. Mesmo que essa associação tenha soado simplista à primeira vista, conforme fui me aprofundando em ambos os gêneros, ficou evidente que existia uma ligação estreita entre eles. Logo, essa estética do fracasso é uma hipótese elaborada pela autora dessa tese de conclusão de curso de que há um movimento emergente pautado na junção entre o *neo-noir* e o *synthwave*, que resulta em uma visualidade e sonoridade respaldadas no imaginário cultural dos anos 80, mergulhadas em um universo *neo-noir*.

O primeiro capítulo dessa pesquisa é dedicado à exposição e análise do *synthwave* – um gênero que se iniciou como musical, mas que ao longo dos anos, adquiriu uma identidade visual própria. As principais influências são da música e do cinema dos anos 70, 80 e início da década de 90, que, resumidamente, manifestam-se através do uso de sintetizadores em composições – tendo interferência direta de artistas como John Carpenter, Goblin, Wendy

Carlos, Vangelis e etc – e inspirações visuais de filmes de ficção científica, horror e ação, como *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, *Tron* (1984), de Steven Lisberger, e *Suspíria* (1977), de Dario Argento. O *synthwave* apresenta um caráter extremamente fluido, e, por isso, se desdobra em uma série de subgêneros que tem seus limites pouco demarcados. Por isso, serão analisadas apenas propriedades que dialoguem diretamente com a estética do fracasso que aqui será elaborada. É importante frisar que o gênero é frequentemente associado com as músicas do DJ francês *Kavinsky* e com a estética visual do universo identificado no filme *Drive* (2011), dirigido por Nicolas Winding Refn, mesmo diretor da série a ser utilizada como referência da estética proposta pela pesquisa aqui a ser desenvolvida: *Too Old To Die Young* (Nicolas Winding Refn, 2019). Ao longo desse primeiro capítulo, serão evidenciadas e aprofundadas as principais características visuais e sonoras do gênero, assim como suas influências e desdobramentos.

No que diz respeito ao segundo capítulo, o objeto de análise será o gênero *neo-noir*, que, como já foi explicitado, é peça fundamental na elaboração dessa estética do fracasso. O termo *neo-noir* é usado por muitos críticos para classificar filmes *noir* produzidos após seu período clássico. No livro *The Philosophy of Neo-noir*, Mark T. Conrad entende como período clássico as produções estado-unidenses datadas entre os anos de 1941 e 1958, começando com *Relíquia Macabra* (*The Maltese Falcon*, 1941), de John Huston, e terminando com *A Marca da Maldade* (*Touch of Evil*, 1958), de Orson Welles. Tais obras eram facilmente identificadas pelo uso da oposição entre luz e sombras, ângulos de câmera oblíquos e o enquadramento disruptivo de cenas e planos, de modo que os personagens eram posicionados em posições fora do convencional. A expressão “*noir*” é um termo retrospecto, que foi aplicado pela primeira vez em 1946, pelo crítico francês Nino Frank, na época em que os filmes hollywoodianos voltaram a ser exibidos na França após terem sido banidos por cinco anos durante a Segunda Guerra Mundial. As narrativas dos filmes *noir* eram uma identificação de fenômenos que estavam emergindo na sociedade daquela época: novas formas de ansiedade, violência, ganância, opressão e resistência a opressão. O *neo-noir* opera de modo similar, identificando padrões sociais emergentes de sua época, porém, em adição, funciona como uma filosofia do *noir*. Possui um caráter autorreflexivo e, muitas vezes, atua como uma recriação do gênero originário. Os críticos geralmente classificam os filmes *neo-noir* como modernistas (às vezes, até mesmo neo-modernistas) ou pós-modernistas. Andrew Spicer (2014), por exemplo, identifica dois períodos distintos dos filmes *neo-noir*: a era modernista,

que durou de 1967 até 1976, e o período pós-modernista, que começou em 1981 com o filme *Corpos Ardentes (Body Heat)*, de Lawrence Kasdan, e perdura até os dias atuais. Essa classificação de Spicer será adotada na pesquisa para melhor compreensão de como se articula a estética do fracasso, principalmente tendo em vista que o pós-modernismo, em especial, é de grande relevância para a progressão dessa monografia. Assim como os filmes *noir* clássicos foram influenciados pela Segunda Guerra Mundial, a Guerra Fria e o início da era atômica, os filmes modernistas são, em parte, uma resposta a eventos similarmente disruptivos e decepcionantes das décadas seguintes, como a Guerra do Vietnã, os assassinatos de King e Kennedy e o escândalo de Watergate (dentro do contexto dos Estados Unidos). Os *neo-noirs* pós-modernos, entretanto, são mais abertamente alusivos e mais ousados em suas referências intertextuais. Spicer afirma que existem duas tendências atuantes no *neo-noir* pós-moderno: o revivalismo, que tenta reter a atmosfera e o universo do *noir* clássico; e a hibridização, onde elementos do *noir* são reconfigurados em uma complexa mistura genérica. Logo, o segundo capítulo será destinado ao aprofundamento desses conceitos e análises, que vão se fazer essenciais para a evolução da pesquisa.

No terceiro capítulo, a estética do fracasso finalmente será desenvolvida, precedida de uma contextualização contemporânea, pautada, principalmente, nos estudos sobre pós-modernismo de Fredric Jameson. Serão apontadas as tendências atuais ao pessimismo e existencialismo, onde a crise no historicismo dá fim às metanarrativas – no contexto, são as narrativas que prometem trazer uma verdade absoluta e universal – e, com isso, há uma desorientação generalizada. Frente a alienação e desilusão, a tendência é um retorno ao passado cujo futuro parecia promissor – no caso da estética do fracasso, um retorno à década de 80. Após contextualização e apontamento das características do que vem a ser a estética do fracasso, o quarto capítulo servirá como uma ilustração de como vem a ser essa tendência na prática. Para isso, a série *Too Old To Die Young* – que, além de ser um exemplo recente, se encaixa perfeitamente dentro da estética proposta pela pesquisa – será analisada sob o ponto de vista dessa tendência, facilitando assim o entendimento.

Essa estética do fracasso é, antes de tudo, uma hipótese baseada na observação de um padrão que vem ganhando força ao longo dos anos. Entretanto, não é um conceito definitivo, e apresenta uma série de variações e desdobramentos. A pesquisa aqui proposta é apenas a exposição de algo que, no futuro, possa vir a ter um impacto maior no que diz respeito ao cenário artístico. Antes de tudo, a estética do fracasso é uma reação a esse

presente fracassado, uma tentativa de exorcizar o descontentamento e a decepção frente a uma atualidade que se encontra tão desoladora que o futuro parece se desfazer diante dos nossos olhos.

1 – O *Synthwave*

Antes de mais nada, é fundamental que, antes de conceituar o que é a estética do fracasso proposta pela pesquisa, uma análise acerca das principais características de ambos os movimentos que, ao convergirem, compõem essa estética, seja realizada. Logo, o primeiro capítulo dessa pesquisa será dedicado ao *synthwave*, com o objetivo de apontar e refletir sobre suas propriedades. Entretanto, é importante frisar que a produção acadêmica, no que diz respeito ao movimento, é ainda escassa. Além de ser uma manifestação específica e pertencente a um nicho reduzido – mesmo que, atualmente, tenha se popularizado -, o movimento apresenta uma propriedade extremamente fluida, dividindo-se em diversos subgêneros com limites pouco definidos. Somando-se aos fatos anteriores, as origens são ainda recentes: o *synthwave* apresenta suas primeiras manifestações entre os anos de 2006 e 2009. Logo, as principais referências utilizadas foram cunhadas por entusiastas e pelos próprios artistas em blogs e fóruns de discussão.

Apesar de existirem inúmeras divergências acerca de suas definições, entende-se amplamente que o *synthwave* – também conhecido como *retrowave* - é um gênero musical contemporâneo, que surgiu em meados dos anos 2000 como uma homenagem nostálgica aos aspectos sonoros e visuais pertencentes ao imaginário popular da década de 80 e início dos anos 90 (AVERY, 2018a). Inicialmente, caracterizava-se por composições puramente instrumentais, inspiradas em melodias de sintetizadores de trilhas sonoras originais de filmes de ação e ficção científica dos anos 80 (AHMNOT, 2018) e de séries icônicas, como *Miami Vice* (1984) e *Street Hawk* (1985). Sendo assim, obras de músicos lendários do período exaltado, como John Carpenter, Tangerine Dream, Giorgio Moroder e Jean-Michel Jarre, eram – e são, ainda hoje – grandes inspirações.

De acordo com o jornalista e crítico musical Preston Avery, o *synthwave* também carrega influências de gêneros dançantes do período aludido - como o *Euro Disco*, o *Funk* e o *Electro* - e elementos culturais menores, como jingles de comerciais televisivos, companhias de produção de VHS, noticiários noturnos e trilhas sonoras de videogames. Porém, é importante mencionar que esses últimos elementos eram mais frequentes na fase embrionária do *synthwave*, mais conhecida como *outrun*. Durante muito tempo, *synthwave* e *outrun* eram considerados sinônimos. Todavia, com o passar dos anos, o gênero naturalmente passou por diversas modificações, e acabou se dividindo em múltiplos subgêneros. As músicas

passaram a contar com performances vocais e sons gerados digitalmente e através de softwares, além de incluir outros estilos musicais como referência, sendo um dos exemplos mais marcantes a eclosão do *darksynth*, que resulta da aproximação com gêneros mais densos e “pesados”, como o metal e o *trap*. Logo, o termo *outrun* passou a ser aplicado para se referir a um subgênero do *synthwave* que se relaciona diretamente com as criações iniciais do movimento, de caráter autorreferencial e saudosista. Pela sua importância para o desenrolar da pesquisa, o *outrun* ainda será analisado mais densamente em um momento posterior.

Apesar do caráter nostálgico, o *synthwave* também tem raízes em produções mais atuais. O movimento está diretamente atrelado a gêneros dançantes da metade da década de 2000, especificamente o *house* e o *nu disco*. No site *Retro-synthwave*, dedicado ao universo do estilo, o artigo “*Synthwave, what is it?*” explicita o fato de que a base do ritmo das músicas classificadas como *synthwave* são caracterizadas pelo uso de sons de bateria (bumbo, caixa, prato) diretamente retirados de canções dos anos 80 e tratados com filtros compressores, como as versões filtradas de *House Music* do movimento *French Touch*¹. Consequentemente, é importante frisar que, apesar de tomar como referência um período específico, o *synthwave* não é apenas uma reprodução de algo já existente, mas sim uma evolução retro-futurística de elementos do passado.

“Como o promotor Samuel Valentine coloca de forma sucinta, ‘*synthwave* é a música para um futuro que nunca aconteceu, mas que todos sonhavam nos anos 80.’. Naturalmente, a ideia de retro-futurismo pode ser abrangente em sua aplicação, fato que é representado pela diversidade artística do *synthwave*.” (AVERY, 2018a, tradução livre).

¹ *French Touch* é um estilo de música dançante, considerado uma vertente do *Euro Disco*, que foi originalmente produzido por músicos franceses na década de 90.



Figura 1 – Mapa do gênero Synthwave

Fonte: [https://ironskullet.com/2018/03/01/what-is-synthwave-](https://ironskullet.com/2018/03/01/what-is-synthwave-2018-edition/)

[2018-edition/](#) Blog Iron Skullet

É importante destacar que, as classificações por gêneros, quando bem empregadas, cumprem o importante papel de aumentar o entendimento e o reconhecimento de tendências artísticas, bem como em auxiliar a identificação de um nicho em que tais manifestações se mostrem mais relevantes, e, assim, ter o perfil do público-alvo, facilitando o processo de divulgação. De acordo com Avery, é uma tendência da natureza humana tentar compreender as nossas experiências e o mundo ao nosso redor. Logo, ele considera a classificação como um modo mais preciso de descrever as coisas que presenciamos e descrevemos para os outros. A aplicação construtiva de conceitos de gênero, ou seja, quando a linguagem se adequa às novas manifestações artísticas e não ao contrário, é importante para que essas manifestações tenham o reconhecimento mais apropriado de acordo com seu nível de criatividade. De acordo com Avery:

“Aglomerar todos os artistas dentro dos mesmos termos genéricos, como ‘rock’ ou ‘música eletrônica’, ignora elementos específicos que tornam suas criações especiais, efetivamente reduzindo o reconhecimento de novas ideias, obscurecendo a música de fãs interessados e realizando a coisa que detratores de gênero tentam

evitar: ela força desnecessariamente novas música em caixa com rótulos sem sentido.” (AVERY, 2018b, tradução nossa)

Avery frisa que “termos de gênero são sempre uma aproximação e são sempre relativas, o que significa que não há categorizações finais ou ‘corretas’.” (AVERY, 2018b, tradução nossa). Por isso, apesar dos benefícios na classificação por gêneros, é de grande importância se atentar em não aplicar tais conceitos de modo rígido, pois, apesar de ser uma ferramenta importante, é preciso reconhecer que a classificação artística por gênero é, de fato limitada, pois a arte, assim como a experiência humana, é muito complexa para se resumir a termos.

Dito isso, no que diz respeito às origens do *synthwave*, pode-se dizer que em 2005, um EP² chamado *Teddy Boy*, lançado pela Record Markers e produzido por Vincent Belorgey – conhecido como *Kavinsky* -, foi um dos marcos oficiais do nascimento do gênero. Em especial, uma das faixas, *Testarossa Autodrive*, ficou conhecida como uma das composições mais emblemáticas e influentes do movimento. Paralelamente, em 2007, o músico David Geller – francês, assim como *Kavinsky* – lançou seu projeto musical solo sob o nome artístico *College*. O resultado foi o EP *Teenage Color*, uma produção que celebra a nostalgia dos anos 80 através de sons *kitsch*³, um dos recursos nos quais o *Synthwave* mais se respalda. (AHMNOT, 2018, tradução nossa).

Em 2011, o álbum *Northern Council*, também do artista *College*, foi lançado com a música *Real Hero*, composta em colaboração com a dupla de *synthpop*⁴ *Electric Youth*. A faixa foi um estrondoso sucesso, principalmente por fazer parte da trilha musical de *Drive*, filme dirigido pelo cineasta dinamarquês Nicolas Winding Refn, que também teve sua estreia em 2011.

Drive foi amplamente aclamado pela crítica – segundo o IMDB⁵, o filme foi nomeado para 179 prêmios (dentre eles, o Oscar de melhor edição de som), vencendo 80 deles,

² Do inglês *Extended Play*, consiste-se em uma gravação de formato digital, disco de vinil ou CD que é muito longa para ser considerada uma faixa sonora e muito curta para ser classificada como um álbum musical.

³ Não existe um consenso sobre o que seria uma arte kitsch, portanto não há uma definição exata. Em seu livro *Kitsch and Art*, Thomas Kulka afirma que a música kitsch “É usualmente parasita de gestalts musicais aclamados. [...]. Simplicidade, assim como sentimentalismo, também estão entre as características da música kitsch. Esse tipo de composição não só é pouco complexo como também carece de intensidade estética e comprometimento com a especificidade que caracteriza todas as músicas sérias”. (KULKA, 1996, p.98, tradução nossa)

⁴ Apesar de muitas vezes serem confundidos, *Synthwave* e *Synthpop* são dois gêneros musicais diferentes. *Synthpop* é considerado um dos primeiros gêneros de música eletrônica e teve sua origem nos anos 70, com as composições do grupo alemão *Kraftwerk* (AVERY, 2018c, tradução nossa).

⁵ Internet Movie Database

incluindo melhor direção no Festival de Cannes - e, principalmente, pelo público. A trilha musical, além de conter a já mencionada faixa *Real Hero*, incorpora *Nightcall*, composição do também pioneiro do *synthwave*, *Kavinsky*. Como resultado, a atenção que o filme obteve também atraiu olhares para o gênero, que, após o lançamento da obra, teve sua popularidade substancialmente aumentada. Um dos desdobramentos mais notáveis e bem sucedidos da influência de *Drive* foi o jogo independente *Hotline Miami*. Idealizado e desenvolvido por Jonatan “Cactus” Söderström e Dennis Wedin, coletivamente conhecidos como *Dennaton Games*, o jogo teve seu lançamento em outubro de 2012, e, mesmo com um caráter extremamente independente e experimental, obteve inesperada popularidade. Além do *synthwave* se fazer presente na sonoridade do jogo, que detém uma trilha musical predominantemente pertencente ao gênero, também se manifesta em sua forma visual.

1.1. As características visuais do *synthwave*

Para além da sonoridade, o *synthwave* manifesta uma identidade visual que, apesar de não ser inédita, possui propriedades bem características. Assim como nas produções musicais, as influências são pautadas no universo dos anos 80 e início dos anos 90, particularmente em filmes de ação, horror e ficção científica da época. O *synthwave* adota diversos estilos estéticos, porém, alguns temas, elementos e paletas de cores mostram-se recorrentes.

“[...] Como a década de 80 se encontrava imersa no início da ciência da computação, do desenvolvimento de videogames, filmes de série B - como os *slashers* - e séries de TV que se passavam no meio de um verão ensolarado em Miami ou Los Angeles, todos esses elementos são necessariamente encontrados nas composições visuais [do *synthwave*]. Assim como os músicos, muitos artistas também desenvolveram esse estilo no design gráfico, remetendo-o a uma certa parte de toda essa cultura do passado. Mais uma vez, uma explosão de nostalgia e inspiração.” (AHMNOT, 2018, tradução nossa).

O gênero apresenta diversas subcategorias, dentre elas o já citado *darksynth*, que adota uma temática estética mais próxima do horror, tendo como principais influências filmes como *Halloween* (1978, John Carpenter), *Hellraiser* (1987, Clive Barker) e *Alien* (1979, Ridley

Scott), e o *cybersynth*, que, como o nome sugere, agrega um visual *cyberpunk*⁶, podendo ser considerado um meio termo do *darksynth*. Entretanto, para essa pesquisa, apenas dois subgêneros serão examinados com profundidade: a estética neon retro-futurista, que engloba a maior parte das manifestações visuais do *synthwave*, e a estética Miami ensolarada, que terá grande importância devido a sua relação com o *outrun*, vertente que já foi citada, porém será revisitada por conta de sua relevância para a pesquisa.

1.1.1. A estética neon retro-futurista

Antes de dar início à descrição das características visuais em si, é importante apresentar de modo mais aplicado o conceito de retro-futurismo. De acordo com o pesquisador e arquiteto italiano Fabrizio Rossi Prodi:

“Retro-futurismo é comumente definido como um movimento artístico que explora a influência das representações do futuro produzido em uma época passada, expressando a nostalgia pela lembrança daquelas antecipações, balanceada entre o passado e futuro, a alienação e as promessas de redenção oferecidas por novas tecnologias” (ROSSI PRODI, 2019, p.138, tradução livre).

O futurismo – antecedente histórico do retro-futurismo - é considerado um dos primeiros movimentos modernos, e começou a ser disseminado quando o poeta italiano Fillippo Marinetti publicou o *Manifeste du futurisme* (Manifesto do Futurismo) no jornal parisiense *Le Figaro* em 20 de fevereiro de 1909. O manifesto fez com que o futurismo se estabelecesse como um movimento revolucionário, fruto de uma necessidade artística de experimentar novas ideias e formas, em contraponto com as realidades recentes da sociedade científica e industrial. A proposta era agressiva e disruptiva, exaltando a guerra, a era das máquinas, a velocidade e a vida moderna. Em especial, uma das muitas constatações

⁶ “O termo *cyberpunk* se refere ao corpo da ficção construído ao redor do trabalho de William Gibson e outros escritores que construíram visões de mundos futuros do ciberespaço, com toda a sua vasta abrangência de desenvolvimentos tecnológicos e guerras de poder. O *cyberpunk* esboça o lado obscuro de visões de futuro obcecadas por tecnologias, com uma grande variedade de formas pós-humanas que possuem implicações teóricas e práticas; teoricamente, influenciando aqueles que estão tentando reconstruir a teoria social do presente e de um futuro próximo, e praticamente, nos termos daqueles (majoritariamente, jovens) que são perspicazes em inventar estilos de vida experimentais e subculturas que visam viver e trazer aspectos selecionados da constelação do ciberespaço/*cyberpunk*.” (FEATHERSTONE; BURROWS, 1995, p.3)

polêmicas do manifesto causou furor: “Queremos demolir os museus, as bibliotecas, combater o moralismo, o feminismo e todas as covardias oportunistas e utilitárias.”.

“O futurismo se tornou uma influência importante em outros movimentos artísticos e suas técnicas violentas, revolucionárias, foram adotadas pelos movimentos dadá, construtivista e De Stijl. Os futuristas iniciaram a publicação de manifestos, experimentações tipográficas e façanhas publicitárias (em 8 de julho de 1910, foram lançados de uma torre de relógio sobre a multidão em Veneza 800 mil exemplares do panfleto de Marinetti Contro Venezia passatista [Contra a Veneza passadista]), obrigando poetas e designers gráficos a repensar a própria natureza da palavra tipográfica e seu significado.” (MEGGS; PURVIS, 2009, p.324)

Prodi expõe que o futurismo é uma concepção estética baseada no dinamismo, no culto à modernidade e à técnica, opondo-se a toda forma que era considerada tradicionalista na época na qual o movimento surgiu, em 1909. No que diz respeito aos aspectos visuais, Prodi afirma que, na abordagem futurista, linhas tornam-se uma extensão de objetos em movimento, as imagens se multiplicam com o objetivo de capturar movimentos, oferecendo uma visão simultânea que é agradável e dinâmica, com as cores separando-se, o que gera contrastes simultâneos (ROSSI PRODI, 2019, p.140, tradução nossa).

Diante de uma insatisfação contemporânea generalizada, o otimismo decorrente das descobertas científicas e tecnológicas observadas no período compreendido entre a segunda metade do século XIX e a década de 60 torna-se extremamente atraente em uma atualidade marcada por crises, desilusões e alienação.

“A motivação para procurar outras visões certamente é derivada de uma insatisfação com a condição contemporânea, que apesar de ser caracterizada por um nível inesperado de tecnologia, está perigosamente projetada em uma civilização distópica, superlotada e dominada pela degradação ambiental e social, e nos quais os poderes, tanto públicos quanto privados, estão sendo transferidos para entidades autoritárias.” (ROSSI PRODI, 2019, pg.140 tradução nossa)

Logo, assim como sugere o prefixo “retro”, existe um retrocesso, uma regressão, um retorno contemporâneo ao passado. Porém, é pertinente destacar que o objeto de interesse é, na verdade, uma visão de futuro do passado que nunca se concretizou. O retro-futurismo

cria uma realidade alternativa, dando continuidade a projeções otimistas pretéritas. Em termos de estética, Prodi enfatiza que as expressões retro-futuristas vão além das rigorosas repetições das formas futuristas, e acabam por misturar atmosferas modernistas mais antigas com um conteúdo da era contemporânea, que é mais avançado tecnologicamente, realçando a tensão entre passado e futuro (ROSSI PRODI, 2019, p.141, tradução nossa). Por conseguinte, é possível afirmar que o *synthwave* é um gênero fortemente retro-futurista, que adota suas referências a partir de um futuro imaginado ao longo das décadas de 80 e 90. O movimento, ao mesmo tempo em que se apresenta como algo novo e, por isso, dispõe de suas próprias particularidades, não deixa de ser uma homenagem nostálgica ao futuro de um passado mais otimista.

Esteticamente falando, uma das revisitações mais marcantes e frequentes do *synthwave* é o uso intenso de cores neon brilhante - muito populares nos anos 80. É demasiado comum a combinação de azul ou rosa choque neon com sombras escura em tons de preto e roxo, dando um forte contraste entre essas duas paletas de cores. A predominância é, quase sempre, dos tons mais escuros, sendo o intuito criar uma atmosfera noturna.

O uso de logotipos é uma recorrência nas artes do gênero, sendo suas principais propriedades o emprego de tipografias mais grossas, em estilo 3D, e texturizadas para ter um visual metálico, cromado, com reflexos de montanhas ou desertos. Em algumas obras, há ainda a presença de halos luminosos no topo de algumas letras, que exercem uma função de contraluz, dando destaque ao logo em frente a um fundo escuro. Ainda é possível observar a reincidência de logos secundários, de tipografias manuscritas que possuem o aspecto de pinceladas ou tipografias mais finas, vulgarmente chamadas de “ocas”, que são coloridas para aparentar serem feitas de luzes neon ou de raio laser.



Figura 2 – Exemplo de logo no estilo Synthwave
Fonte: Site Retro-Synthwave



Figura 3 – Exemplo de logo no estilo Synthwave
Fonte: Site Retro-Synthwave

Geralmente, usa-se um fundo escuro e estrelado, remetendo a um céu noturno, que cumpre o objetivo de destacar os elementos que compõe a decoração. Em termos de ornamentação, é usual a presença de grafismos de montanhas com polígonos visíveis e arestas em cores neon brilhante. Há também o uso frequente de um padrão de grid⁷ nas cores vermelho, roxo ou rosa, onde suas arestas ou também adotam cores em neon ou se assemelham a lasers. A aplicação dos grids tem como inspiração o mundo digital, e, principalmente, filmes de ficção científica sobre o assunto, como *Tron* (1982, Steven Lisberger) e *WarGames* (1983, John Badham). Alguns artistas também utilizam outros elementos da ficção científica para compor suas obras, como robôs cromados ou humanoides em protótipos 3D, carros esporte futuristas e naves espaciais, porém, são versões alternativas, e, por isso, menos comuns que as outras propriedades aqui expostas.

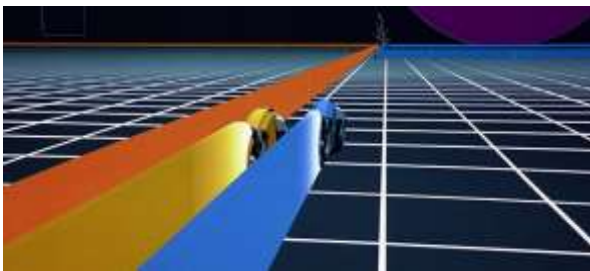


Figura 4 – Still do filme *TRON* (1982, Steven Lisberger)
Fonte: Site IMDB



Figura 5 – Still do filme *WarGames* (1983, John Badham)
Fonte: Site IMDB

Um dos elementos decorativos mais famosos e marcantes do *synthwave*, de modo geral, é o peculiar grafismo de um grande sol cortado por linhas horizontais. Muitas vezes colorido com um gradiente de cores neon vibrantes, que variam entre tons de laranja e amarelo ou rosa e roxo, costuma ser também um dos maiores objetos, em termos de escala, das composições gráficas do gênero. Esse elemento começou a se popularizar após ter sido aplicado pelo artista visual *SignalNoise* (James White) para compor a capa do álbum da banda britânica de *synthwave* *Gunship*, intitulado com o mesmo nome, e o álbum *Atlas*, da banda *FM-84*. Entretanto, pode-se dizer que não é um elemento inédito, de fato. Não é possível estabelecer ao certo uma origem referencial, entretanto é importante ressaltar que designs

⁷ De acordo com Timothy Samara, o grid é um princípio de organização no design gráfico. “Tomando como base o preceito fundamental do estilo internacional, o grid é um sistema de planejamento ortogonal que parcela as informações individuais em pedaços menores, mais administráveis. A suposição desse sistema é que a relação da localização e da escala entre elementos informativos – sejam eles palavras ou imagens – ajudam a audiência a entender seu significado.” (SAMARA, 2002, p.8, tradução nossa).

muito parecidos eram utilizados nas décadas de 80 e 90. James White afirma em entrevista⁸ que uma das suas principais referências é a programação visual das placas de veículos em circulação na Califórnia entre os anos de 1980 e 1982. Apesar de ser uniformemente colorida, dispunha de um sol em tom laranja, cortado por linhas horizontais. É interessante frisar a forte influência que a cultura e estética de regiões costeiras dos Estados Unidos durante a década de 80 exercem na estética *synthwave*, principalmente no que diz respeito às cidades de Miami e Los Angeles. Tais influências serão melhor abordadas no próximo tópico dessa pesquisa, porém é possível adiantar que é comum manifestar-se no gênero elementos que evoquem o verão norte-americano, como palmeiras e o pôr-do-sol.



Figura 6 – Placa de veículos utilizada entre 1980 e 1982 na Califórnia.

Fonte: Los Angeles Magazine



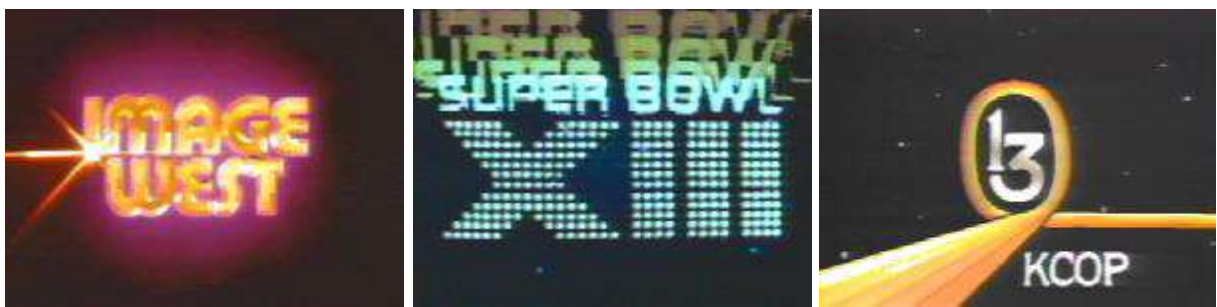
Figura 7 – Exemplo de arte *synthwave*

Fonte: Site CG Terminal

Ainda na entrevista, White menciona que também teve como inspiração estampas de camisetas usadas por surfistas na década de 70, que, usualmente, também apresentavam em sua composição gráfica um grande sol, geralmente alaranjado, acompanhado de palmeiras. É importante citar como possível precursor o *Scanimate*, um sistema analógico de animação por computador (sintetizador de vídeo), desenvolvido em 1968 pela Computer Image Corporation, de Denver, nos Estados Unidos. Por conta da velocidade do sistema, capaz de transmitir animações em tempo real em uma época na qual as animações feitas em filme e pelo computador não poderiam fazer o mesmo, unida à variedade de efeitos à disposição, o *Scanimate* tornou-se popular durante as décadas de 70 e 80. Esse sistema era usado principalmente para fazer animações para televisão, como comerciais, vinhetas e aberturas

⁸ Entrevista transmitida online pelo canal no Youtube do MoCDA: *The Museum of Contemporary Dital Art*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gVeleicOLdg>

de programas. As animações criadas em *Scanimate* possuíam uma série de propriedades que as distinguiam das realizadas na época, dentre elas movimentos mais fluídos, cores mais brilhantes e saturadas e o visual “eletrônico”, com padrões similares a grids, consequentes da manipulação direta de sinais de vídeo através dos quais o *Scanimate* produzia suas imagens⁹. Tais animações muito se assemelham com os designs encontrados nas obras do *synthwave*, e por isso, podem ser possíveis precursoras não só do famoso sol “fateado”, mas também de outros elementos característicos que compõe a identidade visual do gênero.



Figuras 8, 9 e 10 – Exemplos de grafismos produzidos através do Scanimate

Fonte: <https://web.archive.org/web/20070328205521/http://accad.osu.edu/~waynec/history/lesson12.html>

1.1.2. A estética Miami noturna e o *Outrun*

Para além do tema retrofuturista, a estética inspirada na Miami ensolarada dos anos 80 possui extrema relevância na composição visual do *synthwave*. Importante ressaltar que essas visualidades não se excluem entre si, podendo aparecer elementos da estética neon retro-futurista em uma composição Miami noturna e vice-versa. Essa divisão está sendo feita para dar uma maior especificidade, e, assim, facilitar a abordagem no momento em que a apresentação da estética do fracasso for realizada. De acordo com Ahmnot (2018), a tipografia da estética Miami noturna também pode ser grossa e cromada, porém, em relação à estética retrofuturista, costuma ser mais leve, com cores sólidas. De modo similar, para logos ou títulos com dois componentes, a tipografia secundária também possui um traçado manuscrito ou com o aspecto pincel de tinta, com uma cor mais chamativa.

⁹ SIEG, Dave. ‘Scanimation in the Analog Days’. Disponível em: <http://scanimate.com/article.html>



Figuras 11 e 12 – Exemplos de logotipos no estilo Miami Noturna

Fonte: Site Retro-Synthwave

As cores dominantes das composições visuais como um todo são claras, usualmente aplicadas em tons de azul pálido, rosa, laranja e amarelo. Para evocar o verão, é comum a presença de palmeiras e coqueiros, além do sol durante seu crepúsculo - às vezes, englobando o sol “fateado” descrito no subcapítulo anterior, variando entre as cores rosa e amarelo. Também é possível notar a presença de carros esporte típicos dos anos 80 – como a Ferrari Testarossa e o DeLorean, sendo este último uma referência ao filme *De Volta Para o Futuro* (*Back To The Future*, Robert Zemeckis, 1985) -, em rápido movimento ou simplesmente parados, assim como a presença feminina *pin-up*¹⁰ ou pessoas caracterizadas em um estilo kitsch tênue, com roupas de ginástica e de patinação típicas da década.



Figura 13 – Exemplo de arte Miami Noturna

Fonte: Site Retro-Synthwave

¹⁰ “Entre os anos 40 e 50, era comum entre os soldados americanos pendurar (em inglês, pin-up) imagens de mulheres consideradas bonitas em seus alojamentos. Com o tempo, foi se estabelecendo um padrão específico. *Pin-up* passou a ser um termo utilizado para se referir a mulheres voluptuosas, femininas e de ar clássico e retrô.”. CUNHA, Juliana. “O que é uma pin-up?”, 2010. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/o-que-e-uma-pin-up/>

É importante destacar a série *Miami Vice*, um grande sucesso televisivo que teve sua estreia em 1984, e é uma das maiores fontes de referência do *synthwave*. O seriado se passa na cidade de Miami dos anos 80, e acompanha a rotina de dois policiais – James “Sonny” Crockett (Don Johnson) e Ricardo Tubbs (Philip Michael Thomas) - que trabalham disfarçados para uma divisão especial da polícia chamada Miami Vice, atuando no combate ao tráfico de drogas, cartéis, contrabando, falsificação e prostituição. Uma das características mais relevantes da série é a preocupação com o aspecto visual, que até então não era uma prioridade em obras similares. Com figurinos modernos e de alta costura, carros esporte de luxo, cenários majestosos e paradisíacos da cidade de Miami, cinematografia tecnicamente comparável às produções de filmes da época e uma trilha musical que se mostrou pioneira ao utilizar músicas populares do período, pode-se dizer que *Miami Vice* é uma transcrição fidedigna da atmosfera dos anos 80. Muitas dessas propriedades foram incorporadas pelo *synthwave*, como o cenário de veraneio, os carros esporte, os tons pastéis, o design do logotipo e o uso constante de cores neon vibrantes.



Figura 14 – Quadro de imagens com cenas diurnas de *Miami Vice*

Fonte: IMDB



Figura 15 – Quadro de imagens com cenas noturnas de *Miami Vice*

Fonte: IMDB

É imprescindível aprofundar-se na questão musical da série, cuja relevância era tão expressiva que o seriado foi apelidado de *MTV Cops* (em tradução livre, “Policiais da MTV”), pois contava com cenas musicadas que remetiam aos videoclipes exibidos na MTV. Além de incluir grandes sucessos da época – o que era raro nos seriados do período, já que os royalties de músicas populares eram bastante custosos -, cada episódio do show continha mais de vinte minutos de música sintetizada original composta por Jan Hammer, que abrangia estilos musicais variados, indo do rock ao reggae e ao jazz. Posteriormente nessa pesquisa, a série voltará a ser analisada, entretanto sob a perspectiva do gênero *neo-noir*.

Apesar de ter sido oficialmente lançado em 2002 - alguns anos antes do *synthwave* eclodir -, é imprescindível ressaltar a relevância do jogo de videogame *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar) na evolução do gênero. O enredo do game se desenrola em 1986, na cidade fictícia *Vice City*, onde o jogador controla o mafioso Tommy Vercetti. Após passar quinze anos preso, Vercetti usa sua recém-adquirida liberdade para retornar à vida de crime, com o objetivo de construir seu próprio império. Por ser um jogo de mundo aberto, ou seja, o jogador tem mais liberdade na escolha de quando ou como os objetivos serão realizados, é possível explorar o enorme mapa de *Vice City* livremente, espaço esse muito bem sucedido em evocar

a atmosfera dos anos 80. Dentre as muitas influências que remetem ao período aludido, é possível dizer que as mais importantes foram aquelas retiradas do filme *Scarface* (Brian De Palma, 1983) e, em maior extensão, da série *Miami Vice*. No que diz respeito ao filme de De Palma, além da influência narrativa, a ambientação foi uma das características mais reverenciadas. No jogo, a boate *The Malibu Club* é inspirada no clube noturno *Babylon Club* do filme, apresentando a mesma estética rosa-e-azul com o uso exagerado de estátuas, além dos detalhes em neon. A Mansão Vercetti, adquirida pelo personagem principal em certo estágio do jogo, é uma versão quase idêntica da propriedade de Tony Montana, protagonista de *Scarface*, com destaque para a recriação da famosa escadaria engolida por paredes vermelhas e detalhes em preto da entrada principal, onde Tony é assassinado no final do filme.



Figura 16 – Comparação entre *Babylon Club* (acima) e *The Malibu Club* (abaixo)

Fonte: <https://www.quora.com/What-are-some-good-movies-that-have-been-made-into-games>



Figura 17 - Comparação entre a mansão de Tony Montana (acima) e Tommy Vercetti (abaixo)

Fonte: <https://www.quora.com/What-are-some-good-movies-that-have-been-made-into-games>

Sam Houser, produtor executivo de *GTA: Vice City* – como o jogo é popularmente conhecido -, deixou bem claro em entrevista para a revista eletrônica Edge¹¹ a sua admiração por *Miami Vice* e, em geral, pelo trabalho de Michael Mann, criador do seriado. Esse entusiasmo refletiu-se fortemente no jogo, com referências no figurino, construção do espaço, direção de arte e até na escolha de dubladores.

“[...] O modo como Michael Mann usa a luz e as cores é maravilhoso. Miami é um lugar lindo de qualquer jeito, logo a luz já é incrível, mas o uso que ele [Michael Mann] faz da luz noturna deixa tudo tão lustroso e sexy. Ele também é um expert no uso de armas, e nós conhecemos todos os experts de armas que trabalharam em

¹¹ Disponível em: <https://web.archive.org/web/20121210024223/http://www.edge-online.com/features/the-making-of-grand-theft-auto-vice-city/>

Miami Vice. Nós nos atentamos pesadamente aos detalhes.” (Edge, 2012, tradução nossa)

A dinâmica entre os personagens Tommy Vercetti e Lance Vance – literalmente, parceiros no crime – foi inspirada no relacionamento da dupla Crockett e Tubbs, como Houser afirma. O resultado foi muito bem sucedido, ainda mais considerando o fato de que o ator escolhido para dublar Vance foi Philip Michael Thomas, responsável por dar vida a Tubbs. Além disso, a trilha musical do jogo mimetizou a tradição de compra de royalties de músicas já famosas iniciada por *Miami Vice*, entretanto grande parte das canções encontradas no game eram sucessos dos anos 80, e não contemporâneos. As músicas tocavam nas rádios dos carros do jogo, e eram divididas por gêneros, contendo até mesmo comerciais. A rádio *Emotion 98.3*, estação fictícia que tocava *soft pop*, *power ballads* e *soft rock*, continha a música *Crockett’s Theme*, composta por Jan Hammer exclusivamente para *Miami Vice*. Tendo em vista a origem das referências, o alcance e o impacto cultural de *GTA: Vice City*, é evidente que a geração de artistas que produz obras no estilo *synthwave* nos dias de hoje foram, de um modo ou de outro, impactados e influenciados pelo jogo.

Durante seus anos iniciais, o *synthwave* possuía um alcance muito limitado, reduzido a pequenos grupos de artistas e entusiastas. Entretanto, como já foi explicitado, em 2011, o gênero foi alavancado por conta do sucesso do filme *Drive*, que além de contar com um visual fortemente influenciado pela estética dos anos 80, engloba uma trilha musical predominantemente *synthwave*. Cliff Martinez, compositor da trilha musical original do filme, disse em entrevista para a Lakeshore Records¹² que uma das coisas mais excitantes foi a oportunidade de trabalhar com sintetizadores, sendo uma das grandes inspirações a banda alemã *Tangerine Dream*, que é frequentemente citada como influência musical para as composições *synthwave*. Além disso, dentre as faixas de outros artistas que são associadas ao gênero presentes no filme, é importante destacar *Nightcall*, de *Kavinsky*, que foi utilizada para acompanhar os créditos iniciais, e a música *Real Hero*, do artista *College*, ambas já mencionadas previamente. *Drive* explora a história frenética de um homem (Ryan Gosling) que vive uma vida dupla: de dia, trabalha como mecânico e dublê automobilístico de filmes; de noite, atua como piloto de fuga em assaltos. O filme carrega uma forte essência *synthwave*,

¹² Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=sTwpfUbkcQ&list=PL59wj2BrdRdJWQPDuqo6H5wUnlOTlixkb&index=26>

em especial a estética Miami noturna – apesar de se passar em Los Angeles -, exibindo cenários ensolarados que contrastam com noites sombrias, banhadas em luz neon, além da presença de carros sendo pilotados em alta velocidade. A estética retrô da obra, que faz referência a uma série de filmes da década de 70 e 80, como *Profissão: Ladrão* (*Thief*, Michael Mann, 1981), *Negócio Arriscado* (*Risky Business*, Paul Brickman, 1983), *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976) e *Caçador de Morte* (*The Driver*, Walter Hill, 1978), traz toda uma atmosfera “oitentista” através da direção, cinematografia e arte, porém, ainda assim, apresenta-se como uma obra contemporânea, pois, do mesmo modo que o próprio *synthwave*, o filme mostra-se como uma releitura moderna e original de produções mais antigas. Um fato curioso que reforça essa relação visual de *Drive* com o movimento é a criação de um poster alternativo pelo artista *SignalNoise*, referido previamente por ter popularizado o grafismo do sol “fateado”.



Figura 18 – Poster alternativo do filme *Drive*, criado por *SignalNoise*

Fonte: <https://signalnoise.com/>

Após o lançamento do filme, uma legião de novos fãs foi conquistada pelo *synthwave*, o que fez com que eclodissem diversas novas manifestações artísticas, multiplicando em tamanho e notoriedade o movimento. Um dos desdobramentos mais importantes da influência de *Drive* e do *synthwave* é o jogo *Hotline Miami*, mencionado no início do capítulo. *Hotline Miami* é um game de ação, conhecido pela sua violência e visual retrô, com o uso acentuado de neon, tons de azul ciano, rosa e magenta, figurinos inspirados em Miami Vice e, naturalmente, a trilha musical *synthwave*.



Figura 19 – Printscreen do menu do jogo *Hotline Miami*



Figura 20 – PrintScreen do jogo *Hotline Miami*

Em entrevista para a Complex¹³, os criadores evidenciaram a importância do universo da década de 80 para a construção do jogo, e, além de *Drive*, frisaram o impacto de *Cocaine Cowboys* (Billy Corben, 2006), um documentário sobre a ascensão do tráfico de cocaína e a guerra de gangues que marcaram Miami durante as décadas de 70 e 80. Tal referência reflete-se também na narrativa, de viés surrealista, que acompanha um protagonista sem nome – assim como em *Drive* – que é contratado por uma entidade desconhecida para matar membros de gangues. Apelidado pelos fãs como *Jacket* – em português, jaqueta – por conta de seu figurino, os dias de matanças do personagem são intercalados por estranhas alucinações onde ele é assombrado por três figuras mascaradas com faces de animais. No final de cada fase, *Jacket* entra em seu Delorean – referência à *De Volta Para o Futuro* – e, enquanto as pontuações feitas são exibidas para o jogador, ao fundo é possível ver uma composição gráfica típica do *synthwave*: palmeiras, cores em neon, um grande sol ao centro e um estilo que se assemelha as animações *Scanimate*. O universo do jogo se passa em Miami, no ano de 1989, e é interessante mencionar a escolha em adotar gráficos que simulam jogos de videogame da geração 8-bits, muito populares na década de 80.



Figuras 21 e 22 – PrintScreen das telas de resultado de pontuação do jogo *Hotline Miami*



Figura 23 – PrintScreen do jogo *Hotline Miami* onde é possível ver o *Delorean* de Jacket

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ilKzuY9tjyg>

“Em termos visuais, *Hotline Miami* é bem enganoso, emulando uma primeira impressão de não ser um jogo contemporâneo. De acordo com Söderström, o ruído de TV embutido, também implementado em um trabalho mais antigo chamado *Norrland* ('Cactus', 2010), tem a pretensão de dar ao jogo um certo apelo – ‘é como jogar em um console ficcional quebrado’ (Uncommon Assembly, 2010). Podemos ter uma experiência similar em *Hotline Miami*, onde os ‘tilts’ adicionais tornam ainda mais estranhos e inidentificáveis por apontar o efeito que se pretende recriar - ex. ‘vagando por uma TV antiga’ ou ser ‘projetado em uma tela de cinema’ (ibidem).” (GARDA, 2013, p.5)

Por ser um jogo independente e pela sua produção despretensiosa por parte dos desenvolvedores, foi uma grande surpresa o estrondoso sucesso de *Hotline Miami*, que teve como um dos maiores atrativos sua trilha musical. Conseqüentemente, assim como ocorreu com *Drive*, o game atraiu admiradores do mundo inteiro, que começaram a produzir suas próprias manifestações artísticas pautados na estética e história do jogo. Para uma abordagem mais específica, é importante esclarecer que *Drive* e *Hotline Miami*, apesar de pertencerem ao movimento synthwave – mesmo que acidentalmente, já que nenhum dos realizadores mencionou o gênero publicamente -, são mais popularmente reconhecidos como obras *outrun*.

A expressão *outrun* começou a ser utilizada em meados do ano de 2010, quando o DJ canadense Michael Glover (conhecido como *Miami Nights 1984*) e o músico Garret Hays (conhecido como *Lazerhawk*) o usaram para denominar o tipo de música que a gravadora *Rossa Corsa Records*, fundada conjuntamente por ambos, pretendia direcionar seu foco. Ao mesmo tempo, artistas e bandas como *Kavinsky*, *College*, *The Outrunners* e músicos do coletivo Valerie – a maioria, já citados previamente - também contribuíam para a construção desse novo estilo musical. Em termos de composição visual, o *outrun* exibe muitas das propriedades já apresentadas, entretanto o foco reside em supercarros esporte dos anos 80, passeios noturnos em automóveis, pôr-do-sol de praias e temas retrô de ficção científica. Esses aspectos são visualmente representados em capas de álbum e nos títulos das canções, e, musicalmente, são caracterizados por sons vibrantes de sintetizadores, letras melódicas e pela incorporação de elementos vintage de filmes, vídeo games, programas televisivos e, em menores quantidades, do synthpop e do electro da década de 80 (AVERY, 2018a).

É amplamente divulgado entre entusiastas do *Synthwave* que a estética visual do estágio inicial do gênero faz referência ao jogo arcade de corrida *OutRun*, de 1986, que devido ao seu sucesso com o público, foi relançado posteriormente para diversos consoles. Os jogadores pilotam uma Ferrari Testarossa virtual enquanto apostam uma corrida contra o tempo em cenários montanhosos e praianos, marcados pela presença de palmeiras e o clima ensolarado. Essa influência é frequentemente refletida em artistas, álbuns e títulos de músicas, como no nome da banda *The Outrunners*, que lançaram seu EP *Running for Love and Money* em 2010, e *Kavinsky*, cujo álbum lançado em 2013 foi simplesmente nomeado de *OutRun* (AVERY, 2018a).



Figura 24 – Jogo Arcade *OutRun*, de 1986

Fonte: Divulgação *Sega*

1.2. O *synthwave* atualmente

É possível afirmar que mesmo começando como um movimento reduzido a um público de nicho específico, o *synthwave* vem ganhando cada vez mais notoriedade no espaço

*mainstream*¹⁴. Um dos exemplos mais notáveis é a série *Stranger Things*, que além de adotar a estética nostálgica atrelada a década de 80, em especial filmes de terror como as obras de John Carpenter *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*, 1982), *Eles Vivem* (*They Live*, 1988) e *A Bruma Assassina* (*The Fog*, 1980) e *The Evil Dead* (Sam Rami, 1981), inclui em sua trilha musical composições fortemente associadas ao *synthwave*.

“[Kyle] Dixon e [Michael] Stein [criadores da trilha sonora original de *Stranger Things*] foram bem abertos nas suas muitas entrevistas decorrentes do sucesso de *Stranger Things* ao descrever de onde tiraram suas influências que, da mesma forma que muitos dos seus irmãos do *synthwave*, vieram das trilhas sonoras dos anos 80. *Tangerine Dream* tem sido uma influência predominante para Dixon e Stein, particularmente as trilhas feitas para *Thief* (1981, Michael Mann), *Sorcerer* (1977, William Friedkin) e *The Keep* (1983, Michael Mann). Composições de Goblin, Giorgio Moroder e John Carpenter também foram mencionadas como influências.”¹⁵(tradução nossa)

Outro sucesso mais atual foi o filme curta-metragem *Kung Fury* (David Sandberg, 2015), uma paródia sarcástica de filmes de ação dos anos 80 – especificamente, como sugere o título, filmes de artes marciais – que além do visual, conta também com uma trilha musical original *synthwave*, composta pelos músicos Mitch Murder e *Lost Years*. O filme teve sua estreia no Festival de Cannes em 2015 e foi positivamente avaliado pela crítica, atraindo olhares para Sandberg. Em 2016, uma sequência foi anunciada, contando no elenco com Michael Fassbender e Arnold Schwarzenegger.

Nomes consolidados da indústria musical também estão adotando o *synthwave*, entretanto, mais como referência visual em videocliques. Exemplos notáveis estão presentes nos videocliques *RITMO* (Colin Tilley, 2019), uma colaboração entre *Black Eyed Peas* e *J Balvin* para a divulgação do filme *Bad Boys For Life* (Bilall Fallah e Adil El Arbi, 2020), *Blinding Lights* (Anton Tammi, 2020), performado pelo músico *The Weeknd*, e *Let’s Get Physical Work Out* (Daniel Carberry, 2020), estrelado pela cantora Dua Lipa.

¹⁴ Termo comum na indústria musical, refere-se às produções que incluem-se na corrente dominante da cultura popular e de massa, sendo aquelas disseminadas pelos meios de comunicação de massa.

¹⁵ DIAK, Nicholas. *Lost Nights and Dangerous Days: Unraveling the Relationship Between Stranger Things and Synthwave*. In WETMORE, Kevin. *Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. Carolina do Norte, EUA. McFarland & Company, Inc., 2018, 25p.



Figura 25 – Trecho do clipe RITMO (Colin Tilley, 2019)

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=EzKkl64rRbM>



Figura 26 – Trecho do clipe Let's Get Physical Work Out (Daniel Carberry, 2020)

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=YvVonQ7LUJ0>

É possível concluir que o *synthwave* é um gênero que, apesar de ser pautado no imaginário cultural da década de 80 e início dos anos 90, apresenta-se como uma manifestação original, tanto quando no que diz respeito a sua visualidade quanto a sua

sonoridade. Existem inúmeras manifestações e desdobramentos recorrentes do gênero, o que torna difícil – e negativamente restritivo – definir seus conceitos, entretanto, é possível dizer que o *synthwave* é, como um todo, uma homenagem a um período da história cujas expectativas de futuro eram positivas e excitantes. Visto que esse futuro já chegou e não correspondeu a essas projeções, o *synthwave* apresenta-se como uma válvula de escape, um retorno a uma época em que o futuro ainda guardava algo. A análise do gênero é essencial, pois muitas de suas características são compartilhadas com a estética do fracasso, que virá a ser desenvolvida em um momento posterior.

2 – O Neo-noir

Assim como ocorre com o *synthwave*, há uma grande dificuldade em definir o que é, de fato, o *neo-noir*. Comumente, aplica-se o termo para nomear obras que contêm a essência e atmosfera dos filmes *noir*, porém que foram produzidas após o ano de 1958. De acordo com o pesquisador Foster Hirsch (1999), o prefixo “neo”, apesar de já ser uma rubrica aceita, pode ser ludibrioso, já que sugere uma nova adição ao estilo tradicional. Hirsch questiona até quando o *noir* pode continuar nessa fase “neo”, que já se estende por mais de cinquenta anos – muito superior aos aproximados 17 anos do período clássico. As indefinições e ressalvas no *neo-noir* não se limitam apenas ao nome, mas também às suas propriedades, que apesar de se exibirem de diversas formas, possuem forte relação com seu predecessor clássico. Logo, é inevitável que antes de dar início à exposição e reflexão sobre as propriedades do *neo-noir*, uma análise sobre o *noir* clássico seja elaborada, pois se fará essencial para compreender melhor o que é o *neo-noir*.

2.1. O Noir Clássico

De acordo com o pesquisador Mark T. Conard, críticos tendem a identificar como filmes *noir* clássicos como aqueles produzidos entre 1941 e 1958, começando com *O Falcão Maltês* (*The Maltese Falcon*, John Huston, 1941) e finalizando com *A Marca da Maldade* (*Touch of Evil*, Orson Welles, 1958). O termo *noir* foi primeiramente empregado na França, e tem uma relação estreita com o que se chama de *Série Noire*. Com o fim da Segunda Guerra Mundial, o editor francês Gallimard decidiu lançar uma nova impressão para publicar romances *hardboiled*¹⁶ ingleses e estado-unidenses que não puderam ser publicados durante a guerra. Logo, em agosto de 1945, a *Série Noire* surgiu. Além do claro significado da tradução literal – séries obscuras, em português -, o nome escolhido também era um jogo de palavras, pois *une série noire*, no contexto francês, significa uma sucessão de eventos ruins. Os primeiros trinta títulos incluíam as obras de escritores consagrados do gênero, como Raymond

¹⁶ Gênero literário associado à ficção policial. Geralmente, contém narrativas envolvendo personagens instáveis e de caráter ambíguo, que usualmente ocupam o cargo de detetive particular. Pode-se dizer que o gênero é considerado uma evolução das ficções *pulp* (*pulp fiction*), que é o nome dado a publicações que se iniciaram no início da década de 1900, e consistiam-se em revistas baratas, com histórias sensacionalistas e sem grandes pretensões artísticas. Assim como na ficção *hardboiled*, as revistas *pulp* tinham como temas principais narrativas policiais, apesar de às vezes abordarem gêneros como fantasia e ficção científica.

Chandler, Horace McCoy, W. R. Burnett, Dashiell Hammett e outros (DUNCAN, 2006, p. 16, tradução nossa). Pode-se dizer que os filmes *noir* foram “descobertos” pelo crítico francês Nino Frank, que em 1946 escreveu o artigo *Un nouveau genre ‘policier’: L’aventure Criminelle* (*L’écran français* 61, 1946, p.8-9, 14), identificando o *noir* como algo parecido com um gênero cinematográfico. Frank utilizou o vocábulo para classificar filmes estado-unidenses sobre detetives e crimes produzidos no início dos anos 40 e que haviam acabado de chegar a França. O tom obscuro desse tipo de obra chamou a atenção de Frank, e, por isso, a expressão filme *noir* pareceu apropriada pela sua ligação com as *Séries Noire* (DUNCAN, 2006, p.16).

Segundo Wheeler Dixon, filme *noir* é o cinema da paranoia, da dúvida, do medo e da incerteza que emergiram com o despertar da Segunda Guerra Mundial, principalmente por conta da vitória assustadora dos Aliados¹⁷, apresentando ao mundo a força das armas nucleares. Com o fim da guerra, os veteranos que retornaram aos Estados Unidos depararam-se com a alta dos preços, com o fato de que suas esposas haviam adquirido um novo nível de independência e segurança financeira, principalmente por conta de trabalhos ofertados durante a guerra, e que por trás do sonho americano, um vazio assustador se escondia da visão pública. Os filmes *noir* serviram como a mais autêntica versão da corrupção inerente e a complacência da vida pós-guerra, época na qual o consenso forçado e o conformismo idealista eram recompensados acima de todas as outras considerações. Apesar de ter suas origens em um contexto específico, as preocupações e a estética *noir* nunca deixaram as telas de cinema ou o radar, tanto da consciência estado-unidense quanto a mundial. Cada geração subsequente produziu filmes que eram mais desoladores, descompromissados, fatalistas e desesperados que o último (DIXON, 2009, p.1).

“Certamente, a rápida sucessão das duas guerras mundiais, pontuada por uma depressão [A Grande Depressão de 1929], impulsionaram a evolução da tradição *hardboiled*, enquanto suas consequências sociais talvez tenham condicionado as audiências a aceitar a visão desoladora do mundo, expressada tanto no cinema quanto na literatura americana.” (CONARD; PORFIRIO, 2006, p.XII, tradução nossa).

¹⁷ Grupo de países que durante a Segunda Guerra Mundial, opuseram-se às potências do Eixo (Alemanha nazista, Itália e Japão).

O historiador cultural Carl Schorske apresenta uma análise perspicaz a respeito do contexto histórico do pós-guerra nos Estados Unidos, que, apesar de exibir uma coesão cultural, não deixava de ser pessimista:

“Na década seguinte a 1947, o otimismo social e histórico associado com o New Deal e o embate com os nazistas finalmente teve fim. É verdade que a América teve sua onda de pessimismo e dúvida no passado, com figuras politizadas eloquentes como Poe, Melville ou Henry Adams. Mas eles não se aprofundaram muito dentro da cultura de uma nação nos quais intelectuais eram intimamente integrados em suas vidas públicas. Agora, uma atmosfera de pessimismo – algumas vezes de impotência, outras de uma atitude de defesa rígida, e ainda de rendição – se estabeleceu em uma inteligência que, tanto centrista, radical, liberal ou marxista, esteve unida por várias décadas em torno do otimismo social. As premissas compartilhadas do Iluminismo foram gravemente enfraquecidas por uma combinação de fatores políticos nos anos iniciais do pós-guerra: a intensificação da Guerra Fria, o primeiro golpe Soviético na Checoslováquia, as novas revelações de iniquidades stalinistas, e os efeitos, tão poderosos e tão surpreendentemente ramificados dentre todas as classes do Macarthismo. Não foi tanto que esses desenvolvimentos políticos causaram mudanças de posicionamentos políticos ou o total abandono político por parte dos intelectuais, apesar de muitos deles terem seguido por esse caminho. Mais fundamentalmente, a crise pareceu forçar uma mudança na perspectiva filosófica geral, onde posições políticas liberais ou radicais estavam embutidas. Em suma, os liberais e os radicais, inconscientemente, adaptaram suas visões de mundo para uma revolução do declínio das expectativas políticas.” (SCHORSKE, 1981, p.xxiii, tradução nossa)

Apesar da afinidade das obras *noir* com temas existencialistas, é equivocado afirmar que os filmes *noir* estado-unidenses tenham sido diretamente influenciados por filósofos dessa vertente. Entretanto, é necessário destacar algumas das ideias filosóficas e atitudes que esses filmes compartilham com o existencialismo, pois essa relação se mostrará relevante na elaboração do que vem a ser a estética do fracasso. O termo “existencialismo” foi empregado pela primeira vez pelo filósofo francês Gabriel Marcel, referindo-se as ideias emergentes de Jean-Paul Sarte. Cunhado dentro do contexto pós-guerra, William Barret afirma que:

“o existencialismo apresenta como principais características a alienação e o afastamento; um senso de fragilidade básica e contingência da vida humana; a impotência da razão quando confrontada com a profundidade da existência; a ameaça do Nada e a solitária e inescapável condição do indivíduo diante dessa ameaça”. (BARRET, 1990, p.9, 36, tradução nossa)

Segundo Steven Sanders, os filmes *noir* pressupõem uma atmosfera metafísica e moral que é a base de todos os problemas e ansiedades dos protagonistas, e, portanto, não há uma dificuldade ou ansiedade específicas. Essa pressuposição de algo geral é o que dá aos filmes *noir* seu interesse filosófico. Em geral, esses universos retratam um mundo de personagens presos em circunstâncias que não criaram, mas das quais também não conseguem se libertar, e que se encontram desesperadamente isolados e imobilizados em dilemas morais de cujas implicações eles devem fugir.

“A tendência que prevalece no projeto do filme *noir* é o senso de que a vida é sem sentido por si só, e não que a vida de alguém apenas *acontece* por dar errado por hora, e em uma consideração particular. Logo, a característica filosófica mais proeminente do filme *noir* é a sua representação da estrutura problemática da vida como tal. Nesse contexto, todo filme *noir* empurra seu protagonista para uma crise por conta do próprio caráter da vida.” (SANDERS, 2006, p.93)

Em adição, pode-se dizer que a crença em Deus e na vida após a morte raramente estão presentes na história dos protagonistas. A religião raramente é evocada como uma fonte de solução ou consolação frente aos problemas que devem ser enfrentados. Ao levar em consideração que por milhares de anos o código moral seguido era ditado pela religião, quando ele se perde e não há com o que se substituir, o abismo do niilismo¹⁸ torna-se visível (CONARD, 2006, p.125).

“[...] Nietzsche diz que a ficção de ser é originalmente gerada através de falsificações envolvidas na razão e na linguagem. Esse conceito de ser é exposto no período moderno como uma ficção, Nietzsche argumenta, quando a ciência natural empírica

¹⁸ “Niilismo é um termo que descreve a perda de valores e significados na vida das pessoas. Quando Nietzsche proclamou ‘Deus está morto’, ele quis dizer que o Judaico-cristianismo se perdeu como a força que guia as nossas vidas e não há nada para substituí-lo” (CONARD, 2006, p.125)

começa a substituir explicações metafísicas tradicionais do mundo. Deixamos de acreditar no mito da criação, por exemplo, e filósofos modernos tendem a rejeitar a ideia de formas sobrenaturais de Platão. Portanto, ao longo do período moderno e dentro do contemporâneo, religião e filosofia – como explicações metafísicas do mundo – são suplantadas pela ciência natural. Ao mesmo tempo, tentamos nos agarrar dentro de nossos próprios entendimentos de existência humana, a nossa ética, a crença cada vez mais débil de vida após a morte, etc. Nietzsche diz que o que finalmente, e gradualmente, desponta em nós é que uma vez que a fé na vida após a morte é perdida, não existe mais fundamentos ou justificativas para esses adjuntos da metafísica. Percebemos cada vez mais o vazio e a insustentabilidade de nossas velhas perspectivas e valores.

O resultado é devastador. Perdemos qualquer senso de quem ou do que nós somos como seres humanos. Não há mais nenhum fundamento para o valor e o significado das coisas, incluindo valores éticos, bom e mau. Não há mais esperanças de uma vida após a morte – essa vida deve ser aceita e suportada como ela é. Como bons platonistas ou cristãos (ou judeus ou muçumanos), antes da morte de Deus, nós sabíamos quem e o que éramos, o valor e o significado que nossas vidas tinham, o que deveríamos fazer para viver uma vida correta. Agora, fomos deixados à deriva. Estamos alienados, desorientados, desequilibrados. O mundo é sem sentido e caótico. Não há nenhum significado transcendental ou valor para a existência humana.

Essa morte de Deus – a perda da permanência, de uma fonte transcendental de valor e significado, resultando na desorientação e no niilismo – nos guia para o existencialismo e seu modo de ver o mundo. Porfirio caracteriza o existencialismo como ‘uma visão que começa com a desorientação individual ao encarar um mundo confuso que não podemos aceitar. Ele situa sua ênfase na contingência do homem em um mundo onde não há valores transcendentais ou morais absolutas, um mundo destituído de qualquer significado senão aqueles que o próprio homem cria.’. Como um fenômeno literário/filosófico, localizado em um local particular na história, o existencialismo é a reação da Europa continental à morte de Deus.”. (CONARD, 2006, p.18-19, tradução nossa).

É possível notar traços fortemente existencialistas nos temas e na atmosfera dos filmes *noir*, que incluem desespero, paranoia, emboscadas claustrofóbicas e alienação. Os personagens são, em geral, moralmente ambíguos, de caráter duvidoso, e que constantemente se encontram em situações que não parecem ter solução. Crises de identidade, incerteza e a assombração de um passado obscuro são recorrentes, assim como a

sensação de isolamento e de tragédia iminente. As narrativas são violentas, desoladoras e pessimistas.

Pode-se dizer que o *noir* era a própria representação do contexto da época. É importante destacar que uma espécie de realismo – no que se diz respeito ao senso comum de condizer com a realidade e encarar as coisas como elas são – permeia essas obras, apesar de ser uma característica pouco discutida devido aos elementos de teor ambíguo presentes, que acabam entrando em um conflito dinâmico. De acordo com Jason Holt:

“O tom e a atmosfera do filme *noir* estão a propósito das coisas como elas realmente são, um senso de realidade, não distorcido, mas *transmitido* por técnicas expressionistas e enredos complexos. Eles capturam um realismo psicológico, se nada mais, um senso de mundo como ele pode ser e como se parece. A ambiguidade moral dos personagens não é menos realística.” (HOLT, 2006, p.25, tradução nossa)

Apesar de abordar temas controversos e socialmente problemáticos, durante o período no qual os filmes *noir* clássicos foram produzidos, a indústria cinematográfica dos Estados Unidos era duramente regulamentada. Entre os anos de 1934 e 1968, foi instaurado o Código Hays, que tinha como objetivo estabelecer diretrizes morais a serem obedecidas pela produção dos filmes da época, principalmente aqueles originários de grandes estúdios. Nudez, sexo, violência, linguagem chula e crimes sem punição, por exemplo, eram censurados. Logo, o Código de Hays limitou severamente o que poderia ser retratado, como seria feita essa retratação e, o mais importante, como o final seria desenvolvido. Os realizadores do cinema *noir* se viam obrigados a utilizar elipses e metáforas para contornar essas regras, entretanto estavam condenados a apresentar uma justiça poética. No fim do ciclo dos filmes *noir*, o Código de Hays começou a enfraquecer, até que em 1968 foi substituído pelo sistema de classificação da MPAA¹⁹, que tornava as restrições mais brandas. Porém, o Código de Hays não era o único empecilho a ser transpassado pelos cineastas. Além disso, a partir dos anos 50, o Macarthismo rondava os Estados Unidos, e, por isso, muitos cineastas entraram para a Lista Negra de Hollywood. Essa lista continha nomes de atores, roteiristas, diretores, músicos e demais artistas que simpatizavam com o comunismo, objetivando o boicote dos mesmos.

¹⁹ The Motion Picture Association of America (MPAA) é uma associação estado-unidense que representa os cinco maiores estúdios cinematográficos do país.

Diretores com ideias esquerdistas eram tratados como criminosos, e, não por acaso, muitos dos filmes *noir* realizados por indivíduos dessa vertente política eram abordados pelo ponto de vista de foras da lei. Conforme James Naremore argumenta, ironicamente:

“[...] a lista negra ajudou a criar alguns dos mais refinados e socialmente chocantes exemplos de filme *noir*, como se o material que os oficiais do governo e censores de Hollywood estavam tentando reprimir tivessem conseguido ‘passar por cima, de um jeito ou de outro’, de acordo com as palavras de [Christian] Metz.”. (NAREMORE, 2008, p.130, tradução nossa).

No que diz respeito às influências audiovisuais, é importante pontuar que ao longo das décadas de 30 e 40, os Estados Unidos se tornaram um dos maiores receptores de um grupo de refugiados artistas, intelectuais e escritores que fugiam do fascismo europeu, nomeados por Robert Porfirio como *Germanic émigrés*. Muitos deles se estabeleceram no sul da Califórnia e alguns, naturalmente, se associaram à indústria cinematográfica. De acordo com Porfirio, parece evidente que esse grupo teve importante contribuição no estilo expressionista do cinema de Hollywood, já que filmes de horror e de gangsters dos anos 30 – fortemente influenciados pelo expressionismo alemão - tornaram-se um tema definidor dos filmes *noir* dos anos 40 e 50. Logo, não é por acaso que elementos chave na composição visual dos filmes *noir* – a iluminação *chiaroscuro*²⁰, o uso de ângulos de câmera inclinados e foco profundo, por exemplo – compartilhem inúmeras semelhanças estéticas com as obras previamente citadas. Fritz Lang, Billy Wilder e Max Ophüls são alguns dos imigrantes austro-germânicos adquiridos por Hollywood durante esse período.

Em termos visuais, os pesquisadores Janey Place e Lowell Petterson descrevem os principais componentes no artigo *Some Visual Motifs of Film Noir* (*Film Noir Reader*, 1974, p.65-76).

“É frequente o uso de keylight²¹ sem luzes de preenchimento para iluminar um objeto ou um rosto – deixando sombras marcadas -; o uso do efeito persiana, que ocorre quando a iluminação é parcialmente vetada por barras horizontais, resultando em sombras que remetem a grades de prisão; cenas noturnas; fotografia

²⁰ Técnica de pintura que emergiu com as obras renascentistas do século XV, e que se define pelo forte contraste entre luz e sombra na representação de objetos, com pouca variação de nuances tonais.

²¹ Também chamada de luz-chave ou luz de ataque, é a fonte luminosa responsável por destacar a forma e a dimensão de um assunto enquadrado.

com a predominância de grande-angulares; o emprego de ângulos de câmera não convencionais, como o plano holandês; montagem onírica; e transições de dissolução alucinatórias. Entretanto, tais propriedades não eram regra, e podiam variar entre nuances ou ausentar-se. Técnicas mais convencionais também eram aplicadas, como calçadas molhadas para refletir as fontes de luz, letreiros de neon flutuantes e uma keylight posicionada diretamente abaixo do rosto de vilões, dando-lhes um visual grotesco” (PARK, 2011, p.56, tradução nossa).

Além desses efeitos de luz, é possível perceber outras assiduidades visuais que caracterizam os filmes *noir*, como boates, bares, escadarias e ruas escuras, carros sendo pilotados à noite, fumaça, interrogatórios embaixo de luzes brilhantes, locações que enfatizam o isolamento e a solidão e cenários noturnos em geral. Pode-se dizer que o espaço urbano retratado nos filmes *noir*, representado principalmente por imagens de ruas desertas, vizinhanças em estado precário e espaços escuros, traduzem uma nostalgia melancólica pela organização das cidades antes do período pós-guerras e o medo das disposições urbanas emergentes.

“Historiadores e pesquisadores de cinema sugerem que o estilo *noir* expressava a experiência desconcertante de reestruturação da vida urbana consequentes do período capitalista pós-guerra. A antiga cidade aparecia irremediavelmente mudada com a presença crescente de Afro-Americanos. Sentindo-se sitiados, os brancos migraram para os subúrbios, intensificando a dispersão da população. A modernização capitalista e a emergência de grandes corporações resultaram em relações sociais mais opacas.” (PRAKASH, 2010, p.7, tradução nossa).

Além disso, o pesquisador Mark Shiel, ao analisar o número de filmes produzidos entre as décadas de 40 e 50, concluiu que a porcentagem daqueles localizados em cidades pequenas e no centro-oeste e nordeste dos Estados Unidos diminuiu, enquanto aqueles cujas locações se davam em grandes cidades e no Sudoeste e na Califórnia aumentaram. Shiel argumenta que a virada da direita no cenário político e as ações contra as uniões por parte dos grandes estúdios de Hollywood impulsionaram a emergência do *noir* de L.A: “existia uma ‘analogia distópica real’ para a distopia dos filmes. O ‘significado oculto’ das cidades obscuras nas telas era o retrato *noir* dos bastidores da direita capitalista reestruturando a vida urbana Americana, Los Angeles e Hollywood” (PRAKASH, 2010, p.7, tradução nossa). Assim sendo,

conclui-se que a retratação pessimista, precária e vazia da cidade nas obras *noir*, além de ressaltar o teor niilista da estética geral e da narrativa fílmica, também traduzia um sentimento literal de insegurança a respeito do espaço urbano.

Os vários dispositivos narrativos que acompanham o estilo visual – apesar de não serem novidade na época – também se tornaram convenções do filme *noir*, dentre eles a narração, os flashbacks, as narrações ou perspectivas múltiplas, os sonhos e alucinações que se confundem com a realidade e os narradores duvidosos. No livro *Detours and Lost Highways*, de Foster Hirsch, o autor destaca alguns padrões de narrativas recorrentes nos filmes *noir*, dentre elas, a investigação de um crime ou pessoa desaparecida por um detetive particular; o homem burguês seduzido para o crime por uma *femme fatale*²²; uma casa burguesa ou um lugar seguro invadido por criminosos; e um indivíduo comum sugado para uma cena de crime meramente por estar no lugar errado, na hora errada (HIRSCH, 1999). É pertinente frisar que, assim como ocorre com o existencialismo, os filmes *noir* utilizam muitas terminologias e motivos Freudianos. Apesar de não representar um entendimento aprofundado a respeito do assunto – afinal, a psicanálise começou a se fincar no imaginário estado-unidense durante o período entre guerras, se popularizando apenas após o fim dos conflitos -, o aproveitamento se dava pelo “potencial de dramatizar desejos sexuais reprimidos ou escondidos, motivações irracionais e impulsos assassinos, onde violência e desejo são perturbadoramente correlacionados.” (SPICER, 2010, p.101, tradução nossa).

Mesmo tendo uma apresentação marcante e específica, composta pelos elementos explicitados nos parágrafos anteriores, não existe um consenso sobre qual seria a definição exata dos filmes *noir*. Não há um modo completamente satisfatório de categorizá-los, e, apesar da existência de inúmeras publicações acadêmicas que dissertam sobre o assunto, é inconclusivo responder se os filmes *noir* constituem um período, um ciclo, um gênero, um estilo ou um “fenômeno”. A questão torna-se ainda mais complexa ao levar em consideração que o *noir* não emergiu como um movimento organizado e conscientemente estabelecido, sendo identificado em um momento póstumo. Entretanto, para prosseguir a pesquisa, o posicionamento do pesquisador William Park será adotado:

²² Consiste-se em um arquétipo feminino que exala sedução e sexualidade, e as usa para manipular e enganar os homens ao seu redor para conseguir o que quer.

Admitindo que um filme é um objeto, e um gênero é uma ideia, reconhecendo a fluidez de um gênero, sua instabilidade e hibridização, sem falar na agenda de seus criadores, e reconhecendo as dificuldades especiais apresentadas pelo filme *noir* e os argumentos razoáveis contra isso, além de tudo isso, concluímos que filme *noir* é um gênero, e bem grandioso. Ele pode ser definido, e resistiu além de qualquer noção de movimento, ciclo ou progressão.” (PARK, 2011, p.52, tradução nossa)

2.2. O Neo-noir

Em *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), o detetive particular Jake Gittes (Jack Nicholson) é contratado por uma misteriosa mulher para investigar um suposto caso de infidelidade conjugal. Entretanto, essa mulher revela-se uma impostora, e tentava passar-se pela filha de um magnata poderoso local, Evelyn Mulwray (Faye Dunaway). A verdadeira Evelyn entra em contato com Gittes, e, a partir desse momento, ele é arrastado para o centro de um jogo de poder fatal. No final do filme, Evelyn é publicamente assassinada ao tentar fugir com sua filha-irmã Katherine (Belinda Palmer), fruto de uma relação incestuosa com seu poderoso pai, Noah Cross (John Huston). A morte de Evelyn, aliada a outros fatores, representa a vitória de Cross, um antagonista perverso e cruel. Gittes fica em choque após testemunhar o assassinato, demorando a reagir aos chamados de seus colegas. Um deles exclama a famosa expressão: “Esquece Jake. É Chinatown”. Gittes finalmente se retira da cena do crime, e o filme acaba. *Chinatown* é uma das obras *neo-noir* mais influentes, e seu fim pessimista e desolador, que ressalta a sensação de impotência frente a situações de injustiça, representa a filosofia do *neo-noir*. Não há mais finais redentores. Coisas horríveis acontecem com boas pessoas, e pessoas ruins conseguem o que querem.

Segundo Foster Hirsch, os filmes produzidos “depois do *noir*” – ou seja, a partir de 1958, quando o período clássico teve seu fim - podem muito bem ser considerados os casos mais significativos da manifestação do *noir* como um gênero. É possível dizer que o *noir* não estava apenas inaugurando uma nova estética, mas também uma filosofia própria. O pesquisador Richard Gilmore afirma que “as narrativas dos filmes *noir* identificavam fenômenos emergentes na sociedade da época, novas formas de ansiedade, de violência, de ganância, de opressão e de resistência à opressão.” (GILMORE, 2006). Da mesma forma, o *neo-noir* explicita problemas sociais contemporâneos a seus contextos, e apresenta o mesmo tom crítico, pessimista e fatalista. Pode-se dizer que o *neo-noir* funciona como uma reflexão

do *noir*, propondo uma ponderação acerca do gênero adicionando uma série de novos recursos, atuando como uma filosofia do *noir* clássico.

Como explicitado no subcapítulo anterior, a expressão “filme *noir*” foi empregada retroativamente por críticos franceses, e objetivava definir um ciclo cinematográfico que acreditava-se ter findado. Logo, os realizadores do período pós-clássico do *noir* gozavam de uma autoconsciência em relação ao movimento ausente nas produções pioneiras. Conforme Mark Conard explica, os realizadores do período clássico não tinham acesso a toda análise póstuma do que seria o *noir*, e, conseqüentemente, não havia uma compreensão tátil a respeito da forma e do significado do movimento para o qual estavam contribuindo. Os cineastas envolvidos com o *neo-noir* já tinham conhecimento sobre o que o gênero representava, logo, seus trabalhos eram mais conscientes, mais críticos e mais filosóficos. Além disso, esses realizadores não tiveram que lidar com a censura e a dura supervisão do governo. Após a introdução do sistema de classificação, havia uma maior liberdade criativa para retratar o lado obscuro da humanidade, e então, assim como na realidade, coisas boas aconteciam com pessoas ruins e coisas ruins aconteciam com pessoas boas, correspondendo com o cinismo e pessimismo do *noir*.

“Esses filmes mais recentes provavelmente não foram filmados em preto e branco e também não contêm o jogo de luz e sombras que seus precursores clássicos possuíam. Porém, eles apresentam a mesma alienação, pessimismo, ambivalência moral e desorientação.” (CONARD, 2007, p.2, tradução nossa)

Apesar de *A Marca da Maldade* (Orson Welles, 1958) ser um marco convencional do fim do período clássico do *noir*, é uma convenção arbitrária. De acordo com o pesquisador Andrew Spicer, alguns filmes com claras características do período clássico foram produzidos esporadicamente ao longo da década de 60 – *The 3rd Voice* (Hubert Cornfield, 1960), *Angel's Flight* (Raymond Nassour, 1965) e *In Cold Blood* (Richard Brooks, 1967) são alguns exemplos - , porém, como faziam parte de uma cultura underground²³, não tinham visibilidade para serem considerados influentes. Logo, mesmo que esses filmes sejam classificados de forma

²³ Em português, “submundo”, é um termo utilizado para se referir a um ambiente cultural que foge dos padrões comerciais, e, por isso, tem pouca visibilidade.

genérica como *neo-noir*, Spicer considera mais consistente classificar as obras realizadas entre os anos de 1958 e 1967 de *noirs* “tardios”.

Em geral, críticos e pesquisadores costumam classificar as obras *neo-noir* em modernistas (ou neo-modernistas) e pós-modernistas. Dado a importância de ambos os movimentos para a pesquisa – inclusive, para a análise da estética do fracasso –, é essencial que as reflexões e análises a respeito das subcategorias do objeto principal desse subcapítulo sejam intercaladas com exposições sobre os conceitos dos mesmos. É relevante destacar que tanto o modernismo quanto o pós-modernismo são paradigmas de pensamento, logo não há datas exatas de início e término para serem usadas como referência. O foco será em apresentar as reflexões obtidas a partir de análises póstumas dos contextos socioeconômicos e culturais nos quais cada um desses movimentos se insere.

De acordo com Malcolm Bradbury:

“A arte modernista é, em um emprego mais crítico, reconhecida como a arte do que Harold Rosenberg chama de ‘a tradição do novo’. É experimental, formalmente complexa, elíptica, contém elementos de destruição, assim como de criação, e tende a associar noções da liberdade artística do realismo, materialismo, gênero e forma tradicionais, com noções de apocalipse cultural e desastre” (BRADBURY, 2006, p. 145, tradução nossa)

Assim como ocorre com o *noir*, o modernismo é uma ideia que foi construída por críticos tempos depois do movimento se manifestar, e engloba uma grande variedade de estilos, inclinações políticas e nacionalidades. Por conta de sua propriedade plural e da quantidade numerosa de expressões culturais englobadas, é preciso reconhecer a impossibilidade de abordar todas as suas manifestações nessa pesquisa, logo a atenção será focada nas propriedades que se relacionam mais diretamente com os objetos desse capítulo. O movimento tem suas origens na última década do século XIX, e, genericamente falando, tinha como principal característica a recusa de formas de arte consideradas tradicionais, que passaram a serem tratadas como ultrapassadas perante o contexto de revolução industrial. A partir de 1945, o modernismo adquiriu uma importância predominante, e passou a moldar a maior parte das práticas artísticas, além de determinar a interpretação crítica do passado e do presente (NAREMORE, 2008, p.41). É relevante frisar que o modernismo mantinha uma

relação complexa e ambivalente com a economia dominante da época. Depois da Primeira Guerra Mundial, o poder econômico, que antes era dominado pela Europa, começou a se deslocar para os Estados Unidos, o que, obviamente, chamou atenção. As atitudes perante essa nova realidade eram ambivalentes, pois de um lado havia a força dinâmica da mudança, e de outro, a ameaça aos países mais desenvolvidos da Europa. Dito isso, as manifestações mais elitizadas – apesar de que o modernismo pode ser considerado um movimento predominantemente ligado às elites – eram bastante críticas em relação à sociedade e cultura dos Estados Unidos (NAREMORE, 2008, P.41). Tal observação é bem pertinente ao tema *noir*, que, afinal de contas, representa o sonho americano que acabou por se tornar um pesadelo.

Adotando a classificação de Spicer, que identifica dois períodos distintos nas produções *neo-noir* – a era modernista e a era pós-modernista -, os filmes considerados pertencentes à era modernista são aqueles lançados entre os anos de 1967 e 1976. Conard argumenta que:

“Assim como os filmes clássicos *noir* foram influenciados ou eram uma reação à Segunda Guerra Mundial, à Guerra Fria e ao início da era atômica, os filmes modernistas eram, em parte, uma resposta a eventos similarmente disruptivos e decepcionantes das décadas seguintes, como a Guerra do Vietnã, os assassinatos de King e Kennedy e o escândalo de Watergate.” (CONARD, 2007, p. 105)

Apesar de se situarem em contextos temporais distintos, é possível dizer que os sentimentos de angústia, paranoia, ansiedade, alienação e pessimismo se perpetuam no *neo-noir*, mesmo que os incômodos não sejam os mesmos que o do seu precursor. Em grande parte, é possível dizer que os filmes modernistas do gênero eram autorreferenciais. Entretanto, em termos de forma e conteúdo, é possível notar diferenças muito claras.

Segundo Spicer:

“[Existe] nesses *neo-noirs* modernistas uma investigação autorreflexiva da construção narrativa, que enfatiza as convenções com o intuito de demonstrar a sua inevitável dissolução, levando a uma ambivalência sobre a própria narrativa como uma atividade significativa. Os instintos eróticos desviados, a alienação e a identidade fragmentada que caracterizavam o herói do *noir* clássico, são incorporados em uma confusão epistemológica mais extrema, expressada através

da violência, que é apresentada como absurda e sem sentido.” (SPICER, 2002, p.136, tradução nossa)

O início do período modernista do neo-noir é marcado pela estreia do filme *À Queima Roupa* (*Point Blank*, John Boorman, 1967), um drama de vingança adaptado de um romance *hardboiled* escrito por Donald E. Westlake. Filmado em cores, a obra usa repetições, duplicações e edição elíptica para criar uma história que transita entre delírio e realidade, com a intenção de explorar as ambiguidades do desejo, da memória e da identidade (SPICER, 2010, p.V). Spicer explicita que Boorman foi o pioneiro de uma nova geração de diretores fortemente influenciados pelas evoluções do cinema europeu, e tinham como objetivo aplicar essas referências para transformar o cinema estado-unidense.

Taxi Driver (Martin Scorsese, 1976), tornou-se a obra representativa dos filmes neo-noir modernistas, segundo Spicer. A trama acompanha Travis Bickle (Robert De Niro), um veterano da guerra do Vietnã que se encontra mal ajustado, enraivecido e confuso. Arrebatado por uma terrível insônia, resolve trabalhar como motorista de taxi para preencher suas noites. Formalmente educados em cinema pela Universidade de Nova Iorque, Scorsese e o roteirista de *Taxi Driver*, Paul Schrader, desde dessa época já possuíam um amplo conhecimento sobre o cinema europeu, o que certamente refletiu em suas obras. Schrader, por exemplo, assume que a narrativa de um criminoso trivial em crise existencial de *O Batedor de Carteiras* (*Pickpocket*, Robert Bresson, 1959) - clássico do cinema francês – foi uma grande influência na construção do roteiro de *Taxi Driver*. Travis vive um paradoxo: ao mesmo tempo em que se encontra revoltado com tudo o que está ao redor, também se encontra fascinado. Para capturar essa fascinação, Scorsese foi bem sucedido em criar uma atmosfera ambígua, que todo o tempo parece oscilar entre realidade e sonho, um estado que, segundo Scorsese, procura mimetizar a sensação de não estar completamente desperto. Para isso, o diretor adiciona recursos visuais pouco explorados no *noir* clássico, como *jump cuts* e movimentos frenéticos de câmera na mão.

Assim como no *noir* clássico, os filmes *neo-noir* modernistas tinham o efeito de desorientar o espectador. Entretanto, eles vão além do *noir* clássico e apresentam um ceticismo – ou como diz Spicer, “confusão epistemológica” – ainda mais exacerbado, o que traduz-se em um questionamento ainda mais profundo a respeito da habilidade do espectador como indivíduo em entender o mundo ao seu redor e a si mesmo (CONARD, 2007,

p.105). Conseqüentemente, esse ceticismo não é representado apenas visualmente, mas também através da dissolução da construção da narrativa, que resulta em enredos mais confusos e complexos. Com isso, o espectador era impedido de ter uma experiência leve e fácil, já que eram comumente desafiados a imergir dentro de histórias cujas resoluções eram indigestas e pessimistas, com uma linguagem cinematográfica que tinha como intento explorar formalmente seus próprios meios.

“Os *neo-noirs* modernistas abandonaram a trajetória acelerada de seus precursores em prol de histórias vagas, episódicas e inconclusivas, que circulavam de volta para si mesmas. Acima de tudo, o noir modernista era autorreflexivo, chamando a atenção da audiência para seu próprio processo e referenciando conscientemente não apenas filmes noir mais antigos, mas também os mitos que sustentavam suas convenções genéricas. *Noirs* neo-modernistas exigiam muito de sua audiência, que era desafiada ao invés de ser consolada.” (SPICER, 2002, p. 148, tradução nossa)

No que diz respeito à segunda e última fase de categorização do *neo-noir* proposta por Spicer – que corresponde ao período pós-modernista –, pode-se dizer que tem seu início em 1981, com a estreia do filme *Corpos Ardentes* (*Body Heat*, Lawrence Kasdan), e se prolonga até os dias atuais. Antes de entrar em mais detalhes, é essencial discutir sobre o que seria o pós-modernismo e quais são seus desdobramentos, já que tal reflexão se fará de extrema importância no desenvolvimento do que viria a ser a estética do fracasso.

Segundo a concepção do teórico marxista e crítico literário Frederic Jameson:

“Pós-modernismo é o que temos quando o processo de modernização está completo e a natureza se foi. É um mundo mais “humano” que o antigo, mas é um mundo onde a “cultura” se tornou uma verdadeira “segunda natureza”. De fato, o que acontece com a cultura pode muito bem ser uma das pistas mais importantes para entender o pós-moderno: uma imensa dilatação da sua esfera (a esfera das mercadorias), uma grande e historicamente original aculturação do Real, um salto quântico no que Walter Benjamin ainda chamava de “estetização” da realidade [...]. Logo, na cultura pós-moderna, “cultura” virou um produto próprio; o mercado tornou-se um substituto de si mesmo e totalmente quanto mercadoria, assim como qualquer item que ele inclui: o modernismo ainda era minimamente e tendenciosamente a crítica

da mercadoria e o esforço para que esta transcende-se a si mesma. Pós-modernismo é o consumo da mercadoria pura como processo” (JAMESON, 2000, pg.4)

No artigo *“Anything is Possible Here”: Capitalism, Neo-Noir and Chinatown*, Jeanne Schuler e Patrick Murray afirmam que já na década de 70, o tema de desconfiança foi renovado pelos filmes *neo-noir* por conta de seu contexto histórico turbulento, destacando-se a Guerra do Vietnã, o escândalo de Watergate e o retrocesso do boom econômico pós-guerra. A compulsão aparecia como rotina diária e as ruas escuras e desertas retratadas nas obras anteriores foram substituídas por labirintos de escritórios corporativos e um estilo internacional de prédios arranha-céus comerciais. O *neo-noir* pós-moderno surge em meio a uma realidade onde a fortuna perde o seu status e assume a forma abstrata de valor. Conseqüentemente, esse poder de abstração se transborda para a própria vida humana, e sua reverberação nas artes toma a forma de uma subjetivação que é levada ao limite. Arthur Danto, responsável por proclamar que a contemporaneidade alcançou o “fim da arte”, explicita:

“[A arte contemporânea] é definida pela falta de unidade estilística, ou pelo menos um tipo de unidade estilística que possa ser elevada para dentro de um critério e utilizada como base para desenvolver uma capacidade reconhecível, e, como consequência, não há possibilidade de uma direção narrativa.” (DANTO, 1997, p.12, tradução nossa)

O que Danto propõe, na verdade, é que sem um referencial do que é um resultado artístico ideal, não há sentido em adotar qualquer critério, já que o ideal passa a não existir mais. No contexto pós-moderno, não há mais uma “direção narrativa” responsável por definir o que é arte e, como resultado, perde-se a noção de progresso e aperfeiçoamento. De acordo com Spicer:

“Sendo um estilo estético derivado de um relativismo radical, as práticas culturais pós-modernas têm como característica o emprego da *la mode retro*, que apropria formas pretéritas através do reavivamento direto, alusão e hibridismo, onde estilos diferentes são usados conjuntamente em uma nova mistura” (SPICER, 2002, p.150, tradução nossa).

Esse retorno ao passado citado por Spicer, no entanto, não tem a intenção de alcançar um ideal ou “melhorar” movimentos artísticos do passado, mas sim de fazer uma reapropriação dessas expressões através do reavivamento ou da alusão, promovendo a hibridização desses gêneros e formas do passado em uma mistura complexa (CONARD, 2007, p.107). Esse padrão refletiu-se nas obras *neo-noir* pós-modernas, que seguiam essas duas tendências: o revivalismo, que, segundo Spicer, pretendia conservar a atmosfera e o ânimo do *noir* clássico, e a hibridização, que reconfigurava elementos do *noir* em uma combinação mais complexa, que englobava outros gêneros cinematográficos.

Uma outra característica marcante do pós-modernismo, de acordo com Jean-François Lyotard, é o ceticismo – e até mesmo recusa – perante qualquer metanarrativa²⁴, o que representa um constante questionamento a respeito da habilidade do indivíduo contemporâneo em conhecer e entender o mundo e a existência humana. Conard conclui que essa propriedade se desdobra em um relativismo radical do conhecimento e, sendo assim, os paradigmas sobre o mundo são reduzidos em perspectivas individuais. Entretanto, como não há critérios para considerar uma perspectiva melhor ou mais precisa que outra, já não é mais possível ter um conhecimento objetivo a respeito do mundo. O ceticismo exacerbado em relação ao conhecimento reflete-se nos filmes pós-modernos ao confundir ou apagar fronteiras perceptivas, o que torna impossível para o espectador saber com certeza o que está acontecendo na narrativa. Um exemplo é o complexo filme de Darren Aronofsky, *π: Faith in Chaos* (1998), uma obra difícil de ser classificada, porém, considerada pelo pesquisador Jerold J. Abrams como *neo-noir*, posição acatada nessa pesquisa. O filme acompanha Max Cohen (Sean Gullette), um jovem prodígio da matemática e da computação obcecado em achar a estrutura numérica do ser, pois acredita que, quando descoberta, irá alcançar a verdade universal que rege todas as coisas. Max descobre esse número, porém essa informação torna-se demais para seu ser, o que lhe resta a uma última opção: realizar uma auto lobotomia para que esqueça essa estrutura. É possível dizer que a obra proporciona uma reflexão sobre a validade das metanarrativas, e se a humanidade realmente precisa de uma grande verdade. Talvez, essa resposta para todas as coisas que buscamos desesperadamente seja demais para a compreensão humana, ou até mesmo, não exista. Além da narrativa, é possível observar

²⁴ Por metanarrativa, aqui adota-se o significado filosófico, que define o conceito como uma narrativa capaz de englobar todo o conhecimento existente. Atua como uma verdade universal, inquestionável.

esse tom disruptivo na linguagem do filme, que apresenta uma montagem excessivamente rápida, e desorientadora.

No que se diz respeito aos primórdios do *neo-noir* pós-moderno, Spicer argumenta que o filme *Corpos Ardentes* é frequentemente identificado como a obra que popularizou o *neo-noir* como um modo de fazer filme autoconsciente, deliberadamente revitalizando a atmosfera do *noir* clássico (SPICER, 2010, p.216). A obra, que foi ostensivamente baseada no filme *Pacto de Sangue* (*Double Indemnity*, Billy Wilder, 1944), evoca a atmosfera do *noir* clássico por conta da iluminação *chiaroscuro*, a trilha sonora de jazz e a arquetípica história do herói-vítima seduzido por uma *femme fatale*, que, ao contrário dos seus predecessores, é bem sucedida (SPICER, 2010, p.216). Spicer argumenta que o filme também era uma tentativa de tornar o *noir* relevante para a nova geração, que compartilhava o mesmo sentimento de desilusão instaurada após a Segunda Guerra Mundial.

Enquanto o *noir* clássico possuía muitas características cinematográficas ligadas ao expressionismo, neo-realismo italiano e documentários do período de guerras – sendo que essas duas últimas manifestações se expressavam nos filmes por conta da ênfase na atualidade cotidiana e o uso de luz natural e locações reais -, Spicer alega que, no que diz respeito ao *neo-noir*, não há um estilo dominante adotado como referência. Ele complementa que, inicialmente, o uso de cores, lentes de zoom, câmeras extremamente móveis e a composição panorâmica eram propriedades aplicadas que serviam para redefinir o estilo visual do *noir* (SPICER, 2010, p.314). Em *Corpos Ardentes*, o advogado Ned Racine (William Hurt) inicia um romance com Matty Walker (Kathleen Turner), esposa de um magnata. Matty, representando o arquétipo da *femme fatale*, manipula Ned para que esquematize o assassinato de seu marido, com a promessa de que após usurpar o dinheiro, fugiria com ele. Logo, Ned se vê lançado em uma situação extremamente infeliz, e depara-se com circunstâncias muito mais ardilosas do que ele imaginava. Para representar o estado entorpecido de confusão na qual Ned se encontra, Spicer argumenta que o filme adota *tracking shots* lentos e lânguidos e transições de dissolução, além de interiores pouco iluminados. A paleta de cores é cuidadosamente trabalhada ao longo da obra, inicialmente apresentando tons quentes de marrom, amarelo e vermelho, e gradualmente dá lugar a tons de cinza e azul conforme Ned se dá conta de que está sendo enganado por Matty. Logo, a essência *noir* está bem presente no filme, entretanto, apresentada como uma atualização mais autoconsciente.

O que realmente caracteriza o *neo-noir* pós-moderno é a intensificação da experiência espectral, que se traduz no emprego de uma *mise-em-scène* intrínseca, zooms rápidos, a ultra mobilidade da câmera – muitas vezes, observa-se filmagens de câmera na mão - e sequências de montagem frenéticas.

“O espetáculo disruptivo é agora preposto em detrimento da diegese coerente ou casualidade do *noir* clássico. Ao invés de ser solicitado como um observador ideal da ação a ser revelada, o espectador pós-moderno é agora “engolido” em uma experiência sensorial que é, frequentemente, esmagadora. *Noirs* contemporâneos são, muitas vezes, “modulares”, consistindo-se em conjuntos de peças vagamente conectados, como no filme de Dahl, *Unforgettable* (1996), com a sua montagem desorientadora na qual imagens de caleidoscópio correm para o espectador em um turbilhão de fragmentos desconectados que, nesse contexto, assemelha-se a confusões da memória. Muitos *noirs* híbridos, incluindo o *noir* futurístico da trilogia *Matrix* (1999 – 2003), dos irmãos Wachowski, implanta uma série de técnicas que foram possíveis por conta das tecnologias digitais e criam um espetáculo vertiginoso.” (SPICER, 2010, p.315, tradução nossa).

Em questões narrativas, assim como no *noir* clássico, os *neo-noirs* pós-modernos utilizam os *flashbacks*, entretanto eles tendem a ser mais intensos e ambíguos, além de contarem com narradores ainda mais duvidosos. Ideais existencialistas agora são aplicados de modo mais radical e consciente, o que se reflete na adoção de tramas altamente complicadas, que caminham em círculos, voltando para si mesmas, e na incerteza a respeito da confiabilidade daquilo que se mostra ou fala, assim como os processos da construção de memórias. Essas propriedades refletem o medo existencialista da falta de propósito.

“[...] Indeterminação radical é levada além no filme *Memento* (2000), de Christopher Nolan, onde é impossível separar “fatos” de mentiras ou fantasias auto protetoras. As duas narrativas separadas, uma em cores e que progride de forma reversa, e outra contada de forma intermitente, mas cronologicamente, em preto e branco, eventualmente se encontram, porém nada é resolvido. Dessa forma, o padrão narrativo dos *neo-noirs* usualmente excedem seus predecessores clássicos e aproximam-se de uma ambiguidade radical associada com o cinema de arte europeu.”. (SPICER, 2010, p.215)

2.2.1. *Sunshine Noir* e *Miami Vice*

Definição cunhada pelo pesquisador Steven Sanders, *Sunshine Noir* – em tradução livre, *Noir* Ensolarado - refere-se à obras audiovisuais *neo-noir* pós-modernistas que, ao invés de adotarem o estilo visual urbano decadente, sombrio e escuro do *noir* clássico, apresentam um espaço metropolitano representado por um visual altamente colorido, cenas de ação e perseguição automobilística em zonas muito bem iluminadas e um ambiente ensolarado e, muitas vezes, praiano. O objeto de análise de Sanders é a série *Miami Vice* – analisada no capítulo anterior sob o ponto de vista do *synthwave* – e, portanto, é de grande importância discutir o papel da cidade de Miami no contexto dos anos 70, já que o tema se relaciona diretamente tanto com a estética do fracasso proposta nessa pesquisa quanto com vertentes igualmente relevantes do *synthwave*.

De acordo com Sanders, o colapso econômico que começou no início da década de 70 promoveu a vulnerabilidade da cidade de Miami frente à degeneração urbana e à estagnação cultural, cenário que piorou ainda mais no começo da década de 80. No ano de 1984, o município de Miami-Dade tinha o maior índice de assassinatos reportados dos Estados Unidos. Sanders frisa que o contrabando de drogas virou um problema em escala massiva, e, em adição, havia a intensa pressão do êxodo de Mariel, que foi responsável pela imigração de mais de dez mil cubanos – muitos vindo direto das prisões de Fidel Castro – para o porto de Miami. Essa imigração em massa – aliada com outros imigrantes vindos do Haiti e da América Central e do Sul - repercutiu em uma rápida multiculturalização de Miami, e mudanças significativas nos costumes, expressões culturais e até mesmo linguísticas tiveram seu início (SANDERS, 2006).

Dentro desse contexto, o *Sunshine Noir* nasceu com a estreia da série *Miami Vice*. De acordo com Sanders:

“Ao longo da série, as transformações demográficas, econômicas, políticas e culturais que o sul da Flórida estava passando eram refletidas e refratadas nas vidas e fortunas de seus protagonistas, os detetives Sonny Crockett (Don Johnson) e Ricardo Tubbs (Philip Michael Thomas). [...] *Miami Vice* registra uma consciência dessas mudanças e representa a cidade não apenas como um lugar que, conforme Crockett informa Tubbs, ‘Você não pode dizer quais são os jogadores sem um programa’, mas como um personagem. Os aspectos de ‘cidade como personagem’

de *Miami Vice* é, na verdade, um dos motivos mais proeminentes nos filmes noir.”
(SANDERS, 2006, p.186)

Uma das maiores marcas do seriado era a ênfase na iconografia do Sul da Flórida – tanto a natural quanto artificial –, e assim, havia uma exploração do design, das cores e de locações icônicas, correspondentes a características sensibilidade do *Sunshine noir*. Além do visual, Sanders afirma que a trilha musical também destoava dos clássicos *noirs*, e o intenso uso do jazz foi substituído por músicas de diversos tipos de gênero – dentre eles, o pop, o reggae e o soul –, proporcionando um encaixe estranhamente bem sucedido entre música, a sensibilidade e o tema dos episódios.

Sanders sumariza cinco elementos que são próprios do *noir* clássico, e os compara com o que se encontra em *Miami Vice*. Em primeiro lugar, os protagonistas ambíguos, defeituosos e com problemas do passado que os assombram no presente. Essa característica se manifesta em Crockett, com sua experiência traumática na Guerra do Vietnã e o divórcio em progresso, e em Tubbs, cuja representação de um detetive disfarçado de Nova Iorque é motivada pela vingança contra o assassino de seu irmão. Em segundo lugar, a ideia existencialista de um mundo sem Deus, onde a escolha do homem é exercitada ao invés da retratação de intervenções divinas. Em *Miami Vice*, a religião não tem nenhum papel determinante na vida dos protagonistas, e mesmo tendo alguns episódios que apresentam temas religiosos, divindades nunca são fontes de força e soluções para os problemas dos personagens principais. Em terceiro, os enigmas da identidade pessoal – seus significados, fragmentações, sua recuperação parcial e sua perda final (SANDERS, 2006). Problemas identitários são constantes na série devido à dificuldade em balancear a vida pessoal e o trabalho, que tem o caráter extremamente invasivo na vida dos personagens principais. O trabalho de detetive disfarçado exige que os protagonistas assumam uma identidade completamente diferente, e em prol do papel, precisam se vestir de um certo modo, frequentar locais predeterminados e agir conforme a situação pede, e, conseqüentemente, a confusão identitária é tema constante ao longo da série. Em quarto lugar:

“[...] Enquanto os protagonistas do filme *noir* devem fazer escolhas e estão livres, em um senso vago, suas ações são, mesmo assim, restringidas e produtos de um passado perturbado, uma ideia reforçada pela narração em voice over e da estrutura do

flashback dos filmes *noir* clássicos e pelo flashback e outras técnicas de exposição de personagem e seu passado em *Miami Vice*.²⁵

Em quinto e último lugar, Sanders comenta sobre o arquétipo da *femme fatale*, que apesar de ter alguns exemplos esporádicos ao longo das cinco temporadas da série, é um elemento pouco explorado em *Miami Vice*. As parceiras românticas de Crockett e Tubbs são mais frequentemente retratadas como vítimas ou redentoras – oferecendo conforto e suporte aos protagonistas - do que como traidoras perversas.

Logo, é possível concluir que, além de pertencer ao *neo-noir*, *Miami Vice* está incluída no que Sanders chama de *Sunshine Noir*. Mesmo que as características visuais destoem da tendência do gênero, o tema e a filosofia da série apresentam características diretamente relacionadas com o *noir*. Sendo assim, a visualidade se apresenta como um desdobramento de determinado contexto e determinado local – no caso, Miami dos anos 80 -, e aproveita elementos que dialoguem diretamente com esse contexto para uma reinterpretação, entretanto, a essência *noir* continua presente.

²⁵ SANDERS, Steven. *Sunshine Noir: Postmodernism and Miami Vice*. In: CONARD, Mark. *The Philosophy Of Film Noir*. Kentucky, The University Press of Kentucky, 2006. P.188.

3 – O Fracasso Contemporâneo e a Estética do Fracasso

Pode-se dizer que a contemporaneidade é marcada por um paradoxo curioso. Mesmo que, em termos tecnológicos, tenha atingido um patamar altamente elevado - e em um curto espaço de tempo -, a sociedade continua olhando para o passado. A expectativa cultural de futuro manufaturada durante o período da civilização moderna é, todos os dias, frustrada pelo presente. Logo, as projeções pretéritas servem de consolo para esse lento cancelamento do futuro. O futuro chegou, porém, apresenta-se como uma realidade dolorosamente fracassada.

Fredric Jameson, em seu livro *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, discorre sobre um conceito deveras importante para uma maior compreensão do que está ocorrendo atualmente no âmbito cultural: o historicismo (ou historicidade). Termo cunhado por historiadores da arquitetura, Jameson o define como “a canibalização aleatória de todos os estilos do passado, o jogo aleatório de alusões estilísticas, e, de modo geral, aquilo a que Henri Lefebvre chamou de primazia crescente do ‘neo’.” (JAMESON, 2000, p.45).

“A historicidade, de fato, nem é uma representação do passado, nem uma representação do futuro (ainda que suas várias formas utilizem tais representações): ela pode ser definida, antes de mais nada, como uma percepção do presente como história, isto é, como uma relação com o presente que o desfamiliariza e nos permite aquela distância da imediaticidade que pode ser caracterizada finalmente como uma perspectiva histórica. É correto, então, em outras palavras, insistir também na historicidade da própria operação, que é nossa maneira de conceber a historicidade nessa sociedade específica e nesse modo de produção. É correto, ainda, observar que aqui está em jogo essencialmente um processo de reificação através do qual nos afastamos de nossa imersão no aqui e no agora (ainda não identificados como o ‘presente’) e o entendemos como um tipo de coisa – não meramente um ‘presente’, mas um presente que pode ser datado e rotulado como os anos 80 ou 50.” (JAMESON, 2000, p.290)

Jameson argumenta que a atualidade é marcada pela cultura do simulacro, que, seguindo a concepção de simulacro elaborada por Platão²⁶, resume-se pela seguinte frase

²⁶ De acordo com Platão, simulacro é a cópia idêntica de algo cujo elemento original nunca existiu ou não existe mais.

proferida por Guy Debord em *A Sociedade do Espetáculo*: “a imagem se tornou a forma final da reificação”. Consequentemente, o que se observa é a circulação de uma cultura em uma sociedade, que, de acordo com Jameson, “o valor de troca se generalizou a tal ponto que mesmo a lembrança do valor de uso se apagou” (JAMESON, 2000, p.45). Logo, sem surpresas, pode-se dizer que essa nova lógica espacial do simulacro promoveu mudanças na relação da sociedade com o que se costumava chamar tempo histórico. O passado é hoje um grande museu global, reduzido a coleções de imagens dispostas para uso ilimitado.

O teórico cultural Mark Fisher explicita em seu livro *Capitalism Realism: Is There No Alternative?* a influência do capitalismo perante essa crise do historicismo, e argumenta que sua chegada resultou em uma dessacralização massiva da cultura. Práticas e rituais passaram por um processo de conversão em meros objetos estéticos, o que transformou crenças de culturas passadas em artefatos. Essa prática leva a uma posição de espectadorialidade em detrimento do engajamento. Fisher defende que o capitalismo é um sistema que desmonta leis transcendentais, recusando-as como verdade, porém as remonta em uma base *ad hoc*. Ele defende que não há limites pré-definidos para a realidade capitalista, seus códigos são elaborados de modo pragmático e improvisado.

Simon Reynolds, jornalista, pesquisador e crítico musical, acrescenta à discussão o papel da tecnologia e as facilidades decorrentes dela frente a esse retorno incansável ao passado:

“O labirinto de recordações coletivas que está sempre se proliferando do *Youtube* é o principal exemplo da crise de hiper documentação desencadeada pela tecnologia digital. Quando os dados culturais são desmaterializados, nossa capacidade de armazenar, ordenar e acessá-los é vastamente aumentada e melhorada. A compressão de texto, imagens e áudio significa que problemas de custo e espaço não nos detém mais de conservar tudo aquilo que parece remotamente interessante ou divertido. Avanços na tecnologia *user-friendly* (o *scanner*, o gravador de vídeo doméstico, a câmera de celular) torna irresistivelmente rápido e conveniente compartilhar coisas: fotografias, músicas e compilações de canções, excertos da televisão, revistas *vintage*, ilustrações e capas de livros, grafismos de época, é só dizer o quê. E uma vez que vão para a Web, muitos desses conteúdos permanecem lá para sempre.

Uma mudança profunda ocorreu, e o *Youtube* serve simultaneamente como jogador principal e símbolo potente: a expansão astronômica dos recursos de memória da

humanidade. Nós temos disponível para nós, como indivíduos, mas também no nível de civilização, imensamente mais “espaço” para preencher com memorabilia, documentação, gravações, e todo tipo de traço arquivístico de nossa existência. E, naturalmente, estamos ocupados preenchendo esse espaço, mesmo que a capacidade desse espaço continue a inchar. Ainda assim, não há evidências de que estamos aumentando significativamente nossa habilidade de processar ou fazer bom uso de toda essa memória.” (REYNOLDS, 2011, p.56, tradução nossa)

Reynolds ressalta a argumentação de William Gibson, escritor contemporâneo, durante sua palestra em uma exposição de livros em 2010, que destaca o grande abismo entre sua geração, que imaginava o futuro como algo extraordinário, e a juventude atual, que, segundo ele, “habita uma espécie de Agora digital interminável, um estado de atemporalidade possibilitado por nossa memória protética comunitária cada vez mais eficiente”. É possível dizer que a tecnologia promoveu um colapso do espaço e do tempo. Graças à internet, eventos que eram espacialmente ou temporalmente distantes, agora são acessíveis com apenas um clique de alcance.

Como resultado desse imenso museu virtual contemporâneo, que permite o acesso quase que instantâneo a qualquer referência passada, atualmente, mais do que nunca, o passado cultural tem uma vantagem drástica na competição contra o presente. A era digital, entretanto, é marcada por um anacronismo desconcertante. De acordo com Reynolds, o excesso de estímulos que recebemos na atualidade da era digital – potencializados por aparelhos *user-friendly* como o MP3, que oferece a possibilidade de ouvir interruptamente uma grande quantidade de canções sem estar exclusivamente engajado a elas, tornando possível a realização de outras tarefas em conjunto – provocam um desempoderamento do poder da arte de dominar a nossa atenção, deixando-nos em um estado de rendição estética. Como conclusão, percebe-se uma dificuldade generalizada em, de fato, residir no tempo presente. Logo, de acordo com Reynolds, as percepções de tempo e espaço são modificadas, e, além da progressiva perda de habilidade de concentração, esse rearranjo da era da Internet ocasiona distorções auto perceptivas dos indivíduos.

“Certamente, enquanto eu me sento em frente a esse computador, me sinto sobrecarregado e estressado pelas opções disponíveis. Eu e a tela somos um; as várias páginas e janelas abertas simultaneamente acrescentam-se a um cenário de

‘atenção contínua parcial’ (o termo cunhado pela executiva da Microsoft Linda Stone para descrever a consciência fragmentada causada pelo acúmulo de tarefas). É o ‘presente’ que eu habito que realmente parece ser demais para lidar, um aqui e agora perfurado por portais para inúmeros potenciais lugares e tempos.” (REYNOLDS, 2011, p. 74, tradução nossa).

Reynolds afirma que, por conta dos fatores discutidos nos parágrafos anteriores, o tédio é diferente na atualidade. Esse tédio contemporâneo é paradoxal, pois é relacionado ao cansaço de ter a disposição infinitas possibilidades, porém faltar tempo, concentração e energia para absorvê-los. “O tédio atual não é fome, uma resposta à privação; é uma perda de apetite cultural, em resposta ao excesso de reivindicações pela nossa atenção e tempo.” (REYNOLDS, 2011, p.75, tradução nossa).

De acordo com uma famosa reivindicação de Jameson, pode-se dizer que o pós-modernismo é a lógica cultural do capitalismo tardio²⁷. Ele alega que o fracasso do futuro foi formativo de uma cena cultural pós-moderna que, como ele certamente profetizou, viria a se tornar dominada pelo pastiche e o revivalismo. Fisher chama a atenção para o que Nietzsche descreve como a “supersaturação de uma era pela história”. “Isso leva uma era a adentrar em uma atmosfera perigosa de ironia em relação a si mesmo e, subseqüentemente, em uma atmosfera ainda mais perigosa de cinismo.” (NIETZSCHE²⁸, 1873, p.83 apud FISHER, 2009, p.6, tradução nossa), onde o “dedilhado cosmopolita’, um espectadorismo imparcial, Fisher acrescenta, substitui engajamento e envolvimento.

“O Pastiche, como a paródia, é o imitar de um estilo único, peculiar ou idiossincrático, é o colocar de uma máscara linguística, é falar em uma linguagem morta. Mas é uma prática neutralizada de tal imitação, sem nenhum dos motivos inconfessos da paródia, sem o riso e sem a convicção de que, ao lado dessa linguagem anormal que se empresta por um momento, ainda existe uma saudável

²⁷ De acordo com Jameson, o termo capitalismo tardio se refere a uma forma de capitalismo que teve o início de seu desenvolvimento no período modernista e que é dominante na atualidade, sendo uma condição que se relaciona tanto com a economia quanto com a cultura. “O que ‘tardio’ geralmente transmite é mais o senso de que algo mudou, que as coisas estão diferentes, que passamos por uma transformação da vida no mundo que é, de certa forma, decisiva, mas incomparável com as convulsões da modernização e industrialização mais antigas, menos perceptível e dramática, de certa forma, mas mais permanente, precisamente por ser mais completa e onipresente.” (JAMESON, 1997, p.xxi)

²⁸ NIETZSCHE, Friedrich. *Sobre a utilidade e a desvantagem da história para a vida*. Rio de Janeiro: Relume Duamará, 2003, p.76.

normalidade linguística. Desse modo, o pastiche é uma paródia branca, uma estátua sem olhos: está para a paródia assim como uma certa ironia branca – outro fenômeno moderno interessante e historicamente original – está para o que Wayne Booth chama as ‘ironias estáveis’ do século XVIII” (JAMESON, 2000, p.44-45).

Pode-se dizer que a definição de pastiche explicitada por Jameson encaixa-se tanto para conceituar o *synthwave* quanto uma boa parcela de filmes *neo-noir* pós-modernistas. Como foi destacado no primeiro capítulo dessa pesquisa, apesar de o *synthwave* se apresentar como um gênero singular, seus elementos pertencem ao imaginário da cultura dos anos 80 e início dos anos 90. Há um trabalho para construir uma atmosfera que retome ao universo do período aludido – englobando tanto recursos atuais quanto antigos - o que se constitui em uma homenagem altamente nostálgica. Logo, é possível concluir que o *synthwave* é um pastiche da cultura dos anos 80.

Jameson chama a atenção para a relevância da discussão pós-moderna em torno da questão musical, já que, segundo ele, a música, irrevogavelmente e de modo categórico, inclui a história, pois “como background e estímulo de nosso humor, ela faz a mediação entre nosso passado histórico e também do nosso passado privado ou existencial” (JAMESON, 2000, p.304), sendo assim inviável apartá-la de nossas memórias. Jameson destaca o processo de espacialização da música da era atual, e dá como principal concretização a MTV. Atualmente, a cena musical inclui a confecção de videoclipes, que consiste em uma instalação sonora que transforma o espaço ao redor do consumidor em musical. Jameson define essa “narrativização” como “um fragmento de imagem marcado como uma narrativa, que não precisa vir de nenhuma história de que já ouvimos falar.” (JAMESON, 2000, p.304). No *synthwave*, essa espacialização – aliada também a uma temporização – se dá de maneira muito clara através da sua identidade visual. As imagens de passeios de carro noturno em estradas infinitas, os supercarros datados, o uso intenso de cores neon e todos os outros elementos que caracterizam a visualidade do gênero complementam a musicalidade, e, em conjunto, criam toda uma atmosfera específica para evocar um imaginário ideal da década de 80. É comum observar em playlists²⁹ de *synthwave* no *Youtube* a exibição em looping de uma série de vídeos e artes gráficas animadas que fazem alusão ou pertencem, de fato, ao gênero

²⁹ É, simplesmente, uma lista de músicas. Podem ser reproduzidas de forma aleatória ou sequencialmente. São comuns no Youtube, e geralmente agrupam músicas que pertencem a algum grupo em comum, como mesmo gênero, composição pelo mesmo artista, trilha sonora de filmes e etc.

enquanto as músicas estão sendo reproduzidas. Em termos da sonoridade em si, Fisher discorre que aproximadamente no ano de 2005, tornou-se nítido que a música eletrônica não conseguia mais entregar sons considerados “futurísticos”.

“Desde o final da Segunda Guerra Mundial até a década de 1990, a música eletrônica – seja aquelas produzidas por compositores da alta cultura, como Pierre Schaeffer ou Karlheinz Stockhausen, ou por grupos de synthpop e produtores de *dance-music* - era sinônimo de um senso de futuro, tanto que cinema e televisão habitualmente se voltavam para a música eletrônica quando pretendiam evocar o futuro. Porém, em 2005, a música eletrônica não era mais capaz de evocar um futuro que soasse estranho ou dissonante. Se a música eletrônica era “futurística”, era no mesmo sentido que as fontes são “góticas” – o futurístico de agora conota um conjunto estabelecido de conceitos, afetos e associações. A música eletrônica do século XXI falhou em progredir além do que já havia sido gravado no século XX: praticamente qualquer coisa produzida nos anos 2000 poderia ter sido gravada nos anos 90. A música eletrônica sucumbiu a sua própria inércia e retrospectiva. Também era claro que isso era mais do que um momento em um padrão familiar, onde, enquanto um gênero declina, outro emerge para tomar seu lugar na liderança do ápice da inovação. Não havia mais liderança no ápice da inovação. Na música, assim como em qualquer lugar na cultura, nós estamos vivendo, de acordo com a sugestiva frase de Franco Berardi, depois do futuro.” (FISHER, 2012, p.16).

Jameson levanta a hipótese de uma atual ruptura historicista radical, na qual não conseguimos imaginar nenhum tipo de futuro – seja ele utópico ou catastrófico:

“Nesse caso, em que a anteriormente futurista ficção científica (tal como a assim chamada *cyberpunk* em nossos dias) transforma-se em mero realismo e, em uma representação rematada do presente, a possibilidade que [Philip K.] Dick nos oferecia – uma experiência do nosso presente como passado e como história – é lentamente excluída.” (JAMESON, 2000, p.292).

Como consequência dessa “ausência” de futuro, é esperado que o que antes era considerado “futurista”, se volte para o retro futurismo. Essa tendência, como foi discutido no primeiro capítulo dessa pesquisa, se manifesta no *synthwave*. O gênero retoma ao passado

tanto para simplesmente evocar de forma nostálgica elementos da cultura aludida quanto para dar continuidade a uma ideia de futuro mais positiva do que a realidade presente.

No que diz respeito a obras cinematográficas, Jameson discorre a respeito dos filmes de nostalgia – apelidados pelos franceses de *la mode r tro* -, uma manifesta o cultural mais generalizada desse processo de canibaliza o de estilos passados no gosto e na arte comercial. Pode-se dizer que nostalgia   uma palavra que nomeia adequadamente a sensa o de que algo importante que j pertenceu a algu m foi perdido, e, com isso, o que resta   a esperan a de que um dia esse algo seja recuperado. Richard Gilmore ressalta que a nostalgia   o romanticismo escondido do *noir*, onde os personagens correm grandes riscos motivados pela f  desesperada de que podem solucionar seus problemas e que esse algo perdido pode ser recuperado. A nostalgia do *noir*, assim como a nostalgia do presente, consiste-se principalmente na sensa o de no estar onde pertence, ou seja, na aliena o.

“Os filmes de nostalgia recolocam a questo do pastiche e a projetam em um n vel coletivo e social, em que as tentativas desesperadas de recuperar um passado perdido so agora refratadas pela lei inexorvel da mudan a da moda e da emergente ideologia das gera es”. (JAMESON, 2000, p. 46).

Essa classifica o destacada por Jameson tem uma rela o estreita com muitos dos filmes *neo-noir* p s-modernistas, j que essa “abordagem do ‘passado’ atrav s da conota o estil stica, que apresenta a ‘anterioridade’ atrav s do brilho falso da imagem” (JAMESON, 2000, p.47)   uma constante nessas obras. Jameson apresenta como exemplo da “coloniza o insens vel do presente pelo modo de nostalgia” o filme *Corpos Ardentes*, j mencionado no cap tulo anterior e categorizado como um dos primeiros filmes do neo-noir p s-moderno. Jameson afirma que a intertextualidade   parte constitutiva e essencial do filme, pois ele   um *remake* distanciado do *noir* clssico *Pacto de Sangue* (*Double Indemnity*, Billy Wilder, 1944). Mesmo que seja ambientado na contemporaneidade, *Body Heat*  , de acordo com Jameson, feito do ponto de vista da “sociedade afluyente” de *Pacto de Sangue*. Ele afirma que uma s rie de sinais est ticos cumprem o papel de distanciar visualmente o espectador do tempo contemporneo – como por exemplo, os cr ditos com escrita art-deco³⁰ -,

³⁰ Termo cunhado pelo historiador ingl s da arte Bevis Hillier nos anos 1960,   usado para identificar trabalhos geom tricos populares nos anos de 1920 e 1930. (MEGGS; PURVIS, 2009, p.358-359).

programando-o para “uma modalidade de recepção adequada à ‘nostalgia’” (JAMESON, 2000, p.47). Há também uma mudança significativa no funcionamento do sistema de estrelato. Enquanto que a geração de *superstars* masculinos imediatamente anterior idealizava seus papéis em cima de suas próprias personalidades nos bastidores – como Clark Gable, por exemplo -, uma nova geração deu início ao que Jameson chama de “‘a morte do sujeito’ na instituição do estrelato”, onde atores como Jack Nicholson e Steve McQueen se destituem-se de suas personalidades em cena, moldando suas atuações exclusivamente em torno do personagem.

“Mas agora essa ‘morte do sujeito’ na instituição do estrelato abre a possibilidade de um jogo de alusões históricas a papéis muito mais antigos [...], de tal modo que o próprio estilo de atuar pode agora servir de ‘conotador’ do passado.” (JAMESON, 2000, p.48)

A última das características mais marcantes de *Corpos Ardentes* que, de acordo com Jameson, contribuem para borrar sua atualidade oficial e projetar o filme para além do tempo histórico real, é a ambientação. Elementos e signos característicos do imaginário do período multinacional dos Estados Unidos são meticulosamente eliminados dos enquadramentos. A ambientação em uma cidade interiorana torna possível a exclusão da paisagem dos altos edifícios dos anos 70 e 80, e, em menor escala, elementos mais simples - como objetos e utilidades domésticas - que possam remeter a contemporaneidade são retirados na edição.

“Essa abordagem do presente através da linguagem artística do simulacro, ou do pastiche do passado estereotípico, empresta à realidade presente, e à abertura da história presente, o encanto e a distância de uma miragem reluzente. Entretanto essa mesma modalidade estética hipnótica emerge como a elaboração de um sintoma do esmaecimento de nossa historicidade, da possibilidade vivenciada de experimentar a história ativamente. Não se pode, portanto, dizer que ela é capaz de produzir esse estranho ocultamento do presente por meio de seu poder formal próprio, mas sim que meramente demonstra, através dessas contradições internas, a enormidade de uma situação em que parecemos cada vez mais incapazes de produzir representações de nossa própria experiência corrente.” (JAMESON, 2000, p.48)

É importante ressaltar o pessimismo exacerbado encontrado nas obras *neo-noir* pós-modernistas, e, sendo assim, pode-se dizer que possuem uma filosofia que engloba o existencialismo e o niilismo. Thomas Hibbs resalta que o que Nietzsche chama de pathos da distância transparece em muitas obras do *neo-noir* pós-modernista, como o próprio *Corpos Ardentes, Cabo do Medo (Cape Fear, Martin Scorsese, 1991)*, *Instinto Selvagem (Basic Instinct, Paul Verhoeven, 1992)* e *Os Suspeitos (The Usual Suspects, Bryan Singer, 1995)*. Nesses filmes, Hibbs aponta que certos personagens adquirem vantagens dentro do contexto dos filmes não por terem crescido por enfrentar problemas ou aprendendo as regras do universo fílmico, mas por conta de atos com intenções diabólicas.

“Insensíveis às leis da condição humana, esses personagens escapam impunes com vidas de criminalidades. Essa mudança constitui um movimento em direção ao niilismo e um recuo do mundo fundamentalmente democrático do *noir* clássico. A condição humana não é mais universal; a armadilha do *noir* não é mais vista como uma característica indelével. Ao invés disso, compete apenas aqueles que não possuem força de vontade, ou a vontade do poder, necessário para se elevar e controlar convenções. O maior desvio do *neo-noir* em relação ao *noir* clássico consiste na inclinação para o niilismo aristocrático. O personagem com mais recursos em relação aos outros é o que está no controle do enredo *noir*, usando sua destreza e maestria para enganar os outros. Sendo não tão pesado, podemos chamar isso de *o mito niilista do super-antiherói americano.*” (HIBBS, 2006, p.140)

O que era discreto, e até mesmo inconsciente, no período *noir* clássico, transformou-se em um niilismo desolador na era do *neo-noir* pós-moderno. Com a liberdade de não haver censuras, aliada às muitas possibilidades de experimentação, o teor moralista – muitas vezes, imposto apesar do desejo dos realizadores – que o *noir* clássico continha foi exponencialmente reduzido nas obras atuais. As narrativas contemporâneas são ainda mais pessimistas e desoladoras, mostrando sem reservas um lado perverso e injusto de uma sociedade corrompida.

3.1. A Estética do Fracasso

Ao pesquisar “*synthwave*” na janela de busca do *YouTube*, um padrão em especial se destaca. É possível perceber que muitas playlists trazem em seus títulos o termo *noir* e determinadas variações, como *neon noir*, *tech noir* e *dystopia noir*. Mesmo que à primeira vista essa associação pareça ter sido feita de modo inconsciente e espontâneo por parte dos criadores das referidas playlists, há uma coerência – tanto conceitual quanto visual – significativa nessa vinculação. Em primeiro lugar, diversas obras *neo-noir* pós-modernistas serviram de base para a criação tanto da identidade visual quanto da sonoridade do *synthwave*. Além de *Miami Vice* - já discutida anteriormente -, duas outras obras do gênero se sobressaem como referência: *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) – vinculado a estética neon retro-futurista - e *Drive* (Nicolas Winding Refn, 2011) – fortemente relacionado a estética *outrun*, como já foi discutido.

Blade Runner se passa no ano de 2019, em uma Los Angeles que, apesar de ser altamente tecnológica, é decadente, poluída e violenta. O detetive e ex-policial Rick Deckard (Harrison Ford), é convocado para eliminar quatro replicantes – andróides perfeitamente semelhantes aos seres humanos – que vieram à Terra ilegalmente na tentativa de prolongar suas vidas, criadas para durarem apenas 4 anos. É correto dizer que, apesar da temática futurística, que, à primeira vista, nos leva a crer que *Blade Runner* é apenas mais um filme distópico de ficção científica, a obra possui um caráter essencialmente *noir*. O filme tem o característico protagonista anti-herói, de moral duvidosa e que se vê preso pelo seu passado – Rick não desejava voltar a caçar replicantes “defeituosos”, entretanto foi coagido por ameaças de seu chefe -; há também a presença de uma narrativa pautada em crises existenciais e de identidade, mais evidentes dentro das questões dos replicantes, que, ao se rebelarem, instalam a questão sobre o que é ser humano. Se eles sentem, constroem laços e pensam como indivíduos, por que são diferentes? Será que ser humano não vai além da biologia? O fato é que, apesar de terem atingido uma complexidade emocional, esses seres já nasceram condenados, com prazo de validade pré-determinado, assim como mercadorias. A personagem Rachael (Sean Young), uma replicante que desconhece sua condição, trás ainda a questão da confiabilidade da memória. Em dado momento, Rick explica que todas as memórias de Rachael são implantadas. Aquela vida que ela achava que conhecia pertencia a uma outra pessoa que se foi. Rachael jamais foi uma criança, jamais viveu algo anterior aos seus poucos anos de vida, e, sendo assim, aquelas memórias nunca pertenceram a ela. Além da narrativa pessimista, de teor existencialista, e a constante atmosfera de alienação, pode-

se dizer que a visualidade também engloba muitas propriedades do gênero. O ambiente urbano, a iluminação contrastada, a presença de muitas sombras e as características persianas que projetam a luz de modo recortado são alguns exemplos. É possível afirmar que *Blade Runner* é um exemplo da hibridização presente nas obras *neo-noir* pós-modernistas, que frequentemente podem englobar dois ou mais gêneros. Sendo um *noir* futurista, *Blade Runner* é uma hibridização entre ficção científica e *noir*. Como explicitado no primeiro capítulo, o *synthwave* retira muitas referências da obra, principalmente em sua forma retro futurística. Essa influência é notável na adoção de grafismo de androides e veículos futuristas parecidos com aqueles presentes no filme, no uso intenso de cores neon vibrantes, em temas de canções, e, é claro, nas referências da trilha sonora da obra.

Entretanto, o filme mais importante para a elaboração da estética do fracasso é, sem sombra de dúvidas, *Drive*. A obra estabelece um diálogo direto com uma série de filmes *noir* e *neo-noir* – principalmente modernistas –, como *Le Samourai* (Jean-Pierre Melville, 1967) e *The Driver* (Walter Hill, 1978), que se manifesta abertamente na narrativa. No caso de *The Driver*, além de portar um título quase idêntico a obra de Refn, as histórias de ambos os filmes são muito semelhantes: os protagonistas são pilotos de fuga de assaltos e vivem uma vida solitária e alienada. São personagens de poucas palavras e expressões, apresentando-se como sujeitos despersonalizados, sem um passado palpável. Em ambos os filmes, o silêncio é uma propriedade constante, e, de acordo com José Duarte, nesses momentos a interação do personagem principal com a arquitetura que o rodeia é sublinhada. O espaço urbano é elemento crucial, sendo as ruas de Los Angeles palco principal das fugas, apresentando-se como um local hostil e perfeito para uma emboscada. Porém, enquanto que em *The Driver* o conflito principal se dá por uma típica perseguição *noir* entre o anti-herói (Ryan O’Neal) e um detetive de moral duvidosa (personagem também sem nome, interpretado por Bruce Dern), em *Drive*, o obstáculo do protagonista surge a partir do momento em que ele tenta auxiliar Standard (Oscar Isaac), o marido de seu interesse amoroso, Irene (Carey Mulligan). Há, portanto, um desenvolvimento afetivo significativo que condena o destino do personagem, enquanto que em *The Driver*, o protagonista é, desde o início, um homem marcado pela tormenta. É possível dizer que *The Driver*, apesar de ser bem mais antigo que *Drive*, carrega um teor mais pessimista e menos redentor, pois, apesar de o protagonista conseguir escapar do detetive no final do filme, subentende-se que essa perseguição será eterna. Os dois estão condenados um ao outro. Em *Drive*, o protagonista conduz Standard para uma emboscada

fatal sem ter conhecimento, o que desencadeia uma série de eventos catastróficos. Determinado a impedir que Irene e o filho, Benicio (Kaden Leos), sofram as consequências da vida criminosa de Standard e dele próprio, o protagonista vai em busca de um acerto de contas. Entretanto, em seu confronto final, fica evidente a impossibilidade de relação amorosa entre Irene e ele. Apesar de *Drive* possuir essa narrativa mais romantizada e, até certo ponto, moralista – afinal, dá a entender que o protagonista não merece o amor de Irene, pois sua vida criminosa é “incompatível” com a generosidade e bondade de seu objeto de afeto - é classificado como uma obra *neo-noir* pós-moderna. Como foi apontado no primeiro capítulo, *Drive* teve uma importância crucial para a popularização do *synthwave* e para a revitalização do subgênero *outrun*, sendo um dos filmes mais cultuados pelo gênero. Importante frisar que Nicolas Refn também é diretor da série que será utilizada para exemplificar a manifestação da estética do fracasso que aqui está sendo proposta, *Too Old To Die Young*.

Blade Runner, *Miami Vice* e *Drive* são as obras *neo-noir* pós-modernistas cuja influência é mais direta no *synthwave*, entretanto não são as únicas. A banda *Tangerine Dream*, que, conforme foi discutido no primeiro capítulo, revela-se como uma das principais referências musicais do gênero e são famosos pela participação em trilhas musicais de filmes com temáticas sombrias e irônicas, como os *neo-noir* pós-modernistas *Profissão: Ladrão* (Michael Mann, 1981) e *City of Shadows* (David Mitchell, 1987). Logo, é possível afirmar que os dois gêneros possuem uma relação estreita, mesmo que essa ligação não esteja tão bem esclarecida em questões de profundidade pelos entusiastas e pelos realizadores.

Essa estética do fracasso é um padrão contemporâneo de associação direta de ambos os gêneros, com enfoque na cultura dos anos 80. O *neo-noir* pós-modernista aparece como um complemento narrativo e filosófico do *synthwave*, que, apesar de ter uma identidade visual e sonora muito bem construídas, em sua forma individual, carece de profundidade substancial. Logo, o que se observa é a ascensão de obras audiovisuais – tanto filmes quanto seriados e videogames – que contém o visual e as narrativas pessimistas, alienantes e desoladas do *neo-noir*, aliadas com a sonoridade e visualidade do *synthwave*. O que diferencia essas obras de um mero revivalismo “oitentista” é, antes de tudo, a trilha musical, que engloba composições pertencentes ao *synthwave* ou outros gêneros afins de música eletrônica, e o visual, que assume o exagero do *synthwave*, englobando assim a exploração extrema de luzes e cores em neon, com paletas de cores semelhantes àquelas adotadas na estética Miami noturna – tons de azul, rosa, laranja e amarelo -, cenários de passeios de carro em ambientes

noturnos e o uso de tipografias e grafismos típicos do gênero em créditos e pôsteres, por exemplo. O contraste entre sombra e luz, assim como no *noir* clássico, também está presente, entretanto aparece como variações das próprias paletas de cores, que muitas vezes não são diegéticas, conferindo um aspecto surreal à iluminação. O espaço urbano também se apresenta como propriedade relevante, entretanto, costuma aparecer como espaços indefinidos, que poderiam ser localizados em qualquer lugar do mundo. Outro elemento importante, mas que não pode ser completamente associado a um ou outro gênero - pois são comuns a ambos -, é o teor onírico e surrealista, que não se restringe apenas à iluminação. É importante destacar o termo “delírio narrativo”, utilizado por Lars Bernaerts, que, de acordo com Marco Caracciolo, “refere-se a situações em que as alucinações e desilusões psicóticas de um personagem transformam-se em um motor para a progressão da narrativa” (CARACCILO, 2014, p.193). Um exemplo dado por Bernaerts e sublinhado por Caracciolo é aquele encontrado no filme *Clube da Luta* (*Fight Club*, David Fincher, 1999), em que um dos personagens principais, Tyler Durden (Brad Pitt), revela-se como um álter ego do próprio narrador, portador do transtorno de personalidade múltipla.

Apesar de contar com um visual e uma sonoridade que fazem alusão direta à década de 80, o tema das obras da estética do fracasso é narrativamente contemporâneo. É possível notar um pessimismo ligado ao narcisismo excessivo da sociedade atual, que se encontra obcecada na lógica da autopromoção exacerbada estimulada pelo advento das redes sociais. Todos os momentos do dia são registrados e expostos para quem quiser ver, ocorrendo assim uma espetacularização de todo e qualquer momento do dia, por mais banal que seja. Logo, essas obras, seja direta ou indiretamente, tendem a abordar esse individualismo e suas supostas consequências. Assim como em todos os períodos do *noir*, permanecem os sentimentos de alienação, pessimismo e desilusão, entretanto em contextos diferentes. É interessante ressaltar que o *noir* torna-se mais popular em épocas nas quais o contexto histórico é marcado por conflitos, recessões e mudanças – sejam ruins ou boas. As transformações que vem ocorrendo na atualidade – a ocorrência de um grande avanço tecnológico em um curto espaço de tempo e a intensificação do processo globalização, por exemplo - aliadas com polarizações políticas, crises econômicas e guerras e conflitos, atualmente encontram-se em seu auge, e não é surpresa que em tempos como esse, a estética do fracasso tenha a sua ascensão. Por conseguinte, é possível observar a ocorrência crescente de personagens que praticam ações cada vez mais degradantes e repulsivas. Existe um padrão

curioso na construção desses personagens, que é pautada na opacidade e decorrente dificuldade em acessar às emoções e motivações dos mesmos pelos espectadores. Um exemplo claro, e que virá a ser mais bem desenvolvido no próximo capítulo, é o caso de *Hotline Miami*, jogo cujo personagem principal é quase que completamente despersonalizado, como foi exposto no primeiro capítulo. Não conhecemos seu passado, não entendemos suas motivações para fazer o que faz e não sabemos nem ao menos o seu nome. Essa construção exige que o espectador preencha e interprete essas lacunas, e, por isso, mostra-se como um convite a um desafio interpretativo. No que diz respeito à violência e ao sexo, são retratados de modo mais gráfico, tanto pelo seu teor quanto pela sua visualidade, que, nesse momento, permite-se ser o mais realista e chocante possível, tanto pela ausência de censura, quanto pelo avanço técnico. A crise do historicismo que permeia a atualidade é refletida nesse movimento pela apresentação de personagens que perderam o senso sobre o que é ou não ser humano. É possível dizer que crises de identidade e, conseqüentemente, existenciais, são recorrentes na estética do fracasso, assim como no *noir* e no *neo-noir*, de modo geral. A diferença é que tais crises são cada vez mais complexas, e exigem maiores esforços para serem contempladas pelo espectador.

Em suma, pode-se dizer que essa estética do fracasso é uma tendência à hibridização do *synthwave* e do *neo-noir* pós-modernista, que resultam em uma expressão profundamente pessimista e desiludida. Pode-se dizer que essa é uma manifestação artística que representa o luto pelo futuro imaginado nos anos 80, mas que nunca chegou. O retorno a essa época específica é importante, pois foi nela que se deu o início da era digital, e com ela, um universo de possibilidades foram criadas no imaginário mundial. Com a frustração dessas expectativas, há esse retorno para onde tudo começou, pois a década de 80 passa a ser um porto seguro, um lugar no tempo e espaço onde ainda existia uma perspectiva positiva de futuro. No capítulo seguinte, será dado prosseguimento à análise dessa tendência atual, e a série *Too Old To Die Young* será utilizada para exemplificar como essa estética se manifesta e se articula, tanto na narrativa quanto na composição visual. Após a articulação e exemplificação práticas, outras obras que se encaixam dentro da estética do fracasso serão brevemente discutidas para maiores esclarecimentos.

É importante frisar que essa pesquisa representa apenas o esboço de um padrão emergente. Logo, concebe o ponto de partida para inúmeros possíveis desdobramentos – e aperfeiçoamentos. A estética do fracasso não é um conceito definido e bem organizado –

assim como grande parte dos objetos aqui estudados -, mas sim a observação de uma tendência contemporânea, que se vê em um contexto de mudanças radicais em um curto espaço de tempo, e, com elas, sentimentos de insegurança, medo e desilusão.

4 – “*Too Old To Die Young*”: a obra prima da estética do fracasso

Too Old To Die Young é uma obra seriada contendo dez episódios, dirigida e escrita pelo diretor dinamarquês *Nicolas Winding Refn*. A série teve sua estreia em junho de 2019, através da plataforma de streaming *Prime Video*, pertencente a empresa *Amazon*. O seriado possui apenas uma temporada e é considerado pelo diretor como “um filme de treze horas”, apresentando um caráter experimental demarcado por uma visualidade hiperbólica em sua composição e ritmo lento, divergente do que geralmente é encontrado em obras audiovisuais desse formato. O seriado foi escolhido por apresentar todas as características do que viria a ser essa estética do fracasso, e, por isso, sua análise é relevante para demonstrar como se dá na prática a manifestação da estética proposta. O primeiro subcapítulo será dedicado à análise da narrativa sob o ponto de vista da estética do fracasso, logo, serão destacados elementos que enfatizem a perspectiva pessimista de presente e de futuro e que confluem para a filosofia das obras neo-noir pós-modernistas. O segundo subcapítulo, tem como objetivo apontar as propriedades visuais e sonoras presentes na série e que caracterizam a estética do fracasso. Finalmente, o terceiro subcapítulo será destinado ao apontamento de outros exemplos dessa manifestação estética, que, para além de filmes e séries, também se faz presente em outros tipos de obras audiovisuais.

4.1. A narrativa do fracasso contemporâneo

Too Old To Die Young acompanha diversas perspectivas que se cruzam, e, por isso, apresenta uma espécie de protagonismo revezado entre o núcleo principal de personagens. Entretanto, por ser o elo que liga todas as narrativas, é possível dizer que o enfoque maior é dado para Martin Jones (Miles Teller), um policial frio, pouco expressivo e fatalmente violento. É possível dizer que a história se desenrola a partir das consequências do homicídio de Magdalena (Carlotta Montanari), chefe de um poderoso cartel mexicano situado em Los Angeles, encomendado para ser executado por Jones e seu parceiro de trabalho, Larry (Lance Gross). O evento em si, entretanto, não é mostrado ao espectador. No primeiro episódio, Larry e Jones já são prontamente apresentados como sujeitos de má índole, e, durante um turno noturno compartilhado, ameaçam e subornam uma jovem que passava de carro em alta velocidade. Após o incidente, Larry confessa a Jones seu desejo de assassinar a amante,

Amanda (Callie Hernandez,) após receber mensagens da mesma, pois teme que ela estrague seu relacionamento com a esposa e com os filhos. Larry se afasta para conversar em particular com Amanda, e, subitamente, é alvejado e morto pelo filho de Magdalena, Jesus Rojas (Augusto Aguilera). Jesus acredita que Larry disparou a arma que matou sua mãe. Momentos antes de seu assassinato, Larry tira uma *selfie* com seu celular para enviar a Amanda, e, acidentalmente, registra Jesus indo em sua direção. Jones, que escapa ileso do ataque, acha o celular e o esconde da polícia, levando para o gangster Damian (Babs Olusanmokun) - líder de uma gangue jamaicana local na qual Larry era membro - para descobrir a identidade do assassino. Damian revela que o homem é Jesus, e pressiona Jones a trabalhar como sicário em troca do silêncio, já que ele acredita que Jones é quem de fato matou Magdalena. A partir desse momento, o policial dá início a uma onda de assassinatos violentos encomendados por Damian. Concomitantemente, Jesus foge para o México, com o objetivo de aprender com seu poderoso tio mafioso, Don Ricardo (Emiliano Díez), a se tornar um líder e retornar aos Estados Unidos para tomar o controle do império de drogas de sua falecida mãe. *Too Old To Die Young* apresenta uma trama complexa, dinâmica e lotada de simbolismos e referências, logo sua análise completa poderia facilmente ser objeto de uma pesquisa inteira. Por conta disso, o enfoque será dado ao apontamento de características que dialoguem mais diretamente com a estética do fracasso.

É possível afirmar que a maioria dos personagens da série são pessoas pouco confiáveis, moralmente corruptas e capazes de cometer as mais variadas atrocidades. A procura desesperada por um propósito no contexto desolador e confuso na qual o universo da série se insere, faz com que os personagens criem propósitos igualmente desorientados para si mesmos, e, por isso, agregam os mais variados sentidos para suas ações horrendas. Depois de assassinar o primeiro homem indicado por Damian, Jones resolve, voluntariamente, trabalhar como sicário para o gangster. Ele desenvolve um aparente apreço em matar. Em determinado momento da série, Jones é promovido a detetive e começa a trabalhar no caso de um estupro pedófilo que foi assassinado em seu próprio trailer. Jones descobre que o homicida é Viggo Larson (John Hawkes), um agente do FBI aposentado que se encontra severamente doente, e, por isso, resolve dedicar o resto de seus dias atuando como um justiceiro. Viggo trabalha em conjunto com Diana DeYoung (Jena Malone), que é responsável por oferecer suporte a vítimas de uma divisão de crimes violentos, assim como trabalhos de cura energética. Diana, que além de fornecer os nomes dos agressores de suas vítimas a Viggo

para que ele os mate, exerce um papel de guru espiritual, e manifesta supostas visões do futuro, guiando Viggo através desse dom de clarividência. Diana manifesta ao longo da série seu objetivo de “limpar o mal do mundo”, e Viggo se mostra como peça essencial para o cumprimento dessa suposta missão transcendental, realizando, na prática, o extermínio desse mal. Jones descobre a parceria e se interessa pela situação, pois é alimentado por um desejo de eliminar quem ele considera “as piores pessoas possíveis”, e não os pequenos criminosos e devedores que Damian lhe repassa. Entretanto, é importante destacar que esse desejo não aparenta vir de uma “sede de vingança por justiça”, como é o caso de Viggo. Esse fato fica bem claro quando Jones encontra com Viggo pela primeira vez e confessa que também é um assassino. Esse momento é um dos únicos na série na qual Jones realmente diz como se sente, pois a propriedade opaca e fria da construção do personagem – ressaltada pela quase ausência de expressões, a escassez de verbalizações e o tom de voz calmo e monótono – praticamente impede que o espectador saiba o que realmente se passa pela cabeça de Jones. Logo, o seguinte diálogo, presente no terceiro episódio, torna-se uma peça crucial:

Jones: Matei uma mulher outro dia. E, depois que terminei, andei pela casa e vi os filhos dela. Não senti nada. Nenhuma culpa ou remorso. Eu apenas me senti...

Viggo: Vazio?

Jones: Sim. É como você se sente?

Viggo: Não.

Após a resposta negativa de Viggo, Jones parece confuso – ou até mesmo, decepcionado. Uma possível interpretação é que Jones passa a desenvolver uma preocupação em agir com certa moralidade, entretanto essa vontade não é proveniente de sentimentos de empatia em relação às suas vítimas. Durante a série, Jones parece não se importar com as pessoas de seu convívio, com a exceção de Janey Carter (Nell Tiger Free), uma adolescente de 17 anos com quem Jones mantém um relacionamento amoroso, e, em menor grau, com o próprio Viggo. Entretanto, esses relacionamentos também são frios e distantes, e, como exposto previamente, é difícil dizer como Jones realmente se sente em relação a eles. Logo, é possível concluir que essa sensação de vazio é decorrente de uma crescente falta de propósito naqueles assassinatos encomendados por Damian, que passam a não satisfazer os desejos de Jones. O fato é que Jones não sente empatia por suas vítimas, mas sente-se sem propósito ao

assassinar pessoas que ele não considera moralmente merecedoras de tal violência. A crueldade alheia passa a ser uma motivação para o prazer que Jones adquire em matar. Esse diálogo consiste-se mais na representação de uma crise existencial do próprio Jones, que, ao assassinar quem ele não considera cruel o suficiente, sente uma falta de propósito na sua própria vida. Logo, é possível concluir que Martin Jones é o típico protagonista dessa narrativa niilista proposta pela estética do fracasso: desumanizado, perdido e fatalmente alienado.

No papel de antagonista, em um polo diferente – porém, igualmente cruel e perverso -, há o desenvolvimento da narrativa de Jesus. A morte de Magdalena libera uma ira arrebatadora no personagem, que progressivamente se torna mais maquiavélico. Assim como Jones, Jesus é de poucas palavras e expressões e mantém seu tom de voz calmo e monótono. Entretanto, conforme a série se desenvolve, suas intenções são progressivamente reveladas e pode-se dizer que Jesus apresenta-se como uma espécie de anticristo. Ainda no segundo episódio, é exposto que seu tio Don Ricardo é, na verdade, seu pai. Jesus é fruto de uma relação incestuosa entre Magdalena e Ricardo, que são irmãos de sangue. O incesto revela-se um padrão na família, tanto pela sugestão sutil de um relacionamento homossexual com seu primo, Miguel (Roberto Aguire), no momento em que Jesus prepara-se para retornar aos Estados Unidos, quanto pela revelação posterior de que o mesmo mantinha relações sexuais com a falecida mãe, Magdalena. Ainda no México, Jesus passa a conviver com Yaritza (Cristina Rodlo), suposta amante de Don Ricardo e retratada como uma mulher de poderes místicos. Assim como Diana, Yaritza é percebida como uma guia espiritual, e, além da clarividência, aparentemente consegue se comunicar com os mortos. Momentos antes de Jesus retornar aos Estados Unidos, Don Ricardo, que já se apresentava debilitado, morre. Conseqüentemente, seu filho Miguel é nomeado o novo Don da região, herdando o grande império mexicano de seu pai. Miguel e Jesus se aproximam e, como presente, Miguel oferece Yaritza para ser esposa de Jesus. Yaritza volta para os Estados Unidos com Jesus, e juntos vivem como amantes e sócios. Conforme o relacionamento dos dois se desenvolve, fica clara a obsessão doentia de Jesus pela mãe. Ele pede a Yaritza para que se vista e aja como ela, para recriar situações sexuais que, no passado, eram do seu cotidiano. Mesmo após a morte, essa relação incestuosa com a mãe se mantém viva através de Yaritza, que cumpre esse papel com facilidade. É possível dizer que essa narrativa gráfica e chocante da série também se classifica como uma propriedade da estética do fracasso, que, como explicado no capítulo anterior, manifesta-se em plena liberdade, alcançando um nível de exposição relevante - afinal, a série

está disponível em uma plataforma de streaming de grande alcance - que seria duramente combatida há 20 anos atrás. Além disso, uma outra característica da estética do fracasso que transparece na construção do personagem é a crítica ao narcisismo. Jesus é obcecado pela sua autoimagem, e assim como seu caráter cruel, esse traço é exponencialmente aumentado com o desenrolar da série. O personagem faz questão de estar sempre muito bem vestido, depilado e em forma. É fascinado pela beleza da falecida mãe, e, em determinado momento, pede para que Yaritza o pinte como ela fazia. Sua vaidade chega ao auge quando, no oitavo episódio, aparece vestido apenas com botas de grife e roupas de baixo da marca *Versace* para cometer um assassinato.



Figuras 27: Jesus trajando roupas de baixo da marca *Versace* em *Too Old To Die Young*.

Essa vaidade, para além de sua imagem, também transborda em direção ao seu status quo, e Jesus passa a manifestar abertamente sua crença de ser alguém muito superior aos outros e que, em breve, seria visto como um Deus. Em termos de visualidade, é possível dizer que essa presunção se manifesta em muitos enquadramentos através do uso de espelhos na composição das cenas, o que, para além de uma materialização do narcisismo, também pode ser interpretado como um simbolismo dos conflitos internos e características dos personagens e/ou um fetiche do diretor, que, em muitas de suas obras, utiliza espelhos nos mais variados enquadramentos.



Figuras 28 e 29: Exemplos dos vários enquadramentos que compreendem espelhos na série *Too Old To Die Young*.

É relevante destacar que a personagem de Yaritza – diametralmente oposta a Diana – revela-se como uma variação do arquétipo da *femme fatale*, e é uma personagem de grande importância para o desenvolvimento da trama. Apesar de ter sido superficialmente descrita no parágrafo anterior como uma mulher aparentemente conivente com o *modus operandi* do cartel, Yaritza tem uma presença desestabilizadora, intimidadora e, por fim, extremamente manipuladora. Apesar de ter se mostrado fiel à máfia mexicana no início da obra, uma série de supostas incongruências começam a se manifestar. Ao lado do alto escalão do cartel, Yaritza se mostra fria, sedutora e agressiva com todos. Entretanto, secretamente, ela começa uma série de desavenças e conflitos internos ao libertar mulheres mantidas como escravas sexuais pelo cartel e a matar os homens responsáveis pela agressão. Esse padrão é observado no México, e se acentua quando ela vai para os Estados Unidos. Jesus a vê como uma fiel aliada, e não desconfia que ela está por trás desse inconveniente, cujo rumo torna-se progressivamente mais abrangente e agressivo. Ao salvar as mulheres, Yaritza pede que elas espalhem que foi obra da “Sacerdotisa da Morte”. Assim como muitos elementos da narrativa da série, não é esclarecido se Yaritza é realmente essa figura imponente e sobrenatural, que tem como objetivo “eliminar todo o mal do mundo”, ou se é uma mulher mundana, porém determinada a fazer justiça com as próprias mãos. O senso de realidade da série como um todo é deturpado, e por isso, é difícil afirmar ao certo o que se passa, mas para prosseguir com a análise, será adotada a interpretação de que o sobrenatural da série é fruto de delírios – individuais ou conjuntos – dos personagens. Até o sétimo episódio da série, Damian manteve em segredo sua certeza de que Jones era o verdadeiro assassino de Magdalena. Porém, por conta de uma disputa territorial, o cartel de Jesus captura Damian e o tortura violentamente, para que ele sirva como exemplo do que acontece quando são desrespeitados. Em frente a

tamanha violência das agressões, Damian acaba delatando Jones em troca de uma morte rápida. A partir desse momento, Jesus, dominado por uma fúria cruel, vai atrás de Jones. Ele o captura e o tortura violentamente durante três dias, até que o mata por decapitação. Paralelamente a esse evento, Diana tem fortes visões que a deixam inconsciente. Quando ela volta para si, percebe que seus olhos adquiriram um aspecto bizarro.



Figuras 30: Alterações nos olhos de Diana em *Too Old To Die Young*

Para reverter essa estranha aberração, ela procura a ajuda de uma curandeira mexicana que, apesar de ter sua primeira aparição ao longo de nove episódios, é tratado como uma velha conhecida. Diana explica que nessas visões, viu mais do mesmo: explosões de violência e morte. Entretanto, dessa vez, ela afirma que uma mulher desconhecida emergiu no centro desse caos – que, no caso, o espectador consegue concluir que é Yaritza. Diana explica para a curandeira que tentou entrar em contato com os supostos seres que lhe deram essa visão para esclarecimento, entretanto não obteve resposta. Subentende-se que para que seus olhos voltem ao normal, a curandeira deve auxiliá-la para que essa comunicação finalmente seja feita, e é o que acontece. As suspeitas se confirmam. A mulher é a “Sacerdotisa da Morte”. Como foi destacado previamente, devido ao teor surrealista e desorientador da série, diversas leituras diferentes podem ser feitas. No caso da alteração física dos olhos de Diana, assume-se que seja um episódio de delírio da personagem e um recurso imagético para desorientar o espectador, já que ninguém ao redor de Diana chega a confirmar – ou

apresentar uma reação condizente – que também consegue ver essa aberração. Além disso, a figura da “Sacerdotisa da Morte” aparece na série como um ser místico que permeia o imaginário da cultura mexicana, e, dada a óbvia relação de Diana com a curandeira e o ambiente na qual a mesma se expressa religiosamente – um lugar tipicamente mexicano -, esse suposto presságio apresenta-se muito genérico para ser, de fato, uma verdadeira visão da aproximação de Yaritza. Na interpretação feita para essa pesquisa, pode-se dizer que esse aspecto místico que caracteriza Yaritza e Diana é, na verdade, um delírio narrativo. Yaritza, em sua crença de que é uma figura típica do misticismo mexicano e Diana, que acredita ter visões sobrenaturais e dons curativos, acabam adquirindo a importante função de movimentar a série para o seu desfecho.

O último ponto importante a ser frisado é a perspectiva de mundo extremamente pessimista e catastrófica proposta pela série. Os indivíduos constroem as suas próprias regras e, aqueles que possuem as melhores estratégias e oportunidades de infringir o terror, são os que prevalecem. No mundo de *Too Old To Die Young*, personagens confusos sobre seu papel como indivíduos são engolidos pela narrativa. Jones é o exemplo principal. Iniciou a série como um policial corrupto, trabalhou como sicário para Damian e, finalmente, se tornou uma espécie de vingador. Essa crise identitária e conseqüente desorientação o levou a um trágico fim. Não há espaço para quem apenas segue um fluxo, apenas para aqueles que ditam as regras. Com isso, é perceptível como o pathos da distância, característica da estética do fracasso, se apresenta na obra. O caráter profundamente existencialista da série é sistematicamente resumido pela última fala de Diana, uma profecia assustadora do futuro, que, infelizmente, dialoga diretamente com a contemporaneidade da realidade:

“Diana: Em breve, a violência se tornará erótica, a tortura eufórica, enquanto as massas aclamam execuções em público impulsionadas pela ira do fascismo. Campos de concentração serão reconstruídos. A ignorância será exaltada. E haverá guerras raciais, pois o ódio será recompensado e visto como verdadeiro e bonito. A fé será reduzida a vulgaridades peçonhentas, uma escravidão do pensamento infestada por morfina. A perversidade será glorificada. O incesto, o abuso e a pedofilia serão louvados. O estupro será recompensado. Poucos terão tudo, e a maioria não terá nada, pois nem todos os homens serão iguais. O narcisismo não será mais condenado, mas adorado como uma virtude. Saciar os impulsos será instintivo. Nossas identidades serão definidas pela dor que causamos. O niilismo puro,

inalterado, será a única solução em face da gloriosa morte. Com o tempo, teremos nossa própria religião, nossa própria dinastia e, com isso, acordaremos a verdadeira fúria do mundo. E enquanto o homem implode em um mar de sangue e silêncio, uma nova mutação emergirá. E, nesse dia, eu declararei o despertar da inocência.”

A descrença e a desesperança são tamanhas que a humanidade se mostra como uma raça sem redenção. A única esperança é uma forma nova, uma nova espécie, pois já estamos todos condenados. A humanidade fracassou, e não haverá mais volta ou esperança de reversão. Tendo tudo isso em vista, é possível concluir que *Too Old To Die Young* é a representação crua – e arrebatadoramente desesperadora – da estética do fracasso.

4.2. Visualidade e Sonoridade

Como foi apontado no capítulo anterior, a estética do fracasso apresenta-se visualmente de modo excessivo e nostálgico, possuindo muitas propriedades da identidade visual do *synthwave*. Conseqüentemente, é possível encontrar muitos elementos pertencentes ao imaginário dos anos 80, apresentando-se assim como reinterpretação estética contemporânea da época aludida. Uma das principais características encontradas em *Too Old To Die Young* é o uso intensivo de cores e iluminação neon, principalmente em tons de roxo, azul, rosa e verde. O uso apresenta-se tão exagerado que é possível dizer que não é diegético, ressaltando ainda mais o caráter surrealista da visualidade da obra.





Figuras 31, 32 e 33: Iluminação neon em *Too Old To Die Young*

É possível perceber padrões de direção em determinadas cenas que cumprem o papel de desorientar o espectador, adquirindo um forte teor experimentalista. O primeiro exemplo é a tendência em apresentar durante vários segundos planos completamente desfocados e com angulações atípicas, que tomam a forma de um borrão. Esses planos são utilizados na série tanto para ocultar propositalmente personagens quanto para conferir uma subjetivação visual do que o personagem com o enfoque narrativo possa estar pensando ou sentindo.



Figuras 34 e 35: Planos completamente desfocados em *Too Old To Die Young*

Um outro padrão é o emprego de trechos aparentemente desconexos, que se alternam com planos pertencentes a uma sequência lógica. Isso ocorre quando Jones apresenta memórias intrusivas de pessoas brutalmente assassinadas durante a festa de aniversário de Janey no sétimo episódio, e quando Diana é acometida por fortes visões, no nono episódio.

É relevante destacar que a composição visual de um trecho específico, pertencente ao contexto das visões de Diana, é muito parecida com o que encontramos nas manifestações de ilustrações synthwave. O trecho consiste-se na manifestação dos seres que Diana afirma receber suas visões, e nele, podemos observar a presença de figuras humanoides de aparência metálica, as cores e iluminação neon nos tons rosa e roxo, e o fundo escuro, que realça os elementos em primeiro plano, todas propriedades características da estética retro-futurista do *synthwave*.



Figuras 36: Seres das visões de Diana em *Too Old To Die Young*

É importante destacar a incrível sequência na qual Viggo, enfurecido pela morte repentina de sua mãe, comete uma chacina em um estacionamento de trailers indicado por Diana. A cena, que é uma clara referência ao filme *Zabriskie Point* (Michelangelo Antonioni, 1970), apresenta um teor fortemente crítico que transcende o universo fílmico, onde imagens de diversos personagens que representam estereótipos da sociedade estado-unidense são assassinados, ao mesmo tempo em que trechos de construções sendo destruídas, objetos sugestivos voando pelos ares e o próprio Viggo, em um fundo preto infinito, aparece portando e disparando uma espingarda, são alternadamente exibidos.





Figuras 37, 38, 39 e 40: Trechos da sequência da chacina no estacionamento de trailers em *Too Old To Die Young*

Uma tendência na série é a frequência de cenas em que os personagens dirigem pela cidade, principalmente à noite. Esse aspecto se relaciona diretamente com a visualidade do subgênero *outrun* e da estética Miami noturna do *synthwave*, que se difere, entretanto, por ainda terem como propriedade a presença de super carros esporte típicos dos anos 80, algo que é ausente em *Too Old To Die Young*. Tal relação é bem pertinente, ainda mais levando em consideração que ambas as vertentes do *synthwave* citadas se tornaram realçadas e mais populares por conta de *Drive*, que, como foi exposto diversas vezes ao longo da pesquisa, é um filme que também foi dirigido por Refn.

Enquanto as cenas noturnas são marcadas pelo contraste entre sombras e a característica iluminação neon, de forte caráter delirante, pode-se dizer que as cenas diurnas são mais sóbrias, e sugestivamente englobam elementos que evocam cidades costeiras dos Estados Unidos, porém sem denunciar uma locação específica de determinado local. Apesar da série se passar em Los Angeles e no México, pode-se dizer que, com os elementos enquadrados, poderia situar-se em qualquer outro lugar com vegetação e clima similares. Não há cenas que se passam em lugares e arquiteturas específicas – como as construções costeiras de Miami e a montanha com a placa de Hollywood por exemplo – e, por isso, esse aspecto indefinido do espaço é uma realidade.



Figuras 41 e 42: Cenas diurnas em *Too Old To Die Young*

No que diz respeito ao grafismo da série, pode-se dizer que adota uma tipografia simples – sem profundidade 3D, padrões cromados ou degradês de cor -, porém com cores vibrantes e sólidas, para compor o título e os créditos, relacionando-se diretamente com versões de artes de tipografias simplificadas da estética Miami noturna do *synthwave*. É importante destacar também a composição visual dos elementos que se revezam durante a

exibição dos créditos finais, assim como o poster de divulgação da série. Consiste-se na representação de objetos – na sua maioria, aparentemente metálicos - que fazem alusão a personagens da série, em um fundo completamente negro que realça a iluminação neon brilhante frenética imposta sob esses elementos. Assim como os elementos tipográficos, essa escolha visual também pode ser facilmente associada ao *synthwave*, e, conseqüentemente, à estética do fracasso.



Figuras 43, 44 e 45: Poster promocional da série (à esquerda), tipografia dos créditos (acima, à direita) e exemplo de elemento simbólico que aparece nos créditos (abaixo, à direita)

Desde a bem sucedida parceria em *Drive*, Cliff Martinez – famoso pelo seu trabalho como baterista na banda *Red Hot Chili Peppers* - tornou-se responsável pela composição em todas as obras posteriores dirigidas por Refn. Em *Too Old To Die Young*, Martinez combina elementos eletrônicos, instrumentos de corda e interlúdios grandiosos de piano, resultando em um efeito melódico hipnótico, desconcertante e etéreo. Assim como a própria série como um todo, a trilha sonora apresenta um caráter fortemente experimental e único. Apesar de Martinez prosseguir com suas marcas sonoras, como o uso intenso de sintetizadores, tons eletrônicos ambientes e o curioso instrumento Cristal Baschet, o compositor tomou a

liberdade de agregar aos seus característicos sons inorgânicos de sintetizadores, acompanhamentos de piano, violoncelo e flauta, que resultaram em um contraste interessante e bem sucedido. Essa sonoridade, sem sombras de dúvidas, dialoga com o *synthwave*, entretanto em um nível mais experimental – e até mesmo agressivo - e menos nostálgico. A sonoridade inorgânica característica do *synthwave* – fruto do uso intensivo de sintetizadores – continua presente. As poucas músicas que não foram compostas exclusivamente para a série – como a música F.F.A., da banda sueca *The Leather Nunes*, lançada em 1985 – apresentam esse caráter nostálgico que aparece em menor grau na composição da trilha original, trazendo sonoridades que de fato são dos anos 80 ou que fazem alusão à década, como a música *Ooh La La*, da banda de synthpop Goldfrapp.

4.3. Para além de *Too Old To Die Young*

Como a estética do fracasso é construída em cima da análise de um padrão, é de extrema importância mencionar outras obras que manifestem essa tendência. O jogo de videogame *Hotline Miami*, discutido no primeiro capítulo por conta da sua sonoridade e visualidade típicas do *synthwave*, é um forte exemplo, pois aliado às características já descritas, também apresenta uma narrativa niilista e desconcertante. O personagem principal também é um indivíduo altamente despersonalizado, sem um passado e com um presente confuso. *Jacket* jamais questiona de onde vem os misteriosos telefonemas que recebe, apenas aparece no local indicado e elimina todos que se encontram nele. A violência é mecânica, e todas os assassinatos cometidos por *Jacket* são sem sentido, e parecem não provocar sentimentos de culpa, nojo ou remorso. Alternativamente, o personagem é acometido por visões de três figuras mascaradas, que o provocam com perguntas e fortes afirmações. Com o passar do tempo, essas alucinações aparecem mais constantemente até que a realidade se revela: *Jacket* está em um hospital, gravemente ferido, e nada daquilo realmente estava acontecendo. Logo, é possível dizer que o delírio narrativo de *Jacket*, que vive essa realidade alternativa enquanto está internado, é o que move a trama. A partir desse momento, um outro personagem, igualmente opaco e agressivo, assume o protagonismo do jogo. Assim como *Jacket*, seu nome jamais é revelado, logo os fãs do jogo o apelidaram de *Biker* – motoqueiro, em inglês – já que o personagem pilota uma moto e usa um capacete durante suas chacinas. Entretanto, ao contrário de *Jacket*, *Biker* começa a questionar de onde vem

essas ligações, e vai atrás de quem está por trás delas. Apesar de o jogo ter dois finais – um para quem conseguiu coletar todas as peças escondidas nas fases do jogo e outro para quem não foi bem sucedido nessa tarefa – é importante frisar que o final mais comum, aquele destinado a quem não coletou as peças necessárias, é o desfecho mais inesperado e inovador. *Biker* encontra com os próprios criadores do jogo, Wedin e Söderström, que quebram a quarta parede ao assumir diretamente que tudo aquilo não passa de um jogo. Eles caçoam e confirmam que nada daquilo tinha um propósito. Segue o trecho de uma das possibilidades do diálogo final (tradução nossa):

Biker: O que está acontecendo aqui?

Zelador 1: Nós estamos jogando um jogo... Não estamos?

Zelador 2: E você é um dos nossos peões, não é?

Zelador 1: Eu acho que isso significa que o jogo acabou...

Biker: Para quem vocês estão trabalhando?

Zelador 2: Para ninguém, HAHA!

Zelador 1: Nós somos independentes, fizemos tudo sozinhos!

Zelador 2: Difícil de acreditar, né?

Biker: Vocês acham que isso é um jogo?

Zelador 1: Você não acha?

Zelador 2: Quer dizer que não gostou?

Zelador 1: Que pena, HAHA!

Biker: Por que vocês estão matando pessoas?

Zelador 2: Nós não matamos ninguém, você matou...

Zelador 1: Eles eram todos escória mesmo, não eram?

Zelador 2: Você acha que eles mereciam viver? Você acha?

Biker: É isso?

Zelador 2: HAHA, você parece desapontado.

Zelador 1: O que você estava esperando? Acho que já acabamos com as suas perguntas!

Zelador 2: Sim, você que fez isso, idiota!

Logo após esse diálogo, o jogo termina. É possível concluir a aparente falta de sentido das ações dos personagens é reflexo da falta de sentido do jogo como um todo. O jogador é caçoado pelos criadores, pois aparentemente, todas aquelas horas gastas para concluir as

fases e toda aquela violência não significaram absolutamente nada. É possível dizer que esse final – e o jogo, como um todo – é uma mimese da filosofia de vida da contemporaneidade, que, como já exposto previamente, caminha em direção à desolação e falta de perspectiva. Logo, pode-se dizer que *Hotline Miami* é por si só um excelente exemplo para abordar a estética do fracasso, pois além da visualidade e sonoridade, apresenta essa narrativa extremamente pessimista, surrealista e surpreendente.

Outro exemplo interessante, entretanto, com o caráter narrativo bem menos desenvolvido, é o videoclipe da música *Blinding Lights* (Anton Tammi, 2020), do músico canadense *The Weeknd* (Abel Tesfaye). Como já foi discutido, os videocliques levam a uma maior percepção da música e suas relações com o espaço, e, como costumam ser obras curtas e sucintas, que apresentam o objeto de exaltar a música e a atmosfera que dela pretende-se construir, dificilmente exibem uma narrativa complexa – até porque, nem precisam ser. Entretanto, *Blinding Lights* chama a atenção tanto pela sua visualidade, que se relaciona muito diretamente com a estética Miami Noturna e, principalmente, o subgênero *outrun*, e a música, que transita entre o *synthpop* e o próprio *synthwave*. No clipe, Abel interpreta um personagem em visível descontrole, comportando-se de forma maníaca e imprudente. Ele corre à noite com seu supercarro a toda velocidade, em um espaço urbano escuro, porém contrastado por luzes neon em tons de vermelho e verde. Abel parece estar sob o efeito de drogas alucinógenas, e, ao longo dos quatro minutos e vinte e dois segundos de clipe, uma série de cenas e sequências surrealistas são apresentadas. Abel flutua em um ambiente retrô de karaokê, tem visões distorcidas do ambiente ao seu redor – inclusive, em determinado momento, essa distorção é acentuada com uma deformidade na própria música – e parece estar em vários lugares ao mesmo tempo.





Figuras 46 e 47: Trechos de cenas oníricas do clipe *Blinding Lights* (2020)

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=4NRXx6U8ABQ>

Seu descontrole coloca sua própria integridade em diversos momentos, inclusive ao ser espancado enquanto é expulso do karaokê. É possível interpretar esse comportamento como a de um sujeito que, seja por conta de drogas ou não, não se importa com a consequência de seus atos e age de forma errática, visando única e exclusivamente o prazer. Ao contrário dos personagens abordados pelas obras ao longo desse capítulo, Abel – apesar de representar um protagonista sem nome –, não é opaco. O personagem é bem expressivo, e é bem claro distinguir suas diversas emoções ao longo do videoclipe: felicidade, excitação e contemplação. É importante mencionar a curiosa ausência de emoções negativas expressas pelo personagem, que mesmo ao ser nocauteado e vagar ensanguentado por ruas desertas, não aparenta ter medo ou raiva. Abel representa uma figura exageradamente hedonista que, ao invés de despertar boas sensações no espectador, causa um estranhamento um tanto quanto desconcertante.

No que diz respeito ao visual, é possível notar muitas similaridades com o universo do *synthwave*. Especialmente, o espaço urbano, o supercarro correndo em alta velocidade e o uso de neon. É possível também notar elementos que indefinem a temporalidade na qual a situação do videoclipe se passa. Além do figurino – similar às escolhas de Michael Jackson nos anos 80 – e dos elementos que compõe o cenário, um aspecto muito interessante dá essa sensação através da própria linguagem audiovisual. Apesar de muito provavelmente o videoclipe ter sido filmado com câmeras e lentes de últimas gerações, é possível notar um sutil ruído de imagem, típico de produções mais antigas.





Figuras 48, 49, 50 e 51: Trechos de cenas do clipe *Blinding Lights* (2020)

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=4NRXx6U8ABQ>

Apesar de ser um exemplo menos sutil, é possível dizer que *Blinding Lights* faz parte da estética do fracasso, mesmo se apresentando em um formato diferente do que foi apresentado ao longo do capítulo. Importante frisar novamente que a estética do fracasso não é apresentada como um conceito rígido, mas sim uma tendência com várias nuances e tipos de manifestações. É apenas um levantamento de uma tendência que costuma seguir alguns padrões, porém eles não são rígidos. Como é algo inédito, ainda são necessárias mais pesquisas e investigações, que podem ser interessantes como desdobramentos futuros.

CONCLUSÃO

É possível dizer que a atualidade é visivelmente marcada pelo fracasso de um projeto de sociedade colonizatório, capitalista e consumista. O pessimismo, a desilusão e a alienação que nos permeiam, se transbordam para a arte como uma forma de expurgo. Ao longo dos capítulos, a estética do fracasso aqui proposta se mostrou como uma dessas manifestações da angústia frente a morte do futuro. O *synthwave* e o *neo-noir*, cada qual com suas contribuições, se conectaram e originaram uma tendência pautada na visualidade de um período na história onde as projeções eram positivas e esperançosas, porém, com a atualização de uma realidade pessimista e desoladora.

Durante a pesquisa, foram analisadas e explicitadas as características e manifestações de cada um dos componentes da estética do fracasso, de modo que ambos o *synthwave* e o *neo-noir* fossem percebidos em sua forma particular. Em seguida, uma contextualização a respeito da contemporaneidade, do ponto de vista da conceituação de pós-modernismo proposta por Fredric Jameson, foi realizada, para que, finalmente, a estética do fracasso pudesse ser abordada de maneira completa. A série *Too Old To Die Young*, com seu caráter excessivo, tanto visualmente quanto em termos de narrativa e sonoridade, foi escolhida para servir de ilustração principalmente devido à sua atualidade – afinal, teve sua estreia em junho de 2019 – e, por isso, um exemplo de obra consistente e que dialoga de forma quase que simultânea com o ano na qual essa pesquisa foi realizada, 2020.

Entretanto, é importante ressaltar que a pesquisa aqui realizada ainda é uma fase embrionária da observação de uma tendência e, por isso, não há conceitos absolutos. Dentro do assunto, é possível retirar uma grande variedade de desdobramentos e interpretações, sejam elas coniventes ou desfavoráveis. O *synthwave*, por exemplo, apesar de se mostrar um gênero que, como foi exposto na pesquisa, vem tomando cada vez mais espaço, é muito pouco abordado por pesquisas acadêmicas. Um possível desdobramento dessa pesquisa pode vir a ser o desenvolvimento de um interesse em observar com mais cuidado tal gênero, que tem o potencial de desenvolver inúmeras outras ponderações.

O fato é que, apesar de ser doloroso, é importante que em momentos de pessimismo e desilusão, reflexões continuem sendo feitas. É preciso olhar para nossos problemas para que eles possam ser resolvidos, e não fingir que não existem. É importante ressaltar que, frente a situação de pandemia do corona vírus, e a conseqüente piora de problemas sociais,

econômicos e culturais que já preexistiam – aliados a muitos outros que surgiram em decorrência do vírus -, o sentimento de fracasso é ainda mais intenso. De fato, as consequências dessa mobilização mundial não serão resolvidas rapidamente, e seus reflexos ainda se perpetuaram por algum tempo. Logo, é provável que muitas outras estéticas oriundas do fracasso, do pessimismo e da impotência se manifestem, e com mais força. Porém, para haver sucesso, é preciso da mobilização que o fracasso nos obriga a ter. Olhar para a arte é também olhar para a alma das sociedades, e quando esta está adoecida, a ponderação que as manifestações artísticas provocam é um passo que se dá para a ação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMS, Jerold. The Human Comedy Perpetuates Itself: Nihilism and Comedy in Coen Neo-Noir. In: CONARD, Mark. The Philosophy Of Film Noir. Kentucky, The University Press of Kentucky, 2006.

AHMNOT. Synthwave: Everything About This Genre Coming from the 2080's. Synthspira, 2018. Disponível em: < <https://synthspira.com/everything-about-synthwave/>>. Acesso em: 20 de nov. 2020.

BRADBURY, Malcolm. Modernism. CHILDS, Peter; FOWLER, Roger. The Routledge Dictionary of Literary Terms. Inglaterra: Routledge Taylor & Francis Group, 2006.

CARACCILO, Marco. Unknowable Protagonists and Narrative Delirium in American Psycho and Hotline Miami: A Case Study in Character Engagement Across the Media. Revista Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies. Hungria: edição 9, 2014.

CONARD, Mark. Reservoir Dogs: Redemption in a Postmodern World. In: _____. The Philosophy Of Film Noir. Kentucky, The University Press of Kentucky, 2006.

_____. The Dark Sublimity of Chinatown. In: _____. The Philosophy Of Film Noir. Kentucky, The University Press of Kentucky, 2006.

CUNHA, Juliana. O que é uma pin-up? Do alfinete à Internet, elas nunca saem de moda. *Super Interessante*. São Paulo: 2010. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/cultura/o-que-e-uma-pin-up/>>. Acesso em: 2 dez. de 2020.

DANTO, Arthur. After The End of Art: Contemporary Art and the Pale Of History. Nova Jersey: Princeton University Press, 1997.

DIK, Nicholas. Lost Nights and Dangerous Days: Unraveling the Relationship Between Stranger Things and Synthwave. In WETMORE, Kevin. Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series. Carolina do Norte, EUA. McFarland & Company, Inc., 2018, 25p.

DIXON, Wheeler. *Film Noir And The Cinema of Paranoia*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2009.

DUNCAN, Paul. *Film Noir: Films of Trust and Betrayal*. Grã-Bretanha: Pocket Essentials, 2006.

FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger. *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. Londres: Sage Publications, v.4, 2000.

FISHER, Mark. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* Reino Unido: Zero Books, 2010.

_____. What is Hauntology? *Film Quarterly*, Califórnia: University of California Press, v. 66, n.1, 2012, 16-24p.

GARDA, Maria. Nostalgia in Retro Game Design. Lodz, 2013. Artigo – Institute of Modern Culture, University of Lodzs, 2013. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/Nostalgia-in-Retro-Game-Design-Garda/3fb3134a29cdcf28a05cf5e6bd120ab5da295a7e>. Acesso em: 2 de dez. 2020.

GILMORE, Richard. The Dark Sublimity of Chinatown. In: CONARD, Mark. *The Philosophy Of Film Noir*. Kentucky, The University Press of Kentucky, 2006. P.119.

HIBBS, Thomas. Space, Time, and Subjectivity in Neo-Noir Cinema. In: CONARD, Mark. *The Philosophy Of Film Noir*. Kentucky, The University Press of Kentucky, 2006.

HIRSCH, Foster. *Detours and Lost Highways: A Map of Neo-Noir*. Nova Iorque: Limelight Editions, 1999.

HOLT, Jason. A Darker Shade: Realism in Neo-Noir. In: CONARD, Mark. *The Philosophy Of Film Noir*. Kentucky, The University Press of Kentucky, 2006.

JAMESON, Fredric. *Pós-Modernismo: A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio*. São Paulo: Editora Ática, 2ª edição, 2000.

KULKA, Tomas. *Kitsch and Art*. Pensilvânia: The Pennsylvania State University Press, 1996.

MEGGS, Philip; PURVIS, Alston. *História do Design Gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

NAREMORE, James. *More Than Night: Film Noir In Its Contexts*. California: University of California Press, 2008.

PARK, William. *What is Film Noir?* Reino Unido: Bucknell University Press, 2011.

PLACE, Janey; PETERSON, Lowell. Some Visual Motifs of Film Noir. *Film Comment*, Nova Iorque: Film Society of Lincoln Center, v. 10, n. 1, 1974, 65-76p.

PORFIRIO, Robert. Prefácio. In: CONARD, Mark. *The Philosophy of Film Noir*. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2006.

PRAKASH, Gyan. *Noir Urbanisms: Dystopic Images of The Modern City*. Nova Jersey: Princeton University Press, 2010.

VERY, Preston. The Importance of Music Genres. Iron Skullet: Synthwave Reviews And Genre Articles, 2018b. Disponível em: <<https://ironskullet.com/2018/02/28/the-importance-of-music-genres/>>. Acesso em: 2 dez. 2020

_____. What Is Synthwave? 2018 Edition. Iron Skullet: Synthwave Reviews And Genre Articles, 2018a. Disponível em: <<https://ironskullet.com/2018/03/01/what-is-synthwave-2018-edition/>>. Acesso em: 2 dez. 2020.

_____. Why Synthwave Isn't Synthpop (And Why It Matters). Iron Skullet: Synthwave Reviews And Genre Articles, 2018b. Disponível em: <<https://ironskullet.com/2019/06/12/why-synthwave-isnt-synthpop-and-why-it-matters/>>. Acesso em: 2 dez. 2020.

REYNOLDS, Simon. *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. Nova Iorque: Faber and Faber, 2011.

ROSSI PRODI, Fabrizio. Retrofuturism?. Firenze: Firenze Architettura, v.23(1), 2019, p. 138-143.

SAMARA, Timothy. *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop*. Gloucester: Rockport Publishers, Inc., 2002.

SANDERS, M. Steven. Film Noir and The Meaning of Life. In: CONARD, Mark. *The Philosophy Of Film Noir*. Kentucky, The University Press of Kentucky, 2006.

_____. Sunshine Noir: Postmodernism and Miami Vice. In: CONARD, Mark. The Philosophy Of Film Noir. Kentucky, The University Press of Kentucky, 2006.

SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 4ª edição, 2010.

SCHORSKE, Carl. Fin-De-Siecle Vienna: Politics and Culture. Nova Iorque: Vintage Books, 1981.

SCHULER, Jeanne; PATRICK, Murray. "Anything Is Possible Here": Capitalism, Neo-Noir, and Chinatown. In: CONARD, Mark. The Philosophy Of Film Noir. Kentucky, The University Press of Kentucky, 2006.

SIEG, Dave. 'Scanimation in the Analog Days'. Disponível em: <<http://scanimate.com/article.html>>. Acesso em: 2 dez. de 2020.

SPICER, Andrew. Film Noir. Reino Unido: Routledge, 2014.

_____. Historical Dictionary of Film Noir. Reino Unido: The Scarecrow Press, 2010.

Synthwave, what is it? Retro-Synthwave. Disponível em: <https://www.retro-synthwave.com/music/synthwaves-universe>. Acesso em: 20 nov. 2020.

The Making Of Grand Theft Auto: Vice City. *Edge*. Estados Unidos: 2012. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20121210024223/http://www.edge-online.com/features/the-making-of-grand-theft-auto-vice-city/>> Acesso em: 2 de dez. 2020.