

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social

Diogo França Tomaz Aquino

**MAIS 80s QUE OS PRÓPRIOS 80s:**  
**Música, nostalgia e tempo nas experiências do canal *Mitch Murder***

Belo Horizonte

2020

Diogo França Tomaz Aquino

**MAIS 80s QUE OS PRÓPRIOS 80s:**  
**Música, nostalgia e tempo nas experiências do canal *Mitch Murder***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Bruno Souza Leal

Linha de pesquisa: Textualidades Midiáticas

Belo Horizonte

2020

301.16  
A657m  
2020

Aquino, Diogo França Tomaz.

Mais 80s que os próprios 80s [manuscrito] : música, nostalgia e tempo nas experiências do canal Mitch Murder / Diogo França Tomaz Aquino. - 2020.

148 f. : il.

Orientador: Bruno Souza Leal.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.

Inclui bibliografia.

1. Comunicação – Teses. 2. Música - Teses. 3. YouTube (Recurso eletrônico) - Teses. 4. Nostalgia - Teses. I. Leal, Bruno Souza. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.



Universidade Federal de Minas Gerais  
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social

**Ata da Defesa de Dissertação de *DIOGO FRANÇA TOMAZ AQUINO***  
**Número de Registro na UFMG: 2018681448**

Às quatorze horas e trinta minutos do dia vinte e nove de maio de 2020 reuniu-se a comissão examinadora constituída pelos professores doutores Bruno Souza Leal (Orientador - Universidade Federal de Minas Gerais), Carlos Magno Camargos Mendonça (Universidade Federal de Minas Gerais) e Guilherme Augusto de Castro Soares (Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix) e pela professora doutora Lucia Santa Cruz (ESPM Rio de Janeiro). Seguindo orientações dos órgãos de Governo para contenção de pandemia e em conformidade com as notas oficiais divulgadas pela UFMG, a comissão reuniu-se via *skype* para julgar o trabalho final do aluno do mestrado Diogo França Tomaz Aquino, intitulado "**Mais anos 80 que os anos 90**", requisito final para obtenção do Grau de Mestre em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais, área de concentração Comunicação e Sociabilidade Contemporânea, linha de pesquisa Textualidades Midiáticas. Abrindo a sessão, o orientador e presidente da comissão, professor Bruno Souza Leal apresentou a banca, e em seguida passou a palavra ao candidato para apresentação de seu trabalho final. Após a apresentação, seguiu-se a arguição pelos examinadores e examinadora, com a respectiva defesa de Diogo França Tomaz Aquino. Logo após, a Comissão se reuniu, sem a participação do candidato para julgamento e expedição do resultado final. A Comissão Examinadora julgou o candidato **apto a receber o grau de Mestre em Comunicação Social**. O resultado final foi comunicado ao candidato pelo Presidente da Comissão que encerrou a sessão, lavrando assim, o presente documento, que será assinado por todos os membros participantes da Comissão Examinadora. Belo Horizonte, 29 de maio de 2020.

Prof. Dr. Bruno Souza Leal (UFMG)

Profa. Dra. Lucia Santa Cruz (ESPM-RJ)

Prof. Dr. Carlos Magno Camargos Mendonça (UFMG)

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Guilherme Augusto de Castro Soares', with a long horizontal flourish extending to the right.

Prof. Dr. Guilherme Augusto de Castro Soares (Izabela Hendrix)

## AGRADECIMENTOS

De todas as partes da dissertação, esta foi a última a ser escrita, por um motivo simples: *é muito difícil* fazer justiça a todas as pessoas que contribuíram para que eu pudesse viver tudo isso. Sinto-me absolutamente afortunado por ter encontrado tantas pessoas incríveis.

Manter o trabalho em meio a uma devastadora pandemia e a uma assustadora galgada anti-humanitária, ambas atingindo grande parte do planeta, é decididamente desafiador. Por isso, *é cafona* mas justo agradecer primeiro a todas as pessoas que trabalham na construção de um mundo mais caloroso, compassivo, igualitário e seguro. Fica tudo um pouco mais fácil sabendo que existem pessoas assim.

Agradeço ao Bruno, meu orientador. Sou grato por toda a gentileza nas considerações, carinho nos contatos, paciência nos ensinamentos e franqueza na hora de fazer perguntas desconcertantes, mas essenciais. É impressionante como minha admiração — que nunca foi pequena, diga-se de passagem — só fez aumentar ao longo desses dois anos e meio. Espero de coração ter sido um orientando digno de tantas qualidades.

Agradeço também às pessoas que leram carinhosamente os textos do projeto, da qualificação e da defesa — Carlos, Elton, Guilherme, Lúcia, Nísio, Rafael e Verônica —, pela paciência para ler e ajudar nas minhas lucubrações emboladas. Suas considerações foram decisivas para esta dissertação e para meu amadurecimento como aspirante a pesquisador.

Ao pessoal do Tramas, que me acompanhou e acolheu ao longo desses dois anos, sempre com sugestões enriquecedoras e dúvidas inteligentes, muito obrigado. O mesmo se estende, aliás, a todos os colegas e professores do PPGCom e da graduação em Comunicação, que muitas vezes me ajudaram com sugestões, dicas e explicações sem nenhuma razão além da boa vontade, e, é claro, à CAPES, por ter possibilitado, mesmo nesses tempos obscuros, que eu me dedicasse integralmente a perseguir esse sonho. Cabe ainda um agradecimento especial à Fredu e ao Pedro, profissionais maravilhosos que me ajudaram a entender melhor o que é uma sala de aula e quem eu posso ser dentro dela.

Aos colegas e professores do Escutas, em especial à Grazi e ao Nísio (cujo nome aqui se repete como um refrão). Vocês foram responsáveis direta e indiretamente pelo meu caminho entre a comunicação e a música, na academia e na vida. Não tenho palavras nem acordes para agradecer tudo que vocês fizeram e continuam a fazer por esse sujeito impertinente e teimoso.

Em nota semelhante, julgo ser essencial agradecer à Bárbara, minha terapeuta, por toda a sua gentileza e pela paciência quase infinita ao me ajudar a compreender os processos que vivi e tenho vivido.

Impossível não agradecer também às tantas pessoas cuja mera lembrança já é suficiente para me alegrar. Ba, Bambino, Douglas, Lil, Marcos, Milo, Nina e tantos outros amigos queridos, que certamente não caberiam nessa página. Obrigado pelo privilégio que é a companhia de vocês.

Agradeço aos meus pais, Maristela e Edvaldo, por todo o amor e tudo que fizeram e continuam fazendo, por mim e ao meu lado, apoiando minha caminhada incondicionalmente. À minha irmã, companheira de mestrado e mais velha amiga, Luli, pelo companheirismo e por estar ao meu lado sempre que mais precisei. À minha avó, Marília, pela companhia carinhosa e compreensiva, e por ser desde a infância uma grande inspiração para a minha vida. À Neném e aos meus tios e primos, sejam “de sangue” ou não, sejam de Minas ou de Goiás. Obrigado.

Finalmente, Luiza. Obrigado por cada pequeno sorriso de apoio, cada gesto de paciência e companheirismo. Pelo seu cheiro de conforto, pela paz no som da sua voz, por transformar cada momento dos nossos dias em um precioso haicai.

## RESUMO

Este trabalho consiste em um conjunto de reflexões tecidas a partir de experiências encontradas do canal de *YouTube Mitch Murder*. Partimos da caracterização do canal, do musicista que o gerencia, das publicações e da proposta imagético-musical *synthwave*. O canal *Mitch Murder* apresenta publicações audiovisuais, além de comentários e outros textos verbais. Quase todas as produções audiovisuais envolvem peças musicais de *synthwave* e referências diversas à cultura *pop* do Norte global. Comentadores das publicações frequentemente associam-nas à década de oitenta, ainda que as produções tenham se conformado nas duas primeiras décadas do século vinte e um, e que as referências que carregam também não estejam contidas nos anos oitenta. Percebemos assim uma quebra de referencialidade do termo *80s* na disjunção entre o período histórico e as diversas entidades emergentes nas publicações do canal. Tentando entender melhor o que seria esse conjunto heterogêneo de elementos, construímos e adotamos a noção de paisagem como uma categoria interpretativa — espacialidade coabitada por agentes humanos e não-humanos, passível de ser experienciada a partir de múltiplos traçados e perspectivas. Por fim, retomamos a questão da referencialidade e discutimos até que ponto a noção de nostalgia é potente para abordar o rótulo de “anos oitenta” do canal *Mitch Murder*, apontando suas fraquezas e outras possibilidades deixadas de lado quando a enfatizamos.

Palavras-chave: música; *synthwave*; YouTube; paisagem; anos oitenta; nostalgia.

## ABSTRACT

This work consists of a series of reflections woven from multiple experiences found in *Mitch Murder*, a YouTube channel. We start characterizing the channel itself, the musician by whom it is managed, its publications and the musical–imagetic proposition of *synthwave*. The *Mitch Murder* channel offers audiovisual publications, in addition to YouTube comments and other verbal texts. Almost every audiovisual publication involves *synthwave* musical pieces and a myriad of references to pop culture coming from North of the globe. YouTube commentators frequently associate productions with the 1980s, even though they were created in the twenty-first century, and carry references arising from other decades. Thus we noticed a referentiality breach over the term *80s*, caused by the disjunction between the historical period and the multiple entities emerging from the channel’s publications. Trying to better understand what would be that heterogeneous set of elements, we built and adopted the notion of landscape as a interpretative category, a spaciality that can be experienced through multiple perspectives, and in which dwell human and inhumane agents. Finally, we resume the question of referentiality and discuss to what extent the idea of nostalgia is sufficiently strong to address the “80s” tag found in the *Mitch Murder channel*, pointing out its weaknesses and other possibilities left beside when we emphasize it.

Keywords: music; synthwave; YouTube; landscape; 80s; nostalgia.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Comentário elogioso na publicação <i>mitsch murder - after hours run (remastered)</i> ..19
Figura 2	O <i>Minimoog</i> , lançado 1970, é um dos sintetizadores mais famosos da história .....21
Figura 3	Imagens encontradas em busca pelo termo <i>synthwave</i> no <i>Google Imagens</i> .....24
Figura 4	Frequência de pesquisas no <i>Google</i> pelo termo <i>Drive</i> , de 2004 a 2019 .....28
Figura 5	Frequência de pesquisas no <i>Google</i> pelo termo <i>synthwave</i> , de 2004 a 2019 .....28
Figura 6	<i>Frame</i> do vídeo <i>mitsch murder - hollywood Heights</i> .....32
Figura 7	Imagem de divulgação de <i>Kavinsky</i> .....33
Figura 8	Uma das imagens disponíveis na página de <i>Mitch Murder</i> da rede social <i>Last.fm</i> e do site <i>Discogs</i> , possivelmente um retrato de Johan Bengtsson .....36
Figura 9	Outra das imagens disponíveis na página de <i>Mitch Murder</i> da rede social <i>Last.fm</i> e do site <i>Discogs</i> , novamente um possível retrato de Bengtsson .....36
Figura 10	Dois modelos de logotipo utilizados na página de entrada do canal .....38
Figura 11	Número de publicações no canal por ano, de 2008 a 2018 .....39
Figura 12	<i>Frame</i> da publicação <i>Mitch Murder - Reconnaissance (vs Brutal Doom)</i> .....45
Figura 13	<i>Frame</i> da publicação <i>mr. t - fashion show (mitsch murder edit)</i> .....46
Figura 14	Imagem retirada da publicação <i>mitsch murder - metro city breakers</i> , com cena da jogatina de <i>Final Fight</i> .....47
Figura 15	<i>Frame</i> do vídeo <i>Mitch Murder - Taken</i> .....48
Figura 16	<i>Frame</i> do vídeo <i>mitsch murder - dr.wily</i> .....49
Figura 17	<i>Frame</i> do vídeo <i>Mitch Murder - Hardwired EP Teaser (OUT NOW)</i> .....50
Figura 18	<i>Frame</i> da publicação <i>Extensive Studio Tour 2015</i> .....54
Figura 19	<i>Frame</i> da publicação <i>old unfinished LSDJ tracks!</i> .....55
Figura 20	Tela “em branco” do software <i>Ultimate Soundtracker</i> .....57
Figura 21	<i>Frame</i> da publicação <i>renoise fun deux</i> , no qual evidencia-se o processo de produção a partir do <i>tracker Renoise</i> .....58
Figura 22	Comentários da publicação <i>Old Game Boy / LSDJ tunes (2000-2002)</i> , em que usuários elogiam a capacidade de Bengtsson em lidar com as limitações do portátil como ferramenta musical.....61
Figura 23	Detalhe de conversa entre usuários em <i>Mitch Murder - La Morte della Speranza</i> ...70
Figura 24	Detalhe de conversa entre usuários do canal no vídeo <i>Mitch Murder - Taken</i> .....70
Figura 25	Comentário no vídeo <i>mitsch murder – breeze</i> .....72

Figura 26	<i>Frame de mitch murder - frantic aerobics</i> .....	94
Figura 27	<i>Frame de mitch murder - street hawk redux</i> .....	96
Figura 28	<i>Frame de mitch murder – SPORTS!</i> .....	118
Figura 29	Imagem estática da publicação <i>Mitch Murder - Mute City (F-ZERO)</i> .....	123
Figura 30	<i>Frame de mitch murder - shores of orion</i> , exibindo imagens oriundas da produção <i>Yamato 2520</i> .....	125

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>1. MITCH MURDER E SYNTHWAVE</b> .....	17
1.1. <b>O que é <i>synthwave</i></b> .....	19
1.2. <b>A emergência e a difusão de uma proposta</b> .....	26
1.3. <b>Johan Bengtsson e <i>Mitch Murder</i></b> .....	34
<b>2. O CANAL</b> .....	38
2.1. <b>Alguns aspectos formais das produções</b> .....	42
2.1.1. Publicações envolvendo apenas uma composição .....	42
2.1.2. Compilações, lembranças e provocações .....	51
2.1.3. Vendas e processos .....	53
2.2. <b>Projetos produtivos</b> .....	55
2.2.1. Trackers, música em números .....	56
2.2.2. Sintetizadores, bobinas, software .....	62
2.2.3. Os sons dos sintetizadores .....	64
2.2.4. Outros tempos, outros recursos .....	67
2.3. <b>More 80's than the 80's themselves.</b> .....	69
<b>3. A PAISAGEM</b> .....	75
3.1. <b>A paisagem como forma concreta</b> .....	76
3.2. <b>A paisagem como imagem</b> .....	79
3.3. <b>A paisagem como sensação</b> .....	82
3.4. <b>A paisagem como espaço habitado</b> .....	85
3.5. <b>Uma categoria interpretativa</b> .....	87
3.6. <b>Os traços da paisagem</b> .....	90
3.6.1. Videogames, telas e fitas: tecnologias.....	91
3.6.2. Violência, esportes, ficção: narrativas e produtos da cultura pop .....	92
3.6.3. Armas, carros e paisagens: corpos moventes .....	94

<b>4. NOSTALGIA E ALÉM</b> .....	99
4.1. Aproximações às nostalgias .....	100
4.2. Mídia e nostalgização .....	114
4.3. Referências aos 80s .....	119
4.4. Caminhos além da nostalgia .....	126
4.5. Considerações finais .....	128
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	133
<b>APÊNDICE A</b> .....	138

## INTRODUÇÃO

Palmeiras, supercomputadores, solos de sintetizadores, luzes *neon*, batidas eletrônicas, imagens de estações espaciais, pianos elétricos em 16 *bits* e personagens de desenho animado. Essa não é apenas uma enumeração aleatória, ou um exercício poético apressado de sobreposição de conceitos discrepantes. Não: ela também pode ser um tímido resumo do que primeiro chama os olhos no canal do *YouTube Mitch Murder*<sup>1</sup>.

Ativo desde 2008, o endereço digital reúne uma grande quantidade de produções audiovisuais diversas. O material ali armazenado é tão variado quanto a descrição inicial que tentamos oferecer. Ele inclui canções, videocliques, álbuns inteiros, novas trilhas sonoras para filmes antigos e pequenos registros de processos e ambientes de trabalho. Essas publicações são assinadas por *Mitch Murder*, pseudônimo do compositor e produtor musical sueco Johan Bengtsson.

Conhecer quem assina as produções, entretanto, não é suficiente para apreender a cola entre os elementos primeiro elencados, e, por extensão, o canal em que são vistos. Uma primeira tentativa de resposta pode ser encontrada na brevíssima descrição do canal: “eu faço música dos anos 80”<sup>2</sup>. As imagens e sons convocados aparentam ser componentes típicos de produções sonoras e visuais das culturas de massa de um momento histórico específico. Circulando em torno da década de 1980, são marcadas pela forte presença da ficção científica e de imagens futuristas. Ainda assim, permanece uma estranheza, pois as mesmas palavras que descrevem o canal também projetam um paradoxo. Afinal, por que afirmar que se faz, no presente, música do passado (algo claramente impossível)? E por que fazê-las assim? Estaria a resposta na ideia de nostalgia? Ou será que ela corresponde apenas a parte de um universo mais complexo?

Esta dissertação é o resultado de um percurso tortuoso, porém profundamente recompensador, traçado em parceria ao longo de dois anos. Em busca de respostas para as perguntas acima propostas — e tantas outras que delas podemos derivar —, caminhamos por diversas paisagens teóricas, abraçamos e abandonamos discussões.

O plano de entrada para o curso de mestrado se distanciava radicalmente de tudo aquilo que apresentaremos ao longo deste documento. Ele partia de um paralelo entre o *jazz* estadunidense e o samba brasileiro na primeira metade do século vinte. Apesar das distinções

---

<sup>1</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/user/rootx>. Último acesso em 19/09/2019

<sup>2</sup> Tradução nossa. Do original: “i make 80’s music”.

iniciais, mostravam-se instigantes as diversas semelhanças entre ambos os conceitos, em toda a sua amplitude. Por um lado, suas sonoridades, a princípio muito distintas, carregam marcos decisivos de improviso, síncope e células rítmicas muito percussivas, pouco afeitas às convenções europeias, e uma rica complexidade harmônica, herdeira (bastarda) das tradições do tonalismo daquele continente. Por outro, suas trajetórias pareciam abrigar simultaneamente embates e tensões raciais marcantes para a constituição de diversas comunidades estadunidenses e brasileiras. Finalmente, ambos tiveram nos anos de ouro do rádio um trampolim para o reconhecimento enquanto formas musicais bem estabelecidas e associadas às tradições do Brasil e dos Estados Unidos. Tudo isso, enfim, era fonte de reboiço, em especial a perspectiva de buscar simultaneamente esses dois trajetos, através da canção enquanto cápsula de memória. Entretanto, incertezas metodológicas por parte do discente — em especial, uma crescente desconfiança com o método de análise proposto, a semiótica da canção — fizeram com que esse trabalho fosse deixado de lado. Abandonamos, assim, as paragens da canção popular radiofônica da primeira metade do século vinte.

O primeiro período de 2018 foi marcado pelo deixar para trás de uma pesquisa longamente imaginada e pela busca por um novo objeto. Acabamos chegando às propostas imagético-musicais da internet, talvez por possibilitar uma mudança radical sem nos afastar do domínio da música. Inicialmente, interessava-nos a forte impressão de que o tempo era uma dimensão estética determinante para a experiência das produções associadas a essas propostas. O *synthwave*, em especial, parecia estabelecer movimentos simultaneamente rumo ao passado (os anos oitenta) e ao futuro. Essa obsessão por produções daquela década parecia ser a chave para compreender esses procedimentos temporais e sua relação com a ideia de nostalgia. Rapidamente, enquanto representante relativamente conhecido do *synthwave* em grupos e fóruns da internet como o *Reddit*, *Mitch Murder* tomou o centro do projeto em construção, e o seu canal do *YouTube* mostrou-se uma boa aposta. Iniciamos o segundo semestre do ano de 2018 construindo as bases de um projeto que nos permitisse perseguir esses aparentes rastros temporais a partir do canal, e compreender o que de fato ocorria ali. Seria uma questão relacionável ao diagnóstico de *presentismo*, tal como proposto por autores europeus como Gumbrecht<sup>2</sup> e Hartog<sup>3</sup>?

---

<sup>2</sup> Cf. GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Nosso amplo presente*. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

<sup>3</sup> Cf. HARTOG, François. *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

Essa perspectiva também não duraria muito tempo. O projeto aprovado pelo Seminário da Linha de Pesquisa Textualidades Mediáticas se sustentava fortemente nessa busca, e, embora tenha sido apreciado positivamente pelos pares ao longo do semestre, não nos satisfazia de todo. Embora fosse difícil formular o problema em um primeiro momento, sentíamos que ainda que esse diagnóstico desse a tudo que encontramos um *porquê*, pouco ou nada dizia sobre *como*. Em alguns momentos, parecia fazer o contrário, indo na contramão daquilo que o fenômeno nos dizia. Sabendo que esse olhar precisaria ser alterado, partimos para um primeiro olhar intensivo às produções do canal como um todo. A ideia era perseguir pontos de inquietação, de modo a decidir se faríamos um recorte mais rígido do *corpus*. Passamos vezes seguidas por todas as publicações em ordens diferentes, tomando notas curtas e comparativas que agora estão organizadas no Apêndice A. Percebemos, assim, que lidávamos menos com rastros temporais em referências múltiplas que com uma miríade de entidades diversas, situadas temporalmente de modo muito mais disparatado do que nos pareceu anteriormente. Repetimos esse processo várias outras vezes ao longo da escrita, tornando-o um gesto metodológico essencial ao trabalho. Operamos pela aproximação e a caracterização do canal e dos seus vídeos, em mergulhos que raramente se encerravam na experiência de uma única publicação, e normalmente incluíam música, imagem, comentários e sugestões de navegação do *YouTube*. Essas imersões se deram em situações muito diversas — geralmente trabalhando em casa ou na universidade, mas por vezes em outros momentos do cotidiano, como na cozinha, nos traslados em transporte público, dirigindo, etc —, e foram amparadas por aparatos tecnológicos também variados — dos mecanismos de escuta e visualização fornecidos por aparelhos celulares a televisores de alta resolução e monitores de áudio. A partir desses movimentos, extraímos as questões, as relações entre as publicações e também os caminhos reflexivos presentes nos capítulos a seguir.

Como aproximação à experiência de projetar as publicações do canal, também produzimos faixas musicais e imagens com recursos similares aos que soubemos ser usados nas produções de *Mitch Murder*, e configurações plásticas próximas ao *synthwave*. Com isso, percebemos diversos aspectos importantes para os projetos produtivos. Em especial, que não tratávamos apenas de produções apontando para os anos oitenta e outras épocas, mas de um caldeirão de práticas e técnicas que diziam de continuidades diversas. Porém, estranhamente a sensação de que havia ainda “algo ligado aos anos oitenta” permaneceu muito forte.

Apenas na escrita de um longo capítulo — que se desdobrou posteriormente nos dois primeiros desta dissertação — essa névoa começou a se dissipar. No processo de transcrever aquelas primeiras impressões em um texto ordenado, e a partir de alguns comentários de

usuários que nos chamaram a atenção, tornou-se perceptível nos experienciados do canal uma expectativa de que as produções correspondessem de fato aos anos oitenta. Questionamo-nos, então, se não teríamos experienciado direcionamento semelhante em nosso ponto de partida. Afinal, partimos da descrição do canal, em que Bengtsson afirma fazer música dos anos oitenta. Ora, mesmo que tivéssemos questionado a possibilidade de fazê-lo, tínhamos insistentemente vinculado nossos questionamentos à relação (ou não) do canal com aquele período histórico. Agora, percebíamos justamente a disjunção entre os supostos anos oitenta do canal e os anos oitenta que perseguíamos. Todas as palavras que se seguem a esta introdução são justamente consequências da tentativa de compreender essa disjunção.

No primeiro capítulo, lançaremos um primeiro olhar sobre o canal *Mitch Murder*, apresentando-o sem entrar nas suas características internas e nas produções individuais que abriga. Primeiro, apresentaremos o canal e seus pseudônimos, situando-os em relação a ele. Em seguida, falaremos sobre o que entendemos como a proposta imagético-musical do *synthwave*, mostrando um pouco de sua breve trajetória, de suas características, e referenciando algumas das mais conhecidas produções midiáticas associadas a esse termo. Discorreremos, finalmente, sobre a relação do canal com seu criador e gerenciador, o musicista Johan Bengtsson. Essa relação parece evidenciar uma recusa à associação entre o corpo de Bengtsson e os pseudônimos que suas produções carregam.

Com o segundo capítulo, caracterizaremos o canal *Mitch Murder* a partir daquilo que ele abriga: pouco mais que uma centena de publicações, enviadas ao longo de mais de uma década. Apresentaremos traços de erraticidade no gerenciamento do canal, além de aspectos plásticos das produções. Discorreremos ainda sobre as características dos projetos produtivos encontrados no canal. Demonstraremos como elas se relacionam a algumas práticas musicais consideradas defasadas, e como, novamente, o corpo de Bengtsson parece se ocultar nos próprios projetos. Ao final do capítulo, apresentaremos nossa perspectiva quanto à aparente associação temporal encontrada no canal. Com ela, tentaremos deixar para trás o lugar comum de compreender as produções do canal como manifestações miméticas do que teriam sido os anos oitenta, em busca de uma perspectiva mais ampla e dinâmica.

No terceiro capítulo, buscamos dar um passo além em relação à proposta apresentada no capítulo anterior. Começaremos por uma breve exposição de algumas perspectivas para a noção de paisagem, passando pela geografia, pelas artes visuais e pela antropologia. Atravessaremos visadas diversas o suficiente para enfatizar na paisagem facetas concreta, imagética, sensorial, emocional e partilhada. Aproveitando elementos e contribuições dessas diversas correntes, construiremos uma noção própria de paisagem enquanto categoria

interpretativa para as produções do canal *Mitch Murder*. Após esse movimento teórico, apontaremos alguns traços emergentes na paisagem do canal, enfatizando aqueles que se repetem com mais frequência: tecnologias, narrativas e produtos da cultura *pop* e corpos moventes.

O quarto capítulo aborda especificamente uma forma de interpretação comum da relação entre essa paisagem e as produções do canal, a nostalgia. Abordaremos a noção de nostalgia a partir de diversas frentes, contrastando-as com o que encontramos no canal *Mitch Murder*. Veremos como a discussão de referencialidade pode nos ajudar a compreender a relação entre a nostalgia, as produções e o rótulo de “anos oitenta”. Discutiremos, assim, até que ponto a noção de nostalgia é potente para abordar o canal *Mitch Murder*, suas fraquezas e outras possibilidades deixadas de lado quando a enfatizamos. Por fim, apresentaremos brevemente outras possibilidades de estudo abertas após toda essa investigação.

Se o trajeto desenvolvido na escrita desses capítulos passou ao largo daquele imaginado quando planejávamos um primeiro esqueleto para a dissertação, isso não quer dizer que nos tenha satisfeito menos. Pelo contrário, consideramos que as trilhas e desvios tomados na imersão nessa paisagem escapam à inocência de nossas expectativas iniciais, que envolviam grandes movimentos, continuidades e rupturas na experiência do tempo. Perceber as inadequações dessas expectativas grandiosas não foi algo simples de se fazer, mas possibilitou o amadurecimento do olhar, e também o despertar de novos interesses de pesquisa.

Tal caminhada certamente se pareceu muito mais com uma deriva que uma viagem planejada, mas justamente na deriva avaliamos ter encontrado algo muito valioso: a oportunidade de encarar um fenômeno comunicacional a partir de direções diversas, recusando as “trilhas de pão” oferecida por perspectivas acabadas. Não que não as tenhamos encontrado no meio do caminho: temas como crise do tempo, presentismo e modernidades apareceram mais de uma vez como soluções possíveis para diversos dos problemas encontrados no canal. Se não seguimos suas trilhas, é certamente porque sempre que tentamos enquadrar o canal *Mitch Murder* em perspectivas muito amplas sobre o tempo (especialmente envolvendo diretamente o tempo histórico) algo parecia desajustado.

Esse desalinho fica nítido na formulação do terceiro capítulo da dissertação. Embora a razão imediata da escolha da paisagem como categoria interpretativa não decorra diretamente desse problema, o fato de que esse capítulo opera uma metáfora espacial, e não temporal, é eloquente. A espacialidade enquanto cerne metafórico destaca a potência de pensar as entidades emergentes no canal no tempo da experiência, o presente de quem experiencia, e articuladas entre si em conexões pouco evidentes numa perspectiva que enfatize outros tempos. Esse

também foi para nós o capítulo mais transformador do processo de escrita, provavelmente pela enorme amplitude de leituras e pesquisa. O encontro com os pensamentos de algumas das referências ali citadas, especialmente com a delicadeza e fluidez da escrita de Tim Ingold, foi fruto de muitas inquietações e incertezas, mas também de muito crescimento e da abertura de novas possibilidades.

Aliás, talvez por conta da grande carga de leituras e referências pouco convencionais que mobilizou — da harmonia funcional à medicina setecentista —, a escrita dessa dissertação pode ter se tornado descritiva demais, ainda que o corpo de texto em si seja curto. Mesmo assim, esperamos que esses encontros inesperados sejam interessantes e enriquecedores para quem lê esta dissertação. Certamente foram para quem os perseguiu ao longo de dois anos — seja em relação ao pensamento, à relação com alguns dos termos aqui apresentados no cotidiano ou mesmo a experiências musicais e audiovisuais diversas. De certa maneira, tais encontros podem ser tomados como um espelho das estranhas junções que habitam as paisagens do canal *Mitch Murder* — de palmeiras, supercomputadores, solos de sintetizadores, *neon* e muito, muito mais.

## 1 *MITCH MURDER E SYNTHWAVE*

*Mitch Murder* é um canal estabelecido no maior portal digital de vídeos do mundo, o *YouTube*<sup>4</sup>. Ele pode ser acessado a partir do endereço eletrônico <<http://www.youtube.com/user/rootx>>. Sua inscrição oficial no portal ocorreu em agosto de 2007, embora sua atividade tenha começado no ano seguinte, ainda de forma tímida — apenas um vídeo foi publicado naquele ano. Quando selecionamos o material a ser observado, em meados de dezembro de 2018, oitenta e oito vídeos tinham sido publicados. No momento da última revisão deste documento, pudemos constatar que quatorze outros vídeos se seguiram a essas publicações. O envio mais recente ocorreu em fevereiro de 2020. Esta foi a centésima segunda publicação do canal. Do primeiro vídeo até o presente momento, há um fluxo médio de oito novas produções por ano. Ao todo, o canal conta, em abril de 2020, com três milhões, quinhentas e cinquenta mil visualizações.

Um único indivíduo é responsável por todas as peças musicais presentes nos vídeos, e pela edição audiovisual de quase todas as publicações, com exceção de uma única publicação<sup>5</sup>. Esta figura é Johan Bengtsson, *DJ*, produtor e compositor musical. Usando uma lógica aparentemente artesanal, de contornos pouco rebuscados comercialmente, o sueco gerencia quase tudo pessoalmente. Além da música e da edição audiovisual, os comentários são respondidos em primeira pessoa, em linguagem informal.

Três pseudônimos assinam as publicações do canal, apresentando produções que se relacionam ao *synthwave* de diferentes modos. A maior parte delas associa-se a *Mitch Murder*. O nome pode ser traduzido para português simplesmente como “Miguel Assassinato”. Em um primeiro olhar, ele pode remeter a filmes e seriados policiais americanos dos anos oitenta (que aparecem em alguns momentos no canal), ou à tradição escandinava de histórias policiais. Tal escolha pode soar estranha, posto que as duas palavras parecem desconectadas, não formando uma conexão gramatical evidente. Não à toa, ao digitar o nome na ferramenta de busca do *YouTube*, as sugestões aparecem grafadas de modo diferente: nelas lê-se *Mitch Murders*,

---

<sup>4</sup> Para facilitar a identificação, a partir de agora chamaremos o canal *Mitch Murder* de “o canal”; toda vez que utilizarmos o nome *Mitch Murder*, estaremos nos referindo ao homônimo que assina parte das produções

<sup>5</sup> A exceção é *MITCH MURDER T-SHIRT #2 (Pre-order link in description box)*, produção voltada à venda de camisetas. Segundo comentário do coletivo *Dx Seven Collective* (do qual Bengtsson fez parte), a produção visual, os efeitos visuais e a edição final da publicação são assinadas pelo coletivo, em parceria com *Nite Sprite*.

pequena alteração que pode ser traduzida como “Miguel Assassina”. Em entrevista de 2014<sup>6</sup>, questionado sobre a origem do nome, o musicista afirma que o projeto começou como uma mistura de *over-the-top hiphop* (algo como *hip hop* exagerado, hiperbólico) e *g-funk* (*gangsta funk*, gênero de *hip hop* popular na costa oeste estadunidense no início da década de 1990), transicionando rapidamente para *80's music*. Ele afirma também não se lembrar da origem do pseudônimo. Seja como for, este engloba a maior parte do material considerado *80s music* por Bengtsson (na descrição do canal), pelos usuários e em reportagens e entrevistas que pudemos encontrar. Além dele, Bengtsson também assina produções com os nomes *Michel Meurtre* e *Stratos Zero*.

*Michel Meurtre*, transliteração de *Mitch Murder* para o idioma francês (mais uma vez, *meurtre* se traduz ao português como “assassinato”, e não “assassino”), é o pseudônimo com menos *uploads* no canal. Há apenas dois envios. Ambos são composições de imagens em movimento apropriadas da internet e peças musicais em que predominam ambiências sonoras e batidas relaxantes. *Stratos Zero*, por sua vez, é o nome de um protótipo automotivo lançado em 1970, famoso por sua aparência radicalmente inovadora, então considerada futurista. Entretanto, em um comentário na publicação *stratos zero - facade*, Bengtsson afirma que tudo aquilo que é lançado sob esta assinatura é “mais focado em música eletrônica dos anos noventa, não exatamente material para *mitch murder*”<sup>7</sup> (BENGTSSON, 2013b). E de fato, o que encontramos é um conjunto coeso de peças musicais eletrônicas, com características distintas do restante das produções do canal, reverberando o estilo composicional do *electro*, embora este não esteja necessariamente limitado ao período descrito pelo musicista. Acompanhando essas peças, vemos imagens de máquinas, *wireframes*<sup>8</sup> e elementos tecnológicos variados. Assim, embora *Stratos Zero* não remeta diretamente ao pseudônimo que intitula o canal, as produções certamente trazem certa proximidade. O nome também é o título de um blog imagético de Bengtsson, que esteve ativo entre 2012 e 2014, ainda hoje disponível em <<http://stratoszero.tumblr.com/>>. O blog abriga imagens coletadas por ele em diversos lugares da rede e eventualmente divulga as publicações do canal.

---

<sup>6</sup> A página não está mais disponível pela fonte original. Entretanto, ainda pode ser acessada através do *Wayback Machine*, projeto de manutenção da memória dos sites da internet. Disponível em sueco através do link <https://web.archive.org/web/20160304032905/http://www.upplevgbg.se/film/tillbakatill-attiotalet-med-mitch-murder>.

<sup>7</sup> Tradução nossa do original em inglês: “[...]the stratos zero stuff is more early 90’s electro, not really Mitch Murder material”.

<sup>8</sup> Do inglês, “armação de fios” (tradução nossa). São os *grids* tridimensionais das imagens digitais, em que diversas linhas, unidas, formam paisagens e objetos de complexidade variada

Os vídeos apresentados geralmente são associados ao termo *synthwave*. Este representa um conjunto de características plásticas e referências em produções visuais, sonoras e audiovisuais que se relacionam com as trilhas sonoras de filmes, música de *videogames* e elementos formais de produções culturais para o grande público, principalmente do norte-atlântico. Graças a essas características, as produções *synthwave* parecem constantemente remeter a algo que os envolvidos no canal costumam chamar de anos oitenta. Essa impressão é compartilhada por diversos usuários do canal em comentários nas páginas das publicações, como uma qualidade — na maior parte das vezes essa ligação é feita junto a um elogio. Em *mitch murder - after hours run (remastered)*, por exemplo, um usuário ressalta a característica habilidade do criador do canal em produzir composições próximas do que considera ser música dos anos oitenta (Figura 1). O comentário pode ser traduzido, aproximadamente, da seguinte maneira: “é como se você tivesse atingido um certo platô de experiência, e ao invés de tentar reproduzir a música dos 80s... você É a música dos 80s, haha”.



Figura 1 – Comentário elogioso na publicação *mitch murder - after hours run (remastered)*.

Mas, ainda que seja uma forma muito frequente de caracterização das produções do canal e do *synthwave* nos comentários, esta obviamente não é a única maneira de descrevê-las. Façamos, então, uma breve digressão para conhecer melhor essa palavra, ela mesma também usada com frequência para descrever as publicações e o canal como um todo.

### 1.1 O que é *synthwave*

Quando buscamos pela palavra *synthwave* na internet, além de produções diversas, podemos encontrar uma grande variedade de descrições. Um bom ponto de partida, entretanto, pode ser a comunidade *Outrun*, da plataforma *Reddit* (2019). Pelo que pudemos averiguar, trata-se de longe do maior fórum sobre o tema na internet, com mais de 350 mil membros em abril de 2020 — setenta mil a mais que no início de 2019, no início da redação deste capítulo. Sua descrição traz ao mesmo tempo duas explicações:

Dedicado à cena musical *synthwave*, um estilo musical revisionista dos 80s de sintetizadores e batidas pulsantes, e à

estética retrofuturista dos 80s de carros rápidos, luzes neon e cromo.<sup>9</sup> (OUTRUN, 2019)

A descrição apresenta o *synthwave* primeiro por seus elementos sonoros, depois por suas formas visuais. Os primeiros, chama de “estilo”, e os segundos de “estética”. Essa formulação bipartida pode confundir mais que ajudar, posto que não lidamos com uma definição publicamente fundamentada. Dada a natureza audiovisual das publicações do canal, também parece inadequado entender *synthwave* apenas como um gênero ou subgênero musical. Assim, ainda que os termos sejam imprecisos, podemos, mesmo provisoriamente, tomar por *synthwave* uma proposta de composição audiovisual, envolvendo aspectos plásticos diversos, visíveis e audíveis, e os entrecruzamentos entre eles.

Em comum às duas descrições, e reforçando o que apontamos anteriormente, apenas a ênfase na associação aos 80s. Essa associação parece mais importante que as próprias características formais listadas — como se elas fossem mero detalhamento das formas com que os supostos anos oitenta ali emergem. Parece ser mais urgente (pela descrição) rotular o *synthwave* como 80s que descrevê-lo formalmente. É plausível questionar se a retirada da referência à década desse trecho alteraria muito aquilo que se imagina ao lê-lo.

Salta também aos olhos o uso de duas palavras que denotam relações no tempo: *revisionista* e *retrofuturista*. A versão digital do dicionário *Oxford* define o termo inglês original, *revisionist*, como “um apoiador de políticas de revisão ou modificação”<sup>10</sup> (REVISIONIST, 2020). Assim, a escolha do termo indica não apenas um resgate, mas uma tentativa de reinvenção. *Retrofuturist*, por outro lado, direciona para o termo *retrofuturism*: “o uso de um estilo ou estética considerado futurista em uma era anterior” (RETROFUTURISM, 2020)<sup>11</sup>. Assim, retrofuturista corresponderia ao adjetivo para qualificar alguém ou algo que traz consigo tais características. Note-se que a palavra nostalgia não aparece em momento algum na descrição.

Essa descrição também se adequa a outros nomes pelos quais as mesmas composições podem ser identificadas: *outrun* (como no nome da referida comunidade do *Reddit*), *retrowave* e *future synth*. Todos esses nomes são úteis no sentido de fornecer pistas para aquilo que

<sup>9</sup> Tradução nossa. Do original: “Dedicated to the synthwave music scene, a revisionist 80s music style of synthesizers and pulsing beats, and the retrofuturist 80s aesthetic of fast cars, neon lights and chrome.”

<sup>10</sup> Do original, *revisionist*: “A supporter of a policy of revision or modification”. Tradução nossa.

<sup>11</sup> Do original, *retrofuturist*: “The use of a style or aesthetic considered futuristic in an earlier era”. Tradução nossa.

buscamos descrever. Sigamos, então, explorando essas palavras pela ordem em que foram apresentadas.

*Synthwave* pode ser traduzido livremente como “onda de sintetizadores”. Considerando aspectos sonoros das produções de *Mitch Murder*, esse rótulo não poderia ser mais acertado. Os primeiros sintetizadores, criados no final do século XIX (CRAB, 2016), foram máquinas capazes de gerar sons a partir de sinais elétricos. Eles não envolviam a criação de ondas físicas pela ação de força manual mediada por cordas, tubos ou meios similares, como o piano, o violão, a flauta, entre outros instrumentos musicais então existentes. Em certo sentido, o som “sintético” era diferente do “natural”. Esses primeiros instrumentos, entretanto, seriam aprimorados ao longo do século seguinte por inventores, empresas e musicistas, ampliando o escopo do termo em diversas direções. No século XXI, o termo parece abranger todo tipo de circuito elétrico ou código programacional capaz de criar sons a partir de ondas, num processo chamado de síntese sonora. Isso inclui desde máquinas analógicas clássicas, como o Minimoog (Figura 2), até sintetizadores experimentais armazenados em páginas da web, como o <<http://www.whalesynth.com>>.



Figura 2 – O *Minimoog*, lançado 1970, é um dos sintetizadores mais famosos da história.

Esses instrumentos são a principal marca sonora do *synthwave*. Seu uso não se limita a sons tradicionalmente associados a instrumentos modernos de teclas. Eles são, sim, responsáveis por frases musicais e ambientações sintéticas, mas também por sons próximos aos de instrumentos de percussão, como bumbos e címbalos, e por timbres ligados a instrumentos diversos, trabalhando como simulações de sons de cordas, madeiras e metais.

O uso da palavra *outrun* traz uma dupla referência embutida (DIAK, 2018, p 21). Ela aponta para o jogo de corrida *OutRun*, lançado em 1986, em que o jogador controla uma *Ferrari Testarossa Spider*, carro esportivo de luxo, por ruas movimentadas. A música e os cenários coloridos são parte importante da experiência, que enfatiza menos a competição que a possibilidade de cruzar tais lugares com uma trilha sonora agradável. Ao mesmo tempo, *Outrun* é o nome de um álbum lançado em 2013 por *Kavinsky*, pioneiro do *synthwave*.

Embora a ênfase esteja em jogos de corrida, vários outros jogos digitais são referenciados em produções *synthwave*. As relações aparecem não apenas em apontamentos diretos, mas em detalhes formais sutis e mesmo em técnicas de produção, assuntos que abordaremos melhor adiante. Essa proposta imagético-musical também remonta a seriados, como *Miami Vice* (1984) e *A Super Máquina* (em inglês, *Knight Rider*, de 1982), e *blockbusters* como *Um Tira da Pesada* (*Beverly Hills Cop*, de 1984) e *Stallone: Cobra* (*Cobra*, lançado em 1986). Essas referências não se limitam às produções, e podem remeter aos próprios dispositivos eletrônicos de acesso a produções culturais para o grande público do norte-atlântico. *Mega Drive*, por exemplo, é a assinatura de um produtor texano não identificado, retirada de um dos mais famosos aparelhos de jogos digitais de todos os tempos. Já o produtor George Dervenagas assina seu trabalho como *VHS Dreams*, termo que se refere a fitas magnéticas de videoteipe, reproduzidas em aparelhos de videocassete.

O rótulo *retrowave* oferece outra pista valiosa para caracterizar essas produções. Ele pode ser entendido como parte de uma “onda retrô”, ou “retromania” (REYNOLDS, 2011). Boa parte das referências musicais dessas produções apontam de modo impreciso para a década de 1980. Os exemplos fornecidos para a explicação do rótulo anterior, por exemplo, estão situados nesse período. O termo às vezes funciona também como um guarda-chuva para outros termos aglutinadores de produções surgidos na internet no mesmo período, como o *vaporwave* (CONTER, 2016).

Isso não quer dizer, porém, que essas relações se limitem à década de 1980. É relevante lembrar especialmente da sua associação às produções franceses de música eletrônica chamadas pelos termos *french house* e *french touch* (NEUMAN, 2015). Esse movimento musical cresceu a partir da segunda metade da década de 1990, vigorando até a metade da década de 2000. Dois exemplos de projetos famosos no Brasil e com relações próximas com os produtores de *synthwave* são os duos *Daft Punk* e *Air*. Ecos do *french house* podem ser encontrados em aspectos composicionais das produções de *synthwave*, como ritmos, ambiências, baterias eletrônicas, frases musicais simples e técnicas de edição sonora. Outro ponto de proximidade é

o interesse, por parte de produtores associados ao *french house* e ao *synthwave*, por máquinas e ambientes digitais, refletido, por exemplo, no uso de capacetes robóticos pelo duo *Daft Punk*.

Aliás, o nome *future synth* se refere ao aspecto futurístico das produções, e pode ser traduzido como “sintetizador do futuro” ou “síntese do futuro”. O termo ressalta o interesse em temáticas de ficção científica e tecnologia, bem como ambientes digitais e maquinário em geral. Musicalmente, isso se reflete tanto nos instrumentos e métodos de gravação usados quanto em letras e nomes de peças. Novamente, o sintetizador aparece em destaque como grande referência do que seria um som do futuro. Giorgio Moroder, pioneiro da música disco cujas produções são tomadas como referência por produtores de *synthwave* (DIAK, 2018), narra essa impressão na faixa “Giorgio by Moroder”, lançada em 2013 pelo Daft Punk:

No começo, eu queria fazer um álbum com o som dos anos 50, o som dos anos 60, dos anos 70 e depois ter um som do futuro. E eu disse: “Espere um segundo. Eu conheço o sintetizador, por que não usar o sintetizador, que é o som do futuro?” (MORODER; HOMEM-CHRISTO; BANGALTER, 2020)<sup>12</sup>

Essa mistura de sintetizadores e referências a produções musicais e visuais antigas e futuristas se organiza de modos distintos, assumindo formas específicas de acordo com quem produz. Algumas composições plásticas, entretanto, repetem-se com frequência, podendo ser vistas como características formais definidoras dessa proposta imagético-musical. Em uma busca rápida à ferramenta *Google Imagens* (Figura 3), saltam aos olhos: a dominância de tons de roxo e rosa, contrastados com pequenos elementos azuis, verdes e amarelos; *wireframes* e composições geométricas de paisagens visuais, com montanhas e o sol; elementos de tecnologia futurista e personagens ilustrados. Diversas das imagens encontradas nessa busca estão ligadas a produções associadas ao *synthwave*, como a ilustração de capa do primeiro álbum de *Scandroid*, a ilustração de personagens de *Hotline Miami*, jogo digital que incorpora vários componentes dessa proposta. Uma das imagens, cabe notar, aparece na publicação *Mitch Murder - The Line*. Composições plásticas semelhantes podem ser encontradas em diversas outras produções do canal *Mitch Murder*. Algumas construções verbais também aparecem nas composições dessas textualidades. Na Figura 3, por exemplo, encontramos o termo *cybernetic* (equivalente ao português “cibernético”) em uma das imagens.

<sup>12</sup> Tradução nossa da composição “Giorgio by Moroder”, narrada por Giorgio Moroder e lançada em 2013 pelo Daft Punk. Do original: “In the beginning, I wanted to do a album with the sound of the 50s, the sound of the 60s, of the 70s and then have a sound of the future. And I said: “Wait a second. I know the synthesizer, why don’t I use the synthesizer, which is the sound of the future?”

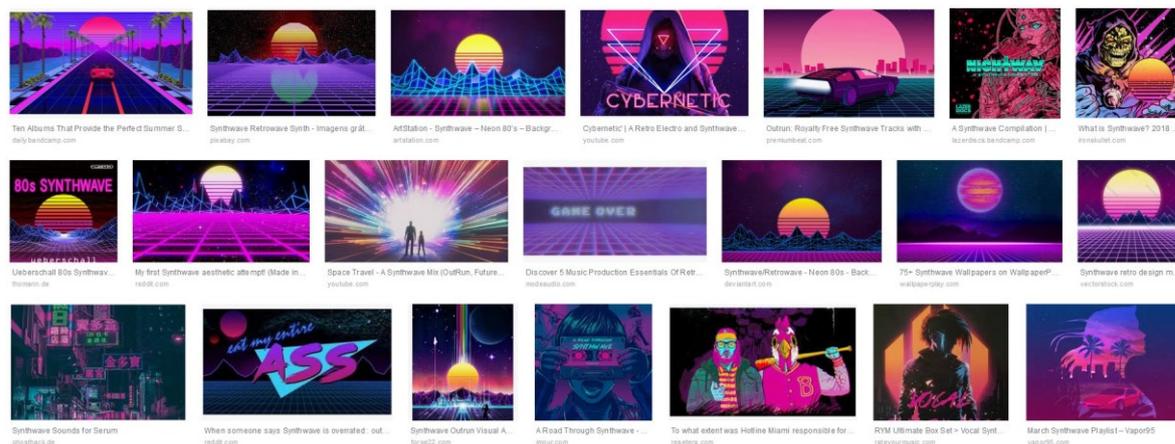


Figura 3 – Imagens encontradas em busca pelo termo *synthwave* no *Google Imagens*.

Musicalmente, o *synthwave* se aproxima, em diversos aspectos, das produções *pop* europeias das décadas de 1970 e 1980. As produções são marcadas por baterias eletrônicas e sintetizadores digitais, e também pelo processamento sonoro intensivo desses elementos — os sons são filtrados de modo a ecoar e reverberar longamente na audição dos ouvintes, como se eles estivessem em enormes espaços vazios. Essas edições sonoras são constantemente colocadas em destaque. Outro traço comum é o uso de sequenciadores e arpejadores, dispositivos capazes de repetir ciclicamente sons predeterminados de sintetizadores, para criar frases musicais. Nem todos os elementos sonoros utilizados, entretanto, remetem a essas décadas. O *synthwave* também utiliza recursos técnicos e formais associados a períodos anteriores e posteriores — em particular, como já foi dito, da música eletrônica francesa desenvolvida nas décadas de 1990 e 2010.

Essas produções musicais não podem ser facilmente encontradas *offline*. Seus principais nodos de distribuição não são lojas de discos, mas plataformas de *streaming*: de áudio, como *Spotify*, *Deezer*, *iTunes*, *BandCamp* e *SoundCloud*; de vídeo, como *YouTube* e *Vimeo*; de jogos digitais (no caso das trilhas sonoras dos jogos), como *Steam*, *GOG.com* e *Origin*. Nesse sentido, e considerando sua natureza audiovisual, o *YouTube* se mostra particularmente fértil para essas produções. Canais dedicados à difusão de produções *synthwave*, como *ThePrimeThanatos*, transmitem publicações associadas ao *synthwave* sem interrupção, e abrigam vídeos contendo *playlists* musicais de várias horas. Outros, como o canal *NewRetroWave*, selecionam e apresentam *singles* de diversos produtores aos seus usuários. O *YouTube* também é a plataforma de *streaming* ativa a hospedar o perfil mais antigo de *Mitch Murder* que pudemos encontrar.

Considerando essa profunda vinculação à internet e a plataformas de *streaming* faz sentido pensar no *synthwave* como uma proposta imagético-musical relacionada a uma cultura urbana e digital (LEMOS, 2007), produzidas e consumidas em meio a territórios informacionais. Não à toa, as temáticas abordadas e os espaços representados nas produções ligadas ao *synthwave* incluem com frequência configurações digitais do espaço físico, como os *wireframes*. Curiosamente, embora as publicações referenciem frequentemente produtos estadunidenses e do oeste europeu, a maior parte das buscas pelo termo no *Google* de 2004 a 2019, segundo a ferramenta *Google Trends*<sup>13</sup>, origine-se de países da Eurásia, destacadamente da Escandinávia e do leste europeu. Na listagem de interesse por região oferecida pela mesma ferramenta no mesmo período, os Estados Unidos aparecem apenas em décimo sexto lugar, e o Reino Unido, primeiro colocado no bloco da Europa Ocidental, em décimo nono. O Brasil é o trigésimo quarto país da lista, representando o equivalente a doze por cento das buscas realizadas na Rússia, primeiro lugar da lista.

Também é necessário situar o *synthwave* em relação ao universo a partir do qual boa parte de suas características audíveis surgiram: a música eletrônica. Essa categoria ampla abarca uma grande variedade de cenas (QUEIROZ, 2019) e estilos musicais. Precisaríamos dedicar mais que toda a extensão do nosso trabalho para descrevê-los adequadamente. Por hora, entretanto, basta dizer que os grandes festivais internacionais da música eletrônica, como *Tomorrowland*, *Creamfields*, *Electronic Daisy Carnival* e *Ultra Music Festival*, parecem passar ao largo de produtores e *DJs* ligados ao *synthwave*. Não conseguimos encontrar, nas *lineups* (listas de produtores performando nesses festivais) dos anos imediatamente anteriores à escrita desta dissertação, eventos diretamente ligados ao *synthwave*. Isso não implica que não existam apresentações ao vivo dessas produções, mas tão somente que elas ocorrem de modo relativamente independente dos circuitos pelos quais transitam produtores dos diversos estilos da música eletrônica. Em 2019, o cenário começou a mudar, e alguns produtores — especialmente ligados às variações de sonoridade mais agressiva do *synthwave*, como o *darkwave* — começaram a conquistar espaço em festivais convencionais. Tornou-se mais fácil encontrar nomes como *Perturbator* e *The Midnight* nos *lineups* de festivais, bem como em turnês próprias por diversos países. Entretanto, esse cenário ainda é muito tímido se comparado às vertentes convencionais da música eletrônica. Parece mais fácil encontrar o termo em meio a outros surgidos na internet no mesmo período (CONTER, 2016), como o *vaporwave*, o *future*

---

<sup>13</sup> Acesso em maio de 2019.

*funk* e o *cloud trap*. Além da origem nas redes, eles compartilham de uma marcante referencialidade a produções das décadas anteriores.

## 1.2 A emergência e a difusão de uma proposta

Buscar fontes sobre o surgimento do *synthwave* não é tarefa fácil. Pouquíssima literatura acadêmica pode ser encontrada sobre o termo — o que não surpreende, posto que falamos de um fenômeno recente e de interesse restrito. Algumas publicações, como livros não acadêmicos, matérias de jornais e revistas internacionais, entretanto, fornecem ajuda. De acordo com Julia Neuman, escrevendo para o *Observer*, o início do *synthwave* pode ser rastreado até a internet do começo dos anos 2000, quando “*gamers* e *horror nerds* começaram a gostar de artistas como *Justice*, *Kavinsky* e *College*, que criavam sons inspirados por lendas das trilhas sonoras dos 80s (Carpenter, *Goblin*, Brad Fiedel)”<sup>14</sup> (NEUMAN, 2015). Diak (DIAK, 2018, p 21), por sua vez, vê o sucesso do jogo eletrônico *Grand Theft Auto: Vice City* (2002) como ponto de partida para esse interesse nos anos 1980. Segundo ele, as gerações que chegaram à vida adulta nos anos 2000 e 2010 começaram a inserir em suas criações elementos de sua infância e juventude.

Dos pioneiros citados, os trabalhos de *Kavinsky* e *College* são os que mais diretamente se aproximam do *synthwave*. Segundo o banco de dados *Discogs* (LEWANDOWSKI, 2000), *Kavinsky* lançou seu *EP Teddy Boy* em janeiro de 2006, enquanto *College* teve seu primeiro *EP*, *Teenage Color*, lançado em novembro de 2008. Também nesse ano, *Anoraak* e *Futurecop!* divulgaram seus primeiros trabalhos, *Nightdrive with You* e *The Unicorn And The Lost City Of Alvogarth*. Em 2009, o coletivo francês *Valerie*, criado por *College* e voltado para a produção de “electro inspirada nos 1980s”<sup>15</sup> (HUTCHISON; SMITH, 2009), lançou uma compilação de produções próprias e de convidados. Entitulada *Valerie and Friends*, é a coletânea mais antiga a trazer composições plásticas próximas ao *synthwave* que pudemos encontrar. O primeiro *EP* de *Mitch Murder*, *After Hours EP* — lançado independentemente e disponível em diversas plataformas, incluindo o canal do *YouTube* — também foi publicado nesse ano.

No primeiro ano da década seguinte, foi criado o primeiro selo especializado em *synthwave* (BENGTSSON, 2016). A *Rosso Corsa Records* é um *netlabel* (GALUSZKA, 2012), micro selo de publicações digitais. O nome é uma referência ao tom vermelho dos carros de

---

<sup>14</sup> Tradução nossa.

<sup>15</sup> Do original em inglês, “80's inspired electro”. Tradução nossa.

corrida italianos em competições internacionais. A *Rosso Corsa Records* foi responsável pela publicação das criações de alguns dos mais difundidos nomes do *synthwave*, como *Mitch Murder*, *Lazerhawk* e *Miami Nights 1984*. As primeiras produções da gravadora saíram no mesmo ano, a começar pelo álbum *Early Summer*, de *Miami Nights 1984*.

Boa parte das publicações (DIAK, 2018; WILLIAMS, 2017; NEUMAN, 2015; ELOI, 2017) que pudemos encontrar considera o lançamento do filme *Drive*, em 2011, como verdadeiro ponto de virada para a difusão do *synthwave*. A película retoma aspectos formais e temáticos dos filmes policiais *noir*, acrescentando tons próprios ao conjunto. Tanto as formas visuais quanto a trilha sonora parecem ressoar diretamente as composições plásticas do *synthwave* (DIAK, 2018, p 20). Consideremos, por exemplo, a matéria “As origens do *Synthwave – Parte 1*”<sup>16</sup>, da rede *NewRetroWave*, engrenagem importante na difusão dessa proposta imagético-musical (WILLIAMS, 2017). A publicação considera as faixas *Nightcall*, de *Kavinsky* (em parceria com a brasileira *Lovefoxxx* e o luso-francês do *Daft Punk*, Guy-Manuel de Homem-Christo), e *A Real Hero*, de *College* em parceria com o duo *Electric Youth*, como padrões de ouro do *synthwave*. Ambas, cabe notar, fazem parte da trilha de *Drive*.

Por outro lado, dados de frequência de pesquisa por termos na busca do *Google*, fornecidos pelo *Google Trends*<sup>17</sup>, não corroboram a importância da película em questão para o aumento do interesse dos internautas por essa proposta imagético-musical. Entre 2004 e 2019, o período de lançamento de *Drive* também corresponde ao que teve mais pesquisas pelo termo (Figura 4). Ele aparece visivelmente afastado da curva de crescimento das buscas por *synthwave* (Figura 5). Entre o último pico de buscas pelo filme, em fevereiro de 2012, e o primeiro por *synthwave*, em meados de 2014, dois anos inteiros sem quantidade relevante de buscas se passaram. A tendência no *Google Trends* se repete, com diferenças muito pequenas, para as pesquisas pelos mesmos termos no *YouTube*. Essa aparente incoerência sugere que a crítica especializada parece mais interessada em produzir ou reforçar um “mito fundador” que estudar a emergência do *synthwave* a fundo.

---

<sup>16</sup> Tradução nossa do inglês, “The Origins of Synthwave– Part 1”.

<sup>17</sup> Obtidos em maio de 2019, buscando pelos termos “Synthwave” e “Drive”, de 2004 ao instante da busca. Ambos os termos utilizaram a pré-categorização oferecida pela ferramenta, que identifica este como um “filme” e aquele como um “gênero musical”, melhorando a precisão com termos associados.

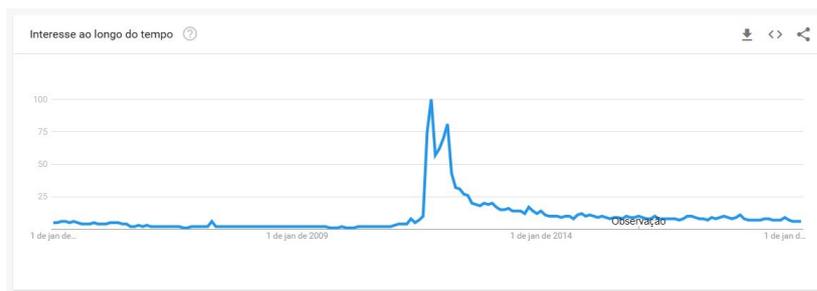


Figura 4 – Frequência de pesquisas no *Google* pelo termo *Drive*, de 2004 a 2019.

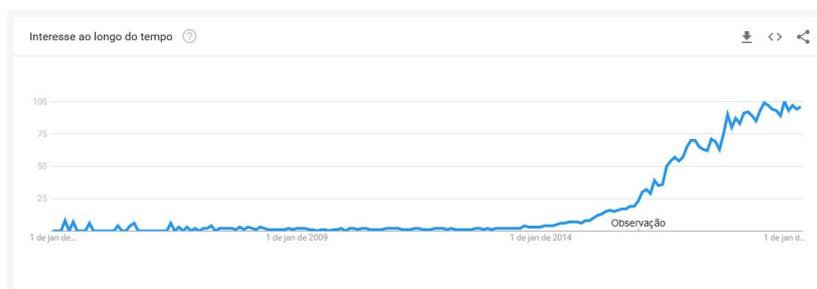


Figura 5 – Frequência de pesquisas no *Google* pelo termo *synthwave*, de 2004 a 2019.

Duas outras produções audiovisuais associadas ao *synthwave* que não enfatizam a música foram lançadas entre o lançamento de *Drive* e o aumento do interesse por ele, também colaborando para a sua difusão: os jogos digitais *Far Cry 3: Blood Dragon* (2013) e *Hotline Miami* (2012). Ambos caminham por trilhas comuns a aventuras de ação ligadas aos anos 1980 (*Far Cry 3: Blood Dragon* por contos policiais na costa oeste americana; *Hotline Miami* por aventuras *cyberpunk*), e incluem trilhas sonoras contando exclusivamente com produtores de *synthwave*. *Far Cry 3: Blood Dragon* vendeu mais de um milhão de cópias, tornando-se um sucesso comercial<sup>18</sup> e gerando a continuação *Trials of the Blood Dragon*. *Hotline Miami*, por sua vez, tornou-se um dos jogos independentes mais bem sucedidos da história. Segundo um mecanismo de análise e mineração de dados de jogos disponíveis na *Steam* (maior loja e plataforma de distribuição de jogos por *streaming* do mundo), estima-se que o jogo tenha vendido mais de dois milhões de cópias apenas nessa plataforma. Ele ganhou vários prêmios, especialmente por sua trilha sonora, e também teve uma continuação. *Hotline Miami 2: Wrong Number* contou com *Mitch Murder* entre os nomes envolvidos na trilha sonora.

<sup>18</sup> Dados disponíveis em <<https://www.pcgamer.com/far-cry-3-blood-dragon-sold-over-a-million-copies-ubisoft-ceo-promises-more-mini-aaa/>>

Outra produção de considerável visibilidade ligada ao *synthwave* é o curtametragem *Kung Fury*, lançado 2015. Ele alcançou mais de trinta milhões de visualizações no *YouTube*, além de gerar vídeos relacionados e um jogo digital para computador e *consoles*. O seu projeto de financiamento coletivo no *Kickstarter*, maior plataforma de financiamento coletivo do mundo em 2019, é o décimo quarto filme mais bem sucedido da história, arrecadando mais que o triplo do valor solicitado pela campanha de financiamento — um total de 620 mil dólares, em dois meses desde a publicação da campanha, em dezembro de 2013, com a colaboração de dezessete mil financiadores (ROZENKRANTZ, 2016, p 43). O lançamento do filme ocorreu em maio, no Festival de *Cannes*. Em muitos aspectos, o filme ressoa *synthwave*. Ele é uma homenagem a películas de aventura que circulam em torno dessa suposta imagem da década de 1980, tocando em temas como histórias policiais, ficção científica, violência, artes marciais do oriente e outros clichês de *blockbusters*. Nas palavras de Rozenkrantz, “Suas referências não são a Segunda Guerra Mundial, a Era dos *Vikings*, ou mesmo 1985, mas o concentrado retrojetivo de um imaginário hiperbólico dos 1980s — a forma que sua audiência pretendida deseja rememorar a década”<sup>19</sup> (ROZENKRANTZ, 2016, p 43). A trilha sonora do filme é assinada por *Mitch Murder*, incluindo uma faixa em parceria com David Hasselhoff, ator e cantor estadunidense, famoso por seus papéis nos seriados *A máquina mortífera* (*Knight Rider*, de 1982) e *SOS Malibu* (*Baywatch*, de 1989). O videoclipe dessa produção, no qual Hasselhoff substitui David Sandenberg como protagonista de cenas do filme, conta com trinta e oito milhões de visualizações no *YouTube* — mais que o próprio filme. Uma continuação em longametragem começou a ser produzida em 2019, contando com atores conhecidos pelo grande público, como Arnold Schwarzenegger e Michael Fassbender (RITMAN, 2018), além de Hasselhoff.

Também uma produção audiovisual importante para a difusão do *synthwave* (IRELAND, 2017), *Stranger Things* (2016) é um seriado de grande sucesso da plataforma de *streaming Netflix*. Nas palavras de Diak (DIAK, 2018, p 20), “*Stranger Things* e o *synthwave* [...] estão entrelaçados em seu ousado elevar de elementos dos ‘80s, ao mesmo tempo que se influenciam mutuamente”<sup>20</sup>. O seriado é ambientado no interior dos Estados Unidos, na primeira metade da década de 1980. Nele, abundam referências à cultura *pop* estadunidense do

---

<sup>19</sup> Tradução nossa. Do inglês: “Its referents are not the Second World War, the Viking Age, or even 1985, but the retrojective concentrate of a hyperbolic 1980s imaginary—the way that its intended audience wants to remember the decade”.

<sup>20</sup> Do inglês: “*Stranger Things* and *synthwave* [...] are both intertwined in their unabashed lifting of elements from the ‘80s while also influencing each other”. Tradução nossa.

período. A trilha do seriado foi composta por Kyle Dixon e Michael Stein — ambos membros do *Survive*, banda frequentemente associada ao *synthwave*. De acordo com Corrêa, o “estilo musical *synthware* ou *retrowave*, que surgiu em meados da década de 2000 e foi influenciado por músicas, instrumentos e trilhas sonoras dos anos 1980” (CORRÊA; GONÇALVES, 2018, p 12) foi usado na trilha, para criar um clima sombrio e remeter aos anos 1980.

Quando *Stranger Things* foi lançado, o conjunto de características associadas ao termo *synthwave* já havia amadurecido consideravelmente. O lançamento de *Teddy Boy* completava uma década, e a *Rosso Corsa Records* chegava ao seu sexto ano. A essa altura, o termo já abrangia produções muito diferentes entre si e das primeiras produções associadas a ele. Encontramos algumas tentativas de categorizar essas produções, com pouco consenso em relação aos nomes e divisões.

O já citado *subReddit OutRun* (2019), por exemplo, mantém fixo em sua lista de discussões um infográfico chamado *Synthwave Essentials*<sup>21</sup>, mostrando estilos e álbuns considerados essenciais. São eles: (1) *synthwave* precoce, que corresponde às primeiras produções associadas ao gênero e inclui o álbum *Burning Chrome* de *Mitch Murder*; (2) *outrun*, enfatizando a relação com velocidade e experiências automobilísticas; (3) *darksynth*, correspondendo a produções mais sombrias, com temáticas violentas; (4) *synthwave/synthpop* cantado, que agrupa produções marcadas pela presença do canto; (5) *spacewave*, enfatizando produções com temática e sonoridades associadas ao imaginário de viagens espaciais; (6) *dreamwave/retrowave*, produções tidas como oníricas e/ou nostálgicas, incluindo o álbum *Interceptor* de *Mitch Murder*; (7) *cyberpunk*, agrupamento de produções com temática futurista e sombria. Embora detalhada, a classificação proposta não parece seguir um padrão claro de formulação para as categorias propostas, o que gera confusão e sobreposições constantes. O álbum *Interceptor* de *Mitch Murder*, por exemplo, está enquadrado como *dreamwave/retrowave*, mas contém faixas que poderiam estar classificadas como *cyberpunk*. Já o álbum *Kristine*, da cantora de mesmo nome, é classificado como *synthwave/synthpop* cantado, mas poderia se encaixar na categoria de *dreamwave/retrowave*.

A página *Iron Skullet*, especializada em elaborar críticas e playlists de publicações *synthwave*, faz uma divisão consideravelmente diversa (PRESTON, 2018), em dez

---

<sup>21</sup> As enormes dimensões da imagem tornam-na inadequada para visualização neste documento. Ela está disponível para visualização em <https://i.redd.it/xiu8lpffirhp11.jpg>.

subcategorias <sup>22</sup>. Detalharemos apenas aquelas distintas ou ausentes na classificação apresentada acima: (1) *cybersynth* corresponde à categoria chamada no parágrafo anterior de *cyberpunk*; (2) *darksynth*; (3) *synthwave*, como um guarda-chuva pouco especificado; (4) *synthpop*, referindo-se ao gênero musical surgido na década de setenta, mas também às produções classificadas no parágrafo acima como *synthwave/synthpop* cantado; (5) *outrun*; (6) *retro electro*, fazendo referência a produções que remetem às produções do gênero de música eletrônica chamado *electro*, difundido principalmente em meados dos anos noventa; (7) *house*, correspondendo às produções de música eletrônica voltadas para pistas de dança; (8) *nu disco*, que traz consigo características marcantes da música disco; (9) *dreamwave*, correspondente a *dreamwave/retrowave* na lista anterior; (10) *popwave*, termo que cobre produções mais próximas do circuito convencional da música eletrônica. Como se pode ver, a classificação padece de problemas similares à anterior. A granulação excessiva extrapola o próprio objeto que pretende classificar, e se mostra difícil de visualizar.

Considerando essas categorizações que se perdem no detalhamento de minúcias e na confusão de critérios díspares, preferimos pensar na existência de dois modos gerais de experiência. Eles atravessam diferentes conformações musicais e temáticas, sendo encontrados, por vezes, em momentos diferentes da mesma produção. Tentaremos a seguir caracterizar os elementos que marcam cada um deles.

O primeiro deles está mais diretamente associado às características das primeiras produções do *synthwave*. Em geral, envolve ambiências leves, de contrastes brandos — seja na sonoridade, através da criação de ritmos calmos ou dançantes, texturas pacíficas e agradáveis, pouco agitadas e musicalmente delicadas, ou por meio de cores pastéis, paisagens visuais costeiras e composições tipográficas coloridas. As temáticas abordadas por esse tipo de produção seguem o mesmo caminho, envolvendo ambientes tropicais, esportes, automóveis esportivos, produções audiovisuais bem-humoradas e experiências da juventude europeia e estadunidense nas décadas de 1970, 1980 e 1990. Na Figura 6, por exemplo, vemos um frame do vídeo *mitch murder - hollywood heights*, no qual Axel Foley, agente policial da franquia cinematográfica *Um Tira da Pesada*, sabota um carro utilizando uma banana. Quando não são bem-humoradas, as produções próximas desse modo de experiência trazem consigo uma melancolia tranquila. As palavras *Outrun* e *Retrowave*, muito usadas como sinônimos de *synthwave*, por vezes são utilizadas para fazer referência especificamente a produções marcadas

---

<sup>22</sup> Novamente, o detalhamento da imagem não aparece no formato deste documento. Disponível em: <<https://i2.wp.com/ironskullet.com/wp-content/uploads/2019/04/Synthwave-Album-Map-Final-2000.jpg>>

por esse modo de experiência. Os termos *chillwave*, *dreamwave* e *soulwave* também são usados para categorizar produções mais ou menos ligadas a ele, enfatizando pontos específicos. Alguns produtores associados a esse tipo de produção são *Miami Nights 1984*, *Kavinsky*, *College*, *Electric Youth*, *FM-84*, *Com Truise* e *Kristine*.



Figura 6 – Frame do vídeo *mitch murder - hollywood heights*.

O segundo modo de experiência se distancia da positividade delicada que marcou os trabalhos dos pioneiros, englobando experiências intensas e sombrias. A suavidade dá lugar à agressividade. As composições musicais são sombrias, os ritmos são acelerados e menos dançantes, e uma grande quantidade de ruído permeia todos os sons. Contrastes de cor e luz são amplos, e abundam referências a produções antigas de suspense e terror: seitas satânicas, andróides assassinos, sociedades pós-apocalípticas, *aliens* e outros clichês da cultura *pop* do atlântico norte. A violência abunda, e um clima geral de negatividade atravessa esse modo de experiência. Tecnologias futuristas aparecem com frequência, e o futuro parece sempre perigoso. Nos modos de categorização vistos acima, propostos no site *Iron Skullet* e no *subReddit OutRun*, o termo *darksynth* é utilizado para designar produções nas quais esse modo de experiência é dominante. São produtores relacionados a ele *Perturbator*, *Carpenter Brut*, *GosT*, *Megadrive* e *Shredder 1984*.

O modo de experiência mais brando do *synthwave* é frequentemente associado à ideia de nostalgia e ao rótulo *80s* em comentários do *YouTube*. No mais agressivo, por outro lado, a

referência aos *80s* acontece, mas parece não se relacionar a qualquer tipo de nostalgia. Conferimos a seção de comentários da publicação mais visualizada no *YouTube* de cada um dos produtores listados nos parágrafos acima. Não surpreendentemente, a nostalgia aparece com frequência nos assuntos do modo brando, mas nenhuma manifestação de saudade, nostalgia ou similar é manifesta nas publicações associadas ao modo agressivo.

Produções e produtores podem ser mais associadas a um ou outro modo, mas essa divisão não é rígida. Cada produção traz em si mesma uma composição formal única de elementos diversos. Da mesma maneira, cada compilação (seja um álbum triplo ou um *single* curto) opera como uma colagem particular de produções, organizando os sentidos em uma paisagem própria. Em geral, as peças audiovisuais mesclam características de ambos os modos de experiência. Nas produções de *Kavinsky*, por exemplo, uma relação leve e bem-humorada com narrativas de suspense e ficção científica é evidenciada em nomes de faixas, sons de direção e perseguição em meio às faixas musicais, fotos de divulgação (Figura 7) e cenas de videoclipes. As descrições do projeto narram frequentemente a história de um *DJ* falecido, que volta à vida para se vingar como um andróide a bordo de uma *Ferrari Testarossa*.



Figura 7 – Imagem de divulgação de *Kavinsky*<sup>23</sup>.

O nome *Mitch Murder* costuma ser associado ao modo mais brando do *synthwave*. Diversas produções posteriores ao álbum de lançamento *Burning Chrome*, bem como algumas

<sup>23</sup> Imagem retirada de <<https://synthwave.fandom.com/wiki/Kavinsky?file=Kavinsky-1.jpg>>

das publicações mais recentes, abordam temáticas sombrias e violentas, incorporando esse peso também nas composições sonoras e visuais. Apesar disso, em momento algum elas chegam à agressividade incessante de produtores como *Perturbator* ou *Carpenter Brut*, cujas produções encaixam-se invariavelmente no segundo modo de experiência descrito. Mesmo as produções assinadas por *Stratos Zero*, mais sombrias, são comparativamente suaves em relação a eles. As produções de *Michel Meurtre*, em especial, são sempre leves e contêm pouquíssima tensão.

### 1.3 Johan Bengtsson e Mitch Murder

Iniciando sua produção em 2008, três anos antes do *boom* atribuído a *Drive*, *Mitch Murder* é reconhecido como um dos nomes mais populares e importantes do *synthwave* na década de 2010 por veículos especializados, como os sites *Retro Synthwave* (BENGTSSON, 2016), portal digital de notícias e informações dedicado a apresentar e divulgar produções *synthwave*, e *Vehlinggo* (VEHLING, 2015), site focado em entrevistas e análises de trilhas sonoras, *synthwave* e *synthpop*. Até a primeira metade de 2019, três álbuns, cinco compilações, três trilhas sonoras completas, dezessete *EPs* e doze *singles* foram lançados sob a assinatura *Mitch Murder*, além de canções em trilhas sonoras divididas e faixas individuais. Cabe notar que esses dados são ligeiramente imprecisos. Cada rede social mostra uma contabilização diferente, por vezes chamando álbuns de *EPs* e vice-versa. Para contabilizar, optamos pela subdivisão interna do *SoundCloud*, mais detalhada e completa, como base.

Cinco selos já abrigaram as produções de *Mitch Murder*: *Rosso Corsa Records* (principal selo de *Mitch Murder*), *DX Seven Collective*, *Electronic Purification Records*, *Mad Decent* e *Universal*. O coletivo *DX7* já foi responsável pela prensagem de camisetas e discos de vinil de *Mitch Murder*, mas atualmente está inativo. A *Electronic Purification Records* é responsável pela prensagem e venda da versão física de dois álbuns lançados pela *Rosso Corsa Records*. A *Mad Decent* é uma gravadora de música eletrônica. Comparada às outras *labels* citadas, conta com uma estrutura razoável, embora muito menor que a das *majors*, grandes gravadoras do mercado mundial. Ela abrigou o álbum *Interceptor*, além de produzir o videoclipe da faixa homônima. Por fim, a *Universal*, única *major* da lista, foi responsável pela divulgação do *single True Survivor*, versão cancional do tema principal de *Kung Fury* (assinado por *Mitch Murder*), cantada por David Hasselhoff, ator e cantor que se tornou conhecido por protagonizar as séries *SOS Malibu*, chamada *Baywatch* nos Estados Unidos, e *A Super Máquina*, ou *Knight Rider*.

Como apontado no começo do capítulo, todas as composições assinadas por *Mitch Murder*, *Stratos Zero* e *Michel Meurtre* são compostas por Johan Bengtsson, compositor, *DJ* e produtor musical de Estocolmo. Apesar disso, em lugar algum do canal desponta o nome do produtor sueco. O canal é assinado simplesmente por *Mitch Murder*. Os usuários frequentemente o chamam de *Mitch*, e nas poucas entrevistas concedidas por ele às quais tivemos acesso, o que encontramos são conversas “com *Mitch Murder*”. Mesmo em entrevistas, é a partir desse pseudônimo que ele responde.

Além do canal sobre o qual discorreremos, perfis e produções assinadas por *Mitch Murder* despontam em vários outros locais. O número de visualizações de materiais assim assinados em outros canais do *YouTube* é volumoso. Falamos aqui de canais como o da gravadora *Mad Decent*, e de páginas independentes de divulgação, como os canais *neros77*, *LuigiDonatello* e *New RetroWave*, especializados em Synthwave. Considerando apenas as publicações de material assinado como *Mitch Murder* nessas páginas, temos mais de quatro milhões de visualizações. Ainda no *YouTube*, vale lembrar a aparição de *Mitch Murder* em canais de *livestream*<sup>24</sup> ininterrupto. Essas páginas contam com programação contínua de produções de *synthwave*. Um dos exemplos mais conhecidos de *stream* desse tipo é *Synthwave - Retrowave - Retro Electro Livestream*.

No *SoundCloud*, o perfil *Mitch Murder*<sup>25</sup> agrega conteúdo lançado sob os mesmos pseudônimos que o canal do *YouTube*, e conta com nove milhões de execuções. Peças musicais lançadas por *Mitch Murder* também estão disponíveis nos perfis homônimos do *Spotify*, do *BandCamp*, do *iTunes* e do *BeatPort*. O perfil do *Spotify* conta com mais de duzentos mil ouvintes mensais, e dezenas de milhões de execuções. *BandCamp* e *iTunes* não disponibilizam estatísticas abertas de acesso e consumo. Finalmente, perfis do *Twitter* e do *Facebook* participam da divulgação dos produtos e produções de *Mitch Murder*.

Essa pessoalização do nome *Mitch Murder* não reverbera, entretanto, na identidade do holmiense. Em nenhum desses canais e redes é possível encontrar informações biográficas ou registros visuais de Johan Bengtsson. Não conseguimos encontrar retratos de Bengtsson, dentro ou fora de seus canais oficiais, exceto nos perfis do *Last.fm* e do *Discogs*. Mesmo assim, essas imagens técnicas não revelam por completo seu rosto. Em ambos os endereços, encontramos a

---

<sup>24</sup> Tipo de broadcasting digital transmitido ao vivo.

<sup>25</sup> Acessível a partir do link <<https://soundcloud.com/daataa>>

mesma inscrição de um jovem homem branco com os olhos encobertos por um capacete de realidade virtual (Figura 8).



Figura 8 – Uma das imagens disponíveis na página de *Mitch Murder* da rede social *Last.fm* e do site *Discogs*, possivelmente um retrato de Johan Bengtsson.



Figura 9 – Outra das imagens disponíveis na página de *Mitch Murder* da rede social *Last.fm* e do site *Discogs*, novamente um possível retrato de Bengtsson.

No *Last.fm* encontramos uma outra potencial aparição de Bengtsson (Figura 9), novamente com o rosto encoberto — dessa vez pelo próprio cabelo. Nada garante, porém, que esse seja de fato Johan Bengtsson, e, mesmo que sim, a dificuldade em encontrar tais imagens

é eloquente. Segundo seu perfil nessa rede, Bengtsson é natural de Helsingburgo, na Suécia, e nasceu em 3 de maio de 1979. Esta última atualização da página, entretanto, foi feita pelo usuário *IronPenguin*. A plataforma permite que verifiquemos as versões anteriores da descrição do perfil. Entre 2011 e 2013, o perfil foi alterado pelo usuário *Mitch Murder*; nesse período, afirma-se que “*Mitch*” nasceu em Estocolmo, na Suécia, no ano de 1980. Dados similares não foram encontrados em nenhum outro lugar.

O nome *Mitch Murder* impera como referência ao alguém por trás das peças, mesmo quando elas não são assinadas dessa maneira. Na publicação *stratos zero - facade*, um usuário se questiona quanto à “autoria” do material, ao que Bengtsson, sob o nome de usuário *Mitch Murder*, responde: “*this is me (mitch) under a different alias*”. Confusões como essa aparecem em todos os vídeos com outros pseudônimos, o que indica a força da associação entre o compositor e a assinatura *Mitch Murder*.

Se há algo se pode intuir desse olhar sobre os pseudônimos e a dificuldade em encontrar imagens de Bengtsson, é que o corpo não é um elemento central para as produções ali encontradas. Não encontramos registro online de que algum dia tenha ocorrido uma apresentação ao vivo de *Mitch Murder* — esta, aliás, é uma questão frequentemente levantada e lamentada nos comentários do canal. Parece que não observamos uma mera substituição, como um nome artístico. O produtor, em certa medida, escolhe se esconder atrás da difusa presença de *Mitch Murder*.

Esse modo de gerenciar a própria imagem (e aqui optamos por utilizar a palavra em um sentido mais amplo) remete a práticas comuns na música eletrônica. As aparições e performances do já referido duo *Daft Punk*, por exemplo, tornaram-se famosas, dentre outros motivos, pelo uso de máscaras robóticas. Da mesma forma, Joel Zimmerman mantém a própria carreira sob o nome *Deadmau5*. E, embora seu rosto apareça em entrevistas, em todas as suas apresentações ao vivo ele utiliza um capacete sugerindo a cabeça de um rato, que também aparece em seu logotipo.

Alguns produtores associados ao *synthwave* também têm práticas similares. *Kavinsky*, por exemplo, não esconde o próprio rosto, mas criou uma narrativa ficcional para seu “segundo nascimento”, desvinculando a imagem do personagem *Kavinsky* de sua história e sua vida cotidiana. *Pylot* repete a prática do *Daft Punk*, ocultando o próprio rosto, nome e história de suas redes, mantendo sua identidade completamente oculta.

## 2 O CANAL

Na página inicial do canal *Mitch Murder* no *YouTube* inicia-se automaticamente a publicação destacada *Mitch Murder - Hardwired EP Teaser (OUT NOW!)*, último vídeo promocional divulgado até abril de 2020. Até esse momento, vinte e cinco mil usuários estavam inscritos, e mais de cem vídeos podiam ser acessados. Os vídeos angariaram quase três milhões e seiscentas mil visualizações durante os mais de dez anos de atividade do canal. Segundo dados colhidos em pesquisa no *Google Trends*, utilizando o nome *Mitch Murder* e o período de janeiro de 2004 a abril de 2020, a maior parte das buscas pelo pseudônimo no *YouTube* vem da Finlândia, seguida por Suécia, Noruega, Reino Unido, França, Estados Unidos e Alemanha. Não parece haver trabalho intensivo direcionado para a ampliação desses números, embora esse seja um procedimento comum em canais do *YouTube*. De fato, aspectos de amadorismo marcam a gestão do canal. Não há padronização de logotipo, ou mesmo de maiusculização de caracteres nos títulos do canal. Se há um fluxo planejado de comunicação, com gestão voltada para atingir objetivos determinados, ele não é evidente: há algo de errático no modo com que o canal é manejado pelo seu administrador. Essa erraticidade aparece em diversos aspectos do fazer.



Figura 10 – Dois modelos de logotipo utilizados na página de entrada do canal.

O logotipo presente no cabeçalho da página de entrada do canal é diferente daquele utilizado como foto de usuário (Figura 10). Ambos apresentam semelhanças formais com outros logotipos associados a produções de *synthwave*. Tratam-se, porém, de projetos claramente distintos. A descrição do canal, por sua vez, contém apenas uma enigmática e paradoxal sentença: “*i make 80’s music*” — em português, “eu faço música dos anos 1980” (tradução nossa).

A estilização dos caracteres tipográficos nos três pseudônimos também não segue um padrão. Os vídeos são intitulados de modo consideravelmente aleatório: alguns têm todos os caracteres em caixa alta — por exemplo, *MITCH MURDER TEES (OUT NOW)* —, outros em caixa baixa — *renoise fun deux*, ou *mitch murder - action bike* —, e outros ainda no formato convencional de caixa baixa, com caixa alta no início da sentença — como *Mitch Murder - Mirage (Insanely Slow Edit)*, ou *Mitch Murder - Lit*. Também não há padrão no título das peças musicais entre as plataformas de *streaming*. Isto é, o modo com que os vídeos são nomeados não bate exatamente com os nomes dessas produções em outras plataformas. Cada uma segue um padrão e um estilo. No *Spotify*, por exemplo, todas as publicações têm seus títulos com caixa alta no início da sentença. Já o perfil de *Mitch Murder* no *SoundCloud* não segue qualquer padrão de titulação.

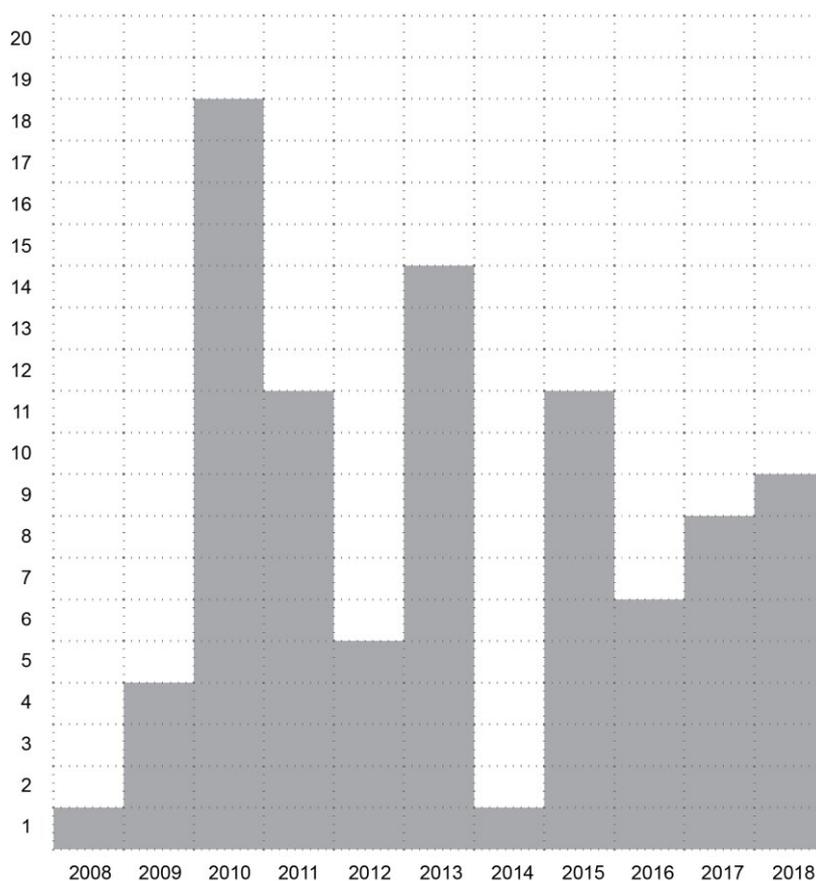


Figura 11 – Número de publicações no canal por ano, de 2008 a 2018.

Tampouco há um ritmo regular de postagens. O canal existe desde 2007 (embora a primeira publicação tenha ocorrido no ano seguinte), e a cada ano a frequência é diferente. Em 2012, por exemplo, cinco produções foram publicadas no canal. Em 2013 foram quatorze

vídeos. Em 2014, apenas um. As postagens também não são equivalentemente espaçadas dentro de cada ano, surgindo com alguma frequência em blocos de duas a três novas publicações no espaço de uma semana.

Comentários são respondidos em primeira pessoa e informalmente, e não parece haver ritmo de resposta aos usuários. Estes questionam diretamente o produtor em diversos momentos, solicitando respostas a dúvidas sobre as ferramentas usadas no processo produtivo, as referências utilizadas, as direções que o conjunto de produções estão tomando, entre outros temas.

Em diversas publicações, por exemplo, os usuários comparam produções antigas ao vídeo em questão, tecendo comentários variados, indo de elogios a reclamações. Notavelmente, no envio *Mitch Murder - Of Below*, um usuário questiona: “O que aconteceu com você? Onde estão as faixas mágicas, como *Remember When?*”<sup>26</sup>. Surpreendentemente, o usuário *Mitch Murder* responde longamente a esse comentário, dizendo:

Certo, já que algumas pessoas estão se perguntando, aqui vai uma reclamação: *Remember When* já tem quase sete anos agora. Eu fiz muitos tipos diferentes de música desde então, e fazer a mesma coisa de novo e de novo se torna um pouco desestimulante. Dito isso, estou apenas me divertindo um pouco para o *Halloween*, então não espere muito desse tipo de coisa. Eu acho que um motivo é por ter gastado boa parte de 2017 trabalhando na trilha sonora de um videogame (ainda por ser lançado) que consiste em mais de uma hora de música inteiramente atmosférica/ambiente, então senti vontade de acelerar um pouco as coisas para o final do ano. Em todo caso, reclamação terminada. :) <sup>27</sup> (BENGTSSON, 2017a)

Em seguida, outros usuários defendem o produtor, mas ele não reaparece. Esse é o comentário mais longo de Bengtsson no canal. Em alguns vídeos, não há comentário algum do perfil gerenciador. Em outros, ele comenta diversas vezes e repetidamente. Em geral, são respostas curtas e diretas aos elogios e às perguntas fornecidas na caixa de comentários, sem

---

<sup>26</sup> Tradução nossa. Do original, em inglês: “What happened to you? Where are magic tracks like Remember When?”

<sup>27</sup> Do inglês, “Right, since a few people are wondering, here’s a bit of a rant: Remember When is almost 7 years old at this point. I’ve made a lot of different types of music since then, and it gets uninspiring after a while making the same things over and over. With that said, i’m just having some fun for Halloween, so don’t expect a lot of this kinda stuff. I guess one reason is because i spent a big part of 2017 working on a video game soundtrack (yet to be released) that consists of over an hour of almost entirely atmospheric / ambient music, so I felt like speeding things up a bit towards the end of the year. Anyway there, rant over. :)”. Tradução nossa.

elaboração de procedimentos padronizados para agregar seguidores, como agradecimentos efusivos pelos comentários.

Também não parece haver critério para quais comentários devem ou não ser respondidos. Às vezes, comentários que rendem discussões entre dois ou mais usuários (como o caso do comentário reproduzido acima) não são respondidos, mas comentários curtos e simples recebem a atenção do gerenciador.

Ainda que o canal *Mitch Murder* se trate, a princípio, do perfil de um produtor de música, os usuários parecem também considerar e valorar os elementos visuais das publicações do canal. Embora, diferentemente da música, eles não sejam divulgados ou vendidos separadamente, os usuários comentam e avaliam, elogiando ou criticando as escolhas feitas, buscando e apontando referências e tentando estabelecer conexões entre o que se ouve e o que se vê. Por vezes, os comentários dão mais atenção às características visuais que às sonoras de uma publicação. Em *Mitch Murder - Turning Point*, por exemplo, o usuário *Jesse Acker-Johnson* comentou, em meados de 2017:

Preste atenção à ilustração. Essa é a chave. O primeiro terço é influenciado por Jan Hammer, o segundo por Giorgio Moroder. O terceiro é claramente Faltermeyer. Mais especificamente: *Miami Vice*, *Scarface* e *Um Tira da Pesada* [originalmente *Beverly Hills Cop*]. O motivo pelo qual a transição entre as partes 1 e 2 é tão poderosa é porque elas estão tematicamente conectadas (*Miami*, drogas) enquanto a transição entre as partes 2 e 3 é menos convincente e parece mais forçada. (BENGTSSON, 2017b)<sup>28</sup>

O comentário, que busca fornecer uma interpretação para a conexão entre som e imagem, foi curtido mais de sessenta vezes. Outros comentários na mesma publicação elogiam a ilustração escolhida para ser associada à faixa sonora. Já em *mitch murder - frantic aerobics*, usuários discutem minuciosamente os detalhes do vídeo de atividade física aeróbica alinhado à música de *Mitch Murder* — da intensidade do exercício, passando pelo estilo da dança, chegando a detalhes do que aparece no background.

---

<sup>28</sup> Tradução nossa do inglês: “Pay attention to the artwork. This is the key. First 1/3 is Jan Hammer influenced, second 1/3 is Giorgio Moroder influenced. and third 1/3 is straight up Faltermeyer. More specifically; Miami Vice, Scarface, and Beverly Hills Cop. The reason why the transition between part 1 and 2 is so powerful is because they are thematically connected (miami, drugs) whereas the transition between 2 and 3 is less believable and feels more forced.”. Os comentários entre colchetes são também nossos.

## 2.1 Alguns aspectos formais das produções

Decidimos olhar para os oitenta e oito dos vídeos publicados no canal no momento em que começamos a fazer o panorama aqui apresentado, no início de 2019. As suas durações são diversas: de uma breve aparição de doze segundos a cinquenta e quatro minutos seguidos. As temáticas também: composições originais encontram trilhas sonoras para jogos imaginários de *consoles* aposentados, que coexistem com *remixes* — Produções que consistem na execução de alterações sobre uma ou mais produções anteriores, conservando ainda referências perceptíveis de sua estrutura anterior — e *rescores* — diferentemente dos remixes, os *rescores* referem-se especificamente à música, e implicam na criação de uma trilha sonora totalmente alternativa àquela de uma produção anterior — de vinhetas de programas esportivos, aberturas de desenhos animados, cenas de filmes e outros. Como já foi apontado, as assinaturas dos trabalhos variam de nome, em alguns momentos abandonando o título homônimo ao canal e assumindo os pseudônimos *Stratos Zero* e *Michel Meurtre*.

À primeira vista, sua programação está orientada para a divulgação de composições musicais, predominando as exibições individuais de peças sonoras junto a clipes visuais. Sessenta e um dos oitenta e oito vídeos se encaixam nesse critério. Entendemos que as publicações do canal podem ser divididas em três grandes categorias: (1) publicações envolvendo apenas uma composição, (2) publicações envolvendo duas ou mais composições, sejam elas as peças originais completas ou apenas trechos de música, e (3) vídeos abordando a venda de produtos físicos. A sua distribuição, vídeo a vídeo, pode ser encontrada no Apêndice A deste documento. Caracterizaremos agora, brevemente, cada uma dessas categorias.

### 2.1.1 Publicações envolvendo apenas uma composição

Como dissemos, sessenta e um vídeos comportam publicações com apenas uma canção. Essa divisão leva em conta apenas a organização sonora. Em quarenta desses vídeos encontramos a junção de imagens visuais em movimento e imagens sonoras, de forma similar à dos videoclipes de canções *pop*.

As produções do canal, entretanto, encontram-se frequentemente na fronteira do que se convencionou chamar de canção. De acordo com o dicionário acadêmico *Grove Music Online*, “Uma peça de música para voz ou vozes, seja acompanhada ou desacompanhada, ou o ato ou arte de cantar. O termo geralmente não é usado para formas vocais longas, como óperas e oratórios, mas é frequentemente encontrado em vários sentidos figurativos e transferidos [...]”

<sup>29</sup> (SONG, 2020). Por um lado, as publicações contam com durações próximas àquelas das canções “radiofônicas”, entre dois e cinco minutos. Utilizam formas musicais simples, sem grandes reviravoltas ou subdivisões em movimentos internos. Em outras palavras, são peças curtas, com frases musicais simples que não executam explorações sonoras muito longas. Tudo isso as afasta formalmente das músicas ditas “experimental” e “erudita”, aproximando-as da canção popular (sejam aquelas canções que circulam nos espaços da indústria fonográfica ou as canções curtas associadas a folclore, tradição, etc).

Por outro, elementos centrais da experiência musical dificultam essa categorização. A maior parte das peças é instrumental. Consideremos como melodia uma sequência de sons relacionados uns aos outros de modo a sugerir continuidade. Quando uma canção originalmente pensada para a voz tem sua melodia principal interpretada por um solista em um instrumento, é plausível duvidar que a natureza cancional se esvazie por completo, na medida em que desenhos sonoros criados pelo instrumento reproduzem (em maior ou menor grau) os movimentos entonativos do canto e da fala, bem detalhados por Tatit (2002). Aqui, porém, as frases musicais não são pensadas para a fala: elas são criadas para serem executadas por sintetizadores. E — por motivos que explicaremos melhor na subseção *trackers, música em números* — essas interpretações também não se dão sempre de modo convencional, através de um gesto de mãos sobre teclas, mas através do registro em código.

Ao longo de uma peça musical, habitualmente encontramos o desenvolvimento de diferentes progressões harmônicas, de modo a manter o interesse do ouvinte e criar variação. Também é comum encontrar peças em que uma única progressão se desenvolve longamente. Na música popular, particularmente, é habitual que pelo menos o refrão fuja à fórmula do resto da canção. Em diversas das faixas do canal, porém, a simplicidade é tamanha que um único ciclo pode ser ouvido por toda a peça, repetindo e repetindo do começo ao final. Algumas delas, como *mitch murder - late night cruise*, chegam a alternar entre apenas dois acordes. Predominam composições cujo ponto de repouso é menor, possivelmente atribuindo um caráter melancólico à produção, além de cadências e resoluções fracas, de modo que as tensões e contrastes ficam esmaecidos, em movimentos lentos e suaves. Assim, a música parece não se desenvolver efetivamente, aproximando-se mais da sensação de estabilidade que de mudança. A música parece não se desenvolver em direção alguma, configurando antes uma paisagem que

---

<sup>29</sup> Do original em inglês. “A piece of music for voice or voices, whether accompanied or unaccompanied, or the act or art of singing. The term is not generally used for large vocal forms, such as opera or oratorio, but is often found in various figurative and transferred senses (e.g. for the lyrical second subject of a sonata, in J. Stainer and W.A. Barrett: Dictionary of Musical Terms, 1875).” Tradução nossa.

uma narrativa. Quando os sons sobrepostos sugerem tristeza, ela também tende a ser leve, pouco dramática — melancolia, e não um desespero tenso. Nesse sentido, essas características harmônicas parecem corroborar a vinculação de *Mitch Murder* a um modo de experiência do *synthwave* mais brando e sutil. O mesmo pode ser dito em relação aos momentos alegres.

A voz humana surge, vez por outra, em três modalidades: como fala recortada, instrumentação e canto. A divisão é esquemática, posto que essas categorias não têm bordas nítidas entre si. A primeira é a mais comum. Em diversas publicações, trechos de falas de filmes, documentários, gravações sonoras oficiais, dentre outros, são recortados e dispostos sobre as peças. Constatamos que as falas podem aparecer na íntegra ou parcialmente, em sua ordem original ou embaralhadas, e alinhadas ritmicamente ou não. Em *mitch murder - ravaged skies*, por exemplo, ouvimos um trecho recortado da conversa entre um piloto e uma estação de controle estadunidenses, em meio a uma batalha aérea na Guerra do Golfo, em 1992. *Mitch Murder - ZERO STRIKE OST*, por outro lado, utiliza uma gravação de voz distorcida (de origem desconhecida) para simular um registro em baixa fidelidade em *chipset* de um *console* antigo. O registro enuncia o nome da produção após a migração das palavras do inglês escrito para o *romaji*<sup>30</sup>: *zero sutoraiku*, sugerindo origem japonesa para a produção.

A segunda modalidade, da voz como instrumentação, aparece em produções como *Mitch Murder - Pole Position* e *Mitch Murder - 1984*. Naquela, as palavras ditas durante o primeiro *break* são incompreensíveis; nesta, a palavra *electric* e uma curtíssima melodia vogal entoada por uma voz feminina são utilizadas isoladamente, para marcar passagens de um trecho a outro da composição. A terceira, como canto, aparece em menos de dez envios, incluindo repetições de peças musicais em vídeos diferentes (canções presentes em publicações de uma composição isolada e em compilações). Em nenhuma dessas faixas, ouvimos a voz de Johan Bengtsson. Todas elas envolvem parcerias, nas quais um vocalista é convidado a participar da produção, ou remixagens. Em *mitch murder feat. kristine - alright*, por exemplo, canta a vocalista e compositora *Kristine*, também ligada ao *synthwave*.

Há de se considerar, ainda, as formas com que as publicações se caracterizam visualmente. Diferentemente da música, quase nenhuma das imagens visuais dos videocliques do canal *Mitch Murder* foi registrada originalmente ou criada por Bengtsson. Elas foram

---

<sup>30</sup> Quando registrado pelo alfabeto romano, o texto do idioma japonês passa a ser chamado de *romaji*. O *romaji* é uma escolha de alfabeto comum no Japão para referir-se a palavras ocidentais. Entretanto, sílabas com terminações consonantais acabam sendo frequentemente alteradas com a inclusão de uma vogal ao final. Para facilitar a compreensão, o site <<http://romaji.me/>> permite a conversão de inglês e japonês (em caracteres *kanji*, *hiragana kana* e *katakana*) para *romaji*.

apropriadas de outras produções, cuja elaboração não apresenta qualquer relação com o *DJ* de Estocolmo. As exceções são de publicações com videoclipes que utilizam imagens visuais de processos composicionais e de *gameplay*<sup>31</sup>. Ainda assim, estas últimas, mesmo que “registradas” por Bengtsson, são apropriadas de outras produções, os jogos digitais das quais se originam. Isso não quer dizer, entretanto, que essas imagens sejam menos relevantes para a configuração da experiência audiovisual em jogo. Nesse sentido, quase toda a produção imagética de videoclipes no canal *Mitch Murder* segue uma lógica própria dos processos de remixagem: apropriar-se de algo e reconfigurar as suas direções para criar algo novo, mas que carrega consigo ainda parte do legado do seu “original”.



Figura 12 –Frame da publicação *Mitch Murder - Reconnaissance (vs Brutal Doom)*.

Em boa parte desses vídeos, as imagens visuais são exibidas a partir de um recorte simples: um trecho de uma produção é separado e reposicionado por inteiro, sem sinais de uma reorganização aparente. É o caso, por exemplo, do vídeo da Figura 12, *Mitch Murder - Reconnaissance (vs Brutal Doom)*, que exibe uma sessão ininterrupta de *gameplay* do *mod*<sup>32</sup> *Brutal Doom* (2012), versão do clássico *videogame Doom* (1993). Também é o que ocorre no vídeo *mr. t - fashion show (mitch murder edit)* (Figura 13), que tem as imagens retiradas de um

<sup>31</sup> Do inglês, experiência de interação de um jogador com um jogo, no caso um jogo digital. Uma tradução dura, mas possível seria “o jogar do jogo”.

<sup>32</sup> Um *mod* é uma versão modificada por fãs de um jogo digital.

vídeo educativo, *Be somebody or be somebody's fool*, lançado em 1984 e apresentado pelo lutador e ator *Mr. T*. Elas são exibidas sem cortes intermediários pela duração da peça musical — esta, por sua vez, inspirada na trilha original. Comparado aos de fatiamento e mistura de diversas imagens em uma única produção, é um gesto minimalista. Porém, é ilusório supor que esse ato preserve a produção utilizada. Marcel Duchamp já evidenciava isso em 1917, com seu trabalho *Fonte*, que inaugurou o *ready-made*. O simples gesto de retirar algo de seu contexto implica um rearranjo dos sentidos e conexões ali presentes. A situação das produções do canal, entretanto, demanda que consideremos outros fatores: o gesto de recorte, e não apenas deslocamento, e também a relação entre essas visualidades recortadas e o audível.



Figura 13 –Frame da publicação *mr. t - fashion show (mitch murder edit)*.

Quando parte de uma produção é recortada, uma cadeia de continuidades entre sentidos e sensações é desfeita ou reordenada. Perde-se, em outras palavras, parte dos sentidos com a saída daquilo que foi retirado. Ao mesmo tempo, os “furos” deixados por essa desconexão podem ser preenchidos por novas relações entre a parte que permaneceu e aquilo com que ela divide espaço. Retomemos os exemplos do parágrafo anterior e da Figura 13. Em *mr. t - fashion show (mitch murder edit)*, somos privados das outras cenas que circundam a sequência utilizada. No vídeo educativo, há mais uma cena de desfile, e toda a sequência faz parte de um conjunto de argumentos que se propõem a ajudar jovens inseguros na construção da própria personalidade. Seria praticamente impossível inferir isso apenas a partir da versão

de *Mitch Murder*. A separação de um trecho visual de uma produção audiovisual também priva essa imagem da conexão imediata de sua contraparte sonora. Não temos acesso à faixa sonora original, na qual a locução de *Mr. T* amarra o desfile informal dos jovens a uma crítica à indústria da moda. Esses elos são ainda mais enfraquecidos conforme surgem outras conexões entre visual e sonoro, como o solo de sintetizador que aparece na versão de *Mitch Murder* da faixa sonora de fundo do vídeo educacional.

Em outros casos, uma produção é fatiada e suas partes reordenadas, efetuando cortes e mudanças na sua ordem “original”. Em suma, isso afeta o que se vê, o quanto se vê e em que ordem se vê. Além disso (e por conta disso), esse efeito é capaz de evidenciar e potencializar relações de sentido ocultas pela relação anterior das peças. É o caso, por exemplo, do vídeo *Stratos Zero - Huntress*. Nele, cenas do filme *Tetsuo: o Homem de Ferro*<sup>33</sup> tiveram sua ordem levemente alterada para se encaixar melhor à projeção sonora e reforçar a tensão visual. Outro bom exemplo é o videoclipe *mitch murder - breeze*, em que cenas do documentário *Skateboard Kings*<sup>34</sup>, de 1978, são recortadas e dispostas em uma ordem totalmente diferente da sua apresentação original.



Figura 14 – Imagem retirada da publicação *mitch murder - metro city breakers*, com cena da jogatina de *Final Fight*.

<sup>33</sup> Longa-metragem japonês de ficção científica e horror corporal, dirigido por Shinya Tsukamoto em 1989. O diretor e o filme, bem como suas duas continuações, contam com um status *cult*.

<sup>34</sup> O documentário de 59 minutos, produzido para a série *The World About Us*, da *BBC Two*, acompanha jovens pioneiros da cena de *skate* do sul da Califórnia.

Por fim, vários dos videoclipes musicais do canal utilizam imagens visuais de diferentes produções, em sobreposições de complexidades diversas. Esses arranjos permitem a configuração de sentidos distintos daqueles contidos em suas configurações anteriores, especialmente na medida em que as produções são sobrepostas. Juntas, elas formam um panorama maior. Em *mitch murder - metro city breakers* (Figura 14), por exemplo, trechos de *gameplay* de dois jogos são utilizados. Como são muito diferentes entre si, as cenas de *Final Fight* (jogo de luta lançado em 1989 para o *Super Nintendo*) e *Break Street* (jogo digital lançado para o *Commodore 64* no ano de 1984, em que o jogador controla os movimentos de um *breakdancer*) criam um contraste que acompanha a separação em blocos da execução da música. Ao mesmo tempo, o tema da urbanidade funciona como guarda-chuva que abarca todo o conteúdo visual e musical do vídeo.

Além dos videoclipes musicais, uma pequena quantidade de vídeos explora o movimento das imagens para fazer a divulgação de novas produções musicais e materiais de suporte, como camisetas e discos de vinil. Discorreremos sobre essas publicações mais adiante.

Vinte e um dos vídeos restantes são de peças musicais acompanhadas por imagens estáticas. Por esse termo, referimo-nos não apenas a projeções visuais sem qualquer movimento. Falamos também daquelas imagens técnicas nas quais o movimento se limita a variações sutis e a padrões de repetibilidade. Sabemos que essa definição é pouco intuitiva, e vai de encontro à habitual divisão entre imagem estática e dinâmica. Entretanto, consideramos que certas visualidades animadas do canal, mesmo comportando elementos de movimento, estão em muitos aspectos mais próximas das imagens inquestionavelmente estáticas que de clipes visuais animados. Assim, podemos categorizar as publicações com imagem estática em duas categorias.



Figura 15 – Frame do vídeo *Mitch Murder - Taken*.

Temos aquelas em que a imagem técnica é totalmente imóvel. Não há qualquer variação de cor, luminosidade, brilho, definição, posição ou forma. Não há animação. Em geral, o visual opera subordinado à música, informando e complementando o clima criado pelos elementos audíveis. Em *Mitch Murder - Taken*, por exemplo, a imagem (Figura 15) reforça a temática sugerida pelo título: trilhas de filmes de terror e ficção científica.

O exemplo acima evidencia que uma imagem imóvel pode comportar interações complexas com as sonoridades da publicação. O que muda com a animação ou não da imagem visual, essencialmente, é a ênfase dada a visão e audição. Mesmo considerando apenas os aspectos visuais, é possível encontrar uma grande potencialidade de interação e montagem nos vídeos do canal. Um caso exemplar desses dois aspectos é o da publicação *Mitch Murder - Turning Point*. Nele, uma imagem estática é separada em três bandas verticais. Em cada uma delas, uma imagem técnica retirada de uma produção antiga diferente é mostrada. As três correspondem a momentos diferentes da longa peça musical que as acompanha, como uma suíte musical. Para cada trecho, há um tipo de composição musical e visual diferente. Assim, a composição visual é determinante para a relação da imagem com o som.

Também existem aquelas outras em que, conquanto majoritariamente estática, a imagem contém pequenos elementos em transformação ou movimento. Essa pequena diferença, se não é suficiente para enquadrá-las entre os videoclipes, pode gerar outras correlações e formas de interesse.



Figura 16 – Frame do vídeo *mitch murder - dr.wily*.

Em alguns casos, como no *remix mitch murder - dr.wily* (Figura 16), a mudança se dá apenas utilizando variações de matiz, luminosidade e brilho sobre uma imagem previamente imóvel. No exemplo em questão, o visual faz referência ao jogo originário da música remixada, *Megaman 2* (1988), e muda lentamente de cor. Dentro do jogo, o personagem muda de cor conforme adquire e utiliza novas habilidades. A peça *Dr. Wily* aparece na última fase, momento em que todas as habilidades (e, conseqüentemente, cores) estão disponíveis. Assim, a mudança de matiz chama a atenção dos olhos ao mesmo tempo em que alude a uma característica de outra produção.



Figura 17 – Frame do vídeo *Mitch Murder - Hardwired EP Teaser (OUT NOW)*.

O vídeo *Mitch Murder - Hardwired EP Teaser (OUT NOW)* (Figura 17) nos apresenta de uma só vez dois outros tipos de movimento visual sutil, presentes também em outros vídeos. Um deles é o uso de pequenos elementos em movimento sobre uma imagem estática, como gotas de chuva escorrendo continuamente (e em movimento circular), sugerindo que ela é filmada por uma câmera molhada, e variações de luminosidade nas lâmpadas. Tudo isso faz parecer que o que vemos é uma filmagem contínua de um lugar sem ninguém, como uma câmera de segurança. O efeito, porém, não implica qualquer mudança do espaço em questão. É apenas um *loop* de variações luz e chuva sobre uma ilustração. O outro recurso é mais perceptível e interventivo. O vídeo em questão é uma apresentação de trechos breves de cada faixa do novo *EP* lançado por *Mitch Murder*. E, a cada mudança de faixa, a projeção visual é processada de modo a criar um ruído. A sensação que temos é que o quadro perdeu a sintonia

brevemente, algo como uma mudança de canal em uma televisão muito antiga. O efeito acompanha um correspondente ruído branco na transição sonora entre as faixas.

### 2.1.2 Compilações, lembranças e provocações

Outro ponto evidenciado por *Mitch Murder - Hardwired EP Teaser (OUT NOW)* é a existência de uma quantidade considerável de publicações com mais de uma peça musical apresentada em sequência, permitindo ao usuário ouvir as composições sequencialmente. Alguns deles, como a produção em questão, são *teasers*<sup>35</sup>. Outros, as compilações, contêm versões completas, ordenando-se como um álbum convencional. Nessas publicações, a ênfase inevitavelmente recai sobre o sonoro.

As compilações são publicações de longa duração, especialmente se comparadas à média de tempo dos envios do canal. Sua média de duração é de 23 minutos e 57 segundos, enorme quando comparada à duração média do restante do canal: 3 minutos e 42 segundos. *Mitch Murder - Selection One (Full Album Stream)*, tem 54 minutos e 21 segundos, sendo a publicação mais longa do canal. Ao todo, são nove publicações diferentes (totalizando pouco mais que um décimo do total do canal). Os valores e durações precisos de cada peça podem ser encontrados em anexo.

Várias das faixas dessas publicações estão disponíveis em outras plataformas digitais associadas aos pseudônimos de Johan Bengtsson. Entretanto, nenhuma das compilações listadas consta entre os álbuns oficialmente publicados por ele nas listagens dessas redes, exceto o *EP Instances*, de *Stratos Zero*. Nesse sentido, o *YouTube* configura um universo à parte da discografia de *Mitch Murder*. Em contrapartida, nenhum dos álbuns publicados sob a assinatura de *Mitch Murder* em outras redes está disponível no canal. Apenas os *EPs After Hours Run* e *Television*, lançados ainda em 2010, estão publicados na íntegra no canal, mas em vídeos separados.

Além dessas, aparece ainda no canal uma outra compilação. Essa última, porém, contém apenas faixas consideradas incompletas. Não referimo-nos a tal publicação como *teaser*, pois não há vínculo indicial aqui. *Old unfinished LSDJ tracks* é a apresentação de um resultado final, ou do mais próximo que se chegou dele. Ela não aponta a lugar algum, e não opera em uma lógica de divulgação, como vídeos de *teasers*. A publicação, em certo sentido,

---

<sup>35</sup> *Teaser* é um tipo de material que antecipa o lançamento de um produto final, de modo a gerar expectativa e interesse, possivelmente alavancando vendas e publicações quando da publicação do produto. O termo pode ser traduzido para o português como um “provocador”.

se aproxima de duas das compilações de faixas tidas como completas, *Old tracks compilation (1999-2001)* e *Old Game Boy / LSDJ tunes (2000 - 2002)*. Parece estar presente aqui uma lógica de marco temporal, na medida em que os vídeos apresentam o estado de arte das composições de Bengtsson décadas antes de sua publicação. Além disso, tais publicações buscam criar um efeito comparativo, processual, como um “antes e depois”. Essas relações não passam despercebidas pelos usuários do canal, que elencam comentários diversos comparando o fazer antigo e o atual do holmiense. *Kapouile*, por exemplo, comenta em *old tracks compilation (1999-2001)*, no ano de 2014:

É claro, o som é um pouco magro e definitivamente semelhante a faixas *old school* de *trackers*, mas... são realmente excelentes títulos, você deveria considerar a possibilidade de atualizá-los para a síntese do século vinte e um!<sup>36</sup> (BENGTSSON, 2013a)

Por falar neles, os *teasers* totalizam onze publicações. Em todas elas, anuncia-se um lançamento atual ou agendado para ser lançado posteriormente, enquanto trechos de uma ou mais faixas são reproduzidos ao fundo. A estratégia de divulgação, entretanto, varia de produção para produção. *Current events promo video*, por exemplo, utiliza a composição plástica de anúncios antigos e uma peça musical ao fundo de um discurso de Richard Nixon<sup>37</sup> sobre a guerra nuclear com a União Soviética, evocando o clima da Guerra Fria. A tática mais comum, porém, é a exibição de trechos de todas as faixas do lançamento em questão, como exemplificado pelo já citado *Mitch Murder - Hardwired EP teaser (OUT NOW)*. O caso mais curto, *MARS EP TEASER*, tem apenas doze segundos, em que expõe brevemente o teor do conteúdo e as informações básicas da produção a ser lançada. A média de duração dos *teasers*, entretanto, circula em torno de um a dois minutos. A finalidade dos vídeos, em contraste às publicações referidas acima, é de venda e divulgação do material do canal.

Uma característica comum a quase todas as compilações e *teasers* é o uso de imagens estáticas — normalmente a capa do lançamento em questão — na composição visual dos vídeos. Como já foi explicado nas seções anteriores, essas imagens podem conter algum grau de movimentação ou transformação visual. Isso ocorre com uma frequência notável quando consideramos os vídeos de *teasers*. Em vários, as imagens se distorcem ou se alteram através

---

<sup>36</sup> Do original em inglês: “Of course, the sound is a little bit thin and definitely old school tracker-like, but... It's really great titles, you should consider getting them upgraded to 21st century synthesis!”. Tradução nossa.

<sup>37</sup> Ex-presidente dos Estados Unidos da América durante o período de 1969 a 1974, quando se tornou o único presidente estadunidense a renunciar do posto.

de filtros visuais, recursos comuns em *softwares*<sup>38</sup> de edição de vídeo contemporâneos. As distorções, como explicado em exemplo anterior, servem principalmente para marcar a mudança de faixa apresentada. Esse movimento muitas vezes é acompanhado pela inserção de ruído sonoro e *samples*<sup>39</sup> representando a troca na banda sonora.

### 2.1.3 Vendas e processos

Apenas cinco das publicações do canal fogem aos tipos de publicações listados anteriormente, entre peças musicais individuais, compilações e *teasers*.

Três dessas publicações anunciam a venda de camisetas promocionais com o logotipo de *Mitch Murder*. Dois desses três vídeos acompanham o processo de produção manual das camisas, sendo filmados por uma câmera em movimento que acompanha o olhar de Johan Bengtsson. Processos manuais de transferência de tinta e grandes máquinas são exibidos, operados por outros indivíduos. Ao fundo, peças musicais assinadas por *Mitch Murder*. Essas publicações contrastam com a maior parte dos envios do canal por trazer a presença aparentemente não atuada de seres humanos, registrada pelo próprio produtor.

O terceiro vídeo promocional de camisetas, por outro lado, anuncia a venda das camisas ao mesmo tempo em que divulga o coletivo do qual Johan Bengtsson faz parte: o *DX Seven*. O nome do coletivo é uma referência direta à linha de teclados sintetizadores por modulação em frequência da *Yamaha*, o *DX7*. Esse modelo teclado é possivelmente o instrumento musical mais marcante da sonoridade geralmente atribuída aos anos oitenta, sendo responsável por inúmeros timbres marcantes de canções famosas da música *pop*. O tipo de síntese e os timbres do *DX7* também são marcas do *synthwave*. Sua sonoridade e mesmo sua experiência de uso são reproduzidos através de instrumentos virtuais, que simulam o circuito e a interface da linha. É interessante notar o cuidado do processo utilizado para produzir o resultado final do vídeo: segundo informações obtidas na seção de comentários da publicação, para obter o efeito desejado, o conjunto imagem–som foi passado para uma fita de *VHS*, e depois convertido novamente para o digital. Uma quarta publicação anuncia a venda de uma edição limitada do *EP The real deal*, no formato de disco de vinil.

---

<sup>38</sup> O termo *software* pode ser grosseiramente explicado como um conjunto de comandos e informações lógicas em computadores. Ele também é utilizado para designar os chamados “programas de computador”.

<sup>39</sup> Recortes de pequenos trechos de fontes de áudio variadas. Os *samples* peças essenciais para a produção de áudio de diversos gêneros da música eletrônica, e também motivo de controvérsia, por questões envolvendo direitos autorais.

O último dos vídeos de conteúdo diverso é também o mais curioso. Ironicamente nomeado *Extensive Studio Tour 2015* (Figura 18), o vídeo acompanha uma filmagem registrada com câmera antiga, em formato 4:3 (proporção da projeção registrada, em que um número é relativo à altura e outro à largura). 4:3 é o padrão de proporção das antigas televisões de tubo de raios catódicos, em que as dimensões de altura e largura não são muito distintas. Aparelhos mais modernos tendem a seguir um padrão de proporção próximo ao do cinema, privilegiando a largura — o chamado *widescreen*. Mesmo aparelhos celulares, nos quais a altura é a dimensão privilegiada, permitem a filmagem e a exibição de vídeos na horizontal, fazendo com que a proporção se aproxime do *widescreen*. A associação sugerida por essa escolha é reforçada pela presença, no canto inferior da tela, de caracteres registrando a data da filmagem, ao modo típico de câmeras de gravação (ou *camcorders*) amadoras.

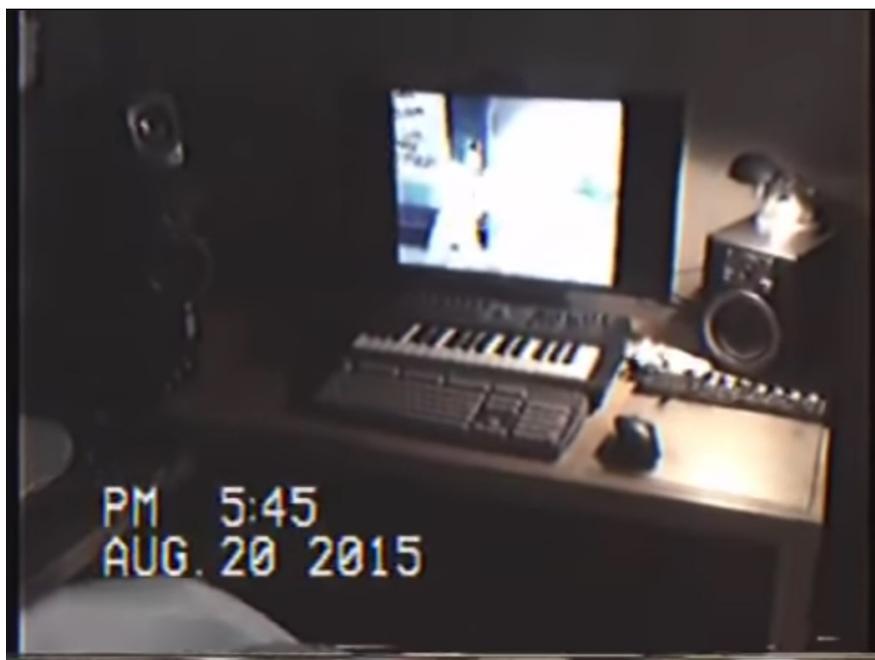


Figura 18 – *Frame* da publicação *Extensive Studio Tour 2015*.

A tour “extensiva”, porém, não representa mais que um giro de quadro por um quarto pequeno, em que o antigo e o atual convivem. Um aparelho de reprodução de discos de vinil (provavelmente atuando na extração de *samples*) divide espaço com um set de produção inteiramente digital — composto basicamente por um teclado controlador *MIDI*<sup>40</sup>, uma

---

<sup>40</sup> *Musical Instrument Digital Interface*, abreviado como *MIDI*, é um protocolo de conexão entre computadores e instrumentos musicais desenvolvido no início dos anos 1980. Resumidamente, o protocolo *MIDI* permite que instrumentos e computadores interfiram nos sons e nas configurações uns dos outros. É um recurso essencial em produção musical contemporânea.

controladora de efeitos sonoros, um microfone, uma interface de áudio sugerida pelo conjunto, monitores de áudio e um computador. Em sua tela, é reproduzido um vídeo antigo de aulas de artes marciais. As caixas sonoras gravadas pela câmera reproduzem *Supernatural Love*, canção de Donna Summer, cantora e compositora estadunidense conhecida por seu trabalho pioneiro na música disco.

É relevante observar que, embora três dos cinco vídeos comentados nessa seção envolvam filmagens feitas pessoalmente por Bengtsson, nenhum deles inclui aparições de seu corpo ou sua voz. O máximo que podemos vislumbrar é a mão do *DJ* sueco. O mesmo ocorre em *Old unfinished DJ tracks*, cuja visualidade (Figura 19) é fornecida também por uma câmera manual segurada por ele. Acreditamos que a escolha de permanecer oculto também nesses processos produtivos corrobora as considerações tecidas na seção anterior.



Figura 19 – *Frame* da publicação *old unfinished LSDJ tracks!*

## 2.2 Projetos produtivos

Aspectos aparentemente triviais, como a distância de um microfone da voz de seu cantor, ou o modelo de um amplificador, podem deixar inscritas marcas e trilhas em sua gravação. O mesmo ocorre com o registro de ruídos visuais e sonoros. Estas marcas, por sua vez, indicam condições sociais, tecnológicas, territoriais e históricas do instante de sua conformação. Nas produções do canal, esses aspectos funcionam como pequenos rótulos. Sozinhos, dificilmente poderiam criar ambiências complexas e sugerir jogos temporais. Em conjunto, entretanto, são capazes de interferir decisivamente nas emergências de relações entre textos. Nas próximas páginas,

ilustraremos como diversas características materiais e técnicas das publicações do canal *Mitch Murder* interferem nas suas produções.

### 2.2.1 *Trackers, música em números*

Já foi dito no começo deste capítulo que um dos recursos mais frequentemente apontados como definidores das produções rotuladas como *synthwave* é o uso de sons de sintetizadores. Entretanto, a publicação *Extensive Studio Tour 2015*, também já referida, sugere que as faixas assinadas por *Mitch Murder*, *Michel Meurtre* e *Stratos Zero* são produzidas sem utilizar sintetizadores físicos, máquinas caras e de difícil acesso e manutenção. Essa informação é reafirmada na página de *Mitch Murder* do site Retro SynthWave.

De fato, todas as produções musicais desenvolvidas atualmente e lançadas na rede envolvem computadores em pelo menos uma etapa do processo de gravação — afinal, mesmo que sejam gravadas em equipamento totalmente analógico, em algum momento essas gravações devem ser convertidas para alcançar as plataformas da internet. Na década de 1980, entretanto, a situação era diferente:

No início dos anos oitenta, todas as grandes companhias de gravação haviam abraçado a gravação digital de algum modo. A gravação analógica multipistas continuaria a ter um grande papel em gravações de *rock* e *pop* que alcançaria os anos noventa, mas gravações digitais de música clássica e *jazz* rapidamente começaram a se amontoar. Entretanto, o maior papel da tecnologia digital no início dos anos oitenta foi inaugurar um novo mercado massivo de consumo [...] *Philips* e *Sony* lançaram o *Compact Disc* em 1982, e no final da década os *CDs* já superavam as vendas dos *LPs*.<sup>41</sup>(FINE, 2008, p 13)

Um dos tipos de *software* de operação musical que se tornaram icônicos na época eram os *trackers*, *softwares* de sequenciamento de sons capazes de criar composições inteiras em uma única interface. O termo deriva do *software Ultimate Soundtracker* (Figura 20, pioneiro do tipo, desenvolvido e lançado em 1987 para a linha de computadores pessoais *Commodore Amiga*).

---

<sup>41</sup> Tradução nossa do inglês: “By the beginning of the 1980s, all major record companies had embraced digital recording in one form or another. Analog multi-track would continue to play a major role in rock and pop recording well into the 1990s, but digital classical and jazz recordings quickly started piling up. However, digital technology’s bigger role in the early 1980s was ushering in a new consumer mass medium. Philips and Sony launched the digital Compact Disc in 1982, and by the end of the 1980s CDs were out-selling LPs.”



Figura 20 – Tela “em branco” do software *Ultimate Soundtracker*.

Produzir uma peça musical em *trackers* não implicava no uso de instrumentos musicais. No lugar da gravação convencional, o compositor registrava notas e comandos através de números, em uma interface matricial. A ideia era inserir comandos em uma sequência facilmente legível (para os iniciados), na qual linhas representam os instantes, e cada coluna um instrumento musical. Como sugere o nome de seu predecessor, *Ultimate Soundtracker* (algo como “criador definitivo de trilhas sonoras”), esse tipo de composição era particularmente útil para a produção de trilhas sonoras de aplicações digitais diversas, especialmente os jogos. Os produtos finais dos *trackers* utilizavam poucos recursos computacionais, ao mesmo tempo em que permitiam uma miríade de possibilidades técnicas.

As principais ferramentas de criação, mixagem e masterização na produção musical contemporânea carregam poucas semelhanças com os *trackers*, tanto em suas interfaces quanto na metodologia de composição que privilegiam. Atualmente, toda ou quase toda a música de filmes, seriados, jogos e produções audiovisuais diversas é registrada em *softwares* especializados em manipular ondas, e não comandos para um sequenciador numérico de instrumentos digitais. Estes simulam aspectos diversos dos estúdios analógicos antigos, como a disposição das pistas em mesas de mixagem, os botões, barras e *knobs*, dentre outros.

Existem, contudo, alguns *softwares* modernos que privilegiam a composição em estruturas semelhantes àquelas utilizadas pelos *trackers*. Eles buscam adaptar a experiência de composição desse tipo de ferramenta às necessidades de composição atuais. Em uma mensagem

de junho de 2012<sup>42</sup>, o perfil oficial de *Mitch Murder* no *Twitter* afirmou a um usuário que todas as peças musicais do projeto são compostas utilizando o *software Renoise*, uma estação de produção musical contemporânea que opera como um *tracker*, além de “alguns *VSTs* cuidadosamente selecionados”<sup>43</sup>.

Escolher um *tracker* como ferramenta composicional significa abrir mão de possibilidades oferecidas pelos métodos contemporâneos de produção musical. Essa limitação, contudo, acaba estimulando um processo musical que enfatiza alguns aspectos composicionais. Se não é possível manipular certas ondas tão detalhadamente quanto utilizando *softwares* contemporâneos, por exemplo, as melodias acabam dependendo de frases mais complexas de modo a manter a atenção e a variabilidade. Se uma bateria não pode ser processada com diversas camadas de efeitos e sons sobrepostos para cada uma de suas peças (bumbo, caixa, címbalos e percussões), de modo a gerar um som denso e poderoso, a sua relação com as linhas de baixo precisa se tornar mais intrincada. Ao mesmo tempo, a simplicidade dos aspectos deixados de lado pelas restrições desse recurso imprime sua marca nas produções. Uma metáfora interessante é pensar nesse jogo de limitação e potência como no entalho de uma xilogravura.

Algumas publicações do canal evidenciam esse processo produtivo. Em *renoise fun deux* (Figura 21), vemos uma peça musical desvelar-se no *tracker* em que é executada, enquanto a ouvimos. Cabe notar que embora o quadro contemple a tela da interface do *software*, ele não é estático. A imagem toma posições em perspectiva, como se uma câmera imaginária executasse movimentos de *zoom* e *panning*. O processo produtivo não é apenas o caminho através do qual um resultado interessante foi atingido — ele é a própria fonte de interesse.

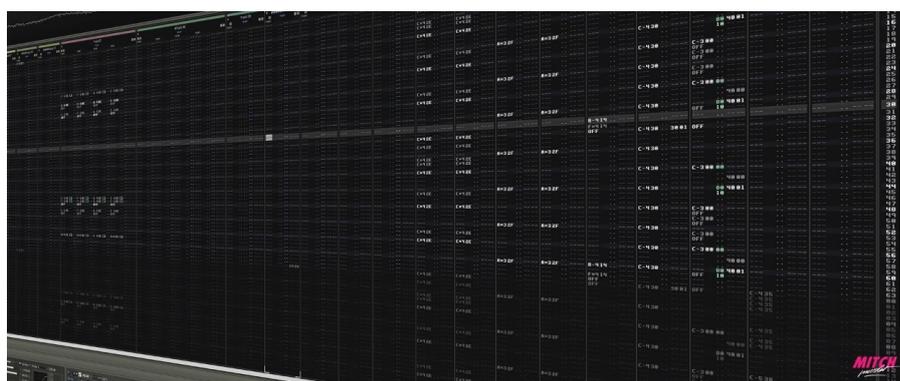


Figura 21 – *Frame* da publicação *renoise fun deux*, no qual evidencia-se o *tracker Renoise*.

<sup>42</sup> Em inglês. Disponível em <[https://twitter.com/mitch\\_murder/status/217695891371470849](https://twitter.com/mitch_murder/status/217695891371470849)>.

<sup>43</sup> *VSTs* são instrumentos e baías de efeitos sonoros totalmente virtuais, que podem ser usados como complementos aos *softwares* dedicados à produção musical (como o *Renoise*).

Muito se argumenta sobre a divisão entre digital e analógico (SCHREY, 2014), além do retorno do interesse (especialmente na música) por características técnicas de equipamentos analógicos (PINCH; REINECKE, 2009). Curiosamente, nos *trackers* encontramos um caso no qual produções buscam justamente o processo de digitalização como imagem da nostalgia — em oposição às técnicas contemporâneas de produção, que, ironicamente, representam um caso clássico de esqueuomorfismo em sua simulação de interfaces analógicas de produção. Em um ambiente onde parte da validação de uma produção parece vir da sua aproximação com um marco temporal, a exposição desse esqueleto moderno, porém antiquado, também pode ser lida como um certificado de excelência. Ela afirma em letras garrafais: “o que vocês veem aqui foi produzido hoje como se produziria naquele tempo”.

Outro aspecto importante da escolha em compor utilizando *trackers* é a anulação dos gestos do corpo do intérprete sobre os instrumentos. Na já anteriormente citada entrevista ao site *Retro Synthwave*, Bengtsson afirma não saber tocar instrumentos musicais:

Não faço um show ao vivo desde 2013, e ainda não me decidi se isso é algo que quero ou não fazer. É estranho. Frequentemente recebo convites para isso, mas ao mesmo tempo ouço como muita gente não quer ir ver performances ao vivo sem nada além de um cara e seu laptop no palco.

Então, pra mim é um dilema, já que não toco nenhum instrumento. Sou um produtor de quarto, não exatamente um *performer*. Mas quem sabe? Posso voltar a fazer isso um dia.<sup>44</sup> (BENGTSSON, 2016)

Não há registro em lugar algum indicando que essa última apresentação ao vivo, em 2013, tenha ou não sido relacionada aos pseudônimos do canal. Também não há como saber se o que Bengtsson diz é verdade. De fato, o seu estúdio (apresentado em *Extensive Studio Tour 2015*) comporta um teclado musical. Independente de acreditarmos ou não nessa suposta incapacidade, é certo que a maior parte da música presente no canal é gerada a partir de mouse e teclado de digitação, pela própria forma de criação que os *trackers* privilegiam. Nesse sentido, não apenas a fala e a voz esmaecem nessas peças musicais, mas também a manualidade (em

---

<sup>44</sup> Do inglês: “I haven’t played a live gig since 2013, and I’ve yet to decide if it’s something I want to do or not. It’s weird. I keep getting requests for it, but at the same time I hear how a lot of people don’t want to go see live performances with nothing but a dude and his laptop on stage, so it’s somewhat of a dilemma, since I don’t actually play any instruments. I’m a bedroom producer, not much of a performer. But who knows, I might pick it up again some day.” Tradução nossa.

sua significação mais direta: trabalho com as mãos), outra marca corpórea comum da experiência musical.

Padrões de movimento das partes do corpo sobre teclas, cordas, bocais e percussões, oriundos tanto de métodos de ensino tradicionais quanto da própria configuração das estruturas de contato desses instrumentos, interferem nas melodias, harmonias e ritmos executados por meio deles. Uma passagem musical composta a partir de um improviso no violão tende a ter características e relações sonoras muito distintas de outra composta com o piano, e isso não se relaciona apenas com a óbvia diferença de som produzido pelos instrumentos. As formas com que os musicistas acionam os mecanismos de seus instrumentos para produzir sons são diferentes de um para o outro. Seguindo pelo mesmo exemplo, tocar violão envolve acessar com uma única mão uma enorme diversidade sonora, do grave ao agudo, graças à proximidade de cordas que acionam notas de alturas distintas quando estão soltas. Sons podem ser tocados simultaneamente, mas cada mão tem uma função diferente. Em um violão clássico de seis cordas, até seis sons simultâneos podem ser executados. Extendamos o exemplo a outro instrumento, o piano. É possível fazer com que todas as oitenta e oito notas de um piano soem ao mesmo tempo, e as duas mãos estão disponíveis para produzir notas sem que uma dependa totalmente da outra, mas não é possível explorar alguns padrões sonoros disponíveis no violão. Isso não quer dizer que um instrumento é melhor ou mais potente que o outro, claro, mas sugere que os padrões de acesso e produção de sons por mecanismos diferentes, em contato às limitações do corpo humano, favorecem características e padrões sonoros diferentes. Em suma, técnicas e métodos de cada instrumento exploram esses padrões e ordenam experiências sonoras a partir de limitações e possibilidades do encontro entre o corpo e o instrumento. Melodias fazem desenhos a partir de posições conhecidas às mãos; harmonias exploram *voicings*<sup>45</sup> confortáveis ou já conhecidos à mecânica do corpo; ritmos ficam limitados ao que pode ser executado confiavelmente pelas mãos e pés; cada nota executada dispõe de uma natural oscilação em relação ao instante exato de cada subdivisão do tempo, e também à intensidade sonora pretendida. Tudo isso decorre desse encontro entre o corpo do musicista e seu instrumento, e fica em alguma medida para trás quando a música é composta digitando números e ajustando-os na tela do *tracker*.

---

<sup>45</sup> Termo utilizado para as diferentes configurações que as notas de um acorde podem fazer. O acorde Dó maior com sétima menor, por exemplo, é composto pelas notas Dó, Mi, Sol e Si bemol. A ordem com que essas notas são tocadas, quantas vezes elas se repetem e o espaçamento entre cada nota são fatores capazes de fazer com que o mesmo Dó maior com sétima menor soe de formas muito diferentes, de acordo com as escolhas do musicista. A forma final dessas escolhas corresponde ao *voicing*.

Essa ênfase em processos produtivos toma uma dimensão ainda maior no envio *Old Unfinished LSDJ tracks*. Nele, uma câmera executa movimentos trêmulos para mostrar peças musicais compostas em um *Game Boy*, *console* portátil lançado pela Nintendo em 1989, através do *software Little Sound DJ* (ou *LSDJ*) — uma estação de produção musical muito semelhante aos *trackers*. O programa foi lançado em 2000 por Johan Kotlinski, mais de uma década após o lançamento do primeiro *Game Boy* e três anos antes da descontinuação definitiva dessa linha de *consoles*.

Evidencia-se novamente, e com ainda mais força, o uso criativo das limitações. Se o *Renoise* é um *software* híbrido, incorporando timbres e possibilidades de síntese com ferramentas contemporâneas à interface de *tracker*, o mesmo não pode ser dito do *LSDJ*. Os recursos composicionais disponíveis são ainda mais restritos, com apenas quatro faixas disponíveis para a execução (assim como nos primeiros *trackers*), de acordo com os limites técnicos do *console*. Além disso, ele é capaz de executar timbres apenas dentro do que permite o *Game Boy*. Tal escolha traz à tona novamente a ideia de tecnostalgia, é evidente. Mas ela também dá a ver uma dimensão que transcende a mera nostalgia. Parece haver uma curiosa forma de valorização da virtuosidade: a capacidade técnica de produzir peças “convincentes” utilizando recursos mínimos. Os comentários nas publicações que evidenciam os esqueletos dos *trackers* utilizados, como aquelas citadas nesta subseção, não enfatizam apenas a estranheza da escolha por recursos limitados. Há uma reiterada valorização da técnica de Bengtsson em produzir música com tal limitação (Figura 22).

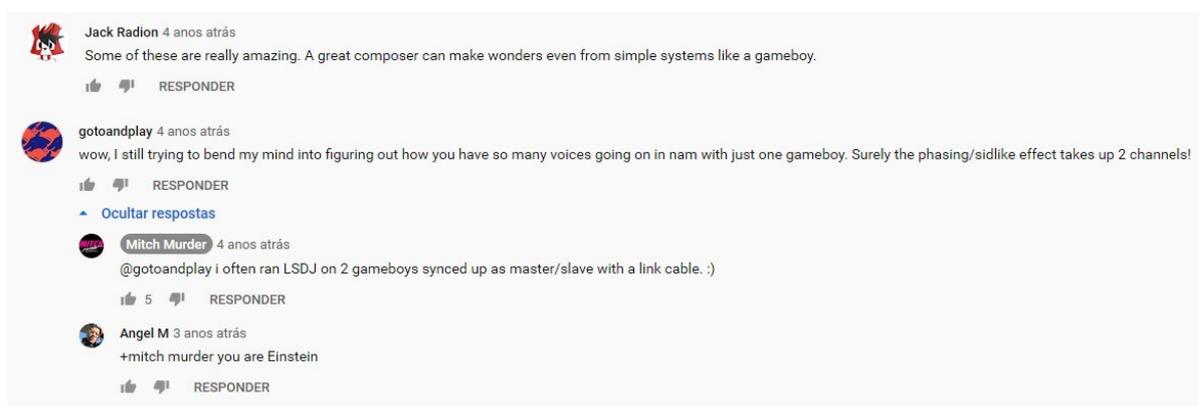


Figura 22 – Comentários da publicação *Old Game Boy / LSDJ tunes (2000- 2002)*, em que usuários elogiam a capacidade de Bengtsson em lidar com as limitações do portátil como ferramenta musical.

### 2.2.2 Sintetizadores, bobinas, *software*

Consideramos que o uso de *trackers* pode direcionar o processo de composição e gravação musical de modo diferente dos métodos de gravação convencionais utilizados na década de 2010. Tomados por si só, entretanto, eles interferem muito pouco — ou nada — na criação e na escolha dos timbres utilizados nas peças. Essas escolhas se dão em *plugins*, programas associados que gerenciam digitalmente processos de síntese de ondas sonoras, de modo similar àquele executado pelas máquinas especializadas em operar processos de síntese (os sintetizadores convencionais, mecânicos).

Boa parte do mercado de sintetizadores hoje é voltada para a venda de programas que reproduzem sintetizadores mecânicos antigos. Por meio de complexos processos programacionais, busca-se reproduzir com fidelidade não apenas os timbres finais, mas a aparência diagramação da interface, as configurações sonoras disponíveis e mesmo o processo pelo qual o sinal passa até ser convertido em onda sonora e emitido pelos falantes, através de simulações digitais de cada detalhe dos processos físicos. Muitas vezes, esses sons eram produzidos com equipamentos que hoje se tornaram raros. Por isso, esses *softwares* se tornam particularmente úteis para reproduzir sonoridades de outros tempos. Na verdade, mesmo que não se utilize réplicas fiéis dos *hardwares* utilizados antigamente, é possível atingir sonoridades satisfatoriamente próximas àquelas de quem se busca referenciar ou inspirar. Basta, para isso, um bom conhecimento técnico dos processos de síntese utilizados e dos efeitos a eles sobrepostos. Como não existem apresentações registradas ao vivo de *Mitch Murder*, *Stratos Zero* ou *Michel Meurtre*, nem entrevistas revelando essas informações, não é possível afirmar quais os *softwares* utilizados nas peças do canal. É fácil apontar, porém, algumas das principais referências técnicas que aparecem nessas produções.

Não são apenas timbres: os próprios equipamentos e processos de síntese, em suas particularidades, deixam pegadas sonoras nas produções em que se inscrevem. Por exemplo, os sintetizadores analógicos modulares são característicos das produções dos anos 1960 e 1970, décadas em que foram extensamente utilizados nas músicas popular e eletroacústica. A década de 1980, por outro lado, viu a ascensão e o domínio absoluto dos *synths* digitais. Em lugar de destaque nesse processo estão os sintetizadores de modulação de frequência, processos conhecidos como síntese FM<sup>46</sup>.

---

<sup>46</sup> Existem também variações desse processo, como a modulação de fase. O tipo de som obtido, entretanto, é o mesmo, e por isso costuma-se agrupar essas variações sob a mesma asa que a modulação de frequência.

Os sintetizadores digitais, de modo geral, têm como característica um som metálico, como o som de sinos. Esse som, entretanto, pode ser trabalhado com uma enorme flexibilidade, gerando timbres de toda natureza. A estabilidade e a limpeza são as maiores marcas desse processo, que, por envolver processamento digital, é muito previsível. Isso tende a gerar sons precisos e caracteristicamente “frios”, especialmente quando comparados ao universo de imprevisibilidade e aleatoriedade da síntese analógico.

Esse é o som que definiu a aplicação de teclados por bandas de *rock* nos anos 1980, em gêneros como o *new wave*, estilo musical de *rock* surgido no final da década de 1970, junto ao *punk rock*. Ao desvencilhar-se deste último, as bandas ligadas ao *new wave*, como *Depeche Mode* e *New Order*, tomaram ares menos agressivos, flertando com o *pop* e inserindo mais e mais elementos eletrônicos e digitais em suas sonoridades. O uso desse tipo de sintetizador também foi particularmente popular nas trilhas sonoras de filmes e seriados criados nos anos subsequentes à sua popularização. Isso por conta de sua versatilidade na criação e na réplica de timbres diversos, além dos preços modestos — especialmente quando comparados a alguns dos sons que eles substituem, como instrumentos de orquestra.

Sem dúvida, o mais famoso modelo de sintetizador digital foi o *DX7*, produzido pela *Yamaha Corporation*. A linha foi lançada em 1983, e suas vendas se estenderam até o final da década. Foi o primeiro grande sucesso comercial dos sintetizadores digitais, graças à sua versatilidade e ao seu baixo custo. Boa parte dos sons que se tornaram clichês dos processos de síntese de modulação de frequência são na verdade configurações prontas do *DX7*, como sua emulação dos pianos elétricos *Rhodes* (conhecida como *EP-01*).

Considerando a influência sobre o *synthwave* geralmente atribuída a esses trabalhos, não é de surpreender que os timbres de sintetizador das produções musicais do canal assemelhem-se frequentemente àqueles alcançados pela síntese FM. Antes escolhidos por sua “modernidade” e pela economia que possibilitavam, no contexto do canal esses sons passam a funcionar segundo outras perspectivas. Se nem sempre são capazes de remeter diretamente a uma produção ou um compositor<sup>47</sup>, esses timbres remetem amplamente às produções do tempo em que eram *standard*. Não é uma questão de indicialidade direta, mas da manifestação de uma ambiência.

Alguns sintetizadores analógicos, como os famosos modelos *Juno-6*, da *Roland*, e *Polysix*, da *Korg*, continuaram sendo usados extensivamente ao longo da década de 1980.

---

<sup>47</sup> Nem sempre não é o mesmo que nunca. Canções como “Jump” (Van Halen), que se tornaram célebres pelo som de seus sintetizadores, podem ser diretamente revisitadas ao soar de uma ou duas nota.

Lançados no início dos anos oitenta, ambos se tornaram símbolos das linhas de síntese analógica do período. São linhas de produtos acessíveis, se comparadas às versões de “alta performance” de sintetizadores analógicos produzidas pelas mesmas empresas no período. Esses modelos também contavam com boas condições de portabilidade — como já foi dito, os modelos mais robustos de sintetizadores analógicos por vezes ocupavam cômodos inteiros —, outra vantagem competitiva que pode ter sido decisiva para seu grande sucesso. Em geral, esses aparatos de criação de sons carregam consigo pequenas imprecisões na afinação de suas bobinas, e os ruídos dos sinais elétricos responsáveis por gerar o som acabam causando pequenas alterações na onda original. Na prática, o som se torna menos dinâmico, preenche um volume de ar maior e soa mais intenso. O processo afeta as ondas de modo similar ao das guitarras elétricas de gêneros agressivos de rock. Esse som “quentes”, para usar um termo comum ao jargão de produção musical, contrastam com a “frieza” e precisão dos sons dos sintetizadores digitais, que estão sempre tão afinados quanto se desejar, e não geram quase nenhum nível de ruído espontaneamente.

### **2.2.3 Os sons dos sintetizadores**

Uma das marcas mais características das produções do canal é o uso de baixos digitais. Por baixos, queremos dizer qualquer som cuja aparência é definida por suas frequências mais graves, contribuindo centralmente para a determinação dos ritmos e das tonalidades percebidas pelo ouvinte. Por exemplo, a voz humana ocupa um amplo espectro de frequências. Isolando-a com ferramentas de processamento de áudio, podemos ouvir aspectos graves e agudos na mesma voz. Parte dessas frequências, quando ouvida, aparece mais nitidamente e com maior volume. De acordo com a natureza dessa parte é que percebemos uma voz como mais aguda ou grave. O motivo para tanto está relacionado a características específicas do funcionamento físico das ondas e de aspectos biofisiológicos da percepção sonora, que não pretendemos abordar neste trabalho.

Essas frequências podem ser atingidas através de diversos recursos. No *rock*, por exemplo, é comum o uso de sons emitidos por um contrabaixo elétrico. Na música eletrônica, porém — e é o que acontece em todas as produções do canal —, sintetizadores executam as notas graves. De modo geral, o baixo é considerado uma das peças mais importantes da música eletrônica, junto à bateria, da qual falaremos posteriormente. Os baixos utilizados por Bengtsson em suas composições podem grosseiramente ser divididos em dois grupos: uns de timbres metálicos e estalados; outros de timbres densos e espessos.

Os primeiros assemelham-se caracteristicamente aos sons do contrabaixo elétrico tocado utilizando *slap*, técnica de execução manual de forte caráter rítmico e dinâmico, popularizada pela música funk americana. Essa semelhança remete a práticas comuns na produção de trilhas sonoras de médio e baixo custo (como aquelas que Bengtsson e outros produtores de *synthwave* dizem ter como fonte de inspiração): a tentativa de reproduzir os timbres de outros instrumentos com sintetizadores. Não à toa, esse som se assemelha muito aos sons dos timbres prontos de baixo (ou *presets*) encontrados em teclados de síntese digital. Um timbre que se tornou famoso em particular é o *E.Bass 1*, décimo segundo modelo presente nas configurações iniciais do já referido *Yamaha DX7*. O som pode ser ouvido em diversas faixas comercialmente bem sucedidas, como a icônica *Take on Me*, lançada em 1985 pelo conjunto norueguês *A-ha*. Quando esse tipo de timbre é convocado, em geral as linhas melódicas se comportam de forma irregular, *grooveada*, remetendo mais diretamente ao funk. Embora seja possível encontrar esse tipo de sonoridade em produções tensas, em geral elas aparecem em composições alegres e diurnas. Em *Mitch Murder - Pole Position*, por exemplo, imagens de *gameplay* do jogo *F1-Race* (lançado em 1984 para o *Famicom*) acompanham uma linha de baixo muito dinâmica e variada, destacando um timbre metálico muito similar àquele do *E.Bass 1*. Esses elementos colaboram para construir uma atmosfera enérgica e alegre, típica dos jogos de corrida dessa época.

Um pouco mais incomuns, linhas de baixo como a de *Mitch Murder - Taken* carregam consigo uma atmosfera densa, bem explorada pelos timbres graves. Esse tipo de abordagem aparece principalmente nas publicações assinadas por *Stratos Zero*, mas também em outras faixas que abordam temáticas menos bem-humoradas. Novamente, o timbre acompanha o tipo de desenho melódico desenvolvido pelo baixo: execuções de notas contínuas e repetitivas, marcadas justamente pela precisão da execução. Essa previsibilidade aponta para a sonoridade típica de dois outros recursos musicais anteriores aos *trackers*: os *step-sequencers*, equipamentos capazes de reproduzir padrões melódicos de até dezesseis passos a partir de uma nota executada, e os arpejadores, que (como o nome sugere) executam arpejos em um padrão de tempo repetitivo a partir das notas executadas.

Outra peça fundamental para a música eletrônica, as máquinas de ritmos — instrumentos percussivos sintéticos incorporando diversas funções dos kits de bateria e percussão convencionais — popularizaram-se principalmente a partir do ano de 1980, no qual foram lançados os modelos *Linn LM-1* e *Roland TR-808*. Aquele foi a primeira máquina de bateria a utilizar sons digitalmente armazenados, um sucesso de vendas e a estrutura percussiva por trás de diversas canções de sucesso, como *When Doves Cry* (lançada por *Prince* em 1984).

Já este último se tornou o kit de bateria elétrico mais popular de todos os tempos. Seus sons continuam, ainda hoje, a ser sampleados e tomados como referência para inúmeros gêneros musicais — o termo *808s*, atualmente, pode ser usado para fazer referência a quaisquer combinações de bumbos e baixos graves e “pesados”. Um exemplo desse uso do termo é o título do álbum *808s & Heartbreak*, do produtor, cantor e *rapper* Kanye West.

A sonoridade da percussão utilizada nas publicações do canal aproxima-se consideravelmente das máquinas de ritmos acima referidas. Não nos referimos apenas aos timbres, mas também à forma de uso desses instrumentos. Eles não fazem questão de soar como instrumentos de percussão acústica (como as primeiras máquinas de ritmos), mas não dispõem do alto grau de flexibilidade dos *softwares* utilizados contemporaneamente para a mesma função. Nesse sentido, e considerando o uso exclusivo de *softwares* nas produções do canal, buscar esse tipo de sonoridade implica em abrir mão de recursos. Alguns efeitos hoje comuns eram tecnicamente impraticáveis até o início dos anos 2000. Assim, a escultura e montagem precisa de cada detalhe das peças da bateria e de sua evolução ao longo das faixas dá lugar a timbres clássicos e uma uniformidade timbrística intencional. As peças de percussão (em especial o bumbo e a caixa) não variam seu timbre ao longo do tempo, e não utilizam técnicas contemporâneas de bricolagem e manipulação de ondas, utilizando os sons já disponíveis nas próprias caixas. Praticamente todos os envios do canal podem exemplificar esta característica.

Também são muito frequentes na música de *Mitch Murder* os sons sintéticos de metais — não apenas o grupo de instrumentos de sopro assim chamados, mas sinos, metalofones, tubos, entre outros instrumentos que dependem da vibração de superfícies metálicas. Esse é outro exemplo de som popularizado com a ascensão da síntese FM, que era capaz de reproduzir com alguma fidelidade timbres metálicos, agudos e ressonantes. Em geral, seu uso não tenta imitar estilos de execução de instrumentistas, como apontado no caso dos baixos. Não há, por exemplo, solos de trompete. As notas são executadas em com durações muito reduzidas, e espaçadas entre si por silêncios, de modo semelhante ao praticado por compositores como os já citados Harold Faltermeyer e Jan Hammer (autor da trilha de *Miami Vice*). Esses timbres estão presentes em grande parte das publicações do canal. Ainda comuns, embora um pouco menos frequentes, são outros sons típicos da síntese FM, como emulações de marimbas, xilofones, sinos e cordas.

Finalmente, importa considerar os constantes usos de timbres de sintetizadores com ondas “cruas”. Aqui, as ondas sonoras mais comuns, utilizadas como tijolos do processo de síntese, são reproduzidas com poucas alterações e efeitos. O resultado é um som nitidamente sintético, como aqueles de computadores e *videogames* antigos. Essa escolha, novamente, vai

de encontro às práticas habituais de produção musical contemporâneas, especialmente na música eletrônica. Ao invés de personalizar ao máximo o som dessas ondas, elas tomam como bandeira seu caráter datado, genérico. Mais uma vez, uma aparente fraqueza é tornada em qualidade graças ao rótulo temporal que carrega consigo.

#### 2.2.4 Outros tempos, outros recursos

Após uma longa descrição de características sonoras e visuais que se aproximam de técnicas e formas atualmente consideradas antiquadas, pode parecer que as produções do canal busquem em grande medida negar técnicas e aparelhos contemporâneos. Esta perspectiva, entretanto, não é verdadeira. Em primeiro lugar, o uso exclusivo de equipamentos digitais sugere o contrário. Além disso, alguns recursos sonoros utilizados apontam para produções musicais e recursos técnicos popularizados no terceiro milênio. Nesse sentido, a definição de *synthwave* fornecida pelo *subReddit Outrun*, que não cita o termo nostalgia, mas fala de revisionismo, é definitivamente acertada. Não encontramos simplesmente uma tentativa de reprodução de composições plásticas de outras épocas, mas a aglutinação de técnicas e experiências musicais oriundas de localidades e temporalidades muito diversas, inclusive distantes dos anos oitenta, possibilitando novas produções que carregam apontamentos a essas épocas e lugares, mas com os pés bem assentados no presente.

O mais frequente desses recursos no canal é o *sidechaining*<sup>48</sup>. De modo extremamente simplificado, a técnica consiste no uso de uma onda sonora para regular os níveis de outra, através da compressão. Ela foi proposta e registrada pela primeira na década de 1930, para reduzir o volume da música com a entrada da voz dos radialistas. Seu uso, portanto, não era de caráter criativo, mas sim corretivo. Posteriormente, a técnica foi usada também na mixagem, para equilibrar frequências conflitantes de duas fontes sonoras diferentes, destacando uma delas. Seu uso como efeito distintivo, entretanto, só se popularizou com o *house* francês (ABLETON, 2018) no início dos anos 2000. Manipulando os parâmetros de seus compressores, os músicos franceses cunharam uma sonoridade em que determinados elementos das faixas, como cordas e *pads*, desaparecem e ressurgem ritmicamente, em oposição ao aparecimento do bumbo. Uma vez compreendido, esse efeito é facilmente identificável em inúmeras publicações do canal. Em *Mitch Murder - Lit*, por exemplo, um dos primeiros sons

---

<sup>48</sup> Do inglês, algo como “uso de uma corrente paralela”. Tradução nossa.

que ouvimos (e um dos últimos a deixar de soar na faixa inteira) é o de cordas oscilando em volume, em resposta ao bumbo — à maneira consagrada por produtores como *Daft Punk*.

Um outro recurso nas produções do canal é o uso do que costumamos chamar de “ruído”. Falamos aqui da aparição de partículas sonoras e visuais em sobreposição ao restante das produções. São chiados, interferências similares àquelas de origem elétrica e comuns a aparelhos antigos, o grão sonoro dos aparelhos de vinil, distorções visuais, entre outros. O termo ruído, entretanto, pode ser facilmente associado a algo indesejável, diferenciável de um suposto conteúdo. Essa leitura, porém, não dá conta dos aspectos criativos que essas marcas podem imprimir nessas produções.

Essas características podem ser sutis. Assim como a imagem gerada pelo daguerreótipo carrega diferenças nítidas em relação à técnica fotográfica de Niépce, as projeções assistidas pela tela de um *laptop* carregam diferenças perceptíveis em relação às de um televisor antigo, utilizando um tubo de raios catódicos. Por vezes, a visualidade tenta registrar essa diferença. A publicação *Mitch Murder - Guile's Theme (STREET FIGHTER II)*, por exemplo, imprime imagens ligeiramente oscilantes, marcadas por linhas horizontais, à moda desses antigos aparelhos televisores. Diversos dos *teasers* já citados, por outro lado, utilizam efeitos similares a interferências de sinal para sugerir a mudança de faixa sonora.

Do mesmo modo que ocorre com os mecanismos de reprodução, as marcas deixadas pelos modos de gravação são usadas criativamente em algumas publicações. Em *Mitch Murder T-Shirt #2 Pre-order*, o vídeo foi passado inteiramente para o formato *VHS*, e depois convertido de volta. O resultado é uma combinação audiovisual ligeiramente distorcida, com aspecto “lavado” e abafado — se em outros contextos isso poderia parecer ruim, aqui parece ser exatamente o que buscavam os produtores.

Ruídos audíveis e distorções sonoras também aparecem em contextos variados. Eles marcam a passagem de faixas junto às interferências visuais nos *teasers*. Também funcionam como elementos rítmicos em algumas publicações, como *Michel Meurtre - Pastel Haze*. Mas, principalmente, sugerem condições variadas aos trechos de gravações de voz das publicações. Uma voz abafada (com suas frequências agudas reduzidas), por exemplo, sugere a sua reprodução em um aparelho antigo. No *teaser MITCH MURDER - ANOTHER PLACE EP (OUT NOW)*, ouvimos vozes abafadas de cientistas, retiradas do documentário *God, the universe and everything else* (1988). A sensação é de ouvi-las em aparelhos com severas limitações de reprodução sonora, ou a partir de uma gravação gasta ou de baixa qualidade.

Cabe perceber que embora relacionem-se a partículas sonoras e visuais comuns a aparelhos eletrônicos antigos, os ruídos aqui em questão são inseridos artificialmente, a partir

de processos digitais de remixagem e manipulação sonora. Esses gestos ambíguos demonstram o que também aparece na escolha por não utilizar qualquer tipo de equipamento musical físico: não há uma simples retomada da sonoridade de um tempo desejado, mas uma efervescente mistura de elementos diversos, apontando para marcos temporais diversos, que podem ou não coincidir com os anos oitenta vividos por uma ou outra pessoa.

### 2.3 More 80's than the 80's themselves

Nas sessões anteriores, descrevemos o canal *Mitch Murder* a partir de ângulos diferentes, buscando detalhar as percepções emergentes do observar das relações entre referências e recursos textuais. Nesse processo, identificamos constantemente evocação de um *algo* relativo à década de 1980. Evidenciou-se, nas produções, a presença constante de entidades vinculadas de algum modo a ela. Uma curiosa obsessão pelo período, ou, ao menos, por algo próximo a ele. E não pensamos apenas em Bengtsson. Da descrição por ele fornecida (“*i make 80s music*”, ou “eu faço música dos 80s”) a comentários despreziosos de usuários, uma certa obsessão em torno de um suposto apelo da década parece mover os envolvidos no canal.

O alvo de tamanha paixão, naturalmente, jamais poderia coincidir com a completude do que foram as bilhões de experiências individuais de uma década inteira. Aliás, dificilmente poderia coincidir também com o recorte temporal de exatos dez anos transcorridos entre o dia primeiro de janeiro de 1980 e o dia 31 de dezembro de 1989. É certo que as escolhas de técnicas, materiais e referências envolvidos nas diversas publicações do canal não foram feitas na década de 1980. Elas ocorreram no tempo de elaboração e publicação desses produtos por Johan Bengtsson, ao longo das duas décadas do século XXI. A forma com que esses produtos foram elaborados também é sugestiva. A maior parte das referências visuais e sonoras das publicações é de produções culturais para o grande público, principalmente europeu e estadunidense. Elas dizem mais sobre registros visuais, sonoros e verbais que sobre experiências do cotidiano da década de 1980. Evidentemente, esses registros são possibilidades igualmente legítimas de experiência, ainda que ninguém tenha de fato andado de carro sobre um *wireframe* durante a década de 1980 — ou em qualquer outra época, acrescente-se, pois as produções referenciadas não são contidas nesse período histórico. Assim, embora a década seja referenciada constantemente, elementos oriundos de diferentes momentos históricos pululam em meio a processos produtivos iniciados no ano de 2008.

Se tudo o que foi dito no parágrafo anterior evidencia algo, é que aquilo que está em jogo no canal não são os anos oitenta em si. Há de se questionar então o que seria isso que as

peças envolvidas no canal parecem identificar quando usam o termo. A percepção dos usuários quanto a esse *algo* não parece cristalizada ou uniforme. Por vezes, expressam discordância, na caixa de comentários, quanto à vinculação de determinada publicação ao período. Na publicação *Mitch Murder - La Morte della Speranza*, temos uma breve e inusitada conversa na seção de comentários (Figura 23). Nela, dois usuários discordam quanto ao período evocado pela produção: setenta ou oitenta? “Você e essa bateria insana! Amando a sensação de 70s nisso”, argumenta um usuário. 80s, responde, simplesmente, um segundo. O primeiro usuário, então, treplica: “eu realmente não penso que essa sensação corresponde aos 80s. Só porque MM em geral produz faixas ao estilo dos 80s não quer dizer que todas as faixas dele soam iguais. Para mim, isso soa mais como uma faixa ao estilo do rock progressivo. Então é isso... 70s” (BENGTSSON, 2015).



Figura 23 – Detalhe de conversa entre usuários em *Mitch Murder - La Morte della Speranza*.

O mesmo ocorre nos comentários da publicação *Mitch Murder - Taken* (Figura 24). Novamente, um usuário aponta a associação com outra década — dessa vez, os anos noventa. “Estamos prestes a nos mover para os 90s com essa peça”, diz. Outro usuário corrige: “[o] que são esses 90s de que você fala? Acho que você soletrou 80s errado ;D” (BENGTSSON, 2018).



Figura 24 – Detalhe de conversa entre usuários do canal no vídeo *Mitch Murder - Taken*.

O que se pode perceber é que no cerne das discordâncias entre usuários encontramos diferentes concepções do que seriam os supostos *80s*. Essas concepções em choque dizem de pessoas diferentes, em lugares e temporalidades possivelmente diferentes, certamente com experiências diferentes. Ao discordar quanto à legitimidade dessas publicações como *80s*, eles parecem mobilizar esses repertórios diversos, formulando parâmetros por meio deles. Isto é, perguntar se “isto parece ser *80s*?” implica perguntar primeiro “o que eu entendo por *80s*?”.

Em ambas as situações vistas acima, alguém cita outra década e é prontamente corrigido. Uma leitura possível dessa curiosidade é a de que há um desejo, por parte de quem corrige, de assim enxergar essas publicações. Outra é que essa percepção tenha sido moldada pela própria experiência das produções do canal e de outras associadas a ele. Ou seja, se o que se compreende como a década de 1980 pode servir como filtro para avaliar a adequação dos vídeos a esse critério, esses mesmos vídeos (e todos os elementos dispostos junto a eles, como a própria caixa de comentários) são capazes de atualizar o repertório mobilizado na tentativa de operá-lo. Essas duas perspectivas não são necessariamente excludentes, e podem mesmo se complementar. A experiência das produções atualiza o repertório mobilizado pelos usuários, e esse mesmo repertório tem parte importante na avaliação do quanto e de como elas se adequam ao termo *80s*. Desse modo, reconfiguram-se continuamente tanto a expectativa de associar aspectos das publicações aos anos oitenta quanto os mecanismos que se dispõe para isso. Os contornos desse filtro, portanto, estariam sujeitos à transformação do repertório dos usuários, que inclui acúmulo e perda, a aquisição de experiências e seu esquecimento. Além disso tudo, o nome *Mitch Murder* circula em redes e plataformas diversas. Ele está, portanto, entremeado por outros canais e outras produções consideradas *synthwave*, entre imagens, faixas musicais, vídeos, jogos e outros, provavelmente marcadas de modo similar por essa ampla e vaga associação à década de 1980. Há de se considerar a possibilidade de que essa noção do que é *80s* seja também reconfigurada a partir dessas outras produções, inclusive para o *DJ* por trás da assinatura *Mitch Murder*, o sueco Johan Bengtsson.

Assim como os usuários do canal, Bengtsson parece frequentemente se referir aos anos oitenta de modo impreciso, instável e vago. Antes de mais nada, a descrição do canal aponta essa perspectiva de perseguir a *80s music*. Declarações de Bengtsson em sentido semelhante quanto à própria produção se repetem em todas as entrevistas já citadas. Assim, no processo de compor, elaborar e enviar vídeos para o canal, há de se considerar que o produtor sueco também acabe por mobilizar experiências e referências pessoais para filtrar aquilo que entender ser adequado ou não diante desse rótulo. Ao consumir outras produções ligadas a essa proposta

imagético-musical, ele atualiza as expectativas e possibilidades técnicas, plásticas e simbólicas do que publica na rede sob as assinaturas de *Mitch Murder*, *Michel Meurtre* e *Stratos Zero*.

Considerando tudo isso, podemos supor que essa quebra de referencialidade aos anos oitenta ocorre em favor de algo como uma “atmosfera” ou “ambiência”, envolvendo a amálgama dos elementos e referências encontrados no canal. Por um lado, ela escapa aos *80s* históricos, posto que incorpora inúmeros aspectos plásticos estranhos a ela, inclusive posteriores, como discutido na seção anterior. Por outro, jamais poderia comportar, como foi dito, a infinita complexidade das inúmeras experiências de vida de quem viveu o período. Ainda assim, é a ela que Bengtsson e os usuários do canal estariam frequentemente se referindo ao falar de anos oitenta. Essa relação entre o que encontramos no canal e a década histórica fica particularmente clara em um comentário da publicação *mitch murder – breeze* (Figura 25). Nela, o usuário *Spyzola* diz que a produção é *more 80's than the 80's themselves* (algo como “mais *80s* que os próprios *80s*”). O efeito de sentido que a frase carrega só funciona por meio de deslocamento de função do termo *80s*, de substantivo (“os anos oitenta”) a adjetivo modificado pelo advérbio de intensidade “mais” (“mais *80s* que...”). “Anos oitenta”, em outras palavras, opera aqui tanto referindo-se a um determinado lapso temporal quanto como qualificador, que pode ou não ser associado a uma ou outra produção do canal de acordo com o usuário. Evidencia-se, conseqüentemente, uma cisão entre as produções do canal e a referência inicialmente óbvia do período histórico. *80s* (e todas as variações do termo) refere-se: (1) ao período histórico da década de 1980; (2) a uma atmosfera não necessariamente relacionada a ele, que permeia as produções do canal, organizando-as, orientando-as e atravessando as relações dos seus usuários, tanto com o canal quanto uns com os outros; (3) a uma espécie de marcador, associável a produções diversas, que serve de cola e sob o qual aglutinam-se elementos muito diversos.



Figura 25 – Comentário no vídeo *mitch murder - breeze*.

O período histórico iniciado no dia primeiro de janeiro de 1980 e encerrado em 31 de dezembro de 1989 representa pouco mais que um marco temporal. Não podemos viver diretamente esse recorte. Tampouco podemos identificar automaticamente, como que por mágica, produções cujo lançamento ou ápice ocorreram durante ele. Se assumíssemos que essa

identificação pode se dar por meio de vestígios, traços e referências, pareceria natural pressupor que experienciamos a rememoração direta dos anos oitenta no contato com as publicações do canal. Se assim fosse, a disputa pelos 80s que encontramos nos comentários apontados traria embates pelo todo do que os anos oitenta de fato teriam sido, e o consumo das produções não iria além de uma experiência mimética das produções de uma outra época. Não poderíamos estar mais distantes desta perspectiva. Considerar que aquilo que encontramos no canal pode ser mais 80s que o próprio período implica assumir que o marco temporal não detém todas as possibilidades associáveis ao marcador 80s. Cada produção, em suas especificidades, evoca diferentes entidades e convida o usuário a ativar diferentes referências.

Em suma, a expectativa de que algo esteja associado à década traz consigo uma seta apontando do presente (da experiência). Essa seta, entretanto, talvez seja melhor compreendida como um alfinete, a conectar uma coisa a outra. E a outra coisa é esse conjunto de elementos e expectativas diversas agrupados sob um marcador. Nele encontram-se sobrepostos aquilo que (para alguns) se recorda ter vivido, aquilo que se recorda de ter visto a partir de registros, aquilo que se imagina ter sido e aquilo que se imagina ter-se desejado, sonhado, repudiado. Uma mistura complexa, mobilizando experiências e esquematizações, memória e imaginação, e continuamente em transformação, reconfigurada a cada acesso, cada experiência.

Mergulhar nesse espaço de publicações é deixar-se circundar por uma miríade de entidades visuais e musicais, entregar-se à instabilidade daquilo que se compreende como “anos oitenta” e tomar parte nessa experiência. As texturas sonoras e as configurações visuais abrem caminho e convidam os usuários à imersão nesse universo. A relação entre aquilo que se recorda, espera, imagina e experiencia parece se dar à medida em que entramos nesse jogo.

Mas será que termos como “atmosfera” e “ambiência” são realmente adequados para descrever essa conformação de entidades e referências? A palavra atmosfera se origina dos termos gregos *ατμός* (*atmós*, o mesmo que *vapor*) e *σφαίρα* (*sfaíra*, equivalente a *esfera*). Ela refere a uma estrutura física, camada gasosa a envolver um planeta, mas também a um “ambiente mental, social ou moral em que se vive; clima” (ATMOSFERA, 2020). Já ambiência origina-se da raiz protoindo-europeia *\*ambhi-* (que indicaria algo como *ao redor*), associada a partículas de diversos idiomas, como latim (*ambi*), grego (*amphi*) e alemão (*um*). A palavra faz referência ao meio em que vive um animal ou vegetal, bem como às “condições morais, intelectuais e sociais que cercam uma pessoa e que podem influenciar sua vida” (AMBIÊNCIA, 2020). Ambos os termos parecem sugerir uma certa intangibilidade daquilo a que se referem, como entidades abstratas, intangíveis, invisíveis e misteriosas, dispersas em meio ao mundo físico percebido.

Uma opção mais adequada poderia ser “paisagem”, palavra que indica uma extensão de espaço percebida pessoalmente ou por imagens registradas de maneiras diversas, mas também as características humanas e móveis desse espaço (PAISAGEM, 2020). O termo parece traduzir algo tangível, um espaço vivido, habitado por formas diversas, oriundas de atividades humanas ou não, possivelmente repleto de vida e movimento.

### 3 A PAISAGEM

Como a ideia de paisagem pode nos ajudar a compreender uma composição de elementos confusamente associada aos anos oitenta em um canal do *YouTube*? Antes de entender a resposta para tal pergunta, compete compreender melhor a enorme pluralidade de significações da palavra paisagem. Em um jogo rápido de associações, aquilo que primeiro vem à mente quando usamos “paisagem” pode ser a imagem campestre de uma velha pintura: imensas plantações, ou campinas gramadas, ou pastos ocupados por animais graúdos. Uma ou duas casinhas rústicas, fumaça saindo de um forno ou chaminé. Ao fundo, uma colina. Paisagens urbanas, por que não? Prédios e mais prédios desenhando a linha do horizonte, um céu talvez nublado, o barulho dos carros. O cheiro de gordura da pastelaria ali em frente, o bafo quente do vento no meio da tarde. Há ainda as paisagens naturais, de fácil encontro em canais de redes de televisão paga, como *Animal Planet* e *Discovery Channel*. Leões atravessam selvas africanas, ursos de pelagem marrom enfrentam suas presas no parque de *Yellowstone*, e assim por diante.

Pode-se argumentar que essas associações iniciais são subcategorizações de uma mesma coisa, como “tipos” de paisagem. Mas o que dizer então do trabalho dos paisagistas? Certamente muitos brasileiros já viram, mesmo que não de perto, os trabalhos de Roberto Burle Marx, responsável por inúmeros projetos paisagísticos, dentre eles os de Brasília. Paisagem, aqui, é algo como a configuração de jardins e áreas verdes em exteriores de projetos arquitetônicos. Mas e os projetos dos urbanistas, como o parceiro de Burle Marx, Lúcio Costa? Seu planejamento urbanístico de Brasília, envolvendo essas “paisagens botânicas” e as edificações de Oscar Niemeyer, em uma distribuição planejada de espaço e de entidades no espaço em áreas e regiões, não envolve uma forma de criação de paisagens? Pode-se mesmo falar de paisagem para discorrer sobre temas absolutamente diversos de qualquer aspecto tangível da realidade, como a proposta de paisagens textuais elaborada por Vaz, Mello Viana e Santos (2018), em um artigo que foi o ponto de partida para as discussões aqui apresentadas.

Não à toa, as raízes etimológicas de paisagem sugerem uma relação com as ideias de terra, lugar, região e outros termos similares. Segundo Anne Cauquelin (2007), a palavra deriva do francês *paysage*, com significado semelhante; em francês, *pays* designa país, mas também, e principalmente, uma região. A palavra é utilizada ainda como sinônimo de contexto e ambiente. O termo hispanófono *paisaje* teria a mesma origem. Sanderville Jr. (2005) afirma que nas línguas latinas o termo paisagem tem relação com o latim *pagus*. Esse verbete latino se

refere às hastes metidas na terra como marcos delimitadores, e também aos territórios rurais por elas delimitados.

Em inglês, utiliza-se o termo *landscape*, que inclui *land*, equivalente a terra, país ou região. Em alemão, *landschaft* significa paisagem, mas também campo, terreno e cenário. *Land*, para os alemães, tem significados semelhantes ao seu homógrafo inglês. Ambas as palavras originam-se do holandês *landschap* (SANDERVILLE JR, 2005), de caráter similar. A segunda parte dos três termos remete a termos diferentes de cada língua, embora suas sonoridades sejam semelhantes. *Scope* é uma vista, e o sufixo *-schap* implica condição, como o português *-dade*. Em alemão, *schaft* significa haste, termo curiosamente semelhante à origem latina da palavra paisagem, mas também pode ser associado ao verbo *schaffen*, relativo a criação, produção, trabalho. Uma outra variação parece se aproximar, em certos momentos, da relação entre seres humanos e o espaço: o designador em francês para aqueles que vivem e se dedicam às tarefas do campo, os camponeses, é *paysans*; o alemão, *Landmann*.

Essa associação ao trabalho parece especialmente coerente com os usos desses termos na geografia, ainda que, como alerta Carl Sauer (1998, p. 21), o rótulo “geografia” comporte entendimentos diversos em seus interesses e temas. De fato, a palavra paisagem vincula-se à disciplina desde os seus primeiros tempos. Do século XIX até meados da década de 1950, os olhares sobre a paisagem na geografia em geral a concebiam como conjuntos de formas materiais, distribuídas pelo espaço e articuladas em funções (CORRÊA, 2012). A maior parte das análises privilegiava, então, os processos que levaram uma dada paisagem a chegar a seu estado atual — sua gênese — e as suas características formais — sua morfologia.

### **3.1 A paisagem como forma concreta**

A paisagem teria sido concebida enquanto conceito na geografia por Alexander Von Humboldt, estudioso que atravessou as Américas hispanófonas no final do século XVIII. Ele definiu as paisagens como “características totais de uma região da terra” (HUMBOLDT, 1864). Embora considerasse tudo que habita o planeta insumo para seu ambicioso e gigantesco *Cosmos*, Humboldt se interessava em especial pelas formas do mundo natural, suas características morfológicas e vegetativas. O pioneiro da geobotânica considerava existirem diferentes graus de apreciação na contemplação da natureza (HUMBOLDT, 1864, p 37), caminhando do mais universal, acessível a todos em todas as sociedades, ao mais específico, acessível apenas às que considerava mais civilizadas.

O primeiro, universal aos seres humanos, seria uma sensação de harmonia, comunhão. Contemplando a natureza, independente da época, da sociedade ou da região, seríamos tocados pelo pressentimento de uma ordem universal a nos conectar com o universo. O segundo seria geoespecífico, marcado pelas “características individuais da paisagem, e da conformação da terra em qualquer direção definida da terra” (HUMBOLDT, 1864, p 38), que ele denomina por sua *fisiognomia*. Em terceiro lugar, estaria uma apreciação intelectual, categorizadora.

Apesar dos problemas típicos ao pensamento da sua época, e antecipando-se aos geógrafos acadêmicos do século XX, o polímato alemão reconhecia que a fruição das características da paisagem, bem como de toda cena a nós imposta pela natureza, dependeria das ideias e dos sentimentos que ela excitaria na mente do observador. A forma específica ficaria diluída pelas impressões.

Para captar os níveis de impressão, o estudioso disporia de recursos visuais, capazes de estimular a imaginação (HUMBOLDT, 1864). Por isso, no trabalho do investigador, assim como naqueles do poeta e do pintor, a potência do interesse das descrições e ilustrações de paisagens estaria associada à vividez com que as suas características são apresentadas (HUMBOLDT, 1864, p 47). Mesmo assim, a paisagem inscrita no papel pelo estudioso parece não ir além de um simulacro, recurso útil para a reprodução de um real que ele tomava como alcançável apenas pela experiência de estar de fato nos espaços referidos. O desenho e a pintura de paisagens para Humboldt, pode-se subentender, não são paisagens, mas algo aquém.

Alguns dos mais influentes geógrafos europeus que se seguiram a Humboldt, como Vidal de la Blache e Friedrich Ratzel, estiveram vinculados aos pensamentos positivista e evolucionista. Assim, tenderam a se interessar pela apreensão absoluta do espaço, através de dados, medidas, características. Com isso, buscaram em suas teorias ignorar ou superar os dois primeiros modos de apreciação da natureza propostos por ele. Nesse processo, acabaram por acentuar a oposição entre real–concreto e mediado–simbólico presente em Humboldt.

Paul Vidal de la Blache, por exemplo, figura central na escola geográfica francesa tradicional, utiliza o termo de modo pouco preciso em seu clássico *Princípios da Geografia Humana* (2015), publicado postumamente em 1922. A percepção dos sentidos tem menos importância, quando não é de todo rejeitada, que as relações entre os seres humanos e os espaços. Em dado trecho do capítulo em que apresenta as perspectivas de sua geografia, de la Blache afirma nada haver de satisfatório nos registros de histórias e compilações do mundo. Para ele, suas naturezas maravilhosas e anedóticas prescindem de clareza, por tentar traçar imagens do mundo (seja através de palavras ou ilustrações), ao invés de classificá-lo. Em seu

pensamento a paisagem parece vinculada ao *pays* (que em seus trabalhos costuma ser traduzido como região), centro de uma percepção regional e antropologicamente organizada da geografia.

Por outro lado, a relação entre paisagens e seres humanos — pouco abordada por Humboldt, que se interessava especialmente por formas naturais e botânica — é complexificada por Vidal de la Blache. O geógrafo reconhece e tenta lidar com um outro dualismo vigente em seu tempo, e que ainda no século vinte e um é objeto de disputas: aquele entre natureza e cultura. Na geografia humana que propõe, é impensável estudar uma região sem considerar a influência dos seres humanos e sua ação sobre ela, e vice-versa. Não pretendemos adentrar essa discussão, mas é importante marcar como a distinção entre natureza e cultura, as fronteiras entre as duas coisas e mesmo a validade desse dualismo são temas de embates em diversas áreas das ciências humanas. A paisagem, em diversas das perspectivas desenvolvidas a partir daqui, se parece com frequência com um ponto de encontro entre os dois polos, ou mesmo uma evidência da inconsistência dessa divisão.

Essa mesma relação foi trabalhada pelo estadunidense Carl Sauer (1998). Ele aproximou as palavras paisagem e área (no original anglófono, *area*), considerando-as, nesse movimento, objeto central dos estudos geográficos: “a área ou a paisagem é o campo da geografia, porque é uma importante seção da realidade ingenuamente perceptível e não uma ideia sofisticada” (SAUER, 1998). Em um pensamento marcadamente fenomenológico, a divisão entre “paisagem natural” e “paisagem cultural” se refere ao olhar que se lança para as paisagens, e não a uma separação classificatória.

Sua concepção de paisagem carrega ainda rigidez na proposição de análise morfológica. Entretanto, conceber a paisagem como seção da realidade perceptível já representa uma virada em relação às escolas clássicas alemã e francesa. Isto pois ela é vista não como existência concreta observável em sua realidade material, mas como o perceptível de um recorte, no qual aparecem conjuntos de formas naturais e culturais associadas. Nessa abordagem, interessam os fenômenos que compõem um setor do espaço, em suas múltiplas associações e sua inserção no tempo e no espaço. A sua geografia deve se dedicar a compreender as conexões entre esses fenômenos.

Para tanto, o estadunidense insiste em uma separação entre o fazer do geógrafo e o do pintor (SAUER, 1998, p 24), demarcando com nitidez a importância da generalização para a manutenção da cientificidade de sua geografia. De certa forma, ainda que a apreensão direta da realidade seja vista como impossibilidade, persiste o desejo de um conhecimento paisagístico objetivo. Para ele, é importante considerar a realidade das áreas ou paisagens, mesmo

entendendo que “na seleção de características genéricas da paisagem o geógrafo é guiado somente pelo seu próprio julgamento de que elas são características” (SAUER, 1998, p 25).

Curiosamente, entretanto, em alguns momentos ele questiona a própria rigidez e questiona as limitações que essa cientificidade possui. Em uma seção curta e particularmente poética, intitulado *Além da ciência*, ele argumenta:

A melhor geografia jamais deixou de levar em conta as qualidades estéticas da paisagem, para a qual não conhecemos outra abordagem a não ser a subjetiva. A “fisiognomia” de Humboldt, a “alma” de Banse, o “ritmo” de Voiz, a “harmonia” da paisagem de Grandmann, todas estão além da ciência. Esses autores parecem ter descoberto uma qualidade sinfônica na contemplação da cena da área, desenvolvida a partir de um completo noviciado em estudos científicos mas afastando-se a partir daí. Para alguns, o que quer que seja místico é uma abominação. Entretanto, é significativo que existam outros, e entre eles alguns dos melhores, que, acreditam que tendo amplamente observado e catalogado de forma diligente, ainda existe uma qualidade para ser compreendida em um plano mais elevado que não pode ser reduzido a um processo formal. (SAUER, 1998, p 61)

O patriarca da Escola de Berkeley não entende essas “qualidades estéticas” como uma lacuna no fazer científico generalista de seu tempo; elas estão além do que essa ciência pode alcançar. Não há uma falta, um caminho a mais sobre o qual investir com método. O próprio método, passando pela busca por simplificações, generalizações e padrões, é um impedimento à percepção dessas qualidades. Ao considerar o particular, seria impossível formular o geral. Entretanto, ao buscar o geral, o “real” da paisagem, seria inevitável desviar do particular.

Esse apontamento distancia seu pensamento do positivismo corrente no pensamento de geógrafos como de la Blache. Com ele, Sauer retoma o caminho traçado por Humboldt reforçando a importância da percepção subjetiva para a compreensão da paisagem. Ao contrário do que ele mesmo afirma anteriormente, nessa perspectiva o trabalho do pintor não seria oposto ao do geógrafo, mas complementar e necessário.

### **3.2 A paisagem como imagem**

Rompendo com a paisagem saueriana, Cosgrove e Daniels (1989), representantes da nova geografia cultural, corrente geográfica emergente nos anos oitenta, questionam o tratamento dado ao conceito de paisagem pelos geógrafos. Por um lado, pretensamente objetivo e empiricista; por outro, considerando a paisagem também como símbolo e imagem, especialmente quando em telas, textos e outras superfícies. Sua proposta, indo de encontro a

essas perspectivas, passa pelo reconhecimento de que “a paisagem é uma imagem cultural, um modo pictorial de representar, estruturar ou simbolizar arredores” (COSGROVE; DANIELS, 1989, p 1), bem como pela pretensão de estabelecer pontos de concordância entre as diversas disciplinas que se dedicam aos estudos da paisagem e da cultura. Essa guinada no olhar permite ao mesmo tempo incorporar ao conceito de paisagem localidades e produções imagéticas variadas. Para eles, poemas, pinturas e afins podem ser menos palpáveis, mas nem por isso menos reais ou mais imaginários que espaços físicos ocupáveis. Cabe, então, considerar a materialidade da paisagem, que estaria “impregnada de mensagens” (COSGROVE; DANIELS, 1989, p 1).

A abordagem que propõem para a paisagem é construcionista, incorporando os estudos iconográficos propostos por Erwin Panofsky. Eles diferenciam uma iconografia estreita, em que se identificam símbolos e convenções conscientemente inscritos, de outra mais interpretativa, interessada em outras camadas de significação, que chama de iconologia. Esse fazer implicaria em uma busca por conexões em formas e lugares amplamente distintos, escapando das fronteiras restritas da interpretação de um objetos, narrativas e símbolos propostos pelo produtor. Interessa-lhes, como a Panofsky, ler na paisagem condições históricas e culturais variadas (COSGROVE; DANIELS, 1989, p 3). Explica-se assim seu interesse pelas paisagens registradas em postais, revistas, fotografias e afins: as escolhas técnicas e formais, os modos de registro e mesmo os ângulos das paisagens escolhidas carregam ainda outras pistas para investigações históricas e culturais em torno da paisagem.

A abordagem de Cosgrove e Daniels foi duramente criticada por Tim Ingold (1993). Para o britânico, elas forçam um dualismo insistente entre conceitos como objeto e sujeito, ou material e ideal. Os primeiros estariam para os segundos, defende, como uma realidade física em relação a sua construção cultural ou simbólica, em uma separação radical. Embora essas perspectivas deem importância às paisagens presentes em imagens e textos, elas ainda as separam radicalmente do mundo concreto. De fato, Cosgrove e Daniels pensam a paisagem como imagem cultural, uma “forma figurativa de representar, estruturar ou simbolizar arredores” (1989, p.1, tradução nossa). Assim, permanece uma necessidade de lidar com a paisagem em relação ao mundo que para eles representa.

Anne Cauquelin (2007) interessa-se igualmente pelas paisagens inscritas em imagens, em especial a pintura. Entretanto, seu pensamento se distingue daquele dos geógrafos ingleses, dentre outros aspectos, por compreender a paisagem não como a representação, mas como um esquema simbólico ou noção estruturadora de um modo de olhar, no qual emergem aspectos de nossa relação com a Natureza. Segundo ela, tanto o termo paisagem quanto a noção ainda

vigente que ele condensa teriam surgido em torno de 1415 na região dos Países Baixos, com o já citado vocábulo *landschap*, e se espalhado pela Europa com a pintura renascentista. A sua consolidação teria ocorrido junto à das leis da perspectiva, abrindo a possibilidade de que a paisagem e a Natureza deixassem uma posição secundária e ocupassem o primeiro plano da pintura europeia. Através da perspectiva, argumenta, estabeleceu-se uma ordem de equivalência entre artifício e natureza:

Parece bem pouco verossímil que uma simples técnica — é verdade que longamente regulada — possa transformar a visão global que temos das coisas: a visão que mantemos da natureza, a ideia que fazemos das distâncias, das proporções, da simetria. Mas é preciso render-nos à evidência: o mundo de antes da perspectiva legítima não é o mesmo que vivemos no Ocidente desde o século XV. (CAUQUELIN, 2007, p 38)

Em outras palavras, o artifício da perspectiva, da técnica da pintura, da imagem, passaria a equivaler àquilo de que ela é imagem, uma imagem-realidade perfeitamente aderente ao conceito de natureza (CAUQUELIN, 2007, p 39).

Essa equivalência da natureza àquilo que chamamos de paisagem não encontra para ela equivalente ou semelhante nos mais famosos antepassados das civilizações ocidentais, os helênicos. O meio em que se encontravam, aponta, aparece em documentos sempre em função de uma relação econômica com os seres. Uma colina não surgiria ali simplesmente como colina, mas sim, e sempre, como recurso sógnico para a memorização do que se dizia. “A imagem não está voltada para manifestações territoriais singulares, mas para o acontecimento que solicita sua presença” (CAUQUELIN, 2007, p 49). Toda descrição da natureza se daria a partir de sua utilidade, de sua finalidade, de sua relação com os corpos que a ocupam. As cores, que se associam antes à sensibilidade que à economia da natureza (CAUQUELIN, 2007, p 59), eram percebidas com dificuldade pelos helênicos.

De lá, e passando especialmente pela renovação do estatuto da imagem em ícone após as disputas entre iconoclastas e iconófilos bizantinos, ter-se-ia caminhado para o renascimento, quando a paisagem, como análogo da natureza, passa a responder por ela ao mostrar o que se vê. Quebrou-se, ali, a economia da imagem (CAUQUELIN, 2007, p 81). Mais que isso, a perspectiva na pintura subjugaria a razão, antes a julgar e pesar tudo que se via em funções e significações, ao gesto de reconhecer, justificar. Por isso, a noção contemporânea da paisagem, sempre reconfigurada em mais e mais leituras, como um palimpsesto, segue diretamente o fio de um imperativo visual: o dever ver (CAUQUELIN, 2007, p 92). Que ela se diferencie de relações anteriores entre o ser humano e a natureza, afirma, só se tornou possível após a

perspectiva nos fazer igualar imagem e aquilo de que se é imagem. Isto pois para ela atribuímos ao visual um valor de verdade. “As palavras podem mentir; a imagem, por seu lado, parece fixar o que existe” (CAUQUELIN, 2007, p. 93).

Tudo isso evidencia como a perspectiva de Cauquelin dá a ver especialmente as relações entre paisagem e visualidade, paisagem e pintura. De fato, a produção visual é uma das formas mais difundidas de criação paisagística. Quando pensamos em paisagens registradas, pinturas e fotografias vêm logo à mente. Porém, como apontam Cosgrove e Daniels (1989), a abordagem da paisagem demanda um contato interdisciplinar, com a consciência de que as diversas paisagens — construída, escrita, ilustrada, etc — têm uma história entrelaçada e complexa. A própria existência de uma fecunda tradição de descrições verbais na geografia, interessada em catalogar e interpretar paisagens, vale como um rico exemplo.

A exclusividade do olhar na definição de paisagem, podemos acrescentar, deixa de fora todo um universo de temas que associam paisagens a outros sentidos. O conceito de paisagens sonoras, por exemplo, desenvolvido por Murray Schafer (2011), tem provocado investigações, discussões, críticas e mesmo produções artísticas desde os anos 1960. Em seus trabalhos, os sons oriundos da natureza e da vida cotidiana, como o farfalhar de folhas em uma estação seca, o marulho, vozes de multidões e até a movimentação contínua de automóveis são motivo de interesse como formas de apreensão do mundo. Mesmo o paladar e o olfato, mais improváveis dos sentidos a dar acesso às paisagens, carregam potencial de referência e associação a elas. Em um lugar entre a geografia humanista, a poesia de Cora Coralina e a filosofia de Bachelard, a geógrafa brasileira Lúcia Helena Gratão (2012) discute os diversos encontros entre o pequi e as paisagens do Cerrado. Para ela, o sabor e o cheiro desse fruto compõem a imagem e o imaginário da natureza e da cultura dos sertões dos Goyazes e das Minas Gerais, expressão e extensão manifesta da paisagem. O que essas questões sugerem, mais que uma abertura à audição, ao olfato ou ao paladar, é que quem experiencia uma paisagem não o faz senão com o próprio corpo — o corpo inteiro.

### **3.3 A paisagem como sensação**

Em uma leitura relativamente coerente à de Cauquelin, porém interessada em uma abertura a outras formas de paisagem, Michel Collot aponta que ela “se situa, histórica e estruturalmente, entre um pensamento simbólico do Lugar, que dominou a antiguidade clássica e a Idade Média, e um conhecimento científico do espaço que se desenvolve nos Tempos modernos.” (COLLOT, 2015, p 2).

O lugar, para ele, estabelece relações entre o espaço e os modos de vida, crença e significação de uma comunidade que a ele se vincula. A experiência religiosa coletiva e a noção de pertencimento têm um papel importante nessa relação (COLLOT, 2015). Já o conhecimento científico, mesmo considerando a existência de possíveis subjetividades, tende a compreender o mundo a partir de aspectos físicos e bem definidos. Ele rompe com o simbólico e o sensível, objetivando o espaço para torná-lo homogêneo, preciso, matemático (COLLOT, 2015).

A paisagem, na perspectiva de Collot, estaria entre ambos os modos de pensamento, por conferir sentido ao mundo não estando subordinada a uma estrutura simbólica religiosa e coletiva, como o lugar, mas sem romper, entretanto, com o sensível, como o pensamento científico. Graças a isso, através da experiência do espaço e da arte, ela configuraria um refúgio para vínculo sensorial, simbólico e afetivo com a natureza (COLLOT, 2015).

Pode-se questionar, especialmente considerando a enorme heterogeneidade da experiência humana no mundo, se essa divisão temporal entre modos de pensamento se repetiria fora da Europa. O próprio Collot, para quem, cabe dizer, a ideia de paisagem vai muito além da pintura, sugere uma resposta a essa pergunta ao citar as antiquíssimas artes poéticas chinesas, vinculadas à experiência sensorial das emoções (COLLOT, 2015). Porém, independentemente desse questionamento, as considerações de Collot apontam para direções interessantes, ausentes nos trabalhos dos autores que citamos nas seções anteriores.

Embora trabalhe com uma noção historicizada de paisagem, semelhante à de Cauquelin (2007), Collot não se detém na relação com a visualidade estabelecida pela renascença, abrindo o estudo da paisagem a uma dimensão anterior à da percepção: a sensação. Retomando as separações fenomenológicas do processo de apreensão do mundo, o francês define a sensação como uma forma de apreensão do sensível anterior à reflexão, à concepção e à percepção em si. Assim,

O mundo aí não se manifesta, segundo uma representação organizada e articulada pela perspectiva, que o coloca à distância e põe em relação seus componentes uns com os outros, mas como uma espécie de presença não articulada, no seio da qual as coisas não se distinguem nitidamente umas das outras, nem o sujeito do objeto, mas participam de uma mesma “relação compacta” (DU BOUCHET, 1983). Nesse estado se confundem o interior e o exterior, o que é sentido e o que é experimentado; longe de apreender o que se oferece a nossos olhos, nós é que somos apreendidos. (COLLOT, 2015, p 20)

Isso abre o estudo aos diversos sentidos — nos diversos sentidos da palavra. Ao mesmo tempo em que se aproxima de Cosgrove e Daniels ao interessar-se pela expressão das

sensações das paisagens emergentes em textos verbais (2015, p. 21), ele complexifica a noção acrescentando ao bojo o próprio observador. Todos os sentidos físicos configuram as paisagens que habitamos, e aquilo que chega até nós a partir deles também se cruza em interações ricas, sinestésicas. Cada entidade perceptível, quando sobreposta a outras, complexifica a experiência e transforma o que se percebe, trazendo à tona outros traços e outras referências da bagagem prévia do observador. Como afirma Collot (2015), a imagem de três faixas horizontais de cor, amarelo e dois tons de azul, faz parte do que pensamos ser uma praia, mas ela é muito enriquecida pela sensação da maresia na pele, ou talvez, acrescentemos, o cheiro de protetor solar.

Mas esse gesto não implica apenas a consideração dos sentidos físicos. Se tomamos a presença do observador na experiência da paisagem, precisamos levar sempre em conta mais que os já citados aspectos sensoriais da realidade. De fato, a observação da paisagem não implica apenas em alguém captando a paisagem através de um olhar. Se entendemos a paisagem diferentemente de uma mera soma de dados teóricos, tal qual propunha Humboldt já no século XIX, relacionamo-nos com ela subjetivamente a partir de interações complexas, em que tomam lugar experiências anteriores, sensações corporais diversas, interesses e emoções. Observar é, então, experienciar.

Interessado nessa relação com as emoções, o geógrafo humanista Yi-Fu Tuan trata a paisagem simultaneamente como uma construção da mente e uma entidade física (TUAN, 2005). Essa leitura é intencionalmente similar à que desenvolve para a emoção do medo, que existe na mente, mas se origina do mundo exterior. Em *Paisagens do Medo* (TUAN, 2005), os encontros e entrecruzamentos entre essa emoção e a paisagem se mostram complexos e multidirecionais. Se, por um lado, isto é retomar o dualismo entre mundo físico e construção mental, essa retomada não se dá por meio de uma simples divisão entre o dentro e o fora, mas em uma complexa e entretecida relação de entradas e saídas, na qual as emoções e reações a elas são tão capazes de moldar as paisagens quanto o contrário.

As considerações de Tuan passam por experiências diversas de medo em vidas humanas, incluindo (mas não apenas) a infância, as calamidades naturais, a vida no campo e a na cidade, o sobrenatural e outros. O tempo todo, o perceber e o agir em relação à paisagem são atravessados por experiências emocionais internas, trazendo à tona, além do medo em si, o quanto a paisagem se entrelaça com dimensões afetivas e existenciais humanas.

Embora o medo tematize o livro do geógrafo, seu modo de pensar abre a possibilidade de considerarmos igualmente outras emoções. Alguém que acabou de passar por uma perda ou desilusão significativa possivelmente perceberá um cenário bucólico de forma muito distinta

de como o faria em outro momento. Na via contrária, esse mesmo alguém terá incorporado algo de novo à bagagem que carrega consigo. Elas podem implicar tanto no que percebemos como importante ou desimportante na observação quanto no próprio gesto humano de ação e transformação do espaço e da paisagem. Além disso, sob essa perspectiva, cada observação implica uma reinvenção da paisagem e do observador, nublando as fronteiras entre este e aquela. Trazemos novas experiências de vida, emoções, quadros e categorias, interesses. Tudo isso modifica o que nela experienciamos. Ao mesmo tempo, ela nos modifica de volta.

O pensamento de Yi-Fu Tuan retoma ainda uma dimensão diferente da paisagem: uma relação prática. Quando aborda a relação entre medo e paisagem, o geógrafo humanista persegue as formas com que o espaço é praticado em resposta a impulsos internos. Se, por um lado, perspectivas como as de Cauquelin e Collot enfatizam a noção de paisagem que surge a partir do renascimento europeu, ligadas à sensorialidade, por outro deixam essa relação com a espacialidade em segundo plano.

Em suma, se Collot pensa a sensorialidade, as experiências anteriores e a imaginação como capazes de intervir no experienciar das paisagens, Tuan acrescenta as emoções e os interesses imediatos de aplicação do espaço, evidenciando como essas dimensões não são contraditórias ou excludentes. A cada camada de complexidade que passamos a considerar, parece mais difícil compreender a paisagem por meio de uma relação dicotômica entre um sujeito observador, intérprete apartado da concretude da experiência física, e as coisas do mundo. Nesse sentido, o gesto daquele que experiencia a paisagem mais se parece com um adentrar que um observar.

### **3.4 A paisagem como espaço habitado**

Adentrar a paisagem é atravessá-la a partir de um ponto de vista específico, prestando mais atenção a este ou aquele elemento, de acordo com aquilo que chama a atenção a cada vez — afinal, não é possível prestar atenção simultaneamente a todos os sons, todas as cores, todos os cheiros, e assim por diante. Adentrar é sempre um imergir, colocar-se dentro de um espaço e permitir-se estar rodeado por tudo que nele se encontra. Tim Ingold (2012) questiona as fronteiras estanques das coisas do mundo em contraste com o observador e os *objetos* que concebemos. Partindo do célebre ensaio *A Coisa*, de Martin Heidegger, ele traça uma diferenciação própria entre *coisa* e *objeto*. O mundo não seria habitado por *objetos* estáveis com superfícies duras, fechadas, estanques, mas por *coisas*.

O *objeto* se define pela “própria contrastividade com relação à situação na qual ele se encontra” (INGOLD, 2012, p 29). Ou seja, o *objeto* carrega consigo uma forma específica, que o diferencia, por comparação direta, de outros *objetos* cujas formas são diferentes. Ele se define, em suma, por uma operação de recorte — “eis este *objeto*, e eis o *resto* do que há aqui”. Conseqüentemente, e graças à sua definição a partir de uma rigidez formal, o *objeto* antes é do que *está*. Quando pensamos no mundo a partir de uma separação entre formas e materiais, pensamos em *objetos*.

A *coisa*, por sua vez, não tem fronteiras definidas, ou seja, não tem um começo e um fim dados por uma forma preexistente, definitiva. Podemos, no máximo, imaginar um conjunto de características que fazem com que percebamos uma *coisa* como tal em um dado momento. Assim, as *coisas* não *são*, mas *estão*. Da perspectiva de Ingold, elas consistem no enlaçamento de vários acontecimentos que nelas se dão. Não como o lugar onde esse enlaçamento ocorre, mas como o próprio enlaçar; não a partir de uma divisão entre formas e materiais, mas como um encontro de várias linhas de forças e materiais — um parlamento de fios, convidando-nos a participar da reunião. Experimentar as *coisas* do mundo, na perspectiva de Ingold, é habitá-lo junto a elas.

Assim, no seu pensamento a árvore o é enquanto um agregado de fios vitais, que se estendem às suas cascas, ao seu farfalhar no vento, mesmo aos pássaros que dela participam enquanto acontecimento. As nuvens, por sua vez, também não seriam *objetos* eternos e fechados em si só, mas céus-em-formação. Esse entendimento também não se restringe apenas às explorações da natureza, em contraste à experiência humana. Uma edificação, exemplifica, é um acontecer, um encontro de vidas que nos convida, para conhecê-la enquanto *coisa*, estar nela como moradores, juntar-nos à reunião (INGOLD, 2012, p 31). A paisagem, em um mundo de *coisas*, é também ela uma *coisa*, de recorte difícil de determinar, atravessada por temporalidades diversas, aspectos culturais, instabilidades de todas as direções e, é claro, nós mesmos, a habitá-la.

Ingold se afasta ainda mais de uma dicotomia natural–artificial, para pensar em uma relação de coabitação. À paisagem enquanto parlamento de fios parece cabível associar aquela sensação descrita por Humboldt (1864, p. 37), de harmonia, comunhão com a natureza. Coabitar com a paisagem, afinal, é comungar de sua “coisidade” na reunião de fios que ela convoca, uma relação de riqueza e complexidade. Nem por isso, entretanto, precisamos limitar essa sensação de comunhão da paisagem aos nossos encontros com uma área de natureza intocada. Não seria uma sensação similar a experimentada ao se conhecer pela primeira vez novas cidades, especialmente de culturas marcadamente distintas da nossa?

Sob esse ponto de vista a experiência que Humboldt chama de “comunhão” (1864, p. 37) e Collot de “presença não articulada” (2015, p. 20) não necessariamente se liga à sensação da grandiosidade ou da harmonia dos aspectos “naturais” do mundo. Ela pode apontar para o fato de estar imerso e em contato com o meio, parte sensível do mundo em si — uma sensação de partilha e coabitação nas linhas de força do mundo em sua riqueza e complexidade.

A sensação de habitação, por isso, não se refere ao perceber de traços naturais, mas à sensação da própria malha de fios da realidade, espacialidade rica e pululante a nos cercar. Como experiência da ordem do corpo, essa espacialidade se estende em dimensões dadas antropologicamente: ao que podemos sentir ou perceber, mas também ao que podemos apenas imaginar como seria. Para completar o que se oculta parcialmente aos sentidos, lançamos mão de nossa bagagem anterior, de nossos desejos e emoções em um gesto imaginativo.

Toda paisagem, nesse sentido, é relativamente conhecida e desconhecida, na medida em que as reinventamos na experiência, mas a partir de nossas referências e expectativas. Podemos reconhecer novos detalhes em paisagens que atravessamos diariamente, bem como algo de familiar em outras das quais nunca sequer nos aproximamos. Ao mesmo tempo, essa abertura aprofunda a interpenetração entre sensação e imaginação, bem como entre a paisagem e quem nela habita. Entregamos parte de nós mesmos não apenas na partilha com aquilo que percebemos, mas na concepção contínua de novos possíveis naquilo que não conseguimos perceber de imediato.

### **3.5 Uma categoria interpretativa**

Ao longo das páginas anteriores, passamos por diversas perspectivas teóricas, muitas vezes conflitantes entre si, comportando interpretações particulares do que seria paisagem. Algumas delas mais ligadas a um entendimento concreto do mundo, outras ao seu caráter simbólico, outras ainda às sensações do corpo e da conexão com o meio. Esse panorama nos ajuda a compreender o que seria paisagem para todas essas correntes e como cada uma delas pode nos ajudar em um ou outro aspecto. Mas, mais que isso, ele deixa à vista o fato de que todas essas concepções de paisagem representam esquemas interpretativos dedicados a responder a questões colocadas para resolver problemas específicos. Sauer e Collot, por exemplo, compartilham bases fenomenológicas em suas formulações, mas, ao falar de paisagem, referem-se a aspectos muito diferentes da realidade, e respondem questões radicalmente distintas.

Simon Swaffield (SWAFFIELD, 1991, p 25), em sua tese de doutoramento, explora disputas em torno da compreensão cotidiana da palavra na Nova Zelândia. A partir de uma

análise semântica de literatura em língua inglesa, o geógrafo e arquiteto elaborou uma classificação dos usos de *landscape*, termo inglês equivalente à paisagem — *landscape* como terra, *landscape* interativa e *landscape* perceptiva. O primeiro uso se refere a entendimentos concretos, sistemáticos, da palavra *landscape*. É a paisagem como área, como superfície de terra ou como espaço físico de características biológicas e culturais relativamente homogêneas. A paisagem interativa se referiria a uma realidade social na qual a atividade dá sentido à terra, o que englobaria concepções da paisagem como um produto social, como símbolo, como código que registra as modificações traçadas por humanos em um espaço. O terceiro uso, da paisagem perceptiva, se refere às diversas aplicações da palavra paisagem associadas à percepção humana ou a experiências de terra, como organização mental do mundo, imagem artística, ponto de vista ou ambiente visual.

Esses usos da palavra, para Swaffield, são plurais. As categorias propostas não se separam em blocos rígidos, mas porosas, compondo um gradiente contínuo de acordo com situações e necessidades de uso específicas. Ao longo o trabalho, ele aponta as limitações da própria configuração proposta, apresentando aspectos míticos, políticos e metafóricos do uso da palavra. Em suas palavras,

“*Landscape*” é um exemplo particularmente bom da forma com que a compreensão humana do mundo social e biofísico é dinâmica, contingente com as circunstâncias, social e politicamente estruturado, e completamente “bagunçado”, mesmo quando estruturado por métodos lógicos de investigação.<sup>49</sup> (SWAFFIELD, 1991, p 10)

Em certo sentido, o exaustivo trabalho desenvolvido por Swaffield evidencia o potencial amplo da noção de paisagem em funcionar como metáfora e esquema interpretativo para esquemas de organização entre entidades diversas, em situações diversas. Por exemplo, não é difícil compreender o que queremos dizer quando falamos da “paisagem política” de uma região, ou da “paisagem teórica” de um dado conceito. Esse tipo de uso da palavra “paisagem” parece comum. Em uma busca por palavras chave no *Google*, em junho de 2019, constatamos que existem pelo menos dois *blogs* hospedados na plataforma *Blogger* com o título *Paisagens mentais*.

---

<sup>49</sup> Tradução nossa do original em inglês: “That is, ‘landscape’ is a particularly good example of the way that human understanding of the social and biophysical world is dynamic, contingent upon circumstances, socially and politically structured, and thoroughly ‘messy’ (Mitroff and Blankenship, 1973), even when it is structured by logical methods of investigation”.

Também nos parece que essa forma de entendimento da paisagem, como esquema interpretativo, não está completamente descolada daquelas anteriormente listadas, ainda que não faça referência direta a espaços físicos ou experiências sensíveis específicas. Quando falamos de “paisagem política” ou “paisagem teórica”, por exemplo, parecemos nos referir a disposições não-lineares de entidades de naturezas e associações diversas, dispostas a partir de suas relações diversas em um espaço imaginário que pode ser percorrido de diversas maneiras — em suma, uma espacialidade habitada.

Gostaríamos de propor um uso particular para essa noção: como categoria interpretativa que nos auxilie a entender as relações entre as publicações e os usuários do canal *Mitch Murder*. Sugerimos no capítulo anterior que os anos oitenta aqui em questão subdividam-se em três aspectos distintos: (1) marcos do tempo histórico, correspondentes a uma década e seus entornos; (2) uma projeção, composta por um repertório intersubjetivo e instável de elementos, capaz de organizar e orientar a proposta do canal e as relações dos usuários entre si e com o canal; (3) um marcador, capaz de colar uma grande variedade de elementos e produções. Pudemos então afirmar, em um raciocínio subtrativo, que as produções do canal não são referência direta ao marco histórico dos anos oitenta.

Agora, porém, somos capazes de compreender melhor o que jaz sob esse marcador. Falamos de algo similar a uma paisagem, enquanto espacialidade, rede textual heterogênea e dialogicamente diversa, percorrível através de uma experiência simultaneamente pessoal e interpessoal, sensível, interpretativa e imaginativa. É a essa paisagem que se referem os usuários do canal ao falar de concepções específicas dos anos oitenta. De fato, ela é certamente habitada por entidades recorrentes a publicações historicamente situadas naquele período ou próximas dele. Mas, mais que isso, por entidades oriundas da bagagem de quem a experiencia, em associações instáveis e imprevisíveis. Na medida em que se reconfiguram mútua e continuamente, as produções midiáticas do canal e os repertórios que elas mobilizam compõem uma espacialidade habitada por inúmeras entidades, conectadas pelas diversas linhas de força que as articulam. Os vídeos experienciados, assim, são não mais que um estado temporário de um processo comunicativo, atravessado por todas as experiências, expectativas e desejos que lhes lançamos.

Se compreendemos as produções que habitam essas paisagens como faces emergentes de textualidades que não estão evidentes em um primeiro olhar, a noção de *coisa* proposta por Ingold (2012) parece particularmente complementar à metáfora que propomos. As fronteiras dessa paisagem, afinal, podem se estender infinitamente para alguém que se proponha a seguir os fios relacionais que conectam uma publicação a outras tantas, sem que se chegue a um fim.

Nesse sentido, o recorte se dá pela percepção, pela bagagem e pelas expectativas dos usuários a experimentar o canal.

As publicações, enquanto face imediatamente acessível dessa paisagem, são simultaneamente continuidade e ruptura. Convocam-nos a habitá-las, rompendo com o mundo cotidiano a partir da emergência à percepção de entidades excêntricas a ele, oferecendo fios de sentidos diversos e modificando a cada experiência a paisagem do canal. Ao mesmo tempo, alimentam-se do repertório do mundo com o qual parecem romper, vazam e deixam-se infiltrar a todo momento pelas coisas do mundo que nos rodeia. Configuram a experiência entre reflexos de tela, limitações técnicas das caixas de som, e também nos sons, luzes, cheiros e sensações em geral que nos chegam a partir do ambiente em que estamos. Por isso mesmo, esse processo não é de forma alguma uniforme. Nossas condições, experiências e bagagens individuais fazem com que habitemos essas paisagens em trajetos e interações únicas. Se um observador não identifica uma dada referência, um fio da trama lhe parece menos importante, e outro se destaca.

Pode-se pensar que essa configuração de uma paisagem se assemelha de fato às “paisagens convencionais”. Entidades textuais diversas, mais ou menos recorrentes, nos rodeiam e traçam a instável morfologia desse espaço, que atravessamos de maneira nova a cada experiência. Esses movimentos não representam apenas fios narrativos ou conexões imediatas entre referências percorridos, mas também as maneiras com que associamos aquilo que as publicações nos oferecem com nossas próprias experiências prévias. Ao interagir com uma publicação qualquer do canal, colocamo-nos de corpo inteiro na paisagem, abrindo-o para transformar e ser transformado pelos sentidos que dali emergem. Ao abrir-nos a ele, por outro lado, nos energizamos, estabelecendo fluxos de movimento que nos guiam pela experiência. As direções pelas quais essas linhas nos levam permitem transitar por vários pontos de vista, gerando aproximações e afastamentos, ênfases e esmaecimentos. Quanto mais perto chegamos de supostas formas acabadas, mais elas se mostram heterogêneas e abertas em sentidos.

### **3.6 Os traços da paisagem**

Através da combinação de referências, as publicações do canal passam por lugares diversos. E, conforme se alternam, estes constituem uma paisagem ampla, complexa, às vezes contraditória, em que ambiências distintas se sobrepõem e oferecem sentidos. Pelo menos quarenta e duas das oitenta e oito publicações do canal fazem referência direta a outras produções, através do uso de trechos visuais e sonoros. Doze delas são de faixas remixadas e seis de *rescores*, totalizando vinte por cento da produção do canal. A maioria das referências que identificamos, independente

de aparecer na visualidade, na sonoridade ou em ambas, é de produções audiovisuais. Há referência direta a pelo menos sessenta e três produções que identificamos como originalmente audiovisuais. Esse número praticamente dobra quando contamos com as referências presentes nas inúmeras faixas das compilações e com referências a produções audiovisuais que não conseguimos identificar. Podemos pensar nessas referências a partir de aspectos distintos, percebendo padrões nas entidades que com mais frequência emergem dessa complexa paisagem, bem como nos seus próprios modos de aparição. Três padrões nos interessam em particular, por sua prevalência.

### 3.6.1 Videogames, telas e fitas: tecnologias

No primeiro, temos as formas mediadas de experiência e interação distintas que originaram as referências dos vídeos. A mais frequente é a dos jogos digitais: vinte das quarenta e duas publicações envolvem referências diretas a jogos digitais. Essas referências podem ser divididas entre registros de imagens técnicas de jogos diversos, comuns a quase todos os vídeos aqui listados, remixagens — como é o caso das publicações *Mitch Murder - Guile's Theme (STREET FIGHTER II)* e *mitch murder - green hill zone theme* —, *rescores* (recriações completas de faixas de trilhas sonoras) — como *Mitch Murder - Project 23 (Another World Intro Re-score)* — e uso de *samples* dos jogos em questão — como se pode perceber em *Mitch Murder - Reconnaissance (vs Brutal Doom)*. Além das narrativas, composições plásticas e outros aspectos que essas referências trazem, elas apontam também para os *consoles* de jogos digitais como meios e as formas de experiência que eles possibilitam.

O exemplo mais claro vem de duas publicações que fogem totalmente das divisões sugeridas no parágrafo anterior. Em *Mitch Murder - ZERO STRIKE OST* e *Mitch Murder - MECH HUNTER OST*, temos a composição de trilhas sonoras para jogos digitais inexistentes. *Zero Strike* e *Mech Hunter* não são jogos reais, nem mesmo projetos abandonados pela indústria. Sua existência limita-se às produções do canal e das outras redes em que circulam produções de *Mitch Murder*. Segundo as descrições dos vídeos, ambas as produções buscam recriar a experiência audível da trilha sonora de jogos digitais para *consoles* antigos da *SEGA*, corporação japonesa que se tornou famosa pelos *consoles* aqui chamados *Mega Drive*, *Master System* e *Sega CD*. Para isso, dividem-se em trechos menores, correspondentes a diferentes funções cumpridas pela trilha sonora de um típico jogo: trilha dos “chefes”, tela inicial, *game over*, etc. Em ambos os casos, também temos composições feitas a partir do trabalho de ilustradores japoneses, repetindo um padrão visual das capas dos jogos lançados para esses

*consoles*. A capa de *Mitch Murder - MECH HUNTER OST* utiliza uma ilustração criada por Masamune Shirow, famoso pelas produções *Ghost in the Shell* e *Appleseed*. Em *Mitch Murder ZERO STRIKE OST*, a ilustração é de Shoji Kawamori, e faz parte das peças conceituais para o desenvolvimento dos *mechas VF-1 Valkyrie*, da animação *Super Dimension Fortress Macross*, de 1982.

Essas publicações nos convidam a imergir não apenas no que seriam aqueles jogos, mas nas paisagens compostas pelos diversos temas e aspectos recorrentes em jogos digitais publicados por essa empresa em seu período de maior atividade comercial no Norte global. Mais que aspectos simbólicos de um ou outro jogo em específico, olhamos para a experiência de jogar os jogos digitais, especialmente de *consoles* antigos. Não à toa, os próprios *consoles* aparecem em publicações como as já referidas *Old unfinished LSDJ tracks* e *Old Game Boy / LSDJ tunes (2000 - 2002)*. Aqui, o próprio console portátil *Game Boy* está em primeiro plano.

Além dos jogos digitais, temos referências diretas a produções para o cinema, para televisão e para o *VHS*. Novamente, elas passam pelo uso de imagens técnicas, remixagens, *rescores* e *samples*. Em alguns casos, embora as evidências sejam oriundas de um tipo de experiência, apontam também para outro. É o que ocorre em *mitch murder - television*. O desenvolvimento da banda sonora, nessa publicação, acompanha *samples* retirados de *Videodrome*, filme para o cinema de 1983. Nesses *samples*, ouve-se trechos do personagem *Brian O'Blivion* discursando sobre a inexistência da fronteira entre o televisivo e o real. Por meio do apontamento de uma produção cinematográfica, a televisão é colocada em questão.

Novamente, as noções de tecnostalgia e nostalgia das mídias surge em primeiro plano. Menos que a expressão de nostalgia por modos de vida, importa aqui a experiência de nostalgia pelos traços, modos de operação e experiência das produções referenciadas. Mas, ao mesmo tempo, há uma revitalização das propostas audiovisuais componentes dessas produções em publicações como *Mitch Murder - ZERO STRIKE OST*, ainda que, tal como nas produções ligadas ao *LSDJ*, parte do interesse pareça prover da possibilidade de demonstração de um tipo curioso de virtuose.

### **3.6.2 Violência, esportes, ficção: narrativas e produtos da cultura *pop***

No segundo padrão, percebemos os arranjos sígnicos de narrativas e ambientações que as referências das produções evocam. Por se repetir em diversas publicações do canal, esses arranjos criam padrões recorrentes, nos quais um ou mais aspectos da ambientação ou da narrativa tendem a aparecer como tema da publicação. Por vezes, eles se organizam em torno

de formas audiovisuais convencionais. É importante acrescentar, antes de comentar sobre alguns deles, que esses padrões não são excludentes entre si. Uma mesma publicação pode incorporar características de um ou outro tipo, sobrepostas. Eles nos parecem essenciais para a configuração das paisagens do canal, na medida em que estabelecem o “clima” da experiência de habitação desses espaços. Um mesmo conjunto de entidades pode se conectar por diferentes linhas de força, estabelecendo arranjos muito distintos, de acordo com as características percebíveis pelas temáticas que se atravessa.

Em algumas publicações, encontramos histórias que giram em torno de violência, crime, investigação e punição. O padrão inclui as perspectivas dos agentes do Estado, de seus opositores e de justiceiros independentes, em produções nas quais predominam tanto o humor quanto o suspense. Esse tipo de construção aparece diretamente em onze vídeos, e indiretamente em alguns outros. Por exemplo, *mitch murder - metro city breakers* tem a violência física em primeiro plano, pelas ações dos personagens de parte do vídeo. Já *Mitch Murder - Hardwired EP Teaser (OUT NOW!)* não mostra diretamente uma cena de violência, mas configura uma ambientação que remete à temática *cyberpunk*, um futuro imaginado no qual as ruas das cidades são extremamente perigosas, sempre marcadas pela possibilidade de emergência de ameaças a qualquer instante (Figura 17).

Algumas publicações mostram a prática de atividades físicas, como esportes dos mais diversos tipos. Em *mitch murder - breaking waves*, por exemplo, acompanhamos o deslizar de embarcações motorizadas pela costa de *Miami*. Estas compõem entre nove e onze publicações do canal, dependendo da inserção ou não de dois vídeos (*square city* e *coup de théâtre*) que utilizam como visualidade a imagem estática da capa do *EP After Hours*, mas cujos títulos parecem não estar associados a ela. Outras formas de atividade física, apenas sete publicações tematizam música e dança. *mitch murder - frantic aerobics* (Figura 26), por exemplo, sobrepõe a composição musical de Bengtsson a um vídeo de aeróbica, clichê de produção *VHS* dos anos oitenta. O título sugere que a própria peça musical foi feita sob tal inspiração. Não há como saber se a referência visual precede a música ou o contrário.



Figura 26 – Frame de *mitch murder - frantic aerobics*.

O tema mais recorrente, entretanto, é a ficção científica. Pelo termo, pretendemos falar de imagens futuristas e produções midiáticas assim reconhecidas, como *Blade Runner*, *Matrix*, entre outros. Essas publicações, em geral, têm sua ambientação marcada por um distanciamento tecnológico em relação à vida cotidiana. Algumas, como *mitch murder galaxy train 1989 (feat. eel)*, que exibe na íntegra uma cena de perseguição de motocicletas virtuais do filme *Tron* (1982), apresentam ambientações totalmente distanciadas da experiência da vida cotidiana. Outras, como *mitch murder - street hawk redux* (Figura 27) — que apresenta um *remix* da faixa de abertura do seriado policesco de ficção científica *Moto Laser* (em inglês, *Street Hawk*, ou águia das ruas, lançado em 1985), acompanhada por imagens visuais do mesmo —, ambientam-se em uma realidade mais comum e conhecida, contrastando essa realidade com a presença de tecnologias discrepantes a ela. No caso, uma motocicleta de tecnologia indisponível em seu tempo, capaz de cumprir proezas impossíveis aos veículos que conhecemos. Vinte e quatro das publicações abordam essas questões.

### 3.6.3 Armas, carros e paisagens: corpos moventes

O terceiro é o daquilo que conosco habita o canal, coisas que emergem com recorrência nas produções. Sua presença no canal é tão abundante que, mais que comuns a grupos de vídeos,

podemos falar de emergências na paisagem do canal como um todo, atravessando paisagens menores, ambientações, enredos e mediações.

Com frequência, cenários se tornam o motivo das publicações, através de traços sonoros, visuais ou mesmo verbais. Como em *A Tempestade*, quadro de Giorgione discutido por Cauquelin (2007, p. 88), nem sempre há um tema ou narrativa aparente. Boa parte das publicações do canal dá um destaque visual tão grande a eles quanto aos próprios personagens que nelas se movimentam. Na música também percebemos essa recorrência, em especial com as texturas, longas reverberações e ecos. Eles sugerem espacialidades diversas aos ouvidos humanos, por meio dos quais, intuitivamente, temos noção das proporções dos ambientes ao nosso redor. Assim, pode-se perguntar se o que ali ocorre é a experiência da própria habitação naquela espacialidade apresentada. Em pelo menos vinte das publicações, uma noção de espacialidade é um aspecto determinante, aparecendo mesmo nos títulos, como ocorre em *MITCH MURDER - ANOTHER PLACE EP (OUT NOW)*.

No vídeo *mitch murder - interstellar cruise*, por exemplo, imagens de naves espaciais viajando lentamente pelo sistema solar<sup>50</sup> dialogam com lentas e repetitivas texturas sonoras, todas espacializadas na audição com o uso de longas reverberações. A cena não parece ir a lugar algum. Tudo que ocorre ali é a conformação de uma ambiência, a abertura à sensação de imersão na publicação. Apesar da aparente imobilidade das entidades visuais e sonoras emergentes, entretanto, sutis linhas de força se estendem em várias direções. Articulam-se, assim, com outras entidades e referências em produções diversas (muito além das fronteiras do canal), incluindo algumas não pensadas por Bengtsson, mas associadas pelos usuários. O mesmo ocorre em publicações como *Mitch Murder Hardwired EP Teaser (OUT NOW!)*, que apresenta uma cena urbana distópica, sem qualquer personagem antropomórfica que não a própria paisagem ali desenhada. A aparente imobilidade carrega consigo um conjunto de referências e associações sutis, projeção de um futuro imaginário cuja periculosidade constante se reflete nas características da paisagem.

A própria noção de espacialidade digital, irreal, é colocada em jogo através dos *wireframes* e traços futuristas ou hipertecnológicos, também constantemente presentes como motivo. A presença dessas entidades parece colaborar decisivamente para descolar a paisagem do canal do mundo cotidiano. Ao mesmo tempo que perpetua a noção de espacialidade e

---

<sup>50</sup> As imagens são recortadas dos filmes *2001: Uma odisseia no espaço* e *2010: O ano em que faremos contato*, ambos baseados em histórias de ficção científica publicadas por Arthur C. Clarke.

habitação, a projeção de terrenos compostos por traços geométricos bem definidos sugere a penetração em uma outra realidade.

Essa mesma noção é colocada em questão pelas máquinas e equipamentos tecnológicos de toda sorte encontradas nas publicações. Por vezes, essas entidades não formam qualquer vínculo imediato com outras na publicação. É importante ressaltar que elas nem sempre correspondem a imagens “do futuro”, temática comum da ficção científica. A presença de máquinas cotidianas do passado também pode ser mais que suficiente para evocar essas relações. Além disso, muitas tecnologias já antigas, graças à sua apropriação pelas culturas populares do Norte global (especialmente no cinema e nos seriados), ganham ares de hipertecnológicas, ainda que marcadas por uma sensação de estarem presas no passado. É o caso de publicações como *mitch murder - street hawk redux*, em que a motocicleta “futurista” nada mais é que um veículo comum do período, acrescido de armas de fogo. Os dois próximos itens também são centralmente abarcados por essa mesma publicação, e representam desdobramentos dessa percepção.



Figura 27 – Frame de *mitch murder - street hawk redux*.

Armas marcam presença constante nas publicações. As mais comuns são as de fogo. Entretanto, diversos tipos de ferramentas desenvolvidas para agredir outros seres também surgem — da referência no ato discursivo de Nixon, em *Current events promo video* às hiperbolizadas produções de vídeo profetizadas em *mitch murder - television*. Como os

exemplos anteriores sugerem, nem sempre elas aparecem através de entidades visuais. Elas também podem se manifestar por meio de samples, como em *mitsch murder dr.wily*, que referencia armas por notas de sintetizadores, programados para soar como o som dos tiros projetados pelo personagem *Megaman*.

Essenciais, ainda, são os veículos. Poder-se-ia argumentar, não sem alguma razão, que eles se encaixam como parte das paisagens que aparecem, ou também como máquinas e equipamentos tecnológicos. Entretanto, sua presença é tão recorrente e distintiva que justifica essas cisões. Carros aparecem representados visualmente e audivelmente, muitas vezes até mesmo em publicações onde sua presença não faz sentido, ou nas quais eles não podem ser diretamente vistos ou ouvidos. Não apenas carros esportivos: carros antigos, carros populares, carros futuristas. Na segunda metade de *mitsch murder - green hill zone theme*, por exemplo, acompanhamos *Sonic* em uma perspectiva que sugere a primeira pessoa. O porco espinho corre em alta velocidade por uma rodovia, e como sua presença é implícita a imagem equivale perfeitamente à de um carro, visto de dentro, efetuando o mesmo trajeto. Este não é o único vídeo em que esse efeito (imagens da cidade se aproximando enquanto o ponto de vista avança por uma rodovia) aparece. Entretanto, o mais habitual é a exibição direta dos carros, especialmente esportivos antigos com cores fortes. Vale lembrar que a existência dos veículos está intimamente ligada à operação da espacialidade, e às linhas de força que traçam os projetos arquitetônicos e urbanísticos.

Essa conexão entre os carros e os aspectos arquitetônicos dos cenários, ambos cruciais à conformação da paisagem do canal *Mitch Murder*, nos recorda ainda outra vez que todos esses traços se conectam na experiência de coabitação, sendo, em alguma medida, *coisas* (INGOLD, 2012) de contornos difíceis de se distinguir, intimamente conectadas. Ao mesmo tempo, se esses corpos não têm fronteiras nítidas, logo podemos pressupor o mesmo para a própria paisagem do canal. Collot (2012) nos diz algo parecido em seu entendimento da noção de paisagem. Para ele, a noção de paisagem comporta ao mesmo tempo um recorte, que pode ser arbitrário ou dado pelos limites dos sentidos, e um contínuo, em um sentido muito semelhante à noção de *coisas* aqui discutida, mas incorporando também memória, imaginação e invenção.

Podemos levar esse raciocínio de volta à paisagem do canal *Mitch Murder*. Até aqui, falamos à exaustão sobre habitação enquanto modo de experiência da paisagem — e, mais que isso, sobre a corporalidade da coabitação com as entidades da paisagem. Discorreremos sobre tecnologias, corpos moventes, narrativas e produtos da cultura *pop*, além de outros traços diversos da paisagem do canal *Mitch Murder*. Mas além desses traços e da própria coabitação na paisagem, os corpos dessa paisagem trazem uma outra coisa em comum, ressoando

fortemente a discussão desenvolvida no capítulo dois. Eles emergem de outras produções, práticas e experiências diversas. E, por delas emergir, esses corpos podem torná-las evidentes também como parte da paisagem do canal. Para que isso aconteça, entretanto, importa se esses pontos de emergência fazem parte da bagagem do experienciante que na paisagem com eles coabita. Assim, os limites da paisagem do canal se mostram instáveis, posto que a coabitação entre habitantes humanos e inumanos acontece a partir do apontamento e da identificação de referências diversas, sejam a produções, técnicas, métodos produtivos ou mesmo outras formas diversas de experiência.

Além de evidenciar a complexidade e a multiplicidade de experiências de coabitação possíveis na paisagem do canal *Mitch Murder*, tudo isso sugere que a criação e a identificação de vínculos com outras produções são aspectos cruciais para compreender o encontro entre o mundo dos experienciantes e o dos corpos que habitam a paisagem. Ora, já dissemos o mesmo sobre o rótulo de “anos oitenta” no capítulo anterior, quando discorremos sobre a expectativa de vincular a esse rótulo tudo que encontramos na paisagem do canal. Mas o que seria essa expectativa? E poderia tal ideia ajudar-nos a compreender a conexão entre as referências que compõem essa paisagem e o termo que a rotula?

#### 4 NOSTALGIA E ALÉM

No capítulo anterior, desenvolvemos a ideia de paisagem como uma categoria interpretativa, espacialidade coabitada por seus experienciantes e por entidades inúmeras e diversas, em transformação contínua e permanente, não necessariamente ordenadas de modo cronologicamente coerente. Fizemos isso para tentar compreender os diversos atravessamentos de sentidos articulados pelo canal *Mitch Murder* e seus usuários, além do insistente rótulo de “anos oitenta” que parece permear esse circuito comunicacional.

Chegamos, afinal, à certeza de estar diante de uma paisagem que convoca seus coabitantes a participar de sua reconfiguração permanente, a partir das inserções das próprias perspectivas e condições de estadia no mundo. Toda essa explicação, entretanto, acaba por deixar de lado uma parte do problema. Afinal, compreendemos com ela como se configura e reconfigura o que ali vive sob o rótulo “anos oitenta”, mas ainda não lidamos frontalmente com a própria relação entre o rótulo, a paisagem e os usuários do canal. Agora, melhor preparados para fazê-lo, retomemos tal linha de ação.

Ao final do segundo capítulo, sinalizamos que seria inocente considerar que aquilo que se chama (quase uniformemente) no canal de anos oitenta seja mesmo um apontamento direto a essa época. Dada a pluralidade de referências e associações a outras produções encontrada nas publicações do canal *Mitch Murder*, ter-se-ia que dizer não dos anos oitenta — para manter intacta a associação ao tempo do calendário —, mas de quase todo o século vinte e de parte do século vinte e um. Por outro lado, pode-se apontar com menos receio que emerge constantemente a expectativa de encontrar *algo* associado à década. Pode-se identificar isso, como vimos anteriormente, nos comentários dos usuários e mesmo de Johan Bengtsson (nas sessões de comentários, mas também em espaços descritivos dos vídeos e do canal). Essa expectativa diz de um movimento temporal complexo: o desejo de encontrar, no presente e no futuro — em suma, a partir do momento de consumo da produção — uma seta para o passado e, eventualmente, para expectativas de futuro desse passado apresentado pelas produções. Essa promessa, e não uma conexão simbólica entre as produções e o tempo cronológico, associaria o rótulo “anos oitenta” ao conjunto de elementos e expectativas diversas que compõem tal paisagem, e também às produções do canal.

Um caminho interpretativo que tangenciamos nos capítulos anteriores é a ideia de nostalgia. Tal forma de explicação, num primeiro olhar, parece óbvia para lançar olhar sobre as relações entre a paisagem, o canal e os seus atores. Afinal, a palavra é citada com frequência

no circuito fonográfico em vendagem de produtos e artigos de publicações especializadas para referir-se às produções de *Mitch Murder* e de outros nomes associados ao *synthwave* (NEUMAN, 2015). Outros termos e descrições similares, como “retrô”, aparecem constantemente. Na página de venda da *Amazon* do disco de vinil do álbum *Interceptor*, por exemplo, é dito que

Com padrões retrô de sintetizadores e um visual 8bit “nintendesco”, *Interceptor* provê a trilha sonora para uma utopia marcada por glitches e iluminada por neon. No álbum, o artista mistura seu som nostálgico com futurismo, para absorver o ouvinte ao seu mundo, onde em um minuto você pode se encontrar alcançando inimigos em seu esconderijo com *Mr. T.* e o resto do time *A\**, e no seguinte você estará acelerando em uma moto ultrassecreta roubada, com um microchip no seu bolso.<sup>51</sup> (AMAZON, 2020)

A nostalgia, no trecho acima, também é misturada com o termo “futurismo”. Se ele está associado ao futuro, à nostalgia pressupõe-se uma associação ao passado, ou um desejo pelo passado. Mas como se daria essa mistura? Tal contradição não se resolve na exemplificação de cenas de ação ultra tecnológicas que a segue na descrição acima, deixando-nos a questionar se pode mesmo a nostalgia dar cabo das paisagens aparentemente agitado e contraditório de *Mitch Murder*. Aprofundemos, então, nosso entendimento do termo nostalgia em seu uso cotidiano e na literatura acadêmica.

#### 4.1 Aproximações às nostalgias

Antes de mais nada, cabe recuperar a sua etimologia. O termo nostalgia surge da junção de duas raízes gregas: *nostos*, retorno à casa, e *algia*, ânsia (ANSPACH, 1934). Apesar do uso da língua helênica e de uma fácil e poética associação à jornada de Ulisses, o termo foi cunhado em 1688 por um médico suíço. Johannes Hofer identificou em diversos pacientes, entre mercenários que lutavam em guerras estrangeiras e jovens que saíam de sua terra natal para trabalhar na cidade, uma poderosa ânsia de retorno, capaz de tirar-lhes a alegria, a vontade de trabalhar e mesmo a fome. Nessa primeira concepção, a nostalgia aparecia como um mal que atinge os indivíduos, deixando-os prostrados.

---

<sup>51</sup> Do inglês, "With retro synth patterns and 8-bit Nintendo-esque visuals, *Interceptor* provides the soundtrack to a glitched out utopia illuminated in neon. In the album, the artist blends his nostalgic sound with futurism to draw the listener into his world, where one minute you may find yourself coming up on an enemies hideout with *Mr. T.* and the rest of the *A\*team*, and the next you'll be speeding away on a stolen top-secret motorcycle with a microchip in your pocket." Tradução nossa.

A nostalgia, além disso, e até onde posso assumir na incerteza da coisa toda, é simpática a uma imaginação aflita. Portanto, [...] ela se origina especialmente na excitação da incomum e fixa ideia da pátria nativa na mente. Ao mesmo tempo, ela é acompanhada por vários outros sintomas de uma imaginação aflita, pois não penso que é possível atribuí-la melhor ou mais precisamente a qualquer outra causa. É facilmente claro a partir daqui que a imaginação é afetada pois homens assim oprimidos são tocados por pequenos objetos externos, e nada cria uma impressão mais forte que o desejo de recordar a pátria.<sup>52</sup> (ANSPACH, 1934, p. 7)

É interessante observar como a nostalgia é associada por Hofer à imaginação, apesar de descrita como uma doença. A nostalgia operaria, para ele, relacionando todos os aspectos da vida cotidiana a uma única obsessão, tal como uma mágica associacionista (BOYM, 2001). Os pacientes estariam dissociando toda sorte de coisas do mundo do presente, para reassociá-las a um lugar desejado. A doença afetaria mais intensamente os jovens, que, segundo o suíço (ANSPACH, 1934), tendiam a demonstrar insatisfação com costumes e aspectos culturais diversos que diferiam marcadamente daqueles de sua terra natal. Entre as “curas” e “medicações” recomendadas pelo médico setecentista, constava uma viagem à terra natal do paciente, mas também não deixar o paciente sozinho com seus pensamentos sobre o lugar desejado. Embora diga que a doença podia se tornar letal se não tratada, Hofer fornece exemplos nos quais os pacientes se livraram da condição. Dentre eles, o caso de um servo helvético que vivia em Paris, sentia-se melancólico e desmotivado para o labor. Ao ter seu pedido de demissão (dito improvável por Hofer) aprovado pelo seu senhor, recuperou a alegria, afastou a lembrança insistente de casa da mente e permaneceu em Paris, completamente curado (ANSPACH, 1934, p. 16). Esta história é particularmente interessante por não incluir, em sua solução, o retorno ao lar, tampouco qualquer experiência cultural que o substitua. Ao jovem servo suíço, bastava a possibilidade de retorno. De uma certa maneira, e em consonância com compreensões mais recentes do termo, das quais falaremos agora, ali a nostalgia não se relacionava simplesmente à distância, mas sim à impossibilidade do retorno.

---

<sup>52</sup> Do inglês. “Nostalgia, moreover, indeed as far as I am able to assume in the uncertainty of the thing, is sympathie of an afflicted imagination. Hence, from the living spirits entirely by its own momentum along uncommon routes through the untouched courses of the channels of the brain to the body, and by revisiting the oval tubes of the center brain, it is originated by arousing especially the uncommon and everpresent idea of the recalled native land in the mind. At the same time it is accompanied by various other symptoms of an afflicted imagination, for I do not think it is possible to ascribe it accurately or better to anything else. It is easily clear from that, moreover, that the imagination is affected because men thus oppressed are moved by small external objects and nothing creates a stronger impression than the desire recalling the homeland”. Tradução nossa.

Nesse meio tempo — no espaço de mais de três séculos entre a cunhagem da palavra e as primeiras décadas do século XXI — o termo caminhou por paragens diversas. A palavra foi distanciada da literatura acadêmica da saúde, especialmente com a consolidação dos discursos e práticas das disciplinas voltadas ao estudo da mente. Com isso, seu uso deixou de implicar interpretações exclusivamente negativas ao que se chamava de nostálgico. Pelo contrário, começou-se (ainda no século XIX) a utilizar nostalgia para denotar uma sensação ambígua, uma melancolia suave. Ela foi tema de discussões filosóficas e produções românticas, chegando, segundo Boym, a dar tom ao primeiro imaginário nacionalista europeu, contemporânea da emergência das práticas que ocuparam os salões das elites europeias:

Começou com o *boom* de memória do início do século dezenove, que tornou a cultura de salões dos cidadãos e donos de terras educados em uma comemoração ritualística daquilo que se perdeu: a juventude, as primaveras, as danças e as chances. [...] Ainda assim, essa souvenirização da cultura dos salões era divertida, dinâmica e interativa; era parte de uma teatralidade que tornava a vida cotidiana em arte, ainda que não fosse uma obra de arte.<sup>53</sup> (BOYM, 2001, p 16)

No século XX, o termo nostalgia caiu enfim no uso comum, tornando-se um termo cotidiano. Daquela primeira definição, o que mais fortemente persiste associado à palavra são a ânsia e o sentimento de perda, desconexão, tanto com o mundo do agora quanto com aquilo que se anseia. Para Boym, a “nostalgia moderna” — aquela que experimentamos hoje — é uma ânsia ou luto por um lar que não mais existe ou nunca existiu, um mundo encantado trazendo consigo valores e fronteiras próprias. Essa é uma sensação ou sentimento de desconexão e perda, mas também um romance com a própria fantasia (BOYM, 2007). O nostálgico, em sua perspectiva, busca por uma espécie de paraíso edênico, um lar que inclui tanto aspectos físicos quanto “espirituais”, em uma unidade temporal e espacial. Não o encontrando no mundo do agora, persegue a satisfação dessa ânsia em símbolos e associações diversas (BOYM, 2001, p. 8). A nostalgia, em sua leitura, não abandonou a condição de mal para se tornar uma benesse ou atingir uma condição de neutralidade entre ambos. Ela é alternadamente (por vezes simultaneamente) as duas coisas. Enquanto emoção, é o conjunto de consequências de uma ausência, um desalojamento, uma desconexão com esse paraíso edênico.

---

<sup>53</sup> Tradução nossa do original: “It began with the early nineteenth-century memory boom that turned the salon culture of educated urban dwellers and landowners into a ritual commemoration of lost youth, lost springs, lost dances, lost chances. [...] Yet this souvenirization of the salon culture was playful, dynamic and interactive; it was part of a social theatricality that turned everyday life into art, even if it wasn’t a masterpiece”.

Assim, mesmo quando aponta a amplitude das definições para o termo, Boym (2007) parece destacar em sua elaboração um pensamento polarizado, dividido entre benefícios e malefícios, sensações boas e ruins, aspectos produtivos e destrutivos. Ainda que ela não seja mais descrita como patologia, portanto, a formulação da nostalgia pela pesquisadora russa ainda se dá à maneira de uma avaliação ou balança. Isso se torna particularmente nítido conforme ela busca robustecer tal ponto de vista por meio do seu entrelaçamento com uma discussão sobre tempo e temporalidade. Certamente o tempo atravessa fortemente a noção que para ela formamos contemporaneamente como nostalgia. Afinal, falamos do lançar de olhares para algo perdido para o agora. Mas, mais que analisar a nostalgia à luz dos movimentos temporais que parece evocar, o que Boym traça é um diagnóstico que entende nas origens da nostalgia uma questão de escala global.

Acrescentando ao seu conceito de nostalgia um componente causal, Svetlana Boym (2001) busca demonstrar que esta é uma emoção profundamente associada ao tempo e à história. Em seu pensamento, é notável e que a cunhagem do termo nostalgia pela literatura médica tenha ocorrido justamente em 1688, “mais ou menos no momento histórico em que as concepções de tempo e história atravessavam mudanças radicais” (BOYM, 2001, p. 8). Desde a Renascença, a percepção europeia do tempo se tornava crescentemente secularizada, deixando de lado a cosmologia judaico-cristã. A pesquisadora russa argumenta que a Europa estaria lentamente deixando de lado toda uma concepção e ordenação temporal, segundo qual o conhecimento de modelos de referência e eventos acontecidos no passado representava uma ferramenta poderosa para agir no mundo.

Na cultura tardia da Renascença, o Tempo era incorporado nas imagens da Divina Providência e do caprichoso Destino, independentes da percepção ou cegueira humana. A divisão temporal entre Passado, Presente e Futuro não era tão relevante. A História era percebida como uma “professora da vida” (como na famosa máxima de Cícero, *historia magister vitae*) e um repertório de exemplos e modelos para o futuro.<sup>54</sup> (BOYM, 2001, p. 9)

Assim, argumenta Boym (2001), a relação entre passado, presente e futuro já vinha ganhando relevância e se infiltrando na experiência cotidiana. Essa mudança teria sido novamente impulsionada entre os séculos XVII e XIX, conforme a racionalização e o progresso

---

<sup>54</sup> Tradução nossa do original em inglês: “In late Renaissance culture, Time was embodied in the images of Divine Providence and capricious Fate, independent of human insight or blindness. The division of time into Past, Present and Future was not so relevant. History was perceived as a “teacher of life” (as in Cicero’s famous dictum, *historia magistra vitae*) and the repertoire of examples and role models for the future.”

industrial substituíam por números as concepções alegóricas e antropomorfizadas do tempo. “O tempo não estava mais virando areia [da ampulheta nas mãos do Destino]; tempo era dinheiro”<sup>55</sup> (BOYM, 2001, p. 9). O progresso, assim, teria se tornado uma narrativa global, aplicando-se a tudo. Apoiando-se a uma leitura muito particular das ideias de Reinhart Koselleck, a pesquisadora russa argumenta que o progresso representaria uma singularização da diferença entre experiência — para ela, presentes anteriores que podem ser lembrados — e expectativa — possíveis futuros presentificados, aquilo que se imagina que será revelado. O mais importante seria construir o futuro, e não refletir sobre o que já passou. Em sua argumentação o peso da experiência, professora da vida na máxima ciceriana, teria sido crescentemente deixado para trás em favor do desejo do novo.

Por outro lado, teriam emergido no mesmo questões relativas a individualidade e espaço pessoal. Essas mudanças teriam acompanhado concepções múltiplas do tempo, novas possibilidades de individualização e criação na experiência do tempo, de maneiras que não eram necessariamente lineares e unidirecionais (do passado para o futuro) (BOYM, 2001). O que Svetlana Boym apresenta é um entendimento de nostalgia profundamente enraizado na relação entre essas novas possibilidades individuais e o peso do progresso.

Assim a nostalgia, como emoção histórica, é uma ânsia por aquele “espaço de experiência” que se encolhe e não mais se encaixa no novo horizonte de expectativas. Manifestações da nostalgia são efeitos colaterais da teleologia do progresso. Progresso não era apenas uma narrativa de progressão temporal, mas também expansão espacial.<sup>56</sup> (BOYM, 2001, pág. 10)

Em outras palavras, Boym considera a nostalgia dos séculos XX e XXI uma consequência da sobreposição entre a possibilidade de se conceber experiências temporais particularizadas, não-lineares, e o desejo pelas experiências deixadas para trás pelo imperativo do progresso. Percebendo em si mesmo uma contradição, a presentificação de uma ausência, o nostálgico se sentiria confusamente melancólico e reconfortado.

---

<sup>55</sup> “Time was no longer shifting sand; time was money”, tradução nossa do inglês.

<sup>56</sup> Do original em inglês: “Yet progress became a new global narrative as a secular counterpart to the universal aspirations of the Christian eschatology. In the past two centuries the idea of Progress applied to everything — from time to space, from the nation to the individual. Thus nostalgia, as a historical emotion, is a longing for that shrinking “space of experience” that no longer fits the new horizon of expectations. Nostalgia manifestations are side effects of the teleology of progress. Progress was not only a narrative of temporal progression but also of spatial expansion”. Tradução nossa.

Como o progresso traria também em sua narrativa a expansão espacial, a formulação da pesquisadora russa comporta ainda uma explicação para a faceta espacial da nostalgia: a saudade de casa. Por exemplo, em um certo ponto de sua dissertação, Hofer (ANSPACH, 1934) considera e recusa a ideia de que Berna, capital da Suíça, estava diretamente ligada ao misterioso mal que ele denominou nostalgia. Em seu lugar, o médico helvético favorece a hipótese de que a enfermidade seria mais fácil e intensamente desenvolvida por pessoas oriundas de áreas rurais que se deslocaram para regiões urbanas, enquanto aquelas que saíam de áreas urbanas a desenvolveriam com menos frequência e de modo mais brando. Pelo raciocínio apresentado por Boym (2001), a ideia de Hofer seria acertada, e os mundos deixados para trás, ainda que não vividos pessoalmente, representariam espaços edênicos, menos cingidos pelo progresso que o mundo do presente. Em seu núcleo, portanto, a condição dos enfermos seria a sensação da ausência daquilo que o progresso lhes ceifou — uma emoção espalhada simultaneamente no espaço e no tempo, memória de um paraíso perdido no passado.

Tal perspectiva, entretanto, comporta limitações. Antes de mais nada, mesmo que considere a possibilidade de operar o tempo de modo individualizado, ela parte de uma experiência temporal mais ou menos linear uniformizada num nível coletivo. A sua própria definição de nostalgia depende diretamente dessa contradição, enquanto “efeito colateral da teleologia do progresso” (BOYM, 2001, pág. 10). Isto é tomar uniformemente não só as experiências temporais que resultam do encontro das pessoas e sociedades com o progresso, mas também as experiências temporais decorrentes do próprio progresso — que ela considera uma narrativa global, contraparte secular à escatologia cristã. Mas alguém cuja experiência de vida escape em alguma medida à teleologia do progresso, por exemplo, seria incapaz de sentir nostalgia? Ou sentiria nostalgia de modo menos intenso que, digamos, um nova-iorquino comum? Ainda: seria então impossível a alguém que tenha vivido em um passado anterior aos acontecimentos históricos dos últimos séculos, sentir nostalgia?

Algumas páginas atrás, dissemos que a cunhagem do termo nostalgia se relacionava antes com o discurso médico setecentista que com a literatura homérica. Não se pode dizer o mesmo de suas raízes etimológicas, que, como lá explicamos, deriva da fusão de dois termos gregos por Johannes Hofer (ANSPACH, 1938). O poema *A Invenção da Nostalgia* (em inglês, *The Invention of Nostalgia*), publicado pela primeira vez por Lawrence Raab em 2003, narra a invenção do termo pelo helvético, para em seguida convidar a pensar nesse problema em seus versos finais, convidando leitores a imaginar lugares e dias para os quais não pode voltar, “como

em todos aqueles anos antes de 1688 / quando ninguém tinha a palavra certa para usar”<sup>57</sup>. Citando o mesmo poema, Aaron Santesso (2006) argumenta que, qualquer que fosse a palavra então utilizada por Hofer, o sentimento da nostalgia sempre existiu. É a mesma ideia que embasa a argumentação de Davis (2017), quando discorre sobre a possibilidade de uma nostalgia pré-moderna. No ensaio, ele propõe um tanto ousadamente que pensemos a nostalgia como agente das transformações e novidades da modernidade, ao invés de tomá-la como produto desta última.

A própria escolha de palavras de Hofer sugere que ele pode ter traçado associações anteriores. Os termos escolhidos pelo médico suíço não remetem apenas à língua helênica arcaica, mas a um dos temas mais recorrentes nos textos daquela sociedade. Sua associação já aparece de modo disperso na literatura clássica: as palavras *nostos* e *algia* podem ser encontradas logo nos versos quarto e quinto da primeira estrofe da Odisseia (NAGY, 2013; HOMERO, 2015). Segundo Sedidikes et al (2008), a palavra foi mesmo inadvertidamente inspirada pela epopeia. Como fica perceptível à leitura da estrofe, *nostos* e *algia* compõem a ideia de uma dor emocional por encontrar-se o protagonista longe de casa. De fato, é possível encontrar artigos e mesmo livros inteiros sobre a noção de *nostos*, uma fórmula narrativa comum e cara à cultura helênica, na qual o herói deve retornar ao lar longamente perdido, cuja perda lhe é dolorosa. Note-se que o retorno ao lar perdido não é qualquer tarefa, mas uma digna apenas daqueles poucos que se elevariam acima dos humanos comuns por suas capacidades heróicas. O termo — mais precisamente o seu plural *nostoi* — intitula inclusive toda uma epopeia perdida, passada entre os tempos da Ilíada e da Odisseia. A possível nostalgia de Ulisses se aproxima da primeira definição de Hofer, retomada por Boym na sua historicização do conceito. Como argumentam Hepper et al (2012), a memória de casa não apenas lhe provoca lamentos, mas lhe sustenta e galvaniza, mostrando-se assim ambivalente. Meltzer (2006) parece entender o mesmo quando argumenta que a Odisseia vividamente ilustra o senso comum de nostalgia como saudade de um lar perdido, sendo Ulisses o arquetípico herói nostálgico da literatura ocidental, alguém que romantiza as virtudes do lugar perdido. Sedidikes et al apontam que “referências à emoção que a palavra denota podem ser encontradas em Hipócrates, César e na Bíblia” (SEDIDIKES et al, 2008, p.1), e que a ruptura entre nostalgia e saudade do lar (como

---

<sup>57</sup> “...like all the years before 1688 / when no one had the right word to turn to.” Tradução nossa. Publicado em 31 de dezembro de 2003 no jornal New York Times. Visitado em fevereiro de 2020 e disponível online no link <<https://inwardboundpoetry.blogspot.com/2006/09/216-invention-of-nostalgia-lawrence.html>>

no inglês *homesickness*) se deu apenas no século vinte. Aquilo que hoje entendemos como nostalgia é entendida por esses pesquisadores como uma potência comum a todos nós:

Tomada por séculos como uma enfermidade psicológica, a nostalgia agora emerge como uma força humana fundamental. Ela é parte do tecido da vida cotidiana e serve ao menos a quatro funções psicológicas: ela gera afetação positiva, eleva a auto-estima, nutre a conectividade social e alivia ameaças existenciais. Fazendo isso, a nostalgia pode ajudar pessoas a navegar com sucesso pelas vicissitudes da vida diária.<sup>58</sup> (SEDIDIKES et al, 2008, p. 4)

Eles não divergem das descrições de Boym quanto a como a nostalgia se parece e se apresenta, mas sua perspectiva vai de encontro à ideia de que a nostalgia seja uma emoção histórica no sentido empregado por Boym. Como parte da experiência humana, a nostalgia seria acessível a todos, independentemente da época ou do lugar. A posição geográfica e a perspectiva do que se chama de “global” também podem ser lidas como inadequações ou insuficiências de tal formulação em diversos contextos. Entender a nostalgia como decorrência das transformações europeias nos últimos séculos, tomando-a como uma condição global, é situar na história do expansionismo de um único continente a explicação de algo que a própria pesquisadora toma como global — um gesto marcadamente eurocêntrico. Fosse a nostalgia uma consequência da teleologia do progresso, mas também ferramenta humana de alívio, proteção e cura, como citado anteriormente, seria possível supor que sociedades muito afastadas ou isoladas da influência do Norte Atlântico estariam menos providas ou mesmo privadas de uma faculdade essencial à vida humana, o que é absurdo. Em suma, se não podemos falar com certeza sobre uma suposta universalidade da nostalgia na experiência humana, tampouco parece seguro situá-la dentro de um contexto social, histórica e geograficamente limitado, como aquele traçado pela análise de Boym. Isso não é questionar a relação da nostalgia com a experiência humana do tempo, mas apenas a possibilidade de que ela seja unicamente uma consequência direta e inevitável da globalidade esmagadora do progresso. Tampouco é negar que grandes transformações das sociedades humanas nos últimos séculos possam ter relação com a conformação do que chamamos de sentimento nostálgico, mas tão somente que lhes sejam fundamentais.

---

<sup>58</sup> Tradução nossa do original. “Regarded throughout centuries as a psychological ailment, nostalgia is now emerging as a fundamental human strength. It is part of the fabric of everyday life and serves at least four key psychological functions: It generates positive affect, elevates self-esteem, fosters social connectedness, and alleviates existential threat. By so doing, nostalgia can help one navigate successfully the vicissitudes of daily life.”

Suponhamos que não mantivéssemos uma perspectiva crítica a algumas das formulações de Boym, e tomássemos imediatamente as suas considerações como quadro de referência para compreender as publicações do canal *Mitch Murder*. Mesmo que em alguns envios essa explicação pudesse se encaixar num primeiro momento, seria sempre necessário um certo grau de malabarismo teórico para justificar tal associação.

Em *mitch murder – montage*, por exemplo, vemos sequências de treinamento tiradas do filme *Rocky IV*, produção estadunidense que contrapõe um lutador desse país, Rocky Balboa, e outro da União Soviética, Ivan Drago. O título da publicação remete a essas sequências aceleradas de preparação. O estadunidense treina em uma região isolada e coberta de neve, utilizando como auxílio apenas recursos improvisados, diretamente adaptados de ferramentas utilizadas para o trabalho cotidiano em áreas rurais. Entrecruzados com sequências de golpes de boxe, vemos planos nos quais ele arrasta um trenó, corre na neve contra um veículo automotor, corta árvores, divide toras de madeira com serrotes rústicos e carrega as mesmas nos ombros. Ao mesmo tempo — e fazendo movimentos físicos muito similares aos de Rocky, num paralelo plano-a-plano — o lutador soviético enfrenta rotinas de treinos altamente assistidas, nos dois sentidos da palavra: acompanhados por uma grande equipe de profissionais, e contando com a ajuda de diversos recursos tecnológicos que se tornam impressionantes quando comparados aos do seu rival. A sequência poderia ser lida por meio de uma comparação, como parece ser o intuito de sua composição. Contrapor-se-iam o arcaico, ligado à força de vontade humana, e o novo, associado à potência das máquinas. Encontraríamos assim uma composição fortemente nostálgica, na qual um modo de vida e trabalho improvisado e manual enfrentaria, quase literalmente, os recursos tecnológicos e a mecanização.

Tudo isso parece perfeitamente suportado pelas ideias de Boym. Entretanto, considerando a situação em que a película original foi lançada, bem como a forma com que essas imagens foram dele retiradas e incorporadas à publicação, tal fundamentação teórica se mostra insuficiente, ou mesmo arenosa. A Guerra Fria entre as duas superpotências das quais os atletas seriam naturais é espelhada pela composição em paralelo de seus treinamentos. O filme *Rocky IV* foi lançado nos Estados Unidos em 1985. Aspectos plásticos das imagens utilizadas em *mitch murder - montage* trazem ao primeiro plano esse espelhamento, que se torna diretamente alegórico. Todas as cenas de Rocky utilizam figurinos que remetem a uma Rússia pré-industrial, e uma paleta de cores frias com leve desvio para o azul. As cenas de Drago, porém, são notadamente marcadas pelo uso intensivo do vermelho, associado à URSS: a cor do tapete em que Drago corre e de suas roupas de treino vermelho-rubis; os padrões de listras e cores dos uniformes de seus treinadores; a foice e o martelo no chão, durante uma luta; até a

cor exageradamente avermelhada contra a luz de sua pele em uma das cenas de luta, na qual derruba um adversário não identificado. Seria um tanto estranho falar de nostalgia (nos termos de Boym) por valores e modos de vida estadunidenses a partir das cenas de Rocky, que em nada remetem diretamente aos Estados Unidos. Mais improvável ainda pela vida na União Soviética — tema exaustivamente abordado por Boym — nas cenas de Drago, que antes refletem uma versão pesadamente estereotipada daquele país. Se há algum tipo de nostalgia presente na publicação, ele pode ser percebido ao refletir sobre o próprio gesto de recorte e recuperação de Johan Bengtsson. A presença de tal sequência de *Rocky IV* em meio às publicações do canal *Mitch Murder* traz à luz as marcas, características técnicas e composicionais próprias de seu momento histórico de produção. Isto é, por estar imersa em uma paisagem em que a todo momento pretende-se invocar a ideia de “anos oitenta”, coabitando com publicações marcadas pela mesma etiqueta, a publicação tem esses contornos trazidos ao primeiro plano.

Assim, importa menos aquilo que se compara no jogo oferecido pela sequência do que a escolha de se fazer tal comparação, evidenciada por sua coabitação em meio a outras referências entrecruzadas por padrões similares. Não é à toa que vemos uma “montagem de treino”, um padrão bem consolidado de sequências fílmicas indicando evolução em uma tarefa ou habilidade ao longo de um período de tempo maior que a sua duração, sobrepostas a uma faixa contínua de música ritmicamente demarcada. Essa fórmula plástica foi repetidamente usada em produções diversas desde o lançamento do primeiro filme da franquia de *Rocky*. Em uma rápida busca por “*training montage*” na ferramenta de busca de websites do *Google*<sup>59</sup> encontramos, logo na primeira página, uma *playlist* da plataforma *Spotify* de trilhas sonoras usadas em sequências similares. Além dela, encontramos duas listas de avaliação das melhores montagens de treinamentos em filmes, ligadas respectivamente aos sites <<http://www.theringer.com>> e <<http://www.menshealth.com>>. De maneira similar, pode-se falar da proporção entre largura e altura da imagem (de três quartos), bem como do tom gasto das imagens.

Esse tipo de interesse por modos de prática de outros tempos é chamado de tecnostalgia por Trevor Pinch e David Reinecke (2009), que discorrem sobre o fenômeno no campo da música, mais particularmente da escolha de ferramentas de trabalho por instrumentistas. Eles sugerem que não tomemos a tecnostalgia apenas como a busca por tecnologias e dispositivos de um passado particular, “não importa o quão idealizado, construído, imaginado ou ouvido”

---

<sup>59</sup> Pesquisa efetuada em 29/02/2020.

(PINCH; REINECKE, 2009, p. 166), mas também uma tentativa de mediar passado e presente, de modo a alcançar novas experiências. A sonoridade da faixa que dá título à publicação *mitch murder - montage*, por exemplo, inclui diversos traços típicos a dispositivos tecnológicos lançados e difundidos ao longo de décadas passadas, como os timbres de teclas, sinos, *leads*, texturas, baixos e baterias típicos de sintetizadores de frequência de modulação. Entretanto, esses elementos não operam singularmente na tentativa de recuperar um som “do passado”, mas traçam *outras* configurações complexas, nas quais são combinados elementos sonoros e técnicas de composição e mixagem oriundas de diferentes épocas.

Cabe perceber que o estudo de Pinch e Reinecke, ainda que não negue outras possibilidades, vincula a ideia de tecnostalgia a objetos tecnológicos e aos impactos sensoriais e simbólicos que possibilitam. Porém, o termo não se limita necessariamente aos recursos tecnológicos em si, incorporando também práticas e ambientes ligados a eles. Van der Heijden (2015) pensa a relação entre o uso de câmeras ditas “retrô” e filtros de aplicativos como o Instagram. No processo, mais que uma diferença entre os recursos tecnológicos, ele identifica as diferentes maneiras como a nostalgia ao redor de máquinas fotográficas antigas envolve também as práticas e gestos de quem fotografa e é fotografado, os espaços das fotografias e outros elementos diversos. De modo similar, os filmes domésticos antigos estudados por Giuseppina Sapiro (2014) envolvem mais que as limitações e potências dos recursos tecnológicos a eles associados — eles incluem espaços, práticas, conformações familiares, entre outros temas. O gesto de retomar antigas práticas associadas a tecnologias específicas, nas perspectivas de van der Heijden e Sapiro, também não depende de uma retomada cronológica dura, ou ao anseio por retorno imediato ao passado presente naquelas gravações. Pelo contrário, ambos os pesquisadores identificam a mistura dessas possibilidades recuperadas às práticas e interesses do tempo presente.

Retomando *mitch murder - montage*, encontramos na faixa uma estrutura plástica trabalhada a partir do acréscimo gradual de tensão e energia em uma harmonia repetitiva e simples, intermediada por pequenas pausas. A sua conformação também pode remeter ao estilo composicional das trilhas de montagens de treinamentos dos filmes de Rocky, mas não se limita a ele. Essas práticas não são reconstruídas de modo linear e sequencial, ou apartadas em faixas temporais bem delimitadas. Pode-se argumentar, por exemplo, sobre a divisão entre analógico e digital, mas essas conformações não operam e nem sempre operaram apartadas, tampouco carregam valores definitivos de novo e antigo. Cabe lembrar que as produções sonoras de *Mitch Murder*, incluindo aquela sobre a qual discorreremos agora, ocorrem a partir de *trackers*, nos quais encontramos justamente o processo de digitalização como imagem do antigo — em

oposição às técnicas hodiernas quase universalmente difundidas de produção, que, ironicamente, representam um caso clássico de esquemorfismo em sua simulação de interfaces analógicas de trabalho.

Não é fácil traçar uma linha temporal apontando para o passado, até porque, como apontamos, não existe um único passado a ser retomado. Diversas referências tecnológicas, difundidas em momentos diversos, aparecem e confluem na publicação, coabitando na paisagem do canal com os usuários, seus comentários, as outras publicações, etc. Todos esses traçados, ao mesmo tempo, ocorrem no presente, na experiência das publicações encontradas no canal *Mitch Murder*. Assim, parece mais importante compreender aquilo que se entende por nostalgia na relação entre os usuários e as publicações do canal que buscar formulações busquem diagnosticá-la de maneira ampla.

Buscando entender a conexão entre mídia e nostalgia, Katharina Niemeyer trabalha com uma definição intencionalmente aberta, incorporando memória e inventividade. Para ela, nostalgia é essencialmente a lembrança de tempos e lugares irretornáveis, inacessíveis ou mesmo inexistentes (NIEMEYER, 2018). Assim, seu olhar sobre a nostalgia abarca mais que movimentos de retorno a um passado deixado para trás. O anseio por aquilo que nunca se conheceu, ou mesmo por aquilo que nunca ocorreu inclui movimentos menos claros e evidentes. O sentimento nostálgico “também abrange outras temporalidades, como o presente e o futuro, e está frequentemente relacionado a imaginações utópicas, sociais ou políticas” (NIEMEYER, 2018, p 29). A definição é consideravelmente aberta, em mais de um sentido. Escolhendo o plural para dizer da lembrança de tempos e lugares, ela oferece a possibilidade de considerar a nostalgia por paisagens complexas, nas quais não há um objeto de nostalgia tão nítido e duro, temporal ou espacialmente. Isso não implica deixar de lado relações temporais e espaciais, mas considerar uma série de movimentos e emergências mais sutis. Pode-se, por exemplo, falar de nostalgia por tempos passados, mas também por mundos imaginários, paisagens compostas por colagens de referências e associações a serem reordenadas por quem a vive. Outro nó desatado por Niemeyer é a positividade da idealização de um lar edênico. Sua formulação não implica necessariamente um lar tomado como perfeito ou paradisíaco (embora também não negue essa possibilidade), mas a disjunção que é a lembrança: o trazer ao agora de algo fisicamente inalcançável. Essa definição, portanto, acaba por ressaltar a participação do presente na configuração do que se chama de nostalgia, sugerindo uma série de guinadas teóricas.

Se tomamos o termo, ainda que em parte, como algo que se sente, ela pode ser compreendida como parte de uma experiência. No pensamento de Niemeyer “[e]la se relaciona a uma maneira de viver, imaginar e às vezes explorar ou (re)inventar passado, presente e futuro”

(NIEMEYER, 2014, p. 2)<sup>60</sup>. Bem, viver esses outros tempos e lugares demanda uma pessoa em seu tempo presente, com tudo aquilo que ela carrega consigo, inclusive o seu entendimento do que seriam essas possibilidades diversas ao agora. Mas não apenas isso. Pensar na nostalgia como experiencial demanda considerar bagagens, mas também localidades, temporalidades e aspectos sociais diversos que atravessam a pessoa que a vive. Por conseguinte, parece absurdo pressupor que ela seja experienciada homogênea e linearmente. Cada experiência nostálgica é uma configuração única de elementos diversos, e, como lembram Leal, Borges e Lage, “por sua íntima vinculação com a memória, está sempre suscetível a transformar-se” (LEAL; BORGES; LAGE, 2018, p. 64).

Não faz sentido, portanto, falar *da* experiência nostálgica do canal *Mitch Murder*, pois referimo-nos a experiências múltiplas, todas elas únicas e impossíveis de se repetir, operando temporalidades e localidades de modos distintos. Isso não surpreende se considerarmos aquilo que argumentamos no capítulo anterior: o canal compõe uma paisagem complexa, coabitada por usuários com suas bagagens e condições atuais, referências diretas e associações improváveis, experiências sensíveis e sensoriais, entre outras entidades cujas fronteiras, posições e relações cujas separações não se dão nitidamente, mas de modo instável e poroso. Podemos compreender a nostalgia como uma maneira complexa de viver e coabitar essa paisagem com aquilo que nela existe, permitindo atravessamentos múltiplos de diferentes temporalidades que não se encontrariam diretamente em uma concepção cronológica.

Mais que isso, se a tomamos como parte de uma experiência, abre-se a perspectiva de compreender a nostalgia como ação. Como apontam Leal, Borges e Lage (2018), considerar a nostalgia articulada à experiência é levar em conta sua configuração em ações e textos. Esta guinada, que pode parecer sutil ao primeiro olhar, traz consigo uma série de consequências metodológicas no considerar dos fenômenos e das experiências ditas nostálgicas. A nostalgia enquanto ação afasta-se de uma perspectiva historicamente bem estabelecida, tanto no uso cotidiano quanto no universo acadêmico (NIEMEYER, 2014): a da sensação que atinge o indivíduo. A primeira cunhagem médica do termo é por si só sugestiva. Seja como um sintoma de algo negativo ou como uma agridoce sensação de deslocamento, a nostalgia sempre foi descrita como algo que se dá sobre alguém, ocorrendo de modo passivo. Niemeyer propõe o uso do termo nostalgizar, de modo a ressaltar essa potência ativa da nostalgia. A nostalgia, assim, “não seria apenas uma expressão de um sentimento, mas algo que você faz, um ato

---

<sup>60</sup> Tradução nossa do original em inglês. “It is related to a way of living, imagining and sometimes exploiting or (re)inventing the past, present and future.”

discursivo [...] que pode potencialmente se transformar em um processo criativo pragmático”<sup>61</sup> (NIEMEYER, 2014, p 10)

Isto abre todo um outro modo de pensar sobre a nostalgia e sobre os processos em que a encontramos. Diferente do que alguém poderia incautamente inferir da sensação de nostalgia, um processo de nostalgização não se dá emergindo de dentro uma fonte hermética e atingindo um receptor, não vem de cima para baixo e não se esgota na imposição de um sentir. Enquanto ato discursivo, ela pode comportar disputa, negociação e resistência. Assim, e retomando a discussão sobre a crise do tempo,

...a reemergência da nostalgia indica primariamente uma crise de temporalidade. Nesse sentido, expressões nostálgicas ou a criação de mundos nostálgicos poderia indicar um fenômeno de duas facetas: uma reação a tecnologias rápidas, ainda que as utilizando, no desejo de desacelerar, e/ou uma fuga dessa crise para um desejo de escape [...] e de nostalgia [...] que poderia ser “curada”, ou encorajada, pelo uso e consumo da mídia. A nostalgia, conseqüentemente, poderia se apresentar como sintoma de progresso, mas também de crise. (NIEMEYER, 2014, p 2)<sup>62</sup>

Note-se, como sugerimos anteriormente, que na perspectiva de Niemeyer isso não significa dizer que o progresso ou a crise do tempo sejam a origem da nostalgia, mas que ela pode se apresentar dessa maneira, e que sua reemergência pode ser lida como um indicativo. Ao enfatizar a ação, percebemos uma mudança na forma com que se toma também a relação da pessoa nostalgizante com o mundo e o presente. O escape ainda é uma possibilidade, mas deixa de ser uma inevitabilidade, posto que configura uma ação tomada por pessoas, e não algo que as atinge de cima para baixo. A ele mistura-se uma dimensão ativa de pensar em possibilidades outras para o agora. Assim, o agir nostalgizante configuraria tanto um modo de interação com o atual estado do tempo, possibilitando uma fuga do tempo presente e uma tentativa de escape do futuro — através da coabitação com paisagens diferentes daquelas que experienciamos no cotidiano — quanto uma reação estratégica — abrindo o olhar para modos de experiência do tempo de outros períodos e possibilitando a visualização de outros futuros para o presente.

---

<sup>61</sup> Do original: “Nostalgia would be not only an expression of a feeling, but something you do, an act of speech (Austin, 1965) that can potentially turn into a pragmatic creative process”. Tradução nossa.

<sup>62</sup> Original: “[...] a re-emergence of nostalgia mainly indicates a crisis of temporality. In this sense, nostalgic expressions or the creation of nostalgic worlds could indicate a twofold phenomenon: a reaction to fast technologies, despite using them, in desiring to slow down, and/or an escape from this crisis into a state of wanderlust (Fernweh) and nostalgia (in the sense of Heimweh) that could be ‘cured’, or encouraged, by media use and consumption. Nostalgia could consequently present a symptom of progress, but also of crisis”. Tradução nossa.

Finalmente, ao associar as produções midiáticas a esses movimentos temporais de escape, reação e cura, Niemeyer abre uma chave para entendermos as maneiras com que a experiência de habitação na paisagem do canal *Mitch Murder* pode ou não potencializar ou remediar experiências nostálgicas. Afinal, isso é colocar os movimentos temporais não como algo que é entregue aos usuários do canal, mas como algo feito por eles, como quem aceita um convite à ação.

#### 4.2 Mídia e nostalgização

A ideia de nostalgização impacta diretamente considerações sobre a nostalgia em circuitos comunicacionais diversos. Quando a noção passiva de nostalgia a coloca como sensação ou emoção, tira de plano sua natureza dialógica. A nostalgia, uma vez lançada, parece planar sobre as pessoas que a sentem. Como ato discursivo, porém, ela se dá na interação. Junto às possibilidades estratégicas de reordenação temporal descritas acima, portanto, o nostalgizar comporta trocas e disputas no tempo presente. Consumimos e criamos simultaneamente narrativas dentro e fora do circuito institucional da mídia. Niemeyer alerta para a importância de “antes de simplesmente assumir que a nostalgia está em todo lugar [...] apontar de que tipo de nostalgia estamos falando e de qual iremos ou não tratar” (NIEMEYER, 2018, p. 35). Interessada nesse tema, ela nos propõe uma tipologia simples, mas potente, para pensar nesses aspectos que estão sem dúvida sobrepostas.

Temos a nostalgia das mídias, que corresponde à nostalgia desencadeada pelas mídias e também para elas (NIEMEYER, 2018). A acumulação e a crescente disponibilidade de registros diversos do passado, como imagens, sons e textos verbais de múltiplas naturezas, são catalisadores para a difusão dessa nostalgia. O que orienta o pensamento de Niemeyer são as formas com que as instituições e indústrias da mídia, munidas desse repertório, manifestam e expressam nostalgia pelo próprio passado. Seus objetos não se limitam necessariamente às produções, podendo abarcar também práticas que as circundaram, recursos tecnológicos envolvidos em seus processos de produção e difusão e até mesmo as próprias estruturas e formas organizacionais dessas instituições e indústrias. Por exemplo, a tecnostalgia não precisa se vincular a nenhuma produção em específico, e profissionais das mídias podem nostalgizar por estruturas organizacionais e práticas profissionais deixadas para trás. Já a nostalgia mediada corresponde “à comunicação explícita do sentimento nostálgico. Em outras palavras, a nostalgia mediada pode ser uma expressão de nostalgia da mídia, mas também de outros tipos de nostalgia, como nos anseios políticos ou sociais” (NIEMEYER, 2018 p. 34). Ela não se limita

à nostalgia mediada pela mídia, mas também não se dá necessariamente de maneira separada daquela. Afinal, a nostalgia das mídias pode transbordar as próprias instituições através da sua expressão — que, cabe lembrar, não é apenas uma manifestação emocional, mas uma ação, por vezes muito lucrativa.

Tais manifestações podem ser intencionais e planejadas (como reprises e remakes) ou ocorrer de maneiras espontâneas e inesperadas. Nada impede, por exemplo, que a nostalgia por produções ou práticas associadas a uma instituição apareça em produções que não sejam assinadas por ela, como aquelas do canal *Mitch Murder*. Mas isso também não quer dizer que o canal desperte nostalgia nos seus usuários. Afinal, como nos lembram Leal, Borges e Lage (LEAL; BORGES; LAGE, 2018), enquanto ato discursivo, o nostalgizar implica sempre uma relação dialógica, que não é linear nem unidirecional. Antes, os projetos produtivos operam estratégias de nostalgização sobre o público, a partir de pressuposições e “*inputs*” recebidos dele. De outra ponta, os usuários podem não aceitar os convites nostalgizantes oferecidos pelas produções do canal, ou aceitá-lo segundo termos próprios, de acordo com referências individuais. As possibilidades, no caso, não se limitam a “aceitar” ou “recusar”, pois configuram teias complexas de modos de reagir ou tomar para si tais convites. Seria impossível fazê-lo de outra maneira, mergulhando por completo em uma experiência nostalgizante, sem levar consigo as próprias bagagens, referências e perspectivas. A experiência nostálgica, nesse sentido, é de embate, mas também de recriação constante, inclusive a partir das perspectivas dos próprios usuários. Retomemos o último exemplo. Na publicação referida anteriormente nesse capítulo, *mitch murder – montage*, não existe uma única forma de nostalgização. Conseguimos identificar pelo menos dois possíveis convites à nostalgização na publicação, associados a diferentes experiências que se articularam com nossas próprias bagagens: o primeiro na valorização da frugalidade da vida campestre em oposição ao mundo urbano acelerado, e o segundo na tecnostalgia pelas práticas audiovisuais do passado, como montagens de treinamento. Um se dá de maneira radicalmente distinta do outro, convocando perspectivas diferentes à nostalgização. Outros usuários poderiam, através de suas experiências, encontrar outros convites, que se articulam de outras maneiras às suas próprias referências anteriores.

Como já vimos, aliás, os embates dos usuários não se dão apenas na relação com as produções, mas também nas interações nos espaços de comentários. A importância dos produtos midiáticos para pensar a nostalgização não se esgota nos seus papéis arquivístico e expressivo (NIEMEYER, 2014). Uma chave poderosa para pensar a relação entre mídia e nostalgização é a capacidade de dar circulação a narrativas que potencializam conexões entre indivíduos muito diversos. Ninguém nostalgiza *da mesma maneira*, mas, ao mesmo tempo, experiências

nostálgicas individuais podem se reconfigurar na relação com a nostalgização de outrem, o que remete à ideia de coabitação.

Pode-se falar da saudade dos anos oitenta (e de seus entornos) sentida por aqueles que viveram o período. Cada uma dessas experiências se dá de maneira única, de modo que ninguém está falando exatamente da mesma coisa ao dizer sentir nostalgia pelos anos oitenta. Há sempre um grau de dissonância, ainda que façamos referência a indivíduos de mesma idade, vivendo na mesma cidade e frequentando os mesmos lugares na mesma época. Ao mesmo tempo é possível, ao citar a sensação de nostalgia por algo em uma conversa, partilhar *algo* como uma nostalgização coletiva. Simultaneamente, então, nostalgiza-se por algo em comum e por coisas distintas, em uma coincidência parcial.

Há, é evidente, uma diferença entre o que se recorda ter dito a alguém e o que se recorda ter visto ou ouvido em uma produção midiática. Mas diferente não significa menos real, intenso, etc. Afinal,

dizer que a nostalgia alimentada por meio de produções do cinema e da TV é menos relevante é ignorar a nossa vivência cultural e a importância que as trocas simbólicas – que se materializam de modo peculiar nos filmes, livros, séries, músicas e revistas em quadrinhos que aprendemos a consumir e a amar – exercem sobre a nossa experiência de vida e sobre a nossa relação com o tempo. (LEAL; BORGES; LAGE, 2018, p 57)

Não é absurdo que se possa nostalgizar sobre algo que não se relaciona linearmente ao tempo vivido. Afinal, o tempo das produções midiáticas ainda se insere no tempo vivido, posto que é construído a partir de quadros de inteligibilidade disponíveis *no tempo de, na localidade de e através das bagagens experienciais* das pessoas envolvidas em seus processos de produção e consumo. Se as nostalgias mediadas pela mídia configuram um tipo específico de relação nostálgica, isso não quer dizer que seja mais ou menos real que outras relações de nostalgização. Isto não deveria surpreender, posto que, enquanto ação, a intensidade do nostalgizar se relaciona antes com a potência investida na ação pelos próprios agentes que com uma condição de maior ou menor “realidade”. Nesse sentido, consumir produções que se associam aos anos oitenta é um modo legítimo de experienciar uma conexão com corpos e narrativas hoje, nas relações comunais e individualizadas com presentes, passados e futuros que não se resumem à referência direta àquele período. Esse consumo envolve produzir e reconfigurar memórias e outras relações temporais complexas — o que se recorda ter consumido em um dado momento ou período, o que se recorda ter consumido de produtos elaborados em um dado momento ou período, o que se desejaria ter consumido, etc. Não se anseia apenas “pelos anos oitenta”, mas

por uma composição heterogênea de um conjunto de experiências e das condições que as tornaram possíveis e que remetem a esse rótulo de alguma maneira. Um jovem adulto brasileiro sem idade para ter vivido *cronologicamente* a década de 1980, por exemplo, poderia nostalgizar a própria adolescência, em que consumia filmes, séries e videoclipes na televisão cuja origem cronológica pode remeter àquela década, mas também a outros tempos envolvidos em sua produção e sua difusão, além dos tempos e lugares dos mundos construídos nas narrativas dessas produções.

A partir dessa perspectiva, torna-se mais fácil compreender também a multiplicidade de imagens representando diferentes localidades e datas nas publicações do canal *Mitch Murder*. Por exemplo, *mitch murder - after hours run (remastered)* traz cenas da película nipônica *Chi-N-Pi-Ra* (1984). O filme segue as aventuras profissionais e amorosas de um *chinpira* (termo depreciativo usado para indicar jovens *gangsters* de baixo escalão da *yakuza*, organização criminosa japonesa), presumivelmente no início dos anos oitenta. Isso significa que apenas pessoas que habitaram a Tóquio de meados dos anos oitenta, talvez mesmo apenas aqueles envolvidos com as máfias locais, poderiam nostalgizar com a narrativa que se desenvolve na dimensão visual dessa produção? Parece-nos evidente que não. Também não é necessário ter assistido ao filme em questão, nunca licenciado no ocidente, para ter acesso a possíveis associações que ele evoca. Pode-se falar de filmes clássicos sobre crime organizado, de filmes orientais de luta e polícia das três últimas décadas do século vinte, das características técnicas do filme que sugerem suas condições e época de produção (como grão, formato da tela, etc)... ou de outras associações absolutamente díspares. Novamente, ao comparar essas experiências lidamos com um conjunto absolutamente heterogêneo, dadas as múltiplas condições possíveis de consumo do canal e de produções midiáticas diversas. Isso não significa que elas não apontam a lugar algum, mas sim que elas constituem experiências complexas, nas quais inúmeras temporalidades, localidades, características plásticas e modos de experiência se sobrepõem.

Em *mitch murder - SPORTS!* (Figura 28), *Murder* reinventa a banda sonora da vinheta de abertura de um programa esportivo televisionado pela *ABC* por décadas a fio, o *Wide World of Sports* (não há tradução oficial em português; o termo é traduzível, porém, como o “grande mundo dos esportes”). A descrição da publicação: “70’s sports show theme! :D” é importante. Embora a proposta seja a elaboração de uma nova vinheta para o programa, a solução de *Mitch Murder* não se pauta pela atualização e adequação a possíveis padrões produtivos hodiernos, tampouco à manutenção de traços do tema original do programa em questão. O que ouvimos é um produto que ressoa temas de programas esportivos em geral, como o popular *Tema da*

*Vitória* de corredores brasileiros, composto por Eduardo Souto Neto a pedido da *Rede Globo* para uso em suas transmissões de *Fórmula 1*. Isto não é surpreendente, considerando que o próprio Johan Bengtsson não teve condições de acesso regular ao *Wide World of Sports* nos anos setenta, não tendo crescido nos Estados Unidos. Talvez, então, faça mais sentido pensar que o que está em questão em *mitch murder - SPORTS!* não é apenas o programa da *ABC*, mas uma ampla paisagem composta pelo imaginário de antigos programas de jornalismo esportivo, envolvendo padronizações plásticas e narrativas, modos de operação, etc.



Figura 28 – *Frame de mitch murder – SPORTS!*

Faz sentido distinguir, como sugere Niemeyer, os diferentes processos nostalgizantes ali envolvidos, mas também importa perceber as maneiras com que confluem. Há a nostalgia mediada, expressa pela proposta imagético-musical como um todo, mas também traços próximos da autorreflexiva nostalgização das mídias descrita por Niemeyer (2018). Nesse processo, as presenças de diversos agentes confluem para construir a experiência da publicação. Johan Bengtsson, na estabilização de fios textuais em uma proposição formal de imagens e sons; o *YouTube*, através de suas regras, estruturas, formatações, categorizações e normatizações, mas também em sua atuação como repositório–museu de imagens e sons de outras conformações midiáticas; a pessoa que experiencia a produção, numa situação específica e a partir de um conjunto de bagagens, processos sensíveis, quadros interpretativos e interesses particulares; os outros usuários, que, através de interações de diversos modos, ajudam a reconfigurar todos os elementos enumerados até aqui; possivelmente, ainda, a própria *ABC*,

disponibilizando (ou, ao menos, não proibindo, como fazem alguns outros veículos) acesso a imagens de programas e vinhetas antigas.

Através dessa senda torna-se também possível avançar numa possível associação da ideia de nostalgia com a paisagem do canal. Podemos compreendê-la como um modo possível de coabitação no canal não apenas com usuários e referências diversas, mas com os convites nostalgizantes que as produções oferecem. Esses convites não configuram habitantes daquela paisagem, mas sugestões de caminhos inesperados. Assim, estabelecem-se trilhas que não são lineares ou cronológicas, capazes de evidenciar perspectivas e outros novos caminhos entre as referências diversas partilhadas e disputadas pelos coabitantes. Essas trilhas estabelecem, em seus cruzamentos, pontos de encontro dos habitantes e padrões de perspectivas recorrentes, que reforçam a etiqueta de anos oitenta. Entretanto, os habitantes da paisagem podem ou não aceitar esses convites. Se o fizerem, será sempre de uma maneira nova, única, possivelmente capaz de reconfigurar toda a paisagem.

Se a nostalgia é um modo de vivência e atravessamento da paisagem do canal, cujo convite pode ou não ser aceito, subentende-se que seja possível encontrar outros modos e caminhos para coabitá-lo, que não necessariamente são menos potentes ou importantes. Suponhamos que lidamos com um tipo muito específico de espectador. Um que não consumiu ou não se recorda de produções midiáticas que outros diriam associadas aos anos oitenta. Falamos de pessoas que, como apontam Leal, Borges e Lage (discutindo a nostalgização do seriado *Stranger Things*, igualmente ambientado nos anos oitenta e próximo do *synthwave*), “sequer eram nascidos nos anos 1980, mas que compram a ideia de que se trata de uma época fascinante” (LEAL; BORGES; LAGE, 2018, p. 55). Ou, de modo mais preciso, que não detenham em suas experiências a bagagem adequada para reconhecer as produções apontadas pelo canal conforme seu projeto produtivo. Ao assistir publicações, poderia esse espectador nostalgizar? Não possuindo qualquer bagagem referencial que vincule a experiência em questão a outras, não faz sentido falar em resistência ou recusa. Como lidar com e compreender essa possível experiência de nostalgização desconectada de um referente claro?

### 4.3 Referências aos 80s

Falar de referência é discorrer sobre um processo muito mais complexo e impreciso que imaginamos pelo senso comum. Segundo o filósofo italiano Umberto Eco, as referências são atos linguísticos. Assim, elas não são feitas pelas próprias expressões, mas pelas pessoas que usam as expressões (ECO, 1998, p. 237). Isso abre todo um universo de confusões, embaraços,

erros e mal entendidos, mas também de ambiguidades poéticas, jogos de linguagem, etc. Antes de mais nada, a própria ideia de referência comporta dois tipos diferentes de ação: uma é atributiva ou denotativa, associada à raiz latina *denotatio*, e implica a definição de algo através de características. A outra é designativa, associada a *designatio*, e através dela apontamos uma singularidade, como fazemos ao identificar alguém.

Quando se fala dos anos oitenta no canal, por exemplo, duas ações diferentes podem ocorrer. Na atributiva, rotula-se algo pelo que se chama de “anos oitenta”, ou seja, atribui-se a etiqueta que também vincula aquela década a um determinado comportamento, vestimenta, imagem, sonoridade, etc. O rótulo de anos oitenta, aqui, serve como adjetivo, qualificando aquilo que a ele foi associado. Como vimos nas publicações do canal, vale notar, essa associação não implica necessariamente uma articulação ao período histórico, mas sim a uma designação geral àquilo que habita sob o rótulo na paisagem do canal. É dizer “isto se parece com”, ou “isto comporta determinadas características”. Na ação designativa, por outro lado, identificam-se os anos oitenta por meio de um ato linguageiro, bem como se diz “este é Johan Bengtsson”, ou “aquele é o canal *Mitch Murder*”. Nesse caso, busca-se apontar de fato aquilo que se entende como o período histórico dos anos oitenta.

Por vezes, entretanto, a distinção entre as duas coisas não é clara, e encontramos sobreposições. Dizer “isto é tão *80s*” envolve principalmente elementos atributivos. É dizer, ao mesmo tempo, “atribuo a esta coisa uma característica, que chamo de *80s*”, e “os anos oitenta são algo como isto”. De fato, parece haver algo de cíclico entre essas duas possibilidades atributivas. Na primeira, o rótulo qualifica algo, enquanto na segunda o rótulo de anos oitenta é quem parece ser retroalimentado pelas características daquela coisa a ele associada. Entretanto, este é um uso incomum da linguagem cotidiana: é provável que ninguém encontrará as expressões “*80s*” e “anos oitenta” classificadas como adjetivos em um dicionário, ainda que se configurem como predicativos do sujeito na oração “isto é tão *80s*”. Isso nos leva de volta à confusão abordada nos capítulos anteriores. Tomadas isoladamente, no nível da expressão, elas parecem substantivar uma singularidade, representada por um período histórico. Tomadas dentro da frase, entretanto, tornam-se atribuições que também caracterizam de volta a própria singularidade indicada. Em outras palavras, quando fazemos ações atributivas que dependem da evocação de singularidades externas ao enunciado, carregamos implicitamente conosco uma carga denotativa, ainda que nem sempre essa inversão seja logicamente válida.

Seja como for, nem uma nem outra implicam, para o italiano, conexões metafísicas entre quem se refere e aquilo a que essa pessoa se refere. Tampouco, como já dissemos, entre a referência e aquilo que ela busca referir. Defendendo essa hipótese, Eco descarta o que chama

de ontologias “duras” da referência — aquelas que estabelecem conexões diretas, metafísicas, entre designado e designação. Assim, rejeita filosoficamente a adequação de noções essencializantes do que é designado, como quiddidade, ecceidade, ideia, alma, essência, etc.

Não é nem mesmo necessário conhecer aquilo a que alguém se refere para aceitar a referência. Para Eco, considerar de partida que se deve conhecer um referido ou seu significado para compreender que a ele nos referimos é tomar a questão de modo inocente. Em lugar desse tipo de posição ontológica, o italiano propõe uma perspectiva contratual para pensarmos sobre os atos referenciais. Consequentemente, a interpretação e identificabilidade do referencial dependem de elementos diversos envolvidos na interlocução. A referenciação ocorre, para ele, através de algo como um contrato estabelecido entre os interlocutores, ou, ao menos, de um processo tácito de negociação. Uma metáfora útil para compreender como funciona a referência nessa perspectiva é a de uma caixa fechada:

Uma caixa fechada é aquela que nos é oferecida embrulhada com uma bela fita, durante as festas natalícias ou no dia do nosso aniversário: mesmo antes de abrímos, intuimos que contém um presente e começamos a agradecer o oferente. Damos-lhe crédito, presumimos que não seja tão indelicadamente zombeteiro a ponto de nos expor à surpresa de encontrar depois uma caixa vazia. Do mesmo modo, comprar algo de caixa fechada significa dar crédito ao vendedor, pressupor que dentro da caixa realmente exista o que garante. [...] Em geral, salvo em casos de desconfiança preventiva, aceitamos que, se o falante *põe* algo ou alguém no discurso, ele existe em algum lugar. Colaboramos para o ato de referência mesmo sem sabermos nada sobre o referente, ignorando até o significado do termo que o falante utiliza. <sup>63</sup> (ECO, 1998, p 246-247)

Evidentemente, isso implica um sem número de interações confusas ou embaraçosas ocasionadas por dissonâncias no entendimento do que é referenciado pelos participantes do processo de referenciação. Frequentemente, acreditamos compreender plenamente aquilo a que nos referenciamos, mesmo que na prática tomemos parte em processos de referencialidade com poucos (ou quase nenhum) pontos de apoio. Através de uma longa série de exemplos, o italiano desconstrói essas presunções, demonstrando como é possível e mesmo comum referir-se a

---

<sup>63</sup> Tradução nossa do espanhol: “Una caja cerrada es la que se nos ofrece envuelta con un hermoso lazo durante las festividades navideñas o el día de nuestro cumpleaños: antes aún de abrirla, intuimos que contiene un regalo y empezamos a dar las gracias al que nos lo ofrece. Confiamos en él, presumimos que no va a ser tan ineducadamente burlón como para exponernos a la sorpresa de encontrar la caja vacía. Igualmente, comprar algo en una caja cerrada significa darle crédito al vendedor, presuponer que dentro de la caja habrá efectivamente lo que asegura. [...] Normalmente, salvo casos de desconfianza preventiva, damos por bueno que, si el hablante pone en el discurso algo o alguien, éste existe en algún lugar. Colaboramos en el acto de referencia incluso sin saber nada del referente, aun ignorando el significado del término que el hablante usa.”

coisas parcialmente conhecidas (e, portanto, parcialmente desconhecidas), totalmente ignoradas, inexistentes ou mesmo impossíveis de se conceber.

Podemos, assim, estender o raciocínio além do termo “anos oitenta”, até as referências encontradas no canal. Não seria razoável pressupor que todos os usuários do canal possuam em suas bagagens as referências necessárias (ou todas ou as mesmas referências) à compreensão de cem por cento do que se propôs nas produções, como já argumentamos à exaustão. Logo, experienciar as produções do canal pode significar, em alguns casos, passar por imagens e sons sem ter qualquer noção do que se buscava referenciar de partida. Em relação a esses usuários, podemos pensar em experiências de fruição e de referencialidade potencial, sem garantia alguma de sua efetivação. Transbordamos, assim, os limites daquilo que a nostalgia dá conta de explicar. A nostalgização se dá, afinal, a partir de uma operação de referência a algo que se identifica. Nostalgizar é sempre (mesmo que não apenas) ansiar por algo. Ora, para um usuário que sequer identificaria por si só uma referência que os outros atribuiriam aos anos oitenta, como dizer de nostalgia? Ao mesmo tempo, isso não significa que ele não disponha de outros modos de experiência. Entre uma coisa e outra, referencialidade e nostalgização, temos inúmeras possibilidades.

Tomemos alguns exemplos. Um usuário que tenha jogado *F-ZERO*, um jogo digital lançado em 1990 para o *Super Nintendo*, terá a bagagem necessária para identificar na produção *Mitch Murder Mute City (F-ZERO)* essa referência — o que também não significa que ele o fará imediatamente, já que a memória não é um repositório cristalino e estável. A depender das condições do momento da rememoração, do tipo de relação que se recorde de ter desenvolvido com esse jogo e com a própria disposição, poderá nostalgizar. Isso não quer dizer que esse usuário nostalgize por uma década ou um período qualquer. Significa tão somente que o usuário, tendo identificado uma referência, permitiu-se imergir na ânsia saudosista por algo que não lhe é possível vivenciar diretamente no mundo do agora.

Não se pode afirmar tampouco que o usuário nostalgizou por identificar adequadamente a referência, pois, embora a identificação seja estabelecida, as experiências que emergem com ela são necessariamente únicas, e por isso distintas daquelas de quem introduziu o ser referenciado. Adentrada a paisagem textual que se descortina no acesso à produção, cada pessoa percorrerá um caminho único, vivenciando uma experiência de coabitação nessa paisagem com memórias, temporalidades, referências, sensorialidades e outros agentes (humanos ou não), em um amálgama complexo que costuma ser identificada como oitentista, mas em pouco equivale a qualquer descrição possível daquele período histórico do tempo cronológico. No exemplo elencado, diversas emergências temporais confluem. A ambientação

futurista da imagem estática de *F-Zero* (Figura 29) pode remeter à imaginação de tecnologias, práticas (corridas violentas) e conformações plásticas de construções, veículos e vestuário do início dos anos noventa, quando o jogo foi lançado. Entretanto, pode apontar para memórias e experiências particulares, como, tipicamente, aquelas de crianças e adolescentes de classe média em países absolutamente distantes e distintos do Japão, onde o jogo foi produzido. Dizer que a produção remete aos anos noventa para quem a identifica “adequadamente” é tomar o assunto de modo inocente.



Figura 29 – Imagem estática da publicação *Mitch Murder - Mute City (F-ZERO)*.

Na direção contrária, nada impede também que um usuário aprecie os aspectos plásticos e composicionais associados ao *synthwave*, ou possíveis características idiossincráticas das produções assinadas por *Mitch Murder*, sem nostalgizar ou contratar referências a outras produções. Afinal, tal como a nostalgização, a fruição pode estabelecer trilhas para atravessar a paisagem do canal, que possivelmente levarão a outros cruzamentos e perspectivas, o que é perfeitamente legítimo. Ainda, é possível que esse usuário contrate referências secundárias àquela elencada a partir desses elementos plásticos. Se isso não implica em contratar de modo confuso a experiência, abre outras possibilidades de convocação de experiências temporais. Por exemplo, não é necessário reconhecer o jogo *F-Zero* para identificar os aspectos plásticos futuristas e hipertecnológicos evocados pela imagem estática da publicação (Figura 29).

Abordemos outra situação. Algumas experiências do canal *Mitch Murder* lidam com aspectos sombrios, distópicos ou “pós-apocalípticos”. Parece difícil que alguém nostalgize o tom agressivo e pouco hospitaleiro de publicações como as assinadas ao pseudônimo *Stratos Zero*, que abordam esse tipo de questão. Em *Stratos Zero - Huntress*, por exemplo, seguimos cenas de maquinário e perseguição, oriundas do filme de horror japonês *Tetsuo* (1989).

Enquanto isso, ouve-se uma faixa musical tensa, acelerada e pulsante. Usuários podem identificar a referência e apreciar a publicação, aceitando o convite àquela experiência temporal proposta, bem como inúmeras outras que se possa identificar, sem qualquer forma de nostalgização. Nessa publicação, vários comentários demonstram apreço pela faixa e elogiam o uso da referência visual por Bengtsson, mas ninguém manifesta nos comentários qualquer forma de nostalgia. Ao mesmo tempo, não é impossível nostalgizar por publicações dessa natureza: afinal, a depender da bagagem de quem experiencia publicações como *Stratos Zero – Huntress*, é possível que as referências se articulem a memórias menos inóspitas que o seu próprio teor sombrio. Como já dissemos, as possibilidades são inúmeras, e o diagrama apresentado nos ajuda a compreendê-las, mas não pode enquadrar em definitivo experiências múltiplas e irrepetíveis.

Sigamos pelos meandros de um último exemplo. Em *mitch murder - shores of orion* (o termo se refere às “margens” ou “costas” da constelação de *Orion*), por exemplo, *Sam Todhunter* comenta que

É engraçado, o título da canção é uma referência ao monólogo de Roy nas últimas cenas de *Blade Runner*, mas o que ele realmente diz é “ombro de Orion” [*shoulder*], e não “costa” [*shore*]. Muitas pessoas cometem esse erro porque é um filme dos anos oitenta e o som não é tão nítido nessa parte. Veja bem, Orion é uma constelação de um guerreiro executando uma besta, logo, seu ombro. Roy estava falando de uma batalha gigantesca de naves estelares próximas a essa estrela.<sup>64</sup> (BENGTSSON, 2011)

Nove usuários curtiram esse comentário. *RegularJohn93* responde, mais de um ano depois:

É melhor ter esse nome, penso eu. Já existe uma obra de arte do *synthwave* com aquele nome, de qualquer maneira. Não estou dizendo que não seja possível ter dois com o mesmo nome, mas ao menos as pessoas têm menos chance de confundir as duas.<sup>65</sup> (BENGTSSON, 2011)

---

<sup>64</sup> Tradução nossa do original, “It’s funny, the song title is a reference to Roy’s monologue at the end of *Blade Runner*, but what he actually says is “shoulder of Orion”, not “shore”. A lot of people make this mistake because it’s an 80’s film and the sound isn’t so great on that part. See, Orion is a constellation of a warrior slaying a beast, hence, his shoulder. Roy was talking about a giant space ship battle near this star.” Os comentários em colchetes são de origem do tradutor.

<sup>65</sup> Tradução nossa do inglês: “It’s better to have this name I think. There’s already a synthwave masterpiece by that name anyway. I’m not saying there couldn’t be two by the same name but at least people less likely to confuse the two”.

Estes últimos comentários ilustram pontos interessantes. Em primeiro lugar, que o próprio Bengtsson parece não ter intenção ou capacidade de estabilizar as referências apresentadas nas publicações sob uma forma “canônica”. Afinal, independentemente de sua atuação enquanto compositor e gerenciador das publicações, ele está sujeito mais ou menos ao mesmo tipo de relação com as paisagens que elas constroem (e com as textualidades que as animam) que todos os outros usuários. Não à toa, os usuários se sentem confortáveis para avaliar suas decisões, evidência de seu papel no processo multidirecional de conformação da paisagem configurada por eles.

Segundo, que há uma dimensão produtiva na instabilização desse repertório de referências. A imprecisão na designação a uma produção marcadamente associada ao que se chama de anos oitenta pode ser um problema de pouca importância, engraçado ou mesmo positivo, por razões que podem ser absolutamente pragmáticas. Não importa tanto (ou nem todos se importam tanto) se a referência foi precisa ou não, tampouco se a composição de cenas faz justiça ao tom ou à narrativa das produções referidas. A nostalgização pode ocorrer de qualquer maneira. A publicação em questão, aliás, em nenhum outro momento ou lugar aponta com nitidez para o filme estadunidense. Pode-se talvez associar, com esforço e muito vagamente, os timbres dos sons sintéticos às sombrias notas de blues emitidas por sintetizadores, na trilha sonora composta por *Vangelis*; outros aspectos da música e toda a banda visual, por outro lado, trilham caminhos absolutamente diversos. A tela exibe imagens (Figura 30) da animação japonesa *Yamato 2520* (1995; continuação do clássico *Patrulha Estelar*, este de 1974), que em nada se associa ao filme *Blade Runner*. Mais importante é o novo que emerge a partir desse desalinho constante.



Figura 30 – *Frame de mitch murder - shores of orion*, exibindo imagens oriundas da produção *Yamato 2520*

#### 4.4 Caminhos além da nostalgia

Na prática, lidaremos quase sempre com referências particularizadas pelos nossos próprios quadros interpretativos e bagagens. Esse tipo de confusão e imprecisão, nesse sentido, pode ser muito mais frequente que a coincidência precisa imaginada no primeiro dos quadrantes elaborados. Como nos lembra Eco (1998, p. 261), em nossos cotidianos lidamos o tempo todo com atos de referência dessa natureza, e pobres de nós se criarmos problemas demais.

Nada impede que se contrate a referência ao rótulo 80s com outras singularidades diferentes daquelas que intentava-se referir no projeto produtivo. Como consequência, produz-se uma reconfiguração na paisagem. É possível que boa parte daquilo que era desconhecido ou não associado a tal rótulo agora o tenha como explicação e vínculo. Em outras palavras, o processo de reconfiguração carrega consigo uma produtividade; ele não apenas aponta para os anos oitenta (e quando o faz, faz muito instavelmente), mas torna anos oitenta, produz (diversos) anos oitenta. Àqueles anos oitenta históricos, cronológicos, mistura-se uma nova designação, através de um rótulo instável que abarca tudo que existe na paisagem do canal.

Ao mesmo tempo, o que se denota como anos oitenta passa, em alguma medida, a disputar a singularidade do termo em atos referenciais designativos. Tal qual uma caixa fechada que porta alguns rótulos identificáveis, contrata-se a referência de bom grado, assumindo tratar-se de aspectos desconhecidos ou vivências diversas dos anos oitenta. Seguindo essa linha de pensamento, contratar uma referência do canal aos anos oitenta é agir simultaneamente atributiva e designativamente. É aceitar ou recusar a associação de um conjunto de características ao rótulo, atributivamente, e, ao fazê-lo, reconfigurar aquilo que a expressão designa.

É perfeitamente possível atribuir à nostalgia essa produtividade. Niemeyer, por exemplo, considera que a nostalgia comporta também uma dimensão aberta, criativa, imaginativa (NIEMEYER, 2014). Entretanto, consideramos tal escolha inadequada para observar as produções do canal *Mitch Murder*. Isto pois passaríamos a tratar como nostalgia toda e qualquer possível forma de interesse e fruição no canal, tirando de cena uma série de outros modos de experiência também complexos ou limítrofes. Mesmo nos casos em que se identificam as referências propostas, nada obriga o usuário a nostalgizar. E, ainda nesses casos em que não se estabelece uma relação nostalgizante, nada impede que os usuários aproveitem a experiência de modos diversos. Contratar uma referência é uma coisa, abrir-se à nostalgização (o que, ressalte-se, ainda é agir), outra. Parece inseguro dizer que se nostalgiza pelos anos oitenta sem que ambas as condições sejam cumpridas, o que, como vimos, não ocorre

necessariamente a cada experiência. A própria ideia de nostalgizar pelos anos oitenta nas publicações do canal, aliás, só se sustenta enquanto rótulo atributivo.

Tudo isso nos leva a deixar de lado a pretensão de oferecer conclusões enfáticas ou sistematizadoras. O fato é que lidamos com uma paisagem muito complexa, que atravessa diferentes tempos e localidades de formas muito mais elaboradas que um simples retorno. A ideia convencional de nostalgia, como ânsia a um passado ou lar edênico perdido, mostra-se um caminho insuficiente e perigoso para pensar nas articulações entre os atores que habitam essa confusa paisagem. Noções mais abertas e menos exigentes, como aquelas utilizadas por Niemeyer (2014, 2018) e Eco (1998), integram-se de maneiras menos monolíticas e centralizadoras a experiências temporais complexas, como aquelas encontradas no canal. Mesmo para alguém que vivenciou “os anos oitenta” dentro do tempo calendário — seja da maneira que for, na concretude do real ou não —, experienciar as produções é tomar parte em um processo de referência complexo, em que algo é denotado como 80s, mas não necessariamente a partir dos conjuntos de referências que se possui. Sob o rótulo, encontramos uma experiência temporal que não é linear, e nem mesmo se limita a explorar uma única possibilidade temporal por vez. Pelo contrário: experiências geográficas e temporais múltiplas confluem, atravessando-se a todo tempo e costurando de modos improváveis e imprevisíveis a experiência das produções sem deixar de se misturar ao presente.

Este último, aliás, emerge não apenas como lugar de ocorrência desses atravessamentos, mas como a raiz da qual diferenciam-se aquelas experiências que evocam outras temporalidades. Se em algum lugar se faz referência a publicações de uma outra década que trazem consigo algum potencial de nostalgização, esse potencial está sempre articulado a algo que se compara ao tempo presente, de modo a evidenciar uma distinção ou uma inesperada semelhança. Desse modo, todas essas temporalidades atravessadas lançam luz simultaneamente ao que o agora é e ao que ele não é, mas poderia ser. Isso não significa que as experiências do canal sejam críticas ou observações agudas sobre a vida do agora, mas que ao sobrepô-lo a outras temporalidades elas abrem múltiplas possibilidades de olhar para o tempo presente e nele agir. Cada imersão, nesse sentido, abre espaço a configurações que sugerirão diferentes possíveis a diferentes pessoas.

Eco nos lembra que “quando nos referimos a entidades inconcebíveis, nós nos comportamos como se, diante de uma caixa fechada, levantássemos alternadamente (e por poucos milímetros) um ou outro lado da tampa” (ECO, 1998, p. 270). Em outras palavras, o inconcebível enquanto singularidade pode ser referenciado (o que é parecido, mas diferente de conceber) de certa maneira por suas partes individualmente coerentes. Cada experiência de cada

produção é singular, e o mesmo pode ser dito dos caminhos possíveis de atravessar o canal. As nostalgias não configuram apenas um, mas múltiplos caminhos e múltiplas perspectivas possíveis em constante reconfiguração.

#### 4.5 Considerações finais

Ao longo desta dissertação, buscamos apreender aspectos diversos de um fenômeno comunicacional que se mostrou crescentemente rico, móvel e atravessado por inúmeras dimensões experienciais. Nessa jornada, por vezes estivemos a pensar menos *sobre o canal Mitch Murder*, em seus imprecisáveis atravessamentos e referências, que *junto a ele*. Assim, não sustentamos nas páginas anteriores pretensões de sistematização ou esgotamento descritivo do fenômeno no qual imergimos e com o qual coabitamos nesse processo.

Um fenômeno móvel demais, insistimos por uma última vez, para ser centralizado sob a luz de uma perspectiva rija ou enquadrado por teorias macroscópicas de pretensões universalistas. Um exemplo evidente dessa mobilidade é evidenciado no quarto capítulo, quando buscamos demonstrar que a ideia de nostalgia, conquanto possa ser um componente importante da paisagem do canal, se mostra insuficiente ou mesmo enganadora (a depender da sua formulação conceitual) para compreender diversas experiências articuladas ao canal.

Por tudo isso, não pretendemos oferecer com estas considerações finais um ponto de chegada. Não se trata de uma conclusão. Pelo contrário, preferimos apontar, nas próximas páginas, algumas ideias e considerações sobre possíveis outros caminhos, energizadas por inquietações que surgiram e cresceram ao longo do trabalho — ideias que tangenciam as discussões aqui apresentadas, mas escapam ao seu escopo.

A primeira e mais óbvia aparece na relação entre essas produções e seu “lugar”, o *YouTube*, que é atualmente a maior plataforma digital de publicação e consumo de vídeos do mundo. As aspas empregadas na frase anterior não indicam apenas tratar-se de uma figura de linguagem, mas a explícita inadequação do termo. Isto pois, mais que um espaço habitado por publicações e usuários, o *YouTube* é ele mesmo um agente importante na configuração dos processos comunicacionais que nele encontramos.

Percebemos, por exemplo, que as interações dos usuários na área de comentários do *YouTube* alcançam outros usuários e produtores de canais, e aquilo que ali é comentado pode interferir nas suas experiências, bem como sugerir aos produtores direções para novas publicações. Essas práticas se articulam não apenas às interações dos outros usuários *no* canal, mas *com* as conformações materiais, discursivas, entre outras, da própria plataforma. Nos

referimos aqui a possibilidades de interação disponibilizadas e constantemente reconfiguradas na arquitetura informacional da plataforma, mas também à disposição e priorização desses elementos, aos usos que lhes dão as pessoas e às formas com que algoritmos, inteligências artificiais e outros recursos técnicos podem interferir nessas práticas. No exemplo da caixa de comentários, há de se considerar o mecanismo de ordenação da plataforma, configurado por *default* para exibir os “principais comentários”, reordenando as mensagens publicadas segundo mecanismos que não são evidentes e não estão explicados pela documentação da ferramenta.

As recentes discussões em torno da ideia de plataformização buscam evidenciar e compreender as relações entre aspectos políticos, técnicos e econômicos que constituem essas redes. Nas palavras de Carlos d’Andréa,

“Compreender as plataformas, assim, é desvendar uma complexa trama que envolve, além das dimensões citadas, uma melhor compreensão da diversidade de usos (por vezes criativos e táticos) que pessoas comuns, especialistas, instituições etc fazem das materialidades disponíveis.” (D’ANDRÉA, 2017)

Assim, lidamos com algo muito mais complexo que um mero “espaço de hospedagem” de vídeos — novamente uma metáfora espacializante. Gillespie (2010) nos recorda que as plataformas digitais não são de modo algum neutras ou inertes, intervindo cotidianamente nos modos de experiência de seus usuários e das pessoas em geral, mesmo fora de suas estruturas institucionais. A possibilidade de publicar vídeos do *YouTube* em outros locais e plataformas online, por exemplo, complexifica o entendimento da experiência de consumo dessas produções. Mesmo a caixa de comentários dessas publicações, através de sua disposição plástica, normas de envio e algoritmos de ordenação, se articula à experiência e à configuração dos modos de criação e consumo das publicações.

Referimo-nos especificamente a produções nas quais a música tem papel muito importante – *Mitch Murder*, afinal, é um nome conhecido antes de mais nada por produções musicais. Mais que isso, referimo-nos a produções associadas a uma proposta imagético-musical (o *synthwave*) que foi e ainda é difundido principalmente na internet e em plataformas como o *YouTube*. Ora, se os circuitos comunicacionais em questão se articulam primordialmente a uma plataforma que não é neutra ou inerte, a articulação entre esses elementos é no mínimo um tema interessante a se indagar. Assim, um desdobramento possivelmente frutífero das reflexões aqui desenvolvidas compreende à articulação entre *synthwave*, enquanto proposta imagético-musical, e o *YouTube*. Uma pergunta, por exemplo, seria em que medida ou de quais maneiras essas condições de emergência são constitutivas de

aspectos diversos (plásticos, culturais, econômicos, políticos, etc) dessa proposta imagético-musical e de suas produções.

Outro ponto interessante que apareceu na escrita dessa dissertação é a aparente busca por dissociar a produção dessas experiências musicais dos corpos de seus produtores. Apontamos, nos primeiros capítulos, que o corpo de Bengtsson parece desaparecer sob a sombra do nome *Mitch Murder*. Se produtores da dita música eletrônica, como *DeadMaus* e *Marshmello*, escondem o rosto com máscaras e incorporam diferentes personas, Bengtsson radicaliza a prática e não exhibe o próprio corpo em qualquer tipo de performance associada ao nome *Mitch Murder*. Não faz shows, *lives*, videocliques, divulgação em perfil pessoal, fotos de trabalho – nada disso. E diferente de atos como *Gorillaz*, *Mitch Murder* não se associa a um ou mais personagens que substituam o corpo humano, salve talvez a própria paisagem do canal e seus coabitantes. Algo parecido ocorre em outras produções associadas ao *synthwave*, bem como outras propostas imagético-musicais emergentes na internet, tal como o *vaporwave*. Produtores como *Blank Banshee* mobilizam (ou desmobilizam?) o corpo de modo similar ao de Bengtsson.

Por outro lado, mesmo os traços e padrões de corporalidade encontrados no manejo de instrumentos musicais convencionais são negados ou reduzidos a um mínimo, através do uso de ferramentas como os *trackers* durante o processo composicional. Nem por isso, entretanto, tratamos de performances que valorizam um caráter maquínico, inumano, qual aquele popularizado em produções dos pioneiros da música eletrônica, como *Kraftwerk* ou Gary Numan. Isto é: a ausência de um corpo que performa não implica a substituição do ausente por um imaginado corpo mecânico. A música de *Mitch Murder*, mesmo na recusa da figura de um intérprete, é fortemente ritmada, repleta de figuras sonoras dançantes, como síncopes e batidas irregulares.

Posto que não se trata de uma música tipicamente escutada em espaços públicos, parece-nos improvável (embora não impossível) que o corpo dos ouvintes de algum modo “tome o lugar” da interpretação ou da performance. Mas que corpo permanece então, se é que algum corpo permanece? Ou, em uma formulação menos radical, que tipo de corporeidade podemos encontrar nas produções de *Mitch Murder*? E quais são as relações de continuidade através das quais essas práticas podem ser associadas às de outros produtores, como aqueles citados nas linhas acima?

Essa última pergunta elaborada já introduz, em alguma medida, uma última inquietação. Ao longo dos capítulos, questionamo-nos longamente sobre aspectos daquilo que se chamava de *80s* no canal *Mitch Murder*, identificando um conjunto muito heterogêneo de

referências, escapando largamente de uma mera recuperação do recorte cronológico de 1980 a 1990. Mas, mesmo que na prática esse rótulo não se refira especificamente à década, isso não quer dizer que não seja possível identificar continuidades partindo das produções daquele período cronológico até o *synthwave*. Afinal, ainda que tenha traços composicionais próprios, essa proposta imagético-musical não emerge do nada, tampouco se encontra cristalizada em uma forma definitiva. Pelo contrário: ela se constitui a partir de tradicionalidades diversas em movimentos temporais complexos e conflituosos, atravessada por dimensões econômicas, culturais, ideológicas, etc.

Por exemplo, pode-se traçar uma relação de continuidade entre as experiências sonoras partindo dos primeiros experimentalistas dos processos de síntese, passando pelos popularizadores dos sintetizadores na música popular, como Giorgio Moroder, Jean Michel Jarre e outros, e alcançando as produções contemporâneas de *synthwave*. Esse não é um simples movimento de “manter viva” ou “devolver à vida” uma certa tradição musical. Quando falamos de tradição e continuidade, o fazemos justamente com a consciência de não querer dizer que as produções *synthwave* retomam ou replicam experiências consolidadas e encerradas em períodos passados — como se, superando a ideia de uma mimetização dos anos oitenta, julgássemos ter encontrado outra, a mimetização de tradições difundidas em tal período —, mas são afetadas pela nossa própria interpretação daquelas em nosso tempo presente, e, ao fazê-lo, acabam por transformá-las, abrindo novas possibilidades. Nas palavras de Leal e Sacramento,

Ao nosso olhar, a tradição é um termo fundamental para a apreensão da dimensão temporal nos fenômenos e processos comunicacionais e, para tal, precisa ser apreendida em sua instabilidade e nos movimentos temporais que abriga, à semelhança do que diferentes autores propuseram para a noção de contexto. (LEAL; SACRAMENTO, 2019, p. 23)

À guisa desse pensamento, entendemos que uma possível chave de leitura para a complexidade das experiências temporais das produções *synthwave* pode se desdobrar a partir de uma consideração séria da noção de tradição e de seus desdobramentos teóricos diversos, especialmente temporais. Ao menos uma possibilidade de investigação se evidencia em consequência: a identificação das continuidades que mais marcadamente atravessam as produções associadas a essa proposta imagético-musical, o que implicaria provavelmente em um trabalho de reconstituição e invenção dessas tradicionalidades. Já sugerimos a continuidade entre as práticas composicionais envolvendo sintetizadores, mas outras pistas também poderiam ser perseguidas. Poder-se-ia falar da tradicionalidade da música eletrônica, mas também das trilhas sonoras, produções televisivas e cinematográficas de ficção, entre outros.

Cada uma dessas questões se direciona a um aspecto diferente daquilo que investigamos no canal *Mitch Murder*: plataforma, corpo, tradição. Isso não é de surpreender, dada a proporção do fenômeno em questão e de nossa recusa em operar segundo formas metodológicas estabelecidas anteriormente a ele. Todas elas convergem, entretanto, em dois pontos. Primeiro, na evidenciação do tempo e suas múltiplas possibilidades de experiência como questão essencial, longe de acabada, dimensão-chave para estudos comunicacionais contemporâneos justamente por se infiltrar e entremear em discussões tão diversas quanto essas. Segundo, em um desejo inocente: de que esse passeio confuso por tempos e paisagens se estendesse indefinidamente, e não se encerrasse na escrita última destas palavras.

## REFERÊNCIAS

- ABLETON. *Sidechain Compression: Part 1 - Concepts and History*. 2018. Disponível em <<https://www.ableton.com/en/blog/sidechain-compression-part-1/>>. Acesso: 6 maio 2020.
- AMAZON. Loja Virtual, *Interceptor*. 2020. Disponível em <<https://www.amazon.com/Interceptor-LPMitch-Murder/dp/B00MBNYWAI>>. Acesso: 6 maio 2020.
- AMBIÊNCIA. *Michaelis On-line*. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=&t=&palavra=ambiencia>>. Acesso: 1 maio 2020.
- ANSPACH, C. K. Transcrição de Medical Dissertation on Nostalgia (J. Hofer, 1688). *Bulletin of The Institute of the History of Medicine*, Baltimore, v. 2, n. 6, agosto, 1934.
- ATMOSFERA. *Michaelis On-line*. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=&t=&palavra=atmosfera>>. Acesso: 1 maio 2020.
- BENGTSSON, J. *Mitch Murder Interview – Some words for Retro Synthwave*. 2016. Disponível em: <<https://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/mitch-murder-interview>>. Acesso: 11 maio 2020.
- \_\_\_\_\_. *Mitch Murder - La Morte della Speranza*. Youtube, 2015. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=aSJ-\\_AxDXw0](https://www.youtube.com/watch?v=aSJ-_AxDXw0)>. Acesso: 30 mar 2020.
- \_\_\_\_\_. *Mitch Murder - Of Below*. 2017. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=SViJ3nRsyA0>>. Acesso: 2 abr 2020.
- \_\_\_\_\_. *mitch murder - shores of orion*. Youtube, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0RCAGEFDmCQ>>. Acesso: 30 mar 2020.
- \_\_\_\_\_. *Mitch Murder - Taken*. Youtube, 2018. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=pxGD\\_KKlwdw](https://www.youtube.com/watch?v=pxGD_KKlwdw)>. Acesso: 2 abr 2020.
- \_\_\_\_\_. *Mitch Murder - Turning Point*. Youtube, 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Hoydo6qAQ4Y>>. Acesso: 2 abr 2020.
- \_\_\_\_\_. *old tracks compilation (1999 - 2001)*. Youtube, 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EFFS8VIuit0>>. Acesso: 12 fev 2020.
- \_\_\_\_\_. *stratos zero - facade*. Youtube, 2013. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=EJ\\_relXbqCw](https://www.youtube.com/watch?v=EJ_relXbqCw)>. Acesso: 6 mai 2020.
- BOYM, Svetlana. *The Future of Nostalgia*. Nova Iorque: Basic Books, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Nostalgia and its discontents*. The Hedgehog Review, Virginia, v. 9, n. 2, p. 7-18, 2007.
- CAUQUELIN, A. *A invenção da paisagem*. São Paulo: Martins, 2007.

COLLOT, Michel. Poesia, paisagem e sensação. *Revista de Letras*, Fortaleza, v. 1, n. 34, 2015.

CONTER, M. B. Arqueologia da mídia na música eletrônica gaúcha. In: *Anais Do XXXIX Congresso de Ciências Da Comunicação Na Região Sudeste*. São Paulo (SP): Intercom, 2016.

CORRÊA, A. M.; GONÇALVES, R. A memória da cultura pop dos anos 1980 em *Stranger Things*. In: *Anais Do XXIII Congresso de Ciências Da Comunicação Na Região Sudeste*. São Paulo: Intercom, 2018.

CORRÊA, R. L. Paisagem e Geografia. In: NEGREIROS, C.; ALVES, I.; LEMOS, M. (Ed.). *Literatura e Paisagem Em Diálogo*. Rio de Janeiro: Edições Makunaima, 2012.

COSGROVE, D.; DANIELS, S. Introduction - iconography and landscape. In: COSGROVE, D.; DANIELS, S. *The iconography of landscape*. Cambridge: Cambridge University Press, 1989.

CRAB, S. *The 'Musical Telegraph' or 'Electro-Harmonic Telegraph', Elisha Gray. USA, 1874*. 2016. Disponível em <<http://120years.net/the-musical-telegraphelisha-greyusa1876/>>. Acesso: 10 maio 2020.

DAVIS, A. L. Coming home again: Johannes Hofer, Edmund Spenser, and premodern nostalgia. *Parergon*, Perth, v. 33, n. 2, p. 17-38, 2017.

D'ANDRÉA, Carlos. *Rumo a uma plataformação do social*. Disponível em: <<https://medium.com/@carlosdand/rumo-a-uma-plataformiza%C3%A7%C3%A3o-do-social-2384f990fbad>>. Acesso: 9 abr 2020.

DIKAKI, M. Lost Nights and Dangerous Days: Unraveling the Relationship Between *Stranger Things* and Synthwave. In: WETMORE, K. J. (Ed.). *Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence on the Series*. Jefferson: McFarland, 2018.

ECO, Umberto. *Kant e o ornitorrinco*. Rio de Janeiro: Record, 1998.

ELOI, A. *Synthwave | Conheça o gênero musical onde os anos 80 nunca acabaram*. 2017. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/musica/synthwave-genero-musical-anos-80>>. Acesso: 10 maio 2020.

FINE, T. The Dawn of Commercial Digital Recording. *ARSC Journal*, v. 39, n. 1, 2008.

GALUSZKA, P. Netlabels and democratization of the recording industry. *First Monday*, Chicago, v. 17, n. 7, 2012.

GILLESPIE, Tarleton. The politics of 'platforms'. *new media & society*, Newbury Park, v. 13, n. 3, 2010.

GRATÃO, L. H. B. Sabor & Paisagem à luz de Bachelard. *Geograficidade*, v. 4, n. 3, 2014.

HEPPER, E. G.; RITCHIE, T. D.; SEDIKIDES, C.; WILDSCHUT, T. Odyssey's end: Lay conceptions of nostalgia reflect its original homeric meaning. *Emotion*, Washington, v. 12, n. 1, p. 102–119, 2012.

HOMERO. *Odisseia*. Tradução de Carlos Alberto Nunes. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2015.

HUMBOLDT, A. von. *Cosmos - a sketch of a physical description of the world*. Londres: Henry G. Bohn, 1864.

HUTCHISON, J.; SMITH, J. *Interview with David Grellier of College and founder of the Valerie Collective 2009*. 2009. Disponível em <<http://www.whatsonthefifi.com/page18/page93/page93.html>>. Acesso: 10 maio 2020.

INGOLD, Tim. Temporality of the Landscape. *World Archaeology*, v. 25, n. 2, p. 152–174, 1993.

\_\_\_\_\_. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. *Horizontes Antropológicos*, v. 18, n. 37, p. 25–44, jun. 2012.

IRELAND, D. *Has Stranger Things Made Synthwave Mainstream?* 2017. Disponível em: <<https://www.magneticmag.com/2017/09/has-stranger-things-made-synthwave-mainstream/>>. Acesso: 10 maio 2020.

LEAL, B; BORGES, F.; LAGE, I. Experiências de nostalgia: de Stranger Things a Vozes de Tchernóbil, diferentes construções nostalgizantes. In: SANTA CRUZ, L; FERRAZ, T. *Nostalgias e mídia: no caleidoscópio do tempo*. Rio de Janeiro: Editora E-papers, 2018.

LEAL, B; SACRAMENTO, Igor. A tradição como problema nos estudos de comunicação: reflexões a partir de Williams e Ricoeur. *Revista Galáxia*, São Paulo, Especial 1 - Comunicação e Historicidades, p. 22-33, 2019.

LEMOS, A. Cidade e mobilidade: telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. *MATRIZES*, v. 1, n. 1, p. 121–137, 2007.

LEWANDOWSKI, K. *Discogs*. 2000. Disponível em <<https://www.discogs.com/artist/1679025-Mitch-Murder/>>. Acesso: 10 maio 2020.

MELTZER, Gary S. *Euripides and the Poetics of Nostalgia*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

MORODER, Giorgio; HOMEM-CHRISTO, Guy-Manuel de; BANGALTER, Thomas. *Giorgio by Moroder*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zhl-Cs1-sG4>>. Acesso em: 10 mar 2020.

NAGY, Gregory. *The Ancient Greek Hero in 24 Hours*. Cambridge: Harvard University Press, 2013.

NEUMAN, J. *The Nostalgic Allure of 'Synthwave'*. 2015. Disponível em: <<https://observer.com/2015/07/the-nostalgic-allure-of-synthwave/>>. Acesso: 10 maio 2020.

NIEMEYER, Katharina. Introduction: Media and Nostalgia. In: \_\_\_\_\_. *Media and Nostalgia*. Londres: Palgrave Macmillan, 2014.

\_\_\_\_\_. O poder da nostalgia. In: SANTA CRUZ, L; FERRAZ, T. *Nostalgias e mídia: no caleidoscópio do tempo*. Rio de Janeiro: Editora E-papers, 2018.

OUTRUN. 2019. Disponível em <<https://www.reddit.com/r/outrun>>. Acesso: 6 maio 2020.

PAISAGEM. Michaelis On-line. Disponível em:  
<<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=&t=&palavra=paisagem>>. Acesso: 3 maio 2020.

PINCH, T; REINECKE, D. Technostalgia: How Old Gear Lives on in New Music. In: BIJSTERFELD, Karin; VAN DIJCK, José. *Sound Souvenirs: Audio Technologies, Memory and Cultural Practices*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009.

PRESTON. *What is Synthwave? 2018 Edition*. 2018. Disponível em  
<<https://ironskullet.com/2018/03/01/what-is-synthwave-2018-edition/>>. Acesso: 10 maio 2020.

QUEIROZ, Tobias. *Valhalla, All Black In e Metal Beer - Repensando a cena musical a partir dos bares no interior do Nordeste*. Tese de doutorado, UFPE, 2019.

RETROFUTURISM. OXFORD, Lexico: Powered by. Disponível em:  
<<https://www.lexico.com/en/definition/retrofuturism>>. Acesso: 2 abr 2020.

REVISIONIST. OXFORD, Lexico: Powered by. Disponível em:  
<<https://www.lexico.com/en/definition/revisionist>>. Acesso: 2 abr 2020.

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

RITMAN, A. *Arnold Schwarzenegger Joins 'Kung Fury' Feature Film (Exclusive)*. 2018. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/arnold-schwarzenegger-joins-kung-fury-feature-film-1085102>>. Acesso: 10 maio 2020.

ROZENKRANTZ, J. Analogue Video in the Age of Retrospectacle: Aesthetics, Technology, Subculture. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, Web, p. 39–58, 2016.

SANDERVILLE JR, Euler. Paisagem. *Paisagem e Ambiente*, v. 20, 2005. Disponível em:  
<<https://doi.org/10.11606/issn.2359-5361.v0i20p47-59>>. Acesso: 10 maio 2020.

SANTESSO, Aaron. *A Careful Longing: The Poetics and Problems of Nostalgia*. Newark: University of Delaware Press, 2006.

SAPIO, Giuseppina. Homesick for Aged Home Movies: Why Do We Shoot Contemporary Family Videos in Old-Fashioned Ways?. In: NIEMEYER, K. *Media and Nostalgia*. Londres: Palgrave Macmillan, 2014.

SAUER, C. Morfologia da paisagem. In: CORRÊA, R. *Paisagem, Tempo e Cultura*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998. v. 2.

SCHAFER, R. M. *A Afinação Do Mundo*. São Paulo (SP): Editora UNESP, 2011.

SCHREY, Dominik. Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation. In: NIEMEYER, K. *Media and Nostalgia*. Londres: Palgrave Macmillan, 2014.

SEDIDIKES, C; WILDSCHUT, T; ARNDT, Jamie; ROUTLEDGE, C. Nostalgia: Past, Present, and Future. *Current Directions in Psychological Science*, Newbury Park, v. 17, n. 5, p. 304-307, outubro, 2008.

- SONG. *GROVE MUSIC ONLINE*, Oxford Music Online. Disponível em: <<https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.50647>>. Acesso: 8 abr 2020.
- SWAFFIELD, S. R. *Roles and Meanings of 'Landscape'*. Tese de Doutorado. Lincoln University, Christchurch, 1991.
- TATIT, Luiz. *O Cancionista*. São Paulo: Edusp, 2002.
- TUAN, Yi Fu. *Paisagens Do Medo*. São Paulo: Editora UNESP, 2005.
- VAN DER HEIJDEN, Tim. Technostalgia of the present: From technologies of memory to a memory of technologies. *Necsus*, Amsterdam, v. 4, n. 2, nov. 2015. Disponível em: <<https://necsus-ejms.org/technostalgia-present-technologies-memory-memory-technologies/>>. Acesso: 8 abr 2020.
- VAZ, Paulo B.; MELLO VIANA, Graziela Valadares; SANTOS, Humberto. Sobre textos visuais, som e imagem: novas paragens sobre as paisagens textuais. In: LEAL, B; CARVALHO, C. A; ALZAMORA, G. *Textualidades Midiáticas*. Belo Horizonte: PPGCom/UFMG, 2018.
- VEHLING, A. *Catching up with Mitch Murder, King of the 80s Revival*. 2015. Disponível em: <<https://vehlinggo.com/2015/07/26/mitch-murder-kung-fury-80s-retro-interview/>>. Acesso: 10 maio 2020.
- VIDAL DE LA BLACHE, P. *Princípios Da Geografia Humana*. Lyon: ENS Éditions, 2015.
- WILLIAMS, T. *The Origins of Synthwave – Part 1*. 2017. Disponível em: <<https://newretrowave.com/the-origins-of-synthwave/>>. Acesso: 10 maio 2020.

## APÊNDICE A – NOTAS SOBRE AS PUBLICAÇÕES

A tabela abaixo é resultado do processo de digitalização e organização de todas as notas obtidas durante as experiências sequenciais das publicações do canal. Elas incluem primeiras impressões gerais, indicações de possíveis referências diretas (que foram posteriormente checadas), notas sobre aspectos sonoros e visuais, e registros dos comentários que nos chamaram a atenção durante tais experiências.

Título da publicação	Grupo e subgrupo	Considerações
Mitch Murder - Project 23 (Another World Intro Re-score)	Jogos / Rescores	<b>Referências diretas:</b> Another World, jogo de 1991
		<b>Primeiras notas:</b> Som subordinado à imagem?
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Eletrônica. Imagens tecnológicas do imaginário do tempo do lançamento. Abertura e gameplay inicial do jogo. Vídeo determina o título! Imagens de ciência. Física do século XX (sincrotron)
Mitch Murder - Lord of Cinder	Jogos / Rescores	<b>Referências diretas:</b> Dark Souls, jogo de 2011
		<b>Primeiras notas:</b> Clima sombrio. Estilo em geral distinto do restante do canal.
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Ambient. Temática synthwave aparece apenas nos timbres. Instrumentação leve. Tema do Gwyn. Sons de fogo. Imagem semi estática. Gif repete animação de bonfire (local seguro) em referência ao jogo.
		<b>Comentários marcantes:</b> “Gives me FF7/Parasite Eve vibes” — absolynth, 2019 “This kinda looks like the menu from FF7.” — o k, 2019 Mesmo em uma peça associada a um jogo recente, usuários fazem referências a produções do passado (FF7, de 1997)
Cyberpunk 2077 Teaser Trailer (MITCH MURDER RE-SCORE)	Jogos / Rescores	<b>Referências diretas:</b> Trailer de Cyberpunk77, jogo ainda não lançado
		<b>Primeiras notas:</b> Lógica de colagem
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Rescore do trailer. Sincronizado com imagem oficial do trailer. Recupera Interceptor. Ambiências. Cyberpunk. Ghost in the shell. Humano/inumano. A imagem interfere na música. Pós-apocalíptico?
		<b>Comentários marcantes:</b> “They need to contact you, and let you score this game. I have a feeling they are going to add some "Modern score" to the game, killing that good 80's cyberpunk feel.” — Christoph Kek, 2014
mitch murder - terminator theme	Filmes / Remixes e reworks	<b>Referências diretas:</b> Terminator 2 (1991) - trailer
		<b>Primeiras notas:</b> Fronteira entre o robô e o humano
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Tema de Terminator (John Williams). Acrescenta um beat ao tema. Música minimalista. Sweeps. Cenas de montagem de robô.
		“If Terminator 2: Judgement Day was made in the mide to late 80's, this is what it would sound like.” — InfamousMan, 2019
Terminator chase (re-score)		<b>Referências diretas:</b> Terminator (1985)

	Filmes / Remixes e reworks	<b>Sobre sons e imagens:</b> Bateria e sons sintéticos. Trilhas de séries policiais?. Sons da cena integrados às imagens e à trilha. Orchestral hits. Muitos hits. Efeitos ao estilo de filmes da época. Cena de ação/perseguição automobilística do filme. Carros!
mitch murder - galaxy train 1989 (feat. eel)	Filmes / Outros	<b>Referências diretas:</b> Tron (1982)
		<b>Primeiras notas:</b> Alto grau de integração audiovisual
Mitch Murder - Ravaged Skies	Filmes / Outros	<b>Sobre sons e imagens:</b> DX7 ("Sinos"). Gated snare. House francês. Escala oriental?. Contagem em japonês: ichi, ni, san, etc. Ducking. Sons relacionados indiretamente com imagem. Imagens de tecnologia, combate. Cenas de motocicleta de Tron, marco da imagem atual do cinema da época.
		<b>Referências diretas:</b> Top Gun (1986)
stratos zero - machine age	Filmes / Outros	<b>Sobre sons e imagens:</b> Efeitos sugerem house. Synths ao estilo DX7. Áudio real de uma batalha na Guerra do Golfo em 1992. Lead parece Juno 60. Cenas de Top Gun (1986)
		<b>Comentários marcantes:</b> "@roootx lul... i think he thinks you stole this song from the 80's..." — SpeedOfEmptiness, 2012 "Does anybody remember "Final Mission" from '94 with Billy Wirth and Elizabeth Gracen?" — Razvan Mihaeanu, 2016
mitch murder - interstellar cruise	Filmes / Outros	<b>Referências diretas:</b> Metropolis (1927)
		<b>Primeiras notas:</b> Projeto Stratos Zero. 90s. Futurismo. Sincronia visual/sonora.
mitch murder - breeze	Filmes / Outros	<b>Sobre sons e imagens:</b> Dançante. Sem melodias. Harmonias estranhas. Cenas de Metropolis, clássico de Fritz Lang. Montagem com cena de dança. Imagens de máquinas. Humano/inumano. Final com "The end".
		<b>Referências diretas:</b> 2001: a space odyssey (1968). 2010: o ano em que faremos contato (1984)
mitch murder - montage	Filmes / Outros	<b>Primeiras notas:</b> Interstellar em Júpiter? Humanos e inteligências artificiais. Futuros do passado.
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Funky. Melodias quase ausentes. Percussivo. 808s. Bateria dançante. Texturas longas. Imagens de 2001: a space odyssey (1968). Imagens de 2010 (1984). Espaço. Máquinas. Sci-fi.
mitch murder - hollywood heights	Filmes / Outros	<b>Referências diretas:</b> Skateboard kings (doc de 1978)
		<b>Primeiras notas:</b> Good vibes
mitch murder - hollywood heights	Filmes / Outros	<b>Sobre sons e imagens:</b> House francês (ducking). Sem melodia nítida. Fadeout. Pessoas brancas andando de skate no sol. Filmes de adolescentes (imagens de festa americana). Veículos (mesmo que skate).
		<b>Comentários marcantes:</b> "This is actually more 80's than the 80's themselves" — Spyzola, 2018
mitch murder - hollywood heights	Filmes / Outros	<b>Referências diretas:</b> Rocky IV (1985)
		<b>Primeiras notas:</b> Sincronia imagem/beat
mitch murder - hollywood heights	Filmes / Outros	<b>Sobre sons e imagens:</b> Música remete à trilha dos filmes da franquia. Gated snare. Stabbed bass. Ritmo marcado. Melodia nos stabs. Imagens de treino de Rocky. Dilema tecnológico (mundo antigo vs equipamentos de esportes).
		<b>Comentários marcantes:</b> "May the 80's never end." — Igor Kolosha, 2018
mitch murder - hollywood heights	Filmes / Outros	<b>Referências diretas:</b> Um tira da pesada (1984)
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Percussividade. Sons típicos de DX7. Imagens leves do filme. Timbres e músicas nostálgicas. Reverb. Upbeat. Faltermeyer. Funky. Efeitos sintéticos. Imagens leves de cenas do filme.

		<p><b>Comentários marcantes:</b> “Man, that's the 80's I wish I was old enough to remember...” — JohnnieFavourite, 2011</p>
mitch murder - after hours run (remastered)	Filmes / Outros	<p><b>Referências diretas:</b> Chi-n-pi-ra (jap, filme, 1984)</p>
		<p><b>Primeiras notas:</b> Carros. Orientalismo?</p>
		<p><b>Sobre sons e imagens:</b> Longo reverb. Percussividade. Upbeat, mas com texturas. Remaster de outra track do canal. Filme japonês antigo. Ultraviolência. Gangster movies. Yakuza.</p>
		<p><b>Comentários marcantes:</b> “It's like you reached this experience plateau and instead of trying to emulate 80's music... You ARE 80's music haha” — ignignot765, 2012</p>
Mitch Murder - La morte della Speranza	Filmes / Outros	<p><b>Referências diretas:</b> Zombi 2, de Lucio Fulci (1979)</p>
		<p><b>Sobre sons e imagens:</b> Grão sonoro. Gated reverb. Ambiência cinematográfica. Lenta. Choirs. Acordes lembram tons de Zombi 2 (Main title). Construção de cenas de zombie horror remetem a filmes trash de terror.</p>
		<p><b>Comentários marcantes:</b> “You and those crazy drums! Loving the 70's feeling in this.” — Tony, The Stark, 2015 “80's” — undeadpresident, 2016 “I reall don't think this feels like the 80's. Just because MM mostly produces 80's styled tracks it doesn't mean all his tracks sound the same. To me, this sounds more like a prog rock styled track. so yeah... 70's.” — Tony, The Stark, 2016</p>
		<p>Vários usuários comentam que a faixa foi sampleada por \$uicideBoy\$</p>
Stratos Zero - Huntress	Filmes / Outros	<p><b>Referências diretas:</b> Tetsuo the iron man (1988)</p>
		<p><b>Primeiras notas:</b> Título ligado à imagem</p>
		<p><b>Sobre sons e imagens:</b> Minimalista. Eletrônico. ducking. Cena de ação pitoresca. Perseguição. Filme japonês. Cinema trash cult.</p>
Mitch Murder - Taken	Filmes / Outros	<p><b>Primeiras notas:</b> Sombrio. Não exatamente 80s. Remete a John Carpenter.</p>
		<p><b>Sobre sons e imagens:</b> Mais agressivo que o habitual. Sem melodia evidente. Trilha sonora? Electro. Imagem estática. Sugere abdução. Filmes de alien. Filmes de horror.</p>
		<p><b>Comentários marcantes:</b> Um usuário diz que MM está prestes a mudar para os 90s. Outro corrige: 80s</p>
through air	Esportes	<p><b>Primeiras notas:</b> Relaxante</p>
		<p><b>Sobre sons e imagens:</b> Chill. Fade out. Música ambiente. Percussividade. Music for airports. Funky, mesmo que lento. Baixo lento. Imagens de quedas erradas em ski.</p>
mitch murder - action bike	Esportes	<p><b>Primeiras notas:</b> Veículos!</p>
		<p><b>Sobre sons e imagens:</b> Baixo enérgico com stabs. Música "rápida". Funky!. Melodia tem pouca ênfase (só aparece direito em B). Glide. Fade out. Transições de vídeo amador antigo. Proporção de 4:3. Imagens de BMX fazendo saltos. Filtros.</p>
mitch murder - SPORTS!	Esportes	<p><b>Referências diretas:</b> ABC Wide World of Sports (1961-98)</p>
		<p><b>Primeiras notas:</b> Tema esportivo. Vídeo curto.</p>
		<p><b>Sobre sons e imagens:</b> Estilo emocionante, como tema do Esporte Espetacular. Sweeps. Minimalismo. Abertura de programa de TV da abc. Moldura retrô. ABC Wide World of Sports (1961-1998).</p>
		<p><b>Comentários marcantes:</b> “70s sport show theme” — Mitch Murder, na descrição</p>
mitch murder - street hawk redux	TV / Seriados	<p><b>Referências diretas:</b> Street Hawk, seriado de 1985</p>

		<p><b>Primeiras notas:</b> O tema original é do Tangerine Dream! Remix. Foco em superveículo tecnológico. Veículos primeiro, pessoas depois. Humano/inumano.</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Bateria reta. Baixo contínuo. Timbres de DX7. Música de seriados policiais. Música upbeat. Voz. The man-machine street hawk. Saw lead. Imagens da moto em ação</p>
mitsch murder - breaking waves	TV / Seriados	<p><b>Primeiras notas:</b> Rápido ou devagar?</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Ambiência. Longos reverbs. Bateria suave, mas reta. Timbres focam em texturas. Imagens de lanchas tiradas de Miami Vice (1984). Filmagem antiga.</p> <p><b>Comentários marcantes:</b> “This is more 80's than the 80's! Love it” — Aiden O leary, 2018</p>
mitsch murder - thundercats	TV / Animações	<p><b>Referências diretas:</b> Thundercats, desenho de 1985.</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Curta duração.</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Rescore da abertura. Mais dançante, sem conexões sonoras. Leads simples. Square wave lembra videogames. Abertura do desenho.</p>
MASK intro (mitsch murder edit)	TV / Animações	<p><b>Referências diretas:</b> MASK (1985)</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Curta duração.</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Instrumental. Rescore do tema do desenho. Som de crianças ao final. Synthwave. Square wave. Abertura do desenho. Carros. Hypergrid.</p>
mitsch murder feat. kristine - alright	TV / Animações	<p><b>Referências diretas:</b> Bubblegum Crisis (1982)</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Algo de nostálgico. Marcadamente retrô. Som.</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Cantado! On the mood "on the groove". Dance music. Percussivo. Viradas de bateria digitais. Cenas do anime Bubblegum Crisis (1982). Cenas de discoteca,+A1:I26 mas o anime é cyberpunk.</p>
mitsch murder - shores of orion	TV / Animações	<p><b>Referências diretas:</b> Blade Runner. Yamato 2520 (1994).</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Música ambiente dos 80s. Fade in. Sem melodia marcante. Transições parecem house moderno. Suave/espacial. Imagens de Yamato 2520 (1994), continuação de Space Battleship Yamato (1974), seriado japonês de sci-fi. Futurismo. Anime.</p> <p><b>Comentários marcantes:</b> “It's funny, the song title is a reference to Roy's monologue at the end of Blade Runner, but what he actually says is "shoulder of Orion", not "shore". A lot of people make this mistake because it's an 80's film and the sound isn't so great on that part. See, Orion is a constellation of a warrior slaying a beast, hence, his shoulder. Roy was talking about a giant space ship battle near this star.” — Sam Todhunter, 2017 “It's better to have this name I think. There's already a synthwave masterpiece by that name anyway. I'm not saying there couldn't be two by the same name but at least people less likely to confuse the two.” — RegularJohn53, 2019</p>
mr. t - fashion show (mitsch murder edit)	TV / VHS	<p><b>Referências diretas:</b> Mr. T (apresentador, lutador de MMA, vilão de Rocky 3) Be somebody or be somebody's fool, filme educativo de 1984</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Remix. Filme motivacional para crianças de 1984. Lembra a trilha de Rocky? Funky. Faltermeyer.</p>
mitsch murder - frantic aerobics	TV / VHS	<p><b>Sobre sons e imagens:</b> Música de malhação. Baixo sintético clássico. DX7. Melodias pouco detalhadas. Brass lead. Vídeos de aeróbica dos 80s. Brancos.</p>
after hours run	Outros / Faixas de EPs	<p><b>Referências diretas:</b> EP After Hours Run</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Sports training montagem no estilo rocky</p>

coup de théâtre	Outros / Faixas de EPs	<b>Referências diretas:</b> EP After Hours Run
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Sweeps FM longos. Baixo variado. Synths "tímidos". Muito percussivo. Funky, depois reto. Sem melodia "frontal". Mudanças rítmicas. Baixos lentos e longos, como trilhas dramáticas de filmes. Samba! Imagem estática. Um corredor (esportes!). Imagem do EP.
square city	Outros / Faixas de EPs	<b>Referências diretas:</b> EP After Hours Run
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Solo já presente. Leads "tímidos" em timbre. Stab bass bem 80s. Upbeat. Sweeps FM. Master baixa. Cordas "cruas". Square wave. Imagem estática. Um corredor (esportes!). Imagem do EP.
mitch murder - television	Outros / Faixas de EPs	<b>Referências diretas:</b> EP Television. Videodrome (1983).
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Música percussiva. Chill. Voz masculina fala sobre TV no começo, e integra ritmo aos poucos. "Television is reality? Is reality less than television?" Videodrome (1983). Imagem estática de capa do EP. TV CRT. Cores de neon.
mitch murder - 84th precint	Outros / Faixas de EPs	<b>Referências diretas:</b> EP Television
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Início downbeat. Ambiência "cool". Gated Snare. Final "positivo". Lounge. DX7 EP1. Trilhas de filmes/seriados policiais? Imagem estática de capa do EP. TV CRT. Cores de neon.
mitch murder - uprock	Outros / Faixas de EPs	<b>Referências diretas:</b> EP Television
		<b>Primeiras notas:</b> Título faz referência ao movimento dance
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Funky. Solos de sintetizador. Base repetitiva. Faixas enérgicas de sonic/jogos afins. Os solos de Synth parecem Sax. Imagem estática de capa do EP. TV CRT. Cores de neon.
mitch murder - late night cruise	Outros / Faixas de EPs	<b>Referências diretas:</b> EP Television
		<b>Primeiras notas:</b> Nome sugere veículos!
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Synths são mais texturas que melodias. Uso de elementos percussivos cresce aos poucos. Minimalista. Disco culture. Baixo contínuo, mas com automação. Synths "atrás" da bateria. Imagem estática de capa do EP. TV CRT. Cores de neon.
Mitch Murder - 1984	Outros / Processos	<b>Referências diretas:</b> Renoise
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Muito percussivo. Samples de vozes humanas ao estilo house. Bells DX7. Stabbed bass. Funky. Faltermeyer? Imagem do software usado (Renoise). Simulação de VHS.
renoise fun	Outros / Processos	<b>Referências diretas:</b> Renoise
		<b>Primeiras notas:</b> Som visível vs som audível Trackers!
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Percussividade. Guitarra?. DX7 no baixo e nos synths. Leads grandiosos (meio hard rock) Interface do app (retrô). Esqueleto do processo visível!. Por que o 3d?
		<b>Comentários marcantes:</b> "Wow man I was convinced you had some vintage Casio and Roland synths kicking around being put to good wizardry. :( (I'm actually quite saddened to hear that these were all software produced." — Arthur Gardner, 2013 "Does it matter?? That's the point, you thought it was vintage gear... Proving it doesn't matter... It's the end result that counts." — Tarek Wayne, 2019
renoise fun deux	Outros / Processos	<b>Referências diretas:</b> Renoise
		<b>Primeiras notas:</b>

		Trackers! Processo aberto
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Upbeat. Seriadados antigos americanos?. Funky. Samba! Interesse em destacar os instrumentos. Movimentos em 3d da "câmera"
Extensive Studio Tour 2015	Outros / Processos	<b>Referências diretas:</b> Donna Summer - Supernatural Love. <b>Primeiras notas:</b> Tour pelo quarto/home studio <b>Sobre sons e imagens:</b> Sons do vídeo assistido. Michael Omartian? Na mesa tem um sampler de vinil! O estúdio é um quarto com PC, monitores e controlador MIDI. Filmagem com equipamentos antigos
Old game boy / LSDJ (2000-2002)	Outros / Processos	<b>Referências diretas:</b> Game boy, console de 1898. Little sound DJ, cartucho de 2000 <b>Primeiras notas:</b> Elaboração anterior ao canal <b>Sobre sons e imagens:</b> Limitações técnicas caracterizam a sonoridade. Tech sound. O que é synth e o que é drum?. Commodore 64 (arpeggios). Variedade rítmica. Imagem estática promocional do game boy. Wireframe. Tron.
Old Unfinished LSDJ tracks!	Outros / Processos	<b>Referências diretas:</b> Game boy, console de 1898. Little sound DJ, cartucho de 2000 <b>Primeiras notas:</b> Video games <b>Sobre sons e imagens:</b> Sons tecnicamente limitados. Som pelo Game Boy (1989). Composições em LSDJ. Arpeggios. Cortes no meio das músicas (unfinished). Gravada por Bengssten. Filmagem amadora. Gato na cena. <b>Comentários marcantes:</b> "Omg it's mitch murders hand! :O" — Diego Perez, 2019
MITCH MURDER TEES (OUT NOW!)	Outros / Processos	<b>Primeiras notas:</b> Curto <b>Sobre sons e imagens:</b> Música eletrônica upbeat. Sem melodia destacada. Camisa de Interceptor. Produto exibido "despretensiosamente". Ênfase no lado manual. Processo de produção. Processo manual. Oscilações no vídeo.
MITCH MURDER T-SHIRT #2 (Pre-order link in description box)	Outros / Processos	<b>Referências diretas:</b> Be somebody or be somebody's fool, filme educativo de 1984 <b>Primeiras notas:</b> Coletivo DX Seven. Passou por um VHS para ficar "analógico!" <b>Sobre sons e imagens:</b> Yamaha DX7. Tracks esportivas!. Rocky. Filmes de ação dos 80s. Sem camisa no vídeo. Filmagem filtrada retrô. Beastmaster. <b>Comentários marcantes:</b> "is this track made of dx7 or fm7 plug?" — elioth84, 2014 "Probably neither. I reckon some authentic analog hardware." — J, 2014
MITCH MURDER T-SHIRT #2 (MAKING OF)	Outros / Processos	<b>Primeiras notas:</b> Vemos uma silheta no reflexo do vidro, mas nenhum rosto <b>Sobre sons e imagens:</b> Música do disco do momento. Canção "Running out of time" relacionada ao tema do vídeo. Máquinas do processo!. Ele toma cuidado para não mostrar o rosto. Imagens em primeira pessoa. Puma. Processo muito manual, maquinico.
MITCH MURDER - THE REAL DEAL 12" VINYL EP (OUT NOW)	Outros / Processos	<b>Primeiras notas:</b> Venda de produto <b>Sobre sons e imagens:</b> Simulação de som de vinil. Música "casual". Mudança em qualidade sonora no começo. Imagem com baixa qualidade de reprodução.
Mitch Murder - Hardwired EP Teaser (OUT NOW)	Outros / Teasers	<b>Primeiras notas:</b> Cyberpunk! <b>Sobre sons e imagens:</b> Mudança de sons por "decaimento". Tom negativo, pesado. Som digital agressivo. Trilhas de filmes de ação. Semi-estática. Sombrio. Mudança de faixa gera ruído visual. Blade Runner. Akira, Ghost in the shell. Gotas na tela!.
Mitch Murder - Selection 3 // OUT NOW	Outros / Teasers	<b>Referências diretas:</b> Macross (1982), Street Fighter II (1991) <b>Sobre sons e imagens:</b>

		Uma faixa é cantada. Alegre, upbeat. Distorções sonoras de vinil em transição de faixa. Imagem estática. Personagem feminina de anime. Ruidos visuais em transição de faixas. Troca de canção parece VHS travando.
Mitch Murder - Selection 5 (Mini Mix) OUT NOW	Outros / Teasers	<b>Sobre sons e imagens:</b> Faixa em japonês na tracklist. Faixas alegres, enérgicas, upbeat. Transições com efeito de vinil. Faixa cantada em inglês. Relógio Casio. Anime anos 80. Tons pastéis. Artista visual focada em "80s and 90s". <b>Comentários marcantes:</b> "Got some future funk in here"
MITCH MURDER - THIS IS NOW EP	Outros / Teasers	<b>Sobre sons e imagens:</b> Passagem de faixas do EP. Som de vinil nas transições. Mix de composições muito amplo. Imagem semi-estática da capa. Fonte usada de modo amador. Mudanças de HUE. Imagens do espaço.
Mitch Murder - Kung Fury (Lost Tapes)	Outros / Teasers	<b>Referências diretas:</b> Kung Fury (2016) <b>Primeiras notas:</b> Aponta para o lançamento <b>Sobre sons e imagens:</b> Variações sobre a trilha do curta Kung Fury, feita por MM. Terminator?. Faixas tocam por muito pouco tempo! Urbano. Lembra Streets of Rage e afins. Imagem estática.
MITCH MURDER - ANOTHER PLACE EP (OUT NOW)	Outros / Teasers	<b>Primeiras notas:</b> Muito curto <b>Sobre sons e imagens:</b> Transições com som de vinil. Sons upbeat em geral. Trechos sonoros do EP. Sample diz "science" e "future" no final. God, the universe and everything else (1988), doc. com Clarke, Sagan e Hawking. Imagem estática de prédios modernos/pós modernos.
MITCH MURDER - CURRENT EVENTS PROMO VIDEO	Outros / Teasers	<b>Referências diretas:</b> Discurso presidencial americano de 1983 <b>Primeiras notas:</b> Guerra fria. Tensão constante. Formato de anúncio antigo. <b>Sobre sons e imagens:</b> Narração é um discurso de Nixon sobre a GF em 1983. Sweeeps. Som no início sugere alerta nuclear. Wireframe. CRT muito antiga, de girar. <b>Comentários marcantes:</b>
Burning chrome promo video	Outros / Teasers	<b>Referências diretas:</b> Discurso de Nixon <b>Primeiras notas:</b> Curto. Mesma música inicial e efeitos visuais que o N. 56. <b>Sobre sons e imagens:</b> Efeitos sonoros sintéticos (FM sweep). Trilha repetida não traz melodia nítida. Imagem sugere técnicas antigas de edição visual. Wireframe.
MITCH MURDER // BURNING CHROME PROMO VIDEO	Outros / Teasers	<b>Referências diretas:</b> Zombi 2, De volta para o futuro (Back to the future), Rocky IV, Beat Street, A Super Máquina (Knight Rider), Mulher nota 1000 (Weird Science), Blade Runner, <b>Primeiras notas:</b> Trocas com fade sonoro e visual. Carros. <b>Sobre sons e imagens:</b> Sintetizadores criando texturas. Faixas do disco. Uma referência visual por música. Cena com zumbis de Zombi 2. Back to the future. Cenas de Rocky IV. Cena romântica de sexo com Tom Cruise. Cena de dança de Beat Street. Seriado/filme com 2 adolescentes. Seriado policial com D. Hasselhoff. Blade runner.
MARS EP TEASER	Outros / Teasers	<b>Primeiras notas:</b> Apenas 12s. Como alguém tentando sintonizar. <b>Sobre sons e imagens:</b> Textura no fundo, sombria. Imagens de marte. Logo remete a filmes de terror trash. Estilo de vídeos de conspiração.
Stratos Zero - Descent EP	Outros / Teasers	<b>Sobre sons e imagens:</b> Som metálico. Dançante. Sombrio. Harmonias pesadas. Timbres processados. Transições com som de vinil. Eletrônico. Plucks. Capa do EP. Geométrica. Agressiva. Sempre tons escuros.
stratos zero - facade	Outros	<b>Referências diretas:</b>

		Entrevista da CBS (30 Minutes) com cientistas (1978). Interesse de jovens por aliens. <b>Primeiras notas:</b> Sombrio. <b>Sobre sons e imagens:</b> Electro. Funk. Variabilidade rítmica. Vozes tratadas. Detroit. Wireframes. Cenas de dance rooms. Bailes americanos (público predominantemente afrodescendente).
Stratos Zero - Barrel Roll	Outros	<b>Primeiras notas:</b> O nome é referência a uma manobra aérea <b>Sobre sons e imagens:</b> Pouca marcação melódica. Variabilidade rítmica. Sons (timbres) com produção maior. Automações perceptíveis no som. Imagens de wireframe. Cenas sombrias. Carro! Ambientes poligonais. Vaporwave aesthetic? Screensaver? Tron. Violinista. Wireframe de humanos.
Mirage (insanely slow edit)	Outros	<b>Primeiras notas:</b> Longa duração <b>Sobre sons e imagens:</b> Texturas. Não é foi detectar padrão melódico. Ambiente. Stretch da faixa Mirage. Music for airports. Não tem os elementos percussivos da original. Imagens do sol de perto. Vídeos relaxantes em slowmotion do YouTube.
Mitch Murder - Lit	Outros	<b>Primeiras notas:</b> Confortável <b>Sobre sons e imagens:</b> Mais textura que melódia. Bateria reta com elementos percussivos. Luzes "vivas". Daft Punk (house francês). Fade out. Ducking. Synth estilo daft punk. Imagens relativamente abstratas. Vagalumes. Estrelas. Luzes em geral. Imagens rápidas! <b>Comentários marcantes:</b> "Esta song se parece a one more time, de daft punk (pero a partir del segundo 0:48)" — Giannina fernandini, 2018
Michel Meurtre - Pastel Haze	Outros	<b>Sobre sons e imagens:</b> Chillout. Bateria com ruídos. Downtempo. Boards of Canada. ASMR. Texturas longas. Electroacústica. Ruídos são parte da composição. Imagens de voo. Aeroportos, céus, etc.
The cure - a forest (mitch murder cover)	Outros	<b>Referências diretas:</b> The Cure <b>Primeiras notas:</b> Muito diferente do resto do canal. <b>Sobre sons e imagens:</b> Cover. Rework upbeat e eletrônico como o original. Timbres limpos de synth. Instrumental. Guitarras e vozes viram synths. Imagem estática. Floresta misteriosa/sombria.
Mitch Murder - The Line	Outros	<b>Primeiras notas:</b> Longa duração <b>Sobre sons e imagens:</b> Reverb. Gated snare. DX7. Upbeat. Imagem sonora de ambientes grandes. Ducking. Synth estilo Daft Punk. Abertura parece vinheta de PS1! Imagem estática. Imagem por BEEPLE, artista digital surrealista. Colorido, parece um poster retrô. <b>Comentários marcantes:</b> "COME BACK, 80's! I'm sorry for all the shit I said about you back then!" — Char Aznable, 2019
murder & snow - downtown	Outros	<b>Primeiras notas:</b> Parceria com Felix Snow <b>Sobre sons e imagens:</b> Funky. DX7 (EP1). Cantado!. Vocais chorosos. Voz com muito eco, distante. Urbano. NYC nos anos 80. Imagem estática.
Mitch Murder - Of Below	Outros	<b>Referências diretas:</b> Call of Cthulhu (Lovecraft) <b>Primeiras notas:</b> Muito tenso em relação às outras faixas de Mitch Murder <b>Sobre sons e imagens:</b> Neoclássico. Electro. Mudanças rítmicas. Rock/metal (2/2). Timbres sintéticos, mas "orgânicos". Castlevania?. Batida rápida e pesada (1/2). Temas sombrios, fantasmagóricos. Imagem estática.

Mitch Murder - Turning Point	Outros	<b>Primeiras notas:</b> Cada seção da imagem representa parte da música?
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Faixa tem 3 partes nítidas. Transições "de fita". Formato: suite. Três faces para a música de M.M. presentes. Imagem estática tem 3 painéis.
		<b>Comentários marcantes:</b> Usuário sugere paralelos entre cada seção e um musicista dos anos oitenta. P1/img1: miami vice. P2/img2: filmes de ação dos 80s, scarface. P3/img3: Beverly Hills Cop.
Stratos Zero - Instances (Full EP Stream)	Outros / Stream	<b>Sobre sons e imagens:</b> Digital. Minimalista eletrônico. Sombrio. Streets of Rage? (1991). Ducking. Synths dos 90s, Korgs/afins. Arte por Beeple. Capa do EP. Wireframe. Escuro. Urbano.
Old tracks compilation (1999-2001)	Outros / Stream	<b>Sobre sons e imagens:</b> Música com timbres digitais, pouco tratados. Funky. Commodore 64 (arpeggios). Imagem estática. Tratada para parecer retrô. Estúdio pequeno, CRT, controlador midi pequeno, game boy.
		<b>Comentários marcantes:</b> Mitch diz que não é seu setup! Ele afirma que nessa época usava apenas trackers.
Mitch Murder - Selection 5 (Full Album Stream)	Outros / Stream	<b>Referências diretas:</b> Space Harrier
		<b>Comentários marcantes:</b> "this sounds like gta Vice city" — sorath, 2019
Mitch Murder - Selection 4 (Full Album Stream)	Outros / Stream	<b>Referências diretas:</b> Mobile Suit Gundam (1979), Another World (1993), The Witcher 3 (2015), Syndicate (1993)
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Tracks de jogos. Track de piano. Canções em japonês (duas). Colaboração com vocalista de "80s synthpop" japonês. High tech. Espaço. Capa do disco. Imagem estática. Abertura sugere vinhetas antigas.
		<b>Comentários marcantes:</b> It's more 80s than stand up comedians making jokes about airline food. I never sample though - MM
Mitch Murder - Selection 3 (Full Album Stream)	Outros / Stream	<b>Referências diretas:</b> Macross (1982), Street Fighter II (1991), Lost Patrol (1990), Zombi 2 (1979), Black Kamen Rider (1987), Body Bags (1993)
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Novas tracks. Tema de Kamen Rider!. Faltermeyer. Uso de vozes nas faixas. Intro de filme/jogo/seriado?. Uma das músicas se chama "montagem", mas em japonês. Savage sampleia o filme Body Bags (John Carpenter, 1993). Capa do disco. Imagem estática. Grão. Anime dos anos 80.
Mitch Murder - Selection 2 (Full stream album)	Outros / Stream	<b>Referências diretas:</b> Sonic the Hedgehog (1991), F-Zero (1990), Moto Laser (Street Hawk)
		<b>Primeiras notas:</b> Álbum curto. No ADs. O próprio M.M. aponta as referências. Imagem.
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Tracks no canal. Muitas tracks de jogos. Lounge sounds. Previsão do tempo. Capa do disco. Imagem estática. Ambiente doméstico futurista.
Mitch Murder - Selection One (full album stream)	Outros / Stream	<b>Referências diretas:</b> Final Fight (1989), Network (1976), Mr T, Be Somebody or be Somebody's Fool (1989), Terminator (1984), Um tira da Pesada (1984)
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Tracks no canal. Remixes e originais. Variedade de "humores". Remix de outros artistas da gravadora. Fade out. Daft Punk (house francês). Discurso de Network (1976). Axel F (Faltermeyer). Capa do disco como imagem estática. Rosto masculino. Cidade moderna.
mitch murder - green hill zone theme	Jogos / Remixes	<b>Referências diretas:</b> Sonic the Hedgehog (1991), Sonic the Hedgehog: the Animated Movie (1999)
		<b>Primeiras notas:</b> Remix da música da primeira fase de Sonic.
		<b>Sobre sons e imagens:</b> Solo de sintetizador ausente na original. Imagens do filme de animação. Timbres são mais sutis e "doces" que os da trilha original. Velocidade. Câmera em primeira pessoa como em um carro. Maquinário.
		<b>Comentários marcantes:</b>

		<p>“The scene at 1:35 is so 80’s!!! We need an extented version of this piece of awesomeness” — Trian Georgiadis Cabré, 2014</p> <p>“of course the fact this movie was made in 1999 means it was 80's” — CyclonX, 2015</p>
Mitch Murder - Syndicate	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> Syndicate (1993)</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Cyberpunk! Sombrio.</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Remix da trilha original. Imagens do jogo original. Metade da duração da publicação inclui a capa do jogo como imagem estática. Futurista. Veículos e armas.</p>
Mitch Murder - The Wolven Storm (The Witcher 1986 edition)	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> The Witcher 3 (2015)</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Japonês remete a animes!</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> O título “1986 edition” é irônico, posto que o jogo é recente. Não se alinha bem com as publicações do canal. Medieval. Combate.</p>
Mitch Murder - Space Harrier	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> Space Harrier (1985)</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Mágico/fantástico. Armas!</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> A imagem estática coloridíssima e a música animada são muito leves, joviais.</p> <p><b>Comentários marcantes:</b> “Wow. That was more 80s than the actual game!! I thought I lost touch with reality and transported to the Upside-Down for the duration of the song. Thankfully the Demogorgon didn’t eat me! Speaking of which, who thinks “demogorgon” would make a good Space Harrier boss. And the stage you fight him in would be called UPSIDEDOWN or HAWKINS or WINONA or some shout-out like that. But first we need a space Harrier reboot!!” — Matt Ring, 2019</p>
Mitch Murder - Mute City (F-ZERO)	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> F-Zero (1990)</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Uptempo. Veículos!</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Imagem estática é capa do jogo. Tipografia de baixa definição.</p>
mitch murder - elecman	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> Megaman (1991)</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Sprite original de Megaman!</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Imagem estática corresponde ao sprite do personagem principal. Remix funky. Sintetizadores com solos em square waves ausentes no original.</p>
Mitch Murder - Guile's Theme (STREET FIGHTER II)	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> Super Street Fighter II (1991)</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Vozes dos personagens ao fundo. Baixo muito funky, slap. A versão é próxima do original, mas atualiza timbres. Imagem (tela inicial do jogo) tem linhas de televisor antigo.</p>
Mitch Murder - Lost Patrol Theme	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> Lost Patrol (1990)</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Capa tem arte estática do jogo. Remix. Baixo muito destacado. Timbres sintéticos. Cordas suaves.</p>
Mitch Murder - Outride a Crisis (SUPER HANG ON)	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> Super Hang On (1987)</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Veículos!</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Trilha de mapa de um jogo de mega drive. Imagem estática é a capa do jogo. Colorido, energético e acelerado.</p>
mitch murder - dr.wily	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> Megaman II (1988)</p> <p><b>Primeiras notas:</b></p>

		<p>Sprite de megaman muda de cor constantemente, remetendo às skins!</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Peça mais famosa da trilha. Sons diversos do jogo permanecem na versão. Os timbres foram atualizados. Baixo enérgico. Piano elétrico estilo EP-01 do DX7.</p>
Mitch Murder - MECH HUNTER OST	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> Sega CD (videogame)</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Trilha sonora imaginada!</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> O jogo não existe, a trilha foi totalmente inventada. Faixas “funcionais”, como game over, tela de menu, etc. Artwork por Shirow Masamune, de Ghost in the Sheel e Appleseed. Robôs, veículos, combate, tecnologia.</p>
Mitch Murder - ZERO STRIKE OST	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> Sega CD. Macross.</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Mechas! Mais um jogo imaginado.</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Imagem estática retirada de Macross. Faixas “funcionais”, poderia ser uma trilha real.</p>
Mitch Murder - Reconnaissance (vs Brutal Doom)	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> Doom (1993)</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Imagem e som sincronizados e complementares!</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Sons de tiro complementam faixa musical. Ao mesmo tempo, movimentação ocorre sincronizada ao tempo da música. Faixa sombria/tensa, mais parecida com as faixas de Stratos Zero que Mitch Murder. Imagens de Brutal Doom, mod do jogo Doom.</p>
Metro City Breakers	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> Final Fight (1989), Um Tira da Pesada (1984), Break Street (1984)</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Tema principal parece se ligar às ruas da cidade</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Carros, violência, videogames. Baixo marcante e de timbre nitidamente digital. Cada jogo nas imagens se associa a um trecho musical. Tema de Axel F.</p>
Pole Position	Jogos / Remixes	<p><b>Referências diretas:</b> F1-Race (1984)</p> <p><b>Primeiras notas:</b> Tema de corrida do jogo reimaginado.</p> <p><b>Sobre sons e imagens:</b> Vozes humanas sintetizadas. Música ordenada de acordo com as passagens do vídeo (fase um, fase dois, etc). Carros! Uptempo. Baixo acelerado.</p>