

TECNOSTALGIA E NOSTALGIA DIGITAL NO AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO: OS CASOS DE FLYING LUNA CLIPPER (1987) E TUX AND FANNY (2019)

Pedro Azevedo Raia de Siqueira¹

Talitha Ferraz²

Resumo

Este artigo busca elucidar a noção de nostalgia digital e explorar duas diferentes maneiras como o conceito se manifesta no mundo contemporâneo: a redescoberta no presente de obras digitais do passado e a criação de novas obras que buscam evocar o passado. A perspectiva da redescoberta é explorada a partir da animação *Flying Luna Clipper* (Ikko Ono, 1987), enquanto a da criação se dá a partir da série *Tux and Fanny* (Albert Birney, 2019). Partindo de métodos de análise fílmica são apontadas similaridades e distinções entre as duas diferentes formas de nostalgia digital representadas pelos dois objetos, colaborando para uma maior compreensão da nostalgia digital no contexto do audiovisual contemporâneo.

Palavras-chave: *Nostalgia Digital; Tecnostalgia; Computação Gráfica; Poéticas da Obsolescência.*

INTRODUÇÃO

É impossível pensarmos em cinema no século XXI sem pensarmos em computação gráfica. Da mesma maneira que Elsaesser aponta a história de diferentes tecnologias como essenciais para o desenvolvimento do cinema, como a aviação, as ondas de rádio, o eletromagnetismo e a programação (2018: 181–192), no século XXI, em que é cada vez mais comum vermos efeitos especiais digitais em qualquer filme e tecnologias digitais dominando o mercado de animação, fica claro que é indispensável a reflexão sobre a computação gráfica ao pensarmos o cinema. Elsaesser afirma que "[...] o cinema possui diversas histórias, com apenas algumas pertencentes aos filmes" (2018: 186), e podemos

¹ Estudante do curso de graduação em Cinema e Audiovisual da ESPM-RJ.

² Professora do curso de graduação em Cinema e Audiovisual da ESPM-RJ.

afirmar que uma dessas histórias é a da computação gráfica, que perpassa pela indústria militar, aeroespacial, pesquisas acadêmicas, arte computacional e videogames.

É possível apontar os primeiros passos da arte computacional ao observarmos o trabalho de artistas que muitas vezes nem sequer encostaram em computadores. Oskar Fishinger, considerado por Tom Sito o “Eadweard Muybridge da computação gráfica”, apresentou um estilo que seria fundamental para o desenvolvimento dos filmes computacionais que surgiram no pós-guerra (SITO, 2011: 13). Seguindo a tradição da música visual, artistas como Mary Ellen Bute e Hy Hirsch começaram a desenvolver filmes utilizando osciloscópios nos anos 1940 e 1950. John Whitney, um dos principais nomes da computação gráfica, criou junto de seu irmão diversos filmes em computadores analógicos nos anos 1960, eventualmente se tornando um “artista em residência” da gigante dos computadores IBM em 1966 (SITO: 28; YOUNGBLOOD, 2018: 216). Ao longo dos anos 1960 e 1970, artistas como Stan Vanderbeek e Lillian Schwartz utilizaram o pixel computacional para desenvolverem seus filmes experimentais, e pesquisadores do New York Institute of Technology estudavam as melhores maneiras de representar partes humanas em gráficos digitais tridimensionais.

É apenas na década de 1980 que a computação gráfica começa a adentrar com mais força na mente do grande público, saindo dos laboratórios e participando dos efeitos especiais de grandes produções cinematográficas (SITO: 220; GOODMAN, 1987: 12). Essa inserção na cultura pop não se dá apenas por causa do cinema, mas também por conta da popularização dos jogos eletrônicos e dos computadores pessoais (CAMPBELL-KELLY et al. 2014: 245 – 248; GOODMAN, 1987: 14). Nas décadas de 1980 e 1990, a indústria de videogames se fortaleceu, com diferentes consoles e computadores fazendo parte do dia a dia de diferentes pessoas e colaborando para a imagem que temos hoje em dia quando pensamos em computação gráfica antiga.

Ao longo dos anos 1990 as grandes produções de cinema foram substituindo os efeitos práticos por efeitos digitais, e a computação gráfica se tornou cada vez mais importante e essencial. Desde então, ela se consolidou como a principal fonte de efeitos especiais na indústria cinematográfica, e a indústria de animação foi pelo mesmo caminho, com companhias como Disney e Pixar priorizando a animação digital 3D em detrimento da animação tradicional 2D.

Ainda que dentro do contexto do cinema comercial a computação gráfica seja relativamente nova, sua história é bem antiga e possui interconexões com diferentes áreas e

indústrias. Passando pelo cinema experimental dos anos 1960 e 1970 e pela indústria de videogames, a computação gráfica sofreu diversas mudanças com o desenvolvimento das tecnologias ao longo dos anos, cada vez mais caminhando em direção a um maior nível de detalhamento e de proximidade de representação do real.

NOSTALGIA DIGITAL

Como qualquer mídia ou tecnologia que possui uma história e passou por diversas mudanças, a computação gráfica já é fonte de nostalgia e memória. Muitas pessoas que cresceram com jogos eletrônicos e animações digitais nos anos 1980 e 1990 hoje em dia produzem conteúdo que reflete um apego às propriedades gráficas do passado, com todas as suas limitações e peculiaridades. Falando sobre a tendência de jogos retrô no mercado contemporâneo, Garda afirma que:

A faixa etária que acho particularmente interessante são os jogadores que cresceram jogando as primeiras gerações de videogames. Como tal, eles são os primeiros a adotar este novo meio de entretenimento e, conseqüentemente, constituem o mercado consumidor dos jogos da era 8-bits e 16-bits. Os videogames são uma parte importante de sua identidade geracional. O meio foi muito desenvolvido à medida que eles amadureceram, e gradualmente se tornou uma forma de arte estabelecida, enquanto alguns deles (jogadores) cresceram para se tornarem designers de jogos. Essa situação tão única, em que a nostalgia da infância coincide com uma tendência de 'volta às raízes' na indústria de videogames pode ser a razão para os inúmeros casos de nostalgia no design de jogos contemporâneos. (GARDA, 2014: 2, tradução nossa);

Aquilo com que crescemos afeta fortemente aquilo que produzimos, e isso é extremamente claro ao observarmos a indústria contemporânea de jogos eletrônicos, repleta de produtos que emulam esteticamente gráficos dos anos 1980 e 1990. Ao analisarmos o mercado de jogos de terror independente, essa tendência parece ainda mais clara. Há uma imensa quantidade de jogos que utilizam gráficos que remetem ao passado, muitas vezes buscando uma subversão de memórias relacionadas à infância em um contexto de terror e medo. Uma das tendências mais fortes é a incorporação de gráficos de PlayStation1, e a série Haunted PS1 Demodisc é provavelmente um dos exemplos mais populares do estilo. Trata-se de uma compilação que busca, além da mera emulação gráfica, emular também uma prática característica do consumo de jogos dos anos 1990: os demodiscs³, CDs que, antes do domínio total da internet, traziam demonstrações jogáveis de diferentes jogos, pequenos excertos que intentavam despertar o interesse do consumidor

³ Disponível em <https://www.kotaku.com.au/2021/09/a-history-of-shareware-demos-and-covertapes/>. Acesso em: 25 jun. 2022.

em comprar o jogo completo. A coleção HPS1 busca trazer essa prática para o presente, servindo de plataforma para as demos de diferentes jogos de terror com estética PS1 que podem ser adquiridos por completo posteriormente pela internet.

A estética PS1 da coleção não se limita apenas à apresentação gráfica e aos menus e hubs inspirados nos demodiscs originais, mas também busca uma certa materialidade, disponibilizando “embalagens” que podem ser impressas e transformadas em caixas reais que se assemelham às daquelas da era do PS1. Outras desenvolvedoras que abraçam a mesma estética retrô (como Puppet Combo) também disponibilizam capas para seus jogos e versões em mídia física que podem ser adquiridas, buscando algo mais “tátil” nesse meio digital. É um claro exemplo do anseio pela fisicalidade das mídias que Campopiano (2014) e Van der Heijden (2015) conectam à tecnostalgia, o desejo pela experiência física em um mundo cada vez mais virtual.

Ao mesmo tempo que podemos observar diferentes produtos contemporâneos que emulam experiências digitais do passado, o desenvolvimento das tecnologias (especialmente a internet) permitiu que esse passado digital (e muitos outros) fosse acessado com maior facilidade no presente. Em seu livro “A Memória Coletiva”, publicado originalmente em 1925, Halbwachs apontava que às vezes era preciso “[...] ir muito longe para descobrir ilhas do passado conservadas [...] de tal modo que nos sentíssemos subitamente transportados a cinquenta ou sessenta anos atrás” (1990: 68). Tal “distância” diminuiu drasticamente no século XXI. As formas de consumo e distribuição de mídias mudaram radicalmente nos últimos anos, o que colaborou para uma intensificação de uma retromania que nos tornou “[...] vítimas da nossa capacidade cada vez maior de armazenar, organizar, acessar instantaneamente e compartilhar grandes quantidades de dados culturais” (REYNOLDS, 2011: xxi, tradução nossa). Agora o passado está a apenas um clique de distância, e basta usar algumas palavras-chave para ficar totalmente imerso na produção cultural de determinada era.

Exemplos claros de manifestações nostálgicas pelo antigo digital podem ser observadas não apenas pelo apelo dos canais e plataformas que se dedicam a arquivar e dissecar o passado digital, mas também em subculturas da internet que se dedicam a remixá-lo e recontextualizá-lo sob uma ótica do presente. Um exemplo disso é o vaporwave, um estilo visual e musical surgido no início da década de 2010 e que está relacionado ao sentimento de nostalgia (muitas vezes repleto de ironia) com a cultura de consumo dos anos 1980 e 1990. Diferentes canais de YouTube combinam a música de

artistas de vaporwave com vídeos de computação gráfica dos anos 1980 e 1990⁴ e pixel art, de maneira que tanto o visual quanto o som são parte essencial da estética. Esses vídeos, muitas vezes, funcionam como uma porta de entrada para que gerações mais jovens entrem em contato com a computação gráfica antiga, despertando interesse e até mesmo sentimento de nostalgia em pessoas que nem sequer possuem memória pessoal relacionada a essas estéticas e tecnologias. A computação gráfica antiga se torna parte da memória cultural, uma maneira de entendermos de onde vieram as tecnologias e imagens tão comuns nos dias de hoje.

Analisando os exemplos expostos acima, podemos observar duas claras maneiras em que a nostalgia pelo antigo digital se manifesta atualmente. A primeira delas é a partir de produtos como o supracitado *Haunted PS1 Demodisc*, uma obra contemporânea que incorpora como elemento essencial a estética remetente a uma tecnologia pretérita. A outra maneira é a redescoberta, graças à internet, de fragmentos digitais do passado, disponibilizados em arquivos como o citado canal de YouTube *VintageCG*. Essas duas manifestações, a reincorporação e a redescoberta, serão exploradas em mais detalhes a partir de duas obras específicas: a série *Tux and Fanny*, criada por Albert Birney em 2018 e que incorpora gráficos 8-bit como modo estético principal, e o média metragem *Flying Luna Clipper*, realizado em 1987 por Ikko Ono em computadores MSX 8-bit e que ficou limitado ao mercado japonês dos anos 80 até ser redescoberto graças a um upload na internet.

1. FLYING LUNA CLIPPER

Flying Luna Clipper é um média-metragem de 55 minutos produzido pela Sony no final dos anos 1980 e distribuído exclusivamente no mercado de home video japonês. Trata-se de uma obra criada inteiramente em microcomputadores MSX 8-bit, e que aponta para um ramo abandonado da cultura popular de um cinema feito com estética e tecnologia de videogames (NAVARRO REMESAL, 2019: 71-72). O filme era basicamente desconhecido fora do seu país de origem até 2015, quando o crítico de videogames Matt

⁴ Um exemplo é o clipe do canal Sun Levi para a música リサフランク420 / 現代のコンピュー da artista Macintosh Plus, que combina diferentes vídeos de computação gráfica antiga originalmente arquivados no canal *VintageCG*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4gl-FX2RvI>. Acesso em: 03 jul. 2022.

Hawkins publicou duas postagens em seu blog *Attracta Mode* discutindo a obra⁵, encontrada por um anônimo em um brechó de Laserdiscs, e em seguida a disponibilizou na íntegra em seu canal de YouTube⁶. A partir de então, novo interesse pelo filme surgiu na internet, e diferentes artigos e textos foram escritos discutindo seu redescoberto papel na história dos computadores e dos videogames.

Flying Luna Clipper foi dirigido por Ikko Ono e lançado em 1987 exclusivamente no Japão. Criado a pedido da Sony com a intenção de promover o formato Laserdisc no país, o filme foi construído a partir de pequenas histórias e personagens que Ono havia criado em uma seção da revista *MSX Magazine* chamada *Ikko's Gallery*, onde promovia os microcomputadores como uma ferramenta acessível para design gráfico. Muitas partes do filme consistem em vídeos experimentais por ele desenvolvidos para outra seção da revista, *Ikko's Theatre*, um “teatro virtual para filmes experimentais” que contava com quatro páginas mensais⁷.

Apesar de ser primeiramente um designer gráfico, Ono viu o potencial dos computadores para a criação audiovisual, desenvolvendo as ferramentas necessárias para animar sua visão e contornando as limitações de hardware e software apresentadas de maneira criativa. *Flying Luna Clipper* foi desenvolvido temporalmente em paralelo ao surgimento da chamada *demoscene*⁸, caracterizada também pela utilização de computadores para criar animações complexas em um nível de programação e performance. Apesar dessa semelhança, o filme se diferencia da cena por sua ambição que vai além da proeza técnica. Ono busca dar vida e personalidade para seus personagens (aproximando-se das intenções associadas à animação tradicional e de computação gráfica tradicional/comercial, como apontadas por Lasseter⁹), enquanto as demos focam majoritariamente em efeitos gráficos abstratos, sem grande preocupação com personagens,

⁵ Disponíveis em: <https://attract-mode-collective.tumblr.com/post/134913165050/review-the-flying-luna-clipper-part-1-my-love> e <https://attract-mode-collective.tumblr.com/post/134913165050/review-the-flying-luna-clipper-part-1-my-love>. Acesso em: 09 jul. 2022.

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=P2TNZyCWA-Q>, acesso 09 de julho de 2022.

⁷ Entrevista com Ikko Ono disponível em <https://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/127>. Acesso em: 10 jul. 2022.

⁸ Trata-se de uma forma de arte computacional surgida na Europa em meados dos anos 80 e 90 que consiste em uma interseção entre programação criativa, desenvolvimento de videogames, música eletrônica, arte de novas mídias e computação gráfica (Disponível em: <https://coe-gamecult.org/2021/02/09/impact-story-recognizing-the-demoscene-as-digital-cultural-heritage/>. Acesso em: 15 jul. 2022). Os principais “produtos” advindo da *demoscene* são as demos, “programas executáveis que produzem, em tempo real, gráficos de computadores e música” (Disponível em: <http://www.scheib.net/play/demos/what/index.html>. Acesso em: 24 jul. 2022).

⁹ Em LASSETER, 1987: 43.

e na realização em tempo real dos programas gráficos executáveis ao invés de animações pré-renderizadas (HARTMANN, 2014: 2-3).

O filme também possui claras distinções em relação às animações de CG tradicionais, como a tecnologia utilizada para sua criação (um computador pessoal), a menor fluidez da animação e seus gráficos 8-bit (que se opõem aos gráficos vetorizados usuais das animações de CG da década de 80). Esses elementos aproximam o filme do universo dos videogames do final da década de 80, o que traz para a obra mais uma camada de interesse, já que *Flying Luna Clipper* pré-data a prática do machinima, termo que combina as palavras *machine* (máquina) e cinema para nomear a utilização de tecnologias de videogames para criar filmes (NAVARRO REMESAL, 2019: 20)¹⁰. Desta maneira, *FLC* pode ser considerado o primeiro longa metragem distribuído comercialmente realizado por inteiro em uma tecnologia de videogames. Todos esses aspectos que circundam a obra apontam para a sua relevância quando discutimos arte e cinema computacional, tornando sua redescoberta de extrema importância para o estudo e história da arte digital.

Também interessante para o escopo desse trabalho é a leitura de *Flying Luna Clipper* a partir da ótica da tecnostalgia e da poética da obsolescência. É possível realizar uma associação entre o interesse nesse chipcinema (ou “primeiro” cinema digital) e o interesse pela primeira era da máquina do cinema (analógico). Em *O Cinema Como Arqueologia das Mídias*, Elsaesser afirma que “A obsolescência como nostalgia tende a tratar como fetiche a primeira era da máquina do cinema, centrada em seu dispositivo básico [...], em um gesto que mistura a superioridade da visão retrospectiva com a inveja da inocência perdida” (2018: 250). A mesma lógica pode ser aplicada ao filme de Ono: a tecnologia utilizada para sua realização (vista sob a ótica retrospectiva como primitiva) desperta uma saudade da inocência perdida (a maior “simplicidade” representativa) ao ser comparada com o nível de hiper-realismo e detalhamento que a computação gráfica atual é capaz de atingir. Em entrevista, o próprio Ono especula que:

Comparado com o que estava disponível em 1987, computadores e softwares evoluíram para duplicar qualquer coisa que uma pessoa possa imaginar. Acho que talvez a razão pela qual *The Flying Luna Clipper* ainda seja amado e ressoe

¹⁰ Trata-se de uma prática que tem suas origens nas comunidades de jogos como Quake e Doom do final dos anos 90 e início dos anos 2000. Disponível em <https://web.archive.org/web/20140814185256/http://www.dichtung-digital.de/2007/Nitsche/nitsche.htm>, acesso 16 de julho de 2022.

com alguns é que ele foi criado em uma máquina primitiva, com cada pixel cuidadosamente colorido um por um.¹¹

Essa ideia do interesse pela obra por conta de sua origem em uma “máquina primitiva” possui correlação direta com a tecnostalgia, definida justamente como o interesse por tecnologias obsoletas (CAMPOPIANO, 2014; VAN DER HEIJDEN, 2015). Além disso, também é possível relacionar a fala de Ono com o conceito de poética da obsolescência apresentado por Elsaesser, que afirma que o obsoleto é o novo autêntico, uma forma de resistência à aceleração do mundo e redescoberta da beleza no recentemente “inútil” (ELSAESSER, 2018: 250). Somos atraídos por estéticas 8-bit e 16-bit não apenas por uma memória cultural nostálgica que as correlaciona diretamente com o passado dos videogames ou com experiências da infância, mas também por um desejo de “retorno à inocência” tecnológica, ligado às capacidades representativas gráficas limitadas do aparato técnico. Essa simplicidade representativa pode ser vista como uma característica essencial das primeiras imagens computacionais figurativas que, limitadas pelas condições tecnológicas, sempre deixam um espaço entre o que está sendo representado e a própria representação.

Graças a uma nova tecnologia como a internet, temos a possibilidade de redescobrir o valor de representações artísticas que, sob uma ótica teleológica de progresso, podem ser vistas como obsoletas. Podemos revisitar fragmentos culturais inicialmente esquecidos pelo tempo, mas que ainda ressoam de uma maneira ou de outra no mundo contemporâneo. *Flying Luna Clipper* se assemelha a muitas das manifestações estéticas atuais de nostalgia digital, mas o que diferencia a obra de Ono é que seus gráficos 8-bit não são usados para criar um videogame, mas sim uma obra audiovisual não-interativa, e FLC foi criado no contexto dos anos 80, período que muitas das obras tecnostálgicas atuais tentam emular.

Sua redescoberta ressoa atualmente por conta do nosso momento cultural, em que “ser retrô é ser original, em que adotar um estilo vintage é ser vanguarda” (ELSAESSER, 2018: 260), e nova valoração é dada à estética de jogos antigos. O início da computação gráfica, que já faz parte do passado, já é fonte de nostalgia e memória, e como consequência, a redescoberta de obras como *Flying Luna Clipper* coloca em primeiro plano possibilidades pouco exploradas para a estética de videogame, misturando o

¹¹ Tradução nossa. Disponível em <https://medium.com/attract-mode/dream-flight-interpreted-the-possible-flying-luna-clipper-origin-11c1ee5ebe1f>, acesso 10 de julho de 2022.

reconhecimento nostálgico de uma estética familiar com o estranhamento da forma que tal estética adota.

Dessa maneira, o filme de Ono pode ser visto sob a abordagem arqueológica das mídias de Elsaesser (2018) como um falso começo para um “cinema de videogame” que só viria a se expandir décadas depois com a popularização do machinima. Ou, ainda, sob a ótica de futuros perdidos e da “hauntologia” de Fisher (2011), como um fantasma cultural do passado que assombra o presente, um espectro de um futuro não concretizado, um sonho futurista que se tornou nostálgico: um objeto de nostalgia reflexiva, que “[...] perdura nas ruínas, na pátina do tempo e da história, nos sonhos de outro lugar e de outro tempo” (BOYM, 2001: 42, tradução nossa).

2. TUX AND FANNY

Tux and Fanny é uma série de animação criada por Albert Birney em 2018 consistindo em 79 micro episódios postados no Instagram¹² (cada um com cerca de um minuto) que posteriormente foram combinados em um longa-metragem. Atualmente uma segunda temporada está sendo produzida (com novos episódios sendo lançados frequentemente no YouTube¹³ e no Instagram) e uma prequela em formato de jogo foi lançada para Nintendo Switch, Xbox, Windows, Mac e Linux.

Tux and Fanny tem como elemento estético principal a incorporação de gráficos 8-bit remetentes a computadores dos anos 80 e à era de consoles de segunda geração como o Atari 2600 e o Intellivision. Essa incorporação tecnostálgica se estende para o áudio da série, que utiliza efeitos sonoros e vozes que fazem referência a computadores do início dos anos 80, com reduzida taxa de bits e baixa fidelidade sonora. Birney, nascido em 1982, cresceu com consoles como o NES e o Super Nintendo, fazendo parte de uma geração que vivenciou a popularização e complexificação tecnológica dos videogames. Discutindo em um artigo sua relação com os jogos eletrônicos, o diretor afirma que:

Os jogos mais recentes com seus gráficos realistas não me empolgavam como os jogos antigos. Isso foi na época em que eu estava saindo de casa para a faculdade. Eu estava estudando cinema e não estava jogando videogame como costumava fazer. Quando jogava, geralmente era nos sistemas mais antigos, o Nintendo ou o Super Nintendo. Algo sobre os novos jogos deixavam menos para minha imaginação.¹⁴

¹² Disponível em: https://www.instagram.com/tux_and_fanny/. Acesso em: 20 jul. 2022.

¹³ Canal disponível em: <https://www.youtube.com/c/TuxandFanny>. Acesso em: 20 jul. 2022.

¹⁴ Tradução nossa. Artigo disponível em: <https://www.talkhouse.com/dr-mario-or-how-i-learned-to-love-video-games-again-and-accidentally-made-one/>. Acesso em: 28 jul. 2022.

Trata-se de uma relação de nostalgia do criador para com os jogos de sua juventude, que certamente funciona como um motor para a escolha da estética 8-bit. Boym afirma que “A nostalgia inevitavelmente reaparece como mecanismo de defesa em uma época de ritmos acelerados da vida e reviravoltas históricas” (2001: XIV), e tal máxima pode ser observada no retorno de Birney aos jogos dos anos 80 e 90: ele se volta para os videogames de sua infância justamente em um momento de conturbação pessoal, a saída de casa para começar uma nova fase da vida ao ingressar a faculdade. O retorno ao passado nostálgico se dá justamente como uma forma de buscar conforto em um momento de mudança, e esse passado acaba se manifestando em sua criação artística. É como Garda, discutindo a tendência retrô no mercado de jogos contemporâneos, aponta: aqueles que cresceram com as primeiras gerações de jogos eletrônicos se tornaram criadores, e essa influência nostálgica da infância perpassa em suas criações (2014: 2). No mesmo artigo citado anteriormente, Birney afirma que:

Se você foi criado nos anos 90, ou até mais tarde, pode ter um relacionamento semelhante com os videogames. Você pode encontrar nostalgia nos jogos antigos de sua juventude, da mesma forma que algumas pessoas encontram nostalgia no cheiro do suéter de um avô. É uma sensação poderosa. Acho que, à medida que me aproximo dos 40, me inclinar para essa nostalgia me beneficiou de várias maneiras.

Essa inclinação à nostalgia é clara ao observarmos o modelo estético central de *Tux & Fanny*. Garda utiliza o termo “8-bitness” para se referir à fascinação com o ressurgimento da estética 8-bit, uma apropriação de termos como “pastness”, “1930s-ness” e “1950s-ness” utilizados originalmente por Fredric Jameson (1997: 24) para se referir ao “discurso estético pós-moderno que utiliza profundidade pseudo-histórica e intertextualidade para expressar seu fascínio com a recuperação de tempos e lugares perdidos” (GARDA, 2014: 6, tradução nossa). O termo cunhado por Garda pode ser aplicado para a série de Birney, que utiliza a estética 8-bit para reimaginar o passado não como ele foi, mas como ele poderia ter sido. Da mesma maneira que os “filmes de nostalgia” dos anos 70, que construíam a ideia de passado a partir das qualidades da imagem e de elementos estéticos como figurino, criando um “eterno passado” existente para além do tempo histórico (JAMESON, 1997: 24-5), *Tux & Fanny* incorpora gráficos

associados ao universo de videogames para criar uma ideia de passado a partir de conotações estilísticas e das propriedades gráficas da imagem.

Com tal escolha estética, Birney cria uma sensação de familiaridade, evocando memórias nostálgicas associadas ao passado dos videogames e à infância. Ao mesmo tempo, a série traz elementos de estranheza, como os diálogos inteiramente em russo (os episódios são legendados em inglês), a narrativa repleta de momentos absurdos e o confronto de uma estética de videogame fora de um contexto interativo. Esse choque entre o familiar e o não familiar é uma das principais características da obra, que abraça o estranhamento tanto na narrativa como na estética: mesmo que os gráficos 8-bit sejam o modelo principal de *Tux and Fanny*, a obra não se limita a apenas um estilo de animação, incorporando esporadicamente elementos de stop-motion e live-action.

Os gráficos 8-bit de *Tux and Fanny* foram inteiramente criados em uma tecnologia contemporânea que busca emular a estética de uma tecnologia passada¹⁵. Trata-se de uma prática *faux-vintage* extremamente comum na produção midiática contemporânea (CAMPOPIANO, 2014) e que pode ser vista, por exemplo, no uso de filtros de Instagram que emulam tecnologias analógicas pretéritas como fitas de filme Super8 (VAN DER HEIJDEN, 2015).

Além das referências a computadores e consoles antigos, os elementos tecnostálgicos também se estendem ao mundo analógico, com a degradação de áudio (evidente na música de abertura dos episódios) e a razão de aspecto (mais próxima de um 1:1 do que um 4:3) fazendo referência a fitas de vídeo, televisões e monitores antigos. Até lançamentos em mídia física possuem uma relação com a nostalgia, já que o primeiro suporte disponível para o filme foi uma prensagem limitada em VHS, só depois sendo disponibilizada uma versão em Blu-ray¹⁶. Além disso, recentemente a trilha sonora do jogo (que também se chama *Tux & Fanny* e se passa no mesmo universo da série) foi

¹⁵ Segundo o diretor, os gráficos foram criados a partir do site pixelart.com. Entrevista disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/design/rewarding-curiosity-charming-explorer-tux-fanny>. Acesso em: 27 jul. 2022.

¹⁶ O longa também esteve temporariamente disponível na íntegra no canal de YouTube da série, mas foi removido pelo seu criador e “estará disponível novamente na internet em breve”. Afirmação de Albert Birney disponível em: <https://letterboxd.com/albertbirney/film/tux-and-fanny/1/>. Acesso em: 20 jul. 2022.

disponibilizada em uma edição limitada no formato de fita cassete¹⁷, criando mais uma relação entre o universo de *Tux & Fanny* com mídias físicas analógicas.

Segundo Campopiano (2014) e Van der Heijden (2015), a apropriação de estéticas analógicas em um contexto digital é, muitas vezes, sintoma de uma ausência da fisicalidade das mídias no mundo atual, uma tentativa de suprir uma carência de tangibilidade midiática trazendo certa noção de materialidade em um mundo majoritariamente digital e imaterial. A relação com a materialidade fica clara ao considerarmos o suporte original escolhido por Birney para o filme, essencialmente analógico e nostálgico. Ainda assim, não são apenas os elementos analógicos da série que possuem uma relação com a materialidade das mídias, já que a própria estética digital de *Tux & Fanny* remete a certa fisicalidade quando levamos em consideração a história e contexto dos videogames antigos. Mesmo que as tecnologias dos jogos da década de 80 sejam essencialmente digitais, há uma relação direta entre seu conteúdo e um suporte físico, real, palpável, que carrega os circuitos que contêm as informações para serem decodificadas por um console e exibidas em certa tela. Existe um cartucho, uma caixa, uma embalagem que media, de maneira concreta, a relação entre o jogo e o consumidor, algo que não ocorre frequentemente no mundo atual, onde o consumo de videogames se dá majoritariamente sem o suporte de uma mídia física¹⁸, existindo apenas no mundo virtual e mediado somente por uma interface na tela de um computador ou televisão.

A escolha de Birney em lançar seu filme em VHS apenas reforça essa ideia, mesmo que tal suporte não tenha relação direta com jogos eletrônicos. A estética 8-bit de *Tux & Fanny* traz consigo uma ideia de fisicalidade justamente por estar diretamente associada a um período da história dos videogames em que eles não existiam apenas no mundo digital, mas também no mundo físico por conta do seu suporte. Da mesma maneira que filtros de VHS trazem uma significação de materialidade para obras realizadas digitalmente, a estética 8-bit traz, por associação histórica, uma noção de materialidade do antigo digital para obras que existem primariamente no mundo virtual. Dessa forma, tanto os aspectos

¹⁷ A fita está disponível para a compra na página do Bandcamp oficial de Birney, em: <https://albertandgabriel.bandcamp.com/album/tux-and-fanny-video-game-soundtrack>. Acesso em: 20 jan. 2023.

¹⁸ Disponível em: <https://www.gameopedia.com/decline-of-physical-games/#:~:text=Why%20Have%20Physical%20Game%20Sales,making%20large%20game%20downloads%20viable>. Acesso em: 16 dez. 2022.

analógicos quanto os aspectos digitais adotados por *Tux & Fanny* se relacionam com noções de materialidade e nostalgia.

Tux & Fanny não tenta reconstruir o passado, mas sim incorporá-lo para trazer um misto de familiaridade e estranhamento, mesclando elementos técnicos mais modernos com gráficos e sons 8-bit. Birney não tenta reconstruir fielmente um produto midiático que poderia ter surgido nos anos 80. A obra não é criada com a utilização de equipamentos de época, mas sim com tecnologias contemporâneas que buscam evocar diferentes passados a partir da emulação das características técnicas de diversos meios tecnológicos antigos. A série se apropria de diferentes estéticas associadas à década de 80 para criar uma obra audiovisual que é uma remediação do passado a partir de uma ótica presente.

Dessa forma, a série se mostra uma manifestação da tecnostalgia reflexiva, sendo “[...] histórica e materialmente mais flexível em sua performance ou reencenação da aparência da tecnologia midiática do passado” (VAN DER HEIJDEN, 2015: 115, tradução nossa), uma espécie de pastiche nostálgico construído a partir das memórias de infância do diretor e de muitas outras crianças que cresceram nos anos 80.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Flying Luna Clipper e *Tux & Fanny* se relacionam com os conceitos de nostalgia a partir de suas propriedades plásticas, especificamente a adoção de uma estética de videogames 8-bit que traz à memória momentos ligados à infância ou à história pretérita do meio dos jogos eletrônicos, uma ligação dupla entre memória pessoal e coletiva. Trata-se de uma nostalgia conectada às características particulares de videogames antigos, com seus gráficos e sons específicos. Como observa Schrey:

[...] a própria mídia pode se tornar um objeto de nostalgia. Nesse caso, o sentimento pode ser direcionado para sua constituição midiática específica, sua materialidade, a estética resultante desses fatores, ou tudo isso combinado [...]. (SCHREY, 2014: 29, tradução nossa)

Muitos dos elementos vistos como defeitos ou limitações das primeiras imagens digitais são hoje adotados propositalmente para criar um efeito nostálgico. A reduzida definição, a limitada palheta de cores e a baixa fidelidade sonora são somente alguns dos aspectos que passaram a ser propositalmente emulados por diferentes artistas que buscam se relacionar com o passado do digital (como é o caso de Albert Birney com *Tux & Fanny*). Essas características passam a ser parte essencial daquilo que define o meio,

mesmo que ele tenha sofrido diversas mutações e transformações ao longo do tempo, se mostrando completamente distinto atualmente daquilo que era 30 ou 40 anos atrás. Esses elementos não são mais cotidianos no mundo de imagens de alta definição e sons com alto sample rate e profundidade de bits, mas estão diretamente relacionados com a história e o passado do digital. Da mesma maneira que imagens granuladas em preto e branco ou sépia com cadência de 16 ou 18 frames por segundo remetem à época do cinema “mudo” e a uma primeira instância do aparelho cinematográfico, gráficos e sons 8-bit remetem aos primeiros momentos da imagem digital, diretamente relacionada a videogames e computadores.

Apesar de suas diferenças, tanto *Flying Luna Clipper* quanto *Tux and Fanny* possuem uma correlação com o conceito de nostalgia reflexiva de Svetlana Boym. *Flying Luna Clipper*, como um fragmento de um futuro não concretizado (FISHER, 2011) ou um falso começo (ELSAESSER, 2018) para um cinema de videogame, funciona como uma espécie de mídia zumbi (HERTZ e col., 2012), um totem que traz à memória os “sonhos de outro lugar e outro tempo” (BOYM, 2001: 42, tradução nossa). Já *Tux and Fanny* se conecta ao conceito por sua abordagem flexível à estética “chiptune”, não se limitando apenas a imitar a tecnologia antiga, mas também incorporando outros elementos estéticos, alguns também tecnostálgicos, outros modernos (VAN DER HEIJDEN, 2015), sendo um pastiche que busca evocar a ideia de passado a partir de diferentes referências estilísticas (JAMESON, 1997).

Ambas as obras dialogam com o antigo digital, mas de maneiras diferentes. *Flying Luna Clipper*, realizado na década de 80, é um exemplo até pouco tempo perdido do antigo digital. O filme foi criado em computadores modernos para a época, e apontava uma nova possibilidade para as tecnologias de videogame. *FLC* traçou um projeto de futuro que por muito tempo não se concretizou, mas que viria a se tornar mais comum no final da década de 90 e se popularizaria definitivamente ao longo dos anos 2000 dentro do contexto do *machinima*, da internet e do YouTube, onde a utilização de videogames para criar pequenos “filmes” se tornou usual e extremamente popular. Visto sob a ótica do presente, o média de Ono adquire significado nostálgico por conta de seus aspectos estéticos diretamente relacionados às tecnologias de videogame dos anos 80, ao mesmo tempo que é valorizado por seu pioneirismo no contexto do *machinima*.

Enquanto isso, *Tux & Fanny* foi criado em tecnologias contemporâneas, mas com o intuito de emular tecnologias do passado. A série tem como veículo principal a estética 8-

bit de jogos eletrônicos antigos, mas não se prende aos videogames como única referência, incorporando também meios analógicos da década de 80 em seu estilo, além de estéticas não necessariamente retrô. A obra de Birney busca reimaginar um passado não recriando-o de maneira historicamente fiel, mas incorporando elementos de diferentes tecnologias que fazem parte do imaginário da década de 80, colocando o digital em primeiro plano, mas também incorporando detalhes analógicos em sua estética e na sua forma de distribuição.

Enquanto *Flying Luna Clipper* pode ser visto como uma visão futurista otimista sobre o futuro da computação gráfica e as novas possibilidades estéticas que as novas tecnologias computacionais traziam, *Tux & Fanny* pode ser interpretado como um lamento por uma era que já passou, em que o digital “deixava mais para a imaginação” e ainda possuía certa materialidade por conta da mediação entre o conteúdo e seu suporte físico. Apesar de suas diferenças, as duas obras se conectam a partir de um elemento tecnostálgico que não se dá no âmbito analógico, mas sim digital, apontando um novo caminho para a nostalgia, afastado das películas e dos aparelhos tradicionais da história do cinema e se aproximando dos videogames, dos computadores e da computação gráfica.

O processo de passagem para o digital que se intensificou na mudança do século XX para o XXI parece inevitável. É como se caminhássemos em direção a uma grande convergência de todos os meios de comunicação para o digital: filmes, livros, jornais, quadrinhos e televisão, cada um, mesmo com suas características específicas, se adaptam ao digital contemporâneo com projetores digitais, plataformas de streaming, telas de LCD e ebooks. À medida que o cinema se entrelaça com o digital, é inevitável que sua história também acabe se relacionando com a história dos computadores e tecnologias digitais; e à medida que a presença do digital se torna usual no cinema, é inevitável que o cinema comece a refletir sobre onde e como tal entrelaçamento se iniciou, e quais as diferenças entre o digital de ontem e o digital de hoje.

As obras analisadas nos ajudam a refletir sobre a atual situação do digital dentro do contexto do cinema, em que ele deixa de ser novidade e começa a se tornar parte do passado. Precisamos, como afirma Shanken, estudar de maneira explícita as relações entre arte, ciência e tecnologia, principalmente considerando o momento atual, em que inovações tecnológicas se encontram cada vez mais entranhadas com manifestações artísticas diversas (2008: 160). Para entendermos as atuais relações entre audiovisual e tecnologias digitais, precisamos inevitavelmente entender como tais relações se deram no passado. Com essa abordagem, a história do cinema não consiste mais apenas nas suas

origens com os brinquedos óticos do final do século XIX, nas lanternas mágicas, no vaudeville, em películas 16mm, rolos de filme e projetores em salas de cinema. Parte da história do cinema agora também são os computadores, a computação gráfica, os videogames e outras diferentes expressões artísticas digitais que traçaram o caminho para a digitalização. À medida que nos afastamos da virada do milênio e, conseqüentemente, da virada digital, o analógico deixa de ter exclusividade como objeto nostálgico do cinema, e o digital começa a ser revisitado e repensado, tornando-se também objeto de nostalgia para o meio de comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOYM, Svetlana. **The Future of Nostalgia**. 1. ed. Nova York, EUA: Basic Books, 2001. 444 p.

CAMPBELL-KELLY, Martin; ASPRAY, William; ENSMENGER, Nathan; YOST, Jeffrey R. **Computer: A History of the Information Machine**. 3. ed. Boulder, CO: Westview Press, 2014. 377 p.

CAMPOPIANO, John. Memory, Temporality, & Manifestations of Our Tech-nostalgia. **Preservation, Digital Technology & Culture**, [S. l.], ano 2014, v. 43, n. 3, p. 75-85, 1 jul. 2014.

ELSAESSER, Thomas. **Cinema como arqueologia das mídias**. 1. ed. São Paulo: Edições Sesc, 2018.

FISHER, Mark. **Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures**. 1. ed. Croydon: Zero books, 2014.

GARDA, Maria B. Nostalgia in Retro Game Design. **DiGRA '13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies**, 2014.

GOODMAN, Cynthia. **Digital Visions: Computers and Art**, 1 ed. Nova York: Harry N. Abrams, 1987.

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva**. 1. ed. SP: Vértice, 1990.

HARTMANN, Doreen. Animation in the Demoscene: From Obfuscation to Category (Or: How to Demonstrate Skills without Adhering to the Real-Time Principle). **WiderScreen**. 2014. Disponível em: <http://widerscreen.fi/assets/hartmann-wider-1-2-2014.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2022.

JAMESON, Fredric. **Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. 7. ed. NC: Duke University, 1997.

LASSETER, John. Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation. **ACM SIGGRAPH Computer Graphics**, ano 1987, v. 21, n. 4, p. 35-44, jul. 1987.

NAVARRO REMESAL, Victor. **Cine Ludens: 50 diálogos entre cine y juego** (Filmografías Esenciales). 1. ed. Barcelona: Editorial UOC, 2019.

REYNOLDS, Simon. **Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past**. 1. ed. Londres: Faber and Faber, 2011.

SCHREY, DOMINIK. Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation. In: NIEMEYER, Katharina. **Media and Nostalgia: Yearning for the past, present and future**. 1. ed. Londres: Palgrave Macmillan, 2014. p. 27-38.

SHANKEN, E. A. Historicizar Arte e Tecnologia: Fabricar um Método e Estabelecer um Cânone. In: DOMINGUES, Diana. **Arte, Ciência e Tecnologia: Passado, presente e desafios**. 1. ed. São Paulo: UNESP, 2008. p. 139-163.

SITO, Tom. **Moving Innovation: A History of Computer Animation**. 1. ed. Cambridge, MA: The MIT Press, 2013.

VAN DER HEIJDEN, Tim: Technostalgia of the present: From Technologies of Memory to a Memory of Technologies. **NECSUS. European Journal of Media Studies**, ano 2014, v. 4, n. 3, p. 103-121, 16 nov. 2015.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. 1. ed. Toronto e Vancouver: Clarke, Irwin & Company Limited, 1970.