



# Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



## *Retrovírus*

de André Duarte (2011)

por Luiz Fernando Valente Roveran<sup>1</sup>

*Retrovírus* é um curta-metragem estudantil produzido no âmbito da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e dirigido por André Duarte (também creditado como André LL Duarte em outros trabalhos). O filme está disponível no portfólio do autor que, a julgar pelo conteúdo compartilhado, seguiu carreira posterior no campo da animação 2D. Seus curtas *Astronauta de Mármore* e *O Último Continente*, ambos lançados em 2018, foram selecionados para a mostra de cinema *O Cluster*, realizada na Casa França-Brasil.

Em um futuro distópico, de data indeterminada, um grupo de jovens vaga por lugares inóspitos em busca de sucatas do passado. Pen drives, CPUs, pentes de memória e demais artefatos são tesouros em meio à miséria denunciada pelas roupas rasgadas, armas e poeira que vemos na tela. As peças resgatadas servem ao desenvolvimento em progresso de uma máquina do tempo. Concomitantemente, os membros do bando encabeçam uma banda de punk rock. Essa simultaneidade de responsabilidades gera conflitos entre seus integrantes.

---

<sup>1</sup> Luiz Roveran é aluno do Programa de Pós-graduação em Música (Doutorado) do Instituto de Artes da Unicamp, onde desenvolve pesquisa sobre processos de escuta em espaços interativos. É professor de *sound design* e criação de vídeos no Curso Superior (Tecnólogo) em Jogos Digitais da Faculdade de Informática e Administração Paulista (FIAP). Atua também como compositor e desenhista de som em produções audiovisuais.



À frente do projeto da viagem temporal está 2 (Felipe Vianna), um rapaz nervoso, gaguejante e que constantemente é visto sentado em uma cadeira de rodas à frente de um arcaico computador. Ele cobra seus colegas por peças eletrônicas e celebra efusivamente toda vez que uma caçada por recompensas obtém sucesso. Do outro lado, há 4 (Marcéu Pierroti). Tempestuoso e efusivo, 4 faz jus ao papel do guitarrista barulhento a tocar acordes agressivos. Suas músicas, a julgar pelos aplausos murchos de um público que parece saído da figuração de *Mad Max 2* (George Miller, 1981), não são exatamente bem-recebidas. Em uma passagem, esbraveja: “Eles são uns vermes malditos, eles não sabem apreciar uma bela apresentação”.

Há no filme uma clara inversão dos valores vigentes na sociedade de 2021. O guitarrista punk, apesar dos adesivos de Iggy Pop e Dead Kennedys na parede de sua base, adota um discurso esnobe quando sua música não apetece aos ouvintes. Para onde foi aquela atitude desprendida, “tô nem aí”, marca do movimento? Menciona-se uma certa Igreja do Rock, cujo papel nunca fica exatamente claro, a não ser por breves falas irônicas sobre sua caridade e fé em vozes de outro plano. Por tempos, o gênero musical permaneceu distante dos valores judaico-cristãos: aqui, o filme sinaliza mais uma subversão.

As pilhas de computadores 386 e demais eletrônicos hoje considerados obsoletos são, em *Retrovírus*, uma *commodity* que pode revolucionar os caminhos da humanidade. A única coisa que permanece é o escape oferecido pelo entretenimento nas bonanças que antecedem as tempestades: em uma sequência particularmente engraçada, um combalido 4 joga *Pokémon* em um velho Game Boy.

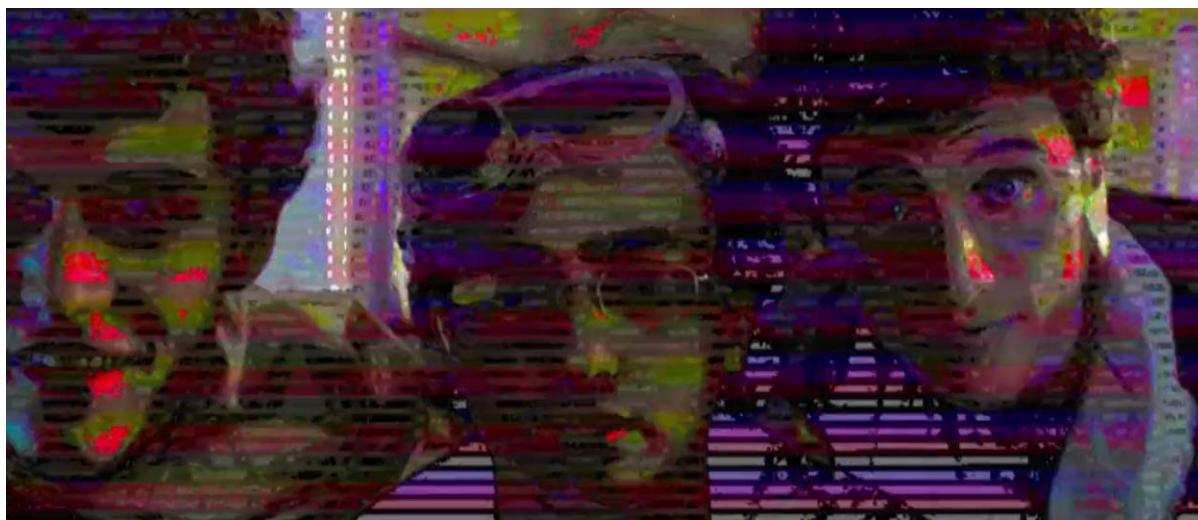
O tema distópico e a inversão de valores caros a nós não são, propriamente, coisas desconhecidas à ficção científica; pelo contrário. Futuros pouco convidativos já foram vistos sob as luzes neon de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) ou tomados por ruínas, como na adaptação cinematográfica de *A Estrada* (John Hillcoat, 2009), romance de Cormac McCarthy. Acima, não mencionamos *Mad Max* à toa. As tomadas externas de *Retrovírus* são de uma aridez pouco convidativa, tal qual na série protagonizada por

Mel Gibson e, mais tarde, por Tom Hardy. A combinação do cenário ameaçador à coleta de objetos nos lembra da série de jogos digitais *Fallout*, iniciada em 1997 pelo estúdio Interplay e notável tanto por sua ambientação inóspita quanto pela necessidade do jogador em colher objetos espalhados pelo mapa do mundo virtual.

A relação de ambivalência entre 2 e 4 gera boa parte dos conflitos apresentados ao longo do curta. 2 conquista autoridade sobre as ações de seus comparsas graças à sua sagacidade e prática com os eletrônicos resgatados. Logo, cobra os demais por equipamentos. 4 tem constantes episódios de revolta, afinal, ele e seus companheiros, à exceção de 2, se colocam em situações de risco em nome de um projeto cujo desenvolvimento parece errático. Cabe a 3 (Eduardo Speroni) ser o elemento mediador, o que muitas vezes não basta. Costumeiramente, as brigas são apartadas por Ela (Bianca Brunstein), única personagem feminina da história, cuja paciência se esgota a cada rusga contraproducente de seus colegas masculinos.

A posição d'Ela na história é bastante ingrata: uma personagem com poucas falas, introduzida como um elemento misterioso e tratada com certo desdém pela maioria de seus colegas masculinos, exceto por 3, que nutre sentimentos amorosos por ela. Esse fato não contribui em nada para evidenciar algum tipo de respeito por sua figura - apenas desejo. Nas cenas das quais participa, Ela é ora importunada por 3, ora temida por sua postura assertiva, muitas vezes confundida com rispidez. Outro fator sobrevivente às intempéries do tempo na sociedade futurista de *Retrovírus* é o machismo.

Com arquétipos de personagem simples e conflitos bem delineados, talvez o charme de *Retrovírus* seja encontrado na posição em que o filme coloca o espectador. Na sinopse disponibilizada por André Duarte, a história do filme é descrita da seguinte maneira: “Um vírus de computador traz imagens de um futuro pós-apocalíptico onde um grupo de jovens mede a importância entre uma máquina do tempo e sua banda de rock”. O curto parágrafo ajuda a elucidar a escolha por uma edição às vezes confusa (demais), onde as ações dramáticas são encerradas subitamente por texturas de *glitch* seguidas de tela preta. As referências desse tipo de edição alcançam a *glitch art* e o *vaporwave* — movimentos estéticos que começaram a se tornar mais conhecidos justamente no período em que *Retrovírus* foi produzido. A título de comparação, o álbum *Floral Shoppe*, composto pela musicista Vektroid sob o pseudônimo Macintosh Plus e marco máximo do *vaporwave* como expressão musical, foi lançado também em 2011.



A adoção desses recursos em uma trama de caráter leve, ainda mais em um curta estudantil, remete a um tempo em que a conotação política do *vaporwave* ainda não era tema de disputa. Originalmente percebido como um movimento ambíguo, no qual nostalgia por um passado intangível e subversão de valores da indústria cultural coexistiam (STEINMETZ *et al.*, 2019), o *vaporwave* foi, mais recentemente, cooptado por figuras eminentes da extrema-direita contemporânea, originando um subgênero apelidado por algumas pessoas de *fashwave*, expressão derivada da palavra *fascist* (“fascista”, em inglês).

Naturalmente, o uso desses tipos de recurso, que emulam o mau funcionamento do vídeo e do áudio, é melhor observado quando entendemos que há diálogo entre eles e a cenografia, criada por Diego Zimmermann. Zimmermann é também responsável pelo desenho do set de *Arzok*, filme de FC dirigido por Ian SBF e lançado em 2019. As personagens da história moram em uma espécie de base que as protege dos perigos do mundo externo. Um comentário feito por 4 dá a entender que lá fora há mutantes e outros perigos típicos da ficção científica. Neste lugar seguro, quinquilharias e bugigangas se confundem com paredes imundas e armários de metal semidestruídos — algo como uma versão distópica do cenário habitado pelos apresentadores do programa de televisão *Disney CRUIJ* (2001-2003), exibido pelo SBT. Os mesmos efeitos visuais são utilizados quando algum experimento eletrônico dá errado, como se uma carga muito alta de informação causasse uma pane no vírus que nos permite assistir aos acontecimentos do futuro.

Igualmente erráticos são os objetivos do bando de personagens que somos convidados a acompanhar. Certamente, o fenômeno da banda de garagem a sonhar com o estrelato é conhecido. Qual o sentido disso em uma paisagem árida e destruída como a de *Retrovírus*?

Analogamente, os propósitos e efeitos de uma máquina do tempo podem ser diversos — sozinha, a série *O Exterminador do Futuro* consegue nos dar um vislumbre disso, com seus filmes de maior ou menor êxito de crítica e público. No ápice do curta, 4 serve como cobaia a uma viagem na máquina do

tempo projetada por 2. Subentende-se que outras tentativas falharam anteriormente e, de fato, esta também resulta em fracasso. 4 pede desculpas por não conseguir pegar algo, mas encerra sua fala antes de revelar o que se busca.

O insucesso é irrelevante, pois 4 sobrevive à viagem e pode continuar a levar sua vida de destino cambaleante junto de seus colegas de banda. No fim, a vida no futuro de *Retrovírus* é um perambular com metas mais incertas do que precisas e tudo isso é refletido nas instâncias técnicas do filme: seja nos cortes súbitos, na agressividade sem direcionamento da música feita por suas personagens ou nas sucessões episódicas de um roteiro que ora foca em um interesse amoroso não correspondido, ora vira seu olhar para os embates típicos de uma masculinidade adolescente. Alguns pontos já levantados podem ser problematizados, e certamente serão, mas não se pode perder de vista que a impetuosidade típica do cinema estudantil tem sua dose de engenhosidade.

## **Ficha Técnica**

Título original: *Retrovírus*

Ano de lançamento: 2011

Duração: 15 minutos

País: Brasil

Direção: André Duarte

Roteiro: André Duarte, Leonardo Petersen Lamha

Produção: Nathalia Melo

Elenco: Felipe Vianna, Eduardo Speroni, Marcéu Pierroti, Bianca Brunstein

## **Referências**

STEINMETZ, Cristiano José; MUELLER, Rafael Rodrigo e JEREMIAS, Talia. “Détournement situacionista às avessas: a estética do vaporwave cooptada pela extrema direita” em *LENDU: Linguagem, Ensino, Educação*, v.3, n.1, 2019.

Maurício Meireles. “O que é vaporwave, a estética criada na música eletrônica e apropriada pela nova direita” em *Folha de São Paulo*, publicada em 10/06/2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/06/o-que-e-vaporwave-a-estetica-criada-na-musica-eletronica-e-apropriada-pela-nova-direita.shtml> > Acesso em: 05/05/2021.

