

## O retrofuturo, onde a música antiga e nova colidem: memória e literacia audiovisual na cultura ciberpunk

*The retro future, where old and new music collide: memory and audiovisual literacy in cyberpunk culture*

ANDRÉ MALHADO

Universidade Nova de Lisboa -CESEM

andreadnmalhado@gmail.com

Resumo: O início do século XXI coincide com um momento sociocultural onde a música popular, inserida no contexto do ciberpunk, tem como tendência a prática de apropriação de conteúdos audiovisuais do passado. Neste artigo proponho uma discussão sobre o papel da literacia audiovisual na produção, circulação e recepção de música ciberpunk. Cruzando o conceito de retrofuturo com o imaginário estético proposto pelo synthwave, analiso espaços, práticas e músicas que demonstram a importância da memória no ato de fruição estética. A abordagem construtivista cruza ferramentas de musicologia, sociologia e estudos dos media, para defender a existência de uma cultura convergente onde todos os participantes são produtores de significados provenientes de sons, imagens e textos categorizados como ciberpunk.

Palavras-chave: synthwave; citação musical; media; ficção científica; cultura convergente.

Abstract: The beginning of the 21st century matches a sociocultural moment where popular music, embedded in the cyberpunk context, builds a tendency towards the practice of appropriating audiovisual content from the past. In this article, I purpose a discussion of the role of audiovisual literacy in the production, circulation, and reception of cyberpunk music. Crossing the concept of retrofuture with the aesthetic imagination purposed by synthwave, I analyze spaces, practices, and musics that demonstrate the importance of memory in the act of aesthetic fruition. With a constructivist approach, I cross tools from musicology, sociology and media studies to defend the existence of a convergent culture where all participants are producers of meanings found in sounds, images and texts categorized as cyberpunk.

Keywords: synthwave; musical quotation; media; science fiction; convergence culture.

## Introdução

O passado e o futuro são conceitos antagônicos que se encontram frequentemente e fazem parte do debate sobre a música e o ciberpunk. Por um lado, muita da composição musical é fruto de estratégias de reconfiguração de materiais sónicos pré-existentes. Por outro, o ciberpunk enquanto modo de ficção científica que pensa o futuro, recorre ao passado para o elaborar. No cerne da construção de um anacronismo onde os sons e as imagens 'antigas e novas colidem' – recontextualizando o título da obra basilar de Henry Jenkins (2006) onde o autor discute a proliferação da convergência de conteúdos no início do século XXI –, está a capacidade que os áudio-espetadores têm de ativar as suas memórias e através delas reconhecer e tirar partido dessas referências. Nesse sentido, o ciberpunk musical é um terreno amplo e ainda subexplorado onde se pode estudar empiricamente o cruzamento entre música, memória e media.

Este artigo procura compreender a música ciberpunk e um género musical interrelacionado, o synthwave, questionando o papel dos media, e da memória que se tem destes, na constituição das obras e dos momentos de escuta musical. Para isso, concentra-se numa discussão em torno do conceito de retrofuturo, enquanto categoria que imagina o que está para acontecer através de marcadores históricos identificáveis, partindo da utilização interartística de elementos sónicos, visuais e textuais. O estudo assume uma perspetiva construtivista e métodos qualitativos que cruzam ferramentas teóricas da musicologia, sociologia e estudos dos media.

Na primeira parte abordo a importância da memória audiovisual para a constituição e apreciação da cultura ciberpunk, inserindo esta prática no paradigma da convergência digital de conteúdos no século XXI. Depois, concentro-me numa reflexão sobre a formação do género synthwave, quais as suas características e principais razões que o levam a ser identificado como música ciberpunk por diversos ouvintes. Central para o argumento é o papel das tecnologias acústicas da década de 1980, pois são fundamentais para a estética sonora do synthwave. A terceira parte é focada numa comunidade digital ciberpunk, a *Neon Dystopia*, onde demonstro como os seus participantes usam o conhecimento que têm dos media para interpretar, valorizar e defender uma música ciberpunk ligada ao synthwave e ao passado. Na quarta parte foco-me em vários processos de citação do filme *Blade Runner* detetados no synthwave, enunciando as estratégias artísticas que levam produtores e consumidores a reconhecer sons, imagens e textos desta obra de 1982. Termino com uma breve reflexão sobre a literacia audiovisual e a importância que tem para o estudo da intersecção entre música, memória e media.

## Memória audiovisual e cultura ciberpunk

O ciberpunk forma-se em 1980 como uma rede de obras artísticas onde se negociam textos e códigos contemporâneos e históricos. Como cultura, emergiu de artefactos que pensam a sociedade, a ciência e a tecnologia nas artes. Os seus produtos exploram narrativas inseridas em lugares imaginados, e estes são consumados em práticas sonoras, performativas, literárias, visuais e audiovisuais que permanecem em constante diálogo. O ano de 1982 assinala o arranque sistemático do ciberpunk aquando do lançamento do filme *Blade Runner* onde materializou no ecrã os pressupostos pós-modernistas de Frederic Jameson (1990). Nesta obra fílmica o realizador Ridley Scott explorou o hibridismo e a aglomeração de referências, que poderíamos definir como impulsos pós-modernistas (Schmeink 2020, 135), para estabelecer uma reunião entre componentes do passado e presente nas imaginações de um futuro. O enredo constrói uma *mise-en-scène* que reconfigura a cidade de Los Angeles no ano de 2019 para nos apresentar uma narrativa que representa ações do detetive Rick Deckard enquanto caça um grupo de ciborgues. As imagens de *Blade Runner* misturam constituintes da estética *noir* das décadas de 1930 e 1940 em Hollywood, entre eles o contraste de luzes em *chiaroscuro*, uma cidade suja, chuva constante, personagens hipersexualizadas e diversas músicas em estilo jazz (Schmeink 2020, 135). Com esta articulação *Blade Runner* explora o que à posteriori ficou definido como retrofuturo (Reynolds 2011, 389; Schmeink 2020, 135), a criação de um espaço anacrónico onde diferentes períodos históricos coabitam e servem o propósito último de imaginar um outro. A respeito das imagens e das narrativas, existem múltiplos estudos focados em media ciberpunk, em especial nos que se focam nas obras audiovisuais Norte-Americanas e Japonesas (Suzuki 2019; Park 2005) que constituem, grosso modo, os focos de produção desta cultura. Em termos sonoros em geral, e musicais em particular, o trabalho realizado ainda é incipiente.

Na música ciberpunk poucos estudos têm demonstrado profundidade no seu mapeamento, descrição e entendimento. Nicholas C. Laudadio (2020, 242-3) representa uma exceção, pois procura expor, por exemplo, como o uso de tecnologias eletrónicas e a exploração de timbres com conotações culturais constroem a paisagem sónica do ciberpunk nos media. Como demonstrei na minha dissertação de mestrado focada na música do ciberpunk audiovisual (Autor 2019), esta cultura pode ser dividida histórica e culturalmente em três períodos: entre 1982 e 1993 desenvolveram-se convenções audiovisuais através de experimentações musicais eletrónicas que usaram meios analógicos, e sons e estruturas musicais extraídas do rock; de 1994 a 2009 estas foram consolidadas a partir de marcadores estilísticos provenientes da música eletrónica de dança, que desde as suas origens tem explorado temas de ficção científica; e de 2010 até 2021 as convenções têm-se mantido, as práticas interartísticas começam a adotar processos de citação cada vez mais recorrentes e o recurso a sons analógicos adquiriu uma

nova importância. A consolidação de uma linguagem musical eletrônica permitiu a esta cultura construir estratégias para gerar sons que são significantes das tecnologias futuristas apresentadas nos ecrãs. Um exemplo notório é o filme *Hackers* lançado em 1995, onde a representação dos piratas informáticos como DJs coloca em paralelo as práticas musicais com as de computação (Malhado 2018, 308). Outra particularidade do ciberpunk é visível no *franchise* de audiovisuais que começa no filme de animação *Ghost in the Shell*, de 1995, e que instaura marcadores sónicos que as audiências aprendem a reconhecer e esperar de certas imagens, como uma espiritualidade cibernética (Autor 2021). Para o contexto desta discussão irei concentrar-me no período posterior a 2010 porque o recurso à música do passado torna-se mais evidente e, por essa razão, representa um momento histórico frutífero para a exploração da relação entre música, memória e representações imaginárias da tecnologia.

Para compreender o momento cultural e as suas práticas é necessário enquadrar teórica e historicamente o início do século XXI. Na viragem do século, o desenvolvimento da internet provocou uma digitalização das atividades e seus objetos, um processo que fez com que as indústrias de entretenimento repensassem os seus modelos de produção e circulação de materiais. Segundo o teórico dos media Henry Jenkins (2006, 2), nesta lógica que referi existe uma mudança para um paradigma de cultura convergente. Com a migração de uma grande parte dos conteúdos musicais e audiovisuais para a esfera digital verificaram-se, e ainda se constata, alterações nos seus modelos de elaboração, difusão e fruição estética. Se adotarmos a terminologia de Lessig (2008, 28) somos capazes de dar conta das transformações ao nível da confluência entre a produção e o consumo. Para o autor existe, por um lado, uma diminuição na cultura que era “somente de leitura”, e que era aquela que fixava distinções evidentes entre os que faziam e os que ouviam música. Por outro lado, a cultura da “leitura e escrita” intensifica-se, pois quem interage com música tem o potencial de a ouvir, apreender, recriar e multiplicar. Não pretendo demonstrar, nem mesmo Lessig, que este é um fenómeno exclusivo do século XXI. O que tenciono salientar, tal como Serge Lacasse (2018, 10), é a profusão de estratégias que a música popular atual dispõe para incluir e partilhar uma grande diversidade de materiais sónicos. Ademais, a convergência entre práticas levou a que a música popular assumi-se um papel cada vez mais importante na construção de objetos filmicos, televisivos, videolúdicos e videomusicais. Considerando que os media realizam funções de conexão, representação e imaginação que nos convidam a pensar o mundo no século XXI (Couldry 2019), há que questionar como estas dimensões apropriam e transfiguram a música do passado recente.

É um pré-requisito do ouvinte que identifica insinuações a outras músicas ter conhecimento a respeito das peças musicais para onde os compositores os desejam transportar. Além disso, são igualmente válidos os momentos em que a experiência estética ativa na sua memória ligações para outros conteúdos, à partida *ausentes* da obra,

mas que pela semelhança o ouvinte considera serem aparentados. Um dos fenômenos que potencia este fluxo de encadeamentos intermusicais, é o papel das indústrias dos media, pois estas moldam o tipo de conhecimento e entretenimento que é possível experimentar (Hesmondhalgh 2019, 101). Neste meu argumento é importante ressaltar que as práticas musicais e audiovisuais devem permanecer no mesmo terreno, ainda que possam resultar de diferentes práticas e contextos de escuta, pois fornecem uma mesma lógica de articulação entre música e memória audiovisual. O deslocamento dos ouvintes por vários media que contam com a presença da música, expande e modifica, segundo tese defendida amplamente por Opitz (2016), a experiência e o prazer da obra. Nesse sentido, parto da hipótese de que o rejuvenescimento e capitalização de referências da década de 1980 foram importantes para os atos de concepção e escuta praticados no seio da cultura ciberpunk da década de 2010 em diante. Existem autores que leem neste fenômeno um indício da redução no ritmo de renovação musical (Hogarty 2017, 85) porque a tentativa consciente de trazer o passado à memória dos ouvintes reduz a produção de novos gêneros musicais. Contudo coloco-me mais próximo das perspectivas de autores como Simon Reynolds e Joseph Hyde, porquanto revelam uma forte valorização do conhecimento musical e do papel dos media na invenção e propagação de sons do presente e do passado. Reynolds (2011) descreve que no período da “retromania” conjugam-se lado a lado estetas com um profundo conhecimento histórico e o “ouvinte comum” que pela exposição à cultura popular constrói o seu próprio repertório de referências. Ao mesmo tempo, a proliferação dos media que registam, transmitem e propagam estas músicas conduz a um aceleração no reaproveitamento de artefactos culturais (Hyde 2020, 188). No contexto do ciberpunk, um dos aspetos que define um participante desta cultura é a experiência que demonstra aquando do contacto com a obra. Este materializa-se, por exemplo, na constatação de sons do passado *escondidos* no objeto, e nas suas expectativas a respeito de quais músicas devem acompanhar determinadas imagens e tópicos narrativos que identifica como comuns ao ciberpunk. A título de exemplo, em 2013 foi lançado o videogame *Far Cry 3: Blood Dragon* com uma banda sonora em género synthwave e citações musicais dos filmes *Blade Runner*, *RoboCop* e *The Terminator*, obras da década de 1980 que solicitam ao jogador-ouvinte que as detete.

O outro aspeto que devemos entender a respeito do ciberpunk é que está obviamente ligado com o surgimento da cibercultura enquanto prática e conceito. Desde 1980 que o ciberpunk ficcionaliza manifestações que usam redes de computadores para comunicação, entretenimento ou negócio. Ademais, não só o momento sociocultural pós-2010 toma partido dos media que são produzidos especificamente para a internet, como no ciberespaço surgem diversas plataformas de consumo e discussão da música ciberpunk. Formam-se cibercomunidades centradas num gosto comum pela cultura, e tanto nestes como no Youtube os fãs produzem e consomem música ciberpunk através de um regime de “produsuários” (Coudry; Hepps 2017, 70). Esta é a dimensão da cultura

ciberpunk que pretendo explorar nas próximas secções, focando práticas musicais e grupos sociais que circulam em torno de objetos que valorizam, concebendo significados ligados com a memória musical que têm de audiovisuais produzidos no passado.

## **Synthwave e a materialidade tecnológica dos sons**

Da mesma forma que o retrofuturo é construído na base de que algo de novo é produzido a partir de elementos pré-existentes, a música assume a mesma relação entre a experiência e memória. Nos estudos de David Beard e Kenneth Gloag (2005, 71), os autores explicam que “o ato de ler e, no contexto da música, ouvir, envolve traçar ecos e reflexões de outros textos. [...] Estamos sempre inclinados a fazer comparações, sublinhar similaridades e reconhecer traços familiares de música do passado”. No synthwave o passado está deliberadamente exposto e faz parte da sua identidade porque os instrumentos e técnicas musicais usadas deixam traços históricos que permitem ao ouvinte ser transportado para a época da sua criação. Dito por outras palavras, as práticas estilísticas desta música podem ser descritas, segundo uma visão semiótica, como hipertextuais, porque colocam a música em diálogo com um repertório de sons e imagens. Para entender a trajetória histórico-cultural do synthwave e a sua ligação com os media audiovisuais há que regressar a um dos géneros que lhe deu origem, o new wave.

A palavra “synth” é diminutivo de sintetizador e remete para o facto de ser o principal instrumento musical do synthwave. O “wave” resulta de uma tradição musical que segue a lógica do new wave, ligado à *nouvelle vague* francesa da década de 1950 onde cineastas promoveram uma revolução no discurso cinematográfico para que fosse mais poético e de autor (Cateforis 2011, 17). O new wave, explica o musicólogo Theo Cateforis (2011, 11), procurava usar o sintetizador como elemento unificador de uma “rebelião do punk” e do “artifício da pop”, acentuando técnicas de citação, pastiche, bricolagem e hibridismo entre géneros musicais. Nesta prática a memória teve um papel importante porque as citações eram atos intencionalmente distanciados e com o propósito de provocar estranheza com o passado (*ibid.*, 96). Todas estas características musicais podem ser encontradas nas bandas sonoras de media ciberpunk, onde o videojogo já referido, *Far Cry 3 Blood Dragon*, é ilustrativo.

Onde se tornam mais evidentes as ligações entre o new wave e o ciberpunk, é que dependendo do contexto ou da experiência que o ouvinte tem destas categorias de música existem peças que podem ser identificadas com as duas categorias. Cateforis (2011, 153) dá como exemplo paradigmático o músico Gary Numan e se formos à comunidade digital *Neon Dystopia*, que irá ser discutida na próxima secção, este é referido como autor de música ciberpunk. A título de exemplo, em 1979 Numan lança *Replicas*, um álbum inspirado na mesma obra que deu origem a *Blade Runner*, o livro *Do Androids Dream of*

*Electric Sheep?* escrito por Philip K. Dick em 1968. Da mesma forma, o synthwave e o vaporwave, que são gêneros herdeiros do new wave, têm criado ambivalências nos processos de identificação porque muitos ouvintes associam-nos ao ciberpunk e, em alguns casos limite, dizem que são a mesma coisa.

As características musicais do synthwave são o sintetizador solista acompanhado por padrões rítmicos em bombo, tarola e pratos de choque. Todos estes instrumentos sofrem um tratamento digital com efeitos de compressão e reverberação com *gate*, para que tenham um timbre semelhante aos que ouvíamos na música new wave, house, electro rock e hip hop durante a década de 1980. Em termos específicos, utilizam o Minimoog, Oberheim, OB-X, E-mu Emulator II e o Yamaha CS80, e o estilo de composição destaca a precisão dos ostinatos e dos padrões rítmicos repetidos. O synthwave beneficia de todas as capacidades técnicas das ferramentas digitais que, no entanto, estão ao serviço da simulação da estética analógica. Ao fazer isso, torna-se clara a materialidade tecnológica (Strachan 2019, 144) porque as propriedades tímbricas dos instrumentos musicais analógicos transportam consigo nuances que os situam em sistemas de significação ligados ao momento histórico em que foram concebidos. No geral, está patente um ideal de que é necessário replicar os sons do passado para que o ouvinte seja conduzido para um determinado imaginário futurista, aquele que era construído por produtores de conteúdos na década de 1980.

O synthwave é um género que começa em França e Kavinsky é muitas vezes apontado como um dos seus fundadores. A música com que o músico e o género adquiriram notoriedade foi "Nightcall", produzida pela banda Daft Punk e parte do filme de ação *Drive* lançado em 2011. Contudo, um ano antes saem dois filmes ciberpunk que já trazem para a cinematografia a relação audiovisual característica do synthwave. O primeiro é *Tron Legacy*, realizado por Joseph Kosinski e composto por Daft Punk, que fornece uma grande parte dos elementos que definem a estética do synthwave. O segundo é *Beyond the Black Rainbow*, com música de Jeremy Schmidt e do realizador Panos Cosmatos. Esta última banda sonora usa diversos sintetizadores analógicos, tais como Prophet 5, Oberheim e Moog Tauros. Todas as camadas sonoras foram processadas através de vários efeitos que criam um timbre característico da fita magnética, conjugando eco, atrasos no tempo e reverberação com algum ruído de baixa intensidade.

Atualmente o synthwave já se constituiu como um género com um conjunto de práticas musicais ligadas a aspetos visuais importantes. O estudo de Diak (2018, 22-4) fornece um ponto de partida para entender a forma como os media são capitalizados neste género musical. As capas de álbuns e singles usam referências ao cinema de ficção científica e de terror. Entre elas, um dos aspetos que mais se destaca são as representações de uma cidade futurista. Pode-se ainda mencionar que citam muitos timbres e iconografia de videojogos, em especial dos que foram criados durante a terceira e quarta geração de consolas. O que considero evidente é o modo como o synthwave consolida uma memória

da cultura mediática da época e que está assente nos sons, imagens e títulos das músicas. Nos imaginários de futuro propostos, o synthwave retorna à configuração do ciberespaço popularizada pelo filme *Tron* em 1982, à paleta de cores magenta néon característica do ciberpunk e a referências ao formato de registo de VHS. Desta forma, as tecnologias cibernéticas nos corpos e nas cidades, e as identificações com instrumentos musicais e sonoridades que definem um momento cultural específico, oferecem à experiência da escuta diversos marcadores históricos. Os traços sonoros fornecem qualidades sensoriais que evocam respostas emocionais ligadas à memória pessoal e coletiva dos ouvintes, conjugadas com formas de fixação visual de significados ligados aos media.

### **A cibercomunidade *Neon Dystopia* e a interpretação musical do passado**

A comunidade digital *Neon Dystopia* foi construída em torno da apreciação, preservação e divulgação de conteúdos ciberpunk. Para a sua análise parto da perspectiva de Henry Jenkins (1992, 88-9) e considero que além de fãs de conteúdos populares são especialistas no meio. Os seus participantes são ouvintes educados que possuem um conhecimento adicional, neste caso a experiência de audiovisualização de um conjunto de objetos trazidos à memória no ato da escuta. Nesta secção exploro a negociação de uma identidade coletiva em torno de lembranças, experiências e saberes. Para ilustrar este ponto irei recorrer à crítica musical de obras ciberpunk produzidas na cibercomunidade, pois revelam a ligação entre o synthwave e media ciberpunk.

Nestas práticas de crítica musical o discurso procura transformar os sons em descrições que comunicam aos membros da comunidade um conjunto de características particulares. Além da presença de uma terminologia musical existem metáforas audiovisuais que fixam significados e nos fornecem dados sobre que produtos são identificados no ato da escuta. Existem formas de crítica musical que se distanciam da reflexão valorativa e procuram educar os leitores. Pinch e Athanasiades (2012, 492) fornecem um desses exemplos quando discutem uma cibercomunidade que tem como objetivo melhorar as habilidades de criação musical ao expor os processos de produção sonora inerentes às peças. No caso de *Neon Dystopia*, o que está patente na discussão é a procura pela definição de música ciberpunk de forma colaborativa, porque apesar de existir um crítico que produz um texto os leitores iniciam um debate na secção de comentários, expandindo o conteúdo para outros significados.

*Neon Dystopia* é uma página de internet fundada em novembro de 2014. Os valores patentes são os de criar um espaço social que junta fãs do ciberpunk, disseminar a cultura a novas audiências que não estão familiarizadas e interpretar colaborativamente a arte ciberpunk. Segundo estes fãs o ciberpunk é definido tripartidamente como um género de media, uma estética e uma atitude. Na plataforma apresentam bases de dados

onde identificam músicas, filmes, séries de televisão, livros, jogos de tabuleiro, banda desenhada e manga, e uma variedade de artigos sobre media ciberpunk. Concentrando-nos nos textos sobre música, as rúbricas "Cyberpunk Music Dossier" e "Soundtracks To A Dying World" são formatos semelhantes. Um dos membros da comunidade apresenta vários músicos, grupos musicais ou peças que considera enquadrados no ciberpunk, fornece ligações para o Youtube ou outra plataforma de reprodução diretamente na página e apela aos utilizadores da página que fomentem o debate em torno das músicas. Por essa razão, é fundamental discutir o conteúdo da crítica e a secção de comentários.

"Cyberpunk Music Dossier" teve quinze números publicados entre 2016 e 2018. A estrutura fornece uma discussão de obras apresentadas em dois ou três parágrafos onde o crítico explica, por ordem, o artista, a obra na sua totalidade e termina aprofundando uma ou duas das músicas que mais gostou. Uma análise qualitativa revela 93 artistas, 11 compilações de música, quatro álbuns de tributos e a banda sonora de um videogame. Os tributos têm músicas em synthwave que aludem ao passado, dedicadas aos filmes *Alien*, *Blade Runner*, *Terminator 2: Judgement Day* e aos videogames da consola Amiga. Ainda que não sejam todos pertencentes ao período histórico de 1980-1990, são sugestivos da importância que os media do passado têm para esta comunidade.

Um outro dado a reter é que das obras mencionadas 58 estão no género musical synthwave, 19 em retro wave, 15 em vaporwave e outros de número reduzido. É evidente que na comunidade existe um paralelo entre o synthwave e o ciberpunk, e podemos corroborar esta ideia através de outras fontes subsidiárias que auxiliam na construção de uma memória musical e audiovisual. Observando o design gráfico que acompanha as peças detetamos muitas citações de obras ciberpunk da década de 1980. O álbum *Ace of Space* de Wolf and Raven usa a grelha da realidade virtual definida no filme *Tron*. Na leitura do crítico Bill Ryker (2017a), "Wolf and Rave tem uma ótima sonoridade no álbum mas é estritamente para pessoas que se lembram dos anos 80s bem o suficiente para se terem perdido neles; eu estou no centro do seu alvo demográfico". Pelas suas palavras constatamos a importância da memória para a experiência estética. Em outro exemplo, Riker (2018) usa o conhecimento das convenções do synthwave para elaborar uma interpretação que explica aos leitores como o músico Fixions vai contra as expectativas. Escreve que "entre a marca dos 2m e 2m6s existe um assobio de fundo estável e em crescendo que se esperaria chegar a uma quebra de algum tipo, mas Fixions não a está a fornecer". Mais adiante, explica onde as convenções são adotadas, "por volta da marca dos 3m aos 3m8s [...] somos agraciados por um clímax musical com que fomos treinados a esperar" (*ibid.*). Esta descrição demonstra não apenas a convenção do crescendo, mas a importância do conhecimento de obras anteriores para um melhor entendimento da música. Quero ainda salientar que a capa do álbum tem um androide muito semelhante ao *boomer* da série de anime *Bubblegum Crisis*, transmitida de 1987 a 1991 no Japão,

servindo de exemplo para comprovar que o synthwave vai, inclusive, buscar referências aos media asiáticos.

Na rubrica *Soundtracks To a Dying World* encontramos a construção de um retrofuturo através da memória musical. No texto introdutório, o crítico Shadowlink (2019a) escreve que quando a música ciberpunk se coloca próxima da estética da década de 1980 e “faz-nos sentir que estamos no interior de uma espécie de clube noturno (retro)-futurista ou soa a algo que tocara enquanto pirateamos informação dos nossos inimigos”. Com esta afirmação a noção de uma ‘banda sonora para um mundo moribundo’ torna-se mais impactante porque estabelece que o espaço da escuta gera um imaginário retrofuturista. Nela está o fator determinante de um ouvinte que usa uma metáfora cinematográfica para falar de uma música que, através da recordação, o faz sentir imerso numa realidade de ficção científica. Além desta ligação, Shadowlink (2019a) procura descrever a música ciberpunk por via de um estilo que expressa ser “plácido, sons de um sonho-pop evocativo da banda sonora icónica de Vangelis para *Blade Runner*”. Considerando que neste filme existe uma paisagem urbana retrofuturista, bares noturnos e inimigos, podemos concluir que é uma das referências que leva o crítico a descrever as sensações que o estilo musical ciberpunk provoca em si.

Em outra crítica, Shadowlink (2019b) faz uma leitura da obra do músico Disasterpeace recorrendo à ligação entre a música ciberpunk e o chiptune. Esta música replica os sons de videojogos da década de 1980 por meio da aplicação de chips com geradores de som programáveis oriundos das próprias consolas ou recorrendo à síntese sonora para simular o timbre. Collins (2008, 63) explica que estes sons desapareceram em 1990 aquando do desenvolvimento e incorporação de tecnologia MIDI nas consolas. No início do século XXI o chiptune surge ao mesmo tempo que o synthwave e o vaporwave, fazendo parte do movimento de ressurgimento sónico do passado. Para o crítico Shadowlink o que relaciona o chiptune com a música ciberpunk é o redireccionamento e a experimentação tecnológica, porque as consolas passam a servir de instrumentos musicais. O ponto que pretendo salientar é a importância de olhar para o passado como repositório de sons, tecnologias e imaginários. Shadowlink irá concluir reforçando esta ideia, pois conjectura que a influencia de Vangelis é tão forte, em particular a banda sonora de *Blade Runner*, que se disseminou pelo trabalho de outros músicos, algo que irei continuar a explorar na secção seguinte.

Para além das conexões entre o estilo do synthwave e as imagens que acompanham estas peças musicais, os casos discutidos não apresentam muitos elementos sonoros mnemónicos. Um dos aspetos transversais é, contudo, o retorno ao estilo musical de Vangelis e à banda sonora de *Blade Runner* em particular, como forma de justificação de uma cultura ciberpunk. Na secção dos comentários encontramos diferentes discussões sobre os conteúdos propostos, e um dos elementos mais importantes para esta investigação é a forma como alguns leitores procuram distanciar-se das referências à

música da década de 1980 para definir o ciberpunk. Neil é um participante no debate que defende a existência de um "lado" ciberpunk que é industrial e com eletrônica de dança onde a banda Grendel e o seu álbum *Age of the Disposable Body* são um caso paradigmático (Ryker 2017b). Outro exemplo é Curt que descreve que no ciberpunk existe a "música para a tão chamada idade do espaço" onde a "canções mais sujas" e se afastam do que chama ser "o movimento corrente do merdoso synthwave" (Shadowlink 2019a). O debate em causa, e que aludi anteriormente, é se o synthwave é ou não música ciberpunk. Um dos elementos que permite a estes membros da comunidade ter uma posição é a experiência e a sua memória dos produtos que já ouviram e que consideram ser ciberpunk, synthwave ou ambos.

Na defesa de uma música ciberpunk os participantes de *Neon Dystopia* expressam uma identidade coletiva. Tal como as práticas musicais de filk detetadas por Henry Jenkins (1992, 258) o ciberpunk tornou-se uma "expressão cultural de ideais, crenças, e atividades de fandom, e como um meio de articular uma identidade social alternativa, e uma fonte para integrar os diversos interesses da comunidade". O ciberpunk tem outras facetas que não foram abordadas, mas o que importa para a discussão em curso e que é transversal, é a rede de influências entre media. Quando um ouvinte identifica na música outras obras sónicas, ou de música e imagem, é a ativação dessa memória que permite definir que, se soa como a música daquele media ciberpunk, então, deve ser ciberpunk. Dada a importância que o filme *Blade Runner* tem para a cultura no seu todo (Autor 2020), a secção que se segue analisa como têm sido citadas as suas músicas, imagens e textos no synthwave.

### **Reminiscências sónicas de *Blade Runner* para o retro futuro do synthwave**

Após delineada e defendida a hipótese de que o synthwave e o ciberpunk partilham estratégias mnemónicas, esta secção aprofunda-a através da inscrição de *Blade Runner* nesta discussão. O foco são as peças de synthwave que transportam o ouvinte para o imaginário audiovisual retrofuturista proposto pelo filme. Neste artigo estou a explorar a presença *Blade Runner* no synthwave, mas o leitor poderá consultar outro trabalho (Autor 2020) onde identifiquei 23 media que, desde 1982 e até hoje, têm reavivado a sua memória. Outra prática musical que relaciona o synthwave e o *Blade Runner* são as *playlists* conceptuais presentes em plataformas como o Youtube. Por serem um ato de curadoria musical (Goldschmitt e Seaver 2019, 69) são fundamentais para a fixação e reestruturação de significados ligados ao retrofuturo. Contudo, estas mereceriam uma análise que não cabe no contexto deste artigo, e que se propõe detalhar a citação musical.

É importante esclarecer as especificidades da música de Vangelis para o filme *Blade Runner*. O estilo musical combina uma instrumentação variada de sintetizadores

analógicos, digitais e eletroacústicos, máquinas de ritmos analógicas, gravações de percussão acústica de gongos, sinos e algumas passagens vocais. O sintetizador mais importante é o Yamaha CS80, analógico, que produziu uma melodia com recurso ao modulador de anel, uma tecnologia responsável por um portamento eletrônico descrito na linguagem de produção musical e de comercialização de instrumentos como *pitch bend*. A melodia em causa<sup>1</sup> é a que dá corpo à música "Main Titles" e reaparece em outros momentos da banda sonora, é um dos conteúdos musicais mais citados em obras posteriores. Outros instrumentos musicais e sons desta obra são a simulação de cordas friccionadas feita pelo Roland VP-330 VocoderPlus, os pedais e frequências graves, os ambientes mais tensos criados pelo Sequential Circuits Prophet 10 e os padrões rítmicos gerados no Yamaha GS-1. A peça musical com que termina o filme, "End Titles", é uma das composições mais dinâmicas e orientadas para o ritmo, razão que a leva a ser uma das que mais influenciou o synthwave.

Kavinsky, um dos músicos que impulsionou o synthwave, lançou em 2006 o EP *Teddy Boy*. Nesta obra o compositor cria uma personagem fictícia, o *teddy boy*, que é um condutor de carros que irá aparecer em outras capas do autor, por exemplo, no single *Nightcall*. *Teddy boy* representa um piloto que incorpora uma referência ao exterminador do filme *Terminator*, por exemplo, porque os seus olhos brilham em vermelho. Onde o EP se cruza com as referências audiovisuais de *Blade Runner* é na música "The Crash", com um ambiente sonoro de chuva e uma melodia lírica de cordas friccionadas. Outro músico com ligações a *Blade Runner* é Perturbator. No seu álbum *Dangerous Days* publicado em 2014, encontramos duas referências. A primeira é o título que é o mesmo que *Blade Runner* teve durante a sua fase de pré-produção (Barlow 2006, 88). A outra é a música "Minuit (feat. Dead Astronauts)" que reproduz uma melodia calma, contemplativa e com muita reverberação, assemelhando-se à que o Yamaha CS80 toca no "Main Titles". Em outro álbum posterior, *The Uncanny Valley* de 2016, detetamos ouvintes no Youtube<sup>2</sup> que reconhecem influências do filme. Relativamente à música "Femme Fatale", o utilizador Exile escreve "A introdução [...] é tão Blade Runner-y" e Daroven expressa que "soa como um ambiente de Blade Runner". Nenhum destes ouvintes identifica músicas, mas antes o estilo sonoro geral, contudo demonstram que a experiência da escuta avivou nas suas memórias a banda sonora. Noutro testemunho, o de Simon A., escreve que: "tenho a discografia completa de Perturbator, ouço-a no meu carro enquanto conduzo à noite. Sinto quase como se estivesse a conduzir no interior das

---

<sup>1</sup> O timbre foi produzido usando os sons pré-definidos de "Brass 1" e "Brass 2" em simultâneo e efeitos de: ligeira desafinação; um pequeno vibrato em oscilador de frequência baixa que torna o som mais cheio; o ataque e o decaimento do tempo são baixos, o que significa que as notas são impulsionadas e depois demoram alguns microssegundos até alcançarem o pico máximo de timbre e intensidade.

<sup>2</sup> Os comentários podem ser encontrados no Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=BP1C-W8A6qs>.

filmagens de *Blade Runner*." Este caso é ilustrativo da forma como o estilo synthwave transporta os ouvintes para o imaginário retrofuturista proposto por *Blade Runner*.

Algumas citações podem incluir timbres, fraseado melódico e a articulação entre elementos musicais. No álbum *Umbra Complex* de SHIKIMO, lançado em 2019, a música "Hydra" tem aspectos muito comuns ao "Main Titles" de *Blade Runner*. O seu andamento é lento e a melodia é rica em harmônicos e eco, tornando a sua disposição muito semelhante à do Yamaha CS80. "Celestial Ritual", outra música do mesmo álbum, começa com uma configuração tímbrica próxima da que o Yamaha CS80 adota no "End Titles", notório nos primeiros compassos onde o fraseado começa com as mesmas três notas – Si, Lá, Sol – variando na quarta que ao invés de descer para Solb volta a subir para Lá e Si. A capa é a imagem de um planeta vermelho o que, tal como os títulos das músicas, não faz qualquer alusão a *Blade Runner*. Mas sabemos através dos rótulos que o compositor incluiu na sua página de Bandcamp a respeito do álbum que a música além de ser synthwave é ciberpunk, o que solidifica a relação entre os imaginários. Outra música, a "Something wrong tonight" de Colleege, lançado em 2008 no Bandcamp, está estruturada em torno de um arpejo de teor ascendente repetido ao longo de toda a peça e acompanhado por uma frequência contínua que faz um portamento descendente, uma pausa de alguns segundos e depois recomeça reiteradamente. Em conjunto com a percussão ocasional constrói a mesma articulação de elementos que o "End Titles", à exceção da melodia de Yamaha CS80 que neste caso não existe.

O último exemplo é representativo da forma com que os elementos sonoros, visuais e textuais trabalham em sinergia para criar uma linguagem mnemónica. O EP *Night City Terror* de fatalvector tem uma capa com várias componentes que transfiguram *Blade Runner*. Encontramos prédios muito altos, um dirigível, publicidade em lojas com uma luz brilhante e a personagem vestida de preto. Aliado a este enquadramento, a imagem está rodeada por uma moldura preta com manchas e pontos brancos que nos indiciam o granulado de uma fita de VHS, reforçando um contexto histórico-cultural específico. O tipo de letra que usam para escrever o título e o nome do artista é o mesmo que aparece em *Blade Runner*, incluindo a cor vermelha. Um dos elementos sónicos que transporta o ouvinte para o imaginário retro futurista desta cidade surge nos primeiros segundos da música que abre a obra e que tem o mesmo título do EP. O som percutido e explosivo que aparece repentinamente e que fica a reverberar é remanescente da introdução do filme, ainda durante os créditos iniciais, onde o impacto instaura um ambiente inquietante que depois as primeiras imagens revelam ser fruto de uma das chaminés que libertam fumo no complexo industrial da cidade. Esta estratégia, ainda que subtil, fornece uma ligação sensorial bastante forte e que "Nightrunner" consolida. A música joga no seu título com a expressão "blade runner", que é a categoria do detetive que caça os ciborgues nesse filme. Em termos das referências acústicas as mais evidentes são os timbres semelhantes ao

Yamaha CS80 e os padrões melódico-rítmicos de intervalos curtos que pela sua repetição criam um efeito circular análogo à música *End Titles*.

O texto que acompanha o álbum no Bandcamp fornece uma nota descritiva do imaginário proposto por fatalvector e começa com "a chuva martela implacavelmente sobre as ruas como um canhão eterno". Mark Grimshaw (2012, 348) discute que os sentidos da visão e da audição podem estar temporariamente separados e, ainda assim, fazem parte de um mesmo fenômeno perceptual. Um ouvinte da obra *Night City Terror* pode não ouvir claramente o som da chuva ou dos canhões que fazem parte deste retro futuro, mas a leitura destas palavras fornece a possibilidade para os imaginar na sua mente e, ao mesmo tempo, associar à chuva e às explosões de fogo que são apresentadas no primeiro plano do filme *Blade Runner*. Considerando todas as referências musicais, visuais e textuais que fatalvector faz questão de enquadrar nesta obra, existe uma forte possibilidade de o ouvinte localizar a música no mesmo espaço sónico do filme, ativando as suas memórias da experiência que teve. Isto demonstra um vínculo entre música, memória e media que, no século XXI, continuam a manter presente este filme de 1982.

## Conclusões

A música synthwave e a cultura ciberpunk apresentam um terreno contemporâneo onde se pressupõe a existência de ouvintes atentos e conhecedores de um repertório que excede os limites da música popular para vários formatos de media. A habilidade de responder emocional e cognitivamente à manipulação de elementos audiovisuais normalizados no seio da cultura ciberpunk permite ativar uma recordação musical ligada a um tipo de futuro. Nesta capitalização de um passado cultural, em particular da década de 1980 e dos seus timbres e técnicas de escrita musical, o synthwave constitui-se como um género musical devedor das suas imagens e textos às obras audiovisuais, como filmes e videojogos ciberpunk. Esta experiência e educação musical informal dos ouvintes consagra-se num gosto que esperam que seja atendido, porque acreditam na existência de certas características sónicas dessa década para melhor atender ao imaginário retrofuturista do ciberpunk.

Nesse sentido géneros musicais com fortes processos de citação provenientes dos media devem ter em consideração o papel da literacia audiovisual. Na medida em que, ao contrário de outros géneros que formulam as suas práticas performativas, modas, identidades coletivas e outros aspetos sociológicos no palco, o synthwave constitui-se de imaginários ficcionais narrativos e através desses objetos fortifica as suas convenções. Por essa razão, o conhecimento e a memória do repertório do synthwave e dos audiovisuais que o usam ou deram origem, é uma das principais ferramentas da escuta que assiste aos consumidores desta música. O retrofuturo, enquanto espaço socio-geográfico fictício

onde o passado e o futuro confluem, tem o seu significativo sónico nos valores do synthwave e da cultura ciberpunk onde os sons do passado são necessários à constituição e apreensão da música do presente.

## Referências

- Akiyama, Katsuhiro 1987-1991. dir. *Bubblegum Crisis*, Tóquio: Anime International Company, 1991. VHS.
- Malhado, André. 2018. "Cruzando real e virtual no filme *Hackers*: sobre práticas de música tecno e ciberpunk." In *Log In Live On: música e cibercultura na era da internet das coisas*, editado por Paula Gomes Ribeiro, Joana Freitas, Júlia Durante e André Malhado, 303-325. Covilhã: Húmus.
- \_\_\_\_\_. 2019. "Uma perspectiva musicológica sobre a formação da categoria ciberpunk na música para audiovisuais – entre 1982 e 2017" MA diss., Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- \_\_\_\_\_. 2020. "Um hipotexto da cultural audiovisual ciberpunk: a participação de *Blade Runner* no regime de representação *ciberpunk*." In *Cinema e as Outras Artes III: Diálogos e Inquietudes Artísticas*, editado por Anabela Branco de Oliveira, Ana Catarina Pereira, Alfredo Tunay, Liliana Rosa e Nelson Araújo, 345-366. Covilhã: LabCom.
- \_\_\_\_\_. 2021. "Constructing an Audiovisual Language through (Social) Media Convergence: Ghost in the Shell, Musical Codes and Networked Meaning." In *My Kind of Sound: Popular Music and Audiovisual Culture*, editado por Enrique Encabo: 172-185. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Barlow, Aaron. 2006. "Reel Toads and Imaginary Cities: Philip K. Dick, *Blade Runner* and the Contemporary Science Fiction Movie." In *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, editado por Will Brooker, 69-91. London: Wallflower Press.
- Beard, David; Kenneth Gloag. 2005. *Musicology: The Key Concepts*. London: Routledge.
- Cameron, James, dir. 1991. *Terminator 2: Judgement Day*. California: TriStar Pictures, 1991. VHS.
- Cameron, James, dir. 1984. *The Terminator*. Los Angeles: Orion Pictures, 1984. VHS.
- Cateforis, Theo. 2011. *Are We Not New Wave? Modern Pop at the Turn of the 1980s*. Ann Harbor: The University of Michigan Press.
- College. 2008. *Something Wrong Tonight*, Amira, Digital.
- Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Cosmatos, Panos, dir. *Beyond the Black Rainbow*. Vancouver: Chromewood Enterprises Inc., 2010. DVD.
- Couldry, Nick, e Andreas Hepps. 2017. *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge: Polity Press.
- Couldry, Nick. 2019. *Media: Why It Matters*. Cambridge: Polity Press.
- Diak, Nicholas. 2018. "Lost nights and dangerous days: Unraveling the relationship between *Stranger Things* and synthwave." *Uncovering Stranger Things Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. Jefferson: McFarland & Company Inc.

- Dick, Philip K. 1968. *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. New York: Doubleday.
- Evans, Dean, e Alexandre Letendre, dir. *Far Cry 3: Blood Dragon*. Montreal: Ubisoft, 2013. Videojogo.
- Fatalvector. 2018. *Night City Terror*, Edição de Autor, Digital.
- Goldschmitt, K.E; Nick Seaver. 2019. "Shaping the Stream: Techniques and Troubles of Algorithmic Recommendation." in *The Cambridge Companion to Music in Digital Culture*, editado por Nicholas Cook, Monique M. Ingalls e David Trippett, 63-81. Cambridge: Cambridge University Press.
- Grendel. 2017. *Age of the Disposable Body*, Infacted Recordings, CD.
- Hesmondhalgh, David. 2019. "Have Digital Communication Technologies Democratized the Media Industries?" In *Media and Society*, editado por James Curran e David Hesmondhalgh, 101-120. New York: Bloomsbury Academic.
- Hogarty, Jean. 2017. *Popular Music and Retro Culture in the Digital Era*. New York: Routledge.
- Hyde, Joseph. 2020. "The new analogue: media archaeology as creative practice in 21st-century audiovisual art." In *Sound and Image: Aesthetics and Practices*, editado por Andrew Knight-Hill, 188-205. New York: Taylor & Francis.
- Jameson, Frederic. 1991. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kavinsky. 2006. *Teddy Boy*, Record Makers, Digital, CD.
- Kavinsky. 2010. *Nightcall*, Record Makers, Digital.
- Kosinski, Joseph, dir. 2010. *Tron Legacy*. California: Walt Disney Pictures, 2010. DVD.
- Lacasse, Serge. 2018. "" In *The Pop Palimpsest: Intertextuality in Recorded Popular Music*, editado por Lori Burns e Serge Lacasse, 9-60. Michigan: Michigan University Press.
- Laudadio, Nicholas C. 2020. "Music." In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, editado por Anna McFarlane, Graham J, Murphy e Lars Schmeink, 238-244. New York: Routledge.
- Lessig, Lawrence. 2008. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. London: Bloomsbury.
- Lisberger, Steve, dir. 1982. *Tron*. California: Walt Disney Pictures, 1982. VHS.
- Numan, Gary. 1979. *Replicas*, Beggars Banquet, CD.
- Opitz, Christian, e Kay H. Hofmann. 2016. "The More You Know... The More You Enjoy? Applying 'Consumption Capital Theory' To Motion Picture Franchises." *Journal of Media Economics*, 29, 4: 181-195.
- Oshii, Mamoru, dir. *Ghost in the Shell*. Tóquio: Production I.G, 1995. VHS.
- Park, Jane Chi Hyun. 2005. "Stylistic Crossing: Cyberpunk Impulses in Anime." *World Literature Today*, September-December, 60-63.
- Perturbator. 2014. *Dangerous Days*, Blood Music, Digital.
- Perturbator. 2016. *The Uncanny Valley*, Blood Music, Digital.

- Pinch, Trevor, e Katherine Athanasiades. 2012. "Online Music Sites as Sonic Sociotechnical Communities: Identity, Reputation, and Technology." In *The Oxford Handbook of Sound Studies*, editado por Trevor Pinch e Karin Bijsterveld, 480-502. Oxford: Oxford University Press.
- Refn, Nicolas Winding, dir. *Drive*. Maryland: Marc Platt Productions, 2011. DVD.
- Reynolds, Simon. 2011. *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. New York: Faber and Faber Inc.
- Ryker, Bill. 2016. "Cyberpunk Music Dossier – November 2016." *Neon Dystopia*.  
<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-music/cyberpunk-music-dossier-november-2016/>
- \_\_\_\_\_. 2017a. "Cyberpunk Music Dossier – September 2017." *Neon Dystopia*.  
<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-music/cyberpunk-music-dossier-september-2017/>
- \_\_\_\_\_. 2017b. "Cyberpunk Music Dossier – October 2017." *Neon Dystopia*.  
<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-music/cyberpunk-music-dossier-october-2017/>
- \_\_\_\_\_. 2018. "Cyberpunk Music Dossier – January 2018." *Neon Dystopia*.  
<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-music/cyberpunk-music-dossier-january-2018/>
- Schmeink, Lars. 2020. "Digital Effects in Cinema." In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, editado por Anna McFarlane, Graham J, Murphy e Lars Schmeink, 134-143. New York and London: Routledge.
- Scott, Ridley, dir. 1979. *Alien*. Los Angeles: 20<sup>th</sup> Century Studios, 1979. VHS.
- Scott, Ridley, dir. 1982. *Blade Runner*. Burbank: Warner Bros, 1982. VHS.
- Shadowlink. 2019a. "Soundtracks To A Dying World: Depeche Mode," *Neon Dystopia*.  
<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-music/soundtracks-to-a-dying-world-depeche-mode/>
- \_\_\_\_\_. 2019b. "Soundtracks To A Dying World: Disasterpeace," *Neon Dystopia*.  
<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-music/soundtracks-to-a-dying-world-disasterpeace/>
- Shikimo. 2019. *Umbra Complex*, Edição de Autor, Digital.
- Softley, Iain, dir. 1995. *Hackers*. Beverly Hills: United Artists Corporation, 1995. VHS.
- Strachan, Robert. 2019. "Post-Digital Music Video and Genre: Indie Rock, Nostalgia, Digitization, and Technological Materiality." In *The Bloomsbury Handbook of Popular Music Video Analysis*, editado por Lori A. Burns e Stan Hawkins, 143-162. New York: Bloomsbury.
- Suzuki, Shige (CJ). 2020. "Manga." In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, editado por Anna McFarlane, Graham J, Murphy e Lars Schmeink, 107-118. New York: Routledge.
- Verhoeven, Paul, dir. *RoboCop*. Los Angeles: Orion Pictures, 1987. VHS.
- Wolf and Raven. 2017. *Ace of Space*, Edição de Autor, Digital.