



NOSTALGIA E INTERMIDIALIDADE NAS ILUSTRAÇÕES DE BUTCHER BILLY[√]

Camila Augusta Pires de FIGUEIREDO*

RESUMO

Butcher Billy é um designer gráfico de Curitiba que recentemente alcançou notoriedade pela criação de ilustrações que se relacionam com a cultura pop em geral, especialmente com quadrinhos, música, jogos, séries de TV e cinema, mas também com política, religião e com as artes em geral. Dentre as ilustrações de seu portfólio, destacam-se as séries **Stephen King's Stranger Love Songs**, **Dark Tales from the Black Mirror** e **Stranger Tales**. A primeira, por exemplo, é uma série de ilustrações que reproduzem a estética das capas dos livros de Stephen King produzidos nas décadas de 1970 e 1980. Do ponto de vista da Intermidialidade, alguns aspectos a serem investigados dizem respeito à aproximação entre as ilustrações de Butcher Billy e os textos que as inspiram, os processos que transpõem as fronteiras entre diversas mídias e as novas referências midiáticas criadas a partir das ilustrações. Outro aspecto a ser discutido refere-se aos motivos e impactos da recente onda nostálgica em produções culturais contemporâneas, especialmente em séries de televisão, cinema e literatura, movimento que também alcança as obras do artista. Mais do que uma alusão ou um *remake* de obras do passado, as ilustrações visam resgatar a essência de uma época por meio da recriação de uma estética específica.

Palavras-chave: Nostalgia. Ilustração. Intermidialidade. Referências intermidiáticas. Stephen King.

[√] Artigo recebido em 21 de agosto e aprovado em 29 de novembro de 2018.

* Doutora em Estudos Literários/Literatura Comparada (UFMG) com mobilidade na Universidade Técnica de Braunschweig, Alemanha. E-mail: <camilafig1@gmail.com>

1 INTRODUÇÃO

Vivemos nos últimos tempos uma inegável fixação com os anos 1980, em especial na cultura pop, na produção de filmes, séries de TV e clipes musicais, entre outros. Trata-se de obras que retomam a época nas mais diferentes formas: são *remakes*, *reboots*, *sequels*, *prequels*, histórias que se passam ou que contêm referências à cultura daquela década. No cinema, por exemplo, especialmente a partir de 2010, vemos uma combinação de filmes que retomam os anos 80 de várias maneiras:

a) filmes que se passam nos anos 80: **Super 8** (2011), **Atômica** (2017), **X-Men Apocalypse** (2016);

b) filmes que contêm referências à cultura dos anos 80: **Detona Ralph** (2013), **Guardiões da Galáxia 1 e 2** (2014 e 2017), **Pixels** (2015), **Jogador no. 1** (2018);

c) remakes e reboots de obras dos anos 1980: **Miami Vice** (2006), **Transformers** (2007), **Sexta-feira 13** (2009), **Karate Kid** (2010), **Footloose** (2011), **Carrie a Estranha** (2013), **Robocop** (2014), **Ghostbusters** (2016), **It, a Coisa** (2017);

d) continuações de histórias lançadas nos anos 80: **Tron: Legacy** (2010), **Mad Max: Estrada da Fúria** (2015), **Blade Runner 2049** (2017), **Cobra Kai** (2018).

Além desses exemplos, observamos várias adaptações cinematográficas de quadrinhos produzidos naquela década, por exemplo: **V de Vingança** (2005), **Batman: O cavaleiro das trevas** (2008), **Watchmen** (2009). O recente sucesso de **Paper Girls** (2015-) também chama a atenção, já que a história se passa naquela época. A enorme onda de filmes de super-heróis hoje também pode ser relacionada a essa retomada, uma vez que a origem desse gênero cinematográfico data do final da década de 1970, mais especificamente em 1978, com o lançamento de **Superman: o filme**, de Richard Donner, com Christopher Reeve.

No serviço de streaming, por sua vez, várias séries se passam nesse período: **Red Oaks** (Amazon, 2014-2017), **Snowfall** (FX, 2017-), **The Americans** (FX, 2013-2018) e **Halt and Catch Fire** (AMC, 2014-2017) são alguns exemplos. Porém, em se tratando de streaming, é indiscutível o protagonismo das produções da Netflix, seja

na produção ou na distribuição das produções ambientadas nos anos 1980. Somente nos últimos três anos foram seis produções de grande destaque, todas ambientadas nos anos de 1980: **Narcos** (2015-), **Stranger Things** (2016-), **The Get Down** (2016-2017), **Glow** (2017-), **Dark** (2017-), a nacional **Samantha!** (2018-), além do episódio “San Junipero” (2016), de **Black Mirror**.

Até mesmo no cenário musical algumas produções se destacam: **Last Friday Night (T.G.I.F.)**, de Katy Perry; **24K Magic**, de Bruno Mars; e **I Feel It Coming**, de The Weeknd e Daft Punk estão entre as mais notáveis.

O que explica essa multiplicidade de produções que remetem a esse período? O que todas elas têm em comum? Como compreender essa fixação por um passado específico?

2 PRODUÇÕES PARA UM PÚBLICO NOSTÁLGICO

Essas produções visam alcançar o público de uma geração específica, aquela que nasceu entre o fim dos anos de 1970 e o início dos anos de 1980 (mais especificamente entre 1977 e 1985), denominada de Xennials, uma mistura entre a Geração X (1960-1977) e os Millenials (1985-2000). Trata-se de uma microgeração cuja infância foi marcada por mudanças de valores sociais e nos costumes: a redução da supervisão de adultos, o aumento da participação das mães no mercado de trabalho e o aumento no número de divórcios (STANKORB, OELBAUM, 2014, n.p.). É também a última geração que se lembra de como era a vida antes da Internet, que teve uma infância analógica e se viu obrigada a se adaptar a uma cultura digital na fase adulta. É a geração que viu as fitas VHS, as fitas K7, os laser-discs, os disquetes, os DVDs, a popularização dos videogames, da TV a cabo, dos computadores, e que passou da internet discada à banda larga.

Como Kathleen Loock explica em seu artigo **Retro-remaking: The 1980s Film Cycle in Contemporary Hollywood Cinema** (2016), muitas produções que remetem a essa década tendem a celebrar os originais, e sua estética dos anos 80 evoca ligações sentimentais com seus filmes e séries de televisão, bem como às memórias de infância associadas a eles. Além disso, ao retomar conteúdos bem-sucedidos em épocas anteriores, as produções culturais atuais se aproveitam do

valor comercial e cultural que tais produções conquistaram ao longo de décadas, o que se revela uma estratégia bastante lucrativa, já que poderão ser consumidas tanto pela geração original quanto por uma nova. Trata-se do prazer do reconhecimento, algo que ecoa a **repetição com variação** mencionado por Linda Hutcheon no livro **A Theory of adaptation**, com a ressalva que esse prazer de repetição não se refere apenas às adaptações.

Entretanto, além de uma sensação prazerosa, essas produções podem trazer à tona um sentimento de nostalgia. Derivada das palavras gregas *nostos* (volta para casa) e *algos* (dor ou saudade), o termo **nostalgia** foi usado pela primeira vez em uma tese médica de 1688 de Johannes Hofer para descrever o sofrimento físico produzido pela ausência da terra natal. Com o passar do tempo o termo deixou de ser usado exclusivamente no campo médico e passou também de uma concepção exclusivamente espacial para uma concepção temporal (HAMILTON, 2013, p. 101). Assim, ao longo dos anos, a palavra deixa de remeter exclusivamente ao sentimento de perda de um lugar específico, o lar que não existe mais (ou à lembrança daquele local que nunca existiu), para então referir-se às lembranças de uma época específica.

Contudo, estudos na área de psicologia são unânimes em afirmar que a palavra não carrega apenas um sentido negativo de perda ou solidão. Para Krystine Batcho, há uma dualidade na concepção de nostalgia, que pode também designar uma maneira específica ou estratégias para lidar com tempos difíceis, um esforço coletivo para superar tempos de crise. Talvez, portanto, a recente fixação com os anos passados se refira ao momento que instabilidade em que vivemos (e que faz um inegável eco a alguns eventos da década de 1970 e 1980): a escalada de uma tensão mundial no campo político, uma celebridade na presidência do governo norte-americano, o aumento do desemprego e a ampliação no número de manifestações de agendas conservadoras, por exemplo.

Posição semelhante estabelece Zygmunt Bauman ao evocar Walter Benjamin e o anjo da história já no início de seu último livro, **Retrotopia**. Para Bauman, o anjo, cuja face era voltada para o passado, está mudando de direção: seu rosto está agora voltado para o futuro, enquanto suas asas são empurradas para trás, efeito do vento que vem da tempestade causada pelo inferno do futuro imaginado conjugado

ao paraíso do passado. Vivemos, segundo Bauman, uma perda completa de esperança, à medida que a estrada para o futuro parece, cada vez mais, um caminho de corrupção e degeneração. Porém, em vez de idealizar um futuro melhor a ser construído – como a famosa ilha Utopia imaginada por Thomas More –, passamos a viver em **retrotopias**, “visões instaladas num passado perdido/roubado/abandonado, mas que não morreu” (BAUMAN, 2017, p. 10), na esperança de reconciliar a segurança do passado – manifestada por ideias e ideais de outrora como nacionalismos exacerbados, por exemplo – com a liberdade prometida do futuro. Assim, segundo Batcho e Bauman, a nostalgia se transformou em um mecanismo de defesa nos últimos tempos.

Mas, se reciclar o passado não é algo novo, o que torna essa onda de retomadas tão significativa? Para Simon Reynolds, autor do livro **Retromania** (2011), a resposta está nos avanços digitais nas últimas décadas, que promoveram um aumento na busca pelo passado. Segundo o autor, os jovens desta geração são vítimas de uma **crise de superdocumentação** na qual certas tecnologias ou plataformas agem como facilitadores na promoção de um labirinto de coleções colaborativas ou coletivas.

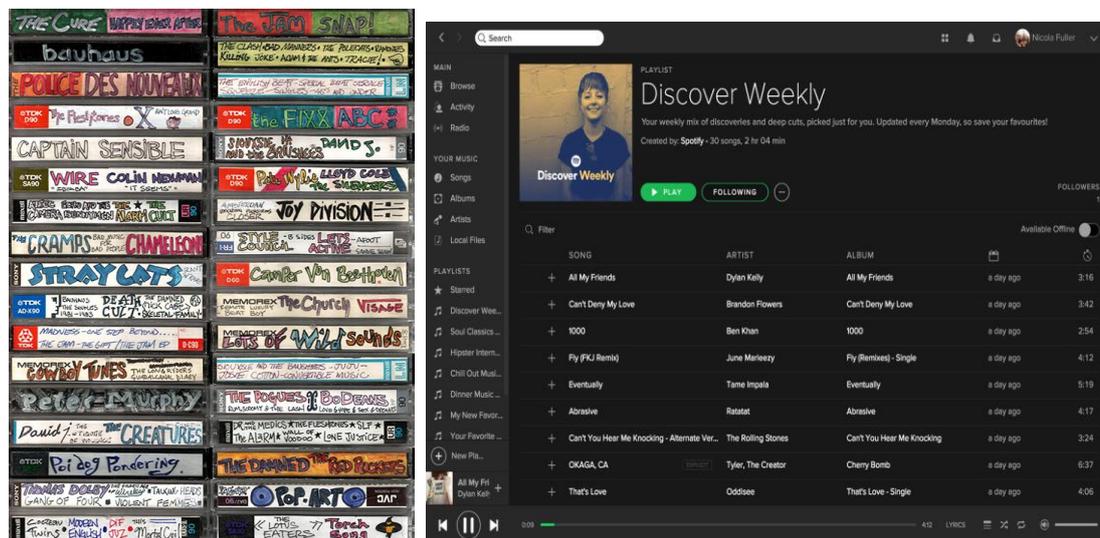
Na mesma direção, Hans Ulrich Gumbrecht aponta que os sistemas eletrônicos de memória têm papel fundamental na retomada do passado de uma maneira nunca percebida antes, processo que inaugura o que ele denomina de **amplo presente**:

Em vez de deixarem de oferecer pontos de orientação, os passados inundam o nosso presente; os sistemas eletrônicos automatizados de memória têm um papel fundamental nesse processo. Entre os passados que nos engolem e o futuro ameaçador, o presente transformou-se numa dimensão de simultaneidades que se expandem. Todos os passados da memória recente fazem parte deste presente em ampliação; é cada dia mais difícil excluirmos do tempo de agora qualquer tipo de moda, ou música, das últimas décadas. (GUMBRECHT, 2015, p. 16)

Por exemplo, enquanto antes o agrupamento de músicas de temáticas semelhantes era feito com as gravações de *mixtapes*, hoje em dia os aplicativos de música, como o Spotify ou Deezer, elaboram *playlists* de músicas digitais, reunindo-as e organizando-as por gêneros, temas ou épocas; facilidades que estão a apenas um clique e são facilmente compartilháveis com outros usuários. Assim,

diferentemente de outras ondas nostálgicas, esta designa, mais do que nunca, uma resposta às transformações sociais e à aceleração do desenvolvimento tecnológico típicos da contemporaneidade.

Fig. 1: As *mixtapes* e o Spotify



Fonte: The Lost Art of Cassette Design by Steve Vistaunet. Disponível em: <https://bit.ly/2Af3Ltt>. Spotify's Discover weekly playlist. Disponível em: <https://bit.ly/2R55CIF>

Muito embora vários outros exemplos pudessem ser relacionados à intrigante noção de amplo presente de Gumbrecht, não o faremos aqui apenas em razão das limitações que uma breve análise como esta nos impõe em termos de síntese e de enfoque. Porém, resta claro que o conceito merece ser explorado em profundidade, o que possibilitaria uma maior discussão do tema da nostalgia em produtos culturais contemporâneos.

Finalmente, o último aspecto que observaremos em relação à nostalgia é seu crescente processo de comodificação. Em **Nostalgia in the Twenty-First Century**, Kathy Hamilton defende que, “[a]gora que o passado está instantaneamente disponível através da internet e de várias mídias, e pode ser comprado por meio de merchandising produzida em massa, ou imitações de produtos do passado”, a nostalgia se tornou bastante lucrativa (HAMILTON, 2013, p. 102). Este apelo financeiro, segundo Hamilton, também está ligado à capacidade de simulação da nostalgia, produtos ou produções que imitam obras originais daquela época.

3. SIMULANDO A NOSTALGIA: AS ILUSTRAÇÕES DE BUTCHER BILLY

Um exemplo de produção que simula a nostalgia é o trabalho do designer gráfico curitibano Butcher Billy. Suas ilustrações se inserem nessa onda de produções que rememoram os anos 80. A série Stephen **King's Stranger Love Songs** (2017), por exemplo,

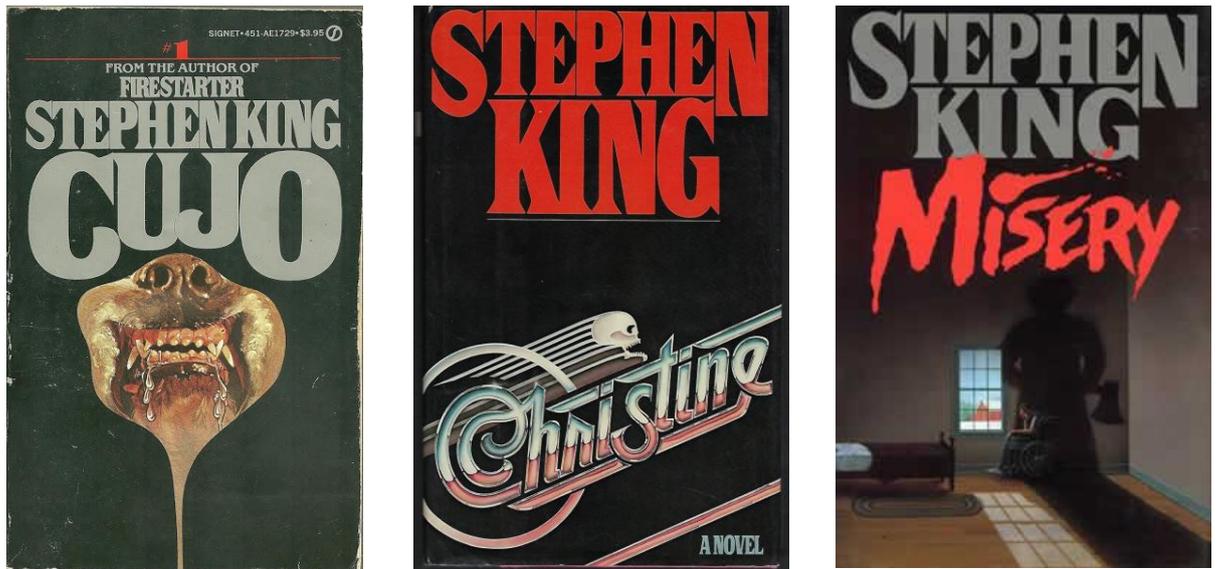
imagina um universo alternativo no qual algumas das canções mais sem esperança, desesperadas e trágicas das décadas de 70 e 80 foram na verdade romances escritos por Stephen King. O conceito é olhar para o lado negro do amor através das lentes da cultura pop, trazendo aspectos distorcidos de suas histórias clássicas para brincar com os significados originais das músicas – que podem ser completamente subvertidas ou estranhamente enfatizadas, e ao mesmo tempo homenagear o design vintage das capas originais dos livros. (Tradução minha. STEPHEN King's, n.p.)

Para as primeiras edições dos livros de King, publicadas durante as décadas de 1970 e 1980, nota-se o desenvolvimento de um padrão estético e gráfico de capa. Observam-se nessas capas certos elementos comuns identificáveis como:

1. a tipografia utilizada para o nome do autor e/ou título do livro (fonte Benguiat, a mesma utilizada na abertura da série **Stranger Things**);
2. o fundo chapado, normalmente preto ou escuro;
3. a utilização de um elemento visual principal que captura a atenção do observador e que condensa os significados da obra;
4. o uso de imagens que evocam uma temática sombria: caveiras, olhares suspeitos, dentes de um cão raivoso etc.

Todos esses elementos estão presentes nas capas de Butcher. Trata-se da estética de algumas edições do autor publicadas pela Viking Press, começando com **Cujo**, em 1981, e se repetindo em **Different Seasons** (1982), **Christine** (1983), **Cycle of the Werewolf** (1985), *It* (1986) e **Misery** (1987), **Gerald's Game** (1992) e **Dolores Claiborne** (1993). (STEPHENKING.COM, n.p.) O estilo tem ainda como inspiração muito da estética *noir* dos anos de 1950.

Fig. 2: Primeiras edições de *Cão raivoso* (1981), *Christine* (1983) e *Misery* (1987)



Fonte: STEPHENKING.COM

A simulação de nostalgia remete ao conceito de **referência intermidiática** de Irina O. Rajewsky, quando o produto de mídia “usa seus próprios meios, seja para se referir a uma obra individual específica produzida em outra mídia (...), seja para se referir a um subsistema midiático específico (como um determinado gênero de filme), ou a outra mídia como sistema.” (RAJEWSKY, 2005, p. 25)

Aliás, mais do que apenas imitarem as capas dos livros de Stephen King, as ilustrações contêm aquilo que Rajewsky chama de caráter ou efeito **como se** (2005, p. 28), ou seja, são capazes de formar a ilusão de outra mídia, como se fossem, de fato, livros antigos. Esse efeito é conseguido por meio da textura, das ranhuras, das marcas, das dobras e dos arranhões próprios de livros antigos, digitalmente criados para imitar os livros que sofrem com o desgaste do tempo, além de outros detalhes recriados para comporem o plano de fundo.

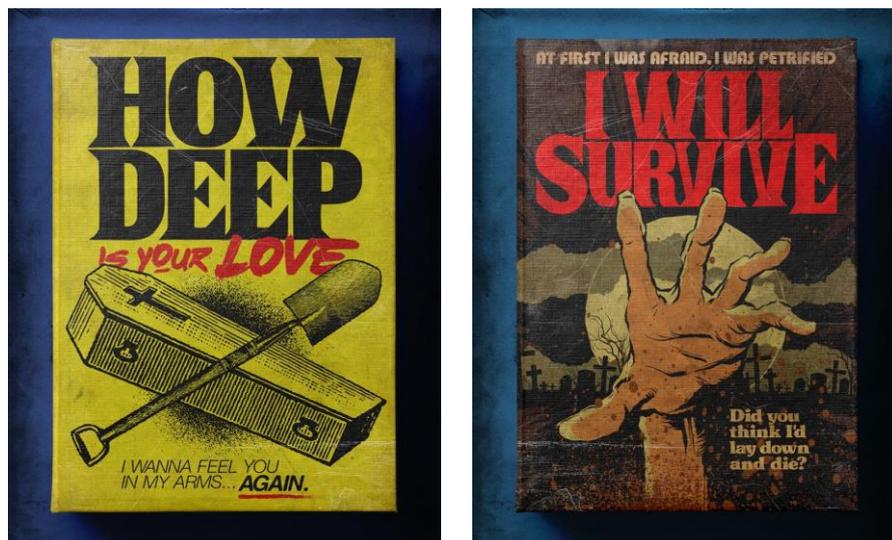
Fig. 3: Capas-ilustrações **The Killing Moon** e **Strange Love** de Butcher Billy



Fonte: STEPHEN King's Stranger Love Songs by Butcher Billy

Um segundo tipo de referência intermediária pode ser identificado nas ilustrações de Billy. Trata-se das referências dos títulos e subtítulos das falsas capas a canções famosas, normalmente das décadas de 1970 e 1980. Nesse aspecto, o artista brinca com os significados das letras das músicas, estabelecendo relações metafóricas ou literais com seus significados, contrapondo-os aos seus elementos gráficos, como nas duas capas a seguir:

Fig. 4: Capas-ilustrações **How Deep is Your Love** e **I Will Survive**



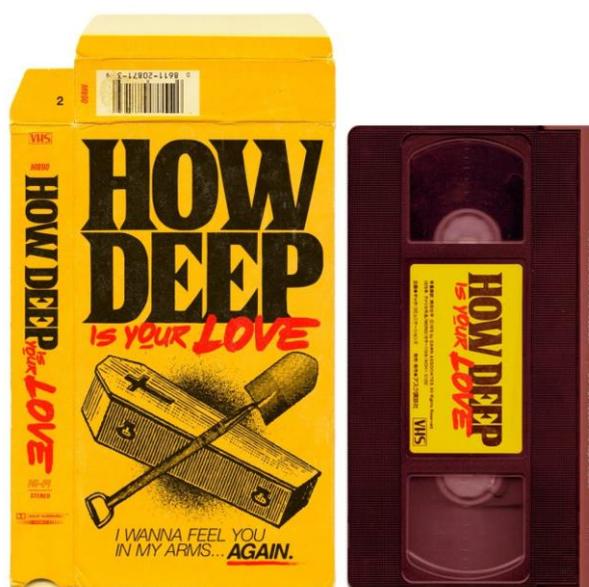
Fonte: STEPHEN King's Stranger Love Songs by Butcher Billy

A primeira faz referência à conhecida canção **I Will Survive**, de Gloria Gaynor (1978), que relata o ponto de vista de uma mulher recém-abandonada pelo companheiro e que, apesar de tudo o que sofreu com a separação, sobreviverá. Na versão de Billy o verbo *survive* [sobreviver] toma um sentido diferente, de alguém que morreu, foi enterrado, mas ainda está vivo (ou ressuscitou), como nos mostra a imagem de uma mão saindo da terra, num cemitério em noite de lua cheia.

No segundo exemplo, a capa remete-nos à célebre canção **How Deep is Your Love**, do grupo Bee Gees, de 1977, cuja tradução seria “Quão profundo é o seu amor”. Ao sobrepor a letra da canção à imagem de um caixão e de uma pá de cemitério, a palavra *deep* [profundo] passa a ser associada à profundidade de uma cova, um amor do tipo macabro que se estende por sete palmos embaixo da terra.

No entanto, a simulação **como se** vai além do formato livro. O artista brasileiro também faz referência a outra mídia ou suporte, a dizer o VHS, recriando as adaptações para o cinema dos “livros” criados por ele. Em seu site, ele apresenta essas ilustrações: “As adaptações fílmicas em formato VHS (alerta de *spoiler*: os livros são bem melhores)” (STEPHEN King’s)

Fig. 5: VHS-ilustração **How Deep is Your Love**



Fonte: STEPHEN King’s Stranger Love Songs by Butcher Billy

Recentemente, a Netflix contratou o designer gráfico para desenvolver projetos de ilustrações e de outros produtos conectados a episódios de **Stranger Things** e **Black Mirror**. Para **Stranger Tales**, por exemplo, série que se passa nos anos 1980, Butcher Billy cria uma capa de livro e um cartucho de vídeo game do console Atari, o mais popular entre as crianças daquela década, para cada um dos episódios. Para **Black Mirror**, o artista desenvolve vários produtos com temas da série: são embalagens, pôsteres, revistas em quadrinhos e discos de vinil, entre outros. A maior parte deles está disponível para venda no site do artista, o que corrobora com o argumento de Hamilton, de uma crescente tendência à comodificação da nostalgia.

Fig. 6: Camiseta da série **Stranger Things** e disco de vinil inspirado no episódio **San Junipero**, da série **Black Mirror**



Fonte: Butcher Billy's Behance. Disponível em: <https://bit.ly/2QazhDd>; <https://bit.ly/2zpkIHl>

4. CONCLUSÃO

Nas séries de ilustrações de Butcher Billy várias mídias se relacionam de diversas maneiras, entre as quais destacamos especialmente as referências intermediáticas. As criações do artista se formam em uma rede de ricas relações intermediáticas que se apoia, entre outros elementos, em referências que vão da música ao cinema, da literatura ao plano da estética de arte gráfica e que promovem uma ilusão estética, não só da materialidade midiática – o efeito **como se** de Rajewsky – mas também de produtos originais dos anos de 1980, o que insere o

trabalho do curitibano na recente onda nostálgica que assolou (e ainda assola) as produções culturais contemporâneas.

Por muito tempo a palavra nostalgia carregou o peso de se referir à solidão, à uma maneira particular de lidar com tempos difíceis relacionada a estratégias escapistas ou à incapacidade de aceitar a perda do passado. No entanto, como vimos, a nostalgia pode também estar ligada a experiências positivas emocionais vinculadas à infância ou à sensação de pertencimento e de conexão social que auxilia a lidar com tempos difíceis.

Não podemos nos esquecer, no entanto, que talvez o principal fator que tem impulsionado a produção e distribuição de produtos que retomam os anos 1980 é seu grande apelo financeiro junto ao público que viveu sua infância naquela época. Nesse sentido, é justo afirmar que o apelo para a ligação entre a nostalgia e experiências positivas emocionais da infância ou para a sensação de pertencimento a comunidades que vivenciaram experiências semelhantes obedece a claras motivações financeiras: transformar a nostalgia em um produto ou experiência consumível ou adquirível.

NOSTALGIA AND INTERMEDIALITY IN BUTCHER BILLY'S ILLUSTRATIONS

ABSTRACT

Butcher Billy is a graphic designer from Curitiba, Brazil, who recently became well-known for creating illustrations that relate to pop culture in general, especially to comics, music, games, TV series and cinema, but also to politics, religion and arts in general. Among the illustrations in his portfolio are the series “Stephen King’s Stranger Love Songs”, “Dark Tales from the Black Mirror” and “Stranger Tales”. The first one, for instance, is a series of illustrations that reproduce the aesthetics of Stephen King’s book covers produced in the 1970s and 1980s. From the perspective of intermediality, some aspects that can be investigated are the approximation between Butcher Billy’s illustrations and the texts that have inspired them, the processes that involve the crossing of borders between several media, and the medial references created in the illustrations. Another aspect to be discussed relates

to the reasons and impacts of the recent nostalgic wave in contemporary cultural products, especially in TV series, cinema and literature, a movement that also reaches Butcher Billy's productions. More than an allusion to or a revival of works of the past, the illustrations aim to preserve an essence of a time by means of the recreation of a specific aesthetics.

Keywords: Nostalgia. Illustration. Intermediality. Intermedial references. Stephen King.

REFERÊNCIAS

BATCHO, Krystine Irene. Nostalgia: Retreat or Support in Difficult Times?, **American Journal of Psychology**, v. 126, n. 3, p. 355-367, 2013.

BAUMAN, Zygmunt. **Retrotopia**. Trad. Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

BUTCHER Billy's Stranger Tales: The Second Season. **Behance**. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/58467973/Butcher-Billys-Stranger-Tales-The-Second-Season>. Acesso em: 31 maio 2018.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Nosso amplo presente: o tempo e a cultura contemporânea**. Trad. Ana Isabel Soares. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

HAMILTON, Kathy et al. Nostalgia in the Twenty-First Century, **Consumption Markets & Culture**, v. 17, n. 2, p. 101-104, 2013.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. New York and London: Routledge, 2006.

LOOCK, Kathleen. Retro-remaking: The 1980s Film Cycle in Contemporary Hollywood Cinema. In: ANN KLEIN, Amanda; PALMER, R. Barton (eds.). **Cycles, Sequels, Spin-offs, Remakes and Reboots: Multiplicities in Film and Television**. Austin: University of Texas Press, 2016. p. 277-298.

RAJEWSKY, Irina O. Intermediality, intertextuality, and remediation. A literary perspective on intermediality. **Intermédialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermedialities: history and theory of the arts, literature and techniques**, n. 6 (remédier), p. 43-64, 2005.

REYNOLDS, Simon. **Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past**. London: Faber & Faber, 2011.

STANKORB, Sarah; OELBAUM, Jed. Reasonable People Disagree about the Post-Gen X, Pre-Millennial Generation. **Good**. 25 set. 2014. Disponível em: <https://www.good.is/articles/generation-xennials>. Acesso em: 31 maio 2018.

STEPHENKING.COM. Bibliography: Oldest to Newest. Disponível em: https://www.stephenking.com/library/bibliography/index_old-new.html. Acesso em: 31 maio 2018.

STEPHEN King's Stranger Love Songs by Butcher Billy. **Behance**. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/51252675/Stephen-Kings-Stranger-Love-Songs-by-Butcher-Billy>. Acesso em: 31 maio 2018.