

espectros da civilização do lazer – fantasmagorias dos anos noventa

plano de trabalho e projeto de pesquisa em nível de pós-doutoramento

submetido por Gabriel Morais Medeiros

ao Departamento de Filosofia da Universidade de São Paulo

e à Profa. Dra. Olgária Chain Feres Matos

29 | 06 | 2025

Resumo:

Este projeto de pesquisa tem o objetivo de estudar três fantasmagorias das quais os anos noventa foram prenhes: a-os jogos de videogame, b-a música eletrônica de massa (eurodance) e c-as representações espetaculares do turismo. Estes três eixos estruturantes dos sistemas de entretenimento das multidões urbanas compuseram, há mais de trinta anos, imagéticas e imaginários voltados sobretudo às seguintes dimensões temporais: à temporalidade da infância e do interior doméstico, no caso dos jogos eletrônicos; à temporalidade da adolescência e à juventude em vivência noturna, no caso da *dance music*; c-à temporalidade da maturidade e da velhice, agora fruidora de circuitos de consumo em escala global, no caso das viagens por lazer. Como tecidos oníricos das populações sob o capitalismo, as fantasmagorias, para Walter Benjamin, são fenômenos superestruturais os quais possuem estrita relação com as mitologias e edifícios simbólicos condicionantes de nossa percepção, utopias e anseios coletivos; mapeá-las e esmiuçá-las em suas fantasias, alegorias e fisiognomias é cartografar, ao fim e ao cabo, os dispositivos ilusórios que recobrem cada época com sua carga ideológica, e que determinam, com a força de sua amplíssima e falsa iluminação, a aparente cristalização da ordem vigente. Quanto à dimensão espacial, interessa-nos visionar o aparecimento dessas fantasmagorias mormente no contexto do Brasil entre 1994 e 1999, no início do Plano Real, enfocando tal território neste período, e a época em que este país era exposto a imperativos globalizantes e agendas neoliberais. Tentaremos comprovar a hipótese de que aí se dispuseram condições ótimas – tecnológicas, políticas, socioeconômicas – para que as fantasmagorias recrudescessem com potencialidades até então desconhecidas, spectralizando a concepção de mundo das classes médias em larga escala e estabelecendo-lhes as estéticas e as perspectivas de futuro de distintas formas.

palavras-chave: fantasmagoria; década de 1990; Brasil; neoliberalismo; videogame; eurodance; turismo.

O que jaz em ruínas, o fragmento altamente significativo, a ruína: é esta a mais nobre matéria da criação barroca. O que é comum às obras desse período é acumular incessantemente fragmentos, sem um objetivo preciso, e, na expectativa de um milagre, tomar os estereótipos por uma potenciação da criatividade.

Benjamin, W. (2011, pág. 190). *Origem do drama trágico alemão*. Tradução de João Barrento.

Walter Benjamin reconhece, nos monumentos da burguesia, ruínas, antes e independentemente de seu desmoronamento, pela maldição da modernidade, maldição que consiste na incapacidade paradoxal de criar o novo.

Matos, O. (2009, pág. 1124). *Äufklarung na metrópole: Paris e a Via-Láctea*.

1) Introdução:

formulação do problema; objetivos, justificativa, exemplos metodológicos

1a) civilização do lazer e suas fantasmagorias

O maior mito do final do século XX foi o da civilização do lazer¹. E foi durante os anos noventa – esta é nossa hipótese – que essa carga mítica encarnou-se com mais intensidade nos sonhos da coletividade sob o capitalismo, assumindo a roupagem fantástica de diversas fantasmagorias². Conceito amplo, a fantasmagoria é aqui entendida, inicialmente e em termos operacionais, de acordo sobretudo com o dizer de Benjamin, nas *Passagens*:

A propriedade que recai sobre a mercadoria com seu caráter fetichista é inerente à própria sociedade produtora de mercadorias, não como ela é em si, mas como ela representa a si mesma e acredita compreender-se quando faz abstração do fato de que ela produz mercadorias. A imagem que ela assim produz de si mesma e que costuma designar como sua cultura corresponde ao conceito de fantasmagoria. (Benjamin, 2009, pág. 711).

Passagem esta que deve ser cotejada com um dizer de Marc Berdet (2013, pág. 5), igualmente importante à busca por uma definição operacional do conceito, o qual vemos como contíguo à ideologia: “Phantasmagoria has the function of ideology (to reproduce the social order), the structure and form of myth (repetition of reconciliation) and the brilliance of utopia (it uses abstractly images of the classless society)³”. E deve ser cotejada, ainda, com outro trecho deste autor, em diálogo direto com *A ideologia alemã* (cf. Marx, 2007, pág. 94).

¹ Nesta primeira frase cito indiretamente Seligmann-Silva (2021, pág. 54): “o mito mais potente daquele século [o XIX] era o mito do progresso”.

² Buscarei intertextos, ademais, sobre o conceito de fantasmagoria a partir dos estudos benjaminianos de Bee (2016; 2021), Berdet (2009; 2015); Bolle (2022); Bretas (2021); Cohen (2004); Hardman (2005); Markus (2001); Matos (2009; 2010); Seligmann-Silva (2021), entre outros, e a partir passagens da obra édita de Benjamin que nos permitam melhor discuti-lo.

³ Sugestão de tradução: “A fantasmagoria tem a função da ideologia (a de reproduzir a ordem social), a estrutura e a forma do mito (repetição da reconciliação) e o esplendor da utopia (ela usa abstratamente imagens de uma sociedade sem classes).

Nous avons vu que la fantasmagorie renvoyait à un dispositif que le spectateur ne doit pas deviner. En cela, elle se rapproche du fonctionnement de l'idéologie. Marx comprend cette dernière comme une chambre noire, faisant référence à la camera obscura des peintres de la Renaissance⁴. (Berdet, 2013b, pág. 19).

Este projeto de pesquisa propõe a tentativa de catalogação e de decifração, via composição de discursos críticos e de imagens dialéticas, de três tipos de tecidos oníricos ideológicos, e por isso fantasmagóricos: os jogos eletrônicos, a música eletrônica de massa – sobretudo a eurodance – e o imaginário turístico. Foi no final do século XX, tendo o Ocidente (e, a reboque, suas periferias) alcançado uma estranha pax sob o neoliberalismo, que estas três fantasmagorias puderam ter condições perfeitas para descenderem à Terra⁵, e impregnarem decisivamente as mentalidades das multidões, como os anjos do livro de Enoch, que engendraram os gigantes.

O jogo de azar, a cidade haussmannizada espetacular das vitrines e da bohème, as exposições universais, o cinema de entretenimento, a moda, o parque de diversões, o interior burguês, as passagens comerciais: todas essas fantasmagorias já foram tipologizadas por Walter Benjamin (2009, págs. 53-67) e outros pensadores, cujas análises se porão à nossa disposição como intertexto e fonte de interlocução, inspiração e referências, conforme se abordou na nota 2. No entanto, às fantasmagorias específicas dos anos noventa, as quais mencionamos, ainda parece cercá-las certa neblina, envolvê-las um certo silêncio, em termos epistêmicos. Sobretudo no que diz respeito aos videogames e à música eletrônica, uma vez que as mitologias turísticas têm sido, ao que parece, bem mais cartografadas⁶. Seja como for, uma constelação do turismo em articulação com as fantasmagorias dos arcades e das raves, dos consoles domésticos e dos velhos videocliques, num coeso campo-de-força simbólico, ainda é território pouco investigado. E este campo-de-força é melhor acessível pelo pensamento de Walter Benjamin, que com ele possui intrínseca relação. Pois foi o filósofo quem radiografou os sonhos da civilização burguesa – inclusive, em potência, os que nasceriam cinquenta anos depois de sua morte, nos anos noventa – em sua genealogia das fantasmagorias. Por isso, via exposição de imagens dialéticas, a exemplo da construção de boa parte do trabalho das *Passagens*, trabalharemos.

Aí acreditamos residir o fator de relevância deste projeto, que o embasa e justifica. Esta justificativa, todavia, não se esgota num suposto trabalho com farrapos históricos de certa maneira desvalorizados. Se de fato essas três fantasmagorias foram os encantamentos decisivos do fim do

⁴ Sugestão de tradução: “Vimos que a fantasmagoria remete a um dispositivo que o espectador não deve perceber. Nesse sentido, ela se aproxima do funcionamento da ideologia. Marx compreende esta última como uma câmara escura, fazendo referência à *camera obscura* dos pintores da Renascença.”

⁵ Referência livre à obra “As estrelas descem à terra”, de Adorno (2008), em que se analisa a fantasmagoria das colunas de horóscopo num jornal de grande circulação americano.

⁶ Cf. Bauman (1998), Sontag (2003) e Hakim Bey (2012), por exemplo.

milênio – o que advoga em prol de sua importância epistêmica –, e se de fato se plasmaram como as principais artérias nutridoras das esperanças, anseios, alienações e angústias das populações, num espectro que vai da infância à maturidade, então estudá-las será recomendável se quisermos compreender onde terão desembocado essas assombrações, a que lugar terão confluído esses vultos, miragens, esses efeitos, esses veios de luz. Ou seja: de que maneira as fantasmagorias distópicas e de crise de nosso presente de enunciação – os anos 2020, os últimos quinze anos, o tempo de um mundo novamente sob processo de encorpamentos fascistas e discursos ditatoriais-totalitários – ecoam e/ou refratam as utópicas fantasmagorias e imagens de desejo, repletas de alegria, de mais de trinta anos atrás.

Fantasmagorias estas felizes, oriundas dos sortilégios da globalização, das novas técnicas e dispositivos de informação e visualidade, e, finalmente, das ideologias do fim da História. Fim da História: falsária aclimatação do mundo sob as leis do consumo de diversões, e também sob as promessas de gozo, da paz universal e da livre circulação de pessoas, num período específico da civilização do capital em que os mitos do Progresso pareceram coincidir, fantasiosamente, com a fabulação lúdica de um lazer democrático, cujo charme projetou-se transnacionalmente, com intensa sobrecarga de iluminação fascinada.

No Brasil desse período, território que pretendemos salientar nesta pesquisa, essas fantasmagorias podem ser ainda melhor visionadas sob o signo da contradição, haja vista a própria condição paradoxal do país: a um tempo potência econômica e periferia, ruína e promessa, auspício futuro e devastação passada; país visto a um tempo sob o signo do “atraso” e da pujança, gigante emergente no Terceiro Mundo Global⁷.

Relembremos, então, o mundo e, nesse compasso, a temporalidade – o cronotopo⁸ – dos anos noventa, e as fantasmagorias que esta década posicionou e luz e pôs em marcha. Mapeá-las em três frentes, e desmontá-las via imagens dialéticas, ressaltando-lhes as contradições, são os objetivos deste projeto.

1b) o tempo e o território: 26 de dezembro de 1991 a 11 de setembro de 2001; Brasil, 1994-1999

O que chamamos de *anos noventa*, neste projeto de pesquisa, está delimitado sobretudo por duas datas simbólicas que alteram a percepção da realidade das massas para sempre: o fim da

⁷ Para o escritor Roberto Bolaño, objeto de minha tese de doutoramento (Medeiros, 2025), o Terceiro Mundo é uma condição distopicamente estanque, muitas vezes, daí a utilização a essa terminologia como referência literária. Terceiro Mundo Global é uma referência a uma canção de Secos & Molhados, *Terceiro Mundo*.

⁸ Seguimos, por ora, o conceito de Bakhtin (2018), em que se diz que uma representação artística de tempo-espaço é guiada sobretudo pelas dimensões de sentimentalidade temporal.

União Soviética, em 26 de dezembro de 1991, e os atentados terroristas de 11 de setembro de 2001. Os fenômenos superestruturais que ocorrem após a implosão de um dos polos de poder da Guerra Fria e o ataque às Torres Gêmeas advêm de condições materiais, (econômicas, políticas, sociais, tecnológicas) muito específicas. Falemos um pouco, para melhor contextualização, de alguns desses condicionantes e contingenciadores.

A partir da retirada de suas tropas do Afeganistão, no segundo semestre de 1988, a União Soviética, já há muito em crise, entrou num processo de irreversível perda de influência às escâncaras, num primeiro momento; esta retração chegou ao paroxismo com a queda do Muro de Berlim, em 1989, e à sequência atingiu o próprio organismo do Estado, roendo-o por dentro e deitando-o ao chão, em fins de 1991. Econômica e politicamente, a evaporação do bloco soviético permitiu a expansão do capitalismo em vertente neoliberal, à Thatcher-Reagan-Pinochet; permitiu-lhe estabelecer-se sem disputa, e de abrupto, sobre quase quatrocentos milhões de pessoas, considerando a soma populacional das nações antes englobadas por territórios sob o Pacto de Varsóvia e os antigos componentes da URSS. O neoliberalismo triunfante logo encontra seus apologetas: Fukuyama (1992) proclama sua controversa ode ao Fim da História, teoria fantasmagórica que serviu de substrato ideológico à inédita (e aparente) condição de pax do capitalismo tardio, no coração de suas décadas de crise⁹. Assim, um capitalismo neoliberal, de fim-de-século, em pleno crescimento, transnacional, inchando de forma ultra-intensificada, passa a conformar Primeiro, ex-Segundo e Terceiro Mundos de uma só vez.

Financeirização, desindustrialização, perda de poder do Estado-Nação, acelerado fluxo de mercadorias e pessoas, matrizes de circulação de produtos baseadas em matérias não duráveis, versáteis, resilientes e mortalmente poluidoras – o plástico passa a substituir, cada vez mais a totalidade das manufaturas humanas, do vidro dos recipientes ao aço dos capôs –, substituição de mão-de-obra por contrapartes cibernéticas, esvaziamento e esgotamento dos sindicatos e das frentes de luta laboral, perda de direitos, pactos transfronteiriços guiados por tração econômica (Mercosul em 1991, Maastricht em 1993, Nafta em 1994); essas são algumas linhas gerais de um novo tipo de regime a pairar sobre os governos mundiais em macro-escala, pelo menos desde os anos 1970. Porém, é com o desmonte do mundo a leste da Cortina de Ferro¹⁰ e com o azul-marinho da bandeira da OTAN tingindo-se do celeste da flâmula da ONU, e com a rosa-dos-ventos pontiaguda da aliança militar passando a segundo plano em prol do círculo de estrelas amarelas e suavizantes

⁹ Para Hobsbawm (1994), a denominação ‘décadas de crise’ diz respeito aos trinta anos finais do século XX, na esteira das crises do petróleo.

¹⁰ Não só o desmonte de países alinhados ao Pacto de Varsóvia, como também o da Iugoslávia (1991-2006), importa.

da União Europeia (a cor de fundo, aqui, se mantém a mesma) que este novo regime alcançará as condições ideais para sua autopropulsão e alastramento ao redor de todo o globo terrestre.

Uma poderosa fantasmagoria engendrada pela nova ordem mundial pós-1991 é a do *cidadeão global*: derretidos os sistemas do pós-Guerra que se mantiveram em pé na Europa Oriental desde 1945, o mundo novo parece ser aquele das fronteiras perpetuamente abertas, convidativas a imigrantes, a refugiados, a quem quer que fosse. Dez anos depois, após o onze de setembro, com o “retorno” da História (como se ela não houvesse, já, retornado na Bósnia ou Ruanda), pressões dirigidas à fortificação de fronteiras e à contenção dos fluxos migratórios passariam cada vez mais a fazer parte das agendas políticas do Norte global, na contramão da utopia prefigurada. Se verificaria que a globalização era factível apenas para o encanto das mercadorias, que poderiam aparecer magicamente, em corporeidade ou em cifra, ao mesmo tempo, num painel de bolsa de valores de Ulan-Bator ou de São Paulo, numa gôndola de Nairóbi ou num mercado de pulgas de Belgrado, numa concessionária envidraçada de Sapporo e num jardim modernista da Cidade do México.

Para o grosso das pessoas, no entanto, o mundo aberto¹¹ permaneceria politicamente feudalizado, hostil e até inacessível. Os anos noventa, com suas fantasmagorias, quiseram ver nessa mítica desestruturação e aparente desnacionalização da Terra uma promessa de fruição de liberdade e alegria auferível pelas multidões, independente de sua condição ou classe. Acreditou-se que o estatuto social se desvincularia do extrato bancário; que o fluxo financeiro orbitaria ao redor do fluxo de pessoas, como satélite secundário, e não o contrário. Ao fim e ao cabo, foram as pessoas as luas do dinheiro.

Da Moscou de Zangief, em *Street Fighter II*, ainda um fóssil soviético, se chegaria a Las Vegas do personagem Balrog em dois ou quatro segundos, se seguissemos a miniatura de um avião, na diegese do jogo; um homem negro, latino ou de feições árabes (um corpo masculino estereotipado como imigrante) dançaria ao lado de sua contraparte europeia, uma moça loira, belga ou alemã, num ritmo sincrônico ao de um corpo em transe, liberto do trabalho¹²; a África do Sul pós-apartheid seria um entreposto de safáris e exotismos, não tocado pela mão humana, e sem traumas históricos, pronta para ser descoberta, segundo as propagandas turísticas que vieram na esteira de *O Rei Leão*, filme da Disney de 1994 – logo depois, o país de Mandela conquista o Mundial de Rúgbi.

¹¹ Termo específico emprestado ao mundo dos jogos eletrônicos. Ele geralmente significa mapas amplíssimos, até infinitos se gerados continuamente via algoritmo, a serem explorados de forma contínua, não linear, pelo jogador. Termo análogo a *sandbox*. Cf. Varella (2020, pág. 180). Fantasmagoria vívida até hoje: <https://www.playstation.com/pt-br/editorial/best-open-world-games-on-ps4-ps5/>.

¹² O corpo que dança ao som do techno, corpo livre do trabalho, é um achado dos ensaios de Ab'Saber sobre a música eletrônica (2012). Ele chama a cultura da eurodance e da pós-eurodance, da Berlim do início dos anos 2000, de fantasmagoria (pág. 24).

Nestas três representações de lazeres estão encapsuladas, com toda a força, algumas das principais fantasmagorias dos anos noventa, mediando a fantasia de um planisfério de caminhos teoricamente livres à circulação, sem passado e sem muralhas à vista, com a dura realidade de que tais universos de júbilo (em gráficos pixelados, na mesa de sintetização acústica, nos encartes dos CD's e nos pôsteres turísticos) seriam tocáveis sobremaneira apenas pelos produtos, e não pelos produtores.

Em termos tecnológicos, o mundo deste novo fim-de-século enxerga, progressivamente, entrar em decadência as estruturas míticas condicionantes da Guerra Fria, no que dizia respeito aos grandes saltos da ciência e do progresso técnico, os quais marcaram o século XX. De súbito, após as crises do petróleo em 1973 e 1979, as coisas, ao que parecem, estagnaram. Não houve, ao fim e ao cabo, terraformação de outros corpos celestes, como a Lua e Marte¹³; a cura para a AIDS, ao contrário do que se prometia, não foi alcançada¹⁴; carros voadores¹⁵ esfumaçaram-se num horizonte cada vez mais poluído, esganado pela perspectiva de um planeta sem pontos de fuga e imaginário, em comburência e desertificação¹⁶. Enquanto no neoliberalismo o capital se volatilizava, o mito de um Progresso prestes a ser apreendido, democrático e científico, para brevíssimo, para um futuro breve, deixou de existir; na verdade, o próprio conceito futuro foi se despedaçando, com a policrise¹⁷, enquanto os anos noventa – a última década que viveu um forte senso de futuro, ainda que ilusório – iam ficando para trás.

Nesse contexto de interrupção da mitologia dos saltos e avanços técnicos, uma exceção foram as ciências de programação, de armazenamento, conexão e distribuição de dados: a fibra ótica articulou-se aos satélites, e as cabines das naves espaciais vieram a se delimitar no quadriculado de uma tela de computador.¹⁸ Isso era natural: num planeta onde o dinheiro se desvinculara do padrão-ouro, uma política tecnológica de big data tinha, necessariamente, de começar a se desenvolver, justamente para dar conta de todos os processos informativos ligados à ficção da

¹³ *Top Gear 3000*, lançado para SNES, propunha corridas intergaláticas em planetas colonizados pela humanidade, no ano 3000 d. C., numa derivação dos balcões de ferro em Saturno, de Grandville, e dos camarotes cósmicos. Cf. mais sobre o jogo em Martinez (2016, pág. 259).

¹⁴ Cf. uma dessas promessas em <https://super.abril.com.br/saude/a-cura-da-aids/>. Um pouco antes fora prometida, nessa famosa revista, a imortalidade: https://super.abril.com.br/superarquivo/275/#google_vignette.

¹⁵ As fantasmagorias dos bondes voadores de Hugo Gernsback lembram outras, de épocas anteriores: as de Grandville. *Eu, Robô*, filme de 2004, com Will Smith, situava carros voadores na década de 2020. Trata-se de uma fantasmagoria antiga e recorrente.

¹⁶ Grande cidade, desertificação e colapso climático estão enlaçadas na abertura do título *Judge Dredd*, jogo para Super Nintendo, de 1995.

¹⁷ Termo extraído de <https://valor.globo.com/brasil/brasil-1/noticia/2023/04/14/o-que-e-a-policrise-o-termo-que-tem-sendo-usado-para-os-desafios-da-humanidade.ghtml>.

¹⁸ Por isso alguns protetores de tela dos anos 1990, como *After Dark*, simulavam experiências semi-cósmicas e kitschizadas, como panoramas sobre uma cidade noturna, quase como se nela aterrissássemos. Cf. <https://www.youtube.com/watch?v=SRQYFTPV2W4>.

multiplicação do capital na era dos yuppies, era em que as bolsas de valores passaram a tocar a estratosfera, interligando-se em vórtice, exponencialmente. Estávamos às raias da internet comercial¹⁹.

Quando a placa-mãe substitui a nave-mãe (ou seja, quando o foco de investimento em pesquisa do grande capital global desloca-se da Corrida Espacial para o desenvolvimento dos processadores computacionais), isso causou uma intensa transformação nos dispositivos de visualidade presentes na cultura de massa. A reboque, a pixelação, a representação tridimensional dos cenários e das possibilidades de interação com os jogos eletrônicos ganha visível terreno, em compasso com o desenvolvimento de efeitos especiais mais convincentes – sendo, logo, ativadores mais eficientes da suspensão da descrença²⁰ – no cinema²¹. Calibra-se a máquina de encanto decisivamente em termos visuais, no âmbito dos jogos para computadores domésticos e para consoles como Master System ou Super Nintendo, os quais arrastam uma experiência antes urbana – aquela do Arcade – para o interior burguês²². Isso é fundamental para que as fantasmagorias disparadas em direção à sensibilidade infantil desde os cartuchos dos videogames domésticos alcancem imensa capacidade de adição, projetando-se, a seu público, de forma afetiva e poderosamente espetacular, em termos óticos.

A era dos dados passa abarcar, igualmente, o gênero-síntese, em termos de música, dos anos noventa, a eurodance, este império simbólico e emocional (hoje, paradoxalmente, um tanto quanto esquecido) que sepultou o rock de massa – em suas versões mais indie, no caso do Nirvana, ou mais populares, no caso de Guns n’ Roses – de 1994 para frente. Dados portáteis, e portáveis, encontram-se na forma-CD, forma fundamental à mundialização e à reprodutibilidade, com boa qualidade. Forma barateadora das canções de sucesso: sobre suas fundações se ergueu a eurodance. Passado certo tempo, a pirataria conseguiria estender a recepção dos produtos da indústria de massa fonográfica aos feirões do mundo inteiro, rapidamente.

Supermercados, postos de gasolina, lojas de departamento: fartas passam a ser as redes de distribuição das gravações musicais, (como as de sua contraparte, os jogos de computador).²³ Era

¹⁹ Ela data, no Brasil, de 1º de maio de 1995. Pode-se reconstruir alguns de seus fragmentos visuais e interfaces em <https://theoldnet.com/>.

²⁰ Emprestamos a expressão de Susanna Paasonen, em texto em que a autora aborda a pornografia online nos anos 1990 e 2000 (2011, pág. 75).

²¹ Um marco dos efeitos especiais dos anos 1990 é *Jurassic Park*, de 1993. Seus desenvolvedores trabalharam coincidentemente em jogos de Super Nintendo, como *Donkey Kong Country* (1994).

²² Nas periferias das grandes cidades brasileiras nos anos 1990 havia uma alternativa: bares, sorveterias e lanchonetes instalavam 3 ou 4 videogames e alugavam o espaço às crianças do bairro, por tempo ou vidas a gastar em fichas. Essa moda durou algum tempo, e logo desapareceu.

²³ A Revista Senha PC, por exemplo, era vendida nas gôndolas de doces e baterias, próximas aos caixas dos grande supermercados. Trazia CD-ROMs com jogos completos e demos, ou seja, jogos semi-completos.

dos dados: softwares de pirataria em modelo peer to peer²⁴, como o Napster e o Kazaa, globalizam efetivamente a ubiquização da música eletrônica, já no início do milênio. Dados maquínicos: é o sintetizador, uma prancha tecnológica, o que entra no lugar do velho painel da cabine de comando das fantasias das naves espaciais. O sintetizador é, fantasmaticamente, a peça-chave da eurodance e da trance music, as músicas do tempo infinito²⁵. Pois se a tela do computador delegou para as sombras o sonho do visor interestelar (a janela em fita²⁶ da cabine de comando do *cronotopo do starbus*), o sintetizador fez o mesmo em relação às teclas e botões fluorescentes que um dia puseram a humanidade à beira de um desejado limiar dimensional.

Se apertá-los, no passado, foi o sonho kitsch de decolagem e aterrissagem, nos anos noventa pressioná-los passa a ser a estimular o transe das massas dançantes, e seu automatismo, através das mãos do DJ; transe a se consumir não no vácuo sem fim das galáxias, mas sim na pista de dança noturna, em que as supernovas são os melancólicos canhões estroboscópicos, e a poeira estelar a mentira ingênua dos vapores de gelo seco, e os wormholes os silêncios-surpresas, essas pequenas mortes: os blackouts²⁷ antes dos refrões rasgando a pista de dança.

Finalmente, a opulência gráfica e audiovisual dos anos noventa atinge condições ótimas com novas técnicas de impressão e manipulação de imagem, que se integram ao fazer de quaisquer propagandas. De 1993 para a frente, no Brasil, as impressões multicoloridas e de padrão superior, desde jornais diários a encartes e revistas, passam a ter muito mais saturação, definição, apelo visual. Essa também é uma consequência praticamente direta da Era da Informação e da circulação da forma-pixel. Se, no primeiro número da Nintendo World²⁸ estadunidense os protótipos dos personagens eram feitos de massinha de modelar, e então fotografados, para aí se criar a tridimensionalização desejante, háptica, com cores fortes, do encantador e fantasmagórico mundo representado do jogo, essa técnica artesanal logo deixaria de existir, para apagar-se nos oceanos fósseis dos velhos romantismos saudosos e artesanais. A partir de meados dos anos noventa – o Photoshop é de 1990²⁹ –, qualquer produto de impressão gráfica poderia ser previamente programável digitalmente, o que possibilitava uma qualidade de impressão, na encadernação da forma impressa, muito maior. Isto foi a base material para os falsários e hipnotizantes encartes e revistas turísticas que

²⁴ Desaparecido, o fóssil do Napster parece ter revivido: <https://www.napster.com/br/homepage/>.

²⁵ Referência ao mencionado título do livro de ensaios de Ab'Sáber (2012).

²⁶ Referência às janelas em fita da arquitetura modernista de Le Corbusier.

²⁷ Em muitas canções de eurodance a melodia era repentinamente interrompida, para depois ser retomada. Nas baladas noturnas, esse efeito sincronizava-se à queda de luz, na pista de dança, o que fazia a massa gritar, compactada.

²⁸ A designer Gail Tilden foi quem projetou os bonecos-modelos, e os fotografou, para conseguir um efeito 3D a constar na capa do primeiro número da Nintendo World americana (1988).

²⁹ Ver <https://blog.adobe.com/br/publish/2025/02/19/celebrating-35-years-of-creativity-community-innovation-with-adobe-photoshop>.

embasam o terceiro campo de estudo deste projeto, principalmente: os fôlderes dos sonhos, as cartelas de luz, os panfletos mágicos da civilização do lazer sob o sonho crepuscular³⁰ (sendo o crepúsculo alegoria do consumo e da decadência prefigurada, a um tempo) de uma época em que a globalização se aperfeiçoou, mas inflacionando-se em suas contradições.

Esta globalização, no Brasil dos anos noventa, também parece atingir condições ótimas, para as classes médias, antes de um certo colapso da moeda brasileira começar a efetivamente ganhar corpo, com as crises de 1999. A partir do Plano Real e de seu auge, entre 1994 e 1998, os produtos produzidos na Zona Franca de Manaus – CD's de música eletrônica, jogos de computadores – passaram a disseminar-se pelas grandes capitais e centros de consumo do país com extrema força, e se puseram em luz como objetos fetichizados, como fantasmagorias. Propagandas³¹ e programas na TV aberta³² e a cabo³³ captaram e raptaram rapidamente a afeição infantil e adolescente dessa época: pela primeira vez, no caso dos videogames, era possível interagir corporalmente, e de forma gestual, com a fantasmagoria, de maneira plena – em termos de visualidade e corporeidade, no interior doméstico –, haja vista que os personagens eram controláveis, o luxo visual era extremo e os jogos não tinham mais um fim temporal necessário, à diferença do sistema dos velhos Arcades, que dependiam das fichas de níquel e do horário de funcionamento das lojas, muitas delas centrais. Esses galpões de fliperamas já haviam entrado, no começo dos anos 2000, em decadência morredoura, irreversível, a qual se consumaria na crise de 2008.³⁴

Como dispositivo arquitetônico e heterotópico³⁵, os shoppings (as Passagens dos anos noventa) e suas temporalidades começavam a ganhar corpo e a tomar a paisagem urbana de todas as grandes cidades brasileiras; sua proposta era a de um reduto militarizado, isolado do centro, que se superpôs à experiência urbana como alternativa à impressão de uma cidade perigosa, sentida pelas pessoas.³⁶ Foi nos shoppings que as crianças burguesas dos anos noventa – nas megastores³⁷,

³⁰ Lembremos o cenário de Dee Jay, numa continuação de *Street Fighter*, e a caixa de cigarros Bali Hai, em clave de fantasmagoria *La Isla Bonita*, de Madonna (1986).

³¹ Uma dessas propagandas, já bastante convincente em termos tridimensionais, pode ser vista aqui: <https://youtu.be/SbHL8-XkXMA?si=Ut7xN6QBqA85LAJm>.

³² O apresentador Gugu Liberato, do popular SBT, estava à frente de programas televisivos como *Play Game*.

³³ Acompanhando a força imagética dos jogos eletrônicos, desenhos animados dos anos 1990 apresentam cores fortes, contornos grossos, mais nitidez e saturação (cf. os shows da Nickelodeon ou Cartoon Network), ao contrário dos clássicos de Hannah-Barbera, de cores gastas.

³⁴ Um das últimas lojas de fliperama no centro de Campinas, interior de São Paulo, foi a Sun Games. Havia uma unidade numa via central, a rua Barão de Jaguará, e outra no shopping Iguatemi. Na primeira década dos anos 2000 ambas estavam mortas. Seus vestígios: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq16059820.htm>. Uma locadora de filmes, poderosa nos anos 90 (100 por Cento Vídeo), localizada à mesma rua, desaparece em 2009.

³⁵ Entendemos heretoropia de acordo com Foucault (2013). O shopping tem um tempo-outro. Uma heterocronia.

³⁶ “Última invenção urbana do mercado, o shopping chegou no momento em que se acreditou que a cidade se tornava insegura”, diz Beatriz Sarlo (2014, pág. 15).

³⁷ Modelo da megastore e de seus mundos em miniatura: no final dos anos 1990 o modelo de lojas em megastore (como a Saraiva Megastore) monopolizou as vendas de discos, jogos, livros. Hoje quase completamente colapsado,

nas lojas de disco – buscavam o cheiro de plástico típico das embalagens recém-abertas. Muitos anos depois, esse mesmo perfume viria a estimular as fantasmagorias dos vídeos de unboxing, em outros sistemas de percepção, no coração do Youtube.

Mas o essencial a este projeto de estudo das fantasmagorias dos anos noventa, quando enfocamos o Brasil, é o zênite da moeda brasileira, ou seja, a paridade do poder de compra, em relação ao dólar³⁸. De 1994 a 1999, os circuitos mundiais de turismo – antes mesmo de alguns países europeus centrais adotarem o euro como câmbio comum – se abriram ao Brasil de forma mais intensa do que no passado. Entre as Copas de 1994³⁹ e 1998⁴⁰, os meios disponíveis para o acesso – hoje remoto ao brasileiro médio, devido à depauperação endêmica – para os voos internacionais estavam muito mais pavimentados. Foi uma ilusão de alguns anos, mas o “cidadão do mundo” brasileiro teve, essencialmente, seu imaginário determinado, e muito, por esse período. O tempo revelaria que outras tecnologias transespaciais, como o aparelho de celular e os cartões de crédito internacionais, cartões pré-pagos, pagers etc apenas fariam crescer, mesmo em períodos de retração financeira, anos 2000 adentro: se, por um lado, se perdia acesso ao turismo, as ferramentas de sua utilização só faziam multiplicar-se, paradoxalmente.

Os anos noventa foram os anos do pacote turístico, da agência de viagens, em articulação com o otimismo da redemocratização, do aplainamento das tensões do pós-ditadura, do congelamento dos traumas da “década perdida” de 1980. Turismo e futuro promissor: essas duas variantes, ao contrário do que pode parecer, dificilmente dão-se as mãos. O turismo de colapso ambiental⁴¹, típico dos anos 2020, exemplifica-o. É por isso que as fantasmagorias do turismo tiveram condição ótima, enquanto dispositivo de ilusão, trinta anos atrás. Enganavam por ativarem a sede de futuro sem a ansiedade da distopia apocalíptica a esgueirar-se-lhe pelas frestas.

Videogames, eurodance, turismo. Falta, metodologicamente e a exemplo de amostragem, analisar como trabalharemos com essas três aparições, com suas inter-relações e causalidades materiais, com suas gramáticas e sistemas desejanter. Dada a aparente estabilidade econômica e

essas lojas-sínteses dos anos 1990 deixaram alguns vestígios na a-temporalidade dos buscadores: https://vejasp.abril.com.br/estabelecimento/saraiva-mega-store-shopping-patio-paulista/#google_vignette.

³⁸ Em alguns momentos a moeda brasileira chegou a valer mais do que a estadunidense. Em Filgueiras (2006) encontramos um panorama sobre a moeda brasileira e o contexto de globalização neoliberal. Sobre picos históricos das cotações, ver <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2022/03/29/real-ja-valeu-mais-que-o-dolar-veja-maires-e-menores-cotacoes-da-historia.htm>.

³⁹ O famoso “voo da muamba” dos jogadores campeões do mundo, em 1994, é também uma fantasmagoria do Plano Real. Cf. <https://ge.globo.com/futebol/selecao-brasileira/noticia/2024/07/19/romario-itamar-e-pureza-voo-do-te-tra-na-volta-da-copa-de-1994-teve-crise-por-excesso-de-bagagem.ghtml>. A unidade de câmbio começa a circular em 1º julho de 1994. No dia 17, a seleção conquista o tetracampeonato.

⁴⁰ Para Durães (2015, pág. 61), eventos como a Copa do Mundo são fantasmagorias.

⁴¹ Ver a matéria traduzida e republicada por O Globo: [Turismo do fim do mundo: Mudanças climáticas aumentam procura por destinos que correm risco de desaparecer](#).

conjuntural entre 1991 e 2001 (e, como visto, entre 1994 e 1998 no Brasil), dado o mundo teoricamente desfronteirizado e a suscetibilidade coletiva outra vez voltada às mitologias do Progresso, mitologias estas agora fantasiadas de civilização do lazer, num neoliberalismo farmacopornográfico, conforme queria Preciado (2020), auto-propulsionante e ultraconectado, foi nos anos noventa que estas fantasmagorias atingiram o ápice de sua luz, o máximo de seu fulgor, vale repetir nossa hipótese.

Voltarmo-nos concretamente (logo, pondo em evidência imagens e imagéticas, sobretudo) a essas três fantasmagorias será a tentativa de compreender o sonho de umas multidões antigas, sonho este que ainda deságua – é o que tentaremos argumentar – nas ideologias, nos inconscientes ópticos⁴² e nas fantasmagorias do presente⁴³.

Com quais dispositivos e formas mágicas foi enfeitada a civilização do lazer antes de seu colapso ser anunciado, a que sóis ela entoou louvor, com quais peões e avatares jogou, a quais ritmos ela levantou a voz, a quais regiões desconhecidas desta Terra ela quis peregrinar, é necessário que o relembremos. Ou melhor, é necessário que o saibamos, porque o passado e a condição de farrapo histórico dessas fantasmagorias específicas⁴⁴ – dos manuais de jogos de videogame, dos encartes com letras de música, das tabelas de horários de excursões – sempre dão a sensação, ainda que falsa, de que tais imagens de desejo⁴⁵ jamais foram visionadas, que sobre elas nunca se refletiu, que são inéditas, enfim. A estas fantasmagorias, por isso, a partir de agora, é preciso pôr em foco, posicionar em luz novamente, de forma fisiognômica⁴⁶, imagética, apesar da distância do passado, como se o fizéssemos pela primeira vez. Porque é nossa época, de certa maneira, a materialização do que aquela, a dos anos noventa, sonhou, com erro e maravilhamento, sob fetiche e fascínio, em clave de império sem fim, de enclave fantasma, de sonho em plena luz.⁴⁷

1c) o videogame e o interior burguês; o espaço infantil (exemplo metodológico)

Quando o jogo eletrônico de luta *Street Fighter II* foi lançado como máquina de Arcade, ainda estávamos na ordem da Guerra Fria, em seus estertores: era 6 de fevereiro de 1991⁴⁸. A União

⁴² Comentário ao conceito de incosciente óptico em Benjamin e sua relação com o conceito de fantasmagoria: ver Bolle (2022, pág. 111).

⁴³ Os manuais suecos que visam preparar a população em caso de invasão russa parecem, em clave kitsch, serem manuais de instrução de videogames. Cf. <https://rib.msb.se/filer/pdf/30874.pdf>.

⁴⁴ Farrapo histórico, termo benjaminiano, e fantasmagoria: ver Bolle (2022, pág. 109).

⁴⁵ Estou igualando, especificamente nesta passagem, fantasmagoria à imagem de desejo.

⁴⁶ Referência ao título da obra de Bolle sobre Benjamin (2022).

⁴⁷ Este falso império é o Fim da História, do mencionado Fukuyama (1992).

⁴⁸ Após o lançamento, o sucesso foi estrondoso. O jogo chegou a vender 200 000 unidades e arrecadar mais de 4 bilhões de dólares. <https://arte.folha.uol.com.br/tec/2016/02/01/street-fighter-2-25/>.

Soviética, por isso, era uma das ambiências à escolha dos personagens, na narrativa do produto desenvolvido pela Capcom. Alegorizava-se, a URSS, pelo personagem Zangief, um gigante halterofilista cicatrizado, lento e brutal, de botas vermelhas, e sunga, com penteado moicano; as disputas contra ele se davam numa fábrica. Uma alavanca, um extintor, silos industriais ao fundo, grandes correntes de engate no primeiro plano, todos os signos da produção fabril existiam em seu cenário. Foi prolífico o motivo da usina nos jogos de videogame dos anos noventa⁴⁹. Fábricas, União Soviética: ambos os referentes viriam a desaparecer, este de súbito, aquele gradualmente, enquanto a última década do século XX avançava em direção ao milênio; um com o ato falho de Gorbatchov, outro com os lentos processos de desindustrialização no neoliberalismo. Nesse quadro específico, a fábrica de Zangief contava, visualmente, com algo especial: à esquerda da tela, ela tinha camarotes abarrotados de pessoas assistindo à contenda. E isto constituía uma fábula para o público infanto-juvenil, um canto de sereia fantasmagórico e pedagógico: o meio laboral, dizia *Street Fighter*, pode ser também camarote. O chão-de-fábrica pode ser varanda, plataforma de arquibancada, de onde entoam seus cantos as torcidas organizadas. Essa falsa síntese dialética⁵⁰ era um sonho profundo, ainda que parecesse um mero detalhe. O sonho de que os espaços ligados à produção da forma-mercadoria⁵¹ (desta forma fatal a União Soviética não se libertou em nenhum momento de sua existência) poderiam também ser âmbito de lazer, de júbilo coletivo, ser estádio de celebração. Bebia desta fonte fantasmagórica *Street Fighter II*, possibilitando muitas outras, e esta mensagem, sutilmente, a máquina lúdica espalhava pelo mundo. A trilha sonora de Yoko Shimomura⁵², compositora de sucesso, tornou-se marco afetivo para toda uma geração, e embalava o dispositivo de entretenimento com uma poderosa camada sonora de fascínio. Tal trilha sonora já se ligava atmosféricamente ao estilo das futuras melodias da eurodance clássica, com alguma hibridização com a morredoura cultura do rock – embora nelas ainda predominasse, ao fundo, a carga de baterias tradicionais no lugar de pulsos sintéticos. Seja como for, a música condutora de *Street Fighter* já sonhava com a próxima época.

A partir de 1992, o título foi lançado no Japão, Europa e Estados Unidos, e na periferia do capitalismo, em 10/06/1992⁵³, numa versão formatada para consoles privados: o Mega Drive, da Sega, e o Super Nintendo, da Nintendo. Isto alavancou uma imensa demanda de consumo: com a qualidade dos processadores de 16/32 bits, era possível, pela primeira vez, dispor da resolução

⁴⁹ O mesmo aparecia em outros títulos de luta (a fábrica futurista de Fulgore em *Killer Instinct*) ou de aventura (a fábrica abandonada em *Donkey Kong Country*).

⁵⁰ Sobre as falsas sínteses das fantasmagorias, ver Berdet (2013, pág. 4).

⁵¹ Rachel Pach analisa a continuidade da forma-mercadoria desde a URSS à Rússia de Putin (a da grande especulação imobiliária) em sua obra de 2018.

⁵² Cf. <https://www1.folha.uol.com.br/webstories/tec/2021/08/a-historia-de-street-fighter/>.

⁵³ Cf. Martinez (2016, pág. 132).

visual e da rapidez de processamento antes só conferível nos fliperamas, no coração do âmbito doméstico. Em termos de aura mercadológica, foi uma revolução comparável ao advento dos computadores individuais, que a Apple começou a catapultar ainda na década de 1980. *Street Fighter II* foi um dos mais relevantes títulos de jogos eletrônicos que determinaram a decadência da experiência urbana dos salões de flíper, hoje lamentada, em clave nostálgica, por alguns comentaristas⁵⁴.

Com *Street Fighter II*, a criança aprendia a transitar, em simulacro turístico, por diferentes cenários. Dos planetas extintos orbitando a velha Moscou vermelha se alcançariam as selvas amazônicas, onde o monstro Blanka, em território brasileiro, aguardava os próximos oponentes; a Índia turística de Dhalsin, onde esperavam as cornacas, e a China urbana de Chun-Li, profusa de mercados. De forma fantasmática e prefiguradora, – com exceção da África do Sul – todo o bloco clássico do BRICS se representava por estas personificações de personagens estereotipados que punham no mapa, de forma distorcida e apaziguadora, um embrião conceitual de Sul Global em tempos de nomenclatura rígida: Primeiro Mundo, Terceiro Mundo, ruínas do Segundo Mundo.

Um jogo com essa disseminação e com esse potencial fantasmagórico era, portanto, uma iniciação à viagem; calcava na mentalidade da criança a perspectiva de um mundo aberto, de que nos separava uma imediata e fácil viagem de avião. Por isso, também à sua maneira, *Street Fighter II* plasmou um atlas mágico, colóreo e pulsante, como o plasmaram, sentimentalmente, os selos e emblemas de regiões remotas a que Baudelaire se dirigia com saudades, num famoso poema: “Para a infância, que adora olhar mapas e telas | o universo se iguala a seu vasto apetite” (Baudelaire, 1985, pág. 441; tradução de Ivan Junqueira).

Essa afeição fascinada por esse título-jogo, no Brasil de meados dos anos noventa, aclimatava o espírito infantil e o preparava para um fenômeno bastante particular deste país, e que se abatia de maneira especial sobre as crianças de classe média: o desaparecimento da infância de rua, e sua compensação fantasmagórica pelo usufruto de diversões intra-domésticas, disponibilizadas pela indústria do lazer. Decrescia na bolsa o apelo urbano ao sistema-Arcade; valorizavam-se, em contraponto, as ações das empresas produtoras de consoles e computadores domésticos de ponta.

O número total de homicídios – tomando como exemplo apenas uma das facetas da violência urbana, em termos absolutos, a título de ilustração – cresce constantemente na década que este projeto pretende estudar, indo de treze mil mortes violentas, no início dos anos 1980, até

⁵⁴ “Fliperamas eram um ambiente performático, é lamentável ter que falar deles no passado” (Varela, 2020, pág. 76).

cinquenta e uma mil, em 2003, de acordo com dados das Nações Unidas⁵⁵. Os anos noventa assistem a esse imenso salto, com suas taxas à guerra civil postas às claras, e inflacionando-se ad infinitum, junto, igualmente, à letalidade policial, vitimadora, neste país, sobretudo de homens negros e jovens⁵⁶. Quando as grandes cidades latino-americanas passaram a ser sentidas como perigosas, para retomarmos mais uma vez Sarlo, a classe média iniciou sua política de terra arrasada, e buscou bater em retirada em direção a um *mundo Magnitogorski*⁵⁷ onde ela estivesse em segurança; noutras palavras, direcionou-se às insulas de cercas-elétricas, às fantasmagorias de Númenor⁵⁸, às fantasmagorias de Zalem⁵⁹. Ou seja, ao espetáculo de uma cidade segura, de uma não-cidade⁶⁰, que começava a ganhar corpo primeiro nos shoppings⁶¹, e à sequência nos condomínios fechados⁶².

A cidade de muros⁶³, em potência e já em execução no Brasil dos arredores da Copa de 1994, seria uma cidade em processo paradoxal de refeudalização tecnológica⁶⁴. Seu télos seria a gentrificação, o isolacionismo, a eliminação de corpos estranhos, em clave necropolítica⁶⁵, e o controle estrito de cidadãos que pudessem transitar por suas fronteiras, espaços vigiados por guaritas e câmeras de segurança, mapas de calor. Era por isso, entre outros motivos, que o mundo precisaria, com mais apelo audiovisual e fantástico, estar ao alcance das mãos, no quarto infantil. Porque o mundo lá fora, diziam, era uma ruína vazia, donde espreitavam demônios e corujas, como os destroços malditos do livro de Isaías, 34. Episódios de assassinatos de crianças já conquistavam apelo na mídia, seja em veículos populares e apelativos, como o Notícias Populares⁶⁶, seja em grandes canais televisivos e na mídia impressa tradicional⁶⁷. “Um urso, um pássaro e um destino:

⁵⁵ Cf. https://www.unodc.org/documents/lpo-brazil/Topics_crime/Dados/Numero_e_taxa_de_homicidios_no_Brasil_PT.pdf.

⁵⁶ Ver: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2024/11/07/mortes-negros-intervencao-policial-estudo.htm>.

⁵⁷ Referência à cidade nos Urais para onde a União Soviética tinha programa de transferência de infra-estrutura produtiva, necessidade posta devido à invasão nazista.

⁵⁸ Referência a uma ilha encantada onde se isolam populações humanas, em *O Silmarillion*, de Tolkien (1999).

⁵⁹ Referência a uma cidade flutuante e aérea, habitada pelas elites cínicas, no mangá *Alita battle angel*, de Yukito Kishiro.

⁶⁰ Retomando o conceito de não-lugar, de Augé (2017).

⁶¹ Nos anos noventa, a fantasmagoria avançou a largos passos pela hinterland brasileira, em suas cidades interiores, híbridas de metrópole e província, como Campinas-SP. Nesta cidade, o shopping Galleria, uma construção que cita diretamente o arquiteto Frank Lloyd Wright, é de 1992; o shopping Dom Pedro veio dez anos depois. Leão Serva lhe dedica, a este, um livro deslumbrado (2012). O primeiro shopping de Campinas é do início do tempo neoliberal: o Iguatemi, de 1980.

⁶² O primeiro condomínio fechado de Campinas – cidade-alegoria da penetração das tendências da capital em camadas mais interiores – é de 1996, quase vinte anos após o Alphaville Barueri, em São Paulo, ter sido loteado. Cf. <https://www.alphavillecampinasclub.com.br/>.

⁶³ A partir do conceito de Mbembe (2018).

⁶⁴ Não utilizo esse termo no sentido popularizado por Yanis Varoufakis (2024).

⁶⁵ Ver *Cidade de muros: crime, segregação e cidadania em São Paulo*, de Teresa Caldeira (2016).

⁶⁶ Cf. <https://www1.folha.uol.com.br/banco-de-dados/2017/12/1838804-bando-do-palhaco-levou-caos-a-pm-e-ateorizou-sp-nos-anos-1990.shtml>.

⁶⁷ Alguns desses casos mais famosos são retomados por Ivan Mizanuk num livro importante: *O caso Evandro* (2021).

a selva do seu quarto”, dizia uma propaganda de *Banjo-Kazooie*, jogo eletrônico de Nintendo 64 lançado no Brasil nos arredores da Copa de 1998⁶⁸. É que o espaço de segurança, bunkerizado, precisava vender-se como espaço de sonho da civilização do lazer.

O exotismo fantasmagórico dos *jungle books* precisava renascer no gênero do jogo de aventura: toda a aventura selvática imperava ser consumida apenas no interior do aposento, pela criança burguesa, uma vez que na cidade selvagem, lá fora, grassaria um clima consolidado de vulnerabilidade e perspectiva criminal, à maneira da Paris dos apaches⁶⁹, que Baudelaire captou há tanto tempo. Cidade do crime, cidade devastada, ruína urbana; em *Mortal Kombat* e em *Contra: The Alien Wars*, de *Final Fight*, ficção ambientada no presente, até o futurístico *Megaman X3*, esse cenário prosperou largamente nos jogos dos anos noventa, a exemplo da ambiência fabril, que anteriormente abordamos. Ainda que laqueadas pela força fabulosa da luz-fantasmagoria, da imagem prenhe e pixelada, não deixavam de apontar, essas imagens coletivas, para uma cidade intuída como pesadelo⁷⁰, como catástrofe⁷¹, como hecatombe e retorno à barbárie, numa Idade do Gelo⁷² primitiva e localizada no futuro distópico, pós-apocalíptico⁷³. A ruína continuaria valorizada, nos jogos de videogame, perpetuamente; quase nos tempos do colapso neoliberal de setembro de 2008 ela estaria ali, no imaginário de *Shadow of the Colossus*, de 2005.⁷⁴ Se a cidade-pesadelo era temida, e à criança era colocada, à disposição, a selva dentro do quarto, de forma fantasmagórica, para compensar seu isolamento e associabilidade, era natural que essas máquinas de encantamento seguissem sua busca em direção à ampliação de horizontes.

O grande sonho dos anos noventa, em termos de jogos eletrônicos, era a fantasmagoria do mundo virtual em vias de substituir a realidade, ao fim e ao cabo, na forma de um território literalmente sem fim⁷⁵, por onde perambulasse o personagem controlado, e ao qual pudesse explorar com segurança, e livremente, e vicariamente; se morresse ou se ferisse na forma de seu avatar, bastava ao jogador começar de novo. O mundo das fronteiras lacradas pós-2001 e dos condomínios fechados, já em curso nos anos noventa, encontrava nos jogos em open world sua solução conciliatória, e preservadora ideológica da ordem social, em sentido lato. No mundo aberto não havia

⁶⁸ Essa propaganda consta nas primeiras páginas impressas da revista brasileira Nintendo World, n. 1, de setembro de 1998.

⁶⁹ [Em Baudelaire] “surge o apache, o delinquente, na imagem do herói” (Benjamin, 2015, pág. 80).

⁷⁰ Como no jogo de fliperama *Two Crude Dudes*, de Data East, de 1991.

⁷¹ Como no jogo *Air Rescue*, de Master System, da Sega, de 1992.

⁷² Referência à canção *Ice Age*, de Joy Division.

⁷³ Como no jogo pós-apocalíptico (e, a um tempo, arcaizante, em paradoxo) *Primal Rage*, da Acclaim, de 1994.

⁷⁴ Neste jogo veem-se ruínas sem fim, espalhadas por um mundo aberto. Cf. Varella (2020, pág. 153).

⁷⁵ A técnica do mundo aberto é muito utilizada pelo sistema de criação de *Minecraft*, este preponderante até hoje.

limites à aventura; nas cidades abertas⁷⁶, no entanto, cresciam trincheiras, arames farpados, bolsões de segurança, à cul-de-sac⁷⁷.

Duas palavras, ainda, sobre a criminalidade, agora noutro campo, e sobre Zangief. A primeira: dos grandes antagonistas, na ficção narrativa de *Street Fighter II*, o combatente soviético não preenchia as hostes. Era, inclusive, um personagem fraco, pesado, desajeitado em seus movimentos dificultosos. É como se a Capcom e os programadores do jogo tivessem alegorizado, num lapso, a situação de imobilidade, fragilidade e implosão do gigantesco país o qual, no passado, derrotara os nazistas, e triunfara inicialmente na corrida espacial. Do imaginário do Eixo do Mal, logo, não fazia parte essa figura; o grande vilão do jogo de luta em questão seriam Mr. Bison e Sagat, dois bandidos tailandeses, ligados ao mundo do crime. Neles, não se revelava uma certa percepção do Norte Global sobre o ameaçador submundo terceiro-mundista, que, na Nova Ordem Mundial, no campo da realidade, sobretudo no Sul, na China e no Sudeste Asiático, absorvia com gulodice as velhas fábricas desaparecidas do Ocidente desindustrializado? Não seriam, esses criminosos tailandeses, alegorias, afinal, de países competidores em efeito e em potencial, no tabuleiro capitalista de fim-de-século?

A segunda: em *Sonic*⁷⁸, sucesso da Sega, pelo contrário, um vilão vermelho, obeso e calvo, meio ciborg, chamado Robotnik – nome que ecoava o dispositivo de voo trans-atmosférico Sputnik, manejado pelo herói Yuri Gagarin –, viajava dentro de cápsulas voadoras e aprisionava animais indefesos, ferindo a natureza, com sua lógica maquínico-industrial, e destruindo os valores de uma ética universal. Robotnik seria uma das últimas encarnações do fantasma soviético com verdadeiro poder de vilão a habitar as telas das mitologias infantis, na encarnação do pixel. *Goldeneye 007*, título em POV⁷⁹ para Nintendo 64, lançado em 1997, foi o derradeiro jogo de sucesso, de certa maneira, a situar a linha Astrakhan-Arkhangelsk⁸⁰ como o território a ser destruído e ocupado à custa do combate ao vilão comunista, no mundo dos símbolos desejados pelas crianças sob a lógica e a gramática do capital, no âmago das fantasmagorias dos mercados de lazeres. Despedia-se enfim dos videogames a União Soviética e os personagens soviéticos, para

⁷⁶ Referência ao filme *Roma, cidade aberta* (logo, ocupada militarmente), de Rossellini (1945).

⁷⁷ Referência ao filme de Polanski, de 1966, e ao urbanismo de subúrbios americanos e condomínios fechados brasileiros.

⁷⁸ No Brasil, o título vinha acoplado ao console do Master System, que foi o primeiro grande console doméstico dos anos 1990 a se estabelecer no território nacional.

⁷⁹ Ponto de vista em primeira pessoa, também chamado, no caso dos games, de FSP (first person shooter). Cf. Martinez (2017, pág. 118).

⁸⁰ O objetivo militar da Operação Barbarossa, no contexto da invasão da União Soviética pela Wehrmacht, em 22 de junho de 1941, era conquistar o território que se estendesse do Ártico ao Mar Cáspio: a linha A-A.

sempre. A eles, dado o desaparecimento da Rússia socialista e seus satélites, sequer o papel de antagonista estaria mais disponível.

1d) a eurodance e a nova bohème (exemplo metodológico)

Finda a União Soviética, a eurodance começou a varrer a Europa, e a partir daí, conquistou o mundo. Engendrou diversos subgêneros, como o trance, que estenderam seu império até meados dos anos 2000, na superestrutura. Deu a forma à cultura rave, à cultura do balneário turístico de veraneio, à vida noturna da civilização do lazer. Arrastou consigo, para seu cerne mítico, a adolescência e a juventude. O gênero musical converteu-se no hinário dos países de Europa Oriental que, num relance, viram desaparecer as estruturas ligadas ao pós-Guerra imediato, e quando deram por si estavam imersos nos anos noventa, no coração do neoliberalismo. O produtor Johan Lagerlöf, do Flexx, diz, em entrevista ao escritor finlandês Juha Soininen, quando perguntado o que fez a eurodance, a música eletrônica preponderante nos anos noventa, tão relevante:

(...) muita energia, as melodias eram fortes, e o som era novo. Também ela era parte da cultura jovem do período. Ela era relevante em todas as partes da Europa, também as partes orientais, que acabaram de abrir suas fronteiras, o que formou uma nova Europa. Então, a euro music estava relacionada à situação política e à liberação da juventude de lá, também, mesmo que essa parte da história esteja, agora, esquecida (Soininen, 2020, posição 2523, tradução minha).

E de fato ela foi esquecida. Da fantasmagoria que conseguiu estabelecer à juventude mundial um novo cronotopo – o qual acabaria por sepultar o velho ethos do rockeiro e o da contracultura, fórmulas clássicas dos anos 60 e 70, e grosso modo predominante desde os anos 1950 – hoje pouco se fala. Uma das exceções a esse silêncio é o livro de Aurélian Bellanger, que, em *Eurodance*, ata as pontas da infraestrutura e da superestrutura:

L'eurodance est un courant musical transeuropéen contemporain des grandes utopies de la fin du second millénaire : la fin de l'histoire, le traité de Maastricht et le triomphe de la logistique. L'époque est aux grands projets d'infrastructure et à la coopération internationale, au laboratoire du Cern et au tunnel sous la Manche⁸¹ (Bellanger, 2018, pág. 52).

Torna-se necessário pois, para compreender as fantasmagorias dos anos noventa, logo, passarmos por esse sonho clubber e madrugador, tentar reconstruí-lo para enxergá-lo em sua tipologia. Na primeira cena do clipe de *What is love*, de Haddaway (1993), uma estátua de feições helênicas está estilhaçada ao chão, e logo se reconstrói, num efeito de câmera, acolhendo-se no colo do

⁸¹ Sugestão de tradução: “A eurodance é uma tendência musical transeuropeia contemporânea das grandes utopias do final do segundo milênio: o fim da história, o Tratado de Maastricht e o triunfo da logística. A época é de grandes projetos de infraestrutura e de cooperação internacional, do laboratório do CERN e do túnel sob o Canal da Mancha.

cantor protagonista, alemão de ancestralidade ligada à Trinidad e Tobago (os túneis da eurodance: Primeiro Mundo-Terceiro Mundo, centro e periferia, e depois Norte-Sul Global). A estátua despedaçada deve ser uma ruína alegórica de reversão do tempo: de milhares de vídeos amadores do Youtube, de gravações de apresentações de artistas do gênero em baladas ao ar livre ou em programas de auditório, será necessário, nessa futura pesquisa, colhermos os pedaços dispersos, mas lentamente, ao contrário da magia do efeito especial do clipe mencionado, veloz atador de detritos. Passemos, então, a algumas principais questões dessa música de temporalidade infinita.

Vista muitas vezes como uma épica do desrecalque nascida do desabamento da Cortina de Ferro, a eurodance clássica baseava-se, quase sempre, num discurso ultrassexual, congruente com a divisa da liberação. E-rotic, banda formada em 1994 na Alemanha recém-unificada (o que trouxe a obsolescência a videoclipes-discursos como *Nikita*, de Elton John), tendo à sua frente Lyane Hegemann e Stephen Appleton⁸², talvez tenha sido o grupo musical que mais depositou energia nesse novo tipo de cruzada: a da *Sexual Madness*. A contracapa do álbum *Sex Generation*, de 2001, pós-atentado terrorista, mostrava uma gravura de mulher estereotipadamente sexualizada, loira e com longas botas de couro, e biquíni: no coldre à cintura levava um cantil de exploradora, e vestia à cabeça um chapéuzinho à *Indiana Jones*. Sorria e se inclinava à frente de um globo terrestre tomado por bandeirolas vermelhas, nele fincadas como mapas de conquistas e souvenirs. Não o vermelho das divisões blindadas do velho Exército Vermelho, mas sim, o dos fronts do turismo sexual, o qual, no mesmo ano, em 2001, Houellebecq tão bem retratou em *Plataforma*, centrando-se numa figura masculina e de classe média⁸³.

Camisinhas, seios infláveis, prédios-vibradores a cercavam, à figura da contracapa, compondo o cenário urbano, a fundo. Um metrô-preservativo avançava sobre os trilhos, denotando a dinâmica veloz, imparável, que as músicas prometiam como experiência a seus consumidores. Só que, se bem repararmos, toda essa pulsão sexual escondia, no reverso de suas luzes, a máscara da caveira. Porque os anos oitenta e noventa são os anos do *sexo mata*, da epidemia de AIDS. Uma imensa tragédia coletiva é levada a cabo por essa doença em plena fase utópica do capital de fim-de-século – sendo a COVID, anos depois, sua versão epidêmica em clave de neoliberalismo distópico e já esvaziado de esperanças no futuro. Por isso, em algumas canções de E-rotic, como *Willy use a billy*, de 1996, buscava-se ensinar um valor: o do sexo seguro. Era o avesso-fantasma da

⁸² Ela é uma mulher branca, loira, europeia, e ele um homem negro, numa fórmula visual muito compartilhada por outras bandas de eurodance, como Fun Factory e Caballero, e que se tornou convencional. O discurso pró-imigração estava embutido, de forma erotizada e aclimatada positivamente, nessa gramática. Em geral os cantores negros eram responsáveis por intervenções ritmadas à rap, e as contrapartes femininas lideravam a canção em seus refrões, com intenso poder melódico. A codificação sexo-gênero-raça era intensa, portanto, na eurodance.

⁸³ As representações do turismo sexual feminino europeu demorariam mais a aparecer numa grande obra de arte. Filmes como *Vers le Sud* (2005), de Laurent Cantet, e *Paradis: Liebe* (2012), de Ulrich Seidl, são exemplos disso.

fantasmagoria da sex trip, da sex tour – termos os quais a pornografia www, nos anos 2000, viria a consagrar colonialmente. Ou seja, a militância em prol da “saúde”, pela banda, deixava para trás um certo ultrarromantismo kitsch da sexualidade, para configurar-se numa feição até trágico-heroicas, melancólicas, voltadas à transmissão, às populações devastadas pela AIDS, de uma mensagem construtiva.

O “sexo seguro”, e sua metonímia, a camisinha, era o equivalente simbólico ao condomínio fechado, guardadas todas as proporções: ele impunha fronteiras materiais a uma relação corporal não mais possível em sua integralidade, devido ao medo do contágio por HIV, o que correspondia a uma época em que as experiências urbanas de presumível integração e sociabilidades mais completas começavam a esmorecer, e não serem mais consumáveis, apesar do discurso otimista, libertário, aglutinador, dos anos noventa. Após décadas de liberação sexual, o fim-de-século voltava a ver o intercurso erótico com a perspectiva da fatalidade.

É essa dimensão melancólica que os hinos confiantes da eurodance levavam em seu corpo, como um vírus, como um parasita. “Fragile love”, dizia a canção homônima do grupo S. E. X. Appeal:

Tell me why
tell me why my baby
Our dream had to die
here so sad

Não à toa, o sexo pelo telefone – outra fantasmagoria dos anos noventa – grassou entre as canções de eurodance. *Lover on the line*, de The Free⁸⁴ (1996), e *Sex on the phone* (1995), canção de E-rotic, formulavam-no eloquentemente. O sexo via telefone era um sexo seguro: rápido, sem fluídos, sem contato, fantasmal, como a pornografia agora disponível online, em que se iniciava sexualmente a geração millennial, pela primeira vez na história de forma virtual, recalcando, nesse processo, um profundo mal-estar. O telefone, por outro lado, era alegoria dos resquícios dos relacionamentos, dos namoros à distância, num mundo de fronteiras aparentemente soterradas, e fluido à emigração ascendente, ao partir e ao chegar, ao sumir. *La solitudine*, velha canção romântica de Laura Pausini (1993), comungava com o sucesso de E-rotic essa tópica: a do casal apartado, tentando reativar seu desejo por uma mediação interurbana, ou transnacional, tecnológica, antes de que se separasse em definitivo. A juventude do suposto Fim da História é aquela que Bauman (2004) situou num mundo amoroso já liquefeito, com mais ou menos acerto. Mas o reestouro da extrema-direira europeia e mundial, décadas depois, tornaria o pensamento do sociólogo polonês

⁸⁴ Essa canção esteve na trilha sonora da novela adolescente *Malhação*, em 1995, e fez sucesso no Brasil.

a esse respeito não um diagnóstico sobre o futuro hipotético, mas apenas uma convincente radiografia do passado.

Todavia, esse reencenar do fascismo já não figurava como embrião, na civilização do lazer, em plenos tempos líquidos de outrora?

No Brasil dos anos noventa, a eurodance se populariza via programações de rádios de ampla disseminação, voltadas ao público adolescente e jovem adulto, como as da Jovem Pan⁸⁵, as quais constantemente se materializavam em coletâneas com faixas do gênero musical europeu; e via Rede Globo, como trilha sonora de novelas, ou como pano de fundo de comerciais. Neste país, a eurodance foi sobretudo o gênero de um novo tipo de ocupação do tempo noturno, uma estranha reencarnação da bohème em clave burguesa: espectralizou-se nas típicas baladas de shoppings⁸⁶, inevitavelmente. Dada a violência urbana e a desconexão infraestrutural endêmica entre os centros logísticos da Redemocratização pós-1988, a cultura de rave não prospera tanto, em território nacional, como pôde fazê-lo no Velho Mundo. Assim, a fantasmagoria ultramelodiosa do *corpo livre* e do *mundo livre* integra-se, de forma exponencial, a um espaço fantasmagórico: o do mall. E tem com ele profunda afinidade. Anos depois, as máquinas de dança nas praças de alimentação seriam um dos únicos resquícios de sobrevivência de uma música-fantasma que se constituiu como um novo poder, e dominou os anos noventa profundamente.

Foi pela eurodance que a juventude dos anos noventa reviveu a fantasmagoria da bohème, agora em clave ainda mais aburguesada, pastichizada, kitscheizada. Nesse processo, do espectro do underground, do punk, da rebelião mitificada e da contracultura ela emigrou docilmente (foi ensinada a emigrar), rumando aos paradigmas farmacopornográficos yuppies, estes consolidados na década anterior.

5e) o turismo como pax; o amadurecimento (exemplo metodológico)

A civilização do lazer tem como sua principal ponta-de-lança a fantasmagoria o turismo global⁸⁷. Os anos noventa, antes dos atentados terroristas e do fechamento das fronteiras (fechamento político em 2001, e econômico em 2008, via arrocho, sendo tais os pilares do derretimento

⁸⁵ A rádio hoje, articulada à TV e ao Youtube, é um dos expoentes da extrema-direita brasileira.

⁸⁶ O parque Dom Pedro Shopping, de 2002, em Campinas, interior de São Paulo, foi por muitos anos considerado o maior da América Latina. No coração de sua entrada principal, estava a Swingers, casa noturna de música eletrônica. O Café Cancun, no shopping Galleria, na mesma cidade, é de 1995. O portal do shopping (também se situava na entrada principal do estabelecimento) teve a eurodance como trilha sonora hegemônica por anos.

⁸⁷ Berdet situa o turismo dos anos 1990 em relação com o neoliberalismo e uma pulsão de infantilidade (2013b, pág. 238). Para o autor, o turismo global é uma fantasmagoria (2013, pág. 7).

neoliberal) viram a esse espectro em sua máxima força. Imensa é a possível bibliografia⁸⁸ para a análise desse tipo de encarnação fantasmagórica; na forma de pôsteres propagandísticos e publicitários, igualmente o é o material de apoio a este projeto de pesquisa. Portanto, para o escopo deste texto, escolhemos somente a lasca de uma forma imagética que se conecta às abordadas anteriormente: à do globo terrestre (a subtela de seleção de personagens em *Street Fighter II*, e o globo como souvenir de conquistas sexuais turísticas, na capa do CD de eurodance *Sex Generation*, de E-rotic).

O número 251 da revista PanRotas, publicado em fevereiro de 1994, guia e referência para empresas de turismo brasileiras e rotas de aviação, existente desde de 1974, traz em sua capa um mapa-múndi imagetivamente mesclado a detalhes de uma bola de futebol. Trata-se de uma propaganda da American Airlines. Rotas tracejadas em branco, sob um avião em primeiro plano – maior, proporcionalmente, do que o globo – pululam. Este é o cronotopo perfeito nos anos noventa: o de uma viagem ilimitada, num mundo de jogos contínuos. É o paroxismo da civilização do lazer. Como na tela do jogo de luta e na contracapa do disco de eurodance, os percursos vestigiais importam: tracejados, linhas brancas, fios pontilhados. A civilização burguesa precisa, obsessivamente, deixar seus vestígios e saber-se conectada em tempo real, como o veludo fossilizador a que imediatamente deitamos carícia, e sobre o qual Benjamin teceu comentários⁸⁹.

Dialeticamente, esse mundo aberto à viagem, agora para os sujeitos de meia-idade e idosos, acessível via pacotes turísticos, mundo por sobre o qual plana um avião desimpedido, rumo à bola de futebol do Planeta Azul, encontra um contraponto no seio da própria discursividade da propaganda mencionada. Em artigo que relembra protocolos de segurança das companhias aéreas e suas cláusulas proto-constitucionais, no mesmo exemplar, a colunista Mady Celmi enfatiza o “artigo quinto” das Condições de Transporte. Estamos na edição 302 da revista, de maio de 1998, às vésperas da Copa do Mundo da França. Diz a autora:

Artigo 5. Limitações no transporte. Quase todas as pessoas que viajam hoje em dia já se viram enfrentando algum grupo de "animadinhos" a bordo, freqüentemente apenas gente alegre e excitada com a viagem. Ficam circulando pelos corredores atrapalhando o serviço dos comissários, puxam conversa com todo o mundo, levam bagagem de mão demasiadamente volumosa, viajando inconfortavelmente e incomodando até os outros passageiros. Bebem demais, falam alto e adoram espalhar as compras em cima dos assentos, comparando as "pechinchas" adquiridas. O artigo 5 permite que a empresa aérea recuse o transporte dos passageiros se julgar necessário: -quando coloquem em perigo a segurança dos demais ou da própria aeronave. -Para prevenir a violação de alguma lei de algum país de origem ou destino de um voo. -Quando em vista da conduta, idade ou estado físico requeiram assistência especial por parte da empresa aérea, ou possam vir a causar algum desconforto ou representem algum risco para si mesmo ou para outras pessoas ou propriedades alheias. -Quando deixem de cumprir as normas da empresa aérea transportadora. -Dentro destas determinações enquadram-se o transporte de pessoas doentes, necessitando de vários tipos de assistência, menores

⁸⁸ Citamos, acima, alguns exemplos ligados a Bauman, Sontag, Bey.

⁸⁹ Cf. Benjamin, 2015, pág. 49.

desacompanhados, ou mulheres grávidas. Verifique sempre com a empresa aérea a ser utilizada, quais são as normas e as exigências para cada um destes casos. Talvez você ache um pouco exageradas todas estas proibições, mas não esqueça que uma aeronave é um pequeno universo onde pessoas das mais variadas procedências, estilos e culturas passam várias horas (...) (Celmi, 1998, pág. 84).

Pelas proibições “um pouco exageradas” e transnacionais do artigo quinto visinamos alguns tipos de corporalidades que o capital – o pequeno universo, o cronotopo da aeronave – desejaria evitar. Pessoas idosas, doentes, mulheres grávidas que pudessem causar “algum desconforto” aos demais passageiros, ou a “propriedades alheias”, estão entre os corpos não desejados, ou sobre os quais paira alguma ressalva, no mínimo. É paradoxal que sobre o corpo idoso – o idoso, justamente o cliente teoricamente ideal para a reinserção, via consumo, durante a aposentadoria burguesa, nos ranqueamentos e circuitos turísticos – penda uma ressalva, um aludido impedimento. Mas não é nem esta questão a essencial. O essencial parece ser que este alerta no seio de uma revista turística dos anos noventa, produto do auge da civilização do lazer, passaria a ter significados muito diversos se postos à luz alguns anos depois.

O “perigo à segurança dos demais” e da “própria” aeronave-universo passaria a impregnar-se de outra atmosfera, agora ominosa, após o eterno “retorno” da História à sequência seu eclipse, em 11 de setembro de 2001.

“Pessoas das mais variadas procedências, estilos e culturas” dificilmente poderiam vir a ocupar conjuntamente um avião – se é que já haviam podido, para além da utopia globalizada –, estando as fronteiras cerradas, des-liquefeitas e amuralhadas, e tendo o poder de compra esborado, sobretudo de setembro de 2008 em diante. O voo repleto de turistas de diversas partes do mundo encontraria, com o recrudescimento das extremas-direitas no Norte Global nos anos 2010, ambientes de lazer sensivelmente mais inóspitos aos visitantes, além disso. Nos anos 2020, ademais, a aeronave-universo passaria a ser signo agônico do vetor de transmissão epidêmico, e durante a Guerra Russo-Ucraniana, ainda hoje em curso, se tornaria de novo emblema dos bombardeios aéreos, sendo alguns desses bombardeios, em clave “bunker buster”, capazes de destruir montanhas⁹⁰. Em Gaza, pessoas metralhadas por soldados israelenses numa fila de comida são o avesso ultrarreal de um sonho mendaz: o das filas turísticas diante das tendas de passeios num mundo sem fronteiras⁹¹.

⁹⁰ Ver <https://oglobo.globo.com/mundo/noticia/2025/06/19/bomba-de-14t-dos-eua-e-capaz-de-perfurar-montanhas-e-pode-atingir-os-laboratorios-nucleares-do-ira-entenda.ghml>.

⁹¹ Ver <https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2025/06/israel-apura-se-soldados-atiraram-contrafila-por-comida-em-gaza.shtml>.

E enfim, como vetor avançado de poluição e de desperdício de recursos, a “aeronave-universo” viria a demarcar, com seus tempos de voo estimados, as reminiscências angustiosas de um cataclismo climático, este sim verdadeiramente globalizado, real produto da globalização.

Cataclismo: este é o mal-estar de uma contagem regressiva (e das concretudes trágicas de suas consequências) que se abate sobre as populações da Terra, em diferentes níveis, e que fere os corações das classes médias que restaram e restarem no globo, sejam elas ainda viajantes ou não; trata-se do colapso climático, um dos grandes antagonistas parasitários da civilização do lazer, senão o maior, antagonista este nutrido pelos próprios fluxos e fluidos dessa civilização, e embaçado e distraído pelo sonho intenso, pelo raio vívido de suas fantasmagorias.

Tais fantasmagorias (esta é a hipótese deste projeto) jamais voltaram a brilhar com tanto fulgor – sem o peso de Atlas de um colapso vindouro a lhe sobrecarregar os ombros – como brilharam nas constelações de desejo projetadas nos céus e alamedas dos quase remotos anos noventa, anos estes distantes e próximos de nós, e profundamente amarrados a nosso tempo.

2) Plano de trabalho; corpus e finalidade

O material a ser analisado por nossa pesquisa congrega a coleta e catalogação de fantasmagorias imagético-discursivas sobretudo em três frentes:

1-todas as edições da revista impressa brasileira de turismo Guia PanRotas (editora PanRotas). Número 237 (dezembro de 1991) a número 345 (dezembro de 2001).

2-as seguintes edições impressas da revista brasileira Ação Games (editora Azul): do número 62 (julho de 1994, início do Plano Real) até o número 167 (setembro de 2001).

3-a compilação temática sobre a eurodance apresentada no livro *Move your body 2 the 90's: unlimited eurodance*, de Juha Soininen (editora Books on Demand GmbH, Helsinque, 2020).

Coletadas e catalogadas as fantasmagorias nessas três frentes, sete ensaios serão produzidos e formarão um livro, a ser publicado como resultado da pesquisa de pós-doutoramento. O título dessa publicação será o título deste projeto. Esta publicação será disponibilizada gratuitamente, em pdf, para amplo público.

Os temas-condutores dos ensaios serão:

1-sistematização dos conceitos de fantasmagoria a partir dos estudos de Walter Benjamin e comentadores citados neste projeto após imersão em leituras e fichamentos.

2-breve apresentação de ressonâncias ou diálogos do conceito de fantasmagoria nos sistemas filosóficos de Debord (espetáculo), Baudrillard (simulacro), Freud (fetichismo, fantasia), Marx (fetiche), Flusser (memória da máquina); Derrida (fantologia) e Jung (inconsciente coletivo) e intertextos com o conceito de fantasmagoria em Kracauer e Adorno. Tais intertextos se darão sobretudo em notas de rodapé e breves incursões panorâmicas.

3-contexto das fantasmagorias dos anos noventa (este ensaio será a derivação e expansão da introdução deste projeto).

4-o videogame (este ensaio será a derivação expandida da subseção apresentada aqui).

5-a eurodance (este ensaio será a derivação expandida da subseção apresentada aqui).

6-o turismo (este ensaio será a derivação expandida da subseção apresentada aqui).

7-“cada época sonha a próxima: como as fantasmagorias dos anos noventa gestaram os anos 2020”. Ensaio cujo objetivo será analisar refrações das antigas fantasmagorias dos anos noventa no presente.

A finalidade deste projeto, seus objetivos principais, será cartografar (para decifrar) as principais fantasmagorias dos anos noventa, produzindo, a partir delas, e seguindo o método de Benjamin, imagens dialéticas que as dissipem de forma crítica. Buscaremos, nesse processo, comprovar a nossa hipótese: a de que os anos noventa plasmaram condições ideais de fulguração para a irradiação dessas fantasmagorias.

3) Cronograma e plano de atividades institucionais:

1º semestre:

a-compilação e análise de fantasmagorias a partir do corpus escolhido, em três frentes (jogos eletrônicos, música eletrônica, imagens de turismo);

b-remapeamento do conceito de fantasmagoria a partir da bibliografia básica, apresentada no projeto;

c-imersão em leituras e fichamentos; revisão bibliográfica;

d-Criação de grupo de estudos voltado à pesquisa sobre fantasmagoria, a ser realizado em encontros quinzenais, de forma virtual no primeiro semestre, e presencial nos demais.

2º semestre:

a-compilação dos materiais estudados e notas produzidas;

b-revisão bibliográfica;

c-para melhor sistematizar os conceitos de fantasmagoria a partir da bibliografia-base, co-ministrar, sob a supervisão da Profa. Olgária Matos, uma disciplina nas dependências da Universidade de São Paulo, sobre a fantasmagoria benjaminiana e diálogos conceituais a partir desse recorte.

3ª semestre:

a-escrita e revisão dos primeiros quatro ensaios;

b-revisão bibliográfica; compilação de materiais;

c-organização de seminário, a ocorrer nas dependências da Universidade de São Paulo, sobre o conceito de fantasmagoria e demais estudos benjaminianos.

4º semestre:

a-escrita e revisão dos três ensaios finais;

b-revisão final do livro *espectros da civilização do lazer – fantasmagorias dos anos noventa*.

c-Veiculação de curso de extensão, no âmbito do Departamento de Filosofia da FFLCH-USP, sobre fantasmagorias benjaminianas e os principais autores que com este conceito dialogam;

d-produção e publicação do livro resultante dos ensaios.

Em todos os semestres buscarei participar de eventos temáticos sobre Walter Benjamin.

Ademais: no primeiro semestre propus a criação de um grupo de estudos benjaminianos sobre fantasmagoria e terminologias de Walter Benjamin. Ressalto que este grupo funcionará durante todo o pós-doutoramento.

A carga horária semanal de minha parte, durante os quatro semestres letivos, será de dedicação integral (40 horas semanais). Semanalmente relatarei minhas atividades à supervisora.

4) Imagens-motivo das fantasmagorias tratadas neste projeto (anexos)



Figura 1. Cenário de Zangief. *Street Fighter II*, 1991.

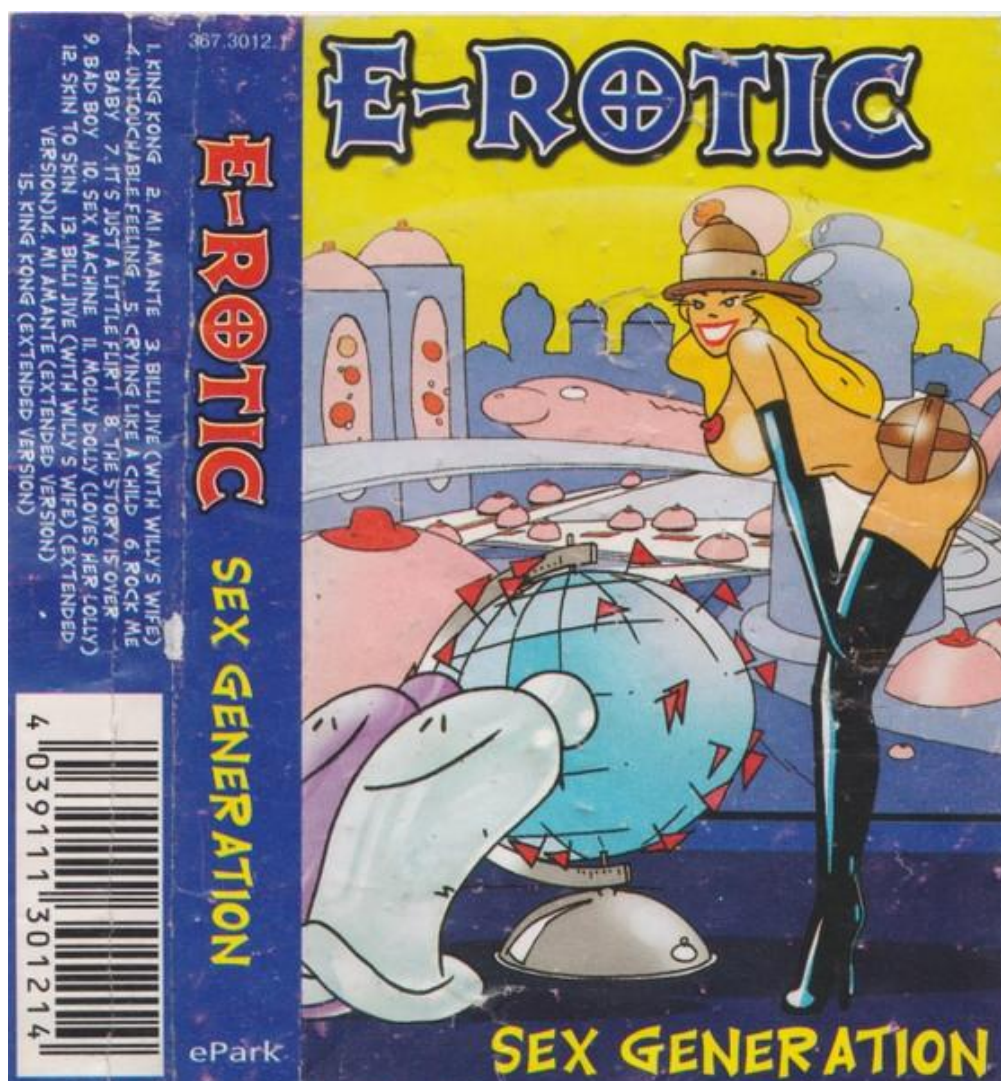


Figura 2. Contracapa do CD *Sex Generation*, de E-rotic, 2001.



Figura 3. Propaganda da American Airlines. Guia PanRotas, n. 251, 1994.

5) Referências bibliográficas:

- Adorno, T. *In search of Wagner*. New York: Verso, 2005.
- _____. *As estrelas descem à terra. A coluna de astrologia do Los Angeles Times. Um estudo sobre superstição secundária*. São Paulo: Unesp, 2008.
- Ab'Sáber, T. *A música do tempo infinito*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- Augé, M. *Não-lugares: introdução a uma antropologia da super-modernidade*. Campinas: Papirus, 2017.
- Bakhtin, M. *A teoria do romance: as formas do tempo e do cronotopo*. São Paulo: 34, 2018.
- Bauman, S. *Mal-estar na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- _____. *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro, Zahar, 2004.
- Baudelaire, C. *As flores do mal*. São Paulo: Nova Fronteira, 1985.
- Baudrillard, J. *América*. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

Bee, F. **Crítica da cultura e fantasmagoria: Benjamin na década de 30**. 2016. 1 recurso online (129 p.) Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas, SP. Disponível em: 20.500.12733/1628301.

_____. **Mito e crítica: uma interpretação da Teoria Crítica de Walter Benjamin**. 2021. 1 recurso online (167 p.) Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas, SP. Disponível em: 20.500.12733/3066.

Bellanger, A. **Eurodance**. Paris: Gallimard, 2018.

Benjamin, W. **Baudelaire e a modernidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

_____. **Origem do drama trágico alemão**. São Paulo: Autêntica, 2011.

_____. **Passagens**. Belo Horizonte/São Paulo: Imprensa Oficial/UFMG, 2009.

Berdet, M. **Mouvement social et fantasmagories dans Paris, capitale du XIXe siècle**. Philosophie. Université Paris 7, 2009. Fonte: <https://theses.hal.science/tel-04673089v1>.

_____. Eight Thesis on Phantasmagoria. **Anthropology & Materialism** [Online], 1 | 2013. Fonte: <http://journals.openedition.org/am/225> ; DOI : 10.4000/am.225.

_____. **Fantasmagories du capital. L'invention de la ville marchandise**. Paris: La Découverte, 2013b.

_____. **Le chiffonnier de Paris. Walter Benjamin et les fantasmagories**. Paris: Vrin, 2015.

Bey, H. **Overcoming tourism**. 2012. Fonte: <https://hermetic.com/bey/tourism>.

Bolle, W. **Fisiognomia da metrópole moderna**. São Paulo: Edusp, 2022.

Bretas, A. **Fantasmagorias da modernidade. Ensaaios benjaminianos**. São Paulo: Editora da Unifesp, 2021.

Caldeira, T. **Cidade de muros: crime, segregação e cidadania em São Paulo**. São Paulo: 34, 2016.

Celmy, M. Página do emissor. In: **Guia PanRotas. Guia de horários e tarifas aéreas nacionais e internacionais**. N. 302, maio de 1998. São Paulo: editora PanRotas, 1998.

Cohen, M. The Arcades Project: Benjamin's phantasmagoria. In: Ferris, D. [org.]. **A Cambridge Companion to Walter Benjamin**. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

Debord, G. **A sociedade do espetáculo**. Cascais: Edições Antipáticas, 2005.

Derrida, J. **Espectros de Marx**. Madrid: Trotta, 1998.

Durães-Dias, W. As exposições universais e suas fantasmagorias. In: Machado, C.; Machado, R. e Vedda, M. [orgs.]. **Walter Benjamin: experiência histórica e imagens dialéticas**. São Paulo: Unesp, 2013.

Engels, F. e Marx, K. **A ideologia alemã**. São Paulo: Boitempo, 2007.

Filgueiras, L. **História do Plano Real: fundamentos, impactos, contradições**. São Paulo: Boitempo, 2006.

Foucault, M. **O corpo utópico, as heterotopias**. São Paulo: n-1, 2013.

Flusser, V. **Filosofia da caixa-preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

Freud, S. **Neurose, psicose e perversão**. São Paulo: Autêntica, 2016.

Fukuyama, F. **O fim da história e o último homem**. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

Hardman, F. **Trem-fantasma. A ferrovia Madeira-Mamoré e a modernidade na selva**. São Paulo: Cia. das Letras, 2005.

Hobsbawm, E. **A Era dos Extremos. O breve século XX**. São Paulo: Cia das Letras, 2008.

Houellebecq, M. **Plataforma**. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2018.

- Jung, C. et alii [org.]. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1996.
- Kracauer, S. **From Calligari to Hitler. A psychological history of German film**. New Jersey: Princeton University Press, 1947.
- Markus, G. Commodity as phantasmagoria. In: **Walter Benjamin. New German Critique**, n. 83 (spring/summer), 2001.
- Martinez, H (org.). **Coleção Old Gamer: Super Nintendo**. São Paulo: Europa, 2016.
- _____. **Coleção Old Gamer: Nintendo 64**. São Paulo: Europa, 2017.
- Marx, C. O capital. Vol. 1. São Paulo: Boitempo, 2013.
- Matos, O (org.). **Benjaminianas. Cultura capitalista e fetichismo contemporâneo**. São Paulo: Editora Unesp, 2009.
- _____. Aufklärung na metrópole: Paris e a Via-Láctea. In: Benjamin, W. **Passagens**. Belo Horizonte/São Paulo: UFMG/Imprensa Oficial, 2009.
- Mbembe, A. **Necropolítica**. São Paulo: n-1, 2018.
- Medeiros, G. **À galáxia de Taurus, nossa tristeza: fantasmagorias de fim-de-século na obra de Roberto Bolaño**. 2025. 1 recurso online (256 p.) Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas, SP. Disponível em: 20.500.12733/28764.
- Mizanzuk, I. **O caso Evandro**. Rio de Janeiro, HarperCollins, 2021.
- Paasonen, S. **Carnal resonance: affect and online pornography**. London/Cambridge: MIT Press, 2011.
- Pach, R. **Guia Rússia para o turismo de colapso**. São Paulo: Elefante, 2018.
- Preciado, P. **Testo junkie. Sexo, drogas e biopolítica na era farmacopornográfica**. Rio de Janeiro: Zahar, 2020.
- Sarlo, B. **A cidade vista**. Mercadorias e cultura urbana. São Paulo: Martins fontes, 2014.
- Seligman-Silva, M. **Walter Benjamin e a guerra de imagens**. São Paulo: Perspectiva, 2021.
- Serva, L. **Dez anos em um mês**. Campinas: Sonae Sierra, 2012.
- Sontag, S. **Diante da dor dos outros**. São Paulo: Cia. das letras, 2003.
- Soininen, J. **Move your body 2 the 90's: unlimited Eurodance**. Helsinki: BoD GmbH, 2020. E-book.
- Tolkien, J. **O Silmarillion**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- Varella, J. **Videogame: a evolução da arte**. São Paulo: Lote 42, 2020.
- Varoufakis, Y. **Tecnofeudalismo: o que matou o capitalismo**. São Paulo: Planeta, 2024.
