

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, COMUNICAÇÃO, LETRAS E ARTES
CURSO DE COMUNICAÇÃO E MULTIMEIOS

Vaporwave: um meme, um movimento artístico do ciberespaço

MONOGRAFIA

CARLA FADDUL BIAFORA

SÃO PAULO

2021

CARLA FADDUL BIAFORA

Vaporwave: um meme, um movimento artístico do ciberespaço.

Monografia apresentada para a conclusão da disciplina
Trabalho de Conclusão de Curso II, Curso de
Comunicação e Mídias da
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Prioste

**SÃO PAULO
2021**

Agradecimentos

Dedico este texto aos meus pais que sempre me apoiaram, me deram amor e estiveram comigo, desde o início do curso. Sou eternamente grata pela oportunidade, que tive de cursar esta graduação e alcançar este ponto na minha vida. Também dedico este texto a minha psicóloga. Quem foi essencial para o meu desenvolvimento e crescimento como uma pessoa.

Gostaria de também agradecer os excelentes professores que tive, ao longo do curso. Eu tive experiências únicas, das quais nunca me esquecerei, e vou carregar comigo os ensinamentos. Afinal, este texto não seria possível se eu não tivesse tido esta base. O tema foi escolhido, pois senti uma extrema correlação com várias matérias e temas do curso de multimeios.

RESUMO

Após uma década desde sua inserção e viralização no ciberespaço, o Vaporwave ainda é um fenômeno artístico audiovisual muito discutido entre os usuários da internet, porém algo que só começou a ser reconhecido no mundo físico recentemente. Para muitos o Vaporwave não passou de uma estética gráfica, ou um gênero musical. Por isso, o objetivo desta pesquisa é jogar uma luz acerca deste movimento artístico da internet, com foco nas produções visuais gráficas. Propõe-se assim, apresentar uma reflexão no seu valor e observar o impacto que ele teve na cultura virtual. Começando na sua base no ano de 2010, até os dias contemporâneos.

Palavras-chave: Vaporwave, audiovisual, design gráfico.

ABSTRACT

After a decade since its insertion and viralization in the cyberspace, Vaporwave is an artistic audiovisual phenomenon that is still discussed a lot by internet users, whereas it only started receiving any form of acknowledgement in the concrete world recently. To many people, Vaporwave was nothing more than a graphic aesthetic, or a music genre. Because of that, the goal of this research is to shine some light about this art movement on the Internet, with the focus being on the visual graphic productions. This way it proposes to demonstrate a reflection, about its value and observe the impact, it had in the virtual culture. Starting at its base in 2010, until the contemporary days.

Keywords: Vaporwave, audiovisual, graphic design.

LISTAS DE FIGURAS

Figura 01: Obra de arte associada ao movimento Seapunk, origem desconhecida	12
Figura 02: Colagem digital associada ao movimento Seapunk	13
Figura 03: Capa do álbum “Blank Banshee 0”, pelo artista e compositor Blank Banshee (Patrick Driscoll)	14
Figura 04: Colagem digital, Vaporwavebrazil, 2019	16
Figura 05: SAVE NET NEUTRALITY, doctriationwave, 2017	19
Figura 06: Evangelion datamosh, 2017	21
Figura 07: Capa do álbum Floral Shoppe, da produtora Vektroid	23
Figura 08: MASK MASTER SYSTEM, doctriationwave, 2017	26
Figura 09: Far-te-ão ver o Sol nascer quadrangular, morte ao vampiro burguês, doctriationwave, 2019	29
Figura 10: Descrição do blog doctriationwave	31
Figura 11: Postagem no blog doctriationwave	32
Figura 12: Sem título, P r o j e c t • C o l l a g e, 2018	36
Figura 13: F O R G E T F U L N E S S, colagem digital por Doctriationwave	37
Figura 14: run SANCTUARY.EXE, Warakami, 2018	40
Figura 15: I won't be your slave, Doctriationwave, 2019	43
Figura 16: Google84, Warakami-Vaporwave, 2021	45
Figura 17: Twitter84, Warakami-Vaporwave, 2021	46
Figura 18: The Soft Power Soft Drink, Warakami-vaporwave, 2021	47

SUMÁRIO

RESUMO/ABSTRACT.....	4
INTRODUÇÃO.....	8
CAPÍTULO 1: PREDECESSORES.....	9
SUBCAPÍTULO 1: KITSCH, O VALOR E A INFLUÊNCIA DO READY-MADE.....	15
SUBCAPÍTULO 2: A ESTÉTICA DO ERRO E A CULTURA VIRTUAL DE REMIXAGEM.....	18
CAPÍTULO 2: VAPORWAVE: UM MEME, UMA CRÍTICA, UM MOVIMENTO DO CIBERESPAÇO.....	22
SUBCAPÍTULO 1: COMPARTILHADO, RECOMENDADO E MANIFESTAÇÕES.....	27
SUBCAPÍTULO 2: OS FRUTOS DO ERRO.....	34
CAPÍTULO 3: UMA DÉCADA DEPOIS.....	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	48
BIBLIOGRAFIA.....	49

Introdução

O movimento Vaporwave foi um movimento artístico, visual e musical que teve início nos anos 2010, o qual ocorreu inteiramente no ciberespaço. A nova estética chamou a atenção dos usuários da internet de vários nichos, com suas obras que apresentavam uma combinação de técnicas de criação até então nunca vistas. Outro fator que contribuiu para sua notoriedade foi a presença de uma bagagem teórica por trás das produções, algo que até então era uma novidade em subgêneros artísticos no ciberespaço. O movimento também foi inovador na utilização do ambiente virtual proporcionado pelas redes sociais (teve sua inserção no Tumblr e se espalhou por outras como Youtube, Twitter entre outras.). Assim contribuindo para a viralização e crescimento exponencial do Vaporwave, e deixando sua marca na cultura virtual. Os artistas faziam críticas ao estilo de vida consumista e o nível de capitalismo tardio que tinha chegado naquela época, através de produções audiovisuais que eram compostas de fragmentos de algo já existente. E tudo isso estava disfarçado de um meme, algo que passaria despercebido por muitos em uma primeira instância. Tudo isso para poder realizar seus ataques e críticas da maneira mais efetiva, de acordo com a proposta do movimento. Como será observado e explicado ao longo do texto, este fenômeno vai muito além de uma manifestação estética espontânea dentro da cultura digital. O que permite que o Vaporwave possa ser considerado um movimento artístico. Deve ficar claro, que este movimento não seguiu um modelo clássico, e não se encaixa inteiramente nos moldes que utilizamos para reconhecer um movimento no mundo concreto até os tempos contemporâneos. Apesar de sua natureza informal, através dos textos utilizados para esta pesquisa, observamos como o Vaporwave ganhou esta nomenclatura.

As obras do movimento cumpriram a importante função de expor as limitações e falhas, das legislações acerca da propriedade intelectual. Enquanto essas leis se enrijeciam, como demonstrado no documentário “Everything is a remix” por Kirby Ferguson. As máquinas e os programas de computadores evoluíram para produzir resultados de maior e melhor qualidade. Ambas coisas que seriam criticadas e ignoradas, pelos artistas que utilizavam versões antigas de softwares entre outras técnicas de criação que serão discutidas mais a frente, assim obtendo resultados de

baixa qualidade e algo com a aparência deteriorada. Foram essas produções, que chamaram a atenção dos usuários e rapidamente ganhou uma nova dimensão.

Este trabalho tem como objetivo de trazer uma luz acerca do movimento com o foco, na importância de um dos métodos de criação mais utilizados pelos criadores de conteúdo, a estética glitch nas obras visuais. Através de revisões da literatura levantada, acerca desse assunto. Utilizando-se dos textos publicados por Lúcia Leão, assim como Ícaro Estivalet Raymundo em “Quando a fonte evapora: Estética em plano digital com VAPORWAVE”, Mario Alberto Pires de Arruda em “Vaporwave: Deterioração e colagem de superfícies midiáticas”, entre outros. Com a leitura dos textos, foi possível observar e compreender e refletir o valor desta estética para o movimento e como ele contribui para a experiência das obras.

Capítulo 1: - Predecessores

O processo de remixagem é algo desejável de qualquer cultura, ele está estreitamente relacionado com a capacidade e o potencial de modificar seu conteúdo. A recombinação de fragmentos, inúmeras releituras de materiais pré-existentes são sinais de uma cultura viva e ativa. É através do remix que podemos retornar a antigos conceitos. Este processo de criação tem uma longa história e ligação muito forte com o universo musical. No texto de Lúcia Leão “A arte do remix: uma anarqueologia dos processos de criação em mídias digitais”, o remix no universo musical, pode ser entendido na maioria dos casos como uma reinterpretação em combinação com a desconstrução da obra original. Ela utiliza a teoria de Navas para classificar os, três tipos de remix musicais: estendido, seletivo e reflexivo. A primeira, como o nome sugere, é uma versão mais longa que a original a partir da repetição de um trecho a música. A seletiva mantém o tom do original, as alterações vêm nas formas de adições e omissões de fragmentos. E o reflexivo é o de maior complexidade, envolve alterações estruturais na música, são os trabalhos e obras de DJs profissionais. Os resultados são variados, e em sua maioria as mudanças são tão profundas, de tal ponto em que apenas vestígios do original são deixadas no produto final.

No universo musical, o remix ganha popularidade incomensurável. Nesse cenário, ele é um camaleão com vários sentidos, podendo indicar uma simples utilização ou apropriação de conteúdos pré-existentes ou algo mais específico, como um tipo de arranjo musical que carrega uma ou mais reinterpretações de uma ou mais músicas. Assim, no remix especificamente musical o destaque é a possibilidade de reconhecer uma ou mais músicas originais, seus vestígios. (LEÃO, 2016, p.30)

Porém, o foco desse texto não se encontra no âmbito musical. Com o avanço da internet e a evolução do mundo virtual, a cultura remix foi capaz de alcançar outros setores como as artes visuais. Infelizmente, este processo de criação não teve uma aceitação tão boa neste campo, devido a entrar em choque com certas restrições e valores que não estão presentes na música. Afinal, o que seria um remix para as artes visuais?

De volta para o texto de Leão, ela traz como no setor de artes visuais, os remakes e cópias surgem nas várias trajetórias dos artistas. As releituras evocam a essência da obra original como fonte inspiradora, e são vistas como “homenagens”. Através delas, é possível perceber que há uma repetição de um padrão, reforça o imaginário da história da arte através das homenagens. Além deste processo criativo, Leão explica a relação do remix com a colagem. Afinal, ela é um procedimento criativo, com uma forte presença na cultura. Que ao longo do tempo, foi adotada por movimentos artísticos modernos devido a suas qualidades, e as possibilidades que apenas a colagem oferece. A autora traz alguns trabalhos de colagem, realizados por Max Ernst (nascido em 2 de abril de 1891, e faleceu em 1 de abril de 1976). Dos quais foram feitos através de recorte de livros, revistas, etc. Ernst utilizou o termo “collage” para nomear suas obras, em vista que ele criou nelas um espaço do qual imagens advindas de universos díspares, pudessem estabelecer um diálogo. Ele transformou imagens desconexas, em híbridas. Desde então, os métodos de colagens expandiram. Os experimentos de Max Ernst, serviram como precursoras. As recombinações geram novas imagens e imaginários, pois cada fragmento de um remix carrega consigo seus respectivos vínculos culturais.

De acordo com vários autores, o remix é abordado como um elemento da cultura digital. Um procedimento criativo nas mídias e uma escolha estética na produção de audiovisuais, assim como a do imaginário midiático. Este processo, extremamente complexo, do qual envolve escolhas conscientes assim como procedimentos de seus sistemas. Está relacionado com o mundo contemporâneo artístico.

Através de uma análise na história da internet na última década, é possível notar que houve vários movimentos artísticos, semelhantes ao que será discutido no próximo capítulo. Afinal, eles não surgiram nem acabaram, do nada. O movimento Seapunk¹ (sea, traduzido do inglês é mar), é o predecessor de vários gêneros musicais que tiveram o ciberespaço como seu berço de origem. Este movimento não é o foco deste texto, porém isso só vale comentar acerca dele, mesmo que seja brevemente e de uma forma superficial. O Seapunk foi um movimento de vida muito curta de 2010, um gênero musical que viralizou nas redes sociais. E que teve seu início no Tumblr. Suas obras se limitavam a trazer elementos de jogos eletrônicos 3D dos anos 90, mas com um foco no mundo aquático. Também houve produções visuais deste movimento, como pode ser observado a seguir.

¹ Confira o álbum “Blank Banshee 0” pelo compositor Blank Banshee (pseudônimo de Patrick Driscoll). Este é um dos álbuns que melhor representam este movimento. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=8oBbJg_PqbU



Figura 01: obra de arte associada ao movimento Seapunk, origem desconhecida.

Fonte: <https://catcorley.com/seapunk/>



Figura 02: Colagem digital associada ao movimento Seapunk, 2014. Fonte: <https://pikashika.tumblr.com/post/91164812204>



Figura 03: Capa do álbum “Blank Banshee 0”, pelo artista e compositor Blank Banshee (Patrick Driscoll). Fonte: <https://www.lettras.mus.br/blank-banshee/discografia/blank-banshee-2012/>

As semelhanças entre as obras do Seapunk, com as colagens do movimento que será discutido, se tornarão mais claras no segundo capítulo. Por enquanto, é importante entender a relevância deste predecessor, o qual demonstra um potencial do ciberespaço que até então as comunidades online não tinham noção. Assim, é possível entender o Seapunk como um ensaio para o Vaporwave. Até os dias atuais, não está claro qual foi o fim desse movimento. Muitos usuários apontam que ele foi “engolido” pelo seu sucessor, assim se tornando parte dele. Enquanto outros, culpam

as várias tentativas fracassadas de retirada do ambiente virtual² para o físico, como a sua morte.

Subcapítulo 1 – Kitsch, o valor e a influência do ready-made.

O conceito Kitsch é algo que precede tudo o que foi mencionado até agora, há evidências de sua existência desde o século XVI. Ele passou por várias alterações em seus valores, e o que o constitui até chegar na era moderna onde é tido como um sinônimo para o termo brega. Esse mesmo conceito é utilizado para desqualificar obras, no mundo da crítica da arte. Um juízo estético em relação a depreciação da cultura do mercado da arte. Apesar de seu valor negativo, é possível observar como o processo infiltrou-se em diversos segmentos de manifestações e estéticas artísticas. Assim como ele passou a ditar padrões de comportamento no tempo contemporâneo, a partir do século XVIII.

O seu conceito contemporâneo, surgiu como uma resposta às normas rígidas e expectativas que são impostas à artistas (SÊGA, 2010). Aqui, o Kitsch teve seu início como uma reação adversa, ao mercado de arte criada para agradar a burguesia. Ele redimensionou de tal forma que extrapolou o próprio conceito de arte, conseguiu se infiltrar em diversos segmentos de manifestações artísticas. A grande responsável por sua propagação foi a indústria cultural, em sua busca de agradar ao público da classe média ao reproduzir obras artísticas, assim perdendo seu valor de autenticidade do original.

O Kitsch, de uma forma simplificada, é um processo de criação bem semelhante ao remix. Porém, com alguns detalhes importantes os quais previnem que o termo seja entendido como um sinônimo. Enquanto a proposta do remix é a criação de algo novo

² Uma vez que a mídia de massa se tornou ciente da existência do Seapunk, muitas publicações e artistas tentaram adotar o estilo gráfico e musical em seus trabalhos. Katy Perry, Lady Gaga e Azealia Banks estão entre alguns dos mais famosos responsáveis por estas tentativas fracassadas.

a partir de elementos pré-existentes, isso não está presente em obras deste processo. Não há nada inovador a ser encontrado em suas obras e temas, ele se prende à valores tradicionais com um forte apelo emocional. Devido a essa razão, este conceito foi adotado pela cultura de massa. Pelas aparências têm-se a ilusão de tal mudança enquanto novidade, é através dessa reciclagem de conceitos e ideias que este tipo de cultura, sobrevive e alcançou o seu poder de influência.



Figura 04: Colagem digital, Vaporwavebrazil, 2019. Fonte:

<https://vaporwavebrazil.tumblr.com/post/183411592362/vaporwave-brazil>

Apoiado pelos meios de comunicação de massa, o kitsch atingiu a sociedade de consumo ou sociedade de massa à qual se destinam os produtos integrantes da cultura de massa. Ele tentou se encontrar na contracultura, mas se perdeu; passou a ser confundido com vanguarda,

mas na verdade é seu substrato. Foi alvo de veementes críticas, principalmente pelos frankfurtianos, como Theodor Adorno, Max Horkheimer, Herbert Marcuse e Walter Benjamin, que contestavam a apropriação que certas tendências artísticas faziam da verdadeira arte estética, única e autêntica. Walter Benjamin (1980) um dos integrantes da Escola de Frankfurt, alegava que, na sua reprodução, a obra de arte perde a aura, isto é, perde sua própria autenticidade, com exceção da reprodução na fotografia e no cinema em que a reprodutibilidade é, desde o início, inerente a esses tipos de produção artística. Benjamin criou um antagonismo entre arte de aura e arte de massa, permitindo ao segundo tipo de arte, uma posição progressista, justificando que a arte de aura tinha sido relegada ao abandono. Esse seu posicionamento fez com que recebesse severas críticas de seus colegas frankfurtianos, Adorno e Horkheimer. (SÊGA, 2010, p. 55-56)

De acordo com Sêga em “O Kitsch está Cult”, este processo de criação é claramente uma tentativa de remediar os problemas trazidos pela sociedade de consumo, ao mesmo tempo que ele é tido como algo chic e cult. Nas suas várias tentativas de criticar e atacar a indústria cultural, a cultura de massa e os meios de comunicação de massa. Ele acabou sendo absorvido pela própria e se tornando parte da base que a sustenta. Assim, demonstrando como o Kitsch por si só, não tem força o suficiente de realizar ataques efetivos. Ele necessita de vanguardas ou movimentos, com embasamentos teóricos e uma meta a ser atingida para que ele não se desvincule.

Existe um outro processo de criação do qual é abordado no texto de Leão, a citação. Assim como o Kitsch, ela por si só não implica uma remixagem, apesar disso ela é comum no campo de artes visuais. Pois, a obra citada aparece como uma referência explícita. A proposta deste processo é o de estabelecer um diálogo, entre as obras. A citação carrega uma bagagem histórica, porém não está relacionada a história do remix.

Em outras palavras, para Manovich, a citação não seria um precedente histórico do remix, mas sim do sampling (sampleamento). Embora o autor procure estabelecer distinções claras entre esses dois processos de criação (remix e sampling), no presente artigo escolhemos adotar uma abordagem que verifica as zonas de hibridização e/ou mestiçagem entre esses dois sistemas. À medida que nosso foco de interesse é verificar como o remix pode ser uma escolha estética no processo de criação de imagens e imaginários, foi importante buscar projetos de natureza sincrética, ou seja, com aspectos tanto de remix como de sampleamento e citação. (LEÃO, 2016, p.35)

Essa breve análise deste processo criativo, nos mostra algumas semelhanças com a glitch-art e a cultura remix das quais ficarão mais claras no próximo capítulo.

Subcapítulo 2 – A estética do erro e a cultura virtual de remixagem.

De uma forma condensada: A cultura remix representa a era do compartilhamento (período que teve seu início aproximadamente pelos anos 2000), da adaptação e da disseminação de conteúdo na internet. Retomando mais uma vez o texto de Leão. O remix é uma escolha estética muito utilizada por artistas no contexto, da cultura digital. A autora argumenta como os processos de criação estão classificados em três categorias: os associativos, de projetos e traduções.

Leão também argumenta como vivemos a cultura remix nesse momento, que nos encontramos. Pois ela atualmente se encontra em vários setores da vida, que vão além da realidade virtual. Os métodos de apropriação, releitura e colagens foram facilitados pelo avanço das mídias digitais, bancos de dados e as lógicas de softwares. Ela cita o trabalho de Lawrence Lessig, criador do “Creative Commons”. O processo remix é algo de extremo valor para qualquer cultura contemporânea. Nele, é explicado como isso se torna aparente uma vez que se analisa o tipo de conteúdo, publicado em plataformas digitais como 9gag, Youtube, Flickr entre outras. Existe um conteúdo que é predominantemente produto da recombinação de fragmentos, releitura de notícias, frases, imagens que são características da cultura remix.

A autora utiliza-se das teorias criadas por Navas e Owens, para afirmar que estes processos seguem uma lógica consciente presente no conteúdo histórico e político de cada objeto artístico. O que é característico das obras na era “pós-moderna”, elas requerem do indivíduo um pré-conhecimento de seus elementos, textos e códigos culturais. O que não é um requerimento, para obras modernas.



Figura 05: SAVE NET NEUTRALITY, doctriationwave, 2017. Fonte: <https://doctriationwave.tumblr.com/post/169084141242/%EF%BD%93%EF%BD%81%EF%BD%96%EF%BD%85-%EF%BD%94%EF%BD%88%EF%BD%85-%EF%BD%82%EF%BD%85%EF%BD%81%EF%BD%95%EF%BD%94%EF%BD%99-%EF%BD%97%EF%BD%85%EF%BD%96%EF%BD%85-%EF%BD%82%EF%BD%95%EF%BD%89%EF%BD%8C%EF%BD%94-%EF%BC%92%EF%BC%99%EF%BD%84%EF%BD%85%EF%BD%83%EF%BD%85%EF%BD%8D%EF%BD%82%EF%BD%85%EF%BD%92%EF%BC%92%EF%BC%90%EF%BC%91%EF%BC%97>

E a cultura evolui de uma forma semelhante, porém os elementos não são genes, eles são memes – ideias, comportamentos, habilidades. Memes são copiados, transformados e combinados. E as ideias dominantes do nosso tempo, são das quais que os memes mais

espalham. Isso é evolução social. Copiar, transformar e combinar. É quem nós somos, é como nós vivemos, e claro, como nós criamos. As nossas novas ideias evoluem das antigas. Mas nosso sistema de leis não reconhece a natureza derivativa da criatividade. Pelo contrário, ideias são entendidas como propriedades, únicas e originais com várias limitações distintas. Porém, ideias não são tão organizadas. Elas estão em camadas, elas são entrelaçadas, elas são amarradas. E quando o sistema entra em conflito com a realidade... O sistema começa a falhar. (FERGUSON, 2013)

A Glitch art é um gênero artístico que ganhou dimensão no âmbito da internet, algo que foi difundido por usuários de fóruns online de uma maneira extremamente informal e não organizado. Utilizando-se da tecnologia para trabalhar com a corrupção de dados, erros de transmissão e recepção digitais. Observamos outros conceitos relacionados a esta arte como a fetichização da tecnologia, o “não-desejado”. Onde erros indesejados que acontecem no mundo perfeito do digital, geram um status único na arte e a “estética retro” onde algumas obras nos lembra que a comunicação do passado era “imperfeita”. Como é explicada no texto de Cleber Gazana “Glitch: a arte visual do erro digital”, apesar de seu caráter inovador e subversivo este gênero artístico se adere melhor no campo da tecnologia, logo não possui o mesmo impacto em outras esferas da arte. Ao longo dos anos, a percepção da glitch-art mudou, e ela passou a ser vista como uma forma de processo de criação em inúmeros formatos. Ainda que seja predominantemente encontrada no universo gráfico digital, esse processo artístico atualmente expandiu-se deste contexto original. Logo, ela não está limitada a uma única realidade ou espécie. A corrupção de dados se torna parte, da direção na formulação dos resultados. Observamos isso quando nos deparamos com a presença de glitches na decoração de objetos, no mundo físico. Como capas de livro, discos, entre outros. O glitch também é um recurso em produções musicais, com manifestações variadas (a repetição de uma frase, efeitos de distorção no áudio, entre outros).

A Glitch art não nasceu como um grupo organizado, em um lugar, época ou por alguém específico. Quando Ant Scott utilizou o termo pela primeira vez, não havia ainda uma sistematização dessa arte e da estética do erro, nem existia uma discussão formal de suas características estéticas. Até então, a Glitch estava sendo “discutida” em fóruns abertos na Internet e sendo executada, muitas vezes, por artistas amadores em uma cultura colaborativa, que não participava do circuito “reconhecido” das artes digitais, nem de exposições. (GAZANA, 2013, p.91)



Figura 06: Evangelion datamosh. Fonte: https://www.reddit.com/r/glitch_art/comments/6he0b2/evangelion_datamosh/

Raymundo traz o texto de Gazana e Bertolomeu, para classificar os glitches em duas categorias: os que surgem espontaneamente (pure glitch) e os que são frutos de interferência pelo interator (glitch-a-like). A justificativa da utilização deste fenômeno, está na intenção de remeter o ambiente virtual do qual está inserido. A lógica da máquina entra em choque, com a do usuário. De acordo com o autor, o vaporwave propõe que essa artificialidade faz parte do real, representando novas formas e consequências. O movimento ilustra um panorama do ocidente contemporâneo. Do qual se utiliza de um processo de degradação virtual, para causar uma reação no observador, e a partir disso algo será atingido por esta reação.

O Glitch é uma evidência de mau funcionamento da máquina, e uma sombra do seu próprio processamento interno computacional. Gazana versa sobre o Glitch em um campo de fruição estética delimitado no conceito de arte contemporânea, cuja estrutura é uma malha elástica, e

vinculada entre, outros fatores, a relações e especulações de caráter financeiro, o contexto que permeia e coexiste. Delimitar a experiência humana coletiva em esferas econômicas, políticas e culturais é sistemática de abordagem que auxilia nos focos de debate e investigação, embora não compreenda a não-linearidade dos fluxos de ação e repercussão a nível global. As esferas são pivôs para sustentação argumentativa, mas não esqueçamos suas interconexões. (RAYMUNDO, 2018, p.369)

Levando tudo o que foi dito até agora em consideração, finalmente somos capazes de adentrar a discussão acerca do Vaporwave.

Capítulo 2 – Vaporwave: um meme, uma crítica, um movimento do ciberespaço.



Figura 07: Capa do álbum Floral Shoppe, da produtora Vektroid. Fonte: <https://soundcloud.com/keyoffsiren/macintosh-plus-420>

Entra o Vaporwave³, um fenômeno audiovisual que emergiu na década de 2010, que se utilizou do meio virtual e da internet para ter vazão e ampliar o seu alcance do público. Algo que foi criado por usuários que utilizavam inúmeros pseudônimos, assim mantendo o anonimato dos indivíduos envolvidos no movimento. Não houve nenhuma campanha de marketing e muito menos propaganda, para anunciar suas obras. As quais foram distribuídas em plataformas online, de livre acesso, de forma pública. As músicas e imagens complementam a experiência, logo as obras deste movimento em sua grande maioria são compostas por ambos elementos. O Vaporwave conseguiu levantar questionamentos acerca de como operar estudos em objetos virtuais. Raymundo em “VAPORWAVE: Quando a fonte se evapora” faz uma breve análise da primeira década do século XXI, e conclui classificando-a como uma pasteurização da sociedade ocidental de comportamento lógico capitalista e consumista. Enquanto a existência virtual se tornou algo crucial ao decorrer desta década, uma vez que a internet se tornou mais acessível. O que contribuiu para que ela se tornasse o principal meio, para várias operações e setores da vida urbana.

O exercício de estetização Vaporwave, que pode ser entendido como a colagem e a deterioração da superfície dos produtos midiáticos com os quais opera, ocorre de uma maneira muito incisiva, transformando completamente os arquivos de origem a ponto de fazê-los perderem sua característica representativa e referencial. Assim, deixam de ser índices de um mundo visto, tornando-se puras superfícies digitais formadas por pontos infinitos. Isso se dá através de técnicas como glitch⁵, datamosh⁶, edição extrema na saturação da imagem, passagem entre plataformas (do VHS para o digital, fotografia analógica trabalhada com softwares etc.), mudança na velocidade de reprodução de vídeos e músicas, entre outras (MELLO, 2017, p.3.)

³ A palavra Vaporwave é uma combinação de duas palavras da língua inglesa. O vapor (palavra igual, com significado semelhante) e wave (onda).

O Vaporwave acentuou o fato de como o ciberespaço é uma realidade aparte do concreto. Esta é uma realidade da qual os criadores de conteúdo, souberam utilizar da melhor maneira, para beneficiar e atingir a proposta do movimento: um ataque ao mundo capitalista tardio e ao consumismo desenfreado. Assim, é possível estabelecer uma conexão com o documentário “Everything is a remix” (tudo é um remix) de Kirby Ferguson. Sua obra termina, apresentando o problema trazido pelo extremismo das leis de direitos de autoria. Afinal, o ciberespaço não está isento das leis de direito autorais. De acordo com Mello em “Vaporwave: Deterioração e colagem de superfícies midiáticas”, o movimento flerta com a legalidade de suas obras, e expõe as limitações dos códigos de leis. Ao mesmo tempo impondo uma pergunta, quais são as delimitações entre um plágio e a pirataria? Vale ressaltar que para os artistas do Vaporwave, não demonstram um senso forte de autoria sobre suas criações. Logo, eles incentivam outros usuários a repetirem a ação que contraria o sistema, assim expandindo a deterioração.

Mas os direitos de exclusividade se tornaram o ponto final, então eles foram enfortecidos e expandidos. E o resultado não gerou mais progresso ou maior aprendizado, e sim mais brigas e mais abusos. Nós vivemos em uma era com problemas assustadores. Nós precisamos das melhores ideias possíveis, nós precisamos delas agora, nós precisamos que elas se espalhem rapidamente. O bem comum é um meme que foi sobrecarregado pela propriedade intelectual. Ele precisa se espalhar de novo. Se o meme prosperar, nossas leis, nossas normas, nossa sociedade, elas todas transformarão. Isso é evolução social, e não é a responsabilidade de governos ou advogados.... É a nossa responsabilidade. (FERGUSON, 2013)

O foco deste texto são as obras visuais do movimento, porém é necessário tocar brevemente as produções musicais⁴, em vista que elas complementam uma e a outra em sua grande maioria. Retornando ao texto de Mello, o processo de deterioração e colagem (utilização de trechos auditivos de fontes variadas), também estão presentes nas músicas. Essas produções são similares ao gênero musical “lounge” (melodias consideradas como barulho de fundo, normalmente escutadas em locais como

⁴ A música “MACINTOSH PLUS - FLORAL SHOPPE - 02 リサフランク420 - 現代のコンピュー” da produtora Vektroid, é considerada o hino do movimento Vaporwave. O videoclipe pode ser assistido em: https://www.youtube.com/watch?v=_4gl-FX2RvI

shoppings e supermercados [símbolos do mundo capitalista consumista]. As quais ficaram extremamente populares nas décadas de 80 e 90, através desses espaços.). O foco destas obras está na transmissão de uma “alucinação consensual”, através de várias edições, principalmente na mudança do tom da melodia que está sendo trabalhada e usada como base. As produções musicais deste movimento, se encaixam em um estilo musical conhecido como pop hipnagógico ou também conhecido como “chillwave”⁵. Como o nome sugere, este estilo musical está relacionado com o estado de consciência semi-lúcida, chamada por psicólogos por hipnagogia.

Arruda em seu texto “VAPORWAVE: Estetização da tecnologia pelo atravessamento de enunciados” descreve o Vaporwave como uma junção de diversas linguagens em uma única obra. Ele opera como um mecanismo de criação de semioses, enquanto incentiva a reciclagem (remix) de símbolos, proporcionando um sentido novo e independente do original. Ele discorre sobre a importância no valor da distinção, entre o ciberespaço e o mundo concreto. Pois neste novo contexto, não há mais limitações de um corpo físico, assim condutas de origem abstrata e imaginativa tomam uma nova proporção. E geram uma forte resistência a produções de normatização opressoras, para condutas diversas. Assim enfatizando as semelhanças entre o Vaporwave e o dadaísmo, acerca das possibilidades libertárias que trouxeram para seus respectivos períodos históricos. A relação entre esses movimentos, serão discutidas mais adiante no texto. Por enquanto, fica entendido que a vanguarda moderna teve influência sobre os movimentos contemporâneos (veja o Seapunk), especialmente o Vaporwave.

O corpo e a identidade humana se tornaram objetos da maior transfiguração nas artes e se diluem também nas redes sociais a fim de “[...] explorar a desfronteirização do corpo físico, sensorial, psíquico, cognitivo”. (SANTAELLA, 2003, p. 274). Parece que como resultado de um desejo de ser outro que não existisse no mundo concreto, a mutação do corpo se estabelece como uma transgressão do sentido de humanismo, voltando-se contra ele próprio, inventando um outro, aceitando a condição pós-humana e brincando com esse conceito. A partir disso, iniciam-se as construções identitárias e os processos de subjetivação a partir do

⁵ A palavra é composta por dois termos ingleses. Chill (resfriar, relaxar, abstrato ou deprimir) e wave (onda). Exemplo de chillwave em: <https://www.youtube.com/watch?v=n5vjV4hwRxo>

questionamento dos limites das identidades e das subjetividades. Assim como no pré-dadaísmo quando Marcel Duchamp e outros artistas iniciaram o uso do corpo carnal para expressar os limites da arte e as plataformas possíveis de atuação, na nossa era digital, que adentramos sempre mais no mundo imaginado e abstrato, começaram-se a utilizar das noções abstratas referentes ao corpo e as identidades para expressar os limites da humanidade e seus exercícios em todos os âmbitos. No nosso caso mais recente, junto com a transfiguração do corpo são direcionadas também mensagens às representações (qual a forma do corpo humano?) e isso se alastra para noções de arte, ideologias, ciências, relações humanas. (ARRUDA, 2015, p.55.)

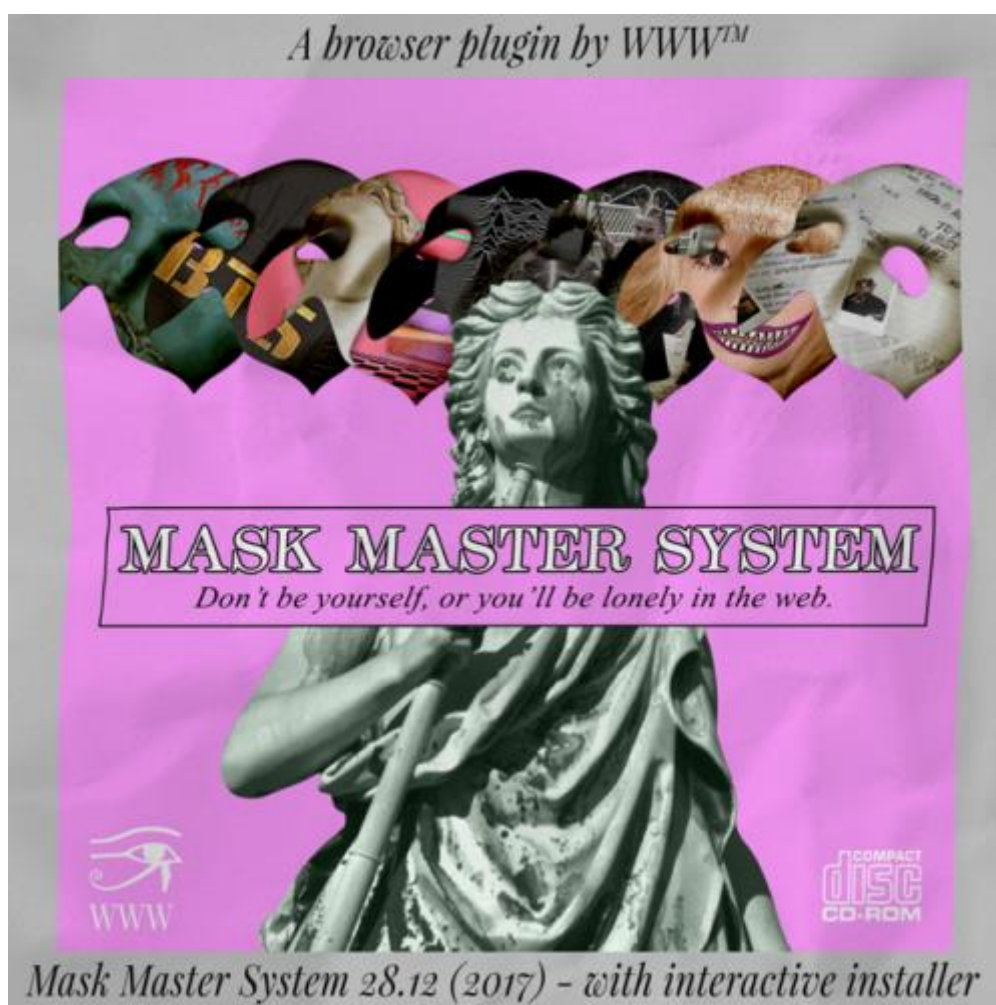


Figura 08: MASK MASTER SYSTEM, doctinationwave, 2017. Fonte: <https://doctinationwave.tumblr.com/post/168973458472/%EF%BD%8D%EF%BD%81%EF%BD%93%EF%BD%8B-%EF%BD%8D%EF%BD%81%EF%BD%93%EF%BD%94%EF%BD%85%EF%BD%92-%EF%BD%93%EF%BD%99%EF%BD%93%EF%BD%94%EF%BD%85%EF%BD%8D-%EF%BC%92%EF%BC%98%EF%BC%91%EF%BC%92->

[%EF%BC%92%EF%BC%96%EF%BD%84%EF%BD%85%EF%BD%83%EF%BD%85%EF%BD%8D%EF%BD%82%EF%BD%85%EF%BD%92%EF%BC%92%EF%B C%90%EF%BC%91%EF%BC%97](#)

Retornando ao texto de Arruda, ele realiza uma análise de algumas obras do Vaporwave, e conclui como elas fazem críticas à cultura do consumo desenfreado, enquanto se utilizam dos símbolos desta mesma cultura das décadas de 80 e 90 em combinação com elementos da cultura do ciberespaço. Este fenômeno foi especificamente pensado para o ambiente virtual. Assim não é de se surpreender, que suas obras estão disfarçadas como um meme⁶, o que é característico de outros movimentos semelhantes. Por essa razão, o Vaporwave teve uma presença minúscula e imperceptível no mundo concreto, e somente pessoas que estão integradas a cultura do ciberespaço teriam a capacidade de notar sua presença. Voltando ao Seapunk, mais precisamente uma das possíveis causas do seu fim. É possível notar outra distinção notável com o Vaporwave, sua resistência às tentativas de se tornar algo “mainstream”⁷ (convencional). Apesar de ser possível encontrar um pouco de sua influência, no mundo da moda, design gráfico e design de roupas.

A seguir, iremos adentrar os principais pilares que sustentaram este movimento assim como analisaremos algumas obras visuais, que servirão como uma amostra da potência deste movimento.

Subcapítulo 1 – Recomendado, compartilhado e manifestação.

Desde sua concepção, o Vaporwave seria um repúdio ao capitalismo, com uma atenção a suas estruturas de produção desenfreadas. Retornando ao texto de Arruda,

⁶ Meme aqui deve ser entendido como as postagens de valor humorístico, em redes sociais.

⁷ Na Internet, este termo da língua inglesa, é um jargão pejorativo. Do qual é utilizado para descrever e classificar, usuários da internet que apresentam uma relação supérflua ou de pouca substância com o ciberespaço. São as pessoas que apenas frequentam a internet, mas não apresentam nenhum conhecimento acerca da cultura do ambiente.

ele analisa o movimento, através da perspectiva da teoria de Foucault. O fenômeno que emergiu na década de 2010, e se difundiu no ciberespaço através das redes sociais, com uma estética única para a época. Obras que se utilizavam de elementos da cultura pop, dos anos 1980 e 1990 conquistaram a atenção dos usuários da internet e assim o movimento deixou um impacto nesta cultura virtual. É importante ressaltar, que o Vaporwave não é único e muito menos algo que surgiu e acabou do nada. Ele é uma expansão de seu predecessor, o Seapunk conforme foi dito no capítulo anterior. Ele não é o único movimento artístico do ciberespaço, que se originou dele. Porém ele se destacou dos outros, por um embasamento teórico encontrado na maioria das obras, assim como pela dimensão que ganhou no espaço. Enquanto as tecnologias se tornam cada vez mais potentes (oferecendo o máximo de qualidade audiovisual, para seus usuários), as obras deste movimento vão na direção oposta a esta tendência (imagens e produções audiovisuais são intencionalmente feitas de baixa qualidade e resolução. Dando um aspecto deteriorado, destruído, popularizou o uso da estética glitch-art.).

Na conclusão do texto de Mello, encontramos a discussão acerca das produções de novos regimes de visibilidade e divisibilidade, frutos do movimento. Como eles possibilitam a chance de criticar assim como, romper laços com a ideologia mercantil. A proposta evolucionista das tecnologias é irrelevante para a essência do movimento, assim colocando em cheque os modos de vidas que são totalmente dependentes do fluxo capitalista. O Vaporwave almejava a produção inventiva e singular, assim ampliando seu potencial de despertar a sensibilidade e percepção humana. Esta é uma das principais explicações pelas escolhas feitas pelos artistas do movimento, todas visavam a distribuição das obras com livre acesso. Eles levaram em consideração redes sociais que aceitam estes formatos de postagens, e também a facilidade de acesso dos usuários que encontrariam o conteúdo.



Figura 09: Far-te-ão ver o Sol nascer quadrangular, morte ao vampiro burguês, doctrinationwave, 2019. Fonte: <https://doctrinationwave.tumblr.com/post/183750359707/far-te-%C3%A3o-ver-o-sol-nascer-quadrangular>

E onde o Brasil se encaixa dentro desta discussão? Como é possível observar na figura acima (figura 09), existem produções do Vaporwave de origem brasileira⁸. Seguindo o mesmo padrão de críticas e moldes do movimento, porém voltados à realidade do país de origem dos criadores de conteúdo. Isso era de se esperar que iria ocorrer, visto que o fenômeno estava acontecendo na internet. A barreira linguística foi apenas uma espécie de filtro, para que tipo de público que teria acesso a ele (afinal o primeiro requerimento é ter algum domínio da língua inglesa). Porém, não preveniu que o Vaporwave se tornasse um fenômeno, exclusivo e isolado de

⁸ Canal no youtube [Aesthetics Brazil Vaporwave], produções musicais trabalhando melodias brasileiras de uma grande variedade de gêneros. <https://www.youtube.com/c/AestheticsBrazilVaporwave>

países da língua inglesa. Assim como o Brasil, outros países também tiveram produções deste movimento. Os quais, não serão abordados neste texto.

O *doctrinationwave*, blog do qual foram retirados vários trabalhos para servirem de exemplos neste texto. Pertence a um brasileiro, esta é a única informação que o administrador da conta, compartilhou sobre si mesmo. Isso foi feito através do uso fluente da língua em postagens, assim como demonstrou um conhecimento acerca do momento político nos anos 2016 e 2017 (época que o administrador estava ativo e publicando suas obras no blog). Até os dias atuais, seu anonimato não foi quebrado

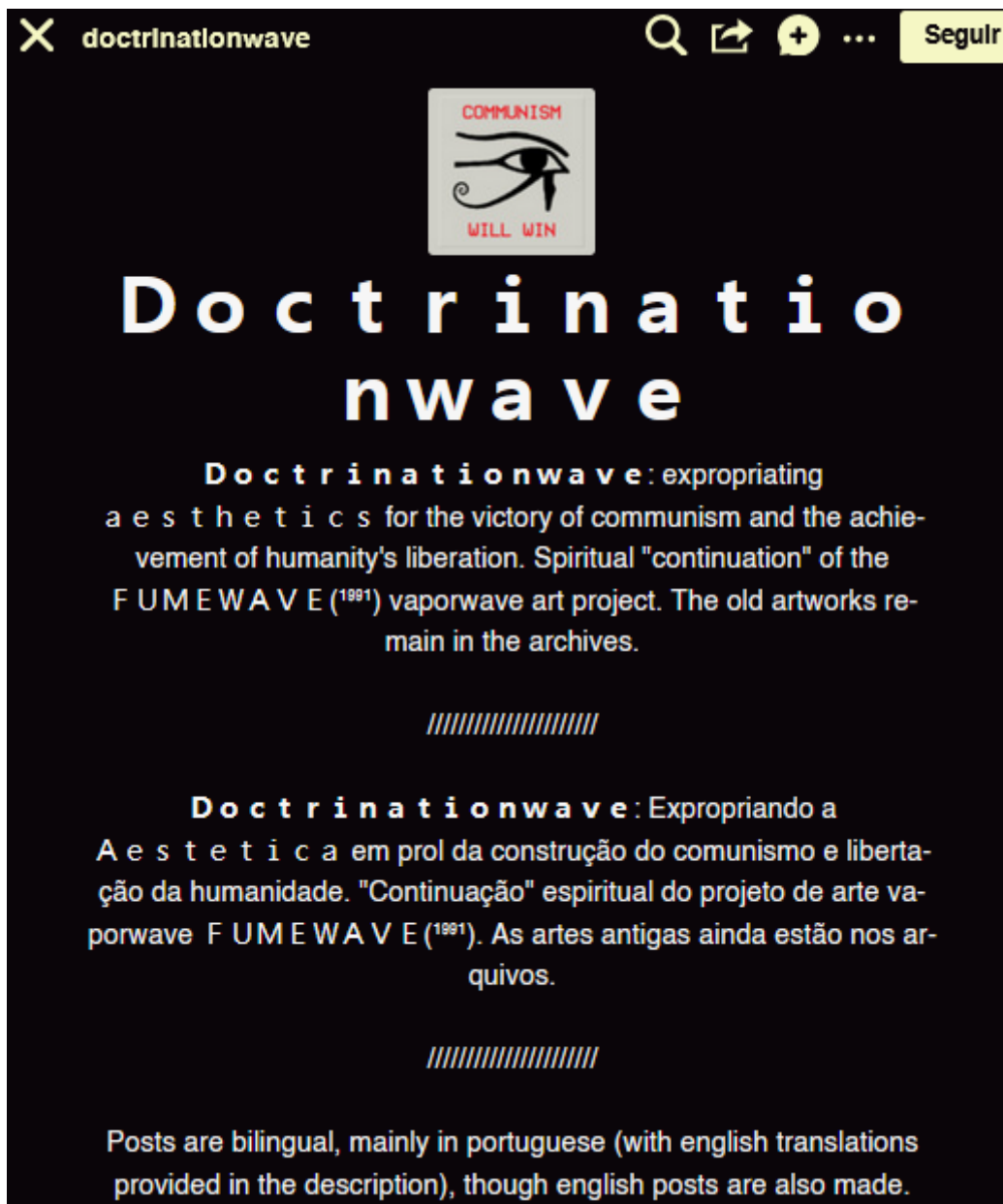


Figura 10: Descrição do blog doctriNationwave. Fonte: <https://doctriNationwave.tumblr.com/>

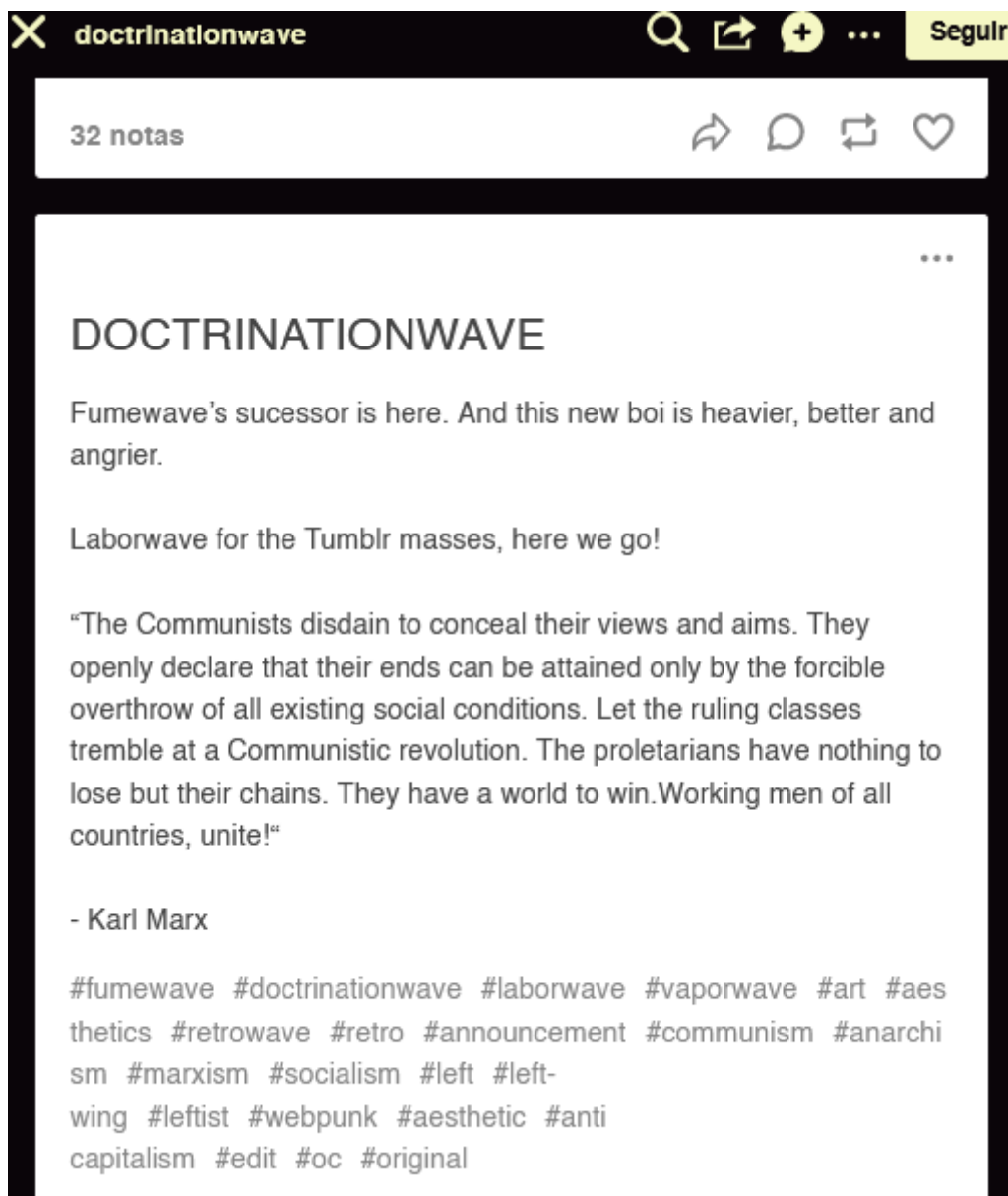


Figura 11: Postagem no blog doctrinationwave. Fonte: <https://doctrinationwave.tumblr.com/post/183673522152/doctrinationwave>

Observa-se como o blog e seus posts se apresentam. O Tumblr é uma plataforma que utiliza um sistema de marcadores (conhecidos como tags), para que os usuários possam encontrar o conteúdo que procuram (assim como evitá-los). Porém os marcadores, também nos ajudam a ter um maior entendimento da natureza de uma postagem, na maioria dos casos. Algo que provavelmente passaria despercebido, pode ser notado nesse detalhe. Observando a postagem acima (figura 11), fica claro a intenção do usuário de atrair outros para sua causa, mas ele se comunica através

de duas linguagens. O inglês que está sobre a influência de jargões da linguagem do ciberespaço (nota-se que a palavra “boy” está escrita errada. Porém, isso foi um erro proposital, pois isso é uma referência a um outro meme, o qual era extremamente popular na época). A tradução do seu conteúdo é algo nas linhas de: “O sucessor do Fumewave está aqui. E este novo menino é mais pesado, melhor e mais furioso. Laborwave para as massas do Tumblr, vamos lá! ” Seguido por uma citação da obra de Karl Marx: “O desdém dos comunistas de dissimular sua visão e alvos. Eles declaram abertamente que seus objetivos podem ser alcançados apenas através da remoção forçada de todas as condições sociais existentes. Deixe as classes dominantes tremerem perante uma revolução comunista. Os proletariados não têm nada a perder, exceto suas correntes. Eles têm o mundo a ganhar. Homens trabalhadores de todos os países, unem-se! ”.

Subcapítulo 2 – Os frutos do erro



Figura 12: Sem título, P r o j e c t • C o l l a g e, 2018. Fonte: <https://project-collage.tumblr.com/post/172067903817>

O que opera no Vaporwave então é um acordar para sensibilidade perceptiva a partir de uma sedução produzida aos moldes capitalistas (Arruda, 2015). Mello estabelece a relação do movimento artístico com o processo de simbolização, pertencente a Vilém Flusser. Por esse viés, ele argumenta como a “caixa-preta” (instrumento que operamos, sem a necessidade de um conhecimento prévio de como ele funciona) para o Vaporwave, é o computador. Através dessa caixa-preta, os usuários ganham acesso ao ciberespaço, o local de interações e comunicações entre os “internautas” enquanto livremente navegam o espaço. Além de prover o acesso, os usuários também se utilizam de softwares em suas caixas-pretas, para criarem imagens técnicas (imagens inteiramente criadas por uma máquina. As fotografias de uma câmera, vídeos gravados entre outros exemplos) o que compõem, todo o acervo artístico deste movimento.

Já o bom sublime para Marx (apud EAGLETON, 1993) é uma espécie de disfarce histórico recorrentemente encontrado na introdução de imagens clássicas na representação das revoluções burguesas. Evocar o passado é uma reciclagem que dá brilho para os objetivos presentes suspendendo o fluxo temporal das situações. No Vaporwave podemos encontrar esse conceito através da incorporação de imagens gregas clássicas mescladas com efeitos digitais, como ocorre no disco do Macintosh Plus intitulado Floral Shoppe, no qual a cabeça de uma estátua flutua em um espaço digital com elementos 3D, fotografias com cores saturadas e caracteres japoneses. Quando trabalha dentro dos parâmetros do mal sublime de Marx (apud EAGLETON, 1993), o Vaporwave dá autonomia ao design mercantil (como se ele não fosse produto de venda), a qual possibilita uma apreciação sem relação monetária, ao mesmo tempo em que evidencia a estrutura em que vivemos, lembrando que alguns dos símbolos mais interiorizados na nossa época são aqueles que conduzidos pelo mercado. (ARRUDA, 2015, p.36.)

Tomando em vista o texto de Mello. Nele, o exercício da estetização do Vaporwave é comparado ao processo de criação de uma colagem. Criando uma deterioração dos produtos midiáticos, assim perdendo seu valor representativo original. Vale ressaltar

que a criação de algo considerado de alta-definição e qualidade, não é uma meta a ser atingido para os artistas deste movimento. Pelo contrário, isso é uma característica a ser desconstruída pelas obras. A estética Vaporwave pode ser resumida a dois métodos, de acordo com o autor. O glitch (fenômeno discutido anteriormente) e o datamosh⁹. Ambos processos foram adotados pelos artistas do movimento, pois as alterações causadas por eles são tão profundas que é quase impossível identificar o que foi usado como base para o trabalho. Logo, o autor apontou o termo de mutação, como a melhor opção para descrever os resultados dos métodos descritos.

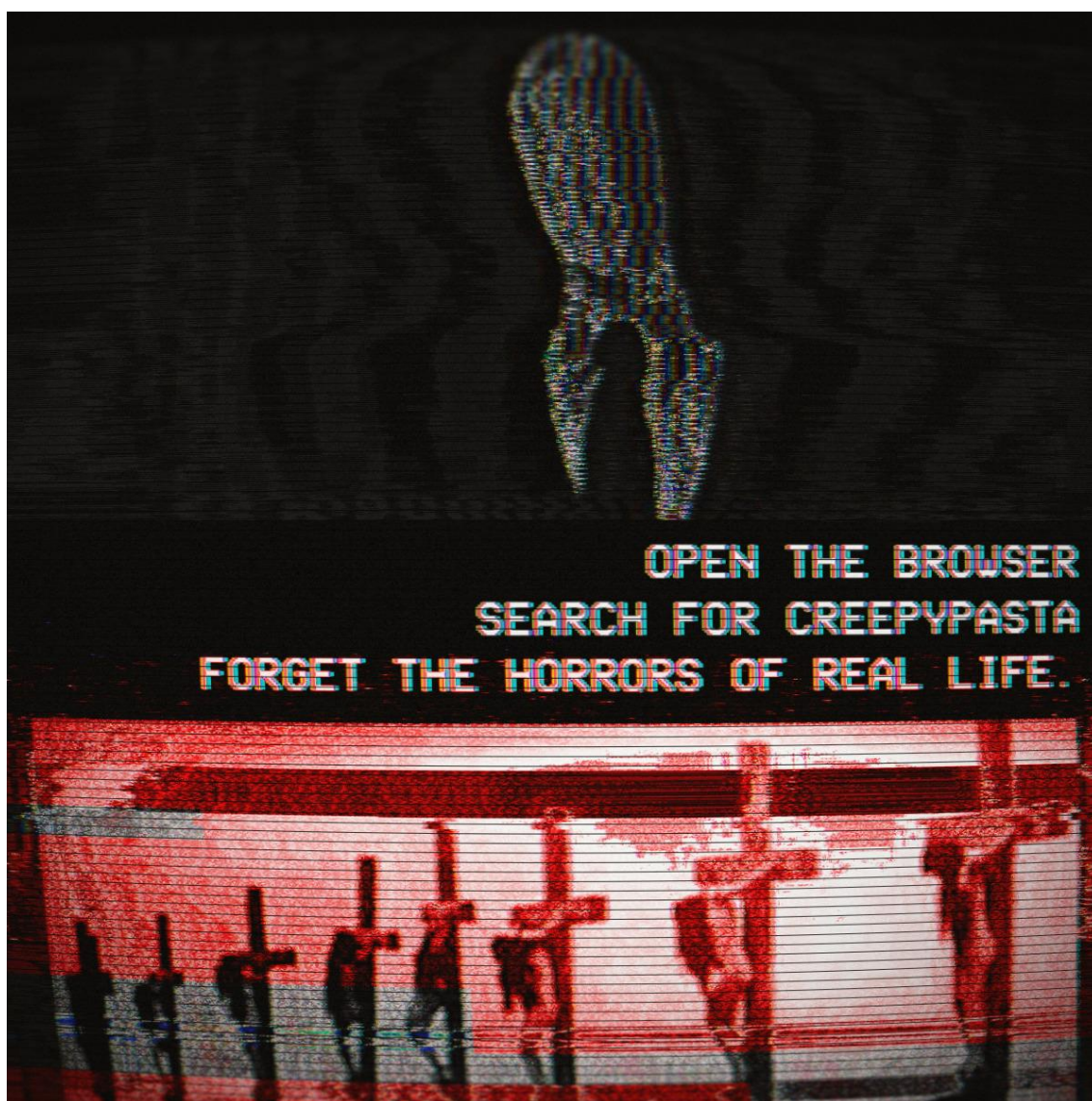


Figura 13: F O R G E T F U L N E S S, colagem digital por Doctrinationwave, 2017.

Fonte:

⁹ Técnica de edição e colagem de vídeos, que causa distúrbios no processamento das imagens e movimentos.

<https://doctrinationwave.tumblr.com/post/164652868887/%EF%BD%86%EF%BD%8F%EF%BD%92%EF%BD%87%EF%BD%85%EF%BD%94%EF%BD%86%EF%BD%95%EF%BD%8C%EF%BD%8E%EF%BD%85%EF%BD%93%EF%BD%93-never-forget-the-armenian-genocide>

Como pode ser observado na figura acima (figura 13), vemos como todos os fatores que até então foram discutidos são aplicados e o resultado que é gerado. A primeira coisa que nos chama a atenção, é o texto em inglês: “Abra o navegador. Procure por creepypasta¹⁰. Esqueça os horrores da vida real. ” A imagem está coberta por uma camada de glitches (o efeito visual que remete a algo que provavelmente foi retirado de uma fita VHS), seus outros elementos não estão muito claros. Uma vez que o observador encontra os elementos, ele deverá reconhecer pelo menos um deles. Como a imagem veio de uma postagem em uma rede-social, é provável que eles reconheçam a figura no topo da imagem primeiro. Pois esta é uma personagem retirada, de uma creepypasta bem famosa entre os usuários desse meio chamada, Slenderman¹¹. Assim o que sobra é, a metade inferior da figura, da qual é referenciada no texto da postagem “nunca se esqueça do genocídio Armênio. ”

Como foi mencionado anteriormente, é impossível não estabelecer comparações entre este fenômeno com o movimento dadaísta¹², do século XX. De acordo com Arruda, o movimento conseguiu recuperar a essência da potência do dadaísmo, em pleno século XXI. A proposta não foi apenas preservada, os artistas do Vaporwave foram capazes de expandi-la. O dadaísmo propunha uma “desconstrução” do ego

¹⁰ De uma forma resumida Creepypastas, são histórias de terror criadas por usuários de fóruns (ou redes sociais) online, as quais abrangem inúmeros tópicos (relatos pessoais, teorias conspiratórias, jogos eletrônicos, séries, etc.) A palavra é a junção de dois termos do inglês, o creepy (arrepiaante) e pasta (este termo derivou da palavra ‘paste’, colar.). Pois as histórias são passadas através do ato de copiar e colar o texto, nas postagens das plataformas mencionadas. Em uma primeira instância, as creepypastas eram comumente encontradas em uma forma escrita. Porém ao decorrer das décadas, o gênero evoluiu, e nos dias atuais elas podem ser encontradas em vários formatos como vídeos e até mesmo jogos eletrônicos.

¹¹ Criado por Eric Knudsen em 2009. A personagem fictícia foi estreada em uma competição de manipulações de fotografias, no fórum “Something awful” naquele ano. Um mito foi criado acerca da criatura, o qual rapidamente viralizou na internet, assim dando a ele um status muito especial sobre os outros. Atualmente, Slenderman é reconhecido como um dos vários rostos do gênero creepypasta.

¹² O dadaísmo foi um dos vários movimentos que constituíram as vanguardas modernistas do século XX, na Europa. Esta vanguarda é caracterizada por obras artísticas irracionais e falta de lógica.

individual, o que é presente e representado nas obras do movimento moderno através do seu processo único de colagem e edição. E de uma forma ou outra, também é possível de encontrar isso no Vaporwave. Por causa destes fatores, isso levou o autor a nomear o fenômeno em seu texto como “dadaísmo digital”.

Pensar o Vaporwave enquanto um Dadaísmo de mídias possibilita perceber que a máquina dadaísta, potente de semioses e atravessamentos de enunciados, foi levada a um nível ainda mais abstrato devido à tecnologia digital. Os artistas que trabalham com dados do ciberespaço (podendo aqui serem chamados de arquitetos do mundo virtual) cruzam signos com o intuito de aumentar suas possibilidades de representação. O movimento pode então ser caracterizado por nunca existir midiaticamente de uma única forma. Toda música tem uma imagem, toda colagem corresponde a um som, todo efeito estético carrega um valor representacional. (ARRUDA, 2015, p.67)

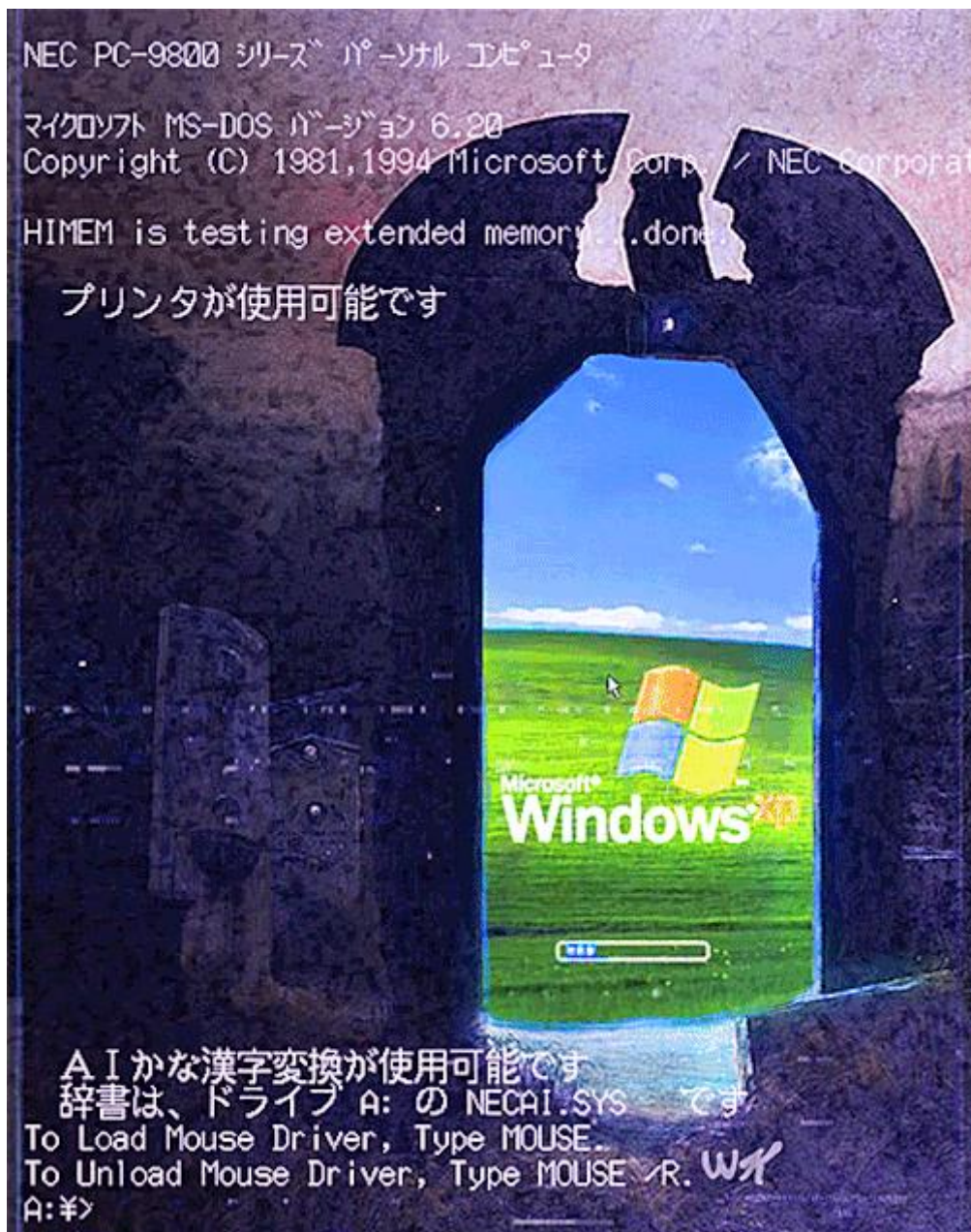


Figura 14: run SANCTUARY.EXE, Warakami, 2018. Fonte: <https://warakami.tumblr.com/post/180968070225/run-sanctuaryexe>

O comportamento do Vaporwave como fenômeno cultural contemporâneo corre junto aos panoramas contextuais modernos ocidentais (no plural, já que uma só explicação não basta para conceber o fluxo e cadeia de eventos que interferem uns nos outros). A estética infográfica subversiva, anônima, distorcida do micro gênero rasga a máscara do que o indivíduo contemporâneo está mais acostumado: a própria tecnologia, a busca pelo belo e refinado, a apuração técnica e funcional que se alinha a ideia de progresso que rege as rotinas massivas urbanas. (RAYMUNDO, 2018, p.374)

Como foi comentado no capítulo anterior acerca da glitch-art, e observando os exemplos coletados acima. Vemos como os comentários da justificativa da utilização, assim como a corrupção de dados se torna parte, da direção na formulação audiovisual são aplicados nas obras. O grau de possibilidade de criação estimulada pela tecnologia se torna mais claro.

Capítulo 3 – Uma década depois.

Como foi discutido anteriormente, o Vaporwave sempre teve ligações à política, um movimento da esquerda em sua essência. Porém como foi observado por vários usuários, ele passou a ser adotado pela extrema direita no passar dos últimos anos. Ao decorrer da década, vários outros movimentos e gêneros artísticos/musicais apareceram com óbvia inspiração do Vaporwave (assim é possível dizer que o movimento foi um ensaio para esses novos gêneros de produções audiovisuais). Alguns exemplos incluem simpsonwave¹³ (predominantemente encontrada na plataforma Youtube. A animação norte americana Simpsons, é material utilizado em produções audiovisuais com melodias muito semelhantes à de seu predecessor), mallsoft¹⁴ (foco no conceito de que shoppings são espaços sem almas do consumismo e de extrema solidão, assim permanecendo fiel às críticas do Vaporwave), future funk¹⁵ (uma expansão no lado musical do movimento, do qual utilizam-se de técnicas nas produções do Vaporwave. Porém, os resultados possuem um tom muito mais energético e alegre. Pois os artistas deste subgênero desejam transmitir uma sensação de nostalgia das décadas trabalhadas com suas produções musicais.). Percebe-se uma espécie de padrão, dos tipos de movimentos que nasceram a partir do Vaporwave. Este sendo a prática da estética e discussão dos temas. Porém no meio deste novo leque de gêneros, pode ser encontrado o laborwave e fashwave.

¹³ Playlist de produções do Simpsonwave: <https://youtube.com/playlist?list=PLOzDu-MXXLljuosMOyOXfKf0hvQYQMahrt>

¹⁴ Exemplo de mallsoft, Zadig the Jasp 1988. <https://www.youtube.com/watch?v=pBLwmtWqpU0>

¹⁵ Artzie music no Youtube é um canal inteiramente dedicado ao future funk, eles publicam produções de vários artistas desde sua criação. <https://www.youtube.com/user/ArtzieMusic>

Laborwave¹⁶ como o nome sugere, é um gênero que bebe da teoria de Karl Marx para continuar a produção de críticas ao capitalismo, assim mantendo-se fiel à proposta original do Vaporwave. Enquanto isso, fashwave (também conhecido por trumpwave) é uma vertente de extrema direita, assim algo que claramente se alinha às ideologias e posicionamentos neonazistas/fascistas. Dois extremos que se originaram, da mesma fonte. Como isso é possível? O canal Mimidias em seu vídeo “Vaporwave e Bolsonaro por quê? ”, aponta certos fatores característicos do movimento como contribuintes desta situação, em combinação com a situação da realidade política atual. Como esse não é o foco do texto, a explicação será mantida de uma forma relativamente superficial. Ao decorrer dos anos, o Vaporwave deixou de ser um movimento, para se tornar um espaço de disputas ideológicas e de polarizações. Afinal ele apenas reconhece o capitalismo tardio e suas problemáticas, como foco de suas discussões, porém ele nunca estabeleceu claramente um posicionamento político. Suas obras estão cobertas por uma camada grossa de ironia, de tal ponto que suas interpretações se tornam voláteis, deixando aberto para que qualquer um preencha os “espaços vazios”. Isso criou uma passagem tanto para um discurso progressista da esquerda, quanto para um discurso conservativo e retrógrado da direita. E devido à extrema ironia, é quase impossível distinguir uma piada de uma discussão séria. E pelo fato de tudo isso estar acontecendo no ciberespaço, onde o anonimato rege supremo, isso acaba contribuindo para que indivíduos tanto se exponham assim como consomem este conteúdo de natureza extremista que está mascarada em muitos casos.

¹⁶ Labor no inglês, significa trabalho, afazeres relacionados à fábricas ou indústrias.



Figura 15: I won't be your slave, Doctrinationwave, 2019. Fonte:

<https://doctrinationwave.tumblr.com/post/184177367457/%F0%9D%99%B8-%F0%9D%9A%A0%F0%9D%9A%98%F0%9D%9A%97%F0%9D%9A%9D-%F0%9D%9A%8B%F0%9D%9A%8E-%F0%9D%9A%A2%F0%9D%9A%98%F0%9D%9A%9E%F0%9D%9A%9B-%F0%9D%9A%9C%F0%9D%9A%95%F0%9D%9A%8A%F0%9D%9A%9F%F0%9D%9A%8E-%F0%9D%9F%B8%F0%9D%9F%B9%F0%9D%99%BC%F0%9D%9A%8A%F0%9D%9A%9B%F0%9D%9A%8C%F0%9D%9A%91%F0%9D%9F%B8%F0%9D%9F%B6%F0%9D%9F%B7%F0%9D%9F%BF>

Além das divergências mencionadas acima, o Vaporwave também se tornou um estilo artístico. Após uma década de sua criação e viralização no ambiente virtual, é de se esperar que o seu valor original eventualmente seria perdido. Isso é um processo natural, não exclusivo dele.

Afinal, seria de extrema ingenuidade esperar que todos os usuários da internet, tivessem o mesmo nível de entendimento acerca do Vaporwave (mesmo os frequentadores das plataformas que foram discutidas ou mencionadas). Devido a maneira em que o movimento se disseminou, muitos usuários foram deixados na sombra acerca do movimento como um todo. Algumas pessoas apenas encontraram fragmentos dele. Eles poderiam vir na forma de um vídeo compilação das melodias no Youtube que foi recomendado pelo algoritmo da plataforma, ou um post com as imagens que foi compartilhado na linha do tempo do Tumblr. As maneiras que os usuários tiveram seus primeiros contatos com o movimento, variam drasticamente, mesmo entre os usuários das redes sociais que serviram como berço do movimento.

Como foi mencionado, as obras do Vaporwave se apresentam como um “meme”, cobertos com um tom de ironia tão forte que dificulta a capacidade do usuário de perceber que aquela postagem carrega uma bagagem teórica que foi discutida nos capítulos passados. Para muitos usuários, estas obras não passavam de uma estética, uma nova moda na produção de design gráfico virtual ou gênero musical. Assim, contribuindo na diluição e desvalorização dos valores de base do movimento. A seguir, seguem alguns exemplos de produções extremamente recentes, que claramente tiveram como inspiração as obras do movimento (ou pelo menos, tocam em assuntos semelhantes).

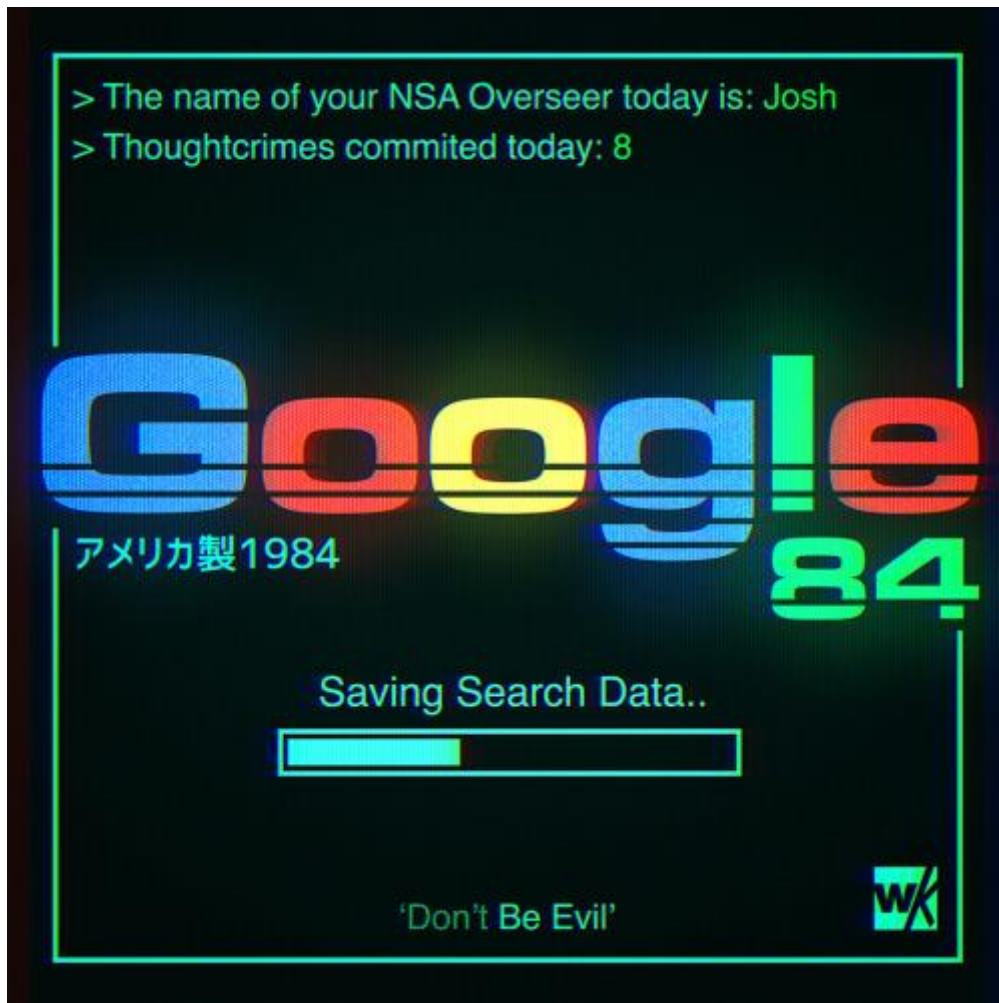


Figura 16: Google84, Warakami-Vaporwave, 2021. Fonte: <https://warakami-vaporwave.tumblr.com/post/655426095366209536/google84-follow-me-on-instagram>



Figura 17: Twitter84, Warakami-Vaporwave, 2021. Fonte: <https://warakami-vaporwave.tumblr.com/post/659051781464178688/twitter84-follow-me-on-instagram>

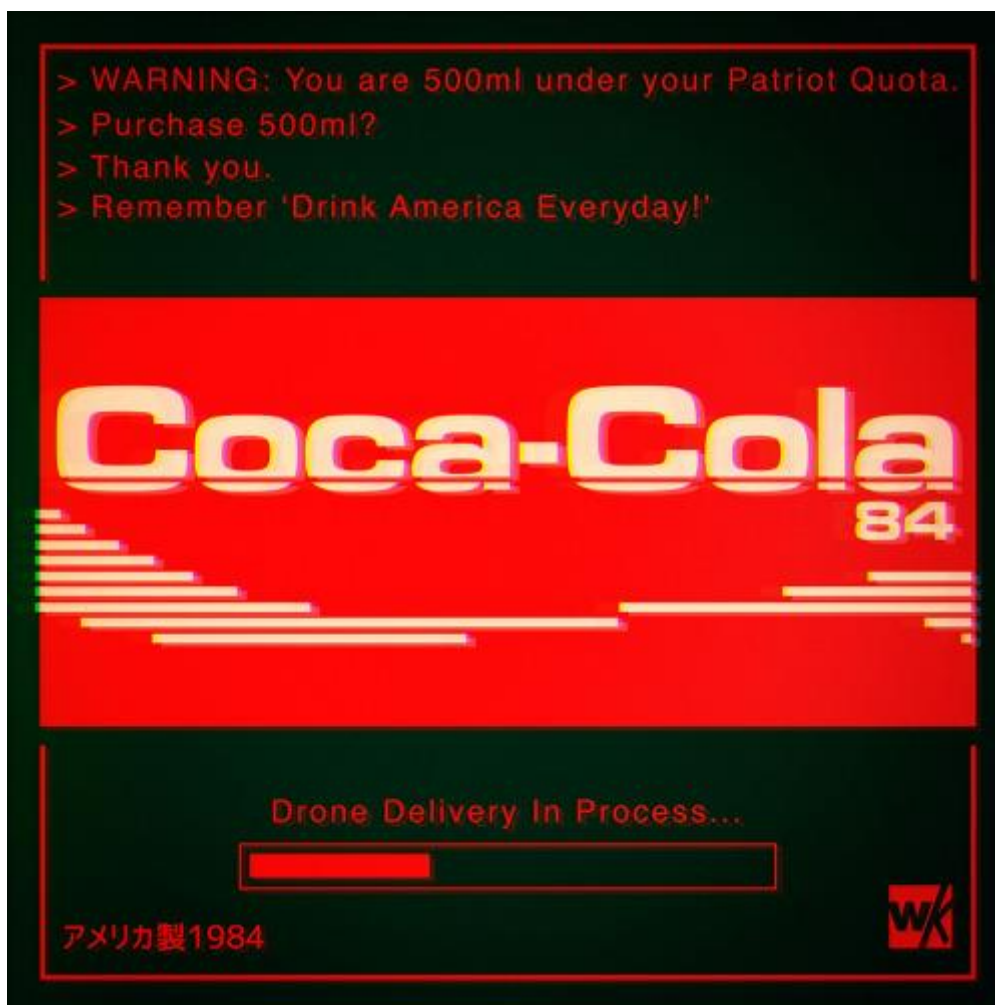


Figura 18: The Soft Power Soft Drink, Warakami-vaporwave, 2021. Fonte: <https://warakami-vaporwave.tumblr.com/post/650819039109758976/the-soft-power-soft-drink-follow-me-on-twitter>

Tomando como exemplo o blog “Warakami-vaporwave” na rede social Tumblr, o artista por trás das obras mostradas acima, não está realizando nenhum tipo de crítica de verdade. E somente está seguindo uma espécie de “checklist” de assuntos, para servir de embasamento para suas obras. É um tipo de brincadeira com a estética em combinação com outras¹⁷, sem se comprometer a algum tipo de expectativa advinda de seu posicionamento político. E nos dias contemporâneos existem vários blogs de conteúdo semelhante ao que foi mencionado (em relação ao exercício da estética gráfica). Além disso, em muitos casos o conteúdo nem é necessariamente novo, pois

¹⁷ O artista mencionado, aponta outras estéticas digitais como a estética cyberpunk como inspiração para seus trabalhos.

existem blogs que consistem de “re-postagens” de obras antigas. Essa reciclagem de conteúdo, garante que de alguma forma, novos usuários irão se deparar com elas e possivelmente introduzi-los ao movimento. Apesar da quantidade de anos, que passaram desde sua inserção no ambiente virtual.

Considerações finais

O Vaporwave está morto? (‘Is Vaporwave dead?’ É o termo utilizado nas buscas.) Esta é uma pergunta que surgiu em algum ponto entre os anos 2016 e 2017. É um tópico muito discutido entre usuários, que viveram o movimento enquanto novas obras eram publicadas, e aqueles que descobriram o Vaporwave muitos anos após o lançamento das obras que deram início a tudo. Por uma perspectiva, é possível argumentar que o movimento morreu pois ele se transformou em algo diferente. Ao mesmo tempo que é possível negar isto, em vista de como a estética está viva, existem várias pessoas emulando o estilo até os dias atuais. Isso sem mencionar os inúmeros gêneros que surgem até no presente, claramente inspirados pelo Vaporwave.

Atualmente, há uma forte sensação de incerteza acerca do Vaporwave. Algo que foi apontado anos atrás, no texto de Raymundo. Ele conclui seu texto informando como ainda não se sabe como historiadores lidarão com movimentos virtuais semelhantes aos que foram discutidos e apresentados. Como é possível observar, esses fenômenos ocorrem de acordo com o ritmo da realidade virtual. Algo extremamente distinto do mundo concreto, e em muitos casos passa despercebido em todo. Nota-se que é quase impossível acompanhar este fluxo, se o indivíduo não for terminalmente dependente do ciberespaço, e profundamente engajado com esta cultura virtual.

Através de uma perspectiva historiográfica, tomando estas artes virtuais hipermediáticas como fontes para estudos contemporâneos, suas características essenciais de simulação e difusão constituem mais do que a evaporação de suas pegadas e rastros de origem, mas o próprio ethos social contemporâneo influído pela presença tecnológica. As vivências individuais, cujas

experiências constituem os processos de significação da realidade, estão estreitamente ligadas ao digital/virtual, seja na forma de se informar a respeito do que acontece ao redor do planeta, seja para se comunicar com os colegas de trabalho e família, seja para fruir artes como música e cinema: a percepção da dinâmica cada vez mais familiarizada, e menos espantosa. Quanto ao que os historiadores farão com estas novas condições de fonte histórica, o debate é contínuo e necessário, enquanto nos encaminhamos para a segunda década do século XXI, já mergulhados, longe da superfície, em um oceano de enunciados. (RAYMUNDO, 2018, p.374-375)

O valor do Vaporwave como um todo é imensurável, e este texto trouxe alguma forma de luz em apenas uma parte deste movimento, em esperanças que outros se interessem e também mergulhem nesse assunto pouco discutido fora de círculos restritos. Nos encontramos na segunda década dos anos 2000, e nunca foi tão fácil de perceber como a relação com o ciberespaço mudou. Este espaço que possui sua própria cultura, a qual se reinventa, adapta-se e recicla valores ou ideias. Apesar de sua aparência tão distinta, ela se assemelha à todas as outras culturas do mundo físico, devido a sua interconexão (nada está realmente isolado em um vácuo).

Ao contrário das vanguardas modernistas, não sabemos por quanto tempo essa estética Vaporwave sobreviverá no mundo digital. Pelo menos, não até o ciberespaço como o conhecemos deixe de existir. Até isso acontecer, veremos o exercício desta estética, apesar de aproximadamente uma década da sua criação ter passado. E tomando em vista a ascensão dos NFTs¹⁸, uma das mais recentes adições no cenário do ciberespaço no ano de 2021. É provável, que uma ressurgência do Vaporwave acontecerá, em um futuro não tão distante.

¹⁸ Token não fungível, está relacionado com o mercado de cripto moedas. Porém, voltado para obras de arte digitais, de alguma forma únicas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARRUDA, Mario Alberto Pires de. VAPORWAVE: estetização da tecnologia pelo atravessamento de enunciados. **Lume**, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/125972>. Acesso em: 23 out. 2021.

GAZANA, C.; BERTOMEU, V. P. C.; BERTOMEU, J. V. C. Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro. **Cultura Visual**, [S. l.], v. 1, n. 19, p. 81–99, 2013. DOI: 10.9771/2175-084Xrcv.v1i19.8244. Disponível em: [//periodicos.ufba.br/index.php/rcvisual/article/view/8244](https://periodicos.ufba.br/index.php/rcvisual/article/view/8244). Acesso em: 23 out. 2021.

LEÃO, L. A arte do remix: uma anarqueologia dos processos de criação em mídias digitais. **RuMoRes**, [S. l.], v. 10, n. 20, p. 26-45, 2016. DOI: 10.11606/issn.1982-677X.rum.2016.120924. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/120924>. Acesso em: 23 out. 2021.

MELLO, J. G. de; ARRUDA, M. A. P. de. Vaporwave: Deterioração e colagem de superfícies midiáticas. **Lumina**, [S. l.], v. 11, n. 1, 2017. DOI: 10.34019/1981-4070.2017.v11.21392. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21392>. Acesso em: 23 out. 2021.

RAYMUNDO, Ícaro Estivalet. QUANDO A FONTE EVAPORA: ESTÉTICA EM PLANO DIGITAL COM VAPORWAVE. **Ephis**, 2018. Disponível em: <https://docplayer.com.br/53460315-Quando-a-fonte-evapora-estetica-em-plano-digital-com-vaporwave-1.html>. Acesso em: 23 out. 2021.

SÊGA, Christina Maria Pedrazza. O Kitsch está cult. **Signos**, São Paulo, 2010. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/signosdoconsumo/article/view/44361>. Acesso em: 29 ago. 2021.

WAGNER, C. Kitsch, reminiscências estéticas e Jeff Koons. **Revista Visuais**, Campinas, SP, v. 2, n. 2, p. 64–80, 2016. DOI: 10.20396/visuais.v2i2.11948. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/visuais/article/view/11948>. Acesso em: 29 ago. 2021.

FERGUSON, Kirby. Everything is a remix - completo. Documentário no Youtube, 7 jan 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SAfCvMNGLjg> >. Acesso em: 31 ago. 2021.

MIMIDIAS. VAPORWAVE E BOLSONARO POR QUÊ? | MIMIDIAS. Documentário no Youtube, 18 jul 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=eJVRBTkxQMA>>. Acesso em: 10 set. 2021.

VOX. HOW SEAPUNK WENT FROM MEME TO MAINSTREAM. Documentário no Youtube, 29 fev 2016. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=lxn-6DAuqyk> >. Acesso em: 27 set. 2021.