



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Departamento de Audiovisual e Publicidade

Trabalho de Conclusão de Curso em Publicidade e Propaganda

Orientadora: Isabella Lara Oliveira

Vaporwave:

Microculturas artísticas na era da internet.

Caio Roberto Costa Caldas

14/0055983

Brasília - DF

1/2018



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Departamento de Audiovisual e Publicidade

Trabalho de Conclusão de Curso em Publicidade e Propaganda

Vaporwave:

Microculturas artísticas na era da internet.

Caio Roberto Costa Caldas

Monografia apresentada como pré-requisito para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social do curso de Publicidade e Propaganda, da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, tendo como orientadora a professora Isabella de Oliveira Lara.

Brasília - DF

1/2018



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação

Departamento de Audiovisual e Publicidade

Trabalho de Conclusão de Curso em Publicidade e Propaganda

Caio Roberto Costa Caldas - 14/0055983

Banca Examinadora

Professora Isabella Lara Oliveira (Orientadora)

Professor Wagner Antônio Rizzo (Examinador)

Professor Rafael Dietzsch (Examinador)

Professora Selma Regina Nunes Oliveira (Examinadora suplente)

“A teoria e cultura pós-modernas celebram o fim da história e, de certa forma, o fim da razão, renunciando a nossa capacidade de entender e encontrar sentido até no que não tem sentido.”

Manuel Castells, 1999.

Resumo

O presente trabalho se propõe a estudar e explorar o Vaporwave, recente microcultura de nicho virtual e movimento artístico cibercultural que conta com desdobramentos tanto no campo estético-visual quanto no musical. Além de procurar entender como o movimento surgiu e se propagou, analisando também algumas das obras mais relevantes do gênero e tentando compreender e delinear uma base conceitual por trás de suas produções e estética, o projeto busca relacionar a microcultura ao seu meio de origem e difusão, a internet, para assim entender as implicações do crescente ambiente digital não somente no desenvolvimento do próprio movimento, mas também nas relações humanas de consumo e produção artística e cultural de forma geral.

Palavras-chave: Vaporwave, estética, arte digital, música, internet, cibercultura.

Abstract

The present work intends to study and explore Vaporwave, a recent microculture and virtual niche that comprises a cybercultural artistic movement with aesthetic developments on both visual arts and music. In addition to seeking to understand how the movement emerged and spread, also analyzing some of the most relevant works of the genre and trying to understand and delineate a conceptual basis behind its productions and aesthetics, the project seeks to relate the microculture to its means of origin and diffusion, the Internet, in order to understand the implications of the growing digital environment not only in the development of the movement itself, but also in human relations of artistic and cultural consumption and production in general.

Key Words: Vaporwave, aesthetic, digital art, music, internet, cyberculture

Sumário

1 Introdução	9
1.1 A Internet	9
1.2 O Vaporwave	10
2 Problema de Pesquisa	14
3 Objetivo Geral	14
4 Objetivos Específicos	14
5 Justificativa	15
6 Metodologia	15
7 Quadro Referencial Teórico	17
7.1 Internet/Ciberespaço	17
7.2 Hipertexto, Hiperlink, Hipermedia	17
7.3 Técnica, Tecnologia	18
7.4 Cultura, Microcultura	18
7.5 Cultura de Massa, Cultura das Mídias, Cultura Digital/Cibercultura	19
7.6 Cultura de Virtualidade Real	19
7.7 Redes Sociais (<i>Facebook, Twitter, Tumblr, Reddit, 4chan, Youtube, Spotify</i>)	20
7.8 <i>Mainstream</i>	20
7.9 <i>Meme</i>	20
7.10 Estética, Estética de Fluxo	21
7.11 Interface	21
7.12 Arte, Valor de Culto, <i>Hic et Nunc</i> , <i>Aura</i>	22
7.13 Arte Tecnológica, Arte Digital/Ciberarte/Arte da Internet, Arte Pós-Internet	22
7.14 <i>Gif</i>	23
7.15 <i>Glitch, Glitch Art</i>	23
7.16 <i>Remix, Sample</i>	24
7.17 Capitalismo Informacional, TICs	25
8. O Estado da Questão	25
8.1 Microculturas Artísticas	25
8.2 O Movimento Vaporwave	26
8.3 A Estética Visual Vaporwave	28
8.4 A Arte	31
8.4.1 A Arte Digital	34
8.4.2 A Arte na Internet	35

8.5 A Estética	37
8.5.1 As Estéticas Tecnológicas	39
8.6 A Música Vaporwave	40
8.6.1 <i>Chuck Person's Eccojams Vol. 1</i>	41
8.6.2 <i>Far Side Virtual</i>	42
8.6.3 <i>Floral Shoppe</i>	43
8.6.4 O Remix	45
8.7 Os Clipes Musicais	47
8.8 O Vaporwave Como Comentário Social	49
8.9 A Nova Interface	52
8.10 A Estética de Fluxo	53
8.11 O Capitalismo Informacional	55
8.12 As Influências	57
8.12.1 O Seapunk	57
8.12.2 O Chillwave	60
8.13 Influências na Publicidade	61
9 Conclusão	66
10 Referências Bibliográficas	68

Quadro de Figuras

Ilustração 1 - Composição Vaporwave 1: busto romano ao lado de <i>Kanji</i> . Autor desconhecido	11
Captura de tela 1 - Comercial Trident 1: <i>Pra Ser Safadão</i>	12
Ilustração 2 - Composição Vaporwave 2: máquina de bebidas. Autor desconhecido	13
Fotografia 1 - <i>Glitch</i> de celular	24
Captura de tela 2 - <i>Glitch</i> de computador	24
Ilustração 3 - <i>Glitch</i> art: bailarinas. Autor desconhecido	24
Gráfico 1 - Interesse ao longo do tempo em "vaporwave" no Google Trends	27
Captura de tela 3 - Tweet do Anthony Fantano	27
Captura de tela 4 - "Vaporwave" no Google Imagens	28
Ilustração 4 - Composição Vaporwave 4: "What the fuck is this aesthetic anyway?" Autor desconhecido	28
Captura de tela 5 - "Aesthetic" no Google Imagens	29
Ilustração 5 - Composição Vaporwave 3: recorte da capa do álbum <i>新しい日の誕生</i> , da banda 2814	30
Ilustração 6 - Composição Vaporwave 4: colagem com golfinhos. Autor desconhecido	30
Ilustração 7 - Composição Vaporwave 5: busto romano entre pilastras e palmeiras. Autor desconhecido	30
Ilustração 8 - Composição Vaporwave 6: "wake up." Autor desconhecido	30
Ilustração 9 - Composição Vaporwave 7: colagem no <i>Paint</i> . Autor desconhecido	39
Ilustração 10 - Composição Vaporwave 8: janelas de erro. Autor desconhecido	39
Ilustração 11 - Capa de álbum 1: <i>Chuck Person's Eccojams Vol.1</i> , de Chuck Person	41
Ilustração 12 - Capa de álbum 2: <i>Far Side Virtual</i> , de James Ferraro	42
Captura de tela 6 - Notícia de remoção do vídeo da música <i>リサフランク420 / 現代のコンピュー</i> , da Macintosh Plus, do <i>Youtube</i>	43
Captura de tela 7 - Vídeo da música <i>リサフランク420 / 現代のコンピュー</i> removido do <i>Youtube</i>	44
Ilustração 13 - Capa de álbum 3: <i>Floral Shoppe</i> , da Macintosh Plus	44
Captura de tela 8 - Clipe do Saint Pepsi: <i>Enjoy Yourself</i>	48
Captura de tela 9 - Clipe do James Ferraro: <i>Plastiglomerate & Co</i>	48
Captura de tela 10 - Clipe do Yung Lean: <i>Hurt</i>	49

Ilustração 14 - Composição Vaporwave 9: "Vaporwave is dead. Long live Vaporwave." Autor desconhecido	50
Ilustração 15 - Capa de álbum 4: Floral Shoppe, versão alternativa	51
Ilustração 16 - Composição Vaporwave 10: busto romano <i>glitch</i> . Autor desconhecido	51
Fotografia 2 - Fotografia Vaporwave: quarto temático. Autor desconhecido	52
Ilustração 17 - Composição Vaporwave 11: "Aesthetics". Autor desconhecido	56
Ilustração 18 - Composição Seapunk 1: homem e mulher sob fundo aquático. Autor desconhecido	58
Ilustração 19 - Composição Seapunk 2: mulher de óculos escuros. Autor desconhecido ..	58
Captura de tela 11 - Tweet do DJ Lil Internet	58
Captura de tela 12 - Clipe da Azealia Banks: <i>Atlantis</i>	59
Captura de tela 13 - Apresentação da Rihanna: <i>Live on SNL</i>	59
Captura de tela 14 - Interesse ao longo do tempo em "seapunk" no Google Trends	59
Captura de tela 15 - Interesse ao longo do tempo em "chillwave" no Google Trends	60
Ilustração 20 - Divulgação online da festa <i>Pórry</i>	63
Ilustração 21 - Divulgação online da festa <i>Tô Fazendo Amor com 8 Pessoas no Olimpo</i> ..	63
Ilustração 22 - Divulgação do evento <i>Café 1/2017</i> da FAC	64
Ilustração 23 - Divulgação do MTV Bump 1: " <i>I am my MTV</i> "	64
Ilustração 24 - Divulgação do MTV Bump 2: " <i>MTV Bump</i> "	64
Captura de tela 16 - Comercial Trident 2: Pra ser Safadão	65
Captura de tela 17 - Comercial Trident 3: Pra ser Safadão	65

1. Introdução

1.1 A Internet

A internet, desde sua concepção e idealização nos anos 60, até sua popularização e difusão, que vem aumentando dos anos 80 até hoje, tem transformado radicalmente não apenas a comunicação, as relações sociais e interpessoais e a economia, mas também toda a noção humana de espaço, de consumo, e de propriedade.

Idealizada na década de 1960, nos Estados Unidos, pela Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa dos Estados Unidos (DARPA), a internet foi concebida como uma rede de comunicação descentralizada que resistisse a possíveis ataques ao sistema comunicacional norte-americano pela união soviética. O resultado do projeto foi uma rede de comunicação com uma característica inédita, que foi também seu maior diferencial e principal razão de sua rápida difusão e sucesso avassalador: assim como planejavam seus originadores, a internet foi construída como uma grande rede que não poderia ser regida a partir de um controle central, e seria controlada por inúmeras diferentes redes de computadores autônomos, com diversas maneiras possíveis de conexão, sendo assim um sistema de compartilhamento de dados não apenas extremamente resiliente, mas também capaz de contornar as mais diversas barreiras eletrônicas (CASTELLS, 1999).

A verdadeira explosão na difusão da internet de maneira popular se deu quando o computador, antes tendo seus circuitos fechados em bancos de dado de acesso limitado, utilizado quase que exclusivamente por pessoas que trabalhavam com o mesmo, se uniu às redes telecomunicacionais, assim podendo ser deslocado para as casas de cada usuário, sendo elas nos grandes centros urbanos ou nas periferias, e se tornando assim o primeiro sistema de disseminação massiva que permite ao usuário tanto a criação quanto a distribuição e consumo de conteúdo audiovisual em uma só máquina (SANTAELLA, 2003).

Desde então, a internet já se consolidou mundialmente como canal de comunicação essencial no meio urbano, estando presente nas mais diversas instâncias do cotidiano, e sendo acessível através dos mais diferentes aparelhos tecnológicos. O computador, máquina construída para manipular números, passou a manipular tudo: textos, imagens, música, vídeos, e a lista segue. Assim conseguiu, em um período de tempo

estonteantemente curto, colonizar a produção cultural (SANTAELLA, 2003), concentrando em uma ferramenta só o que antes eram várias mídias diferentes. Atualmente, por volta de 3.58 bilhões de pessoas tem acesso à internet mundialmente, cerca de 47% da população mundial (Statista, 2018), sendo por volta de 116 milhões delas brasileiras apenas, compondo cerca de 64,7% de toda a população brasileira (IBGE, 2018).

Essas novas tecnologias de informação explodiram em todos os tipos de aplicações, causando assim uma enorme aceleração e ampliação do desenvolvimento e inovação tecnológica (CASTELLS, 1999). Esse crescimento desenfreado e rápida difusão da internet explicitou uma forma de ciclo que se retroalimenta: a inovação tecnológica gera novos meios de comunicação cada vez mais expansivos e acessíveis, que por sua vez, facilitam a inovação tecnológica. Dessa forma, a internet vem criando um espaço nunca antes visto de compartilhamento em massa de informação, e à medida que as redes de computadores vem crescendo e assim se tornando mais acessíveis, elas vêm moldando cada vez mais a vida humana de forma geral, e sua linguagem se aproximando cada vez mais de uma inédita linguagem universal digital (CASTELLS, 1999).

1.2 O Vaporwave

Como era de se esperar, o novo cenário comunicacional que possibilita a criação, distribuição, e consumo de conteúdo em um só ambiente digital interativo e hiper-conectado reconfigurou drasticamente a relação do ser humano tanto com a produção quanto com o consumo artístico, efetivamente borrando a barreira que separa produtor e consumidor. Ademais, desde sua popularização, este espaço virtual vem crescendo de forma constante e contínua. Com o passar do tempo, novas pessoas vem acessando a internet, se unindo e integrando à rede, e novos computadores vem se interconectando, efetivamente ampliando o ciberespaço a cada momento que passa, o tornando cada vez mais universal, e consequentemente, menos totalizável (LÉVY, 1999).

O universo virtual não possui uma ideia central compartilhada por seus usuários, ou uma linha de diretrizes específica que guie a todos, é um vazio, um quadro em branco sem conteúdo particular, ou talvez um que aceite todos os possíveis conteúdos. Sua única função é conectar um ponto a outro (LÉVY, 1999). Por conta desse crescimento desguiado e sem objetivo, quase caótico, o ambiente digital passou a se configurar em comunidades, grandes e pequenas.

Uma comunidade virtual é formada simplesmente porque um grupo de pessoas interconectadas passa a frequentar o mesmo espaço na rede. Os membros de uma comunidade se juntam por suas afinidades, seja por interesses em comum, conhecimentos, ou projetos mútuos, em um processo cooperativo de troca e compartilhamento, irrestritos pelas barreiras de proximidade geográfica ou filiações institucionais (LÉVY, 1999). Um expressivo exemplo recente de comunidade virtual é o Vaporwave, movimento cultural cibernético escolhido para o desenvolvimento deste projeto por representar e exemplificar profundamente o poder comunitário da internet como veículo para produção e consumo artístico, e por ser um possível, e até provável, modelo de como muitas relações de produção e consumo de conteúdo cultural vão passar a se dar neste novo ambiente digital.

O Vaporwave se trata de um movimento artístico e *meme*, ou brincadeira de reprodução viral, da internet. Tanto nascido quanto baseado na rede digital, sua estética engloba não apenas sua representação visual, mas também, e precedentemente, musical. Com forte presença no meio digital, suas imagens com temática retrô-futurista podem ser geralmente reconhecidas por sua paleta que geralmente leva tons de roxo e rosa, e diversos elementos que apesar de aparentemente aleatórios e desconexos, como imagens de bustos romanos, caracteres japoneses, e ruídos *glitch*, são reproduzidos através de diversas imagens compartilhadas *online*.

Ilustração 1 - Composição Vaporwave 1



Fonte: Imgur, 2013

Por mais que o movimento tenha se difundido principalmente pela sua estética visual atraente e de fácil assimilação e reprodução, que conta na maior parte das vezes com elementos bem definidos e facilmente reconhecíveis e associáveis, alguns dos produtores mais dedicados que representam a bandeira Vaporwave insistem na existência e importância de uma série de conceitos base, que serão mais aprofundados ao longo do trabalho, que regem a temática e mensagens do movimento, tanto em sua representação

visual quanto musical, que abarcam temas que vão desde reflexões sobre realidade virtual até críticas ao capitalismo. O nome do movimento é uma referência ao termo *vaporware* (LUPOVICH, 2015), utilizado na indústria da computação para denominar um produto, geralmente software ou peça de computador, que é anunciado ao público, mas nunca realmente desenvolvido ou oficialmente anunciado como cancelado. Uma promessa falsa dos desenvolvedores digitais.

Apesar de sua proeminência em nichos do meio digital, a reprodução viral de imagens remetentes ao Vaporwave foi bastante considerável, fazendo com que o movimento permeasse, em diversas frentes, o meio *mainstream* da cultura popular. Notavelmente presentes e compartilhadas nas redes sociais, essas imagens têm representações em diversas grandes páginas do *Facebook*, atual maior rede social de compartilhamento de conteúdo virtual (Statista, 2018), e sites próprios dedicados a sua reprodução, mas também em meios externos ao digital, como marcas de roupas, festas, videoclipes, e até na publicidade.

Captura de tela 1 - Comercial Trident 1



Fonte: Youtube, 2016

Apesar de não tão disseminada quanto o conteúdo imagético, a música Vaporwave também contou com uma grande explosão de atenção pública e compartilhamento viral nos anos em que o movimento passou a ter maior notoriedade online. Um subgênero da música eletrônica, a música Vaporwave, em sua forma mais comum e reconhecível, se utiliza de antigas canções pop remixadas, ou composições que emulam *hits* dos anos 80, por vezes com o tempo perceptivelmente desacelerado e adição de efeitos de *glitch*, ou defeito tecnológico, sonoro, enfatizando, através da edição, a característica digital da manipulação

do som, transmitindo uma sensação nostálgica e de certa forma nebulosa, ao mesmo tempo que muitas vezes agonizante e desconcertante.

Desenvolvida como uma espécie de satirização da música comercial, a música Vaporwave nasce representando um extremismo da reprodutibilidade musical, se apropriando de antigas canções *hit* populares e vendendo-as como peças originais. Elementos da estética do movimento como as falhas eletrônicas emuladas tanto sonoramente em sua música quanto visualmente na forma de *glitch art*; ou arte que imita a estética de erros digitais; os gráficos digitais datados em suas representações imagéticas, a reprodução de logotipos de marcas famosas como *Nike*, *Coca-Cola* e *Windows* como elementos visuais, e o uso de caracteres japoneses, traçam uma relação de suas representações a produtos falsificados, comumente encontrados em feiras ou vendas de rua (LUPOVICH, 2015). O Vaporwave, dessa forma, surge como uma ironização da reprodução desenfreada de conteúdo advinda do capitalismo.

Ilustração 2 - Composição Vaporwave 2



Fonte: Imgur, 2018

Assim como a maioria dos movimentos que ganham atenção popular, e por ter sido difundido de maneira viral, o gênero de certa forma evoluiu e se transformou, um tanto quanto ironicamente, ao ser reproduzido cada vez mais e se espalhar por mais e diferentes meios. Por mais que boa parte das obras Vaporwave ainda sejam ricas em significação conceitual, muitas são simples reproduções estéticas de elementos populares remetentes ao movimento, assim representando também, em muitas das áreas em que são reproduzidas no meio online, simples retrospectivas estéticas nostálgicas e por vezes irônicas de uma era já obsoleta da internet, ou meras colagens de elementos que foram popularizados pela viralização do movimento.

O Vaporwave é um exemplo de, além de arte digital, movimento moderno pós-internet, termo que denomina, diferentemente do que pode ser imediatamente interpretado, não simplesmente um movimento que surge após a internet, mas um que tem consciência da internet como seu meio de criação e reprodução (OLSON, 2011). Dessa forma, não apenas apresenta em sua estética elementos caracteristicamente baseados na internet ou a usa apenas como ferramenta para a produção artística, mas se preocupa também em fazer um comentário autorreferencial sobre a internet como influenciadora e modificadora de estruturas sociais. Como gênero pós-internet, o Vaporwave não é caracterizado apenas como um movimento artístico da internet, mas também como movimento ciente da, e sobre a internet.

2. Problema de pesquisa

Os dados reunidos e análises empreendidas no presente trabalho têm como propósito compreender a construção social de significações por trás da estética do Vaporwave, para poder responder de que forma o movimento pode nos auxiliar no entendimento do papel da internet como novo veículo possibilitador de desenvolvimento artístico e estético, e quais são as implicações desse meio digital no desenvolvimento cultural humano.

Mais especificamente, o trabalho explora os efeitos da internet como meio na construção estética e conceitual do que é produzido através dela, e estuda como o ambiente virtual rege as interações dos consumidores e produtores com esse conteúdo. Isso ajudará a compreender, além disso, como alguns dos futuros movimentos culturais humanos poderão se desenvolver nesse meio digital em expansão.

3. Objetivo Geral

O objetivo geral da pesquisa é compreender como são produzidas tendências estéticas na internet e de que forma essas tendências se relacionam com movimentos culturais mais amplos inseridos em um processo de construção social de significados, mais especificamente fazendo um estudo de caso sobre o movimento Vaporwave.

4. Objetivos Específicos

- Estudar a história, características e conceitos por trás do movimento Vaporwave.
- Entender a significância por trás da estética e de signos específicos do Vaporwave.
- Analisar obras específicas determinantes do gênero e entender seus significados, efeitos e relevância no movimento.
- Entender as implicações da internet como meio midiático tanto no desenvolvimento das microculturas surgidas através dela quanto na arte e sociedade de forma geral.
- Entender como se dá a relação das pessoas com o conteúdo artístico produzido através do meio digital.

5. Justificativa

Levando em consideração a atual natureza da internet como poderoso veículo facilitador da comunicação e propagação de informação, além de radical modificadora de relações sociais humanas; e ainda assim como tecnologia relativamente recente e em estado de rápida transformação e constante crescimento, se faz relevante o estudo de sua influência nas mais diversas relações humanas, seja no campo artístico e estético, na maneira em que as pessoas se comunicam e relacionam, ou na forma que produzem e consomem conteúdo através do ambiente digital.

O estudo do Vaporwave como manifestação artística cibercultural é importante não apenas por se tratar de um movimento recente ainda pouco documentado formalmente, mas também para a compreensão das dinâmicas sociais por trás desse novo meio digital, para o entendimento de como a internet passa a influenciar a construção de significados na arte e na cultura, e de que forma as pessoas se interrelacionam nesse novo ambiente, além de como se relacionam com a própria tecnologia. Ademais, por se tratar de uma microcultura independente e popular surgida na internet, o Vaporwave pode nos auxiliar no entendimento de como futuras relações de produção e distribuição artística e cultural poderão se dar de agora em diante nesse meio interconectado.

6. Metodologia

O método de pesquisa utilizado, por ter como objetivo o aprofundamento do conhecimento sobre um fenômeno social e as relações que o pautam, e não a quantificação de quaisquer objetos, é a pesquisa qualitativa. O objetivo do trabalho é melhor compreender a natureza de relações sociais entre o ser humano e o meio no qual se insere, objeto de estudo que não pode ser quantificado, mas sim, analisado. Quanto à natureza da pesquisa, se trata de uma pesquisa básica, por não ter como objetivo uma aplicação prática ou solução de um problema, mas simplesmente o avanço do conhecimento. Em relação ao objetivo do trabalho, se trata de uma pesquisa exploratória, por estudar um assunto até então pouco explorado no meio acadêmico e buscar, acima de tudo, maior conhecimento do fenômeno estudado, para assim alcançar a formulação de uma hipótese. Os procedimentos utilizados para a realização do estudo foram os de pesquisa bibliográfica, para o aprofundamento teórico a respeito dos assuntos e conceitos que cercam o objeto de estudo, e certa pesquisa documental, pois por se tratar do estudo de assuntos atuais e pouco explorados no meio acadêmico, alguns dos documentos estudados foram álbuns musicais, imagens, periódicos e fóruns de discussão online, entre outros.

A pesquisa realizada para o desenvolvimento do trabalho se deu principalmente em três momentos. O primeiro foi um estudo caracteristicamente mais bibliográfico, consistindo principalmente na revisão conceitual e histórica de temas chave para o desenvolvimento do conteúdo, como aqueles que dizem respeito aos meios de comunicação, tecnologias, o meio digital, arte, estética e relações de consumo. O objetivo dessa etapa do trabalho foi o aprofundamento nos conceitos base que pautam o assunto estudado, com enfoque na melhor compreensão da relação do meio com o surgimento e desenvolvimento da microcultura artística analisada. Alguns dos principais autores pesquisados para tal foram Walter Benjamin, Manuel Castells, Pierre Lévy, e Lucia Santaella.

O segundo momento, com objetivo de melhor entender os diferentes conceitos, propósitos, e razões por trás do movimento, teve natureza mais documental, por procurar estudar não a relação da cultura com seu meio, mas a natureza e dinâmicas por dentro do Vaporwave em si, através das obras e produções advindas dele, como imagens, vídeo clipes e álbuns musicais; e de ensaios e matérias online com mais proximidade dos objetos em foco, como documentários independentes e quadros de discussão online para a exploração do tema, e matérias de veículos jornalísticos com forte presença midiática, como o *New York Times*, *Wall Street Journal*, *The Guardian*, e *Vice*. Essa etapa da pesquisa contou, inclusive, com a construção de um quadro teórico e de referências visuais e musicais que ajudam na compreensão histórica e conceitual do Vaporwave.

O terceiro momento da construção do trabalho consistiu em uma análise do *corpus* documental à luz do referencial teórico montado, para assim poder delinear as relações entre os conceitos estudados e o movimento específico analisado. Essa etapa possibilitou o desenvolvimento das conclusões acerca das relações da microcultura com seu meio e seus interatores, de forma geral, e a inferência de como relações e desenvolvimentos culturais similares poderão se dar em um futuro próximo.

7. Quadro Referencial Teórico

Para o melhor entendimento e desenvolvimento da pesquisa, foi necessário definir uma série de conceitos chave utilizados ao longo do estudo do Vaporwave como gênero musical e movimento estético e da discussão do papel da internet como catalisadora do surgimento de culturas artísticas modernas. Os conceitos em questão serão recorrentes no desenvolvimento do trabalho e são pilares essenciais para a compreensão do estudo, pois serão explorados para a análise de conceitos mais complexos dentro do tema.

7.1 Internet / Ciberespaço

A internet, ciberespaço, *web*, nuvem, entre outros nomes, consiste, basicamente, na grande rede de comunicação aberta pela interconexão global de computadores e memórias de computadores (LÉVY, 1999), caracterizada principalmente pela possibilidade de acesso e distribuição de informação em massa de forma horizontal, livre, interativa e veloz que ela permite aos seus usuários, e pela infinitude de dados e informações interconectadas e facilmente acessíveis disponíveis nela. Estima-se que em algum tempo se tornará o principal espaço de comunicação e preservação de memória da humanidade (LÉVY, 1999).

7.2 Hipertexto, Hiperlink, Hipermissão

Hipertexto é o texto no qual se encontram agregadas outras formas de mídia, sejam elas outros blocos de textos, imagens, sons, vídeos, ou outras, acessíveis através da interação com o usuário. O termo “hiperlink”, por sua vez, denomina a ligação intertextual entre um bloco de informação e outro presente no hipertexto. O termo “hipermissão” é

comumente usado para denominar qualquer conteúdo que apresente a mesma forma de interação que o hipertexto, sem que seja necessária a presença de conteúdo textual (SANTAELLA, 2003).

Exemplos de hipertextos podem ser encontrados em sites de enciclopédias digitais como a *wikipedia*, em que trechos específicos do texto, como termos complexos, nomes de famosos eventos, lugares ou pessoas, podem ser clicados para acessar suas respectivas páginas individuais. As páginas acessíveis através do hiperlink, por sua vez, podem ter em si várias outras formas de hipermídia, o que demonstra a capacidade de acesso à informação e exploração contínua que a internet possibilita.

7.3 Técnica, Tecnologia

A técnica se refere ao saber fazer, inclui os conhecimentos e habilidades que permitem o indivíduo a execução de um processo (SANTAELLA, 2003). Lápis ou pincéis, por exemplo, são considerados ferramentas técnicas, pois dependem somente da habilidade técnica do indivíduo para utilizá-los. Ferramentas técnicas agem como extensões do gesto humano (SANTAELLA, 2003).

A “tecnologia” inclui em si como pressuposto a “técnica”, mas vai além dela. Ela existe nas máquinas que são capazes de materializar, fora do corpo humano, um conhecimento científico acerca de uma habilidade técnica específica (SANTAELLA, 2003). Aparelhos tecnológicos já possuem incorporada em si alguma inteligência, e permitem ao indivíduo a execução de técnicas cujas quais ele pode não ter a habilidade de executar sem seu auxílio. A câmera fotográfica, por exemplo, é considerada uma ferramenta tecnológica, pois, por mais que existam diversas técnicas remetentes às práticas fotográficas, já inclui em si, independentemente delas, uma série de sistemas que desencadeiam processos técnicos que resultam na captura da foto sem que o indivíduo tenha que fazer mais do que apertar um botão. Diferentemente das ferramentas técnicas, as tecnológicas são ferramentas semióticas. Não apenas estendem o gesto humano, mas contém, também, sua própria linguagem (SANTAELLA, 2003).

7.4 Cultura, Microcultura

A “cultura” é o conjunto de características que compreende o conhecimento, crenças, arte, morais, leis, costumes, e quaisquer outras capacidades e hábitos adquiridos pelo ser humano como membro de uma sociedade (TYLOR, 1920). O termo é geralmente usado como forma de agrupamento social abstrato com base nos valores imateriais e históricos de uma sociedade.

Uma “microcultura” se refere a uma cultura de nicho caracteristicamente pequeno, ou exclusivo, com normas comportamentais próprias não necessariamente compartilhadas com a cultura maior na qual se insere (MCCURDY, 2006). Por mais que uma microcultura esteja geralmente englobada dentro de uma cultura maior, os demais membros da cultura maior podem não compreender ou compartilhar de valores específicos referentes à microcultura em questão. Uma agência de publicidade, por exemplo, pode ser considerada uma microcultura pois por mais que seus membros sejam também efetivos membros de uma cultura maior que a abarca, eles possuem, dentro da agência, um grupo específico de valores e costumes, como por exemplo a sabedoria e uso de jargão publicitário, não compartilhados com os demais membros da cultura maior na qual estão inseridos.

7.5 Cultura de Massa, Cultura das Mídias, Cultura Digital/Cibercultura

No contexto da produção capitalista, é importante diferenciar os termos “cultura de massa”, “cultura das mídias”, e “cultura digital” (SANTAELLA, 2003). A cultura de massa é a que pauta a produção capitalista através dos meios de produção seriada, envolve a produção de diversos produtos iguais para atender o maior público possível. A cultura das mídias é a que começa a pautar a produção capitalista por meio da informação. A mensagem e a informação são convertidas em valor ao ser vendidas ao consumidor através dos meios de comunicação. A cultura digital ou cibercultura, por sua vez, se difere da cultura de mídias por ser inerentemente transmidiática (SANTAELLA, 2003). Na cultura digital, as mídias se convergem constantemente e as fronteiras entre meios diferentes se tornam mais difíceis de enxergar, ou deixam de existir. A cultura digital também é chamada de cultura de acesso, por possibilitar maior acesso à informação que as culturas capitalistas anteriores. À medida que tecnologias se desenvolvem e ficam mais potentes, ficam também comparativamente mais baratas. A tendência é que cada vez mais o público dessas mídias aumente e que o acesso a informação seja cada vez mais difundido através da sociedade (SANTAELLA, 2003).

7.6 Cultura de Virtualidade Real

A cultura de virtualidade real descreve a cultura contemporânea em que as relações humanas se dão, cada vez mais, em um ambiente completamente multimídia em que a separação entre a realidade e as representações simbólicas fica cada vez menor (CASTELLS, 1999) e mais indistinguível.

7.7 Redes Sociais (*Facebook, Twitter, Tumblr, Reddit, 4chan, Youtube, Spotify*)

“Redes sociais” são estruturas sociais geralmente caracterizadas por sua abertura e possibilitação de interações horizontais que interligam diferentes pessoas ou grupos com objetivos, ideias ou valores compartilhados (DUARTE, QUANDT, SOUZA; 2008). O termo é atualmente mais utilizado para descrever redes sociais virtuais, plataformas na internet que viabilizam esse tipo de interação através do ambiente digital. Algumas redes sociais do meio online mencionadas ao longo do trabalho são: *Facebook*, rede social que promove a ligação e o compartilhamento de conteúdo virtual entre pessoas conhecidas e desconhecidas, com incentivo ao uso de identidades reais; *Twitter, Tumblr, Reddit, e 4chan*, redes sociais que proporcionam compartilhamento geralmente anônimo de conteúdo miscelâneo, incluindo textos, imagens, vídeos, *gifs*, e outros; *Youtube*, rede social com enfoque no compartilhamento e discussão de vídeos, e *Spotify*, rede social focada no *streaming* de músicas.

7.8 Mainstream

“*Mainstream*” é um termo em inglês formado pela justaposição das palavras “*main*” (“principal” em inglês) e “*stream*” (“corrente”, ou “fluxo” em inglês). A palavra, podendo ser utilizada em diversos campos, significa, como o nome implica, uma corrente ou fluxo principal de ideias, crenças, valores, tendências, etc., que rege algum assunto; a forma de pensar mais comumente aceita em relação ao que se referencia. O dicionário de Cambridge define o termo como descrição de algo “considerado normal, e tendo ou usando ideias, crenças, etc. que são aceitas pela maioria das pessoas (CAMBRIDGE DICTIONARY, 2018)”. O termo é frequentemente utilizado para descrever algo que atinge o gosto popular.

7.9 Meme

Termo cunhado por Richard Dawkins, um “*meme*”, de acordo com ele, é uma unidade replicante de transmissão cultural (DAWKINS, 1976). Termo que alude em seu nome aos conceitos de memória e gene, Dawkins argumenta que os *memes*, assim como os genes, têm poder de se propagar de corpo a corpo. Distintamente dos genes, entretanto, que se propagam através de um processo físico de inseminação, os memes se propagam através de um processo de imitação por meio da comunicação (DAWKINS, 1976). Os mais variados conceitos podem se tornar memes, exemplos comuns sendo músicas, frases, ideias, moda, arquitetura, etc.; o que caracteriza um meme é a possibilidade do conceito ao qual ele se refere de reprodutibilidade e propagação cultural.

Com o advento e crescimento do meio digital, entretanto, o conceito de “meme” foi recentemente reapropriado, e por mais que ainda, em essência, conserve seu significado original, ele é atualmente mais utilizado para descrever materiais humorísticos, em geral, que atingiram alguma forma de propagação e reprodução viral por meio da internet, podendo consistir em imagens, vídeos, *gifs*, bordões, entre outras formas.

7.10 Estética, Estética de Fluxo

Termo bastante discutido através da história, define uma ciência que procura compreender conceitos relacionados à sensibilidade humana. Entre algumas das possíveis denominações do termo “Estética” estão a filosofia do sentimento, do Belo, da Arte, do Estético e da Beleza. Ver capítulo 8.5.

A estética de fluxo é uma denominação da estética dos meios digitais atuais. A estética em que o tempo deve ser tratado com tanta importância, se não mais, quanto o espaço ao qual ele está atrelado (CASTELLS, 1999). Se trata da estética transmidiática dos meios digitais, que se caracteriza pela sua natureza fluida, de constante movimento e transformação, que não possui forma fixa ou durável. Ver capítulo 8.10.

7.11 Interface

A interface é o formato que se dão os processos que pautam a relação entre obra e mundo (ARANTES, 2007). No meio digital, a interface geralmente denomina a ponte relacional entre a ferramenta tecnológica e o usuário. A relação de um indivíduo, por exemplo, com o conteúdo dentro de seu celular, se pauta por sua interface. O design que preza pelo conforto e facilidade de interação do usuário com o celular em questão, como seu formato físico, o posicionamento e formato dos botões, a tipografia e tamanho da fonte utilizada no texto na tela, o formato e dimensões da tela em si, o caminho de leitura e todo o design que preza pela acessibilidade; entre muitas outras características, fazem todos parte da interface do celular, podendo se dar tanto no formato físico do objeto tecnológico quanto no formato digital do *software* dentro dele.

7.12 Arte, Valor de Culto, *Hic et Nunc*, Aura

Conceito em constante evolução e reavaliação, notório por ter sua significação historicamente discutida, “Arte” denomina um complexo processo de produção e expressão cultural humana. Ver capítulo 8.4.

O valor de culto de uma obra de arte se refere ao seu valor espiritual ou religioso. Uma obra de arte, quando criada com propósito de culto, não é destinada à apreciação por pessoas, mas a valores de devoção, reverência, ou ritualísticos (BENJAMIN, 1955).

Termo em latim que significa “aqui e agora”, o *hic et nunc* de uma obra de arte descreve sua autenticidade. É a unidade da presença da obra de arte no local onde é exposta, e é só nela que se encontra, fisicamente, toda a história e processos por trás da obra (BENJAMIN, 1955). Por mais perfeita e fidedigna que possa ser a reprodução de uma obra de arte, seu *hic et nunc* é reservado apenas à sua versão original.

A aura de algo pode ser descrita como a única aparição de uma realidade longínqua atrelada ao objeto ou coisa, por mais próxima que essa realidade seja (BENJAMIN, 1955). Em uma obra de arte, seu valor de testemunho histórico está fortemente atrelado à sua aura: um testemunho, descrito através das técnicas e características empregadas na obra, de outro tempo e espaço. A aura de uma obra está profundamente atrelada, também, ao seu *hic et nunc*, seu “aqui e agora”. À medida que uma obra é reproduzida e exposta em massa e sua aparição passa a se tornar mais comum e mundana, sua capacidade de manifestar outra realidade declina.

7.13 Arte Tecnológica, Arte Digital/Ciberarte/Arte da Internet, Arte Pós-Internet

A arte tecnológica, como o nome implica, é qualquer tipo de arte que se utiliza de aparelhos tecnológicos em sua execução (SANTAELLA, 2003). A arte digital, ciberarte, ou arte da internet, por sua vez, se trata da arte produzida através das misturas tecnológicas e das mais diversas hibridizações tanto técnicas quanto conceituais possibilitadas pela convergência das mídias no meio digital (SANTAELLA, 2003). Ver capítulos 8.4.1 e 8.4.2.

O termo “arte pós-internet”, ou “*postinternet art*”, como originalmente cunhado por Marisa Olson, é polêmico e centro de discussões entre artistas e teóricos, especialmente por conta de sua significação muitas vezes pouco intuitiva causada pelo prefixo “pós”. Para este trabalho, porém, será utilizada a definição de Olson do termo. *Postinternet art*, diferentemente do que o prefixo possa levar a entender, não denomina simplesmente a arte que surgiu após o advento da internet, ou que se utiliza das ferramentas digitais da internet em sua produção, mas mais especificamente a arte da atualidade que surgiu no contexto contemporâneo da comunicação digital, em que a internet se encontra já estabelecida como meio comum, até mundano, e leva influências da internet, que já permeiam a sociedade ocidental nos mais variados aspectos, quer queira ou não (OLSON, 2011). A arte pós-internet tem ciência da internet e de sua influência, e o termo se define principalmente pelo metaentendimento do seu meio que ela costuma exprimir.

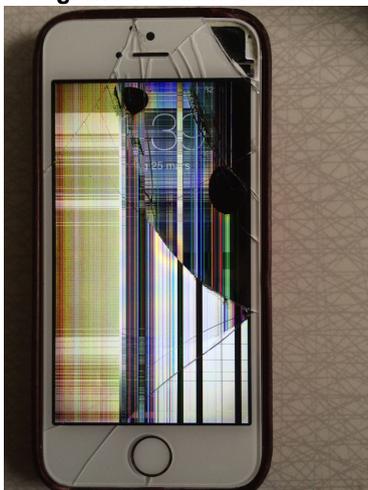
7.14 Gif

Comumente usado no meio online atualmente, o termo “gif” é uma sigla em inglês para “Graphics Interchange Format”, ou “Formato de Intercâmbio de Gráficos” em português. O termo denomina um mecanismo usado para o armazenamento e transmissão de informação gráfica em varredura (CompuServe Incorporated, 1987), formato de exibição de imagens digitais que contém os dados de cada *pixel*, menor elemento visual de um dispositivo na exibição de imagens digitais, independentemente. O formato possibilita e é geralmente usado para a exibição de imagens digitais que podem se mover continuamente, por isso o termo é na maior parte das vezes usado para descrever essas imagens em movimento.

7.15 Glitch, Glitch Art

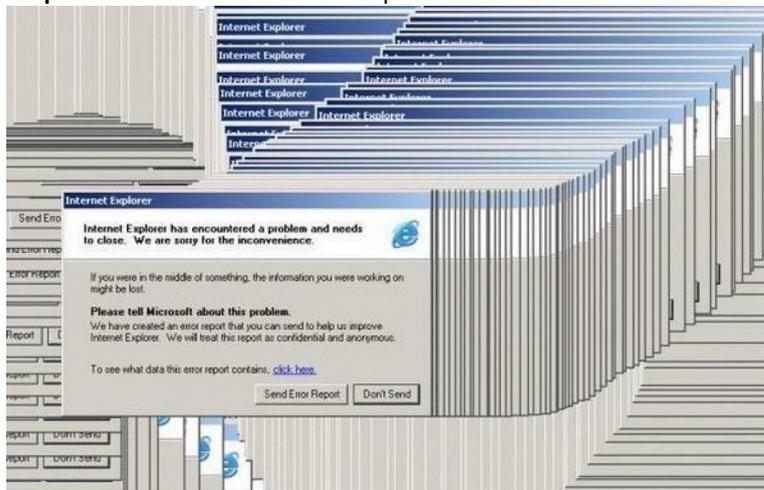
“Glitch” é um termo em inglês que denomina a manifestação de um erro, defeito ou problema técnico em uma tecnologia digital (DOWNEY, 2006). Existem várias diferentes formas de manifestações de glitches, como no caso de travamentos e “engasgos” de CDs de música, granulação e saltos em filmes antigos, problemas técnicos ou “bugs” em videogames, e problemas na reprodução visual em telas de computadores, televisões e celulares.

Fotografia 1 - Glitch de celular



Fonte: tech.highcouncil.eu, 2018

Captura de tela 2 - Glitch de computador



Fonte: Imgur, 2018

“Glitch art” é a arte que se aproveita da estética de *glitches* e a explora na produção de suas obras (DOWNEY, 2006). Artistas muitas vezes causam defeitos deliberadamente através da manipulação de dados digitais para a produção de *glitch art*. Essa prática proposital faz com que alguns estudiosos do assunto questionem o status desses artefatos estéticos como verdadeiramente *glitch* (DOWNEY, 2006), mas o conceito já abrange qualquer forma de arte que tanto utilize quanto emule a estética dos defeitos digitais.

Ilustração 3 - Glitch art



Fonte: magicocean.top, 2018

7.16 Remix, Sample

O termo “*remix*”, geralmente utilizado no meio musical, se refere a uma técnica de montagem que se utiliza de uma obra ou trecho de obra preexistente na criação de um novo produto, e que caracteristicamente referencia ou possibilita o reconhecimento da obra original utilizada (BUZATO, SILVA, COSER, BARROS, SACHS; 2013). Ver capítulo 8.6.4.

Um “*sample*”, termo em inglês que significa, literalmente, “amostra”, é um trecho digital de gravação sonora que pode vir a ser utilizado em subseqüentes processos de colagem em composições em áudio (BUZATO, SILVA, COSER, BARROS, SACHS; 2013), frequentemente se referindo a composições musicais. A *sampleagem* nada mais é do que o processo de cópia e colagem traduzido para o jargão musical.

7.17 Capitalismo Informacional, TICs

O conceito de capitalismo informacional caracteriza o formato contemporâneo do sistema capitalista pós internet e meios de reprodução massiva, e define as tecnologias de informação e comunicação (TICs) como os desencadeadores de mudanças sociais que reestruturam e pautam o modo de produção capitalista ao longo da história (CASTELLS, 1999), submetendo o funcionamento da realidade e relações econômicas e sociais capitalistas à influência dessas tecnologias.

8. O Estado da Questão

8.1 Microculturas Artísticas

Muitos já se depararam, mesmo que sem se dar conta, com exemplos da reprodução estética de signos referentes a microculturas artísticas nascidas na internet como o Vaporwave, seja por meio de imagens compartilhadas em redes sociais, músicas na rádio, ou até propagandas na televisão. Me refiro, ao longo do texto, aos movimentos artísticos coletivos surgidos na internet como microculturas (MCCURDY, 2006) para enfatizar uma característica importante da internet, que é a possibilitação do surgimento de

pequenos nichos com culturas em comum, que permanecem difundidas apenas através dos canais específicos nos quais surgem e se propagam.

Enquanto uma “cultura” pode ser descrita, de forma ampla, como tudo o que compreende o conhecimento, crenças, arte, morais, leis, costumes, e quaisquer outras capacidades e hábitos adquiridos pelo ser humano como membro de uma sociedade (TYLOR, 1920), uma “microcultura” se refere, especificamente, a uma cultura de nicho caracteristicamente pequeno, ou exclusivo, com normas comportamentais próprias não necessariamente compartilhadas com a cultura maior na qual se insere (MCCURDY, 2006). A internet tem o poder de possibilitar a criação, através de uma larga base de usuários interconectados, de tendências estéticas altamente compartilháveis. Por mais que muitas vezes sejam contextualmente relevantes ao meio digital, não são restritas a ele, e não só tem a capacidade, mas devido à magnitude do atual escopo de influência dos meios digitais, e dependendo da aderência dos internautas ao seu compartilhamento, muitas vezes apresentam a probabilidade de se difundir em outros meios. Como surgem, porém, essas tendências e por que o fato de elas serem surgidas no meio digital é relevante para suas características tanto estéticas quanto conceituais?

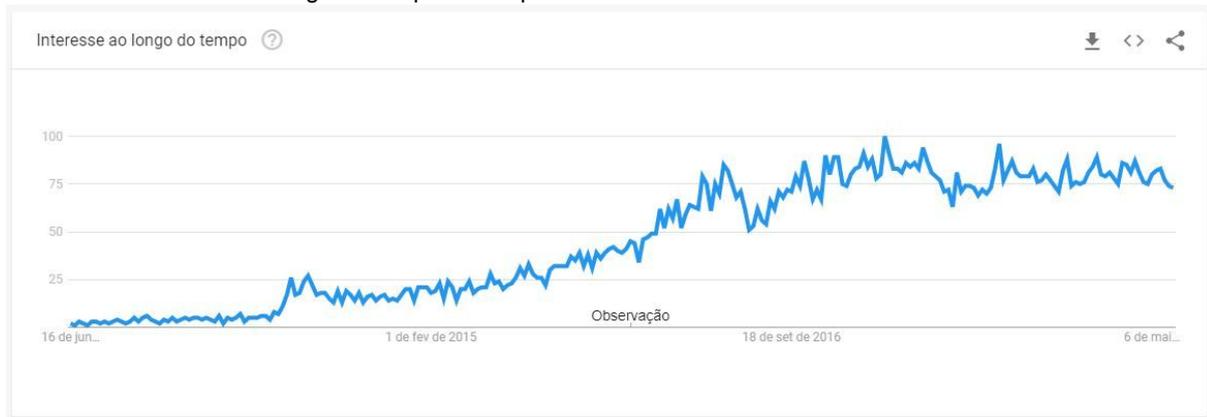
Alguns movimentos artísticos e estéticos virtuais podem ser usados como exemplos desse poder influenciador da internet se estudados proximamente, com enfoque na forma como surgem e como se propagam pelo meio. Um movimento específico foi escolhido para o desenvolvimento da pesquisa tanto para melhor ilustrar, de forma mais próxima, as dinâmicas por trás de uma cultura artística surgida por meio da internet, quanto para entender a natureza dos movimentos em si e como se relacionam com o meio do qual nasceram e pelo qual se difundem.

8.2 O Movimento Vaporwave

Por tais razões foi escolhido como principal exemplo o movimento Vaporwave, selecionado por ser não apenas recente, mas ainda razoavelmente atual e em crescimento. Com a reprodução e compartilhamento do conteúdo que o remete chegando a atingir nível viral, concedendo ao Vaporwave o status de *meme*, é um movimento que comparado a muitos outros de origem similar tomou grandes proporções tanto na quantidade de conteúdo produzido sob seu conceito e estética quanto na propagação de suas obras e apelo popular que alcançaram. Diferentemente, também, de muitas outras microculturas derivadas da internet, o Vaporwave conta com um *background* conceitual, que será melhor explorado ao

longo do trabalho, que apesar de por vezes ser inconstante, é bem definido e já se provou surpreendentemente durável. Apesar da dificuldade de se estabelecer uma data exata do surgimento do Vaporwave, ele está ainda, de forma geral, em estado de crescimento após estimados 7 anos de seu advento, e só tem começado a dar sinais de um possível declínio de sua popularidade recentemente (Google Trends, 2018); tempo de duração raro para movimentos de natureza similar, que costumam, no máximo, explodir dentro do meio digital de forma viral e desaparecer após o alvoroço inicial. Segue gráfico representando a quantidade de pesquisas pelo termo “vaporwave” feitas no Google de 16 de junho de 2013 até 6 de maio de 2018:

Gráfico 1 - Interesse ao longo do tempo em “vaporwave”



Fonte: Google trends, 2018

Por se tratar de um movimento digital recente e pouco pesquisado e catalogado formalmente, para o estudo da história e surgimento do Vaporwave como movimento e cultura artística, uma das principais fontes utilizadas foi o mini-documentário *Vaporwave: A Brief History* (2015). Se trata de um documentário expositivo, que conta tanto a concepção quanto início do movimento e sua subsequente evolução, expondo e analisando músicas e artistas mais notáveis e influentes no movimento e traçando uma relação da música com a estética visual dos álbuns musicais e do movimento de maneira geral. O documentário foi produzido por um jovem músico amador e entusiasta da cultura Vaporwave chamado Moshe Lupovich, conhecido pelo nome artístico *WosX* na internet. O vídeo foi reverenciado instantaneamente ao ser lançamento no *Youtube* como uma documentação razoavelmente precisa e didática da história e conceitos por trás do movimento, chegando a ser mencionado e recomendado por notórios críticos musicais como, por exemplo, Anthony Fantano, proprietário do *The Needle Drop*, atual maior canal de crítica musical independente do *Youtube*:

Captura de tela 3 - *Tweet* do Anthony Fantano

grids digitais, reprodução de logotipos de grandes marcas internacionais, algumas das mais recorrentes, além das marcas de computadores mencionadas, sendo *Coca-Cola*, *Pepsi*, *Arizona Iced Tea*, água *Fiji*, *Nike*, *Adidas*, entre outras; coloração predominantemente rosa e roxa, e às vezes azul, e uma identidade visual que incorpora características tanto retrô quanto futuristas. Uma imagem que exemplifique a estética vaporwave não precisa conter, necessariamente, todos esses elementos, mas algum número deles combinados podem servir como uma boa indicação de que a imagem tem fortes influências estéticas do movimento em questão.

Os artistas do conteúdo imagético referente ao movimento, diferentemente do musical, geralmente não são reconhecidos, e por mais que o mesmo conte com maior compartilhamento e reprodução viral, tendem a permanecer anônimos. As imagens Vaporwave contam com numerosa produção tanto em sua forma estática, como no caso de gravuras e gráficos digitais imóveis, quanto dinâmicas, como no caso de vídeos e *gifs*. As imagens referentes ao movimento consistem em edições de montagem digital, em suas formas mais comuns e associáveis retratando ilustrações ou fotografias com aplicação de filtros e efeitos visuais que remetem à estética digital, e colagens, geralmente mais visualmente cheias e por vezes caóticas e desordenadas, dispostas por variados elementos aparentemente desconexos representantes de sua estética, geralmente os mencionados no parágrafo anterior.

Ilustração 5 - Composição Vaporwave 3



Fonte: Recorte da capa do álbum *新しい日の誕生*

Ilustração 6 - Composição Vaporwave 4



Fonte: Imgur, 2018

Ilustração 7 - Composição Vaporwave 5



Fonte: Pinterest, 2018

Ilustração 8 - Composição Vaporwave 6



Fonte: Pinterest, 2018

Para se estudar a presença do Vaporwave e de quaisquer outros nichos artísticos ciberculturais, o poder da internet de catalisação do surgimento dessas microculturas, seu reflexo tanto no desenvolvimento quanto na estética e conceituação dos movimentos surgidos por meio dela, e sua influência na cultura e relações humanas de forma geral, entretanto, é preciso antes não apenas analisar as características e a relação da internet, como meio, com seu usuário e receptor, sua cultura e arte, e todas as mudanças culturais e sociais provenientes dela, mas também todo o conceito e significados de arte e estética.

8.4 A Arte

A definição de arte, por ser ampla e historicamente envolta em subjetividade, é até hoje tema de debate. A própria subjetividade do termo, ao longo da história da arte como conhecemos, já foi explorada das mais diversas maneiras, trazendo geralmente questionamentos sobre humanidade, sua expressão e seu valor, e até muitas vezes sobre os sistemas econômicos e sociais vigentes na época, especialmente o capitalismo. O desenvolvimento conceitual artístico proveniente dessa subjetividade e dos contínuos esforços humanos em compreender e explicar a arte é, além disso, um dos grandes motores que promovem a evolução e constante mudança da relação humana com suas produções artísticas e meios de comunicação e reprodução.

A Encyclopedia Britannica (2018) descreve arte como qualquer objeto ou experiência visual ou sensorial criada conscientemente através da expressão da habilidade técnica e imaginativa do ser humano. Uma explicação que por mais que não esteja necessariamente errada, seria considerada incompleta por diversos artistas e filósofos por desfavorecer a subjetividade da arte em lugar de uma amplitude absoluta de sua significação, dessa forma falhando em elucidar para o leitor o peso expressivo, filosófico, e social da obra de arte em prol de uma generalização simples e técnica. Alguns estudiosos da arte, ademais, discordariam que uma obra precisa ser executada “conscientemente” para atingir o status de arte (DAVIES, 1991).

A produção artística, nesta forma ampla de se pensar, já existe a milênios, mas a ideia de arte como conhecemos atualmente começou a surgir apenas no renascimento (SANTAELLA, 2003). Foi nessa época que a arte se libertou do valor de culto que estava antes necessariamente atribuído a ela ao se desprender de sua dependência religiosa, e se tornou portátil. Assim, a arte passou a precisar de um lugar diferente das igrejas e templos

para ser armazenada, preservada, mantida e exposta, e para atender esta demanda surgiram os museus e galerias (SANTAELLA, 2003).

A obra de arte, quando realizada com propósito de culto, como era mais comum na antiguidade, não tem como finalidade, necessariamente, ser vista pelo ser humano. Antes de ser destinada ao próximo, a arte era destinada aos espíritos, às entidades místicas invisíveis (BENJAMIN, 1955). Como exemplo, alguns quadros religiosos só podem ser vistos pelos sacerdotes dos templos em que habitam, e para tal ficam guardados em salas às quais apenas eles têm acesso. Ademais, algumas estátuas de santos permanecem cobertas o ano inteiro, e só podem ser vistas em datas comemorativas específicas. O valor de culto de uma obra se associa diretamente ao seu propósito, e para quem ou o que a obra é direcionada. No momento que o valor de culto da obra de arte cai, ela passa a ser destinada ao olho humano.

Juntamente às reformas religiosas do renascimento, outro fator que influenciou na emancipação da nova “arte pela arte” em oposição à antiga arte destinada ao culto, e mudou ainda mais a forma como percebemos a obra, contribuindo para a percepção contemporânea da arte, foi o crescente advento de novas técnicas de reprodução. A reprodução artística já existe a muito tempo, a verdadeira novidade emancipadora são as técnicas em si (BENJAMIN, 1955). Se a arte passa a ser destinada ao consumo humano, também passa a ser de maior interesse do artista a sua reprodução e difusão, que seriam facilitadas pelos avanços tecnológicos.

Por mais perfeita e fidedigna que possa ser a reprodução artística, entretanto, a obra original detém uma qualidade irreproduzível e intransferível: o “aqui e agora” (BENJAMIN, 1955), sua autenticidade, sua “aura”. A aura, na arte, descreve a unidade da presença física da obra original no local onde é exposta, que contém todo o seu valor de testemunho histórico, e descreve assim, a única real aparição de uma realidade longínqua, por mais próxima que ela possa estar (BENJAMIN, 1955).

Benjamin descreve uma obra de arte como podendo ter valor baseado em dois fatores que se opõem: seu valor de culto, e seu valor como realidade exibível (BENJAMIN, 1955). À medida que o avanço tecnológico facilitou a reprodução artística, assim facilitando o acesso à arte, ele incentivou também o declínio do valor de culto e da aura da obra de arte (BENJAMIN, 1955), assim, por contraposição, engrandecendo a ênfase no seu valor por realidade exibível. Foi dessa maneira que se deu a grande mudança pós-renascentista na percepção humana da significação artística: seguindo a queda da aura, surge a ideia da “arte pura”, a arte desvinculada de qualquer utilidade prática e que se recusa a

desempenhar qualquer papel essencial (BENJAMIN, 1955), criada puramente como forma de expressão estética, para consumo humano.

Essa mudança de paradigma na arte desencadeou várias mudanças não só no seu consumo, mas também na forma de sua criação, algumas consideradas por muitos até problemáticas. Enquanto um quadro antes não era sequer feito para ser visto por um grupo de pessoas simultaneamente, hoje em dia são expostos em museus com justamente esta função (BENJAMIN, 1955). A nova ênfase na arte destinada às pessoas fez com que a quantidade, atrelada à maior possibilidade de consumo e até lucro, passasse a se confundir com qualidade (BENJAMIN, 1955), o que pode vir a tornar-se problemático principalmente ao se considerar que a arte exige concentração, mas frequentemente o que as massas procuram é diversão (BENJAMIN, 1955) e gratificação instantânea.

Além dessas descrições, também, Stephen Davies cataloga e analisa diversas definições de arte escritas ao longo da história, não concedendo a nenhuma delas o privilégio da razão completa e sem erros, mas utilizando todas para montar uma delimitação que possa nos aproximar de uma definição satisfatória ao ser estudada. Ele enfatiza que não pretende, assim, implicar que dar uma definição certa e completa à arte seja impossível, mas que é importante que para tal, os filósofos encarregados precisam dar atenção mais próxima aos contextos sociais gerais em que a arte é produzida e consumida e se atentar à variedade de contextos diferentes, muitos dos quais fogem das definições ocidentais tradicionais (DAVIES, 1991, pg. 11).

Não é mistério que a arte, para ser produzida, depende dos mais diversos suportes e recursos. É por essa razão que ao longo da história as nossas concepções de arte e seu significado sofreram várias mudanças: cada período histórico na arte é marcado pelos meios que lhe são próprios (SANTAELLA, 2003), e o *status quo* do mundo artístico veio a ser mudado novamente na revolução industrial, de forma radical como nunca antes vista, com o advento de uma nova ferramenta tecnológica: a câmera fotográfica. Enquanto do renascimento até o século XIX toda a arte era produzida artesanalmente, ou seja, à mão, a partir da revolução industrial a exclusividade do artesanato nas artes deu espaço a outra forma de produção: as artes tecnológicas (SANTAELLA, 2003).

Enquanto o termo “técnica” se refere ao conhecimento prático e às habilidades do indivíduo de executar uma ação específica, “tecnologia” não só inclui o saber técnico em parte de sua definição mas vai além dele: existe tecnologia quando uma máquina é capaz de encarnar, exterior ao corpo humano, uma técnica, ou um saber científico acerca de técnicas específicas (SANTAELLA, 2003). Podemos considerar uma obra arte tecnológica quando sua realização se dá através do uso de máquinas que materializam algum

conhecimento científico e já possuem em seus próprios processos certa inteligência materializada. Enquanto ferramentas técnicas, como o lápis, são simples extensões dos gestos, concentradas no movimento do corpo humano, os aparelhos tecnológicos, como a máquina fotográfica, são objetos semióticos, aparelhos que contém em si sua própria linguagem (SANTAELLA, 2003), e são dessa forma não apenas extensões do gesto, mas do próprio pensar humano.

A máquina fotográfica representa, para a arte, uma das mais radicais ferramentas da reprodutibilidade, ajudando a aprofundar ainda mais a noção de arte pela arte e a deterioração da aura na obra de arte. Enquanto do século XV ao XIX a arte representava o mundo usando figuras distintas, reconhecidas e bem definidas em um espaço tridimensional que se espelhava na realidade, no começo do século XX a representação artística do mundo visual já havia mudado de maneira abrupta. Foi nessa época que surgiram as vanguardas artísticas, especialmente o dadaísmo, que levaram a reestruturação dos signos e suportes artísticos tradicionais ao seu ponto mais extremo até então (SANTAELLA, 2003). As grandes reflexões por trás dos movimentos vanguardistas clássicos eram colocadas em forma de oposições (SANTAELLA, 2003), como a criação individual vs. criação industrial, tradição vs. progresso, arte pura vs. arte aplicada, etc., o que ressaltou uma das mais primordiais tarefas da arte: a de fazer perguntas sem resposta (BENJAMIN, 2055).

8.4.1 A Arte Digital

O último grande marco na história da arte vem se dando dos anos 90 até hoje, principalmente por conta do advento das tecnologias e redes de comunicação em massa: a revolução digital. Não só uma revolução no mundo artístico, mas em todos os aspectos sociais humanos, o surgimento de uma cibercultura e comunidades virtuais alterou, desde sua base, a relação humana de maneira inédita. Estima-se que o século XXI será conhecido, como marco na história humana, como a época em que o mundo inteiro se tornou digital (SANTAELLA, 2003).

A revolução digital tem como principais implicações não somente a possibilidade de conversão de qualquer linguagem em dado digital e sua compressão para fácil transferência, mas também a dessa informação viajar o mundo inteiro em questão de segundos (SANTAELLA, 2003). A ciberarte, ou arte digital, por isso, tem como uma de suas mais definidoras características sua interatividade (SANTAELLA, 2003) e participação mútua dos que relacionam-se com suas obras, sejam esses as pessoas que as consomem,

interpretam, exploram, ou lêem. Não apenas uma participação na construção de sentido da obra, mas uma efetiva coprodução (LÉVY, 1999) em algum grau, já que o espectador é convidado a intervir diretamente em sua produção em diferentes etapas do processo, seja em sua materialização, exibição, edição, ou difusão e publicação. Os artistas, em seus processos de criação, interagem com máquinas inteligentes, para assim subseqüentemente criarem interações com outros participantes que podem complementar a obra tanto através de sua própria máquina, quanto de interações pré-programadas, em forma de comandos ou programas digitais (SANTAELLA, 2003).

O desenrolar da obra nesse meio artístico moderno acontece em tempo real, contando muitas vezes com interações por meio de pesquisas virtuais do artista para melhor realização da obra, pré-publicações e *feedback* em fóruns virtuais, troca de experiências e conhecimento acerca da temática e produção da obra, entre outras. A arte digital é, assim, a arte criada através de uma rede mundial de interações e complementações entre diferentes usuários, borrando as linhas do autorismo e enfatizando um papel comunitário nunca antes visto na produção artística.

Outra característica inédita da ciberarte são os claros registros de vestígios do percurso de sua produção que são deixados na rede, e que acabam constituindo, também, a totalidade da obra. Esses vestígios são variados e se dão em diversas frentes, podendo se tratar de publicações em fóruns, interações entre diferentes artistas e consumidores ou entusiastas, históricos de pesquisa, interações com os engenheiros que executam a obra, etc (LÉVY, 1999).

A obra virtual é aberta por sua construção, a experiência não se limita mais simplesmente ao momento da realização ou consumo da obra (LÉVY, 1999). Páginas virtuais e sites remetem uns aos outros, textos são montados com fragmentos de outros textos, com imagens e vídeos ilustrativos, consumidores são incentivados a aprofundar a pesquisa acerca dos temas apresentados, na internet, assim tendo não apenas a possibilidade mas frequentemente também o encorajamento ativo de explorar e se imergir na obra com praticidade e facilidade inéditas. As possibilidades do hiperlink nos fazem questionar os limites da obra (LÉVY, 1999), onde ela começa e onde termina.

8.4.2 A Arte na Internet

As mais recentes microculturas estéticas surgidas na internet, como o Vaporwave, fazem parte de uma cultura que não enxerga a internet necessariamente como artifício para

produção artística ou como ferramenta, mas que de acordo com Olson já enxerga o meio digital como banalidade (OLSON, 2011), como uma nova realidade, uma entidade-espaço onipresente que já faz tanto parte da vida das pessoas e da cultura delas quanto o próprio ar, e assim, por maior que seja, mal percebe sua presença. O computador passa a ser não mais a ferramenta para a produção artística, mas o próprio espaço em que a arte é desenvolvida, o quadro. Enquanto a arte digital era conhecida como a arte que se utilizava dos meios digitais como ferramenta, Marisa Olson argumenta que na conjuntura atual da comunicação digital o título de “arte da internet” tem que ser atribuído a qualquer tipo de arte que tenha sido influenciada, de alguma forma, pelo meio digital (OLSON, 2011).

O termo, seguindo essa explicação, é extremamente abrangente, e abarca a grande maioria das obras de arte, especialmente ocidentais, produzidas na atualidade. Demonstra, entretanto, a ênfase dada pelos estudiosos do assunto à importância e magnitude da influência transformadora da internet na produção artística e configuração social humana em geral, mesmo que aparentemente indireta. Qualquer arte desenvolvida com ciência da internet como meio de comunicação comum no cotidiano, por mais que o artista tente escapar de influências digitais na obra, se enquadra na definição de arte pós-internet (OLSON, 2011), pois as influências da rede já penetraram não apenas a expressão estética, mas toda a cultura ocidental contemporânea.

O meio digital proporciona um campo inédito para a produção artística. Por mais que ele possa se assemelhar às mídias analógicas, ele é inerentemente diferente pelo simples fato de que conta com a presença de diversos meios distintos, cada vez mais difíceis de separar, em um espaço só (SANTAELLA, 2003). O meio digital não é mais uma simples ferramenta presente nos espaços, ele é um espaço em si, e sua qualidade imaterial apoia, ademais, a caracterização da cibercultura como uma “cultura de virtualidade real”, conceito elaborado por Manuel Castells que descreve a cultura contemporânea em que as interações humanas acontecem cada vez mais acentuadamente em um meio completamente multimidiático (CASTELLS, 1999). Se culturas se baseiam em uma série de processos de comunicação e a comunicação, por sua vez, se baseia em sinais, a separação entre a realidade e as representações simbólicas fica cada vez menor (CASTELLS, 1999), à medida que as simulações provenientes do virtual estão cada vez mais presentes no cotidiano humano.

Dessa forma, as relações humanas estão cada vez mais baseadas em um ambiente multimídia em que o meio digital, a tecnologia e o mundo “físico” não podem ser separados e diferenciados entre real ou não (CASTELLS, 1999). No contexto dos espaços digitais, todos os meios que lhes dizem respeito, seja a música, a estética visual, os conceitos

racionais, ou até suas representações no mundo “físico”, como peças de roupas que se apropriam da estética da cultura em questão, pertencem, como um todo, à cibercultura. Esse conceito, quando pensado no contexto artístico e no microcultural digital, se relaciona aos desenvolvidos por Walter Benjamin sobre a aura e a autenticidade da obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. Se a noção de autenticidade de uma obra está diretamente ligada ao *hic et nunc* de sua experiência, é dependente a princípio da materialidade da obra em questão. No momento em que a obra é difundida em massa, o valor de sua aura se altera (BENJAMIN, 1955), e se ela foi produzida e publicada apenas através dos meios digitais desde o princípio, seu *hic et nunc* é inexistente, ou só existe na hora de sua primeira publicação. O Vaporwave celebra essa deterioração da aura da obra de arte e a perda de seu valor de autenticidade provenientes da reprodução digital. Sua arte se baseia na transformação destes acontecimentos em comentários sociais. Por essa razão também o Vaporwave é um exemplo de movimento artístico pós-internet que não é apenas difundido no meio online, mas é extremamente ciente, tanto em seus conceitos quanto em sua estética, do mesmo, e sua mensagem se baseia nessa ciência e no comentário a seu respeito.

8.5 A Estética

A estética, por sua vez, também é objeto de extensos estudos e desenvolvimento conceitual através da história. O significado original da palavra, remetente do grego, a define como o estudo do sentimento; o que pode ser compreendido pelos sentidos (MARTA, 2010). Ao longo do tempo, entretanto, o termo “estética” veio a definir uma filosofia e ciência específica, transpassando seu significado literal e ganhando certa complexidade. Como alega Hegel, afinal: por já ter sido comumente usada desde sua época para descrever todo um estudo específico, o significado literal da palavra pouco importa em sua definição, Estética passa a ser apenas um nome, e sua relevância é proveniente de todo o campo filosófico que ela descreve (HEGEL, 1975).

Nas épocas clássicas, a Estética era definida como a “Filosofia do Belo”, e o “Belo” era considerado uma propriedade do objeto, que pode ser captada e estudada (SUASSUNA, 1972). O estudo do Belo, desde então, era separado em duas categorias distintas: o Belo da arte e o Belo da natureza, e ambos eram analisados separadamente, sendo que o Belo da natureza, na filosofia tradicional, era considerado maior e mais puro que o da arte (SUASSUNA, 1972). Por se tratar de uma palavra já regularmente usada para

compreender não apenas a sensibilidade referente ao Belo, mas também às mais variadas formas de expressão artística, como no caso das obras que optam pela representação do Feio e do Repugnante, por exemplo, ou até do Cômico, que pouco tem a ver com beleza, a definição clássica do significado de Estética logo se tornou, também, insuficiente.

Hegel afirmava que na realidade a beleza artística é mais alta que a da natureza, pois a beleza artística nasce duas vezes: uma no espírito, e outra na execução da obra. Defendia ainda que, formalmente, qualquer noção, por menor que seja, nascida na mente humana é mais bela que a natureza, pois é provida de uma manifestação de liberdade e espiritualidade, enquanto a beleza natural é causal e indiferente (HEGEL, 1975). Para Hegel o espírito é, em si, a única verdade, que compreende tudo e si mesmo, e tudo que é belo apenas o é quando associado como Belo pelo espírito, logo a beleza da natureza nada mais é do que um reflexo incompleto e imperfeito da beleza do espírito (HEGEL, 1975). Assim, Hegel argumenta que a Estética deve ser definida, na realidade, como a “Filosofia da Arte”, e que o Belo da natureza deve ser excluído do campo de estudo da Estética.

Enquanto isso, diversos estudiosos do assunto já começavam a dividir o campo da Estética. O termo já não dizia respeito mais ao simples estudo do Belo, mas a toda uma gama de categorias pelas quais os artistas e pensadores demonstravam interesse, como o Sublime, o Trágico, o Gracioso, o Humorístico (SUASSUNA, 1972), e outros. O Belo, agora apenas uma das categorias do estudo estético, se referia à harmonia e ao senso de medida, proporção e equilíbrio. Para definir esse espectro de categorias que o conceito abarca, foi determinado o termo “Estético”. Dessa forma, a Estética passa a consistir na “Ciência do Estético” (SUASSUNA, 1972).

Suassuna alega, entretanto, que definir Estética como a Ciência do Estético é igual a não dizer nada. Defini-la como o estudo do Belo ao menos exprimia algo que já não estava implícito no próprio termo, e adicionava ao conceito uma ideia. Ele reconhece, porém, que continuar definindo a Estética através do Belo é como negar todas as observações do estudo que levam em consideração também a arte do Feio e tantas outras. Assim, Suassuna chega à definição de “Filosofia da Beleza” (1972), que segundo ele não apenas é capaz de abarcar também a Beleza da natureza, bem como leva em consideração todo o amplo espectro da Beleza, que está presente, mesmo que em graus diferentes, também no Feio, no Trágico, no Cômico, etc., e o Belo continua sendo apenas uma categoria específica dentro do campo da Beleza.

Arantes, por sua vez, declara que diferentemente da arte, a estética não se relaciona com o ser através da racionalidade ou com base em conceitos e signos definidos e apreendidos, mas de forma exclusivamente sensorial, e veicula o estudo da Beleza com

base na sensibilidade do ser e não em sua bagagem intelectual (ARANTES, 2007). Enquanto a arte diz respeito às execuções e produtos artísticos, a estética é a filosofia que os compreende, é a forma através da qual o ser humano percebe e interage com eles. Essa explicação nos é útil ao definir as estéticas tecnológicas: Não se tratam da arte desenvolvida através da, ou para a, tecnologia, mas as formas que os meio tecnológicos acabam tomando quase que “naturalmente” com sua evolução, de forma que melhor acomodem, sensivelmente, aqueles que interagem com eles; e a influência das mesmas nas formas surgidas por meio deles.

8.5.1 As Estéticas Tecnológicas

Ao analisar a estética dos meios tecnológicos, mais especificamente neste trabalho os digitais, e procurar estudar sua relação com o avanço tecnológico, portanto, o valor artístico conceitual e racional da imagem não nos é muito relevante (ARANTES, 2007). As estéticas tecnológicas tratam simplesmente dos padrões que a forma tecnológica adquire e desenvolve através do tempo por quaisquer razões, podendo ser elas limitações do meio, usabilidade da interface, experiência do usuário, modismos de época, entre tantos outros. Padrões esses, que procuram relacionar o ser humano com a máquina e promover uma interação orgânica entre ambos (ARANTES, 2007). Desta forma, conclui-se que a estética, em certos meios, pode estar subordinada ao utilitarismo. O Vaporwave se utiliza desses padrões presentes na estética tecnológica para o desenvolvimento artístico e muitas vezes até satírico, assim subvertendo-os. Se apropria de características estéticas inerentes ao meio, como signos da interface digital, sem necessariamente uma utilidade ou limitação técnica para o desenvolvimento de seu conceito visual artístico.

Ilustração 9 - Composição Vaporwave 7



Ilustração 10 - Composição Vaporwave 8



Para entender os movimentos e transformações estéticas é necessário pensá-las como intrínsecas às transformações técnicas ou tecnológicas. Os processos desencadeados pelas transformações técnicas são muitas vezes os catalisadores das transformações estéticas (ARANTES, 2007). A evolução de ideais estéticos se dá juntamente com a evolução dos meios de comunicação e das formas em que os seres humanos interagem não só entre si, mas com a máquina. Com base nessa interligação entre o meio e a obra formada através dele, podemos considerar inevitável a ligação da internet com os signos presentes nos movimentos artísticos nascidos por meio dela. Essa ligação se torna mais clara ainda quando é levado em consideração o movimento aqui explorado, que não só se utiliza da internet para propagar sua estética, mas por meio de seus signos faz comentários sobre a internet e os meios digitais.

Alguns dos mais inéditos aspectos das estéticas tecnológicas são provenientes de como a cibercultura faz emergir de cada uma das grandes modalidades do signo, do texto alfabético, da música, e da imagem, novas maneiras de interação (LÉVY, 1999). O texto se redobra, se torna interativo e infindável através dos hipertextos, nos quais o leitor pode clicar para ser direcionado a outra página com mais informação, assim podendo se aprofundar infinitamente na leitura até onde seu interesse o levar (LÉVY, 1999). O hipertexto, além da característica horizontal e descentralizada da distribuição de informação em rede já mencionada anteriormente, foi o outro aspecto essencial do ciberespaço que catalisou o desenvolvimento das redes de internet e do computador desde seu princípio (SANTAELLA, 2003). A música, similarmente, se torna descontínua por meio de hiperlinks, que levam o ouvinte de bloco musical a bloco musical, como no caso de recomendações do *Spotify*, listas do Youtube, etc. A maior inovação no campo musical, entretanto, foram as técnicas de *sampling* e *remix*, mais exploradas adiante no trabalho, que tornaram mais comum o hibridismo intertextual na música e a construção e transformação musical contínua e inacabável (LÉVY, 1999). A imagem, por sua vez, perde o espetáculo de sua exterioridade e sua força se aloca ao seu poder de imersão. A imagem ganha profundidade, se torna um reflexo digital formado por dados cibernéticos que podem ser lidos e analisados, a representação imagética se torna virtualidade interativa e a semelhança dá lugar à simulação (LÉVY, 1999).

8.6 A Música Vaporwave

Antes de se tornar um movimento artístico e nicho cibercultural que alcançou difusão viral pela cultura popular, atraindo um extenso número de produtores, colaboradores, e consumidores na internet, o Vaporwave surgiu na forma de produções musicais conceituais independentes. Sem que existisse um movimento unificado com um nome no princípio, ou que fosse necessariamente a intenção inicial dos projetos, as características conceituais em comum e as influências mútuas entre as diferentes produções pioneiras do gênero as conectaram organicamente em um só movimento, que só depois foi batizado de Vaporwave, e que acabou abarcando mais do que apenas o som em comum, mas toda uma estética visual que o acompanhava proximamente e cujo surgimento parecia inevitável no contexto do desenvolvimento digital e da recente e crescente proeminência do ambiente virtual, e com ele, da ciberarte.

8.6.1 *Chuck Person's Eccojams Vol. 1*

O primeiro álbum musical considerado propriamente do gênero Vaporwave e que foi um dos catalisadores do surgimento do gênero é o *Chuck Person's Eccojams Vol. 1*. Produzido por Daniel Lopatin, aclamado produtor de música eletrônica experimental, sob o pseudônimo Chuck Person, o álbum foi lançado em 2010 em formato de fita cassete, e consiste, basicamente, em uma colagem de *samples* de músicas hit dos anos 80 remixados, com sua velocidade drasticamente reduzida, adição de efeitos sonoros como mudanças de timbre e ecos, e diversos cortes e repetições que simulam *glitches* sonoros.

Apesar de Lopatin dizer ter gravado o álbum como piada, sua natureza ao mesmo tempo nostálgica, bizarra e desconcertante, o tornou uma sensação na internet, particularmente em fóruns anônimos de discussão e compartilhamento de conteúdo como *Reddit* e *4chan*, alguns dos meios por onde foi desencadeada a criação de outras músicas que seguiam o mesmo conceito e o subsequente desenvolvimento de uma estética visual própria do gênero.

Ilustração 11 - Capa de álbum 1



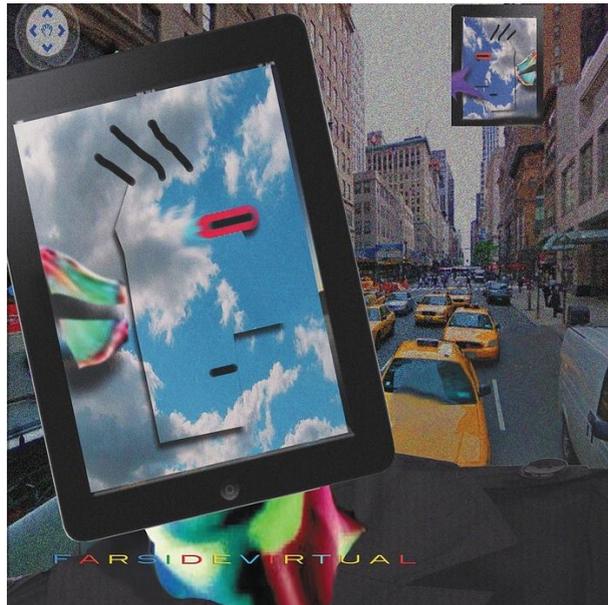
Fonte: Capa do álbum *Chuck Person's EccoJams Vol. 1*

8.6.2 *Far Side Virtual*

O outro álbum musical responsável pela gênese do Vaporwave como gênero musical foi o *Far Side Virtual*, do produtor experimental de música eletrônica James Ferraro. Lançado em 2011, o projeto foi concebido originalmente como uma série de toques de celular, como forma de intervenção artística digital, mas a ideia acabou sendo descartada.

Assim como o *Chuck Person's EccoJams Vol. 1*, o *Far Side Virtual* apoia a construção de suas melodias no uso extenso de *samples*, mas diferentemente do álbum de Daniel Lopatin, este utiliza, primariamente, sons limpos e suaves, caracteristicamente eletrônicos, se aproveitando de fontes como músicas de elevador, músicas ambiente de shoppings e corporativas, e sons datados de programas de computador, como o som de inicialização do *Skype*, o popular software de comunicação em vídeo, trechos de composições do *Nintendo Wii*, videogame de sucesso lançado em 2006, e o famoso som de desligamento do *Windows 95*.

Apesar das fontes aproveitadas para o uso dos *samples*, *Far Side Virtual* não é um álbum que se enquadra nas definições de música ambiente, ou que é caracteristicamente tranquilo e sereno como os sons utilizados podem levar o leitor a achar. Como se tornara comum no Vaporwave, Ferraro agrega ao álbum um toque deliberadamente desconfortável e surreal, e ao atribuir a estes sons, através dos cortes e remontagens feitos na edição, uma característica especialmente artificial e robótica, o músico desenvolveu um álbum experimental que consegue transformar uma variedade de sons limpos e suaves em uma estética alienante e caótica.



Fonte: Capa do álbum *Far Side Virtual*

8.6.3 *Floral Shoppe*

No final de 2011 a produtora de música eletrônica Ramona “*Vektroid*” Xavier, sob o pseudônimo *Macintosh Plus*, lançou o álbum *Floral Shoppe*, o atual mais icônico álbum musical do movimento, que contribuiu para a popularização e consolidação definitiva do Vaporwave como microcultura estética e gênero musical digital. O álbum conta com muitos dos aspectos mais característicos do movimento anteriormente mencionados: consiste também, similarmente ao álbum que desencadeou o desenvolvimento do gênero, em músicas *soul* e *funk* dos anos 80 desaceleradas, cortadas e remontadas, alterações de timbre, e simulações de *glitches* sonoros, mas com uma orientação mais melódica comparada ao *Chuck Person's Eccojams Vol. 1*, o que contribuiu para sua maior difusão e reprodução em nível viral.

Contando, adicionalmente, com títulos escritos em japonês, as faixas do álbum transmitem uma sensação que mescla o etéreo e o remoto ao mundano; uma estranheza advinda de uma familiaridade distorcida. A segunda faixa do álbum, “*リサフランク420 / 現代のコンピュー*” (Em português *Lisa Frank 420 / Computação Moderna*) se tornou a canção mais conhecida do gênero, chegando a atingir mais de 40 milhões de visualizações no *Youtube* antes de ser removida do site devido a reivindicações de direitos autorais dos *samples* utilizados.

Captura de tela 6 - Notícia da remoção do vídeo da Macintosh Plus

 The Original Macintosh Plus 420 Video With 42 Million Views Has Been Removed (self.Vaporwave)
submitted 1 mês ago * by Nuke_Dukem

A sad day today for all vaporwave listeners. The video is gone :(
[Here is a cached view of the original](#)

What we know so far:

- The takedown is from SME (*Sony Music Entertainment*) This appears to be from Diana Ross, NOT Vektroid.
- The song was taken off of Bandcamp (This might just apply to the *free* song on there)
- The full album was also removed from YouTube, so it wasn't just a one-off.

I'll keep this post updated if I hear any news about it, as I know many people here are curious. This is all that I can gather from the comments in here and with a little bit of googling.

Let me know if I got anything wrong or if you hear anything.

161 comentários compartilhar salvar ocultar denunciar

Fonte: Reddit, 2018

Captura de tela 7 - Vídeo removido da Macintosh Plus



Fonte: Youtube, 2018

Além de sua influência musical no movimento, *Floral Shoppe* influenciou marcadamente, de forma similar, toda a reprodução estética visual do Vaporwave, e a arte de sua capa se tornou também uma das, se não a, imagem mais reconhecida do movimento. O design da capa do álbum conta com diversos elementos que vieram a ser espelhados em produções subsequentes, como a paleta de cores rosa e azul, a tipografia japonesa, e os elementos de design digital retrô. Elementos como o busto romano e o piso com padrão quadriculado se tornaram também, graças ao álbum, signos estabelecidos da estética Vaporwave.

Ilustração 13 - Capa de álbum 3



Fonte: Capa do álbum *Floral Shoppe*

8.6.4 O Remix

Para se entender o Vaporwave como gênero musical e compreender, ademais, como ele se utiliza dos artifícios que o meio digital viabiliza para tecer o comentário social que carrega, é importante estudar também os processos técnicos e criativos utilizados na produção de sua música, entender como eles agem para possibilitar o desenvolvimento conceitual dentro do campo em que atuam, e por que são fundamentais no estudo da música produzida no meio digital. O principal meio de montagem utilizado em grande parte da música Vaporwave, particularmente nos álbuns considerados “clássicos” no movimento como os mencionados, é o remix.

Primeiramente, é importante frisar que o conceito de remix, por mais que seja mais proeminente em discussões sobre música, é bastante abrangente e transpassa o campo musical, podendo ser aplicável a diversas áreas das relações e produções humanas. O remix é, essencialmente, uma técnica de recorte e colagem, ou de seleção e reutilização de uma parte específica de um produto na criação de um novo produto, e seu conceito é utilizável nos mais diversos campos, como na arquitetura, artes visuais, design de software, ou até no próprio estudo do desenvolvimento cultural humano. Quando utilizado musicalmente, pode-se dizer que o remix é uma técnica de *sampleagem*, ou montagem baseada no uso de *samples*. Como motores fundamentais da cultura, tanto na produção

quanto na significação relativa à atividade humana, em geral, as práticas de mixagem já existem a muito tempo, mas por causa do desenvolvimento tecnológico, e principalmente do advento do meio digital, se tornaram mais comuns (BUZATO, SILVA, COSER, BARROS, SACHS; 2013) e mais discutidas.

Uma característica fundamental de uma produção musical feita por meio do remix é a sua filiação a ao menos uma obra preexistente e o reconhecimento, em algum grau, da mesma. O remix dessa forma não se propõe a simplesmente se utilizar de um artifício técnico de outra obra em sua produção, mas frequentemente também procura evocar a aura da obra original (BUZATO, SILVA, COSER, BARROS, SACHS; 2013). As demais técnicas de montagem derivativa podem procurar criar uma composição discreta e orgânica, onde não se percebe as “costuras” entre os diferentes elementos copiados e colados, como por exemplo, na montagem de um filme, em que geralmente se procura unir os efeitos sonoros às ações performadas na tela e aos sons ambientes da cena, de forma que não chamem muita atenção e que não sejam reconhecidos pelo espectador como sons produzidos externamente à ação que se passa no filme. O remix, por outro lado, caracteristicamente não procura esconder as costuras que unem os elementos derivados ao restante da obra, e não procura também evocar a sensação de originalidade que esse disfarce pode proporcionar, pois parte essencial da força de seu texto vem da recuperação na memória daquele que o consome das fontes originais utilizadas (BUZATO, SILVA, COSER, BARROS, SACHS; 2013).

Dessa forma, os álbuns Vaporwave analisados, assim como diversos outros do gênero, se enquadram na definição de remix não somente pela acentuada utilização de *samples* em sua construção, mas também por depender do reconhecimento dos trechos originais pelo ouvinte para a mais plena associação de seus conceitos, também por isso optando por *samples* facilmente reconhecíveis como famosas músicas pop, trechos publicitários, e efeitos sonoros de grandes programas digitais, como exemplificado pelo uso extensivo da canção *It's Your Move*, gravada pela Diana Ross na faixa リサフランク420 / 現代のコンピュー, do álbum da Macintosh Plus, ou da canção *Too Little, Too Late* da cantora JoJo, sampleada na faixa A3 do álbum de Daniel Lopatin, ambas canções que atingiram enorme sucesso comercial em suas respectivas épocas de lançamento; ou pelo uso de efeitos sonoros dos computadores *Windows* na canção *Solar Panel Smile* do álbum de James Ferraro.

Lévy descreve as composições da música eletrônica cibercultural como “resultantes de um trabalho recursivo de amostragem e arranjo de músicas já existentes” (LÉVY, 1999). Apesar de surgido muito antes dela, o conceito de remix veio a se tornar, assim, bastante

emblemático quando se tratando da cultura digital, que tal qual a música produzida por seu meio, se apoia em grande parte de seus processos no conceito de “recortar, copiar, e colar” (BUZATO, SILVA, COSER, BARROS, SACHS; 2013). Ainda, a infraestrutura da internet não facilitou apenas a cópia e colagem de trechos musicais de forma técnica ao simplificar e tornar mais rápido esse processo, mas facilitou imensamente também a aquisição de *samples*, o que trouxe consigo uma explosão na produção musical (BUZATO, SILVA, COSER, BARROS, SACHS; 2013).

Apesar de muitas das produções surgidas no ambiente virtual não terem, necessariamente, grande valor artístico ou cultural perceptível independentemente, por mais subjetivo que seja este julgamento, elas ressaltaram, principalmente ao se analisar os nichos e culturas surgidas por parte graças a elas, uma característica importante não simplesmente da rede, mas dos meios de reprodução em geral: além de terem o poder de reproduzir e modificar obras do passado, eles próprios se impõem como formas originais de arte (BENJAMIN, 1955). Essa conclusão evidencia, adicionalmente, uma importante característica do Vaporwave como movimento artístico, e possivelmente também das demais culturas artísticas contemporâneas surgidas por meio da internet. Seu mérito artístico e cultural não se encontra apenas em suas produções independentemente, mas em todo o processo, agora tornado visível pelo meio digital, por trás da construção das obras e dos movimentos de maneira geral. Todas as produções, discussões, e teorizações exploráveis e catalogáveis que se agregam para denominar um movimento, em sua totalidade, colaboram na constituição do valor artístico e cultural dos movimento de arte digital.

Como é de se esperar de qualquer gênero musical em crescimento, ainda mais um com tamanha quantidade de conteúdo produzido e difundido anonimamente, os subsequentes projetos musicais Vaporwave não se restringiram às ideias estabelecidas pelas obras pioneiras, mas expandiram e desenvolveram seus conceitos. Não surpreendentemente, devido à relativa facilidade de replicação de algumas técnicas de edição empregadas nos álbuns musicais que desencadearam o surgimento do movimento, e da construção razoavelmente simples por trás de alguns deles, se pensada tecnicamente, aliadas à facilidade, também, de publicação de músicas através internet, de maneira prática e anônima, surgiu a princípio um grande influxo de álbuns do gênero que consistiam em mais do mesmo, e por mais que surpreendentes em número e expressão da aderência dos internautas ao movimento, não faziam muito mais do que já havia sido feito anteriormente (LUPOVICH, 2015). Outros, entretanto, procuraram desenvolver os conceitos do Vaporwave de forma mais ambiciosa, empregando artifícios inéditos no movimento, por vezes

chegando a abandonar completamente o uso de *samples*, optando por sons compostos e gravados autoralmente, e focando, ao invés disso, em aspectos específicos do gênero, mesmo que ainda veiculando sua ideia central: a possibilidade que o Vaporwave permite de representar sonoramente a realidade plástica e intangível do ambiente virtual, e transportar o ouvinte a diferentes universos, fluidos e efêmeros como a nuvem.

Além dos Chuck Person (ou Daniel Lopatin/Oneohtrix Point Never), James Ferraro, e Macintosh Plus (ou Vektroid), outros exemplos de artistas expressivos do gênero são Skylar Spence (ou Saint Pepsi), Blank Banshee, 2814, Eco Virtual, Internet Club, Infinity Frequencies, マクロスMACROSS 82-99, Yung Lean, entre outros.

8.7 Os Clipes Musicais

Por servirem como suporte visual e complemento da música Vaporwave, os videoclipes musicais, juntamente com as capas de álbuns e imagens que ilustravam os primeiros lançamentos musicais do gênero, em geral, são provavelmente alguns dos primeiros conteúdos imagéticos que podem ser considerados obras visuais da estética Vaporwave. Diferentemente da maioria das subseqüentes imagens produzidas sob o movimento que costumam ser compartilhadas em redes sociais, que em grande parte se baseiam em colagens mesclando diversos elementos definidores da estética do movimento, os videoclipes costumam, por mais que hajam exceções, ser focados em aspectos mais específicos da estética Vaporwave, geralmente carregando, também, uma bagagem conceitual mais facilmente identificável e claramente definida, tornando a base conceitual das músicas mais poderosa e assimilável.

Por se tratar de um movimento baseado no ambiente digital, se torna difícil definir ao certo (ARANTES, 2007) onde a produção imagética admitidamente Vaporwave se iniciou, ainda mais quando a maior parte do conteúdo visual do movimento é produzido anonimamente por trás de pseudônimos digitais e compartilhado de forma viral sem a devida concessão de créditos aos artistas. Ao se analisar as características de alguns dos videoclipes de músicos mais famosos ligados ao movimento, entretanto, pode-se inferir que tiveram forte influência na subseqüente reprodução imagética do Vaporwave. O músico Saint Pepsi, por exemplo, produziu a maior parte de seus clipes musicais usando recortes de trechos de propagandas, evidenciando seu comentário direcionado à ironização da publicidade, enquanto artistas como Macintosh Plus, James Ferraro, e Blank Banshee montavam animações em gráficos 3D datados, ilustrando espaços virtuais providos de uma

estranha artificialidade, assim destacando a representação conceitual do ambiente digital presente em suas músicas.

Captura de tela 8 - Clipe do Saint Pepsi



Fonte: Youtube, 2018

Captura de tela 9 - Clipe do James Ferraro



Fonte: Reddit, 2016

Artistas mais tardios do movimento como Yung Lean, entretanto, produziram também clipes musicais mais remetentes às imagens responsáveis pela viralização do movimento: colagens caóticas e humorosas de diversos signos aparentemente desconexos característicos da estética Vaporwave, sejam trechos publicitários e logotipos de produtos, gráficos e *gifs* digitais, modelos 3D, recortes de videogames, e por aí vai. Produções desse tipo reforçam a presença de uma característica cômica do Vaporwave, evidenciando o status do movimento como *meme* da internet.

Captura de tela 10 - Clipe do Young Lean



Fonte: Youtube, 2013

8.8 O Vaporwave Como Comentário Social

A característica mais marcante que os três álbuns essenciais do gênero mencionados compartilham entre si, e com vários outros do movimento também, é a reflexão causada pela intercessão destes recortes sonoros remetentes não apenas à cultura pop, mas mais especificamente à cultura de consumo, como os *samples* de famosas músicas de rádio, de músicas ambiente que evocam cenários corporativos, de vinhetas publicitárias, design sonoro digital, etc.; com a mixagem que enfatiza a característica digital e sintética do som, como as desaceleração e cortes nos *samples* musicais e as simulações de *glitches* e travamentos no som, que se juntam para criar uma atmosfera fantasmagórica, vazia, e artificial. Além das características advindas da edição musical, contam também com subversões do meio em que são apresentados, como nos exemplos de álbuns em plena década de 2010 produzidos nos formatos de fita cassete e toques de celular, e das canções com título japonês lançadas por uma compositora musical estadunidense.

Mais do que uma simples representação de um ambiente virtual, o Vaporwave representa o ambiente virtual capitalista que conhecemos. Ao subverter o meio e se apropriar de uma estética retrô digital, o movimento celebra a característica efêmera e passageira da tecnologia no mundo capitalista. Arte e publicidade se confundem. Se a reprodução de uma obra, ao torná-la gradativamente mundana, desvaloriza seu *hic et nunc* (BENJAMIN, 1955), não existe aura na arte que nunca teve originalidade. No momento que a ideia de autenticidade da obra de arte deixa de existir, o significado de “real” se transforma. A reprodução é a única realidade no ambiente digital.

Um bordão recorrente no movimento, reproduzido em discussões online e imagens Vaporwave compartilhadas desde sua viralização como *meme* e início de sua difusão no meio *mainstream* é a frase “Vaporwave is Dead”, frequentemente estendida para “Vaporwave is Dead, Long Live Vaporwave”, em português “O Vaporwave Está Morto, Vida Longa ao Vaporwave”. Fruto de discussões em fóruns online dedicados ao assunto, muitos insistem que a frase não passa de uma piada ironizando a crítica musical que tem o costume de proclamar gêneros musicais mortos quando passam a atingir sucesso comercial, e não tem muito significado além disso. A frase, entretanto, por ser reproduzida com grande frequência no movimento, gera até hoje em quadros de discussão musical e cibercultural do nicho diversos embates e interpretações sobre seu significado. A frase é uma paródia de “O Rei Está Morto, Vida Longa ao Rei!”, tradicional proclamação de uso histórico em diversas nações, como França e Reino Unido, usada para declarar a coroação de um novo monarca após o falecimento de seu antecessor. Apesar da possibilidade do surgimento casual da frase como mera piada, seu vínculo à famosa proclamação monárquica evidencia a viabilidade de interpretação da frase como um comentário mais

profundo: o Vaporwave celebra a realidade virtual, uma existência efêmera e ilusória, assim uma realidade desprovida do “real”, uma realidade morta. O Vaporwave nada mais é, dessa forma, que uma representação dessa morte. A morte do Vaporwave se torna, então, um pré requisito conceitual para sua vida. Podemos considerar, ainda, que o Vaporwave, como movimento artístico digital que comenta e por vezes enaltece a cibercultura, celebra a morte da aura, e assim, a morte da arte como era conhecida. O Vaporwave vive, dessa forma, como representação da arte digital, como uma nova forma de arte inerentemente morta.

Ilustração 14 - Composição Vaporwave 9



Fonte: 4archive.org, 2017

Enquanto elementos da estética Vaporwave como os caracteres japoneses, a *glitch art*, os logotipos corporativos e elementos digitais podem a princípio parecer desconexos, são todos relacionáveis ao comentário que o gênero faz a respeito da cultura de consumo. Onde se encaixam, na conceitualização do movimento, então, elementos como as esculturas e arquitetura romana? Sabemos que seu uso como signos recorrentes no gênero provavelmente parte de influência da arte na capa do álbum *Floral Shoppe*, da Macintosh Plus, mas não se pode dizer com certeza o que esses signos representam no movimento ou até se eles necessariamente representam algum conceito específico. Após análise das reflexões que o gênero abarca, entretanto, pode se inferir que eles servem um propósito similar ao mencionado no parágrafo anterior. É possível que os bustos e pilares romanos simbolizem a arte clássica, que diferentemente da digital era produzida artesanalmente, requerendo estudo e meticulosidade, e provida na maioria dos casos de forte valor de culto, por ilustrar, frequentemente, figuras religiosas e mitológicas da época.

O Vaporwave, no caso, subverte as imagens que representam a arte em sua forma mais clássica e as traz para a virtualidade do ambiente digital, onde perdem qualquer apoio contextual e sentido, simbolizando a morte da arte como era conhecida, e a exaltação da arte digital, despida da aura ou de qualquer significação em sua forma tradicional, optando ao invés disso pela representação do caos existencial e efemeridade da era digital. Esse objetivo de descaracterização da arte clássica explicaria, ainda, o frequente uso de imagens

de bustos romanos distorcidos ou sem face, como no exemplo da capa alternativa de Floral Shoppe, lançada em sua reedição em 2012.

Ilustração 15 - Capa de álbum 4



Fonte: Capa alternativa do *Floral Shoppe*

Ilustração 16 - Composição Vaporwave 10



Fonte: Pinterest, 2018

Por conta da apropriação de elementos de cunho comercial e corporativo como forma de crítica, alguns consideram o Vaporwave um movimento *punk* digital (LUPOVICH, 2015). Enquanto as ideologias do *punk* englobam visões anti-estabelecimento e pró-liberdade pessoal a partir de uma abordagem muitas vezes agressiva e frenética, o Vaporwave, similarmente, contraria noções de direito de propriedade, mas diferentemente do *punk*, de forma cínica, através da produção musical anônima para pessoas anônimas e glorificando de maneira satírica o roubo de arte comercial e, principalmente nas numerosas produções que utilizam tipografia e referências japonesas, sua venda com outro nome em uma língua estrangeira, uma forma de subversão do sistema de produção mercadológica. O Vaporwave não se rebela contra o estabelecimento como o *punk*, mas abraça ele de forma deliberadamente exagerada, a ponto de expor sua perturbadora realidade.

Fotografia 2 - Fotografia Vaporwave



8.9 A Nova Interface

Uma característica notável do crescente advento das TICs digitais no cotidiano humano é a necessidade do indivíduo de, cada vez mais, se adequar a novas linguagens (SANTAELLA, 2003) introduzidas pelas diferentes interfaces de cada ferramenta tecnológica. Computadores, celulares, aparelhos televisores, e demais instrumentos tecnológicos, apresentam, cada um, formas individuais e distintas de relação e interação com o ser, e o fato de que o indivíduo possivelmente saiba usar um controle remoto de uma TV não significa, necessariamente, que ele será capaz de utilizar um celular *smartphone*.

Por conta disso, as tecnologias recentes, como o *touchscreen*, os computadores integrados a peças de roupas, como relógios e óculos, e o próprio design de interface digital, entre outras, demonstram a vontade do ser humano de eliminar de vez a interface, de fazer a tecnologia o mais orgânica possível, de fazer do humano e da máquina um só, quebrando as barreiras entre o mundo físico e o digital, desenvolvendo uma realidade virtual propriamente dita. Portanto, a ideia de influências estéticas ou conceituais que o meio digital possa ter nos movimentos artísticos surgidos por meio dele, ou até depois dele, tende a se mostrar cada vez mais clara na cultura artística humana pós digital de forma geral (ARANTES, 2007). Cada vez mais a estética digital incorpora a ideia de consciência da relação entre todos os agentes que compõem a obra, sejam eles humanos ou máquinas.

Essas características da interface digital demonstram um importante aspecto não apenas da ciberarte mas da tecnologia em geral, reforçando a diferença entre os instrumentos técnicos e os tecnológicos, e esclarecendo a característica de prótese corporal do instrumento. Enquanto os instrumentos técnicos são extensões do gesto (SANTAELLA, 2003), agindo como próteses das extremidades do usuário, como as mãos; os instrumentos tecnológicos, objetos semióticos detentores de linguagem própria (SANTAELLA, 2003), funcionam como próteses não apenas gestuais mas também mentais (SANTAELLA, 2003). Essas particularidades das tecnologias elucidam também um recorrente objetivo progressista, bastante atual no estudo da ciberarte: ela não somente se apropria dos dispositivos tecnológicos como meios, mas leva o caráter de prótese corporal e mental expansiva das ferramentas às suas mais extremas consequências, capazes de transmutar o nosso sistema nervoso, sensorial, e cognitivo (SANTAELLA, 2003), fazendo da relação humano-obra presente na ciberarte parte essencial de sua construção, e transformando os

artistas em efetivos ciborgues. Ou talvez, devido à interconectividade e interação mútua característica do meio digital, em uma só grande máquina, composta por vários núcleos interconectados.

8.10 A Estética de Fluxo

As novas tecnologias midiáticas, sempre em desenvolvimento e mudança, instauram uma estética de fluxo (ARANTES, 2007), termo que se propõe a descrever a natureza inconstante da estética contemporânea. Para que se possa entender a estética dos meios atuais, é necessário que se entenda sua natureza fluida, de constante movimento e desenvolvimento, sem forma fixa ou duradoura (ARANTES, 2007). Procurar estudar cada micro-instância do desenvolvimento estético na era digital como um movimento ou momento estético próprio é não apenas um exercício fútil, mas também praticamente impossível. Para que se defina de forma precisa a natureza da estética dos meios digitais é preciso tratar seu movimento, seu desenvolvimento e seu caráter constantemente mutável como características essenciais da estética digital e não apenas desenvolvimentos de diferentes momentos estéticos. Seguindo a lógica da forma fluida e hiper-conectada da estética contemporânea na era digital, é necessário que se relacione a estética e o meio que a comporta não só ao espaço que ocupam, mas também, e talvez até prioritariamente, ao tempo (ARANTES, 2007). Quando se trata do estudo do digital, o espaço é, afinal, tempo cristalizado (CASTELLS, 1999). O meio digital se relaciona diretamente, portanto, com sua época, e com o desenvolvimento tecnológico que possibilitou sua existência.

Não apenas considerar como elemento definidor o tempo, para se compreender a estética de fluxo é essencial também introduzir na análise do pensamento contemporâneo a ideia de movimento. No pensamento em movimento a realidade é descrita como uma coleção de possibilidades que se renovam e atualizam permanentemente, e não uma ideia fixa e imutável (ARANTES, 2007). O que pauta a magnitude ou define as características da obra não é mais a duração que se define pelos limites da tela ou da narrativa, mas o instante em que o participante se relaciona com elas, o corte momentâneo. A estética de fluxo tem uma duração descontínua em constante relação com o ser. Para se discutir a estética na contemporaneidade é necessário o rompimento com a noção de forma fixa, a incorporação não só do tempo mas também do instante como dimensão no desenvolvimento da obra e a incorporação da ideia de inter-relação entre todos os agentes que compõem a obra, sejam eles humanos ou tecnologias (ARANTES, 2007).

Ao analisar a obra digital sob a ótica da estética de fluxo é necessário levar em consideração o corte temporal que se dá no diálogo humano-máquina, tanto na produção quanto no consumo da obra. O que define a natureza da obra e a forma na qual ela dialoga com o interator passa a ser o instante em que ela entra em contato com o mesmo. (ARANTES, 2007). A obra quando contida na nuvem, ao invés de existir constante e eternamente, só existe quando o interator a ativa, quando é introduzida em uma relação com o indivíduo. Dessa forma, o fluxo não se trata de uma duração contínua e estática, mas de uma duração descontínua e movente composta de cortes e instantes inseridos no tempo (ARANTES, 2008) mediados, no caso da arte presente na internet, pelo simples apertar de botões.

No contexto das microculturas da internet é necessário que se leve em consideração o caráter de transformação constante delas, que pela natureza transmidiática e hipertextual do meio digital estão em constante reformulação e reinvenção. Essas transformações não são necessariamente pontes entre duas ou mais representações estéticas individuais, mas características inerentes de qualquer representação estética atual que seja tanto criada na quanto difundida pela internet. Essa noção da estética contemporânea levada ao contexto digital nos ajuda a melhor compreender a natureza do Vaporwave como movimento artístico, das diversas pequenas ramificações conceituais do movimento e da gama de diferenças nos objetivos e abordagens existentes através das diversas obras atribuídas ao movimento, além dos comentários sobre a realidade transiente do mundo virtual que o gênero tece.

8.11 O Capitalismo Informacional

Ao estudar as transformações culturais e artísticas desencadeadas pelos novos meios tecnológicos, se faz necessário analisar as transformações que os mesmos desencadeiam na cultura de consumo e no capitalismo. A nova cultura midiática vem transformando a significação do termo “cultura de massa”, ou distanciando a natureza do consumo e do capital da ideia de produção massiva. Com os novos meios, o consumo vem se tornando cada vez mais individualizado. A produção em massa da revolução industrial deu lugar à um novo paradigma do capitalismo que molda a distribuição de seus produtos pelo gosto individual do consumidor. Embora a audiência da produção capitalista continue massiva em questão de número de consumidores, não é mais massiva em termos de simultaneidade de recepção da informação ou do produto ou de uniformidade da mensagem

difundida (CASTELLS, 1999). Os novos meios de difusão de informação enfatizam a busca individual e fragmentada pelo conteúdo pautada pelas vontades do consumidor e não somente pela limitada disponibilidade de informação, como antes. A atual natureza do capitalismo não apenas possibilita mas influencia o surgimento cada vez maior de pequenos nichos de consumo, se interligando assim com o nascimento das microculturas na internet.

Quando o capitalismo começava a dar indícios da perda de sua força, o desenvolvimento de novas tecnologias de informação e comunicação reestruturou sua natureza, e por mais que a circulação do capital financeiro tenha se multiplicado, a produção em massa como enxergada tradicionalmente diminuiu drasticamente. O capitalismo atual se distancia cada vez mais do processo produtivo e vem ganhando força através da produção de bens imateriais, simbólicos e culturais (ARANTES, 2007). O capitalismo da era digital depende mais da estética cultural do que dos meios de produção, visto que essas TICs possibilitam a transformação de signos, discursos, ideias, e tantos outros conceitos imateriais em valor capital. Com base nisso, pode se afirmar que as tecnologias de informação e de comunicação são os principais paradigmas das mudanças sociais que reestruturam os modos de produção e a natureza do capitalismo (CASTELLS, 1999).

Por conta dessa nova valorização dos bens imateriais e da informação como motor que movimenta o mercado, e da percepção da dependência desse novo mercado nas TICs, surge o conceito de “capitalismo informacional”. Algumas das características mais notáveis desse novo paradigma capitalista além dos bens imateriais como atenção e visibilidade, informações, estéticas, etc, como moeda, são o colapso dos espaços físicos e a proeminência do novo meio virtual, e a reprodutibilidade e mutabilidade infinita do material digital (OLSON, 2011), que possibilita a produção e renovação incessante de valor e capital sem grande custo em recursos.

Essa valorização dos bens imateriais se dá também em grande parte por algumas características contextuais do pensamento social pós-moderno. Com o advento do meio digital, as sociedades têm se tornado cada vez mais estruturadas por meio de uma oposição bipolar (CASTELLS, 1999), às vezes de complementação, às vezes de embate, entre a rede e o ser. A identidade se torna a principal fonte de significado em um período marcado pela desestruturação das organizações e deslegitimação de instituições (CASTELLS, 1999). A noção de indivíduo passa, assim, a prevalecer sobre a de comunidade, e dessa forma passam a surgir novas comunidades marcadas pela valorização individual e identitária: valores como a informação e a estética visual passam a se tornar prevalentes como nunca antes.

Esse novo paradigma do capital e da produção de informação para consumo se relaciona com a natureza “*vaporware*” do Vaporwave. Grande parte do que consumimos se encontra no que chamamos de nuvem digital. São bens imateriais que não nos pertencem verdadeiramente e são acessíveis apenas através das redes digitais, apagando assim cada vez mais tanto a linha entre o real e o virtual quanto a noção tradicional de propriedade, realidade que o Vaporwave tanto critica quanto enaltece, em diferentes ocasiões. Ademais, a nova força da valorização da visualidade esclarece também o famoso bordão “*aesthetic*” do movimento, frequentemente reproduzido nos mais diversos meios online que o remetem, descrevendo a obsessão estética do Vaporwave como proveniente da realidade intangível do meio digital.

Ilustração 17 - Composição Vaporwave 11



Fonte: thefreshimages.com, 2018

8.12 As Influências

Como é comum em gêneros artísticos, o Vaporwave extrai suas influências de uma série de outros movimentos e estéticas que o precedem. Além dos grandes movimentos já estabelecidos no cânone do campo artístico, alguns dos mais facilmente identificáveis no Vaporwave sendo por exemplo o classicismo, reconhecível em alguns dos signos que utiliza, o futurismo em sua abordagem temática, o surrealismo em sua construção de espaços, o *kitsch* e a *pop art* em sua abordagem conceitual e social, entre diversos outros; ele se inspira também em movimentos mais recentes, mais próximos e semelhantes a ele, os quais destacarei para melhor ilustrar o papel da internet como viabilizadora da formação de comunidades artísticas virtuais que se complementam. Consistem em microculturas similarmente pequenas e originárias do meio digital, as principais delas sendo o Seapunk, no campo estético-visual, e o Chillwave, no campo musical, ambos movimentos nos quais o Vaporwave evidentemente se inspira.

8.12.1 Seapunk

O Seapunk, apesar de já não contar mais com tanta representatividade popular específica, foi um movimento estético cibercultural de grande repercussão na época em que passou a se difundir. Tendo maior representação no mundo fashion, o movimento é caracterizado por um tema geral aquático, exaltando sempre elementos remetentes ao mar, como golfinhos, sereias e conchas, e se utilizando, em sua representação na moda, de elementos que reproduzam visualmente a água, como tinturas azuladas e esverdeadas no cabelo, vestimentas de tons aquáticos, transparentes e *tye-dye*, entre outros. O Seapunk demonstra, similarmente ao Vaporwave, características remetentes a uma era retrô da internet, sendo as principais delas o uso de referências à cultura pop, iconografia e arte 3D característicos do meio digital dos anos 90, e referentes a ícones típicos de bancos de imagem virtuais da época, como símbolos *yin-yang*, palmeiras, carinhas felizes, cruzes, pirâmides, etc.

Ilustração 18 - Composição Seapunk 1



Fonte: lahland.net, 2012

Ilustração 19 - Composição Seapunk 2



Fonte: Youtube, 2013

O nome “Seapunk” foi popularizado após uma publicação no *Twitter*, ou *tweet*, humorosa do DJ Lil Internet (DETRICK, 2012), em que ele mencionava uma jaqueta de couro *punk* com mexilhões no lugar dos pregos. A piada viralizou na rede social e o movimento estético se estabeleceu com a pretensão de ser uma mistura da moda *punk* com elementos aquáticos, como brincadeira. A brincadeira tomou, porém, proporções enormes, com a estética desenvolvida com base nela sendo difundida por várias redes sociais e adotada por diversos grupos e influenciadores, criando assim uma efetiva microcultura estética acarretada pela internet

Captura de tela 11 - Tweet do DJ Lil Internet



Fonte: Twitter, 2011

Algumas das características que o Seapunk compartilha com o Vaporwave são a obsessão estética e elementos de composição visual em geral, como o uso de esculturas romanas e colagens caóticas que mesclam fotografia com elementos caracteristicamente digitais, e a referência da internet como seu meio de surgimento e propagação representada por diversas alusões irônicas ao meio. Por serem muito similares visualmente e terem surgido em épocas próximas, o Seapunk e o Vaporwave são por vezes difíceis de se diferenciar, e os elementos que ambos adquiriram ao longo de seu desenvolvimento estético partem de um compartilhamento mútuo de influências. O Seapunk pode ser facilmente distinguível, todavia, por se parecer bastante com o Vaporwave, mas com ênfase particular na temática aquática.

Diferentemente do Vaporwave, entretanto, o Seapunk não conta com conceitos ou ideologias bem delineadas por trás da sua estética se não a simples imagem da moda “punk aquática”, tendo surgido mais como *meme* humoroso em redes sociais e fóruns de compartilhamento de conteúdo como o *Twitter* e o *Tumblr*, e depois como moda entre blogueiros. Adicionalmente, enquanto o Vaporwave surgiu primeiro no cenário musical, o Seapunk nasceu como um movimento estético visual e depois se propagou para o universo da música, sua estética chegando a contar com a adesão de músicos *pop* internacionais de enorme popularidade (STEHLICK, 2012), como Azealia Banks, Nicki Minaj, Katy Perry, Rihanna e Major Lazer.

Captura de tela 12 - Clipe da Azealia Banks

Captura de tela 13 - Apresentação da Rihanna



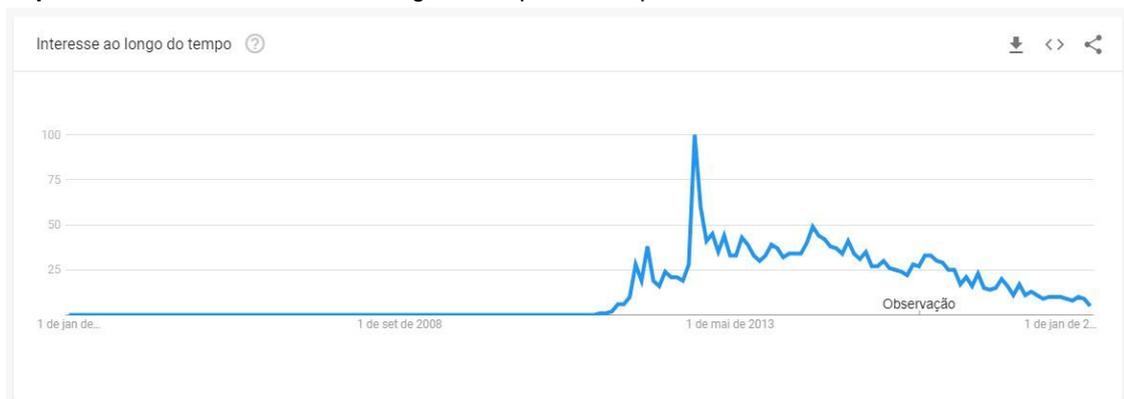
Fonte: Youtube, 2012



Fonte: Youtube, 2012

Enquanto a popularidade do Seapunk declinou drasticamente após sua explosão inicial (Google Trends, 2018), a do Vaporwave contou com crescimento constante durante anos, apenas chegando a dar sinais de declínio mais recentemente (Google Trends, 2018). Segue gráfico representando a quantidade de pesquisas pelo termo “seapunk” feitas no Google de 1 de janeiro de 2004 até 1 de janeiro de 2018:

Captura de tela 14 - Interesse ao longo do tempo em “seapunk”



Fonte: Google Trends, 2018

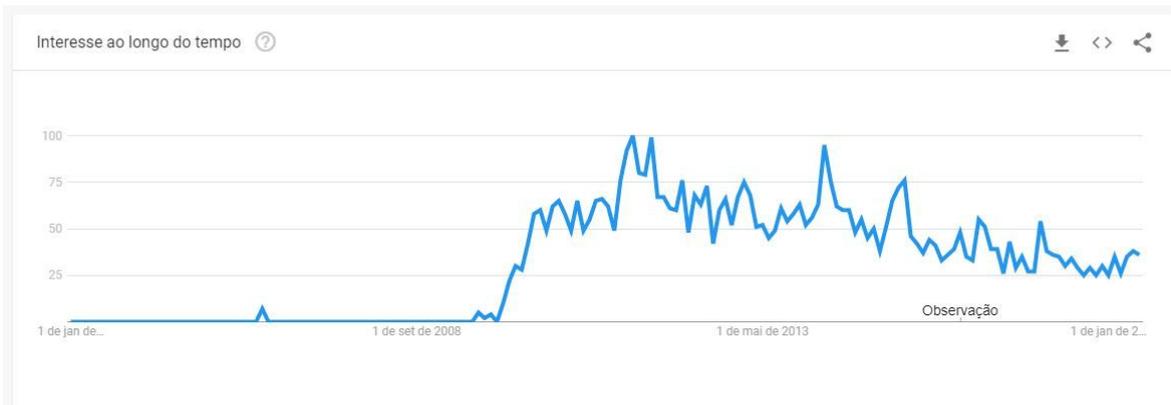
8.12.2 Chillwave

O Chillwave, por sua vez, é um gênero musical que tem como principal característica a fusão da música *pop* moderna com a evocação da música retrô dos anos 80 (PARELES, 2010) através da edição digital e de técnicas como o uso de sintetizadores, efeitos sonoros, gravações *lo-fi*, ou seja, gravações que se utilizam de baixa fidelidade de captação sonora deliberadamente, adicionando ruídos à música; e samples, frequentemente tocados em *loop*, ou de forma continuamente repetitiva. Surgido um pouco antes dos movimentos anteriores, por volta de 2009, o Chillwave tem como alguns de seus atos mais populares os músicos Neon Indian, Toro y Moi, e Washed Out (PIRNIA, 2010), alguns dos primeiros a serem considerados propriamente do gênero.

Um gênero característico da música digital contemporânea, seus atos geralmente consistem em músicos solo com computadores, ou bandas mínimas, que assim como no caso do Vaporwave se utilizam de técnicas de recorte e colagem na construção musical, atreladas às influências oitentistas na simulação da música retrô. Diferentemente do Vaporwave, entretanto, o Chillwave leva influências New Age e construções melódicas mais dançantes, caracterizadas por ritmos alegres e suaves em uma aproximação mais *pop* à música. O Vaporwave, ao adicionar à simulação retrô popularizada pelo gênero os elementos descaracterizantes já mencionados, como as repetições em formato de *glitch*, mudanças radicais de timbre e velocidade, e trejeitos abrasivos, em geral, subverte o propósito *pop* do Chillwave quase como uma crítica à reciclagem musical no meio popular.

O Chillwave, similarmente ao Seapunk, contou com um declínio constante, ainda que menos acentuado, após sua explosão popular, caracterizado, entretanto, por acentuados picos e quedas em interesse público (Google Trends, 2018). Segue gráfico representando a quantidade de pesquisas pelo termo “chillwave” feitas no Google de 1 de janeiro de 2004 até 1 de janeiro de 2018:

Captura de tela 15 - Interesse ao longo do tempo em “chillwave”



Fonte: Google Trends, 2018

8.13 Influências na Publicidade

Enquanto o Renascimento foi conhecido por separar as belas artes do artesanato, atribuindo ao campo um status de expressão pura desprovida de qualquer forma de propósito essencial ou funcionalismo, a era das comunicações em massa trouxe de volta uma série de questionamentos sobre a real natureza da arte, e uma possível necessidade de revisão dos conceitos por trás do fazer artístico. Enquanto os meios de reprodução derrubaram a aura (BENJAMIN, 1955) da arte e reconfiguraram o campo, eles borraram também a definição artística ao introduzir no meio diversas tecnologias cujos usos se

alternam entre o fazer funcional e o artístico. Se as máquinas de produção em massa são habilitadas para reproduzir linguagens, elas funcionam também como meios de comunicação (SANTAELLA, 2005). Dessa forma, os meios de massa como a fotografia, o cinema, a televisão, os jornais, revistas, fitas, CDs, e até a publicidade, passaram a protagonizar o processo de convergência entre as comunicações e as artes (SANTAELLA, 2005).

O termo “meios de massa” denota os sistemas industriais de comunicação, sistemas de geração de produtos simbólicos em grande parte dominados pela proliferação imagética (SANTAELLA, 2005). Cada meio de comunicação, dessa forma, gera um novo ambiente cultural com novos suportes para a produção simbólica, muitos deles, principalmente a partir da era digital, apresentando certo hibridismo nas mídias que reproduzem. Por essa razão Santaella defende a convergência entre o sistema comunicacional e o artístico, e a importância de quebrar o separatismo instaurado pelo purismo da definição artística Renascentista. Convergir, entretanto, não quer dizer que arte e comunicação são sinônimos, e ignorar suas respectivas definições, mas simplesmente levar em consideração os territórios em comum que ocupam (SANTAELLA, 2005), onde suas diferenças ainda existem, mas passam a entrar em contato e propor novos questionamentos a respeito do meio.

A crescente complexidade dos termos e impossibilidade de separação das comunicações e artes, instauradas por um sistema completamente multimídia que tem se tornado cada vez mais prevalente na nossa sociedade, aliadas ao fato de que o meio digital cada vez mais demonstra seus poderes de apropriação e modificação de qualquer tipo de imagem, enfatizam que, como defendia Benjamin, os meios de reprodução não apenas reproduzem e modificam obras do passado, mas se impõem como formas originais de arte (BENJAMIN, 1955). A arte no pensar contemporâneo, dessa forma, não apenas perde certo peso de sua erudição e se torna mais popular (SANTAELLA 2005), mas passa a ser apropriável pelos mais diversos meios comunicacionais.

Essa convergência entre as comunicações e as artes permite, dessa forma, a apropriação artística pela publicidade. Enquanto a publicidade tem, entretanto, um objetivo bem delineado que se propõe a atingir através da comunicação, geralmente por meio de um processo de trabalho em equipe onde cada membro da agência publicitária desempenha uma função no cumprimento da meta, o fazer artístico tem como único objetivo o interesse pessoal do artista, que pode, inclusive, compor a obra sozinho (ESTEVES, CARDOSO; 2013). Um dos principais aspectos da relação entre a arte e a publicidade é a constante vinculação icônica (ESTEVES, CARDOSO; 2013) na forma em que a publicidade se

apropriada de signos já definidos pelo fazer artístico e reconhecíveis pelo público para a melhor execução de seu objetivo, frequentemente dependente da atenção e gosto popular.

Santaella define duas formas em que a publicidade se apropria da arte em sua execução: através da imitação e da incorporação (SANTAELLA, 2005). A imitação se trata da cópia dos modos artísticos de compor, a apropriação da estética e elementos estabelecidos pelo fazer artístico na criação de uma nova peça que simula o movimento referenciado. A incorporação, por sua vez, se trata da referência à uma imagem artística, da justaposição da imagem da obra à imagem do produto, e dessa forma a incorporação de uma obra específica à produção publicitária, que pode transferir ao produto sendo anunciado uma série de valores associados à obra utilizada.

O Vaporwave, apesar de nunca ter sido verdadeiramente difundido em peso ou estabelecido como movimento artístico na cultura popular, especialmente no meio offline, conseguiu alcançar, principalmente através de sua estética visual, certa expressividade no meio digital, e seus signos contaram, por algum tempo, com uma viralização notória de sua difusão, mais evidenciada pelo expressivo número de visualizações de alguns dos vídeos mais famosos do movimento e da quantidade de compartilhamentos de obras que o remetem em algumas redes sociais. Por mais que o movimento e o nome “Vaporwave” não sejam conhecidos por tantos, alguns de seus aspectos específicos e características estéticas atingiram o meio *mainstream* através de influências do movimento em outros campos que não o artístico, como no caso da publicidade.

A apropriação da arte pela publicidade, desde o advento das tecnologias modernas de reprodução, já se tornou comum no meio. Ambos os campos consistem, afinal, em bases sógnicas similares, enraizados no uso de elementos verbais, visuais e sonoros (ESTEVES, CARDOSO; 2013); e com a explosão do uso das tecnologias digitais, o acesso a bancos de dados virtuais contendo imagens de obras artísticas foi facilitado, dando aos designers e publicitários vasta possibilidade de referência estética. Por estarem sempre atrás de novas formas de capturar o olhar e estimular a atenção do consumidor, os publicitários, historicamente, se apropriaram dos mais diversos movimentos artísticos (SANTAELLA, 2005), e o Vaporwave, mais recentemente, foi um deles.

Seguem alguns exemplos de apropriações publicitárias da estética Vaporwave, realizadas através do processo de imitação, para ilustrar a penetração do movimento no meio popular, por menor que seja a relação de sua aplicação com seus conceitos. As imagens seguintes foram todas utilizadas na divulgação de festas e eventos que ocorreram em Brasília através do *Facebook*, e por mais que a influência do Vaporwave em sua divulgação seja clara, tanto pelo uso das cores quanto pelos signos específicos utilizados

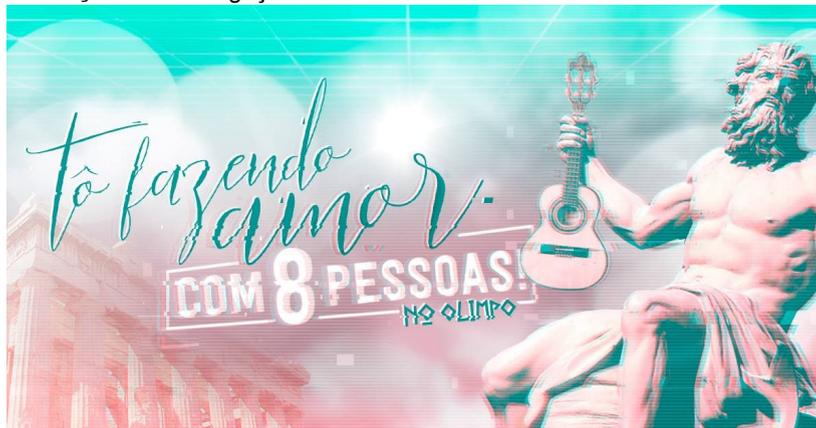
em cada execução, como as imagens de esculturas romanas, nenhum deles teve qualquer laço conceitual com o movimento ou sequer contou com a reprodução de músicas Vaporwave:

Ilustração 20 - Divulgação online da festa *Pórry*



Fonte: Facebook, 2016

Ilustração 21 - Divulgação da festa *Tô Fazendo Amor com 8 Pessoas*



Fonte: Facebook, 2018

Ilustração 22 - Divulgação do evento *Café 1/2017* da FAC



Fonte: Facebook, 2017

A MTV, famoso canal de televisão internacional, similarmente se apropriou da visualidade do movimento em sua divulgação, perceptível principalmente pela imitação do



Fonte: Youtube, 2016



Fonte: Youtube, 2016

Levando em consideração os comentários do movimento a respeito da cultura de consumo e sua apropriação da estética publicitária no desenvolvimento de suas obras, a ironia da reapropriação da estética Vaporwave pela própria publicidade se torna clara. Ocorreu com o Vaporwave o mesmo que aconteceu nos anos 60 com a *pop art*, movimento artístico que similarmente se apropriava de signos remetentes à cultura de consumo a fim de criar uma representação visual da cultura de massa. Do mesmo modo que a *pop art* “canibalizou”, de acordo com Santaella, as imagens remetentes aos meios massivos, a mídia “re-canibalizou” suas imagens (SANTAELLA, 2005).

A ocorrência dessa mesma reutilização estética no caso do Vaporwave demonstra não apenas a forte característica de reciclagem visual da qual a publicidade tem se utilizado a anos, sempre em busca da manutenção de sua relevância e apelo popular, e capacidade de reapropriação artística e contínua renovação sógnica da cultura de consumo, mas também a forma como os meios digitais tornaram essa característica “canibalesca” da publicidade ainda mais voraz, agora capaz da busca por novos modelos em microculturas de nicho virtuais, por menores que sejam, e da reapropriação de seus conceitos direcionada a um público massivo, frequentemente maior do que o que os próprios movimentos artísticos poderiam pretender atingir.

9 Conclusão

A pesquisa e análises documentais efetuadas no projeto confirmam, acima de tudo, a força do caráter transformador de paradigmas da internet como novo veículo de relações humanas. Suas propriedades de hiper-conectividade horizontal, veloz e aberta em escala global e ainda em constante crescimento não simplesmente facilitaram a busca por informação e a comunicação, mas também modificaram os mais diversos campos da

natureza e noções humanas, como os conceitos de arte, conexão, espaço, consumo, propriedade, e muitos outros. O mundo digital é um com menos barreiras e assim menos limitações; a antiga valorização da razão, do sentido delimitado e da solidez dá espaço às noções pós-modernas de subjetividade, abstração e infinitude.

No âmbito artístico, a rede virtual por conceder ao meio uma qualidade única de cooperação e comunidade, ainda que de forma completamente nova, em que o valor da fisicalidade declina e pessoas não precisam mais se ver pessoalmente para se conhecerem ou criarem vínculos, aliada à praticidade técnica trazida pelos programas digitais, possibilita o surgimento mais rápido e numeroso de obras produzidas por indivíduos dos mais distintos meios, independente de fatores como localização ou idade. Essa produção, entretanto, toma formas particulares: perde em parte o esmero e meticulosidade técnica característicos do artesanato e das produções artísticas tradicionais, em geral, visto que sua forma de execução se simplifica consideravelmente, e que a força do momento e da rapidez da criação passam a ter maior valor. Movimentos e estéticas surgem como tendências passageiras, modas e *memes*, os criadores que alcançam mais visibilidade são os que acompanham proximamente as tendências e as produções mais relevantes são as que são publicadas no momento certo.

A brevidade em que *memes* e nichos microculturais se formam e extinguem na internet enfatiza uma característica do Vaporwave e de movimentos ciberculturais similares, como o Seapunk, que indica também a provável maneira em que subseqüentes culturas artísticas digitais se darão: o valor desses movimentos para o campo artístico não se retém na maestria ou visão por trás de realizadores e obras específicas como era frequente no caso das artes clássicas, mas na totalidade dos movimentos em si; nas comunidades que eles desencadeiam e em suas histórias, desenvolvimento, efeitos e influências no meio que exprimem.

Além disso, outra característica fundamental dos movimentos em questão que devemos levar em consideração para que possamos compreender os efeitos da internet como catalisadora do surgimento de microculturas artísticas é o modo orgânico como eles se formam, através de redes interconectadas de influências e inspirações; de cópia e colagem, onde o autorismo e a propriedade intelectual cada vez mais perdem força, e a construção coletiva e contínua prevalece. Ainda, de forma acessível: qualquer um pode se juntar ao movimento, basta produzir. O entendimento pleno e formulação clara dos conceitos deixam de ser necessários, o que possibilita o desenvolvimento artístico cibercultural é a simples aderência dos usuários. A cultura digital, afinal, extingue a razão e

a significação em prol dos sentidos. Quando tudo é composto por pixels e a originalidade dá lugar ao “copiar e colar”, a aura deixa de existir. Uma imagem é apenas uma imagem.

10 Referências Bibliográficas

ARANTES, Priscila. **Tudo que é Sólido Derrete: da Estética da Forma à Estética do Fluxo**. Curitiba, PR: Compós XVI, 2007. Disponível em:
<http://www.compos.org.br/data/biblioteca_233.pdf> Acesso em: 01, jun. 2018, 18:12.

ARRUDA, Mario Alberto Pires de. **Vaporwave : estetização da tecnologia pelo atravessamento de enunciados**. Porto Alegre: UFRGS, 2015. Disponível em:
<<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/125972>> Acesso em: 29, nov. 2016, 21:02.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Cambridge: Zahar, 1999.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 1955.

BRITTON, Luke Morgan. **Music Genres Are A Joke That You're Not In On**. Vice: Noisey, 2014. Disponível em:
<https://noisey.vice.com/en_uk/article/a-definitive-guide-to-trolling-music-genres> Acesso em: 29, nov. 2016, 20:49.

BUZATO, Marcelo El Khouri. SILVA, Dáfnie Paulino da. COSER, Débora Seclim. BARROS, Nayara Natalia de. SACHS, Rafael Salmazi. **Remix, mashup, paródia e companhia: por uma taxonomia multidimensional da transtextualidade na cultura digital**. Belo Horizonte: RBLA, 2013.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede. A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura. Vol.1**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CompuServe Incorporated. **Documento de Direito Autoral do GIF**. W3C: World Wide Web Consortium, 1978. Disponível em: <<https://www.w3.org/Graphics/GIF/spec-gif87.txt>> Acesso em: 10, jun. 2018, 18:12.

DAVIES, Stephen. **Definitions of Art**. University of Auckland, 1991.

DAWKINS, Richard. **O Gene Egoísta**. Oxford: Oxford University Press, 1976. Disponível em:
<https://archive.org/stream/pdfy-RHEZa8riPwBuUyrV/The%20Selfish%20Gene_djvu.txt> Acesso em: 07, jun. 2018, 19:39.

DEFRAENE, Pieter. **Exploring Post-Internet Music: A 101 on the net-aware movement**. Humanhuman, 2016. Disponível em:
<<http://humanhuman.com/articles/exploring-post-internet-music>> Acesso em: 29, nov. 2016, 20:37.

DETRICK, Ben. **Little Mermaid Goes Punk: Seapunk, a Web Joke With Music, Has Its Moment**. New York Times, 2012. Disponível em:

<<http://www.nytimes.com/2012/03/04/fashion/Seapunk-a-Web-Joke-With-Music-Has-Its-Moment.html>> Acesso em: 29, nov. 2016, 21:11.

Dicionário de Cambridge. **Significado de “Mainstream” no Dicionário de Inglês.**

Cambridge: Cambridge University Press, 2018. Disponível em:

<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/mainstream>> Acesso em: 10, jun. 2018, 17:30.

DOWNEY, Jonas. **Glitch Art.** Illinois: University of Illinois, 2006. Disponível em:

<<http://jonas.do/assets/essays/glitch-art-jonasdowney.pdf>>

Acesso em: 07, jun. 2018, 20:53.

DUARTE, Fábio. QUANDT, Carlos. SOUZA, Queila. **O Tempo das Redes.** São Paulo: Perspectiva, 2008.

Encyclopedia Britannica. **Art.** Encyclopedia Britannica, 2018. Disponível em:

<<https://www.britannica.com/art/visual-arts>> Acesso em: 10, abr. 2018, 23:01.

ESTEVES, Roberta Fernandes. CARDOSO, João Batista Freitas. **Formas de Apropriação da Arte pela Publicidade.** São Paulo: PPGCOM ESPM, Comunicação Mídia e Consumo, 2013.

GOMES, Elton Simões. **Brasil tem 116 milhões de pessoas conectadas à internet, diz IBGE.** Globo: G1, 2018. Disponível em:

<<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/brasil-tem-116-milhoes-de-pessoas-conectadas-a-internet-diz-ibge.ghtml>> Acesso em: 09, abr. 2018, 19:09.

Google Trends. **Interesse ao longo do tempo pelos termos: vaporwave, seapunk,**

chillwave. Google, 2018. Disponível em: <<https://trends.google.com.br>> Acesso em: 10, jun. 2018, 19:04.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Hegel’s Aesthetics: Lectures on Fine Art. Vol. I.**

Oxford: Oxford University Press, 1975.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

LUPOVICH, Moshe “WosX”. **VAPORWAVE: A Brief History.** Youtube, 2015. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=PdpP0mXOIWM>> Acesso em: 29, nov. 2016, 20:46.

MARTA, Eunice. **A Etimologia da Palavra Estética.** Lisboa: ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa, 2010. Disponível em:

<<https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/a-etimologia-da-palavra-estetica/27512>> Acesso em: 01, jun. 2018, 20:05.

MCCURDY, David. **Using Anthropology**. São Francisco: Pearson, 2006. Disponível em: <<http://web.mnstate.edu/robertsb/445/UsingAnthropology.pdf>> Acesso em: 24, mai. 2018, 22:00.

OLSON, Marisa. **Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture**. LACMA, Words Without Pictures book. Aperture/Thames & Hudson: 2008. Disponível em: <<http://language.cont3xt.net/wp-content/uploads/2011/01/olson-lostnotfound.pdf>> Acesso em: 29, nov. 2016, 21: 21.

OLSON, Marisa. **POSTINTERNET: Art after the internet**. Foam Magazine, 2011. Disponível em: <http://www.marisaolson.com/texts/POSTINTERNET_FOAM.pdf> Acesso em: 29, nov. 2016, 21:18.

PARELES, Jon. **Spilling Beyond a Festival's Main Courses**. The New York Times, 2010. Acesso em: 12, jun. 2018, 21:03. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2010/03/22/arts/music/22sxsw2.html>>

PIRNIA, Garin. **Is Chillwave the Next Big Music Trend?** The Wall Street Journal: Speakeasy, 2010. Acesso em: 12, jun. 2018, 21:00. Disponível em: <<https://blogs.wsj.com/speakeasy/2010/03/13/is-chillwave-the-next-big-music-trend/>>

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Por que as Comunicações e as Artes Estão Convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

Statista. **Most famous social network sites worldwide as of January 2018, ranked by number of active users (in millions)**. Statista, 2018. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>> Acesso em: 09, abr. 2018, 17:10.

Statista. **Number of internet users worldwide from 2005 to 2017 (in millions)**. Statista, 2018. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/273018/number-of-internet-users-worldwide/>> Acesso em: 09, abr. 2018, 19:02.

STEHLIK, Lucy. **Seapunk: Scenester in-joke or underground art movement?** The Guardian, 2012. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/music/2012/dec/14/seapunk-has-now-gone-pop>> Acesso em: 29, nov. 2016, 21:06.

SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à Estética**. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 1972.

TORRES, Marcos. **A Influência do Vaporwave no Design**. Design Culture, 2016. Acesso em: 10, jun. 2018, 20:40. Disponível em: <<http://designculture.com.br/a-influencia-do-vaporwave-no-design>>

TYLOR, Edward Burnet. **Primitive Culture: Researches Into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art, and Custom. Vol 1**. Londres, 1920. Disponível em: <<https://archive.org/stream/primitivculture01tylouoft#page/n7/mode/2up>> Acesso em: 09, abr. 2018, 22:00.