

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – HABILITAÇÃO JORNALISMO**

MARIO ALBERTO PIRES DE ARRUDA

**VAPORWAVE:
estetização da tecnologia pelo atravessamento de enunciados**

**Porto Alegre
2015**

CIP - Catalogação na Publicação

Arruda , Mario Alberto Pires de
VAPORWAVE: estetização da tecnologia pelo
atravessamento de enunciados / Mario Alberto Pires
de Arruda . -- 2015.
72 f.

Orientador: Alexandre Rocha da Silva.
Coorientador: Jamer Guterres de Mello.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Comunicação
Social: Jornalismo, Porto Alegre, BR-RS, 2015.

1. Tecnologia. 2. Mídias. 3. Arte. 4. Estética. 5.
Enunciado. I. Silva, Alexandre Rocha da, orient. II.
Mello, Jamer Guterres de, coorient. III. Título.

Mario Alberto Pires De Arruda

VAPORWAVE:

estetização da tecnologia pelo atravessamento de enunciados

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da
Silva

Coorientador: Prof. Ms. Jamer Guterres de
Mello

Porto Alegre

2015

Mario Alberto Pires De Arruda

VAPORWAVE:

estetização da tecnologia pelo atravessamento de enunciados

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Jornalismo.

Conceito final:

Aprovado em: de de

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva (orientador) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Prof. Ms. Jamer Guterres de Mello (coorientador) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Prof. Ms. Leonardo Azevedo Felipe – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Prof. Ms. Márcio Telles da Silveira – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

AGRADECIMENTOS

Depois de tantos cruzamentos de enunciados durante esses tantos anos de estudos, aulas transformadoras, pesquisas, experimentações, eu desejo mesmo é um beijo enorme a toda vontade do universo de se manter em movimento em resistência à entropia.

Agradeço com o mais forte amor límpido à minha mãe Ivonette pelo apoio incondicional durante toda vida, pela doçura com que me aconselha, pela paciência, pelas pizzas caseiras e pelas batidas de abacate. Agradeço com amor de muita fuerza de raiz Arruda ao meu pai Valmir pelos ensinamentos de postura estruturalista, pelos conselhos de potência, pela vontade de conhecimento e estudo e pela introdução na música do samba a Beethoven. Beijo nos primos que sempre me fizeram lembrar que na família o tempo é outro: Fábio e Juliana Arruda e Vinícius e Luciano Vargas.

Recentemente pude estar imerso nas atividades do GPESC e a isso sou muito grato. Grandes abraços fraternos e de carinho conceitual a Alexandre Rocha da Silva, grande mentor e pesquisador que admiro. Um abraço com força de parceria no Jamer Guterres de Mello por todas orientações, apoios, paciências e tranquilizações (melhor orientador possível!). Além disso, um muito obrigado por todo incentivo, pela liberdade na escrita e pelas correções todas no TCC. Nesse período de atividades conjuntas, além de gratidão imensa e admiração por seu trabalho, construí um sentimento de amizade que levo com orgulho daqui para frente. Um infinito muito obrigado de coração ao André Araújo que me levou até o GPESC e sempre foi grande amigo. E mais muito mais abraços no Márcio Telles, Cássio Lucas, Marcelo B. Conter, João Flores da Cunha, Lennon Macedo e Felipe Diniz.

Agradeço a UFRGS, aquela mãe, a qual sou eternamente grato pelo conhecimento que me proporcionou. Um muito obrigado e mil beijos ao departamento de fotografia da Graduação, professoras Sandra Gonçalves, Ana Taís Portanova e Andréa Bracher. Agradeço também ao Núcleo de Fotografia e ao Mario Monteiro. Um beijo especial a todo pessoal do DEDS e sua vontade de resolver as desigualdades sociais.

Dentro da Fabico tive a oportunidade de ter em meu caminho amigos de grande coração que me ensinaram muito sobre a comunicação e a vida como um artefato estético. Agradeço a André Araújo (de novo), Guilherme Daroit, Diego Paz e Rodrigo Ferreira pela empreitada jornalística. Agradeço a Ricardo Giacconi, Paulo H Lange, Mauricio da Silva Pflug e Artur Dorfman Franco pela estetização das relações afetivas e pela produção artística que foi e que virá.

Agradeço ao Leonardo Serafini e ao José Fonseca pela amizade de longa data e por tudo que ainda faremos nessa vida juntos.

Agradeço finalmente a Luana Chinazzo Müller pela amizade e pela correção das normas ABNT desse trabalho, que já tenho no coração como o início de uma longa caminhada.

RESUMO

Este trabalho trata das relações que a tecnologia estabelece com a linguagem e as formações históricas. A partir do pensamento de Foucault sobre a linguagem, estruturada por enunciados, faz-se um mapeamento dos mecanismos de operação do Vaporwave, movimento estético bastante recente cuja expressão se dá na interseção entre a música, o vídeo, a imagem estática a partir de material digital disponível na internet. O trabalho discute também a relação do movimento com o Dadaísmo, propondo que o Vaporwave seja uma espécie de movimento dadaísta digital, um mecanismo de hibridização de mídias agenciado pela digitalidade.

Palavras-chave: Tecnologia. Mídias. Arte. Estética. Enunciado.

ABSTRACT

This paper deals with the relationships that technology establishes with the language and historical formations. From Foucault's thought about language, structured by statements, it is a mapping of vaporwave operation mechanisms, fairly recent aesthetic movement whose expression occurs at the intersection of music, video, still image from material digital available on the internet. The paper also discusses the movement's relationship with Dadaism, proposing that vaporwave is a kind of digital Dada movement, a media hybridization mechanism touted by digitality.

Keywords: Technology. Media. Art. Aesthetics. Statement.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Capa do disco Diet Coke Zero da banda She is Wierd	10
Figura 2 - Sátira com o Vaporwave	299
Figura 3 - Xuxa e McDonald's	355
Figura 4 - Macintosh Plus - Floral Shoppe	366
Figura 5 - Glitch, saturação nas cores, colagem	388
Figura 6 - Cachoeira com cores saturadas.....	399
Figura 7 - Cachoeira trabalhada com técnica glitch	399
Figura 8 - Vaporwave com imagens de favela brasileira	555
Figura 9 - Foto de perfil com técnica glitch.....	566

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 SUBVERSÃO DOS REGIMES DE ENUNCIADO E VISIBILIDADE	155
2.1 ARQUIVO EM FOUCAULT E REGIMES DE DIZIBILIDADE E VISIBILIDADE	2020
2.2 TECNOLOGIA E REGIMES DE VISIBILIDADE E DE DIZIBILIDADE.....	222
2.3 OS REGIMES INSTAURADOS PELA ESTETIZAÇÃO DA TECNOLOGIA.....	23
3. ESTETIZAÇÃO E RECICLAGEM	255
3.1 ESTÉTICA.....	255
3.2 ESTÉTICA EM PEIRCE	277
3.3 O ADMIRÁVEL VAPOR	30
3.3 VAPORWAVE: UMA ESTÉTICA CRÍTICA AO CAPITALISMO	344
4. DETERIORAÇÃO DA SUPERFÍCIE DOS PRODUTOS MUDIÁTICOS	388
4.1 A IMAGEM TÉCNICA E O APARELHO (CRIAÇÃO DE SIGNOS A PARTIR DA IMAGINAÇÃO)	4040
4.2 CIBERESPAÇO: CAIXA PRETA DO PROGRAMA DIGITAL.....	433
4.3 JOGO CONTRA O APARELHO: O CAMINHO INVERSO DA ALTA DEFINIÇÃO	477
4.4 PROCESSO DE SUBJETIVAÇÃO A PARTIR DA TECNOLOGIA: PÓS- HUMANISMO E ARTE TECNOLÓGICA	511
5 VAPORWAVE: DADAÍSMO DIGITAL (HIBRIDISMO DE MÍDIAS	588
5.1 DADAÍSMO COMO PRODUTOR DE ÍCONES	611
5.2 DADAÍSMO E O SUBLIME	622
5.3 DADAÍSMO DE MÍDIAS	644
5.4 VAPORWAVE E A ABERTURA DE POSSIBILIDADES PARA NOVAS TECNOLOGIAS	666
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	699
REFERÊNCIAS	722

1 INTRODUÇÃO

O Vaporwave é um movimento estético cuja ação se dá através da música, do vídeo e da imagem estática digital de forma simultânea, podendo ser considerado um subgênero da *media art* ou arte tecnológica¹. Estando entre as mídias citadas, decorre das possibilidades oferecidas pela virtualidade na sua criação, execução e reprodução. Consequentemente é considerado um produto da cultura da internet e seus desdobramentos já se mostram presentes em produtos da cultura pop de massas.

Trata-se de um fenômeno criado recentemente que emergiu na década de 2010 trazendo um retorno de elementos plásticos muito utilizados nos anos 1980 e 1990: o uso de cores muito saturadas a ponto de evidenciarem sua característica digital (RGB²), de timbres maquínicos e artificiais assemelhando-se aos sintetizadores daquela época, de trechos de vídeos de propagandas retrô, apropriação de ícones pop e músicas da época, etc. Devido a isso, foi muito relacionado com o movimento *Seapunk*, uma microcultura desenvolvida na internet, também no início desta década, desenvolvido e divulgado através da rede social *Tumblr* e que acabou tendo sua maior expressão na área de moda.

Figura 1: Capa do disco Diet Coke Zero da banda She is Wierd



¹ Arte tecnológica é um termo utilizado por Lúcia Santaella (2003, p. 153) para referir-se à arte que se “[...] dá quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos maquínicos, dispositivos estes que materializam um conhecimento científico, isto é, que já têm uma certa inteligência corporificada neles mesmos”. O conceito de mídia a ser utilizado no decorrer desse trabalho também parte desta definição. Pretendemos nos referir à mídia como um sinônimo de mecanismo comunicativo, ou melhor, como uma articulação entre tecnologias de comunicação, códigos e aparelhos. Assim, a compreensão de mídia a ser adotada aqui - no sentido de ambiente de produção, circulação e consumo de bens simbólicos - afasta-se de uma compreensão de mídia como meios de comunicação de massa.

² RGB é a abreviatura do sistema de cores digitais formado por vermelho (Red), verde (Green) e azul (Blue).

Fonte: Site Bandcamp³

O Vaporwave iniciou como uma negação ao capitalismo e de suas estruturas de produção desenfreada. Teve sua estética muito vinculada ao processo de utilização de grandes marcas ou propagandas com o intuito de deteriorá-las ou produzir paródias em relação a seu conteúdo. Um exemplo dos tantos disponíveis na internet é o disco *Diet Coke Zero* da banda *She is Wierd*: ele vincula a marca a uma série de ruídos ensurdecadores e desconexos, o que parece gerar mesmo um ruído na própria imagem institucional em questão. Isso se dá através de um mal-estar causado, primeiramente, por ser uma estética sonora não codificada e assim sensibilizando o receptor a buscar sentido, e, em seguida, por trazer um som caótico a ponto de ressignificar a percepção prazerosa que a marca tenta construir em seus consumidores.

Já no que toca ao processo de ironia das práticas produtivas no capitalismo, percebemos que o Vaporwave opera em três estágios básicos: criação da música, criação da imagem e compartilhamento, e divulgação do produto, como se estivesse vendendo a marca criada. Isso se dá de uma forma irônica, já que os produtos gerados são puros ruídos sem valor na lógica capitalista, que vende sentidos e certezas enquanto distorce o valor de uso em prol de uma etiquetagem deliberada de valor de troca. Esse mesmo procedimento foi utilizado na propagação dos produtos do Vaporwave com o intuito de evidenciar as contradições capitalistas. Mais do que isso, no momento em que o movimento que estamos analisando tomou proporções mundiais (e ainda mais quando suas obras passaram a ser vendidas como produtos, estampando camisetas ou acessórios diversos) evidenciou-se que o valor monetário agregado a qualquer produto pode variar simplesmente devido à adequação que esse faz em relação aos procedimentos do sistema. Nesse sentido, a lógica capitalista alimenta-se de si própria e valoriza seus produtos a partir da relação que eles mantêm com sua própria estrutura.

Entretanto, o que se passa nos meandros dessas produções vai além de sua prática contestatória ou irônica. Sua estética e seu modo de fazer podem ser desdobrados politicamente além de uma ideologia anti-capitalista, pois procuram de certo modo estabelecer tanto uma reflexão sobre a nossa realidade política atual

³ Disponível em: <<https://sheiswierd.bandcamp.com/album/--3>>. Acesso em 15 jun. 2015.

quanto propor uma revolução das práticas produtivas, das noções de propriedade e da relação da tecnologia com as possibilidades de representação do mundo.

Mesmo sem interromper essa produção crítica ao capitalismo, os adeptos da estética passaram a utilizar o banco de dados da internet como um todo, num processo que lembra muito o dadaísmo ou a antropofagia tropicalista. A construção dessa estética virtual passou então a ser tão heterogênea que o termo *Vaporwave* é utilizado aqui mais como uma forma de abranger esses movimentos criativos da cultura da internet do que propriamente delimitar um conjunto de produtos gerados a partir desse movimento virtual. Queremos com isso explicitar que o movimento que hoje vem sendo chamado de Vaporwave é parte de práticas digitais desenvolvidas desde o aparecimento do computador. O que parece haver de mais específico nesse movimento é que as possibilidades digitais e a presença em rede multiconectada foram utilizadas de modo extremo a ponto de enfatizar as próprias características do ciberespaço por elas criadas. Desse modo, tanto a tecnologia abstrata, ou seja, as práticas e os hábitos digitais, quanto os elementos digitais como o mouse, as interfaces dos softwares, o pixel, passaram a ser matéria prima para a construção das obras.

O que se originou dessa efervescência, dada pelo hábito de considerar qualquer tipo de arquivo passível de acesso através da pesquisa em sites de busca, foi uma construção desenfreada de produtos estéticos. Através da colagem, da edição, da mistura de mídias e do *upload* aberto de todas essas criações se estabeleceu um mecanismo de produção que tem como característica a mesclagem sígnica, sendo então um produtor de novos signos, um mecanismo que tem como principal potência a semiose que estabelece. Para esclarecer melhor como se dá esse processo, faremos uma inserção nas teorias semióticas de Charles Sanders Peirce e seus comentadores, no qual evidenciaremos as categorias sígnicas e fenomenológicas que nos servirão para caracterizar as relações e as representações produzidas pelo Vaporwave desde sua criação até sua recepção.

Podemos perceber que a mesclagem sígnica é possibilitada pela capacidade de o programa do computador fazer a junção de todas as mídias anteriores dentro de sua tecnologia. Diante disso, o movimento estético que analisaremos pode ser considerado como produto da tecnologia materializada no computador, o que nos autoriza a uma análise de suas obras a partir das teorias fundamentadas por Vilém Flusser. Buscaremos, a partir da caracterização do computador como aparelho,

entender quais são as possibilidades de criação que se abrem a partir do desvelamento de seu programa. Ainda nesse viés, teremos condições de discutir a condição pós-humana que emerge dessa relação tão íntima com a tecnologia digital na produção e vivência de um ciberespaço.

Consideraremos como um Dadaísmo de mídias, já que faz colagens entre diferentes plataformas. Diante disso, retomaremos historicamente o movimento dadaísta para encontrar suas potencialidades em sua época e relacionar com o movimento atual. Faremos uma análise arqueológica para provar que tanto o dadaísmo quanto o Vaporwave têm origem nas tecnologias materiais de sua época, constituindo uma tecnologia humana que ultrapassa os aparelhos que deram origem às suas produções. Para tanto, fundamentaremos toda a nossa análise nas teses de Michel Foucault presentes em seu livro *Arqueologia do Saber* (2008) e comentadas por Gilles Deleuze no livro *Foucault* (2013). Torna-se de suma importância essa abordagem porque é através dela que poderemos entender a complexidade da formação do mecanismo de produção do Vaporwave, justificando cada um dos tópicos a serem analisados. Foucault aparece nesse trabalho como o mentor que enxergou melhor e de mais longe os elementos que tornam possível uma formação histórica e seus enunciados. De modo mais direto, poderemos entender que é a partir do atravessamento dos enunciados do vídeo, da fotografia, da música, da imagem estática, etc. que se criam as novas possibilidades comunicativas, trazendo consigo não só a forma de tornar possível a comunicação, mas também os próprios conteúdos a serem postos em jogo.

Sendo assim, nossa metodologia seguirá a linha de pensamento pós-estruturalista, discutindo as relações que o objeto de nosso estudo faz com a linguagem, o sistema capitalista, as mídias contemporâneas e a arte, evidenciando os possíveis agenciamentos e devires. Isso se dará através do cruzamento dos conceitos teóricos com a práxis do Vaporwave: a análise será feita em meio a discussão das teorias utilizadas como base conceitual, ou seja, faremos inserções analíticas durante todo o trabalho. A estrutura da monografia será uma aplicação do pensamento conceitual proposto, de modo a permitir que a pesquisa tome um ritmo fluido e sempre funcione com caráter relacional. A análise vertical do objeto durante todo o decorrer textual proporcionará que o próprio texto desse trabalho tenha em sua estrutura cruzamentos de enunciados, que funcionarão como multiplicidades possíveis para cada um dos subtemas levantados.

Consideramos pertinente a análise de nosso objeto por ele ter atingido culturas distintas em todo o mundo, agindo de forma globalizante pela expansão de uma plástica por diversos países, como acontece na vasta disseminação do disco *Floral Shoppe* da banda *Macintosh Plus*, mas também se regionalizando em produtos estéticos de mesma ordem que carregam exclusivamente conteúdo de um país ou região, como o que ocorre na página do Facebook *Brasilwave*⁴. Nesse exemplo, os criadores mesclam funk carioca e referências próximas à estética Vaporwave e seus derivados, a partir do que podemos perceber que ele não parte de um país ou localidade geográfica, mas tem como base inicial o ciberespaço como um todo. Sendo assim, é um movimento coletivo e mundial que se espalha tanto pelos produtos dos meios de comunicação de massa, estando presente em clipes de bandas já inseridas no mercado mundial, quanto em culturas emergentes e oriundas de movimentos populares.

⁴ Disponível em: <<https://www.facebook.com/wavebrazil>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

2 SUBVERSÃO DOS REGIMES DE ENUNCIADO E VISIBILIDADE

Para Gilles Deleuze (2013), ao discutir a obra de Michel Foucault, tudo aquilo que se pode conceber e se torna modo estabelecido de vida e comportamento – atuando nas ideias e hábitos e nas coisas do mundo – tem sua existência relacionada com o que está presente nos regimes de enunciado e visibilidade de uma dada época. Esses regimes não podem ser reduzidos a coisas e palavras, ao ver e ao falar, mas são constituídos pelo visível e pelo dizível, pelas regiões de visibilidade e pelos campos de legibilidade. As formações históricas, então, são organizadas em relação aos enunciados que tornam possível a linguagem. Da mesma forma, os enunciados são constituídos a partir das formações históricas. Aquilo que se fala ou vê é aquilo que se tem condições de falar ou ver, sendo até mesmo os objetos discursivos derivados dos enunciados.

Nessa perspectiva, se torna potente o estudo dos enunciados para que se estabeleça uma arqueologia do saber, tal qual efetuada por Foucault (2008), a fim de estruturar as relações entre linguagem e constituição das formações históricas que possibilitaram os enunciados presentes no Vaporwave. Para tanto, analisaremos inicialmente as condições de existência dos enunciados para depois passarmos à análise da forma com que Foucault constitui seu conceito de arquivo. Em seguida, focaremos nos regimes de dizibilidade e visibilidade, relacionando-os com a tecnologia para, enfim, tratar do que significa a estetização da tecnologia e que consequências isso acarretará nos regimes.

Para Foucault, os enunciados são multiplicidades ou condições que possibilitam a formação de linguagem. Como multiplicidades se pode entender “[...] lugares vagos para aqueles que vêm, por um instante, ocupar a função de sujeitos, regularidades acumuláveis, repetíveis e que se conservam em si”. (DELEUZE, 2013, p. 25). As condições estabelecidas pelo enunciado são capazes de gerar mudanças de sentido das palavras e proposições. Foucault, em seu livro *Arqueologia do Saber* (2008, p. 95), afirma que o enunciado

[...] na análise lógica, é o que ‘resta’ quando se extrai e define a estrutura de proposição; para a análise gramatical, é a série de elementos linguísticos na qual se pode reconhecer, ou não, a forma de uma frase; para a análise dos atos de linguagem, aparece como o corpo visível no qual eles se manifestam. Em relação a todas essas

abordagens descritivas, desempenha o papel de um elemento residual, puro e simples de fato, de material não pertinente.

Para definirmos melhor, focaremos a seguir na constituição do enunciado, que se vê circundado por três fatias de espaço, segundo Deleuze (2013): o espaço colateral, formado por outros enunciados que fazem parte do mesmo grupo; o espaço correlativo, no qual o enunciado se relaciona com seus sujeitos, objetos e conceitos; e o espaço complementar, sendo esse constituído por formações não discursivas.

No espaço colateral se dá uma espécie de jogo entre os possíveis enunciados em dada época, sendo eles referenciais uns aos outros. As possibilidades de linguagem não têm um único vetor nem estão enquadradas em um sistema único: elas operam em um eterno movimento entre sistemas existentes, mesmo no interior de uma mesma língua, evidenciando a característica transversal do enunciado. O que forma então um enunciado é a sua possibilidade de variação e passagem entre outros enunciados de mesma família. É importante ressaltar aqui que o enunciado é uma multiplicidade, operando como um meio de dispersão e de heterogeneidade. A relação que faz com outros enunciados de mesma família constituam caminhos possíveis a serem tomados.

A partir da colagem de mídias do Vaporwave pode ficar mais evidente tal processo: fotografias jornalísticas, ilustrações artísticas, caracteres japoneses (cada um desses elementos partindo inicialmente de enunciados completamente diferentes) são reunidos em uma obra única e funcionam de modo a constituir um novo enunciado, com regras de significação próprias. O importante a ser notado aqui é que o enunciado que emerge dessa colagem abre caminho para novos enunciados possíveis a partir de derivações e relações. Nota-se, então, o aspecto processual constante da formação de enunciados.

No segundo espaço analisável do enunciado, chamado espaço correlativo, a relação é com o sujeito, o objeto e o conceito. A ligação com o sujeito é de posição, trata-se dos lugares variados que um indivíduo pode ocupar em determinado enunciado a ponto de ser sujeito. É através dessa relação que se estabelecem processos de subjetivação, através das quais é possível a definição de identidades, mesmo que em estado não permanente.

Da mesma forma ocorre na correlação com os objetos, que só estão presentes no enunciado pela própria multiplicidade constitutiva dessa existência. Além disso, os objetos se veem cercados por um mundo particular que os define a partir das linhas de variação presentes no enunciado. Já no caso dos conceitos, é possível notar a variação do seu significado a partir do enunciado em que são colocados e a função que exercem nele.

Assim, “[...] sujeito, objeto, conceito são apenas funções derivadas da primitiva ou do enunciado” (DELEUZE, 2013, p. 20), no que se pode colocar que a linguagem é propulsora de mudanças no pensamento humano e formadora do mundo concreto. É a partir dos enunciados que se estabelecem as relações que vão delimitar os enquadramentos que cada elemento da história poderá encaixar.

Nesse sentido podemos dizer que o enunciado constrói um tipo de contexto em torno daquilo que exprime. Os significados são postos em mutação pelo simples fato de estarem sendo ditos, escritos, tornados imagem, e variarem a partir dos enunciados que estão colocados. No que toca a produção artística e especificamente o Vaporwave, a construção das obras tem expandido diversas instâncias a partir do enunciado que produz, podendo esse ser considerado uma espécie de estetização da tecnologia. Com base na sensibilização do olhar em direção ao próprio enunciado, o Vaporwave utiliza vários elementos presentes na cultura e os ressignifica a partir da lógica que opera.

Seguindo na análise teórica, focaremos três operações em que o enunciado do Vaporwave age ressignificando: 1) as identidades individuais se moldam a partir de sua estetização com plásticas digitais, assumindo posições diversas de acordo com a vontade de construção individual no ciberespaço; 2) a visão que se tem da estrutura do próprio ciberespaço e suas relações se modificam a partir das práticas de produção do Vaporwave através da evidenciação tanto de sua materialidade (o pixel, as cores RGB, o som digital) quanto de suas práticas de construção coletiva, processos de reciclagem, hibridização midiática, etc.; 3) o conceito de humanidade é colocado em questão pelos atravessamentos que faz o enunciado Vaporwave, já que se vê totalmente permeado pela tecnologia em suas práticas diárias, em sua produção e no seu consumo, todos esses âmbitos permeados por equipamentos.

Finalmente o terceiro espaço analisável do enunciado, intitulado espaço complementar. Aqui, a relação que interessa é com as formações não discursivas como instituições, acontecimentos políticos, práticas e processos econômicos. Uma

instituição por exemplo já comporta enunciados só pela sua existência: as relações de poder estabelecidas, as posturas dadas a partir da instituição, as possibilidades de atividades devido a institucionalização, tudo isso dá as condições para que as mensagens oriundas da instituição sejam programadas. Sendo assim, os enunciados possíveis dentro de uma instituição tanto delimitam o contexto institucional quanto tornam possível sua existência. Um caso que se pode relacionar diretamente é o das escolas de vanguarda como dadaísmo, surrealismo, futurismo, que tinham como objetivo a destruição da instituição arte por considerarem que partindo desse meio institucionalizado só poderiam criar aquilo que já estava programado. No decorrer deste trabalho analisaremos no capítulo 5 o Vaporwave pela relação que faz com o dadaísmo, então comentaremos a sua não vinculação a instituições artísticas ou musicais estabelecidas.

Um exemplo que consegue abarcar essas questões é o vídeo intitulado *How To Make a Vaporwave*¹, disponível no site de vídeos *YouTube*, que funciona como um tutorial sobre os modos de produção do movimento estético. Nele podemos encontrar um dos mais potentes exemplos do gênero não só por ser um vídeo feito exclusivamente com imagens e sons recolhidos na internet, mas por trabalhar na hibridização do enunciado do próprio Vaporwave com enunciados de documentário cinematográfico, vídeo-aula de internet, comédia, e outros. Parece ser o mecanismo do Vaporwave aplicado aos próprios enunciados, ou seja, funcionando diretamente como uma colagem de enunciados. Isso se dá pela sua característica inicial de ser um meta-Vaporwave, um Vaporwave que se alimenta dos produtos que tornou possível a existência. Além disso, ele é construído com um tom de sarcasmo que abre margem para críticas em relação à arte, à estética e a noções de autoria. Através da descrição passo a passo do mecanismo de produção, o vídeo consegue destruir a noção de gênio ou de indivíduo como criador dos produtos gerados a partir do movimento por evidenciar tanto as tecnologias presentes nos softwares essenciais na criação quanto as contradições do movimento. *How To Make a Vaporwave* mostra que esse mecanismo opera como uma crítica ao capitalismo ao mesmo tempo em que se utiliza de seus procedimentos para se tornar popular e até mesmo vendável. Dessa forma, consegue evidenciar mesmo um processo de

¹ Como fazer um Vaporwave (tradução nossa).

institucionalização dessa arte que desde sua origem havia se colocado fora de toda forma codificada e institucionalizada de representações.

A partir dessa breve conceituação nesse tópico, é possível perceber que os processos de subjetivação se veem direcionados pelo que os enunciados possibilitam. As posições identitárias, tal como o conceito de identidade, variam de acordo com atravessamentos enunciativos sobre outros enunciados. Essa hipótese pode ser avaliada a partir do constructo da identidade virtual estabelecida pela estética Vaporwave, que instaura um limiar para a linguagem devido a uma possível estetização da tecnologia. Quando a tecnologia ganha características sensíveis e ainda não codificadas e deixa de ser uma ferramenta essencialmente utilitarista que visa uma conduta guiada pela racionalidade para os fins, ela é passível de produzir resultados não previstos e assim é capaz de gerar novos sentidos àquilo que exerce influência. Sendo assim, ocorre um processo de subjetivação pelo fato de que um novo enunciado abre possibilidades de novos hábitos. Sendo inexistentes esses hábitos inicialmente, os indivíduos que experimentam esses enunciados fluem as identidades possíveis dentro dele.

A partir do limiar daquilo que podemos falar ou ver dentro dos enunciados, constatamos que “[...] somos diferença, que nossa razão é diferença dos discursos, nossa história a diferença dos tempos, nosso eu a diferença das máscaras. Que a diferença, longe de ser origem esquecida e recoberta, é a dispersão que somos e fazemos. (FOUCAULT, 2008, p. 149). Justamente o que está fora e não determinado pelas estruturas enunciativas é que determinará as linhas de diferenciação, as formações históricas que estão por vir. É importante notar aqui que a diferenciação não é a oposição direta, que já faz parte da estrutura, mas o embaralhamento das polaridades ao ponto de gerar algo novo, o terceiro elemento da bipolarização.

Esse decorrer pode ser considerado uma subversão dos regimes de enunciado e visibilidade instaurados pela tecnologia de computadores. A sensibilização dessas estruturas tecnológicas é a sua mutação, já que a princípio as plataformas e os mecanismos digitais são meios para se produzir algo. Quando elas se tornam o próprio sentido ou expressão da produção ou servem como objetivo plástico, produz-se um novo modo de ver e falar sobre a tecnologia. Para chegar com condições de analisar essa possível subversão, analisaremos agora a noção de

arquivo em Foucault (2008) e os regimes de dizibilidade e visibilidade e como esses se aplicam aos bancos de dados da internet.

2.1 ARQUIVO EM FOUCAULT E REGIMES DE DIZIBILIDADE E VISIBILIDADE

O arquivo para Foucault (2008, p. 148) é “[...] o sistema geral da formação e da transformação dos enunciados”, aquilo que possibilita o aparecimento dos enunciados independentemente das performances verbais ou das leis do pensamento. Sendo os enunciados também frutos das condições de enunciação, o arquivo pode ser entendido como o sistema de funcionamento dos enunciados, como uma característica virtual, o sistema de possibilidades de atualização do que já está dado, o vir a ser da linguagem.

A partir disso é possível constatar que o arquivo tem limiares, limites estabelecidos, nos quais se verifica aquilo que está fora da nossa prática discursiva, algo que não temos condições de exprimir através da linguagem. Desse modo, o arquivo em Foucault pode ser relacionado com os estratos ou formações históricas. (DELEUZE, 2013). Já dissertado anteriormente, as formações históricas são instituídas pelo conjunto de enunciados de sua época, mas o que vai nos interessar nesse momento são os limites dos enunciados, chamados aqui como regimes de visibilidade e dizibilidade, ou seja, tudo aquilo que se pode ver e falar, ser visto ou entendido através de comunicação falada, escrita ou através de imagens.

Esses limites podem ser estabelecidos pelos recortes que se fizeram necessários em prol de uma organização do pensamento, de uma unidade através do tempo, o que Foucault (2008) considerará como uma positividade do discurso. É através dessa unificação que obras podem ser colocadas dentro de um mesmo grupo ou campo conceitual, possibilitando a existência de “[...] identidades formais, continuidades temáticas, translações de conceitos, jogos polêmicos”. (FOUCAULT, 2008, p. 144). Portanto, é por meio dessa organização, podendo ser chamada de *a priori* histórico, que se estabelecem as famílias de enunciados que constituem o arquivo ou os regimes de dizibilidade e visibilidade. Seus limiares podem ser percebidos na prática quando num exercício de clareza se tenta comunicar dentro dos limites de um enunciado em específico (o jornalismo, a arte, a fotografia) e se percebe as impossibilidades de dizer e fazer ver algo que ainda não teve signos

estabelecidos. Mesmo em conceitos muito próximos e cotidianos podemos encontrar dificuldades: como representar a saudade através de uma fotografia?

Logo, os caminhos possíveis de transformação estão dados e somente através dos alargamentos dos limiares do arquivo é que teremos condições de enxergar para além do seu limite atual. Entretanto, sempre existirá um limite a ser batido, um alargamento a ser dado, transgressões da positividade do discurso a serem feitas, já que cada mutação do arquivo instaura novos regimes de linguagem, sempre estabelecendo aquilo que se pode falar ou ver em uma dada época.

O Vaporwave, através da estetização da tecnologia, cruza pelo menos dois enunciados, o da arte e o da ciência, e assim traz novas possibilidades de representação, alarga os regimes de visibilidade e dizibilidade. Hoje, o nosso objeto de pesquisa já tem limites delineados após essa mutação dos limites. Já existe uma plástica, um processo, elementos codificados bem delimitados que estão dentro do que se pode chamar Vaporwave. Cabe agora hibridizar o enunciado desse movimento estético com outros, assim como ocorre no vídeo *How To Make a Vaporwave*, comentado anteriormente, para que exista um novo processo de alargamento. Entretanto, se considerarmos que o Vaporwave tem como característica justamente a colagem enunciativa, é possível elevá-lo à condição de um mecanismo que não pode ser determinado em relação a si mesmo em um dado momento, mas só existe a partir de sua mutação. Logo, já na existência do que vem a ser chamado Vaporwave, está dado o seu fim. No momento em que ele se torna decifrável e descritível, não mais faz jus a sua própria essencialidade de transformação constante. É mesmo já observável em diversas páginas virtuais ou coletivos que trabalham a partir do Vaporwave uma produção que afirma a morte do gênero. Este trabalho, então, ao mesmo tempo em que ajuda na morte do movimento por decifrá-lo, abre possibilidades para o entendimento de seu mecanismo a fim de que ele se torne um enunciado passível de diferenciação ou hibridização com os demais enunciados, o que permitirá mais um passo em direção à mutação do arquivo.

Sendo assim, o arquivo é a própria possibilidade de mudar o arquivo. Seus limites são o que determinam a sua quebra, a sua mutação. A diferenciação se dá quando o movimento do devir opera para fora do discurso estabelecido, mas não formando desde já uma nova forma discursiva, mas funcionando como “[...] regularidades pré-terminais [...]” (FOUCAULT, 2008, p. 85), um movimento “[...] ‘pré-

sistemático' que não é da ordem do sistema; um 'pré-discursivo' que se apoia em um essencial mutismo". (FOUCAULT, 2008, p. 85). Isso quer dizer que a diferenciação do discurso gera novos níveis discursivos, podendo se desenvolver a ponto de tocar nos enunciados ou mesmo na formação histórica de uma dada época.

O arquivo, que é formado por regimes de linguagem que a princípio parecem abstratos e não palpáveis, parece apontar para a constatação de que a humanidade não tem a menor possibilidade de tocar nos rumos da história. Entretanto, os regimes de linguagem se concretizam em tecnologias geradoras de máquinas materiais, num processo como esse: "[...] o pau escavador, a enxada e o arado não formam um progresso linear, mas remetem respectivamente às máquinas coletivas que variam com a densidade da população e o tempo de pousio". (DELEUZE, 2013, p. 49). A possibilidade que aparece disso é a inversão dessa lógica: as tecnologias materiais, que carregam em si os enunciados vigentes de uma época, quando tem seu uso subvertido podem abrir possibilidades de linguagem?

2.2 TECNOLOGIA E REGIMES DE VISIBILIDADE E DE DIZIBILIDADE

Para Deleuze (2013, p. 49), os enunciados são potências de criação de tecnologia quando funcionam como máquinas abstratas ou diagramas: quando se colocam no processo de transversalidade em relação a outros enunciados, desconstruindo as dualidades e os limiões. Por diagrama ou máquina abstrata podemos entender um processo que gera uma nova realidade, um novo modelo de verdade, é um devir que desfaz realidades e ressignifica aquilo que está dado, "[...] formando um número equivalente de pontos de emergência ou de criatividade, de conjunções inesperadas, de improváveis *continuuns*. Ele duplica a história com um devir". (DELEUZE, 2013, p. 45, grifo do autor). Aquilo que emerge da ação da máquina abstrata então é imprevisível, não controlável e sempre em movimento. Sua ação se dá não individualizada e sem ideologia, simplesmente acontece e não tem rumo definido.

Para tanto, a produção de tecnologia material - os equipamentos em si, a coisa concreta - pressupõe uma tecnologia humana: um dado conjunto de práticas sociais estabelecidos pelas formações históricas. "A tecnologia é então social antes de ser técnica". (DELEUZE, 2013, p. 48). Isso quer dizer que os enunciados agem

primeiramente no social para depois se materializarem em equipamentos que continuarão agindo socialmente. Nesse ponto, é interessante notar que quando ocorre a materialização da tecnologia social, ela inevitavelmente entra no sistema capitalista, adquire valor de mercado e conseqüentemente se estabelece como relação de poder. Portanto, a tecnologia material pode ser vista como a materialização das próprias regras do enunciado, como a materialidade das regras do jogo que tornaram possível a sua existência. Através dessa concretização das regras é que se abre a possibilidade de subverter os mecanismos dos enunciados, tocar no arquivo:

o grande jogo da história será de quem se apoderar das regras, de quem tomar o lugar daqueles que as utilizam, de quem se disfarçar para pervertê-las, utilizá-las ao inverso e voltá-las contra aqueles que as tinha imposto; de quem, se introduzindo no aparelho complexo, o fizer funcionar de tal modo que os dominadores encontrar-se-ão dominados por suas próprias regras. (FOUCAULT, 2004, p. 16).

A materialidade tecnológica então é texto, é enunciado, e quando utilizamos uma técnica, antes disso utilizamos o saber que a constituiu. Quando usamos o computador, a relação que temos com ele é o resultado de uma máquina abstrata que agiu sobre os enunciados de maneira a gerar uma hibridização transversal dos enunciados existentes anteriormente. No computador podemos tratar de textos, sons, imagens, vídeos como se todos fizessem parte de um mesmo enunciado. Isso é reflexo do próprio alargamento dos regimes de visibilidade e dizibilidade, através da criação de enunciados específicos que produzem a tecnologia digital.

2.3 OS REGIMES INSTAURADOS PELA ESTETIZAÇÃO DA TECNOLOGIA

O computador, a internet, os equipamentos que possibilitam hoje a existência de um ciberespaço fazem parte do que geralmente é colocado como a *revolução digital*, um termo um tanto épico, mas que de certa forma pode fazer sentido se tomarmos as palavras de Deleuze (2013, p. 32) para afirmar que “[...] as revoluções nunca passam de uma tomada de consciência” e continuar dizendo que as tecnologias materiais são o resultado da conscientização das possibilidades de enunciado. A construção dos mecanismos que envolvem um dado equipamento tecnológico só é possível porque usa das faculdades racionais e lógicas do ser

humano. Então é na tecnologia que se expressa a emergência dos conhecimentos abstratos referentes à transformação dos enunciados.

Até aqui tratamos da tecnologia de modo geral, mas ela fica subentendida como um processo científico; entretanto, o que o presente trabalho está lidando, o Vaporwave, caminha entre um campo científico/tecnológico e um campo sensível/não discursivo. Estando nesse entre, o que parece acontecer é uma espécie de estetização da tecnologia já que as obras se voltam para as próprias possibilidades do ciberespaço. É um movimento autoreferencial, uma estética que opera evidenciando a plástica do próprio meio em que se desenvolve. O *pixel*, a cor digital, o som *lo-fi*, os elementos do sistema como o mouse e os logos das marcas dos softwares e os próprios arquivos utilizados nas colagens multimidiáticas evidenciam a estrutura digital. O olhar é direcionado às digitalidades, às práticas, às próprias identidades e hibridizações do meio. Em vista disso, é possível considerar o movimento Vaporwave como uma estetização da digitalidade.

De forma simples, podemos dizer que o trabalho a seguir tratará de mapear sensibilizações em relação à tecnologia, porém em termos foucaultianos podemos dizer que estaremos tratando de um processo que, através da subversão dos usos estabelecidos da tecnologia digital, abre possibilidades para que novos enunciados sejam produzidos, já que o Vaporwave tem como característica principal a colagem multimídia e o atravessamento de enunciados artísticos, comerciais, jornalísticos, identitários, etc., formando um limiar estético.

O movimento aqui descrito será analisado não através de exemplos específicos, mas seguindo os moldes de Foucault na escolha dos seus corpus: trabalharemos a partir das funções que as obras do Vaporwave exercem num conjunto. Dessa forma, começamos nesse capítulo falando da característica geral do movimento que é o de subverter os regimes de visibilidade e dizibilidade. A partir desse recorte, trabalharemos funções específicas, são elas: a reciclagem e a estetização do digital, a deterioração das superfícies dos produtos midiáticos e o hibridismo midiático.

3. ESTETIZAÇÃO E RECICLAGEM

O Vaporwave age sobre produtos digitais num movimento que sensibiliza a relação que o ser humano tem com o uso da internet e do ciberespaço através do computador. Resignifica o hábito em relação à digitalidade através de um processo de estetização, podendo este ser entendido como uma abertura para uma associação perceptiva que não tem base na racionalidade ou no uso cotidiano. Direciona a percepção para a sensação causada diante da contemplação dos elementos digitais de forma autônoma e não funcional.

O movimento opera nessa perspectiva através de procedimentos que agem sobre as formas significantes dos signos. É por um certo tipo de embaralhamento dos códigos de linguagem já estabelecidos que se abrem as possibilidades para novas formas de interpretação. Isso se dá através de uma ação sobre a plástica da imagem, da palavra, do som, do vídeo, no que resultará em uma transformação do significado associado. Faz-se de total importância então o entendimento sobre os procedimentos sógnicos e os estágios possíveis que esses têm nas relações que estabelecem.

Esse método de estetização pode ser visto como um certo tipo de reciclagem por sempre se utilizar da linguagem e dos significantes já existentes para através desses elementos criar novos produtos e, conseqüentemente, novos conceitos. A mutação das formações históricas aqui proposta então se dá a partir da sensibilização da nossa relação com aquilo que já nos é habitual, abrindo possibilidade de resignificação. Para tanto, focaremos nossa análise nesse momento em percurso sob ótica da estética e seus desdobramentos.

3.1 ESTÉTICA

O termo Estética nasceu pela formulação do filósofo Alexander Baumgarten, se referindo a toda região da percepção e sensação humanas, se opondo ao domínio do pensamento conceitual racional. Refere-se a uma divisão entre dimensões materiais e imateriais, um território relacionado a nossa vida sensível, “[...] o movimento de nossos afetos e aversões, de como o mundo atinge o corpo em suas superfícies sensoriais, tudo aquilo enfim em que se enraíza o olhar e nas vísceras e tudo o que emerge de nossa mais banal inserção biológica no mundo”.

(EAGLETON, 1993, p. 17). Baumgarten, com o início dos estudos do que veio a chamar de estética, abre o terreno da sensação para a colonização da razão. O que até então estava para além da cognição, o autor traz para o pensamento racional num movimento em que medeia as particularidades dos sentidos através das generalidades da razão.

A constatação da existência de um território que ultrapassa os limites da razão trouxe novas perspectivas em relação ao hábito e à ética, que passaram a ser encarados não mais exclusivamente pelo viés lógico e racionalista, mas também pela sua formação sensível. A estetização da vida, dos objetos e das relações passou a ser vista como constituinte da própria relação do ser humano com seu contexto, significando que a experiência estética é capaz de mover paradigmas instituídos e cristalizados na sociedade. A obra de arte que a princípio era vista como uma fonte de prazer e contemplação passa a ser, a partir de Friedrich Schiller, uma possibilidade de unificação da sociedade em torno de hábitos comuns, o que possibilitaria o apaziguamento dos conflitos sociais gerados pelos problemas inerentes ao sistema em que vivemos. Para o filósofo, a estética seria a mediação entre a sociedade civil bárbara e o ideal de um estado político ordenado e sem conflitos, se dando na prática através da transformação do ser humano bárbaro em um ser humano estético (ou sensível), em um primeiro momento, para que em seguida exista a possibilidade de se alcançar um estágio racional. Tal percurso se explica pelo fato de a estética não excluir ou fazer julgamento moral, “[...] ela é sem preconceito em relação a qualquer atividade definida, e, precisamente por isso, é uma capacidade geral”. (EAGLETON, 1993, p. 83), o que significa ela ser capaz de ativação ou possibilidade de todas as faculdades humanas, podendo ser considerada como potência de liberdade. De modo geral, tornar-se estético é livrar-se das amarras que não podem ser desatadas com o pensamento racional por estarem incrustadas no interior de nossa sensibilidade ou mesmo na estrutura em que vivemos.

Até aqui o que vimos foi a categoria em questão sendo usada como uma forma de apaziguamento social, preservando uma moral oriunda das relações de poder estabelecidas dentro do sistema vigente. Entretanto, é o momento em que a estética torna-se ponto de partida para a criação de uma nova moral, baseada na eterna diferenciação de si mesmo do ser humano que interessa a este trabalho.

Priorizaremos, então, a estética produtora da transfiguração da realidade, da revolução individual e da evidenciação dos paradoxos.

Por considerar que as formações históricas são determinadas pela linguagem, como vimos anteriormente na discussão do segundo capítulo, a seguir analisaremos questões que tocam nos processos de representação, nos signos e nas performances humanas através do Vaporwave. Utilizaremos então a teoria de Charles Sanders Peirce para entender como o filósofo considera os movimentos de transmutações da linguagem. Além disso, faremos a discussão sobre o Sublime em Marx, citado como influente na produção do Vaporwave por alguns de seus criadores.

A escolha desse percurso para se pensar esteticamente o nosso objeto de análise se justifica essencialmente pelo Vaporwave dar forma ao ciberespaço ao mesmo tempo em que constitui processos de subjetivação dentro dele por ser potente de mutação linguística. É a partir dessa formalização do contexto em que se desenvolve, evidenciando práticas, hábitos e uma ética da internet, que o Vaporwave abre caminho para que ocorra a mutação desses conceitos. Além disso, o nosso objeto de pesquisa contém em suas criações uma ironia ao capitalismo a partir da degradação de seus símbolos.

3.2 ESTÉTICA EM PEIRCE

A estética nas categorias filosóficas de Peirce (2010) inicialmente ocupa lugar entre as Ciências Normativas, estando agrupada juntamente à Ética e à Lógica ou Semiótica, num fluxo em que pressupõe a busca da verdade como tarefa essencial da filosofia. Ao primeiro olhar, parece que a estética será uma ciência dura que pressupõe condutas rígidas de certo ou errado, porém, no desenvolvimento das teorias do filósofo, se percebe sua preocupação com a construção de um pensamento que gere a possibilidade de uma liberdade calcada no desenvolvimento e na mutação sempre constante de ideias e hábitos, no que veio a ser chamado Pragmatismo.

Mas para que cheguemos à possibilidade de justificar essa abertura às possibilidades do devir que se aplicam tanto a ideias quanto à constituição do ser humano, é necessário traçar um breve percurso até chegarmos na estética peirceana, partindo de suas categorias fenomenológicas. Através da descrição dessas

categorias, mais tarde poderemos analisar o Vaporwave a partir das relações estabelecidas entre seus signos partindo dessas características.

Para Peirce, comentado por Lucia Santaella (1994, p. 115), todos os fenômenos só podem afetar uma mente interpretadora qualquer (humana ou não) a partir de três categorias: primeiridade, secundidade e terceiridade. Na primeiridade, encontra-se a espontaneidade, originalidade, indeterminação. Já a secundidade caracteriza-se por dualidades, oposições, dúvida, afecção. A terceiridade implica continuidade, generalidade, podendo ser uma lei ou um conceito.

A estética concentra-se num ato de contemplação e surpresa na geração de um estado sensível a partir da experiência, visando fins universalmente desejáveis. O debate em relação as categorias fenomenológicas se justifica pelo esclarecimento do percurso que faz a experiência do Vaporwave para ser caracterizada como estética. Além disso, é através das categorias fenomenológicas que podemos estabelecer a relação entre a geração de novos signos até sua incorporação pelo hábito dentro de uma cultura.

No que concerne ao Vaporwave, localizamos a experiência estética associada às idéias de espontaneidade, originalidade, indeterminação. As obras estão em um estágio em que parecem não apontar para uma direção fixa, mas em todas ao mesmo tempo. A plástica dos produtos é vista como caótica e desestruturada, quase como um quebra cabeça montado desordenadamente. O olhar humano ainda não tem um caminho delineado para *ler* o Vaporwave, o que direciona a experiência a uma apreciação de formas, texturas, timbres, elementos que conduzem a uma sensação de “tatear no escuro” procurando algo a que se agarrar. Não havendo um hábito como um pilar de segurança, o que se abre é a possibilidade de um crescimento da possibilidade de leitura, uma conduta de leitura e interpretação em devir, que em termos gerais pode ser considerada o momento de escoamento de formas originais e espontâneas de relação com o objeto experimentado.

Figura 2 - Sátira com o Vaporwave



Fonte: Página do Facebook *Whatever Wave*¹

Esse momento de teste, de experimentação de um objeto estético ainda não codificado habitualmente, age sobre o receptor e o objeto ao mesmo tempo. Os dois sofrem influências e são ressignificados sempre na relação que fazem entre si em diferentes circunstâncias. Sendo assim, a experiência estética do Vaporwave pode ser interessante de ser analisada quando se dá de dentro do próprio contexto que a faz aparecer. Na página do Facebook intitulada *Whatever Wave*, usuários satirizam o Vaporwave através de obras que trazem elementos soltos que compõem o movimento, como uma crítica afirmando que tudo pode ser Vaporwave ou que nada é. Nesse processo, o teste do signo se torna parte do movimento.

A generalidade dos signos como representantes de um determinado hábito, ou melhor, a simbolização das cenas do cotidiano virtual, no caso estudado, refletem um percurso que leva ao aumento das possibilidades de comunicação, o que veremos no item a seguir.

¹ Disponível em: <https://www.facebook.com/whateverwaveruc>

3.3 O ADMIRÁVEL VAPOR

A experiência estética para Peirce inicialmente era da ordem do exercício de exclusão de qualquer esforço ou ação e reação, focando numa espécie de prazer desligado do ego ou não ego. É a experiência autônoma, aquilo que tem valor por si só, nomeadamente o “[...] admirável [...]” pelo filósofo. Sem relação com belo ou feio, bem ou mal e outras dualidades, o admirável é o ideal estético independente do caminho a que nos levará. É algo que tem valor sem razão ulterior, sendo determinado exclusivamente pela sensibilidade que provoca no receptor. Entretanto, sendo a estética baseada na primeiridade e vinculada às construções do sentimento, a ética ficaria à mercê dos desejos individuais, o que estaria indo contra a postulação de satisfazer os propósitos humanos coletivos. Peirce, então, num segundo movimento, resolve esse problema colocando que é necessária uma avaliação crítica e consciente da estética diante da dúvida sobre qual seria a boa estética (uma pergunta que fica sem resposta, felizmente), mas que para que o ideal evolutivo se mantenha, a estética deve servir como motor do crescimento contínuo da corporificação da potencialidade da ideia.

[...] para que a função do signo seja preenchida, e para haver o crescimento da potencialidade da ideia, sua corporificação deve se dar não apenas através de símbolos, mas também através de ações, hábitos e mudanças de hábitos. Ora, na potencialidade, há primeiridade, na corporificação, há secundidade, e na ideia, há terceiridade. Os três juntos compõem aquilo que Peirce passou a considerar como o *summum bonum* estético, coincidente com o ideal pragmatista último: o *crescimento da razoabilidade concreta*. (SANTAELLA, 1994, p. 138, grifo do autor).

O admirável então pode ser expresso como o crescimento da razoabilidade concreta, sendo uma forma autônoma de signo que gera semioses quando em contato com linguagens ou seres humanos, ou seja, a possibilidade de expressar através de linguagem aquilo que ainda não podia ser expresso. De modo geral, esse crescimento se relaciona com a alteração dos próprios hábitos humanos, num processo em que as velocidades de evolução não caminham exatamente juntas. Um hábito muda, mas às vezes não temos como expressar através de linguagem sua nova característica ou mesmo os elementos que o constituem. Esse processo referente à razoabilidade concreta para Peirce seria então a possibilidade de

comunicação. O hábito aqui entendido como um princípio guia que proporciona o entendimento, a comunicação. (SANTAELLA, 1994, p. 147).

Para tornar claro o raciocínio nos voltemos brevemente para a definição de hábito: o hábito resulta de um percurso do signo pelas três categorias: após o momento de indeterminação na primeiridade e de determinação de valor existencial na secundidade, o que ocorre é a transformação do signo numa espécie de lei que vai reger a experiência desse signo. Para o pensador,

[...] a dúvida estimula o espírito a desenvolver atividade que pode ser ligeira ou acentuada, calma ou turbulenta. Imagens atravessam rapidamente nossa consciência, uma se confundindo necessariamente com a outra, até que, por fim, terminado tudo - numa fração de segundo, numa hora ou após longos anos - decidimo-nos sobre como agir em circunstâncias como as que deram motivo a nossa hesitação. Em outras palavras, alcançamos uma crença. (PEIRCE, 2010, p. 54).

A crença é entendida em três propriedades para o autor: a primeira de que é algo a que estamos cientes, a segunda de que responde à dúvida que tínhamos e a terceira conforme a qual surge em nossa natureza uma regra de ação chamada hábito.

O entendimento mútuo sendo inerente ao hábito nos conduz a pensar que o sentimento de dúvida é vetor da coletividade. A união de um grupo qualquer com outro só pode se dar então a partir das experiências estéticas que têm em comum. A obra de arte tem potencial de gerar essas qualidades de sentimento através da exposição da nossa sensibilidade. É como se a experiência estética fosse uma simulação da práxis e seus confrontos de realidades. As obras de arte funcionam não apenas como “[...] ambíguas encarnações de qualidade de sentimento, mas formas de sabedoria, de um tipo que fala à sensibilidade, ao mesmo tempo em que convida a razão a se integrar ludicamente ao sentir”. (SANTAELLA, 1994, p. 151). Outro caminho para explicar essa potencialidade da estética parte do princípio de que todo pensamento se dá através de signos e se um grupo não compartilha dos mesmos signos, é possível que não tenha em seu hábito maneiras de se entender.

Nesse sentido, a produção do Vaporwave pode ser considerada um processo de aumento da razoabilidade concreta. Ela coloca em xeque processos referentes a internet através de imagens, sons e mistura de mídias, suscitando uma dúvida em relação às ações dentro do espaço virtual. A experiência resultante do contato com o

Vaporwave é de estranhamento, entretanto é no momento posterior a esse contato que se pode entender qual conduta será fruto de tal interação.

Agora que já temos a bagagem básica em relação aos signos e adentramos com eles na estética de Peirce, é possível ir mais fundo nas classificações fenomenológicas a fim de posteriormente analisarmos semioticamente o Vaporwave.

A subdivisão que mais vai nos interessar nesse trabalho é a classificação que considera o signo em relação a seu objeto, sendo considerado na sua secundidade. Essa escolha se justifica pela possibilidade de se entender tanto a natureza dos signos que trabalha o Vaporwave quanto a natureza do próprio objeto, que é o nosso foco de estudo. Começamos então falando do ícone, que é o quali-signo (simples qualidade na sua singela pureza) em estado de secundidade, apresentando-se como um signo que representa algo exclusivamente em relação as suas qualidades internas, existindo um objeto a se espelhar ou não. Sua representação funciona a partir da semelhança que faz com seu objeto.

O índice, relacionado com o sin-signo (que se refere àquilo que é singular, específico, referente a um único), é o signo em secundidade que se refere a uma singularidade material, servindo como “prova” da existência em algum momento de seu objeto.

O símbolo, paralelo ao legi-signo (elemento que pertence a um sistema já codificado e delimitado), é o signo em secundidade que tem como característica dirigir o entendimento em relação a uma lei, um hábito, um fato acordado dentro de uma comunidade.

De modo abreviado, mas não menos importante, o terceiro ângulo das categorizações dos signos, relacionado com a terceiridade, se refere ao tipo de efeito que está apto a produzir. São eles o quali-signo icônico (chamado rema), sendo apresentado em nível de possibilidade ou hipótese interpretativa, o sin-signo indicial (chamado dicente), em nível de ser o signo de fato, e o legi-signo simbólico (chamado argumento), no qual sua interpretação parte da lógica de suas próprias relações.

A partir dessas categorizações, podemos analisar as obras Vaporwave como iconizações da digitalidade. O aparecimento evidente do *pixel*, as cores RGB saturadas, a colagem aleatória de elementos digitais de diferentes mídias atuam como novos signos que constituem o ciberespaço. Diante dessas questões, os signos têm em sua superfície o pixel explícito, e isso ocorre não apenas como

condições de produção, mas se vê como característica essencial do movimento estudado. O ícone Vaporwave sugere então que a baixa qualidade, assim como ocorreu no movimento da música *lo-fi*, seja uma alternativa estética e não mais uma perspectiva escanteada e underground da produção artística. Isso se torna ainda mais claro pela presença de técnicas alternativas como *Datamosh* e *Glitch* (explicarei detalhadamente cada uma delas no capítulo 4, sobre deterioração da superfície dos produtos midiáticos, mas aqui vale a descrição de que são técnicas que deterioram o estado convencional das mídias).

É notável também um percurso do Vaporwave que transforma signos em estado de índice (que representam diretamente um referencial, como no caso de imagens retiradas de noticiários) em ícones. A estetização do arquivo aberto da internet é de certa forma um questionamento da validação do conceito de realidade por parte da imagem. Chegamos a um momento em que o conceito de realidade não é mais sequer válido pra discussão humana, já que a nossa cultura “[...] não está mais preocupada em criar uma ‘imagem’ da realidade, mas desenvolver uma ‘imaginação’ alternativa, explorando os produtos da revolução científica e tecnológica”. (CHAGAS, 2008, p. 3).

O movimento dos signos dentro das categorias fenomenológicas esclarece os estágios da representação das coisas no mundo. O percurso entre o momento de emergência de novos significados ou representações até a sua fixação como símbolo de uma identidade se dá a partir da experiência na práxis. O signo tem seu significado a partir dos usos práticos que fazemos deles em ocasiões diversas. Nesse sentido, a experiência estética de qualquer objeto é a proposição de mutação de seu significado, o que nos abre a possibilidade de uma reflexão sobre o processo de simbolização de um movimento artístico como o momento de sua cristalização, sua fixação identitária devido ao mapeamento de suas características.

A partir disso, podemos considerar que esse momento em que o Vaporwave já pode ser descrito com certa exatidão é devido a alguns signos terem se tornado símbolos do movimento. Diante disso a surpresa produzida pelos seus procedimentos tem duração limitada.

Buscaremos agora perceber isso a partir de outro viés, entendendo as relações de criação e assimilação do Vaporwave dentro do sistema capitalista. Faremos isso pela ótica da estética marxista, que tem seu uso justificado aqui pelo fato dos artistas do movimento utilizarem as estruturas capitalistas como ponto de

partida para a construção conceitual das obras, mesmo que em sentido completamente inverso e não mercantilizado.

3.3 VAPORWAVE: UMA ESTÉTICA CRÍTICA AO CAPITALISMO

Para Karl Marx (apud EAGLETON, 1993, p. 147), a linguagem é um elemento vital do pensamento humano e tem origem na natureza sensível da percepção, o que aproxima a construção de linguagem das potencialidades da estética. Marx quando faz essa aproximação produz uma visão de que é através da percepção sensível que a linguagem é colocada em movimento e tem a possibilidade de variar. A estetização de qualquer objeto reconduz a linguagem de seu contexto, ressignifica seus elementos constitutivos.

Diante disso, percebemos que a dimensão estética para Marx (apud EAGLETON, 1993), está no cerne das transformações sociais. Isso fica ainda mais claro quando ele evidencia na construção de seu pensamento que a linguagem é vista como “[...] o índice mesmo da historicidade humana, como um sistema cuja peculiaridade é a de permitir acontecimentos que transgridem a sua estrutura formal”. (MARX apud EAGLETON, 1993, p. 148). Isso quer dizer que para o filósofo, a linguagem é o motor de transformação das estruturas da sociedade. É através dessa perspectiva que o autor propunha a subversão do estado a fim de que pudessemos experimentar os nossos corpos, tendo como objetivo final a expansão completa das capacidades de cada indivíduo. A partir disso, fica claro que Marx propunha uma revolução política através da estética. Através de um jogo de imagens e textos que chamasse a sensibilidade à razão, se retiraria do interior do indivíduo as opressões que ele carrega em função da existência de um sistema que tudo identifica e padroniza.

Esse pensamento então vê a história e a sociedade a partir do corpo e ao corpo dedica seus esforços de libertação. A sociedade e a tecnologia são consideradas extensões do corpo, que no sistema capitalista supera a si mesmo, reduzindo sua natureza sensível a cifras. Desse modo, o que pretende a filosofia de Marx é fazer que os impulsos corpóreos sejam liberados da necessidade abstrata imposta pelo capitalismo e que aos objetos sejam restaurados seus valores de uso particular, não mais sendo vinculados a valores de mercado ou de troca.

Isso parte da premissa de que os sentidos práticos (vontade, amor, etc) se dão a partir da existência de seus objetos (EAGLETON, 1993, p. 150), não se pode libertar o corpo antes de reconfigurar a lógica que cerca todos os objetos. Tudo aquilo que é natureza humanizada, ou seja, tudo aquilo que tem ação humana na sua criação é imediatamente colocado na lógica capitalista.

Quando analisamos a relação que o Vaporwave faz com a lógica capitalista, podemos encontrar a produção da necessidade abstrata no percurso que faz na criação das obras. Quando divulgada e compartilhada na rede, a obra Vaporwave parece não ter nada de diferente da divulgação de uma grande marca tentando vender seus produtos. Entretanto, o Vaporwave espalha um produto que de modo nenhum pode ser usado de outro modo a não ser como um produto exclusivamente estético. Por sua característica ruidosa e pouco palatável, a necessidade causada pela lógica de venda incorporada pelo movimento estético opera de forma irônica. Por que desejar a experiência com algo que gera desconforto e confusão mental como se fosse algo imperdível? Isso direciona para uma reflexão dos processos pelo quais os produtos nos seduzem dentro do capitalismo, independentemente de suas características próprias.

O que opera no Vaporwave então é um acordar para sensibilidade perceptiva a partir de uma sedução produzida aos moldes capitalistas. Vejamos então como se constitui a estética Vaporwave através da categoria do sublime, que pode ser visto como a geração de um momento de grandiosidade que causa uma espécie de espanto. Essa sensação produz uma certa noção de solidão, a qual faz o receptor interagir de forma direta e sensível em relação ao objeto.

Figura 3 - Xuxa e McDonald's



Fonte: Página do Facebook *Brasilwave*²

² Disponível em: <<https://www.facebook.com/wavebrazil>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

Para Marx (apud EAGLETON, 1993), existem dois sublimes, um bom e um mal, e podemos encontrá-los no Vaporwave. O mal sublime é aquele que dissolve as formas e funde as identidades, “[...] confundindo todas as qualidades específicas num único processo indeterminado e puramente quantitativo” (EAGLETON, 1993, p. 158), sendo esse o movimento da mercadoria, que não tem forma específica, mas trabalha exclusivamente com uma referência a si mesma como símbolo de uma compra sedutora, o que produz um processo infinito em que não importa a qualidade da coisa, mas somente o que ela simboliza: uma necessidade abstrata. No nosso objeto de pesquisa ocorre uma construção a evidenciar essa aproximação dos nossos sentidos à mercantilização. Quando o Vaporwave em seu início incorporou marcas para construção de seus produtos, como na Figura 3, o que se desencadeou foi uma produção global de produtos estéticos contendo marcas com o intuito aparente de degradar e destruir esses símbolos, mas que evidencia a aproximação da nossa sensibilidade em relação aos produtos capitalistas. Da mesma forma, a recepção positiva do Vaporwave *satirizando* as marcas evidencia o fato e ainda revela a dissolução identitária que o sublime provoca: é possível observar grupos ditos de esquerda disseminando ainda mais as marcas hegemônicas no capitalismo.

Figura 4 - Macintosh Plus - Floral Shoppe



Fonte: YouTube³

³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YcsYSJwewWk>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

Já o bom sublime para Marx (apud EAGLETON, 1993) é uma espécie de disfarce histórico recorrentemente encontrado na introdução de imagens clássicas na representação das revoluções burguesas. Evocar o passado é uma reciclagem que dá brilho para os objetivos presentes suspendendo o fluxo temporal das situações. No Vaporwave podemos encontrar esse conceito através da incorporação de imagens gregas clássicas mescladas com efeitos digitais, como ocorre no disco do Macintosh Plus intitulado Floral Shoppe, no qual a cabeça de uma estátua flutua em um espaço digital com elementos 3D, fotografias com cores saturadas e caracteres japoneses.

Quando trabalha dentro dos parâmetros do mal sublime de Marx (apud EAGLETON, 1993), o Vaporwave dá autonomia ao design mercantil (como se ele não fosse produto de venda), a qual possibilita uma apreciação sem relação monetária, ao mesmo tempo em que evidencia a estrutura em que vivemos, lembrando que alguns dos símbolos mais interiorizados na nossa época são aqueles que conduzidos pelo mercado.

A estetização proposta por Marx (apud EAGLETON, 1993) no percurso que desenvolvemos nesse trabalho conduz ao entendimento da experiência estética em prol da libertação dos corpos em relação às necessidades abstratas do capitalismo. O movimento estético ironiza a conexão da sensibilidade ao sistema de compra e venda, quando o ser humano passa a se constituir através das marcas que consome. Além disso, mostra como uma revolução pode ganhar força pelos clássicos que revitaliza, pelas relações que pode fazer entre elementos antes não relacionáveis, já que dessa colagem entre o clássico e o novo, entre os opostos, pode fazer surgir signos daquilo que é emergente em nossa cultura e ainda não tem forma representável. O processo estético no Vaporwave visto por esse viés pode ser entendido como uma sensibilização dos processos inerentes no mecanismo capitalista afim de que se estabeleça um pensamento crítico em relação a ele.

4. DETERIORAÇÃO DA SUPERFÍCIE DOS PRODUTOS MIDIÁTICOS

Uma das principais características do Vaporwave é a deterioração da superfície dos produtos midiáticos com que trabalha. O exercício de estetização ocorre de uma maneira muito incisiva, transformando completamente os arquivos de origem a ponto de esses muitas vezes perderem sua característica representativa e referencial. Assim, deixam de ser índices de um mundo visto, tornando-se puras superfícies digitais formadas por pontos infinitos. Isso se dá através de técnicas como *glitch*⁴, *datamosh*⁵, edição extrema na saturação da imagem - observáveis na Figura 5 -, passagem entre plataformas (do VHS para o digital, fotografia analógica trabalhada com *softwares*, etc.), mudança na velocidade de reprodução de vídeos e músicas.

Figura 5 - Glitch, saturação nas cores, colagem



Fonte: Página Brasilwave no Facebook⁶

Os produtos midiáticos (vídeos, fotos, músicas) que já trazem características próprias dos seus meios servem de ponto de partida para as criações Vaporwave. Ocorre um caminho inverso ao que faz a tecnologia: a alta definição não é meta, mas uma característica a ser desconstruída. Esse processo faz com que se evidenciem os pontos mínimos da tecnologia digital: o *pixel* pode aqui ser considerado como a pincelada do movimento.

⁴ O glitch é uma técnica de desordenamento de pixels da imagem digital.

⁵ O datamosh é uma técnica de mutação da menor partícula temporal do vídeo.

⁶ Disponível em: <<https://www.facebook.com/wavebrazil>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

Figura 6 - Cachoeira com cores saturadas

Fonte: Instagram⁷Figura 7 - Cachoeira trabalhada com técnica *glitch*Fonte: Ricardo Giacconi⁸

Essa deterioração pode ser considerada o avesso do que pretende a evolução tecnológica. Enquanto a tecnologia se desenvolve em prol da alta qualidade, da maior aproximação possível do olhar humano, da clareza de estar olhando uma cachoeira com os próprios olhos (projeto do realismo), no Vaporwave a cachoeira ganha cores digitais saturadas formadas por pixels, seu aparente

⁷ Disponível em: <http://scontent-b.cdninstagram.com/hphotos-xap1/t51.2885-15/s306x306/e15/928761_643474499089829_1829950712_n.jpg>. Acesso em: 15 jun. 2015.

⁸ Disponível em: <<http://ovosellamas.tumblr.com>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

movimento tem uma velocidade anômala. A cachoeira se torna parte do ciberespaço e é descolada da natureza orgânica.

Para explicar esse processo e também descrever as técnicas citadas, trabalharemos com o conceito de imagem técnica desenvolvido por Vilém Flusser (2009) e sua definição de jogo contra o equipamento.

4.1 A IMAGEM TÉCNICA E O APARELHO (CRIAÇÃO DE SIGNOS A PARTIR DA IMAGINAÇÃO)

A imagem é vista como uma superfície que se presta à representação de algo. É formada por duas dimensões e está ligada diretamente à “[...] capacidade de abstração que podemos chamar de imaginação” (FLUSSER, 2009, p. 7), uma espécie de técnica de codificação de textos em imagens. É a transformação de um conceito abstrato em uma forma através de um conhecimento técnico desenvolvido. A imagem então é produzida pela abstração das coisas do mundo e posteriormente pela formalização dessa ideia em uma superfície.

Para o autor (FLUSSER, 2009, p. 16), a imagem tem o potencial de transformar circunstâncias e acontecimentos em cenas, num processo de simbolização. Logo, a produção de imagem é a criação de signos a partir da imaginação permeada por tecnologia humana ou tecnologia materializada em um aparelho. Consideremos, então, no decorrer deste trabalho, a imagem como o resultado de um movimento da semiose, fruto da produção de linguagem, criação ou transmutação de signos, podendo trabalhar dentro de um enunciado já estabelecido ou estabelecendo novos enunciados.

Nosso conhecimento do mundo e o valor que hoje damos para ele é permeado por superfícies imaginadas, ou seja, por imagens que representam este mundo. Isso faz com que tenhamos visões sempre mediadas por estéticas que apontam para hábitos bem delimitados. Como vimos anteriormente a partir de Peirce, o signo sempre se apresenta de forma triádica, tendo inerente a si a terceiridade, uma continuidade de sentido, uma lei que orientará ações em relação ao objeto que o signo representa.

Em Flusser (2008), é possível pinçar uma certa noção estética, um objetivo para a produção de imagens, quando este considera que o mundo está desintegrado em elementos pontuais sem fios que os liguem. Considera que estamos em uma era

pós-histórica, chamada assim a época em que vivemos desde a invenção das imagens técnicas, caracterizada por um intenso aprofundamento do pensamento conceitual que gerou a descoberta da impossibilidade de apreender o mundo somente a partir do pensamento lógico. É então através das imagens (ou se pensarmos de forma mais abrangente, através dos produtos estéticos permeados por tecnologia) que teremos condições de juntar os pontos do mundo. É essa junção dos pontos o objetivo de toda ciência, arte e política, segundo o autor. A ligação dos pontos é a reintegração do mundo, que assim vai “[...] voltar a ser vivenciável, compreensível e manipulável”. (FLUSSER, 2008, p. 31). Podemos com isso perceber uma certa conexão com uma ética a partir da concretização do abstrato, através da estetização do mundo e suas relações.

A imagem seria então parte de um processo que tem como objetivo “[...] tomar distância do concreto para poder agarrá-lo melhor”. (FLUSSER, 2008, p. 18). A abstração sendo modo de conhecer o mundo, entendê-lo. Para conceber melhor esse processo, falemos dos dois tipos de imagem presentes nessa teoria: a imagem tradicional e a imagem técnica.

A imagem tradicional é produzida pelo gesto que vai do concreto ao abstrato. Relaciona-se mais especificamente com o desenho, com a pintura, com aquela produção que se dirige a uma superfície e não necessita de um aparelho que faça o trabalho de criação da técnica pelo ser humano. É um recuo para dentro da subjetividade que faz gerar gestos manuais ainda não executados a fim de materializar e tornar compartilháveis as imagens imaginadas por aquele que produz. Apesar disso, não pressupõe uma criação independente de tudo que está a sua volta, mas sempre tem referencial em imagens anteriores, que funcionam como caminhos para futuras experiências e para novas imagens. É relacionada com uma tecnologia humana e como “[...] a consciência imaginativa não pode conceber desenvolvimento linear, apenas o retorno eterno” (FLUSSER, 2008, p. 21), a produção de imagem tradicional é o movimento de publicação de acontecimentos passados por um filtro do mito. Ou seja, essa produção é um tipo de repetição que gera a diferença, uma certa forma de enquadramento de visões dentro dos mitos de uma época. Flusser (2008, p. 22) considera as imagens tradicionais como “[...] mapas míticos do mundo [...]” com o sentido de serem potentes de criar uma simbolização de acontecimentos que têm a capacidade de orientar uma sociedade.

Já as imagens técnicas operam em um sentido oposto ao descrito nas imagens tradicionais. É o movimento que vai da virtualidade ao concreto, tornando visíveis as abstrações conceituais. Para que tal processo ocorra, é necessária a existência de aparelhos que sejam capazes de imaginar o inimaginável, que traduzam a imaginação em algum tipo de produto compartilhável. Para que isso ocorra, os aparelhos devem funcionar a partir de um programa que prevê em seu funcionamento as superfícies simbólicas que produzirá, tendo um número muito grande de possibilidades de criação, ainda que limitado. Disso podemos concluir que a produção das imagens técnicas é programada e determinada pelo aparelho que a possibilita. Retira-se a humanidade da atividade de produção: ela se dá de forma automatizada, sendo produzida a partir de acasos, de acidentes programados. A junção de elementos presentes num produto de aparelhos técnicos é aleatório, mas programado. Os elementos que não podem ser captados pelo aparelho não estarão presentes no produto final.

Esse programa que rege o funcionamento dos aparelhos é considerado por Flusser (2009) um tipo de *caixa preta*, na qual apertamos teclas, mas não temos o conhecimento de seu funcionamento interno. Temos a princípio somente a capacidade de lidar com seu *input* e *output*, sabendo como operá-lo, mas não como trabalha seu mecanismo para que se obtenha tais resultados. Em relação a fotografia,

[...] a pretidão da caixa é seu desafio, porque, embora o fotógrafo se perca em sua barriga preta, consegue, curiosamente dominá-la. O aparelho funciona, efetiva e curiosamente em função da intenção do fotógrafo. (FLUSSER, 2009, p. 24).

Entretanto, o operador da câmera também é dominado pelo aparelho. Age como um funcionário quando não domina os processos no interior da caixa. Isso nos leva a crer que o conhecimento em relação à técnica é uma forma de libertação dos processos criativos se utilizados para subverter o mecanismo.

A magia das imagens técnicas então é a ritualização dos programas. Elas emancipam a sociedade de pensar conceitualmente, fazem com que os conceitos se transformem em imagens de fácil assimilação que introjetam os próprios programas no ser humano. Através da experiência de olhar uma imagem, o ser humano assimila muito mais do que simplesmente vê na superfície da imagem, ele incorpora

toda a filosofia que a produziu. Entretanto isso não se dá de forma visível ao receptor. As ideologias, os hábitos, a ética que dada imagem carrega através de sua estética são assimiladas de forma sensível, estando de modo geral fora da consciência do receptor. Entretanto, aqui não se trata necessariamente de uma espécie de manipulação, pois os processos de produção das imagens técnicas não são controláveis, funcionam a partir de agenciamentos diversos, condições que se combinam. Não é o indivíduo que produz a ética, mas as formações históricas têm éticas produzidas a partir de infinitas possibilidades que se materializam na tecnologia.

Resumidamente, os aparelhos são caixas pretas resultantes de teorias científicas que codificam o pensamento humano. Nesse sentido, podemos relacionar o programa dos aparelhos de Flusser (2009, p. 25) com os enunciados de Foucault (2008, p. 89). Os dois fazem parte da operação que rege aquilo que se pode fazer ver e falar: nossa linguagem é determinada pelos programas que contêm em seu interior os enunciados, as permutações de signos que se dão a partir do jogo estabelecido. Somos funcionários das tecnologias que emergiram das formações históricas e os aparelhos podem ser considerados como materialização dessas tecnologias.

Analisemos então a caixa preta que rege a produção do Vaporwave e identifiquemos os enunciados presentes em seu interior, voltando a atenção para o ciberespaço e as relações que ocorrem em seu contexto. Para que se torne mais clara essa conceituação, operaremos a partir do limiar estético já que estamos trabalhando um movimento artístico.

4.2 CIBERESPAÇO: CAIXA PRETA DO PROGRAMA DIGITAL

O computador é um aparelho capaz de atuação em diversos enunciados, logo é como se no interior de sua caixa preta existissem diversas caixas pretas. Consideremos aqui a sua capacidade de adentrar o ciberespaço, onde temos a possibilidade de operar a maior parte dos softwares possíveis num computador, como a caixa preta mais potente e obscura desse aparelho. Os usuários têm o pleno controle de navegação dentro do ciberespaço, conseguem construir identidades, trocam mensagens e arquivos, fazem pesquisas, se relacionam entre si. Entretanto, pouquíssimos têm o conhecimento sobre a programação que possibilita a existência

desse meio. Atuam então como funcionários do ciberespaço mesmo quando colocam lá as suas próprias imagens, escrevem seus textos, *upam* seus vídeos pessoais. Tudo isso está previsto pela internet, enquanto aparelho.

Para deixar mais claro o ponto de vista aqui adotado, trabalharemos com uma organização criada por Flusser (2009) ao provocar uma espécie de fractal programático, no qual sempre há um programa que rege o surgimento de outro, em uma semiose infinita. O autor utiliza o exemplo da fotografia, no qual propõe a existência de um programa que possibilita a produção deliberada de fotografias, mas que obedece a vários outros programas:

O da fábrica de aparelhos fotográficos: aparelho programado para programar aparelhos. O do parque industrial: aparelho programado para programar indústrias de aparelhos fotográficos e outros. O econômico-social: aparelho programado para programar o aparelho industrial, comercial e administrativo. O político-cultural: aparelho programado para programar aparelhos econômicos, culturais, ideológicos e outros. Não pode haver um 'último' aparelho, nem um 'programa de todos os programas'. Isto porque todo programa exige metaprograma para ser programado. A hierarquia dos programas está aberta para cima. (FLUSSER, 2009, p. 26).

Para que estabeleça um ponto de partida e nossa análise seja de mais fácil assimilação, faremos um corte que estabelecerá a digitalidade como ponto mais acima da estrutura que possibilita o surgimento do Vaporwave. Ela é constitutiva de todo o mecanismo do computador e é o programa que serve de molde para tudo que está no ciberespaço se encaixar.

O computador é um tipo de estrutura aberta disposta a um constante processo de mutação. Funciona a partir de um programa que suporta a instalação de outros programas ou incorporação de qualquer mídia, desde que traduzíveis em códigos binários. Tudo que é incorporado à tecnologia do computador passa a ser organizado a partir de sua estrutura digital, tudo se transforma inicialmente em 0 ou 1. Logo, todo o conhecimento abstrato, toda tecnologia humana, deve ser recodificada de modo a abstrair sua estrutura e se tornar digital.

A digitalidade é a abstração de toda estrutura tecnológica preexistente a partir de uma reconfiguração algorítmica. As imagens, as mídias, os textos, as tecnologias, o conhecimento, se veem reduzidos a números que são traduzidos por uma máquina. Isso encaminhou toda a atividade humana para uma reconfiguração de ordem abstrata. Se um dia se pode considerar que os aparelhos técnicos

possibilitaram ao ser humano a emancipação do pensamento conceitual, agora com a digitalidade parece ocorrer um processo de aproximação entre o meio imaginário e a noção de vida concreta. Tomamos um meio imaginário e digital como o próprio mundo concreto.

Diante disso, para desvendar a caixa preta do programa digital que rege o computador, precisamos olhar diretamente seu mecanismo de funcionamento. É através do achatamento das plataformas (para o programa de codificação do computador, não há diferença entre uma música, uma imagem, um vídeo, um texto) que o Vaporwave é capaz de produzir sua estética. Algumas das técnicas citadas acima foram desenvolvidas pelo cruzamento de softwares usados para trabalhar diferentes mídias. A constituição do programa digital tem em sua caixa preta infinitas possibilidades de atravessamentos entre mídias ou mesmo softwares, mas só conseguiremos entender sua característica essencial se nos voltarmos para os processos de abstração e concretização pelo qual passam quaisquer informações na sua digitalização.

Toda a mídia que se digitaliza faz o percurso do concreto ao abstrato, quando transforma sua superfície em 0 e 1 (puro texto), e em seguida do abstrato ao concreto novamente, quando tem seus algoritmos codificados e traduzidos em produto digital veiculado por uma tela. Algo muito semelhante ocorre quando é a tecnologia que se digitaliza: o conhecimento e suas estruturas passam por um processo de abstração até se transformarem em números, em seguida essa abstração se materializa num *template* capaz de comandar processos que vão gerar ações e produzirão produtos técnicos.

O programa digital então funciona como um aparelho unificador. É capaz de representar tudo que está no mundo concreto, gerando a possibilidade de viver digitalmente. Através, então, da digitalidade, é possível a criação de um novo espaço a ser vivenciado: o ciberespaço.

Para Santaella (2003), o ciberespaço pode ser entendido como ambiente simulado onde humanos podem interagir, numa quase ficcionalização da vida em bits. O espaço não é menos real que a rua, a praça ou a natureza, as relações estabelecidas nesse ambiente fluem para todos os âmbitos da história, tanto econômica, política ou socialmente, no que se pode considerá-lo a própria inspiração da arte que se cria através dele.

É de importância conceitual pensar também que o ciberespaço, na concepção de William Gibson (1984) em seu clássico livro *Neuromancer*, é uma alucinação consensual onde uma representação gráfica do mundo é constituída por bancos de dados de computadores do mundo todo, podendo dizer que a própria concepção de mundo dos usuários dessa realidade é formada pelos signos aqui existentes. As formalizações de qualquer objeto presente no mundo assim se tornam o próprio objeto, fazendo com que aqueles que utilizam essencialmente os meios virtuais como fonte de conhecimento sempre enxerguem uma materialidade virtual na constituição do próprio mundo. Logo, o *pixel* é tão parte da Amazônia quanto as árvores que lá habitam para um humano que só mentalizou a região através das imagens de uma tela de computador. Por isso podemos considerar o Vaporwave como parte de um movimento virtual de criação de signos com influência global que artificializa a natureza e naturaliza a cultura.

A existência do ciberespaço reconfigura toda a formação histórica que possibilitou sua existência. Faz com que uma produção se estabeleça a partir de seus moldes e do seu enunciado que faz ver e falar através do *pixel*. A partir disso, o ciberespaço pode também ser considerado como aparelho, tendo um programa obscurecido por sua caixa preta. Nesse programa podemos evidenciar que suas estruturas de funcionamento são reprogramadas a partir da transposição da vida para o virtual. As possibilidades parecem infinitas e sempre reprogramáveis. A barreira mais evidente é a da necessidade de digitalização. É importante notar então que o ciberespaço se dá num crescente devido ao seu programa estar incorporado pela humanidade.

O movimento de digitalização da vida é inevitável. Retomando o raciocínio semiótico, o mundo cresce de acordo com o crescimento do conjunto de registros existentes dele próprio. Portanto, sendo o ciberespaço o lugar que dá origem ao paradigma estabelecido para a existência do Vaporwave, a produção de obras que têm como cenário o ciberespaço atua esteticamente sobre a própria vida dos ocupantes desse lugar. A criação desses objetos é a criação da própria identidade dos envolvidos, já que o corpo pode ser “[...] reprogramado e reinscrito pelo poder da imagem sensível”. (EAGLETON, 1993, p. 244). Esse fato pode ser percebido através da evidência da existência de uma cibercultura, onde o que se alastra virtualmente chega no mundo palpável através dos hábitos gerados por essa estética. Moda, práticas diárias, produtos comerciais, eventos, manifestações

sociais, etc. A manifestação do hábito em agrupamentos de pessoas, popularmente conhecido como tribo, é da ordem do sin-signo indicial, comprovando que a cibercultura se alastra além dos equipamentos eletrônicos.

O mesmo se aplica ao próprio ciberespaço, ou à tecnologia geradora de tal espaço. “Uma invenção tecnológica adquire sua identidade apenas quando ela se localiza dentro de um contexto social e, mais especificamente, institucional”. (SANTAELLA, 2003, p. 134). Isso se dá diretamente quando os usos dessa tecnologia se tornam bem delimitados e estáveis, de modo que os resultados de seu uso são esperados.

Já na relação entre a tecnologia digital e suas semelhantes (televisão, rádio, livro) se pode delimitar a sua identidade e o hábito que gira em torno de seu uso. A imagem computadorizada gera em seu entorno uma reconfiguração estrutural em relação ao paradigma epistemológico que rege a forma de recepção dos produtos midiáticos, evidenciando sua capacidade de ação direta sobre a nossa concepção de mundo, de realidade e de verdade. Se um dia o ser humano olhou para um vídeo como índice da realidade, após a introdução da computação gráfica e os efeitos visuais 3D, essa certeza já não pode ter aval racional.

Da mesma forma, a estética que estamos estudando parece evidenciar as possibilidades de construção musical e imagética através do exclusivo exercício da mistura e edição de arquivo aberto na rede, influenciando na interpretação que temos sobre essas mídias e o que as caracteriza. Uma música ou uma imagem tem alguma origem orgânica? As criações são individuais? É possível comercializar algo que foi constituído por apropriações? Onde buscar o sentido, a intenção do artista? É necessário na apreciação de uma obra a busca de sentido? Qual a intenção comunicacional? Essas são algumas perguntas das tantas possíveis diante dos programas descritos até agora, e é através de sua evidenciação que se pode estabelecer o jogo de criação do Vaporwave. Queremos dizer com isso que é através da existência dessas questões que opera a criação do movimento que estamos estudando.

4.3 JOGO CONTRA O APARELHO: O CAMINHO INVERSO DA ALTA DEFINIÇÃO

O Vaporwave pode ser enquadrado dentro da arte tecnológica, definida como a atividade que ocorre “[...] quando o artista produz sua obra através da mediação

de dispositivos maquínicos, dispositivos estes que materializam um conhecimento científico, isto é, que já têm uma certa inteligência corporificada neles mesmos” (SANTAELLA, 2003, p. 153), sendo o computador, o ciberespaço, os softwares multimídia, os dispositivos utilizados na confecção dos produtos.

O aparelho digital e a existência do ciberespaço instauram um novo olhar sobre os produtos do uso da tecnologia e geram a necessidade de se avaliarem questões referentes a sua origem, propriedade, intenção, sentido, etc. É possível notar que existe uma guinada destoante dos caminhos que tomava a tecnologia: o da alta definição. Obviamente isso não se dá em nível massivo, ainda temos em senso comum como predominante a imagem, a música e o vídeo sendo considerados como representações diretas de uma realidade concreta. Entretanto, o Vaporwave se coloca como um movimento que vai contra o andamento evolucionista da tecnologia material e parece apontar para um andamento da tecnologia humana possibilitada pelo atual aparato técnico. É através dos regimes de dizibilidade e visibilidade instaurados pela tecnologia digital que se abrem possibilidades para o devir de um novo enunciado.

Para isso, o Vaporwave atua de modo subversivo, pirata, invertendo a lógica esperada. A produção se afasta da mercantilização, não pretende se tornar hegemônica, não produz o belo. Ela opera de modo muito semelhante ao que acontece em *Neuromancer* (GIBSON, 1984) no qual “[...] a tecnologia não é um privilégio das classes dominantes, mas uma vez pirateada e transformada, é fundamentalmente subversiva, sempre corruptível para fins não previstos pelo poder”. (FELINTO; SANTAELLA, 2012, p. 32). Nesse sentido, o Vaporwave evidencia as tecnologias humanas que têm a capacidade de atravessar enunciados estabelecidos e gerar novos enunciados em algum momento futuro. É através da desconstrução do que está dado em relação às estruturas de poder que o movimento ganha sua maior força.

De modo teórico, podemos considerar esse exercício como um jogo contra o aparelho em termos flusserianos. Flusser (2008) comenta que a única forma de não sermos funcionários dos aparelhos que utilizamos na nossa produção é agindo contra o seu mecanismo com o intuito de gerar resultados não previsíveis. Para isso, é preciso estar imerso no programa dos aparelhos.

Para explicar a nossa necessidade de gerar informação, Flusser (2008, p. 25) resgata o processo de entropia, princípio da termodinâmica que define que o

universo tende a situações mais e mais prováveis até chegar num equilíbrio no qual não haveriam mais trocas até causar a morte térmica do sistema. Ele relaciona este processo com um dado momento em que não haveria mais a necessidade de comunicar, quando o mundo se igualaria como um todo, considerando essa ocasião como a desinformação completa. Isso se torna mais claro percebendo a necessidade de comunicação como o ato necessário ao entendimento mútuo quando existem posições divergentes diante de um assunto determinado.

Podemos ainda definir melhor esse momento de entropia comunicativa como a cristalização de toda a estrutura humana por não ter informação das suas diferenciações inevitáveis, dos seus agenciamentos improváveis, das suas transformações em geral. Para resistir a isso, Flusser (2008, p. 26) coloca que o intuito inicial da criação de aparelhos é “[...] transformar possibilidades invisíveis em probabilidades visíveis”, mas que dado o transcorrer do uso desses, as imagens produzidas serão sempre as mesmas e assim o que se gera não é informação, mas repetição daquilo que é possibilitado pelo aparelho. Logo, para que os processos de diferenciação das formações históricas sejam evidenciados e se resista ao processo entrópico, é necessário jogar contra o programa estabelecido pelo equipamento.

Em termos práticos, os criadores e fomentadores do movimento Vaporwave exercem operações que deterioram superfícies, fazem mudar suas características padrões, tratam de transformar seus aspectos mais essenciais. Para isso, utilizam técnicas que agem de forma extrema nas superfícies das músicas, imagens, vídeos, etc. Para evidenciar esse processo, tratemos das duas mais inovadoras, o *datamosh* e o *glitch*, e da mutação da velocidade normal das músicas.

O *datamosh* é uma técnica que cria um tipo de malha de pixels que cobre a imagem e gera uma sensação de 3D, já que o movimento do vídeo rasga essa malha. Através de uma mudança de formatos e do uso de *codecs* específicos, é possível que se estabeleça a criação de *keyframes* em partes aleatórias do arquivo de vídeo. O *keyframe* é a partícula mínima temporal que define os pontos de início e fim de qualquer transição entre imagens. O resultado dessa intervenção na programação da imagem gera uma mutação no seu desenvolvimento e afeta a plástica do vídeo como aqui descrito. É importante notar que o efeito é causado pelo erro gerado a partir da reprogramação. O *keyframe* é usado para produzir transições suaves entre imagens (o que é esperado de modo geral nos padrões de alta qualidade em animações ou mesmo em vídeos, a fim de simular o movimento real

dos corpos); entretanto, aqui ele é mudado gerando um efeito artificial que evidencia tanto os pixels e a digitalidade da imagem quanto dá uma noção de baixa qualidade e de afastamento da realidade concreta pela própria velocidade em que ocorrem os movimentos.

Podemos considerar que o *datamosh* opera como uma guerra entre programas. A intervenção na imagem se dá através da interferência mútua dos mecanismos constitutivos do vídeo digital. A partir de um embaralhamento dessas operações que organizam a imagem, emerge um resultado digital não previsto que deixa rastros da produção no decorrer temporal, evidenciando a digitalidade do vídeo através dos vestígios caracterizados pelos pixels.

Já o *glitch* é um efeito produzido a partir do tratamento do vídeo em algum software de áudio, gerando um desarranjo da organização do *pixel*, evidenciando-o através de cores e ordem aleatórias. De modo geral, o resultado oscila entre cores muito saturadas ou a perda completa da coloração. É também comum acontecer uma troca de lugar dos elementos da imagem, num processo de embaralhamento ou repetição. Já nos referindo ao processo de feitura desse efeito, para que se abra uma imagem em um programa de áudio é inicialmente necessária sua transformação para o formato *bitmap* que é aceito em alguns programas de áudio que o interpretam como áudio por ser um formato sem compactação. Uma vez dentro do programa de áudio, na imagem podem ser inseridos efeitos destinados ao som como *delay*, *phaser*, *reverb*, entre outros. Após esta etapa há a exportação do arquivo em *raw*, um formato usado tanto para áudio como para imagem sem compressão. Posteriormente é necessário que se mude a extensão no nome do arquivo para visualizar a imagem com o efeito.

Finalmente, falando da mutação de velocidade das músicas, o desacelaramento se dá de modo mais simples, a partir de um software de áudio através da ferramenta que altera o *pitch* da música. Mas é notável a motivação sensível e estrutural dessa atitude. Quanto à sensibilidade, ela vem para causar uma aproximação da música *lounge* característica dos anos 80 e 90, e também para simular um estado alterado de consciência, estando sua apreciação muito próxima do conceito de alucinação consensual que caracteriza o ciberespaço, no qual o receptor aceita e interage com as construções imagéticas e sonoras que estão fora dos limites das representações do mundo concreto. Quanto à estruturalidade, a

mutação da velocidade da música possibilita uma fuga em relação aos limites estabelecidos pelos direitos autorais de músicas difundidas na cultura de massas.

A partir disso, percebe-se que o jogo contra o equipamento rompe com a plástica e o fluxo tecnológico, mas, mais do que isso, rompe com a ideologia mercantil que a tecnologia evolucionista carrega. Quando o programa tecnológico é subvertido, aquele que pratica deve estar como que dentro do equipamento, rompendo sua estrutura do interior do equipamento. O ser humano subverte com isso o programa que está contido em seu hábito de contato incessante com as tecnologias. Logo, o rompimento dos programas das mídias que constituem nosso hábito, há o rompimento na ação humana, podendo ser entendida como uma extensão das mídias. Partindo do que vem a ser entendido como pós-humanismo, que tem os limites da humanidade constituídos através da tecnologia, podemos entender que a transformação das tecnologias também é a transformação do próprio estado de humanidade estabelecido.

Com base nessas relações entre tecnologia e noções de humanidade, faremos uma análise no próximo tópico pelo viés proposto na teoria do pós-humanismo. Com isso, poderemos estabelecer como a produção Vaporwave abre possibilidades de subjetivação pelo conjunto de práticas que está em seu desenvolvimento.

4.4 PROCESSO DE SUBJETIVAÇÃO A PARTIR DA TECNOLOGIA: PÓS-HUMANISMO E ARTE TECNOLÓGICA

Como vimos anteriormente, a tecnologia humana precede a tecnologia material, mas a difusão do hábito referente a qualquer saber tecnológico se dá a partir dos aparelhos construídos a partir do conhecimento. O ser humano possibilita a existência do aparelho, em contrapartida o aparelho impõe um hábito ao ser humano. A construção da identidade humana dá-se a partir da tecnologia que está a sua disposição. Sendo assim, os limites do que se pode chamar de humanidade estão muito além do corpo humano e de suas capacidades.

O ciberespaço, nesse sentido, não é somente um lugar em que se possa exercer papéis como em um teatro. Ele faz o usuário incorporar a inteligência artificial contida em sua virtualidade e a partir disso constituir uma subjetividade delegada pela tecnologia. O ciberespaço é um tipo de multiplicidade na qual

indivíduos podem incorporar condutas para firmar sua subjetividade. Sendo assim, ocorre uma aproximação tão forte entre organismos e tecnologia que já não se podem estabelecer claros limites. A isso podemos tomar inicialmente o que vamos nos referir ao termo pós-humanismo. É a partir dessa teoria que tem origem em um questionamento referente aos limites do ser humano e que coloca que a natureza humana é também uma criação como qualquer tecnologia inventada pela humanidade que trabalharemos esse tópico.

Vivemos um período de mudança de paradigma quanto ao entendimento das representações de mundo. “Se a ciência moderna buscava representar o mundo, se sua missão consistia em adequar teorias à realidade, numa incessante busca da *verdade*, a cibernética estaria preocupada com *performances*”. (FELINTO; SANTAELLA, 2012, p. 51, grifo dos autores). Isso liberta o conceito de humanismo e sua busca por uma essência única e imutável para abrir caminho para uma constante mutação de identidade, a qual se dá através da incorporação de hábitos referentes a enunciados presentes em todo tipo de tecnologia. Não há mais limites entre o natural e o artificial, como se passássemos a considerar também essa dicotomia como uma invenção humana para organizar enunciados e buscar normatizações até mesmo de conduta, com a qual poderia por exemplo ser possível enquadrar uma pessoa em outra categoria que não a humana a fim de subjugar-la.

A partir desse abalo da dicotomia natural/artificial que se alastra por diversas outras como masculino/feminino, corporificação/descorporificação, orgânico/inorgânico, “[...] como matéria do vivido, o corpo tornou-se foco privilegiado para a atividade constante de modificação e adaptação por meio da troca de informação com o ambiente circundante”. (FELINTO; SANTAELLA, 2012, p. 79). Podemos considerar aqui que, a partir do que Flusser coloca sobre a produção de informação ser uma forma de resistência à entropia, a diferenciação do corpo e das identidades é a resistência à produção de normatizações opressoras para condutas diversas.

Sendo assim, a relação que temos com animais ou outros seres vivos é o princípio de igualdade. Somem as barreiras de espécie, já que o que nos diferencia não é mais uma essência, mas uma performance. Nesse sentido, o indivíduo é um animal que tem possibilidade de humanidade quando se vê condicionado por enunciados que são tidos como humanos. A fala, a vida em sociedade, a conduta

em uma sala de aula, a produção de cultura ou mesmo a vida em família são exemplos de condicionamento do animal pessoa.

A tecnologia possibilita a intervenção nas identidades fixas, funcionando como uma ferramenta para transmutar qualquer identidade em outra ou mesmo criar uma totalmente nova. É uma oportunidade de materialização de subjetividades em imagens, sons, palavras, vídeos. Entretanto, essas identidades sempre se desenvolvem a partir das ferramentas disponíveis como câmeras fotográficas ou filmadoras, gravadores de áudio, códigos de texto, etc., e até dado momento sempre tiveram origem no mundo concreto, funcionando como uma espécie de “espelho do mundo”. Mas a partir do aparelho digital com softwares e plataformas que suportam diferentes mídias, abriu-se a possibilidade de intervenção subjetiva e identitária exclusivamente de origem abstrata e imaginativa.

O corpo e a identidade humana se tornaram objetos da maior transfiguração nas artes e se diluem também nas redes sociais a fim de “[...] explorar a desfronteirização do corpo físico, sensorial, psíquico, cognitivo”. (SANTAELLA, 2003, p. 274). Parece que como resultado de um desejo de ser outro que não existisse no mundo concreto, a mutação do corpo se estabelece como uma transgressão do sentido de humanismo, voltando-se contra ele próprio, inventando um outro, aceitando a condição pós-humana e brincando com esse conceito. A partir disso, iniciam-se as construções identitárias e os processos de subjetivação a partir do questionamento dos limites das identidades e das subjetividades. Assim como no pré-dadaísmo quando Marcel Duchamp e outros artistas iniciaram o uso do corpo carnal para expressar os limites da arte e as plataformas possíveis de atuação, na nossa era digital, que adentramos sempre mais no mundo imaginado e abstrato, começaram-se a utilizar das noções abstratas referentes ao corpo e as identidades para expressar os limites da humanidade e seus exercícios em todos os âmbitos. No nosso caso mais recente, junto com a transfiguração do corpo são direcionadas também mensagens às representações (qual a forma do corpo humano?) e isso se alastra para noções de arte, ideologias, ciências, relações humanas.

Apesar do estado muito abstrato que estamos discutindo, não quer dizer que se trata da descarnalização completa do ser humano, Santaella (2003, p. 215) expõe que a descorporificação e as transfigurações da forma do corpo se dão também pelo movimento do desejo, destituindo a noção do eu estável, aproximando-se do sujeito freudiano e do devir na constituição identitária. É pela possibilidade de ver ou ler

uma possível identidade que podemos entendê-la e introduzi-la ao pensamento, o corpo para Freud é sempre uma “[...] representação ficcional mais que fato material bruto. Só através das representações podem as pulsões apresentar-se à consciência”. (EAGLETON, 1993, p. 195). O consciente então é relativo ao que pode tocar os sentidos.

Diante disso, a persona que construímos no ciberespaço pode ser considerada mais fluida do que assumimos em espaços como a escola ou a família por exemplo. A persona no ciberespaço é um tipo de construção consciente que materializa nosso inconsciente pelo fato de podermos brincar com todas as representações possíveis e dadas referentes à nossa vida. Não se necessita ter experiência, ter vivido ou mesmo vir a viver no mundo concreto para se criar uma persona referente a qualquer espaço possível. Podemos criar um perfil de um indivíduo chinês sem nunca ter estado na China e exercer um papel de um cidadão daquele país no relacionamento com outras personas no ciberespaço. A princípio se pode pensar que a língua poderia ser um empecilho, porém a própria rede de computadores permite quebrar essa barreira ou mesmo estabelecer uma comunicação exclusivamente baseada em imagens. A criação de avatares no ciberespaço permite uma imersão que no indivíduo provoca uma “[...] duplicação na sua identidade, uma hesitação entre presença e ausência, estar e não estar, ser e não ser, certeza e fingimento, aqui e lá”. (SANTAELLA, 2003, p. 203).

Portanto a noção de identidade regional também é abalada pela imersão no ciberespaço. As construções representativas de identidade e subjetividade a partir da tecnologia influenciam diretamente na noção de espaço do indivíduo. O sujeito não se localiza mais em um lugar determinado e estável, pelo contrário ele está contido em bancos de dados, estando presente em várias representações ao mesmo tempo e em diversos ambientes virtuais distintos. A noção de que o ciberespaço se torna um espaço geográfico se reforça, entretanto ele não se relaciona com uma geografia física, já que ela sofre uma torção de linearidade, por existir a possibilidade de se fazer caminhos diferentes de um lugar a outro, e de temporalidade, pela alternativa de se estar em diferentes lugares ao mesmo tempo.

O ciberespaço então é um espaço habitável, um local onde estabelecem relações e possibilidades de convívio. É uma esfera que podemos nos referir através do pronome relativo *onde*. Apesar disso, configura um novo modo de estar localizado, estruturado de modo descorporificado e atemporal.

O Vaporwave em meio a essa mudança de paradigmas identitários chega como um resultado de todos questionamentos levantados. Sua estrutura de funcionamento tem como base inicial o cruzamento do ser humano com a tecnologia através da estetização de todo e qualquer arquivo de origem no mundo concreto. A motivação maior do Vaporwave é justamente incorporar a plástica digital a todos os elementos que estão disponíveis na rede, o que nos permite dizer que o movimento incorpora a plástica digital a todos elementos do mundo, já que diante da evolução tecnológica dos aparelhos que registram o mundo ter possibilitado uma certa popularização dessas técnicas, notamos que aquilo que se torna conhecido pelo ser humano já é imediatamente registrado e migra para a internet em um processo extremamente rápido.

Através das técnicas citadas anteriormente, ocorre um embaralhamento do que é natural e do que é artificial, abrindo margem para os produtores e receptores do movimento adotarem uma conduta em eterna construção. Isso se dá porque os elementos disponíveis na rede podem quase ser considerados infinitos e a sua combinação extremamente vasta.

Figura 8 - Vaporwave com imagens de favela brasileira



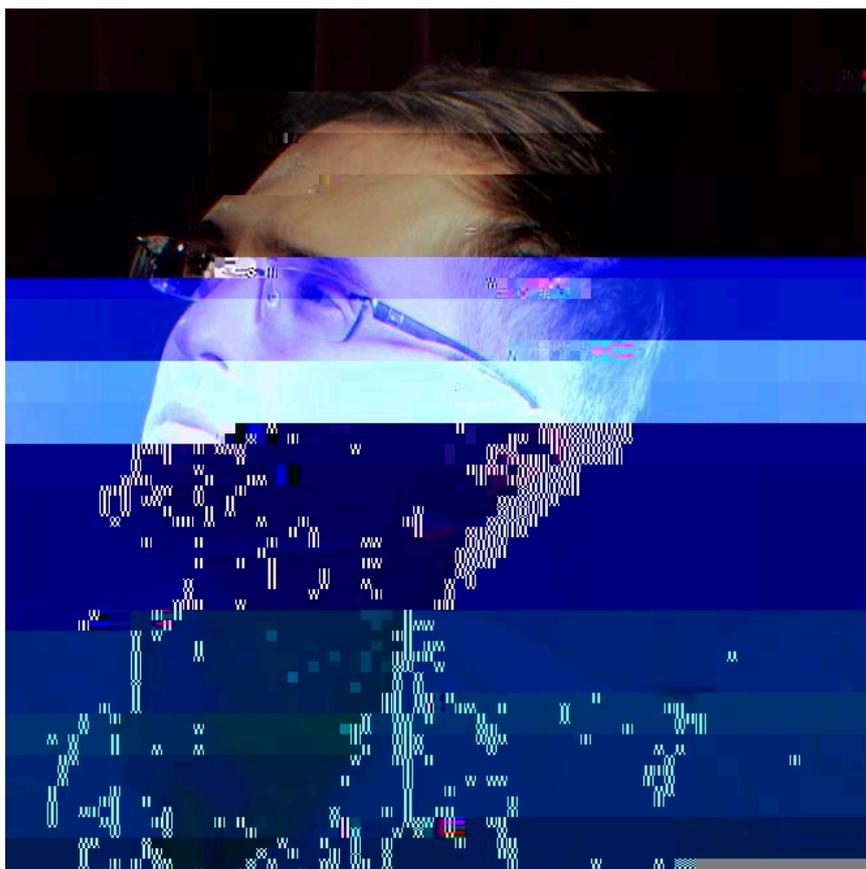
Fonte: Página do Facebook *Favela Wave*⁹

No entanto, o que se observa é uma certa repetição dos mesmos elementos sendo usados para constituírem novas obras. Estamos em um momento em que o aparelho Vaporwave parece ter adquirido uma identidade mais delimitada quanto a

⁹ Disponível em: <https://www.facebook.com/favelawv>

sua forma. Logo, o momento mais potente desse movimento se dá nas manifestações regionais do aparelho. No Brasil temos inúmeros exemplos, mas os mais notáveis pelas misturas e pela frequência de novas obras são as páginas Brasilwave, Vaporwave Brazil e mais recentemente a Favela Wave, que se utiliza de imagens de favelas do país e de identidades oriundas desses espaços para constituir obras que dão um novo significado para esses locais. Nesse caso (Figura), o processo de montagem identitária se dá em relação a um espaço geográfico, retirando-o de sua localidade e do enunciado televisivo e o colocando em um discurso estético. Funciona de forma politizada e sensibiliza o olhar a uma realidade que vai além da geografia local, mas é causada pela existência de um sistema que não é palpável, mas virtual, e está presente em nossas vidas aonde quer que estejamos.

Figura 9 - Foto de perfil com técnica glitch



Fonte: Perfil do Facebook de Wagner Ludwig Malta¹⁰

Já quando a estética Vaporwave é aplicada aos perfis pessoais nas redes sociais é ainda mais clara a influência no processo de subjetivação identitária. A

¹⁰ Disponível em: <https://www.facebook.com/wagner.l.malta>

performance individual fica aberta para ser preenchida com qualquer elemento possível. Ela pode se dar em um direcionamento ao digital, quando opera a gerar uma plástica referente ao pixel ou às cores, ou pode mesmo direcionar novos significados para a persona que é objeto de construção através da incorporação de outros objetos que podem estabelecer relações. Mas é quando constitui novas formas para o próprio corpo, como acontece na imagem acima, que os limites da carnalidade fluem à digitalidade. Isso constitui uma subjetividade que já não é mais baseada na produção de uma imagem corporal padronizada, mas justamente vai na direção oposta, desconstruindo padrões de beleza ou mesmo padrões de aparência. Diante disso, a construção de um avatar, de uma persona a partir do Vaporwave está disposta a formar uma identidade sempre em processo.

5 VAPORWAVE: DADAÍSMO DIGITAL (HIBRIDISMO DE MÍDIAS)

O Vaporwave como movimento artístico trabalha exclusivamente com a existência de um arquivo virtual aberto. A matriz para as mixagens, edições e colagens é sempre de origem virtual, sendo de fácil acesso através dos mecanismos de busca do ciberespaço. A partir disso, a estética do Vaporwave pode ser classificada como consequência de uma arte interativa, já que a produção se dá através da interação com máquinas capazes de gerar novos modos de interação virtual. Logo, o resultado desse movimento estético é o próprio mecanismo da internet. O percurso vai desde a produção de imagens, escolha do material a ser utilizado, edição e postagem das imagens digitais por parte da comunidade virtual, passando pelo trabalho estetizante dos artistas vaporwave, até a devolução dos arquivos para a rede, onde serão mais uma vez ressignificados pelos receptores quando da reprodução e compartilhamento das obras.

Formado por vídeos, músicas, montagens, edições fotográficas, caracteres especiais, símbolos de teclado, presença virtual, o Vaporwave se caracteriza por uma hibridização de plataformas. É interessante notar que nas *timelines* e até mesmo no *desktop* individual, os usuários têm função de editores: selecionam e editam o que querem ver, ouvir, ler. Fazem isso com naturalidade e mesclam mídias (vídeos de TV, músicas radiofônicas, fotografias, filmes de cinema, linguagem impressa) de forma rápida como se nada as diferenciasses, sem determinar uma hierarquia entre elas. Escolhem a música que ouvirão, em seguida dão play em um vídeo para em um instante seguinte abrirem um texto de filosofia ou fofocas em um site à sua escolha (quando não fazem todas essas funções ao mesmo tempo). Contudo, é possível perceber que os arquivos não são vistos no ciberespaço a partir de sua função sensorial, mas todos parecem estar em uso a partir de sua potência de representação. Isso decorre do objetivo da criação da comunicação mediada por computadores que a internet conseguiu dar conta: tornar possível a compactação de qualquer tipo de mensagem com o intuito de facilitar a transferência desses arquivos, de forma global. Numa relação teórica, é possível considerar o Vaporwave como a linha que liga os pontos de um rizoma, segundo a filosofia de Gilles Deleuze e Félix Guattari (2011), já que cada elemento do ciberespaço

[...] não remete necessariamente a um traço lingüístico: cadeias semióticas de toda natureza são aí conectadas a modos de codificação muito diversos, cadeias biológicas, políticas, econômicas, etc., colocando em jogo não somente regimes de signos diferentes, mas também estatutos de estados das coisas. (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p. 22).

Entretanto, apesar dessa ligação direta que a internet faz entre diferentes mídias como se fossem da mesma ordem, o “[...] nosso agir tem referência exclusiva ao que afeta os sentidos” (PEIRCE, 2007, p. 59), o que causa um embaralhamento da interpretação dos produtos do Vaporwave que são editados como se fossem todos pertencentes à mesma mídia. Ao fruidor, resta uma espécie de confusão no tratamento a ser dado a esses hibridismos. Como receber uma música com velocidade alterada, porque isso remete diretamente à câmera lenta do cinema, ou a uma colagem de imagem estática com vídeo, ou mesmo a música com camadas mixadas como se fossem *layers*¹ de uma edição fotográfica? No caso da música não são os sons produzidos por instrumentos musicais que se repetem no Vaporwave, mas todo um conjunto de melodias. Isto acontece como se trechos de sons fossem recortados aleatoriamente e colados uns sobre os outros, sem respeitar tom e tempo musicais, mas imersos em uma lógica de colagem caótica e desordenada, lembrando estratégias próprias das vanguardas da arte moderna, mais especificamente o Dadaísmo e suas colagens textuais e visuais.

É possível fazer um paralelo histórico entre o Vaporwave e a estética dadaísta por suas construções se darem a partir dos materiais que as mídias de cada época utilizam. No Dadaísmo se observa a utilização de tiras de jornal, recortes de revistas, fotografias, partes de obras visuais, entre outros materiais que tornam possível um processo que culmina numa aproximação tão forte entre arte e cultura de massas que seus limites deixam de ser claramente discerníveis.

A convergência entre documento e arte que se estabeleceu nas colagens dadaístas vem numa direção de estabelecer uma estética a toda informação, o que evidenciou que mesmo fora desse movimento existem direcionamentos éticos e morais a toda documentação. O que o Dadaísmo inaugura nesse momento não é então a estetização do documento, mas a possibilidade de resignificação tanto

¹ *Layer* refere-se à camada. Em softwares de edição de imagem é possível editar partes da imagem final de forma separada através de sua organização por camadas.

material quanto histórica de dados, informações ou mesmo signos, palavras e enunciados.

Uma importante aproximação entre a arte e os meios de comunicação de massa é identificada na atuação do grupo dadaísta de Berlim, quando os artistas começam a editar revistas e jornais dedicados à sátira política a partir de colagens, montagens e desenhos com um sofisticado trabalho tipográfico.

Percebe-se que a colagem constituída pela reciclagem de material comunicacional e informático gera uma tensão entre o mundo real e o mundo representado pela arte. Se em um dado momento as pinturas realistas buscavam a imitação mais aproximada de uma realidade concreta ou na fotografia se tinha a noção de que existia a capacidade de criar uma janela para um momento totalmente indicial e não fictício, o Dadaísmo apareceu como uma libertação da noção de representação como imitação da realidade. É a partir do jogo que os dadaístas estabelecem com os arquivos e documentos da época que fica evidente a perspectiva de tocar na própria história e nas significações que dela partem. Mais do que isso, “Dadá foi a expressão eficiente, e portanto historicamente correta do momento de uma liberdade total, na qual todos os valores da existência humana [...] foram colocados em jogo”. (RICHTER, 1993, p. 305).

A colagem, de fato, coloca em xeque a ideia convencional de representação ao confrontar o artista com a possibilidade de renunciar à imitação graças a uma estratégia de caráter dialético: a obra está ao mesmo tempo sob o signo da referência a uma realidade exterior e da negação dessa possibilidade em virtude da integração do fragmento real numa estrutura compositiva. (ARAGON apud FABRIS, 2011, p. 124-125).

Da mesma forma, o Vaporwave caminha no sentido de produzir uma realidade a partir da produção representativa do mundo e da mutação das representações existentes. Não toca nos objetos do mundo nem cria algo que seja palpável, mas flui diretamente sobre os signos que representam o mundo. Sendo os signos a maneira de nos conectarmos ao mundo e às suas relações, o Vaporwave age justamente sobre as formações históricas e os enunciados da nossa época.

Para evidenciar melhor essas relações e construções aprofundaremos o paralelo entre o Vaporwave e o Dadaísmo. Para isso, começaremos com uma análise semiótica, passaremos a análise estética, em seguida a uma perspectiva a

partir das mídias, até chegar nas possibilidades tecnológicas que se abrem devido ao enunciado criado pelo movimento Vaporwave.

5.1 DADAÍSMO COMO PRODUTOR DE ÍCONES

No Dadaísmo as fotomontagens e colagens a partir de documentos e arquivos oriundos de diferentes mídias impressas eram a tentativa de uma montagem social que correspondesse à época em que foram produzidas. Estando a arte afastada da práxis vital, entendida como “[...] a vida cotidiana do burguês ordenada segundo a racionalidade voltada para os fins” (BÜRGER, 2012, p. 97), tornou-se uma das questões das vanguardas artísticas a construção de uma nova práxis que correspondesse tanto às formações históricas do momento quanto ideologicamente aos pressupostos políticos contestatórios dos artistas. Os processos propostos pelos dadaístas tinham, portanto, a finalidade de mutação da realidade, o que explica a “[...] busca de uma visualidade múltipla e fragmentária, capaz de responder às novas significações sociais e espaciais derivadas da experiência urbana”. (FABRIS, 2011, p. 168).

Para atingir esses objetivos, as obras tinham caráter de surpresa, de gerar o acaso, o novo. Nesse sentido, têm sua potência transformadora enquanto estado de ícone por se apresentarem de modo espontâneo e indeterminado. A relação que fazem com aquilo que estão dispostos a representar é por semelhança apenas. Entretanto, se complexifica um pouco mais a análise semiótica do Dadaísmo (e conseqüentemente do Vaporwave) pela característica de aproximação entre signos, pela combinação. Segundo Le Bot (apud FABRIS, 2011, p. 226)

[...] os elementos só são definíveis, em última instância, por sua comutatividade na estrutura do sistema, apagando seu sentido próprio diante daquele de suas manipulações; porque a racionalidade do sistema, em consequência, depende de suas capacidades de combinação e porque o fascínio que ela exerce depende do próprio ritmo – rápido em aceleração constante – que regula a ordem de suas sucessões.

Aqui podemos fazer uma aproximação com a combinação de signos e a transformação de cada um deles, gerando novos interpretantes: é o processo de semiose aplicado. Para tanto, podemos perceber que o processo dadaísta de colagem e montagem opera no crescimento da razoabilidade concreta, nos termos

peirceanos. Ou melhor, provoca uma semiose que gera novos signos representativos de algo que ainda não havia possibilidade de se dizer ou fazer ver.

O Vaporwave parece colocar em prática este mecanismo semiótico na atualidade. Quando provoca a união da fotografia e do vídeo, produzindo movimento em uma imagem originariamente estática, ou a união da música com estátuas gregas, por exemplo, o movimento artístico constitui semioses típicas do meio tecnológico contemporâneo, alargando as possibilidades de comunicação que foram estabelecidas pelo meio. Logo, se no mecanismo de operação tanto do Dadaísmo quanto do Vaporwave está contida a operação de combinação de elementos, é inerente a eles a produção sígnica, com ênfase na categoria icônica por gerar uma surpresa no instante dado de sua criação, mas não sendo índice de uma realidade e nem símbolo de um dado hábito já acordado por todos. Desse modo, a criação pode ser considerada de significado aberto e transmutável. Portanto, as verdades autônomas produzidas por esses movimentos são de modo geral fluidas e mutacionais, o que enfim liberta a própria verdade dela mesma: “[...] se a arte é ‘verdadeira’ para Nietzsche é só porque sua ilusão dá corpo à verdade de que não existe verdade”. (EAGLETON, 1993, p. 188).

5.2 DADAÍSMO E O SUBLIME

A montagem no Dadaísmo teve muita expressão política desde seu surgimento como movimento, posteriormente contestando até mesmo as posturas do regime nazista, como, por exemplo, através do uso da imagem de Adolf Hitler por John Heartfield na obra *Adolf, o Super-homem: traga ouro e fala disparates*, de 1932. A montagem teve grande expressão também no movimento dadaísta na Rússia, no qual ganhou notoriedade por trabalhar na criação de uma identidade nacional, unindo em uma mesma imagem colagens de Lênin e Stalin ou mesmo de símbolos socialistas a imagens do povo do país, como por exemplo nas obras de Gustav Klutssis.

Na Rússia pós-revolução, a fotomontagem é utilizada formalmente através da propaganda, mas também no sentido político e militante. Para o artista Aleksandr Ródtchenko, por exemplo, era importante articular o processo artístico ao crescimento tecnológico da sociedade comunista. É necessário que o artista “[...] se liberte da pintura tradicional e do uso decorativo da forma para engajar-se num

sistema de trabalho criativo, no qual a forma está associada à matéria e a seus usos estruturais e funcionais”. (FABRIS, 2011, p. 180-181). Ele declara, assim, o fim da arte pura como possibilidade de uma prática revolucionária.

O Dadaísmo trabalhava com um mecanismo que pode ser considerado desconstitutivo do ego individual. Negava tanto a criação quanto a recepção individual e com isso se aproximava do sentimento do sublime. Trabalhado por diversos filósofos e estetas, a categoria do sublime pode ser encontrada em diversas épocas, mas no caso do Dadaísmo e do Vaporwave toma importância significativa o ponto de vista desenvolvido por Karl Marx (apud EAGLETON, 1993), já que diversos artistas declaram suas íntimas relações com os ideais marxistas e adotam uma postura crítica ao capitalismo, podendo partir também de outras correntes como o anarquismo ou mesmo tendo uma visão apolítica.

Na relação que o Dadaísmo faz com o mal sublime proposto por Marx (apud EAGLETON, 1993), encontramos obras do artista Francis Picabia, que propunha uma arte amorfa, por acreditar que ela não representava nada por antes de tudo ser um gesto. Dessa forma atacava as concepções estéticas tradicionais e também dissolvia qualquer identidade cristalizada em suas obras. Entre 1938 e 1945, Picabia produziu telas inspiradas em revistas populares que, segundo Fabris (2011), colocaram em xeque um dos pressupostos fundamentais da vanguarda, a originalidade. Suas obras produziam, portanto, uma discussão sobre o ato criador, afastando-o das esferas da subjetividade e da inspiração “[...] para converter-se num gesto de escolha e de deslocamento, que ressignifica imagens banais com uma carga adicional de banalidade”. (FABRIS, 2011, p. 218).

Na nossa relação com o Vaporwave, nota-se que a dissolução da forma é evidente em processos como o *glitch* e o *datamosh*, as técnicas multimídia que deterioram os produtos e os fazem adquirir uma plástica diferente da esperada, porém com o adendo de que é possível que essa característica amorfa seja um potencial de duração limitada, já que a partir da repetição da destruição da forma, cria-se uma nova forma estabelecida de representação. Tanto o Dadaísmo quanto o Vaporwave passaram por esse processo e hoje podem ser descritos com certa precisão, apesar de serem sempre mecanismos de operação de novas deformações.

Já na relação que faz com o bom sublime de Marx (apud EAGLETON, 1993), o Dadaísmo construiu-se de forma acentuada através da reciclagem de símbolos do

passado ou mesmo da época, emprestando aura à revolução proposta pelo manifesto dadaísta. Como comentado anteriormente, as figuras históricas eram colocadas lado a lado com o povo para que se criasse uma noção de novo grupo emergente e para que se estabelecesse um novo hábito político. A fabulação que se constituiu no Dadá muito se deveu ou à afirmação ou à negação de figuras que representavam ora positivamente ora negativamente uma possível nova práxis.

A representação da revolução era a própria revolução, retirava o receptor da realidade concreta e o fazia estabelecer novas relações com as imagens propostas. No Vaporwave é comum o uso de estátuas gregas nas obras, o que se pode pensar inicialmente como uma volta aos valores gregos, mas parece que eles estão ali inseridos pelo simples poder aurático que carregam. Nos termos de Benjamin (2013) em seu clássico *A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica*, a estátua grega, ao mesmo tempo em que traz uma aura clássica à obra, é reciclada e adquire um valor de *aqui e agora*. No caso do Vaporwave o aqui seria o ciberespaço e o agora seria o dado instantâneo de criação e compartilhamento. Entretanto, é também possível analisar a presença de grandes marcas do sistema capitalista como Coca-Cola, Macintosh, Windows, Nike e Adidas, entre outras, no movimento Vaporwave como exemplos da reciclagem simbólica típica do bom sublime de Marx (apud EAGLETON, 1993). Isso pode gerar a seguinte questão: o que há de mais clássico do que as marcas que diariamente atualizam a sua imagem em nosso imaginário?

No movimento Dadaísta a relação com a propaganda e a publicidade já era explícita. Porém sem utilizar marcas já estabelecidas, o próprio movimento se infiltrava em vias publicitárias. Quando Heartfield, por exemplo, trabalhou com a confecção de capas de livros fez “[...] de sua publicidade a verdadeira práxis da arte no sentido marxista do termo” (GRAZIOLI apud FABRIS, 2011, p. 163) ou mesmo quando artistas trabalharam na propaganda do partido socialista na Rússia.

5.3 DADAÍSMO DE MÍDIAS

Apesar de todas as possíveis relações entre o Vaporwave e os modos de operação do Dadaísmo, há um processo de colagem possível apenas a partir da tecnologia computacional. Esse mecanismo de colagem do Vaporwave se dá no âmbito do atravessamento de enunciados, mesclando mídias como se todas possuíssem as mesmas origens. Diante da característica programável de qualquer

arquivo digital e de sua redução a algoritmos organizados que podem ser traduzidos por programas de computador, é possível produzir uma junção de vídeos, músicas, imagens estéticas, fotografias, ilustrações e caracteres de diversas origens.

A partir disso, direcionamos a imaginação à matemática e à codificação algorítmica ou ao formato do arquivo (wav, mp3, jpeg, raw, etc.). O caminho é de uma imagem concretizada até sua abstração em números ou em siglas que representam sistemas de compactação, no que podemos relacionar com o movimento de criação da imagem tradicional, segundo Vilém Flusser (2009, p. 19). Após esta etapa e com a compatibilidade entre códigos ou compactações estabelecida, o programa pode atuar normalmente sobre o arquivo, o que podemos considerar como a produção de uma imagem técnica. Desta forma, o que aqui chamamos de Dadaísmo de mídias recorre tanto a uma tecnologia humana ainda não formalizada e sistematizada quanto a uma tecnologia material que traz consigo determinadas técnicas e efeitos. Podemos considerar diante desse caminho descrito que a virtude humana está em burlar o sistema tecnológico vigente para tornar possível uma ideia.

Nesse ponto, parece haver o indício de que a produção que estamos descrevendo deve ser considerada como coletiva. Reciclando, colando, tomando elementos disponíveis na rede mundial de computadores, o artista conduz uma união que já está dada virtualmente, criando um produto a partir da própria natureza do programa digital da internet. Os arquivos *brutos* disponíveis são todos de uploads de diferentes indivíduos por diversas causas e intensões, podendo ser institucionais ou pessoais. Assim, além de servirem de matéria-prima, são também mensagens, informações pessoais, coletivas e tecnológicas, contando na sua formação com inúmeros envolvidos, desde a produção do equipamento que gerou o arquivo até o indivíduo que o produziu. O que procuramos enfatizar aqui é que em todo e qualquer processo de produção existe a característica coletiva ao se utilizar de métodos tecnológicos, entretanto no caso aqui analisado isso é ainda mais enfático pela matéria-prima não ter uma base orgânica ou material, mas ser fruto da imaginação e da produção tecnológica de outras pessoas.

Há uma interessante e estreita relação entre esta estratégia adotada pelo Vaporwave e o Dadaísmo, pois no movimento de vanguarda do início do século XX já havia um questionamento da propriedade individual da autoria. Quando Marcel Duchamp, um dos grandes expoentes do movimento dadaísta, envia algumas de

suas célebres obras em série (produtos comercializados e utilizados no cotidiano social como um urinol ou um secador de garrafas assinados pelo artista) a exposições de arte, estas não são consideradas obras de produção individual. (BÜRGER, 2012, p. 100).

Os readymades de Duchamp propunham jogos ainda mais radicais acerca da relação entre a arte e a realidade. [...] Raramente o artista fazia alguma interferência nesses objetos, afirmando que a própria seleção e o acréscimo de sua assinatura (com frequência sob pseudônimo) bastavam para garantir a promoção de seu estatuto à condição de obras de arte. (BRADLEY, 2001, p. 14).

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

5.4 VAPORWAVE E A ABERTURA DE POSSIBILIDADES PARA NOVAS TECNOLOGIAS

Podemos considerar o processo pelo qual são submetidos os arquivos utilizados na produção do Vaporwave como uma transformação de diversos tipos de signo em ícones expressivos de uma potencialidades do ciberespaço. Estas, por sua vez, são simuladas em eterno devir, podendo ser relacionadas com a evolução da tecnologia. A semiose causada por esse movimento estético trabalha na construção da práxis virtual, toca nos hábitos humanos no ciberespaço. Sendo assim, esses ícones abrem possibilidade a diversas hipóteses do que é ser humano diante da introdução da tecnologia como um espaço de vivências. Assim como o movimento dadaísta, que teve seu impulso primordial

[...] no sentimento de uma alegria rebelde diante de descobertas novas, que podia intensificar-se ao ponto de uma euforia nervosa e palhaçadas. Dadá não deriva a sua agressividade da raiva do escravo contra as suas correntes, e sim do sentimento de uma

liberdade absoluta, não mais disposto a reconhecer ponderações.
(HAFTMANN, 1993, 306),

É possível dizer que o mesmo impulso é também identificado no Vaporwave, pois opera de maneira similar ao Dadaísmo ao cruzar as alternativas do programa virtual e, assim, abrir o programa pra novos usos e hábitos em relação à tecnologia da época.

O equipamento – ou a subversão de seu programa – pode ser vista como uma abertura de possibilidade de novas tecnologias. Os ícones gerados produzem uma potência de mudança nos hábitos e isso pode agenciar uma produção de softwares ou mesmo novos equipamentos que sejam mecanismos de geração de caminhos dissonantes das tecnologias e dos enunciados atuais. Isso dá indícios de que o uso que se faz de uma tecnologia também pode modificá-la ou pelo menos atualizá-la.

Apesar dessa condução tecnológica que os dois movimentos em análise passam, é de se notar que eles estabeleceram um certo corte na história cronológica, já que se estabelecem baseados em referências isoladas. Assim como evidencia Flusser (2008, p. 23), vivemos num momento pós-histórico em que a técnica liga os elementos do mundo que estão desintegrados pela abstração profunda causada pela imersão no pensamento e na descoberta de que as “[...] cadeias do discurso lógico se desintegram em bits, em proposições calculáveis”. Tanto no Dadaísmo quanto no Vaporwave, as influências são todas as possíveis, ligando mecanismos ou mesmo elementos de épocas distintas de modo a funcionarem numa nova significação. Nesse sentido, quando o Vaporwave recupera representações do passado e as ressignifica pela relação que faz com outras

É justamente esse lógica que é negada pelo seu caráter mercantil. Os movimentos analisados buscaram produzir mecanismos capazes de atravessar as estruturas rígidas de seu tempo e produzir agenciamentos que se colocam fora do sistema capitalista, instaurando, nem que por um limitado período, uma nova forma de recepção e atuação diante da arte e da representação. Propõem assim um olhar alternativo sobre a comunicação de massa, a arte e a representação, a política e as tecnologias contemporâneas. Ressignificam esses sistemas e a memória histórica que delas emana, estabelecendo a possibilidade de mutação de práticas cotidianas oriundas das formações históricas.

Assim como as vanguardas históricas do século XX, o Vaporwave se interessa mais por uma determinada atitude ou por um novo conceito estético e assim demonstra que tudo está em constante estado de fluxo criador. Com efeito, o que evidenciamos nas investigações aqui propostas é que o Vaporwave atualiza, em certa medida e em meio digital, a maior parte das características do Dadaísmo. É possível identificar nas ações concretas do Vaporwave as mesmas tentativas dos dadaístas de ridicularizar artística e politicamente a crença do Ocidente na razão.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossa análise sobre o Vaporwave propôs em sua estrutura metodológica uma torção aos moldes clássicos das manografias acadêmicas. Trabalhamos com inserções analíticas durante todo o trabalho, uma análise vertical que percorreu transversalmente todas apresentações teóricas propostas. A partir disso, garantimos uma análise mais relacional e descentralizada de uma noção única de saber e realidade.

O desenvolvimento desse método se deve conceitualmente ao que entendemos sobre o objeto: o Vaporwave é uma estetização da tecnologia possibilitada pelo atravessamento de enunciados. Isso quer dizer que ele é fruto estrutural do enunciado que foi agenciado com a tecnologia de computadores. No Vaporwave vemos a potencialidade de junção de linguagens diversas como o vídeo, a música, a imagem estática, o texto em uma obra única, funcionando de modo a constituir um enunciado novo, com regras de significação próprias.

Partimos evidenciando a existência de um enunciado característico da digitalidade dos computadores para mostrar que o Vaporwave surge como sua subversão. É possível se enxergar a produção de um novo modo de ver e falar sobre a tecnologia diante da sensibilização de suas superfícies, que se tornam o próprio sentido ou expressão da produção ou servem como objetivo plástico. Entendemos isso como a instauração de um enunciado estético sobre a tecnologia, o que redireciona muitos encaminhamentos inerentes à estrutura da ciência que conduz a tecnologia, caracterizada inicialmente pela sua evolução linear e focada nos fins produtivos.

Do ponto de vista linguístico, o Vaporwave opera como um mecanismo produtor de semioses. Cruza signos e os ressignifica, produz novos entendimentos, aumentando as possibilidades de comunicação. É importante notar que esses novos significados ainda não são fixos ou bem estabelecidos. As obras funcionam como iconizações da digitalidade, evidenciam os pixels, as cores digitais, as possibilidades de colagem através da digitalidade. A representatividade deixa de ser referente a coisas do mundo concreto para se direcionar às características digitais presentes em nossas vidas. A partir disso, se torna possível o desenvolvimento de um novo hábito que orientará a comunicação.

O hábito comunicativo relacionado com a produção a partir da tecnologia também tem sua operação modificada. Se percebermos na evolução tecnológica a sua relação com as necessidades de inovação dentro do sistema capitalista, podemos entender que a produção mediada por tecnologia tem em sua estrutura a inserção do produto final numa cadeia de monetarização. Entretanto, o Vaporwave ironiza esse processo pela inserção de grandes marcas em suas obras, que não tem valor mercantil, apenas estético. Sendo assim, o movimento sensibiliza os processos capitalistas afim de gerar um pensamento crítico em relação a ele.

Já no que toca à tecnologia especificamente, quando o Vaporwave direciona o olhar para a superfície das plataformas, abre margem para uma reconfiguração dos caminhos possíveis para a evolução da tecnologia. A deterioração dos arquivos e a evidenciação da sua característica digital, fazem emergir as potencialidades de representação com base no digital. Sendo assim, a constituição de uma tecnologia humana sobre a superfície digital, já pode ser tratada como um aparelho por ter se materializado em alguns aplicativos disponíveis na rede como o *Image Glitch Experiment*¹⁷. Isso caracteriza um novo estágio do movimento, no qual ele passa de um mecanismo que estava à margem da cultura para uma prática que faz parte e constitui o sistema.

Isso afetará a constituição da identidade humana quando se faz a partir do ciberespaço e da tecnologia digital. A humanidade já não pode mais ser determinada a partir dos limites do corpo físico, já que as representações identitárias do ser humana podem se estabelecer sem base na sua carnalidade. Esses possíveis caminhos de diferenciação do corpo e das identidades pode ser visto como uma resistência à produção de normatizações opressoras para condutas diversas, já que as possibilidades de conduta não se orientam a partir de instituições, mas a partir da própria representação de origem abstrata e imaginativa.

As possibilidades libertárias do Vaporwave muito se relacionam com o que emergiu diante do mecanismo dadaísta no início do século XX. A relação que os dois movimentos fazem é o de corte cronológico em suas épocas, agindo de maneira arqueológica, estabelecendo relações entre diversas referências e enunciados a partir de sua potência de colagem. O Vaporwave recupera a potência do Dadaísmo a partir das possibilidades tecnológicas dadas pela digitalidade,

¹⁷ Disponível em: <<http://snorpey.github.io/jpg-glitch/>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

estando apto a gerar surpresa e questionamentos estruturais contemporâneos de modo a agenciar novas formações históricas possíveis.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2013.
- BRADLEY, Fiona. **Surrealismo**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.
- BÜRGER, Peter. **Teoria da vanguarda**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 1. São Paulo: Editora 34, 2011.
- DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2013.
- EAGLETON, Terry. **A ideologia da estética**. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.
- FABRIS, Annateresa. **O desafio do olhar: fotografia e artes visuais no período das vanguardas históricas**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.
- FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lucia. **O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo**. São Paulo: Paulus, 2012.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.
- FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. 2004.
- GIBSON, W. **Neuromancer**. [S.l.], 1984. Disponível em: <<http://www.libertarianismo.org/livros/wgneuromancer.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2015.
- HAFTMANN, Werner. Posfácio. In: RICHTER, Hans Georg. **Dadá: arte e antiarte**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Cultrix, 2010.
- RICHTER, Hans Georg. **Dadá: arte e antiarte**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTAELLA, Lucia. **Estética: de Platão a Peirce**. São Paulo: Experimento, 1994.