



sessões do

MAGNÁRIO

VOL. 22 | N. 38 | 2017 | <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3710.2017.2>



CURTA NOSSA
PÁGINA

IMPETA
O DESER

**Dossiê
Game Studies**

Crédito: Sessões do Imaginário - n. 1 - 1996.

**A estética do imaginário
no cinema**

Demian Garcia e André A. Medeiros

P. 94

**Materialidades fílmicas, magia e
montagem**

Ednei de Genaro

P. 112

**Videogames, transgressão e
criatividade no Brasil**

Emmanoel Ferreira

P. 72

Vaporwave: Dadaísmo digital de mídias¹

Vaporwave: digital Dadaism of media

Jamer Guterres de Mello² 

Mario Alberto Pires de Arruda³ 

Resumo

Este artigo busca investigar as relações técnicas, discursivas e expressivas entre os movimentos estéticos Vaporwave e Dadaísmo. O primeiro é um movimento cuja expressão se dá na interseção entre música, vídeo e imagem estática a partir de material digital disponível na internet; o segundo foi um movimento das vanguardas artísticas modernas do início do século passado, formado principalmente na Europa por um grupo de escritores, poetas e artistas plásticos. Mais especificamente o objetivo deste texto é tentar identificar de que forma o tipo de apropriação efetuado no Vaporwave se assemelha às estratégias de criação utilizadas pelos dadaístas. O que evidenciamos nas investigações aqui propostas é que tanto o Dadaísmo quanto o Vaporwave funcionam como contra-ambientes (2005) que revelam as lógicas de funcionamento das mídias hegemônicas, produzindo novos hábitos e usos em relação às tecnologias.

Palavras-chave

Vaporwave; dadaísmo; tecnologia; mídias; arte.

Abstract

This article seeks to investigate the technical, discursive and expressive relations between the Vaporwave aesthetic movements and Dadaism. The first is a movement whose expression occurs at the intersection between music, video and static image from digital material available on the internet; the second was a movement of the modern artistic avant-gardes of the beginning of the last century, formed mainly in Europe by a group of writers, poets and artists. More specifically the purpose of this text is to try to identify how the type of appropriation made in the Vaporwave is similar to the creation strategies used by the Dadaists. What we evidenced in the investigations proposed here is that both Dadaism and Vaporwave function as counter-environments ambient (McLuhan; Staines, 2005) that reveal the logics of the hegemonic media of each, producing new habits and uses in relation to technologies.

Keywords

Vaporwave; dadaism; technology; media; art.

Introdução

O *Vaporwave* – movimento estético bastante recente e cuja expressão se dá na interseção entre a música, o vídeo e a imagem estática a partir de material digital disponível na internet – pode ser considerado como um subgênero da *media art*, ou da arte tecnológica. Opera especificamente uma tradução da internet a partir da colagem de outras mídias ou meios, decorrendo das possibilidades oferecidas pela digitalidade na sua criação, execução e reprodução. É considerado também como uma manifestação da internet, tendo desdobramentos presentes em produtos da cultura pop e da cultura de massa tanto de forma globalizante pela expansão de um apelo plástico por diversos países quanto 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.

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

Este artigo busca investigar em que medida o *Vaporwave* retoma expedientes técnicos, discursivos e expressivos do Dadaísmo, movimento das vanguardas

artísticas modernas do início do século passado, formado principalmente na Europa por um grupo de escritores, poetas e artistas plásticos. Mais especificamente, o objetivo deste texto é tentar identificar de que forma o tipo de apropriação efetuada no *Vaporwave* se assemelha às estratégias de criação utilizadas pelos dadaístas. Para tanto, propomos um paralelo entre a história do Dadaísmo – a partir de suas tecnologias – e o característico atravessamento de enunciados midiáticos do *Vaporwave* para entendê-lo como uma espécie de Dadaísmo digital. Tal ideia será trabalhada a partir da análise tecnológica e formal de cada um dos movimentos.

Vaporwave e Dadaísmo como contra-ambientes de suas épocas

Marshall McLuhan (2007) entende as mídias ou meios como tecnologias de comunicação que tem como principal mensagem a produção de novas lógicas sociais, ou seja, “a ‘mensagem’ de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas” (McLuhan, 2007, p. 22). Em sua perspectiva, a forma de organização social é indissociável das estruturas comunicativas de um meio e as relações formadas entre esses estratos são o que constituem o que o autor chama de “ambiente” (McLuhan; Staines, 2005). Nesse sentido, há incessantemente processos de modelização tecnológica e humana se agenciando recursivamente e constituindo o ambiente em que vivemos, o qual só se manifesta através de seus efeitos, que são da ordem dos hábitos e relações que dão a ver os sentidos de nossa época.

Sob essa perspectiva de McLuhan (2007), buscaremos desenvolver uma análise que visa evidenciar a relação do *Vaporwave* e do Dadaísmo com o aparato

mediático. O objetivo, pois, não é interpretar a intenção dos autores ou os sentidos das obras, mas evidenciar o processo de sua criação e circulação. Posto isso, tomemos os movimentos com foco no mecanismo produtivo da colagem, presente nos dois movimentos, ainda que a “matéria-prima” para cada um deles seja oriunda de mídias distintas.

No *Vaporwave*, a existência do arquivo digital da internet está intimamente ligada a sua produção. A matriz para as mixagens, edições e colagens é sempre de origem *online*, sendo de fácil acesso através dos mecanismos de busca da web. A partir disso, a estética do *Vaporwave* pode ser vista como consequência de uma arte interativa, já que sua produção é agenciada pelo uso de máquinas de interação digital *online*, como softwares de edição e sites de redes sociais. Ainda que o *Vaporwave* se apresente como vídeo, música e imagem, é interessante notar que é através desses meios que ele dá a ver o próprio mecanismo da internet. Funciona assim como um contra-ambiente (McLuhan; Staines, 2005), ou seja, como uma estética que dá a ver o ambiente midiático da internet – evidenciando, pois, seus hábitos e suas lógicas de funcionamento. Isso se evidencia na constituição das obras *Vaporwave*, que tem um percurso que vai desde a produção de imagens, escolha do material a ser utilizado, edição e postagem das imagens digitais por parte da comunidade de sites de redes sociais, passando pelo trabalho estetizante dos artistas *vaporwave*, até a devolução dos arquivos para a rede, onde serão mais uma vez ressignificados pelo público receptor quando da reprodução e compartilhamento das obras.

Formado por vídeos, músicas, montagens, edições fotográficas, caracteres especiais, símbolos de teclado, presença *online*, entre outros elementos, o *Vaporwave*

Vaporwave: Dadaísmo digital de mídias

se caracteriza por uma colagem de mídias. E é interessante notar que nas *timelines* e até mesmo no *desktop* e nos *devices* individuais como o *smartphone*, convivemos com essa grande gama midiática, sendo inerente ao uso da internet a função de editor: todos selecionamos o que queremos ver, ouvir, ler e a organização final dá a ver um conjunto de relações que pode ser visto como um processo de edição. Ao utilizarmos a internet, diferentes mídias (vídeos de TV, músicas radiofônicas, fotografias, filmes de cinema, linguagem impressa) passam diante de nós de forma rápida como se nada as diferenciasse, não havendo uma hierarquia entre elas. Escolhemos a música que ouviremos, em seguida damos o *play* em um vídeo, para em um instante seguinte abrirmos um texto de filosofia ou fofocas em um site à nossa escolha (quando não fazemos todas essas funções ao mesmo tempo). As mídias parecem não estar organizados no ciberespaço a partir de sua função sensorial, mas todos parecem estar em uso a partir de sua potência de comunicação contêudística. Isso parece decorrer da própria constituição estrutural da internet: sua forma de armazenamento torna possível a compactação de qualquer tipo de mensagem com o intuito de facilitar a transferência desses arquivos de um ponto a outro, de forma global. Numa relação teórica, é possível considerar a internet como a possibilidade de constituição de conexões que produzem um rizoma, já que cada elemento do ciberespaço:

[...] não remete necessariamente a um traço linguístico: 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 e Guattari, 2011, p. 22).



Figura 1: Sem nome.

Fonte: Vaporwave Brazil 2017 |
<https://www.facebook.com/VAPORWAVEBRAZIL>.

No *Vaporwave* isso é levado a uma radicalidade tamanha que suas obras são produzidas pela colagem e edição de diversas mídias como se fossem todas pertencentes a uma mesma lógica. Ao fruidor, resta uma espécie de confusão no tratamento a ser dado a essas colagens. Como receber uma música com velocidade alterada – que pode remeter diretamente à câmera lenta dos recursos audiovisuais – ou uma colagem de imagem estática com vídeo ou mesmo a música com camadas mixadas como se fossem *layers* 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. Isso 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, ou mais especificamente, próprias do Dadaísmo e suas colagens textuais e visuais.

A partir disso, é possível fazer um paralelo processual entre o *Vaporwave* e a estética dadaísta por suas construções se darem através 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 veio numa direção de estabelecer uma estética a toda informação, o que evidenciou que mesmo fora desse movimento existem direcionamentos éticos e morais a todo tipo de documentação. O que o Dadaísmo faz, naquele momento,

é a estetização do documento, evidenciando a possibilidade de ressignificação tanto material quanto histórica de dados, informações ou mesmo signos, palavras e enunciados.

O Dadaísmo cria então uma nova visibilidade sobre o ambiente comunicacional hegemônico de sua época. Assim como evidenciamos o caráter contra-ambiental do *Vaporwave* que dá a ver o ambiente da internet, o Dadaísmo também dá a ver as lógicas que vieram a constituir outro meio de comunicação, o qual, ao ver de Walter Benjamin (1955), era o cinema. Segundo o autor, o Dadaísmo “tentava criar, através da pintura ou da literatura, os efeitos que hoje o público procura no cinema” (Benjamin, 1955, p. 14).

A produção da diferença no Vaporwave e no Dadaísmo: a semiose ilimitada a partir da estetização

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 considerava 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.

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 citado por Fabris, 2011, p. 124-125).

Nesse sentido, o Dadaísmo provocou o questionamento dos parâmetros que sustentavam a instituição artística da época, mas também foi bastante além. “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). Tal acontecimento se deveu justamente às obras dadaístas serem oriundas do trabalho de transformação de arquivos e documentos da época, movimento pelo qual fica evidente a perspectiva de tocar na história e nas significações que dela partem.

Da mesma forma, o *Vaporwave* caminha no sentido de produzir uma outra realidade a partir da produção de imagens que operam mutações nas 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, nos termos de Michel Foucault (2008).

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

respondesse aos problemas da 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), uma das questões surgidas com as vanguardas artísticas foi 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, a diferença. 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 existe apenas por semelhança. Entretanto, se complexifica um pouco mais a análise do Dadaísmo (e conseqüentemente do *Vaporwave*) pela característica de aproximação entre signos, pela combinação. Segundo Le Bot:

[...] 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 (Le Bot *apud* Fabris, 2011, p. 226).

Aqui podemos fazer uma aproximação com a combinação de signos e a transformação de cada um deles, gerando um novo significado: é o processo de semiótica aplicado. Para tanto, podemos perceber que o processo dadaísta de colagem e montagem opera no crescimento da razoabilidade concreta, nos termos de Charles Sanders Peirce (2010). Ou melhor, provoca uma semiótica 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. 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 semióticas típicas do ambiente comunicacional contemporâneo, alargando as possibilidades de visibilidade sobre a comunicação a partir da internet. 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 signífica, 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).

Arte e política

A montagem no Dadaísmo teve grande expressão política desde seu surgimento como movimento,

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 (Figura 2). Em um contexto bastante diferente, a técnica de montagem também teve grande expressão 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 Klutsis.

Na Rússia pós-revolução, a fotomontagem foi 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.

Francis Picabia, pintor e poeta francês, propôs uma arte amorfa por acreditar que ela não representava nada por ser, mas, antes de tudo, um gesto. Desta 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, 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,



Figura 2: Adolf, o Super-homem: traga ouro e fala disparates (John Heartfield, 1932).

Fonte: Website oficial de John Heartfield
<https://goo.gl/uyTvi6>.

que ressignifica imagens banais com uma carga adicional de banalidade” (Fabris, 2011, p. 218).

No *Vaporwave*, nota-se que a dissolução da forma é evidente em processos como o *glitch* e o *datamosh*, técnicas multimídia que deterioram os produtos e os fazem adquirir uma configuração plástica diferente da esperada. Porém, é necessário fazer o adendo de 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.

Por outro lado, o Dadaísmo construiu-se de forma acentuada através da reciclagem de símbolos do passado ou mesmo de sua 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 se deve muito ou à afirmação ou à negação de figuras que representavam ora positivamente, ora negativamente uma possível nova práxis. Isso dá a ver que a expressão da revolução é a própria constituição da própria revolução. Isso dá a ver a potência da arte de retirar o espectador da realidade concreta e o fazer estabelecer novas relações a partir das imagens propostas.

Relacionando esses processos com o *Vaporwave*, encontramos sua dimensão política através de seu processo estético, que faz frente ao capitalismo a partir da apropriação e deterioração de propagandas ou imagens da cultura pop como parte de uma prática acele-

racionalista, que visa dismantelar o capitalismo através da produção de uma velocidade tamanha de suas lógicas que o sistema não possa mais se organizar. É importante notar que o simples ato de operação através da colagem e apropriação também coloca em evidência as questões de direito de uso de imagens próprias do sistema capitalista.

Mais especificamente, no *Vaporwave* são vastamente utilizadas imagens de estátuas gregas (como vemos na figura 1), bem como o uso de logotipos de marcas como Coca-Cola, McDonald's, Macintosh, Windows, Nike, Adidas, entre outros, como exemplos de uma implosão dos objetivos capitalísticos através de reciclagens simbólicas. É claro que o efeito de tal prática não tem maneira de mirar um objetivo único, mas nem por isso deixa de ser potente também em sentido de visibilizar a influência de marcas na constituição do nosso imaginário.

No movimento Dadaísta a relação com a propaganda e a publicidade já era explícita, porém sem se utilizar de 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.

Dadaísmo digital de mídias

Apesar de todas as possíveis relações entre o *Vaporwave* e os modos de operação do Dadaísmo, é necessário enfatizar mais uma vez que aqui temos desenvolvido um foco baseado na relação desses movimentos com a tecnologia. É diante da característica programável e manipulável de qualquer arquivo digital a partir de

sua digitalidade é que é possível produzir uma junção de vídeos, músicas, imagens, fotografias, ilustrações e caracteres de diversas origens.

Queremos dizer com isso que o entendimento do *Vaporwave* como Dadaísmo digital de mídias se dá num âmbito muito mais relacionado à materialidade digital das mídias utilizadas do que em relação à materialidade do meio que serve como conteúdo do meio digital. As colagens se dão entre mídias transformando o seu

significado e constituindo um significante bastante heterogêneo. A capacidade de imaginação para além dos limites das materialidades das mídias é o que torna possível a criação do movimento. O efeito *glitch* em imagens, por exemplo, se desenvolveu inicialmente devido ao processo de aplicar efeitos sonoros a imagens digitais. Sendo assim, nos parece que o *Vaporwave* seja um movimento que se dirija para a programação do arquivo e não para sua materialidade. Logo, a produção



Figura 3: *Sem nome*
Fonte: Página Vaporwave Brazil.
<https://www.facebook.com/VAPORWAVEBRAZIL>.

estética se dá também nos âmbitos da matemática, da codificação algorítmica e da transformação dos formatos dos arquivos (.wav, .mp3, .jpeg, .raw, etc.).

Um viés que evidencia outra dimensão importante das características do ambiente comunicacional da internet que agencia a constituição do *Vaporwave* se dá em relação à noção de propriedade das obras e individualidade dos artistas. Se tomarmos o paradigma tradicional da arte para a análise do *Vaporwave*, parece haver o indício de que a produção que estamos descrevendo se dá a partir de um trabalho individual. Entretanto, a partir da perspectiva de McLuhan (2007), entendemos que isso possa ser questionado. Reciclando, colando, tomando elementos disponíveis na rede mundial de computadores, o *Vaporwave* constitui uma produção que não tem origem e nem fim bem delimitados. Os arquivos disponíveis na internet são todos frutos de *uploads* de diferentes perfis por diversas causas e intensões, podendo ser institucionais ou pessoais. Assim, além de servir 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 os indivíduos que se envolveram na produção. Na radicalidade da perspectiva adotada, em todo e qualquer processo de produção a partir de métodos tecnológicos existe a característica coletiva, entretanto no caso aqui analisado isso é ainda mais enfático. A matéria-prima das colagens é passível de encontro em sites de busca pela existência de uma rede mundial de computadores organizada em espaços de relação agenciados pela interação em sites de redes sociais. Falamos aqui dos espaços que agenciam a circulação de dados para grupos determinados de indivíduos em relação aos seus interesses manifestados, os quais têm sido chamados de

bolhas dos filtros (Pariser, 2012). Logo, nesse caso nos parece que a própria bolha e os indivíduos que partilham da mesma circulação de dados também agenciam quais arquivos serão utilizados na criação das obras *Vaporwave*. É possível entender essa influência da bolha dos filtros da internet quando lembramos que mesmo que exista um arquivo digital extremamente gigantesco, só temos acesso a uma parte desse arquivo de acordo com os interesses que manifestamos ao longo de nosso percurso nos sites de redes sociais.

Voltando ao paralelo com o Dadaísmo, encontramos no próprio movimento de vanguarda do início do século XX questionamentos sobre a propriedade individual e a autoria. Marcel Duchamp, um dos grandes expoentes do movimento dadaísta, em uma atitude provocativa em relação ao paradigma clássico da arte, cria os *readymades* por volta de 1912. Esses, mais que obras, podem ser pensados como estratégias produtivas de um fazer que tem como objetivo questionar a própria noção de arte, já que a um primeiro olhar não passavam de alguns objetos industrializados com a assinatura de Duchamp. Objetos cotidianos como um urinol ou um secador de garrafas, ambos produzidos em série, colocam em xeque a noção produção individual das obras (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).

Considerações finais

Pensar o *Vaporwave* enquanto um Dadaísmo de mídias possibilita perceber que a máquina dadaísta, potente de semioses através da colagem, foi levada a um nível ainda mais abstrato devido à tecnologia digital. Os artistas *Vaporwave* ao trabalharem com dados digitais e fazerem colagens de mídias cruzam signos, aumentando as possibilidades de expressão da linguagem. 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 e todo efeito estético carrega um valor representacional.

Podemos pensar o processo pelo qual são submetidos os arquivos utilizados na produção do *Vaporwave* como uma transformação de diversos tipos de signo em ícones representativos de uma identidade do ciberespaço. Esta, por sua vez, é simulada em eterno devir, podendo ser relacionada com a produção de diferença nos rumos da tecnologia. Além disso, a semiose causada por esse movimento estético trabalha na construção da práxis online, toca nos hábitos humanos no ciberespaço. Sendo assim, esses ícones abrem a possibilidade a diversas hipóteses do que é ser humano, de como tratar a arte, de que modo o capitalismo age nesse novo ambiente. Em suma, esse processo produz o devir de novos usos e hábitos em relação à tecnologia, bem como ocorreu no movimento dadaísta que, segundo Werner Haftmann, 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, p. 306).

Deste modo, a arte se torna um tipo de produção do desejo, de fazer ver o invisível ou mesmo o ilegal. No que toca ao *Vaporwave*, a visibilização do ambiente midiático hegemônico pode ser vista como um agenciamento que produz influência mesmo nos rumos do desenvolvimento das futuras 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. Assim enxergamos o ser humano agindo como escultor de uma tecnologia da qual é fruto estrutural. Há nesse ponto a constatação da recursividade constitutiva entre humano e tecnologia, não havendo origem ou determinação de um sobre o outro. Sendo assim, cabe até mesmo apontar a indissociabilidade desses dois estratos, dando a ver o caráter pós-humano das transformações históricas.

Além disso, é importante notar que os dois movimentos analisados constituíram um certo corte na história cronológica, já que se estabelecem baseados em referências isoladas. Tanto o Dadaísmo quanto o *Vaporwave* não se prendem a uma linha evolucionista em que a produção contemporânea deveria superar o que há de mais novo no instante passado. Isso fica claro quando eles recuperam signos do passado a fim de produzir ressignificações.

Os movimentos analisados buscaram produzir mecanismos capazes de atravessar as estruturas rígidas de seu tempo e produzir agenciamentos que se colocam

como linhas de fuga ao sistema capitalista, instaurando, mesmo que por um período limitado, 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, 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, uma grande 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.

Referências

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. 1955. Disponível em: <<http://www.mariosantiago.net/textos%20em%20pdf/a%20obra%20de%20arte%20na%20era%20da%20sua%20reprodutibilidade%20t%C3%A9cnica.pdf>>. Acesso em: 21 jan. 2018.

BRADLEY, Fiona. **Surrealismo**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

BRASILWAVE. Página do Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/wavebrazil>>.

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.

EAGLETON, Terry. **A ideologia da estética**. Rio de Janeiro, 1993.

FABRIS, Annateresa. **O desafio do olhar: fotografia e artes visuais no período das vanguardas históricas**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

HAFTMANN, Werner. Posfácio. In: RICHTER, Hans Georg. **Dadá: arte e antiarte**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

JOHN HEARTFIELD. Site oficial. Disponível em: <<https://www.johnheartfield.com/John-Heartfield-Exhibition/john-heartfield-art/political-posters-sale/famous-antiwar-poster-hitler-trump>>. Acesso em: 02 jan. 2018

McLUHAN, S.; STAINES, D. (org.). **McLuhan por McLuhan: conferências e entrevistas**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

PARISER, Eli. **O filtro invisível**: o que a internet está escondendo de você. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

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.

VAPORWAVE BRAZIL. Página do facebook. Disponível em: <<https://www.facebook.com/VAPORWAVEBRAZIL/>>. Acesso em: 02 jan. 2018.

Notas

1 Uma versão preliminar deste texto foi publicada nos anais do 10º Encontro Nacional de História da Mídia, em 2015. Aqui o texto foi retomado e sua discussão foi ampliada e reformulada.

2 Doutor em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (FABICO/UFRGS). Pós-doutorando em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi-Morumbi (PPGCOM-UAM – Rua Casa do Ator 294, 7º andar, Vila Olímpia, CEP 04546001, São Paulo-SP). E-mail: jamermello@gmail.com.

3 Mestrando em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (FABICO/UFRGS – Rua Ramiro Barcelos, 2705, Prédio 22201, CEP 90035007, Porto Alegre-RS). E-mail: marioarruds@gmail.com.

4 Arte tecnológica é um termo utilizado por Lúcia Santaella 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” (2003, p. 153).

5 Em Brasilwave, os criadores mesclam funk carioca e referências próximas à estética Vaporwave e seus derivados. Disponível em: <<https://www.facebook.com/wavebrazil>>.

6 RGB é a abreviatura do sistema de cores digitais formado por vermelho (*red*), verde (*green*) e azul (*blue*).

7 *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.

8 O que lhe rendeu ser chamado de movimento marxista.