ISSN 1984-5634

Artigo

Retrô, futurista, greco-romano: representações estéticas no gênero musical *Vaporwave*

Retro, futuristic, greco-roman: aesthetic representations in the musical genre Vaporwave

Isaias Maraschin Pavan[1]

Resumo

O presente artigo pretende investigar os elementos centrais que compõem a estética de *vaporwave*, um gênero musical nato-digital que tem ganhado popularidade na última década. Tendo como característica principal a crítica pós-irônica ao capitalismo pós-moderno, *vaporwave* possui uma identidade visual que mescla passado e futuro ao sobrepor elementos como objetos eletrônicos obsoletos, estátuas greco-romanas, gráficos computadorizados e logotipos de empresas modernas. Ao alcançar um efeito sinestésico entre sonoridade e imagética, argumentamos que este estilo intenta criar um lugar nostálgico como fuga à realidade contemporânea; este lugar não se localiza no passado, mas em um espaço atemporal que confunde de forma surrealista o passado e futuro, ao mesmo tempo rechaçando e celebrando o estilo de vida consumista da sociedade capitalista.

Palavras-chave: *Vaporwave*; Retro-futurístico; Internet.

Abstract

This article intends to investigate the central elements that compose the aesthetic of vaporwave, a born-digital musical genre that has gained popularity in the last decade. Having as its main characteristics the post-ironic critique of postmodern capitalism, vaporwave has a visual identity that blends past and future by superimposing elements such as obsolete electronic objects, greco-roman statues, computerized graphics and logos of modern companies. By achieving a synesthetic effect between sound and imagery, we argue that this style attempts to create an nostalgic place, as an escape from contemporary reality; this place is not located in the past, but in a timeless space which confuses past and future in a surrealistic way, at the same time rejecting and celebrating the consumerist lifestyle of capitalist society.

Keywords: Vaporwave; Retrofuturistic; Internet.

EDITOR-CHEFE:
Andrei Marcelo da Rosa

EDITORE-GERENTE:
Rame Ferreira

SUBMETIDO: 09/05/2024
ACEITO: 19/08/2024

COMO CITAR:
Pavan, I. M. Retrô, futurista, greco-romano: representações estéticas no gênero musical Vaporwave. *Aedos*, Porto Alegre, v. 16, n. 38, p. 251-265, jan.–jun., 2025.

https://seer.ufrgs.br/aedos/

1 Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Orcid: https://orcid.org/0009-0005-6416-9176. E-mail: isaiasmaraschim@hotmail.com.

Gênero musical gestado inteiramente na cultura cibernética, *vaporwave* tornou-se, na sociedade contemporânea, um fenômeno cultural representativo e gerador de debates *online* relacionados à sociedade pós-moderna. Em linhas gerais, a cultura que entorna esse estilo musical associa-se com críticas satíricas ao consumismo capitalista e à cultura de massas, ao processo de individualização característico de nossa época e à criação de um ambiente surrealista e nostálgico que romantiza a sociedade dos anos 1980 e 1990, junto às filosofias e bens de consumo ligadas àquelas décadas (MCLEOD, 2018).

A faceta estética deste movimento, que ganhou reconhecimento suficiente para tornar-se sinônimo de estética internética – e ser apropriada para comercialização por empresas de *design* – exibe uma pletora de elementos distintos: paisagens urbanas, mercados e salas comerciais vazias, estátuas greco-romanas, logotipos de empresas renomadas, cenários computadorizados com equipamentos eletrônicos obsoletos, *glitches* que simulam falhas tecnológicas. A intenção do presente artigo é analisar a densa estética do movimento, procurando o significado destas apropriações visuais em relação aos anseios e críticas sociais que constituem esse gênero. Partindo de uma abordagem interdisciplinar, estabelecem-se referenciais teórico-metodológicos que dialogam com os campos da sociologia, história da arte e história da música, utilizando o conceito de hiper-realismo de Baudrillard, *hauntology* ("assombralogia") de Derrida, retrô-futurista de Simon Reynolds, e refletindo criticamente sobre fenômenos como a nostalgia e pós-ironia, que integram a filosofia deste gênero musical. Ao refletir sobre a função estética do *vaporwave* enquanto representadora de sua filosofia, este artigo objetiva também oferecer uma introdução aos aspectos gerais desse fenômeno cultural – sua origem, contexto histórico e características sonoras.

ORIGENS E CARACTERÍSTICAS SONORAS

Vaporwave, enquanto um gênero musical, surge entre 2008 e 2010, a partir de publicações em plataformas como BandCamp, TurnTable e, mais recentemente, YouTube e SoundCloud (WHELAN; NOWAK, 2018), sendo comumente definido como um subgênero da música eletrônica. Para fins conceituais, definimos gênero tendo como base o estudo *Banding Together*, de Jennifer Lena (2012), em que um gênero – no caso, musical – pode ser definido como uma comunidade dinâmica na qual convenções, estilos específicos e objetivos comuns se unem em uma rede de discursos, traçando limites entre um gênero e outro. Longe de serem definições rígidas, estes limites estão continuamente sendo remodelados pelos participantes do grupo, a partir de suas práticas discursivas; neste artigo, empregamos os termos gênero, estilo e movimento como conceitos intercambiáveis.

O termo *vaporwave* surge como uma corruptela de *vaporware* (junção de *vapor*, "vapor", e *ware*, "manufatura"), que nos anos 1980 e 1990 designava a prática corporativa de divulgar novos itens eletrônicos, que tardiamente não eram vendidos, ou tinham sua produção cancelada; cunhado por uma engenheira da Microsoft em 1982, supõe-se que *vaporware* era uma estratégia de *marketing* para interferir na venda das empresas de tecnologia concorrentes (KOC, 2017). Uma das influências mais conhecidas para a produção do gênero *vaporwave* advém do estilo eletrônico *pop* hipnagógico (*hypnagogic pop*), popularizado por artistas como Ariel Pink e James Ferraro (MCLEOD, 2018). Sua sonoridade característica tem como base a apropriação de músicas *pop* dos anos 1970, 1980 e 1990, adicionando-lhes percussões eletrônicas, *loops*, modificadores de tom e ambientação de sintetizadores.

Como o nome sugere[2], *pop* hipnagógico pretende construir uma atmosfera etérea, dormente, que se vale das músicas populares do século XX para produzir uma sensação de melancolia e nostalgia. Esse estilo compartilha muitas semelhanças com o gênero *hauntology* ("assombralogia", da raiz inglesa *haunt*, "assombração"), considerado o equivalente britânico do *pop* hipnagógico, mais presente na cena musical estadunidense (REYNOLDS, 2011).

Ambos estilos buscam, a partir de uma retomada da cultura sonora de décadas passadas, ressaltar a tendência global de aceleração progressiva do desenvolvimento tecnológico em que elementos comercializáveis, como objetos eletrônicos, tendências musicais e estilísticas tornam-se rapidamente obsoletas. Ao focalizar a existência destes elementos do passado, este tipo de produção sonora deseja produzir o que Tanner (2016) chama de *uncanny*, um sentimento de "estranheza", "mistério" ao nos defrontarmos com objetos e sonoridades com as quais estamos familiarizados, mas que produzem uma estranheza por sua aparente distância das tendências contemporâneas.

Hauntology, além de um gênero musical, é também um conceito cunhado por Derrida (1994) para explorar o retorno de elementos culturais passados ao presente. Na musicologia, autores como Mark Fisher (2013, p. 16, tradução livre) usam esse termo para designar culturas musicais preocupadas "menos com o passado, que com os futuros perdidos que o século vinte ensinou-nos a antecipar", resumindo as críticas ao capitalismo tardio de que as positivas projeções futuristas das últimas décadas do século XX não se concretizaram. Pessimistas com o futuro, nostálgicos com o passado, os estilos musicais aqui apresentados – *hypnagogic pop*, *hauntology* e *vaporwave* – abordam uma preocupação comum com a tendência moderna de mecanizar, desumanizar aspectos da música e, em geral, da sociedade, como um sintoma do futuro distópico que o capitalismo tardio prenunciaria.

Tanner (2016) argumenta que o aspecto desumano da mecanização pode ser sentido no cotidiano ao experienciar um objeto eletrônico (televisor, computador, aparelho de som) agir "por conta própria" devido a um mau funcionamento. Costuma-se dizer que o objeto está assombrado [*haunted*], termo muito comum na literatura ficcional, que usa esse tema para produzir romances de terror (BADLEY, 1995). Para Tanner, essas experiências fantasmagóricas com eletrônicos do cotidiano funcionam como uma metáfora para a desumanização, ao expor um objeto que age fora de seu contexto normal e evoca o sentimento *uncanny* supracitado, de estranhamento com algo considerado familiar. A experiência sonora proposta pelo *vaporwave* lida justamente com o estranhamento, o confronto com o irreal e o desumano:

> Há algo surpreendentemente inumano nisto tudo – fontes anônimas, televisões assombradas, lares misteriosos, a completa estranheza do mundo familiar, cotidiano. Que o *vaporwave* – esse enigmático gênero do século XXI nascido na internet – seja cúmplice em prever a estranheza das mídias eletrônicas, e da mundanidade das tecnologias de mídia na cultura contemporânea, não é algo incomum [...]. Conforme músicos, artistas, críticos, e filósofos analisam a estranheza da contemporaneidade, um tema alarmante se revela: o apagamento do reinado privilegiado da humanidade (TANNER, 2016, p. 20-21, tradução livre).

É a partir desta mundividência que encontramos as primeiras produções do *vaporwave*, entre 2008 e 2010; pretendemos, antes de adentrar na dimensão propriamente estética do gênero, analisar brevemente sob uma abordagem musical um dos *hits* mais famosos do estilo, usando-o como um

2 O termo *hypnagogic pop* aparece pela primeira vez na obra de Keenan (2009).

exemplo que possibilita ilustrar o modus operandi característico de suas produções musicais. Como se verá posteriormente, os elementos audiovisuais do *vaporwave* possuem uma constante inter-relação, de modo que seus efeitos sonoros são aludidos sinestesicamente em sua imagética, e vice-versa.

Lançado em dezembro de 2011, o álbum *Floral Shoppe* é – até os dias atuais – o álbum *vaporwave* que mais ganhou notoriedade, responsável por popularizar o gênero internacionalmente. Sua produção é autoria de Ramona Andra Xavier, estadunidense produtora de música eletrônica, embora o álbum tenha sido lançado sob o pseudônimo *Macintosh Plus* (em referência aos computadores da empresa *Apple*), produzido pela gravadora independente *Beer on the rug*. Atualmente mais conhecida pelo pseudônimo Vektroid, as músicas de Ramona são, por vezes, creditadas erroneamente a outros artistas, devido à multiplicidade de pseudônimos que a musicista incorpora (como *New Dreams Ltd.*, *Virtual Information Desk*, *Laserdisc Visions*, *PrismCorp Virtual Enterprises*), sempre se atendo à temática tecnológica.

Alguns autores veem o uso desses pseudônimos como um método para propositalmente dificultar a autoria das músicas e, com isso, impedir que elas se tornem um meio de adquirir prestígio e rentabilidade (MCLEOD, 2018). Podemos entender essa negação ao reconhecimento como uma forma de protesto ao individualismo, à formação de ídolos no ramo musical e à busca pelo lucro, críticas anticapitalistas ressoantes na maioria das músicas deste gênero – que englobam até mesmo seu aspecto extramusical, como sua distribuição e retorno financeiro. É a partir desta perspectiva que o produtor de *vaporwave* Kevin Wong (2016, n.p., tradução livre) pôde afirmar que "boa parte do *Vaporwave* são produtos de um trabalho livre. Os produtores geralmente compõem sem necessidade alguma de dinheiro ou reconhecimento. É tudo descartável, não deve ser retido com carinho".

A faixa de *Floral Shoppe* que mais se popularizou foi リサフランク420 – 現代のコンピュ —, escrita em língua japonesa que pode ser traduzida por "Lisa Frank 420 / Computação moderna". O nome da faixa em si é prenhe de significados e representa muitos dos ideais do movimento. Algo que chama a atenção de prontidão é a preferência, comum entre os artistas do movimento, de titular faixas e nomes de álbuns em japonês, o que nos remete a parâmetros estéticos e culturais que serão posteriormente analisados. Lisa Frank, nome inicial da faixa, refere-se à dona da empresa homônima Lisa Frank Incorporated, que nos anos 1980 se dedicava à produção de mercadorias para adolescentes – como camisetas, materiais escolares, lancheiras, chaveiros, etc. Vektroid pode ter escolhido usar o nome de sua criadora devido à estética dos itens comercializados, que incorporavam cores vibrantes e neons que criavam um ambiente visual futurista e surreal, semelhante ao engendrado pelo *Vaporwave*. A menção ao "420", por sua vez, pode aludir – com forte tom satírico – à cultura canábica, que incorporou o horário 04:20 e a data 20 de abril (4/20) como símbolo de um momento oportuno para consumo da substância, tornando-se também um código para o uso da planta.[3] "Computação moderna", encerrando o título, traz à tona as constantes reflexões do movimento sobre a cultura do progresso tecnológico, junto à nostalgia pelas tecnologias analógicas do século XX.

Musicalmente, começamos por notar que toda a faixa se baseia na música *It's your move* de Diana Ross, incluída em seu álbum *Swept away*, lançado em 1984. Em termos gerais, trata-se da mesma música, porém desacelerada (de 117 BPM para 88 BPM), acrescida de efeitos sonoros – como *chorus*, *reverb*, *pitch shifter* – e reorganizada rítmica e seccionalmente de forma a criar uma nova narrativa musical.

3 Na matéria de McCoy (2014) para o Washington Post é possível encontrar uma análise do surgimento do símbolo "420".

Alguns artistas e consumidores criticam o movimento por estar realizando plágio, desrespeitando os direitos autorais do artista cuja música foi "sampleada".[4] Outros, como o músico Adam Neely (2017), defendem o direito dos artistas do *vaporwave* por estarem produzindo algo inteiramente novo, "desfigurado" o suficiente para não se assemelhar aos originais, além de que o desinteresse com direitos autorais e patentes é marca constituinte do estilo.

A música, que possui 7 minutos e 21 segundos, se inicia com a melodia que antecipa o primeiro *chorus*, um delicado arranjo em B menor que, junto à percussão, faz lembrar uma balada dos anos 1980. O som parece sair de uma sala abafada, como se estivéssemos ouvindo a música de outro cômodo – resultado de efeitos sonoros como *delay* e *echo*. Assim que o motivo termina e ouvimos a primeira palavra do *chorus*, *I* [eu], o som é cortado e voltamos ao começo da melodia. Isso se repete diversas vezes, até que possamos ouvir as primeiras estrofes cantadas da música. Para Tanner (2016), a repetição *ad nauseam* de um mesmo motivo musical é proposital e tem a intenção de gerar uma sensação ansiogênica, de estranheza ou inebriação. A repetição também nos remete ao supracitado aspecto inumano no *vaporwave*: "Para uma pessoa, a repetição conjura uma perda de humanidade em favor da máquina" (TANNER, 2016, p. 17, tradução livre).

Pelo uso excessivo da repetição, harmonias etéreas compostas de poucos acordes, ritmos que não variam, e pelo aspecto crítico ao mundo empresarial, *vaporwave* é geralmente associado ao estilo musical *muzak*, mais conhecido como "música de elevador". Segundo Tanner (2016), *muzak* é a música do ambiente corporativo por excelência, tendo sido desenvolvida para reduzir o estresse e fadiga desses locais, aumentando a produtividade. Assim, esse estilo musical dialoga com as intenções do *vaporwave* em denunciar a mecanização e consequente desumanização da sociedade pós-moderna:

> *Muzak* é uma música que foi posta numa máquina de lavar. Foi banhada, e teve sua paixão descartada. Está ali; não faz oscilação alguma. É apenas um tipo de fluído amniótico que nos rodeia; e ela nunca nos surpreende, nunca é muito alta, nem muito silenciosa; simplesmente está aí, sempre... (LANZA, 1995, p. 5, tradução livre).

De repente, sai-se da repetição constante e adentra-se nas primeiras estrofes. A voz de Diana Ross, devido à desaceleração, transforma-se num grave barítono que se assemelha a uma voz masculina, desprovida de animação, melancólica. Alguns estudiosos (JAMES, 2009) têm relacionado esse efeito com uma crítica à desumanização da mulher negra, transformada em figura androide pela música *pop*, como produtos comercializáveis desprovidos de vida. Assim, somos apresentados à letra da música; na narrativa original de Diana Ross, *It's your move* retrata os dilemas de um relacionamento amoroso que está em vias de acabar, porém, ao ser apropriado no estilo *vaporwave* por Vektroid, a mesma letra ganha uma nova conotação, dado que as metáforas usadas por Diana para prenunciar o fim do relacionamento são majoritariamente comerciais: "*I'm giving up on trying to sell things that you ain't buying*" ["estou desistindo de vender coisas que você não está comprando"], "*You're giving me the business with that old come-on*" ["você está me dando trabalho com esse velho 'vamos lá'"], "*It's all in your hands, it's your move*" ["está tudo em suas mãos, é sua rodada"]. Ao usar uma linguagem econômica para retratar sentimentos, a nova música criada por Vektroid deixa de narrar uma decepção amorosa e

4 Samplear é um termo comum entre músicos designando fazer um sample (amostra ou modelo), isto é, usar uma música como base para a produção de algo novo.

enfoca a transformação de sentimentos humanos em mercadorias, aludindo ao que Lukács conceituou como reificação[5], um processo ocorrido no capitalismo em que mercadorias inanimadas passam a ter valor humanizado, enquanto traços humanos tornam-se comerciáveis, mercadológicos.

Nos últimos dois minutos, um forte efeito de *delay* parece retardar a música, embaralhando seu ritmo, que se torna pouco discernível e previsível, o vocal recorta pedaços da letra formando melodias novas com frases indecifráveis e a música parece estar "parando de funcionar", como uma máquina com defeito – um *glitch*. O termo, que foi criado nos anos 1960 para indicar problemas técnicos em equipamentos eletrônicos, vem sendo usado até os dias atuais para apontar erros inesperados em equipamentos do dia a dia e se encaixa bem como definição para o fenômeno produzido no *vaporwave*, ao propositalmente distorcer sons e imagens. Para Ícaro Estivalet Raymundo (2016), além de uma crítica pessimista ao mundo tecnológico e à desumanização, a introdução desse fenômeno no *vaporwave* tem a intenção de, através do estranhamento, gerar uma postura ativa de indagação e mudança social:

> A degradação estética do virtual, somada aos demais signos, traz novas auras para a rotina e estilo de vida ocidental, urbana, consumista. Perturbando a rotina, a expectativa é que algo brote deste embaralhamento, ao menos um olhar de espanto, uma fagulha de mudança e indagação, um possível caminho para um olhar produtivo para o que nos cerca (RAYMUNDO, 2016, p. 12).

ELEMENTOS ESTÉTICOS DO VAPORWAVE

Os elementos visuais de *vaporwave*, criados inicialmente por "músicos caseiros de *indie* resgatando vídeos antigos de comerciais e entrecortando texturas para renderizações 3D" (WONG, 2016, n.p, tradução livre), agora alcança um maior público, sendo usado em clipes de músicas de artistas *pop*, *design* para roupas de marcas renomadas e aplicativos de telefone (STEWART, 2022). Nessa seção nos dedicamos a analisar os principais elementos que compõem sua identidade visual,[6] procurando entender como sua imagética reflete as críticas sociais inerentes ao movimento.

Um elemento central de sua estética são os cenários citadinos; podemos dividi-los em duas categorias: paisagens urbanas e paisagens internas. As paisagens urbanas, que figuram ainda nos primeiros álbuns de *vaporwave* disponíveis, trazem imagens tipicamente associadas com a vida metropolitana, representando prédios, construções majestosas da arquitetura moderna, pores do sol refletidos nas vidraças de salas comerciais. A maior parte dessas imagens advém das metrópoles japonesas dos anos 1980 e 1990, que no *vaporwave* são transformadas em um lócus utópico em que as promessas capitalistas de uma vida harmônica com a tecnologia ainda existiam.

Nestas décadas, a economia do Japão prosperava e o país era referência internacional em produção e consumo de bens eletrônicos, motivo pelo qual o Japão dos anos 1980/90 "pode ser visto como o equivalente nacional do *vaporwave*" (MCLEOD, 2018, p. 133, tradução livre). O sucesso japonês no universo tecnológico durante essa época motivou alguns escritores a relacionar indissociavelmente Japão e tecnologia. Assim, intelectuais em 1995 indicam essa junção: "Se o futuro é tecnológico, e se a tecnologia se tornou 'japanizada', então o silogismo sugeriria que o futuro é agora também japonês...

5 Uma análise do conceito pode ser encontrada no trabalho de Carvalho, Santos e Rabelo (2018)

6 Para uma análise dos elementos estéticos de *vaporwave*, nos beneficiamos muito com as contribuições de Gytis Dovydaitis (2021).

O Japão é o futuro, e é um futuro que parece estar transcendendo e tirando o lugar da modernidade ocidental" (MORLEY; ROBINS, 1995, p. 168-169, tradução livre).

No entanto, o sucesso promissor do Japão foi ofuscado nos anos finais do século XX, quando o país entrou numa recessão econômica que durou até 2010 – coincidentemente, ano da publicação dos primeiros álbuns *vaporwave* –, um entremeio impactante que é referenciado pelos japoneses como "a década perdida" (FLETCHER III; STADEN, 2013). O fenômeno cultural conhecido como *karoshi* (equivalente do inglês *burnout*) – adoecimento psicossomático devido a jornadas de trabalhos extenuantes – é geralmente associado às tentativas de recuperação econômica. Isso fez o Japão ser foco de críticas sobre a desumanização das condições de trabalho, que se tornavam características do ritmo de produção capitalista, levando Morley e Robins (1995, p. 170, tradução livre) a argumentar que "O Japão veio a ser uma figura de poder tecnológico vazio e desumanizado. Isto representa a imagem alienada e distópica do progresso capitalista".

Desta forma, o Japão dos anos 1980/90 se torna, para o *vaporwave*, um local privilegiado para ilustrar o potencial destrutivo dos ideais de progresso capitalista; o *vaporwave* habita estas décadas como uma sociedade que, entusiasmada com o futuro, com o avanço econômico e tecnológico, desconhece as consequências negativas deste progresso no tecido social. Trata-se, segundo Guignion (2020), de habitar as ruínas da sociedade como uma negação da realidade contemporânea. As paisagens internas, por sua vez, conduzem-nos novamente à temática comercial: prateleiras de supermercados, salas comerciais, salões com fontes d'água em hotéis luxuosos, *shoppings* e cafeterias. Tais paisagens são geralmente associadas à identidade visual do gênero por sua paleta de cores, com a proeminência de efeitos neons, cores rosadas, azuladas, geralmente contrastando as cores mais escuras com as mais claras. Logo se nota que as paisagens urbanas e internas guardam um elemento em comum: não representam seres humanos.

Todos esses ambientes são nulos da presença humana, solitários, e retratam o individualismo característico de nossa época. Dovyidaitis (2021) interpreta esse vazio como um toque surrealista do movimento, ao pôr em cena um "jardim do Éden" do consumo, o *shopping*, porém esvaziado de produtos e consumidores, convidando o observador para uma exploração solitária e descomercializada – como pode ser observado na Figura 1. Nesta, o *shopping*, local destinado ao consumo, se encontra esvaziado. Na porção superior, vemos caracteres distorcidos, dando a impressão de uma foto tirada através de uma vidraça, embora o cenário seja uma construção virtual. É digno de nota que o autor supracitado tenha escolhido denominar este tipo de paisagem de "melancólica"; como ele observa, embora melancolia e nostalgia sejam experiências similares, a relação destas afecções difere a respeito do conjunto social.

O artigo de Svetlana Boym (2007) sobre o tema – em que Dovydaitis se baseia – define a melancolia como uma experiência existencial individualizada, enquanto a nostalgia depende de uma comunidade de ideias e sentimentos para existir. Além disso, a nostalgia pode ser projetada não só para o passado, mas também para o futuro, como uma espécie de saudade canalizada a um projeto de futuro, uma promessa civilizatória. No *vaporwave*, experienciamos uma melancolia simbólica mas também técnica, na medida em que o consumidor a acessa a partir da tela de seu dispositivo eletrônico – não em ambientes fisicamente sociais, como o museu ou uma exposição privada. Isto não significa dizer que o *vaporwave* não possua uma comunidade ou um senso de nostalgia, mas que pretende atentar para o aspecto inter-relacional de sua arte: um lamento e crítica à solidão, experienciado de forma solitária.

Figura 1. Capa do álbum Palm Mall, de 猫 シ Corp. Arte gráfica do artista. 2 de outubro de 2014.
Fonte: 猫 シ Corp/https://catsystemcorp.bandcamp.com/album/palm-mall.

Por seu desejo de habitar o passado e se inspirar a partir dele, o movimento *vaporwave* tem sido nomeado como um gênero retrô. Nos baseamos nos parâmetros de Simon Reynolds (2011) para definir o conceito de retrô: 1) trata-se um passado relativamente recente, que ainda vive enquanto memória coletiva; 2) envolve a possibilidade de acesso a esse passado a partir de seus materiais – como fotografia, vídeos, documentos, álbuns, dentre outros; 3) envolve cultura popular, diferenciando-se de tentativas elitistas e aristocráticas de resgatar o passado, como o mercado de antiquários do período renascentista; 4) a sensibilidade gerada por um contato com o passado geralmente envolve um senso satírico, de divertimento, não pretendendo reproduzir de fato a integridade desse passado.

Outro elemento estético revivido na imagética *vaporwave*, de forma controversa, é a cultura estatuária do período greco-romano. Diferentemente do terceiro critério exposto acima, o movimento se apropria de uma arte fortemente associada com a aristocracia e as classes abastadas em geral, que enxergam nos bustos a representação do ideal de grandeza do projeto civilizatório grego. A controvérsia é provavelmente proposital (DOVYDAITIS, 2021), na medida em que as estátuas gregas são colocadas fora de seu ambiente visual comum – uma estratégia satírica que busca ridicularizar a pretensão de grandeza e acumulação de bens. Ao mesmo tempo, as estátuas greco-romanas são o único elemento humano desta estética; à parte de breves clipes comerciais de décadas passadas que figuram pessoas promovendo um *marketing* – portanto, um humano em situação desumana, segundo a ótica do gênero – a arte *vaporwave* é, como mencionado anteriormente, esvaziada de pessoas. Nesse sentido, a arte greco-romana pode estar representando um ideal humanista, a partir das reflexões antropocêntricas do renascimento que valorizavam o potencial criativo do ser humano, advogando por sua liberdade. Assim, as estátuas podem representar, de forma nostálgica, a procura pela humanidade perdida no capitalismo tardio. Os motivos por trás do uso do estatuário clássico no visual *vaporwave* não são consensuais e, dado que os artistas produtores do gênero não oferecem respostas definitivas, seus consumidores operam através de especulações (DUBOIS, 2021).

Ao mesmo tempo que as estátuas greco-romanas são ridicularizadas, são também apropriadas como busca por humanidade; como reconciliar estas visões opostas? Os diversos aspectos dissonantes do gênero podem ser reconciliados a partir do conceito de pós-ironia. Esse conceito se refere a um aspecto singular da cultura pós-moderna em que um mesmo tema pode ser criticado, rejeitado, ridicularizado, mas também abraçado e incorporado em uma crítica multifocal (LINSTEAD; COLLINSON, 2005). A maior parte da imagética *vaporwave* é denodadamente pós-irônica: critica e troça os projetos civilizatórios do Japão no século XX, mas procura ali um refúgio da sociedade contemporânea; denuncia a cultura elitista através das estátuas greco-romanas, mas vê nelas um clamor por humanização; abomina o universo corporativo e o avanço tecnológico mas, como se verá adiante, faz deles elementos principais de sua identidade visual. Isso é possível de ser observado na Figura 2, capa do álbum Floral Shoppe, na qual a estátua do deus Hélios, com a face apagada, contrasta com uma paisagem urbana noturna e figuras geométricas. Ao fundo, uma cor rosada, característica da identidade visual do movimento.

Junto aos cenários vazios, cores vibrantes e estátuas, somam-se elementos mais modernos – como imagens de objetos eletrônicos obsoletos, cenários computadorizados (tabuleiros de xadrez, formas geométricas em 3D clássicas dos primeiros sistemas operacionais) – e reproduções de falhas visuais, os *glitches*. Ao sobrepor objetos eletrônicos do passado com renderizações gráficas modernas, as imagens propiciam uma reflexão sobre a velocidade com que objetos cotidianos perdem sua utilidade e são ultrapassados por novas tendências. Esses objetos, por serem ainda frutos de uma cultura recente, participaram da infância ou adolescência do público consumidor, gerando uma sensação de familiaridade posta em suspensão frente às novas possibilidades do mundo computacional. Isso explora um aspecto essencial da produção de nostalgia, que se relaciona com "um sentimento de declínio histórico e de perda, envolvendo o afastamento de uma era dourada" (TURNER, 1987, p. 150, tradução livre), nesse caso representada pelos eletrônicos do passado.

Figura 2. Capa do álbum Floral Shoppe, de Macintosh Plus. Arte gráfica da artista Vektroid. 9 de dezembro de 2011.
Fonte: Macintosh Plus/https://vektroid.bandcamp.com/album/floral-shoppe.

Por correlacionar representações do passado e da modernidade, o *vaporwave* tem sido rotulado não só como retrô, mas como retro-futurista (LUZ; DONATI, 2021), fornecendo-nos um cenário em que as ruínas comercializáveis do passado são adicionadas a um presente surreal e distópico. Projeta-se um mundo do passado que, além de computacional, também é quebrado. O efeito *glitch*, ao gerar distorções, quadricular imagens e dar a sensação de um "disco riscado", faz um interessante efeito sinestésico com os *glitches* sonoros, como os descritos na música Lisa Frank 420 / Computação Moderna. A junção entre som e imagem gera um notável efeito retroalimentativo, em que os elementos de um aspecto reverberam e acrescentam aos do outro. De uma forma caótica, as distorções de imagem

simbolizam a recusa em seguir padrões e regras de composição, agindo também como uma metáfora para a desestruturação social que os criadores do *vaporwave* enxergam na pós-modernidade.

Entornando os elementos citados, encontramos logotipos e trechos de comerciais de marcas proeminentes, que de forma pós-irônica oferecem uma crítica ao mundo corporativo; o visual *vaporwave* está constantemente sobrepondo elementos dissonantes para gerar a sensação de estranhamento e suspensão temporal como, por exemplo, ao colocar uma estátua grega com um boné da Coca-Cola, ou o símbolo gráfico do sistema operacional Windows 95 sob uma fonte de água – como pode ser observado na Figura 3. Nela, dentro de uma janela do aplicativo Paint, no layout Windows XP, encontramos uma estátua greco-romana sangrando, junto a folhagens tropicais e caracteres japoneses. Ao fundo, um cenário marinho, com espumas rosadas. Na junção de elementos, faz-se o não-lugar em que habita a nostalgia do vaporwave.

Figura 3. Arte gráfica de autoria anônima, em estética *vaporwave*. 2020.
Fonte: Tumblr 5hiny8laze2ombie. Disponível em: https://5hiny8laze2ombie.tumblr.com/post/622220844656197632.

Além do contraste gerado por essas figuras, cria-se também uma saturação de representações que pretende questionar os limites do que é considerado arte. Como observado por Koc,

> em um exemplo notável, esse efeito toma a forma de uma imagem roxa sob um pôr do sol acima da água, junto com fotos de garrafas d'água Fiji, latas de chá gelado Arizona, o logo do Nintendo 64, personagens de animes japoneses, e no centro disso tudo, uma série de janelas do Windows 95 mostrando adesivos da internet em uma quente tela rosa, suas guias todas intituladas com uma pergunta: "ISTO É ARTE?" (KOC, 2017, p. 64, tradução livre).

Em suma, a estética *vaporwave* pode ser compreendida a partir de cinco usos imagéticos (DOVYDAITIS, 2021): 1) o uso de objetos eletrônicos do passado, que remetem à nostalgia pelas décadas de 1980/90; 2) o uso de estátuas greco-romanas, satirizando culturas elitistas e procurando por símbolos de humanização; 3) o uso da arquitetura moderna, que permite pensar ideais do capitalismo e individualização moderna; 4) o uso de uma imagética virtual, com *glitches*, *design* 3D e *softwares* que permitem dialogar com os projetos de expansão tecnológica e encaixam a estética do movimento nas tendências do surrealismo e futurismo; 5) o uso de logotipos e produtos de consumo de massas, numa crítica satírica à sociedade consumista.

Como supracitado, o movimento *vaporwave* tem sido categorizado como retro-futurista, ao mesclar elementos do passado, presente e futuro; onde estaria, então, o lócus temporal projetado pelo estilo? Sua nostalgia seria projetada no passado ou num futuro imaginado? Segundo as reflexões de David Guignion (2020), *vaporwave* quebra com a noção de um tempo linear e estabelece seu lócus em um não-lugar, uma zona atemporal surreal, que ao misturar passado e futuro, não se estabelece firmemente em nenhum deles, deixando o ouvinte "livre para viajar, onde quer que os produtores, geralmente anônimos, desejem levá-lo" (GUIGNION, 2020, p. 166, tradução livre). Além de uma viagem, essa múltipla representação temporal é também uma fuga, uma nostalgia que nem sempre procura um retorno e reside, assim, em um espaço ontologicamente negativo, existente apenas enquanto surrealismo.

Esse espaço surreal de elementos atemporais reflete sobremaneira o conceito de hiper-realidade, de Jean Baudrillard (1991). Para o autor, o mundo pós-moderno experiencia o afastamento humano do que é considerado natural, empírico, e as formas artificiais de realidade (como os gráficos computadorizados) tomam o espaço de referência para o que é real – as simulacras, "simulações", "cópias", tornam-se o ponto de partida para a definição do que é original e, neste caso, ao ultrapassar o mero real, criam um universo hiper-real. As paisagens do *vaporwave* representam por vezes um *simulacrum* sem uma fonte original, um universo que não toma o mundo empírico como ponto de partida e reside no que não é real, ou melhor, se torna real em uma realidade absurda. De forma pós-irônica, esse movimento não apenas critica a realidade capitalista mas, ao criar um mundo próprio rodeado de elementos mercadológicos, abraça e acha conforto nos bens de consumo, de maneira tragicômica atacando o mundo pós-moderno e usando de suas características para construir um espaço de fuga-retorno. Neste espaço, a memória é apenas mais um elemento comercial, sendo a nostalgia seu subproduto.

Podemos perceber como o *vaporwave* é um fenômeno multifocal através das apropriações sociais que dele são feitas, que perpassam desde críticas marxistas à exploração capitalista até discursos da extrema direita exaltando seus líderes. Mencionamos, à guisa de exemplo, os subgêneros do *vaporwave* motivados por ideologias fascistas, como o *fashwave* – junção de *fascist* e *wave* – e *Trumpwave* (MCLEOD,

2018) – junção de Trump, presidente estadunidense, e *wave*. Esses incorporam na sonoridade tradicional do gênero discursos de Mussolini, Hitler e Donald Trump, a fim de usar o estilo musical como uma forma de cooptar seguidores para partidos políticos. Com títulos como *Team White* [time branco] e *Death to the traitors* [morte aos traidores], que denunciam as ideologias supremacistas do subgênero, é possível observar como a dimensão pós-irônica do *vaporwave* foi interpretada de formas radicalmente diversas pelos segmentos sociais que a consomem.

Destarte, pudemos neste artigo examinar os principais elementos que compõem a estética de *vaporwave*. A partir de uma análise musical, delimitamos o nascimento do gênero em meados de 2010, influenciado pelas produções do *pop* hipnagógico e *hauntology*. Ao expor os elementos musicais de Lisa Frank 420 / Computação moderna, exploramos os aspectos sinestésicos deste fenômeno em que som e imagem se juntam para criar um universo inter-relacional, como no caso do efeito *glitch*, que pode distorcer sons e gráficos 3D. Reproduzindo mecanismos do *muzak*, *vaporwave* tem como sua característica mais marcante a crítica pós-irônica ao sistema capitalista, ao mesmo tempo recuperando objetos e cenários de gerações passadas, que tanto servem como um ataque ao projeto de modernidade como criam uma nostalgia e romantização deste passado.

Além de retrô, sua estética e narrativa são também futuristas, ao mesclar traços do passado com tecnologias modernas, como gráficos computadorizados, geometrias 3D e símbolos cibernéticos. Ao juntar essas duas esferas, sua estética retro-futurista distorce as malhas temporais lineares e situa o *vaporwave* em um não-lugar, uma hiper-realidade que, de forma controversa, habita um mundo povoado pelos mesmos objetos comerciais que abomina, como videogames obsoletos, logotipos de empresas famosas e estátuas greco-romanas que aludem a uma cultura elitista. É controverso tanto em sua produção como em sua recepção, que se deu nos mais variados grupos sociais e políticos, sendo apropriado para a defesa de melhores condições de trabalho, bem como para a exaltação de líderes nazistas. Longe de oferecer respostas definitivas que englobem o movimento, este artigo tem a intenção de acrescer ao recente debate sobre este interessante fenômeno cultural, servindo como uma reflexão aberta para seus aspectos principais.

REFERÊNCIAS

ADAM NEELY. The music theory of V A P O R W A V E. YouTube, 24 out. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QdVEez20X_s&ab_channel=AdamNeely>. Acesso em: 08 nov. 2024.

BADLEY, Linda. *Film, Horror, and the body fantastic*. Westpost: Greenwood Press, 1995.

BALLAM-CROSS, Paul Ballam. Reconstructed Nostalgia: Aesthetic Commonalities and Self-Soothing in Chillwave, Synthwave and Vaporwave. *Journal of Popular Music Studies*, v. 33, n. 1, p. 70-93, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1525/jpms.2021.33.1.70>. Acesso em: 08 nov. 2024.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Agua, 1991.

BOYN, Svetlana. Nostalgia and Its Discontents. *The Hedgehog Review*, 2007. Disponível em: <https://hedgehogreview.com/issues/the-uses-of-the-past/articles/nostalgia-and-its-discontents>. Acesso em: 08 nov. 2024.

CARVALHO, Ana Paula Monteiro de; SANTOS, José Deribaldo Gomes dos; RABELO, Josefa Jackline. A reificação das relações sociais: fragmentação das subjetividades no processo de produção e reprodução do capital. *Germinal: Marxismo e Educação em Debate*, Salvador, v. 10, n. 3, p. 186-194, dez. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistagerminal/article/download/26741/18938/112872>. Acesso em: 08 nov. 2024.

DERRIDA, Jacques. *Specters of Marx: The State of the Debt, the Work of Mourning and the New International*. Londres: Routledge, 1994.

DOVYDAITIS, Gytis. Celebration of the Hyperreal Nostalgia: Categorization and Analysis of Vaporwave Artefacts. *Art History & Criticism*, v. 17, n. 1, dez. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.2478/mik-2021-0010>. Acesso em: 08 nov. 2024.

FISHER, Mark. What is Hauntology? *Film Quarterly*, v. 66, n. 1, p. 16-24, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1525/fq.2012.66.1.16>. Acesso em: 08 nov. 2024.

FLETCHER III, W. Miles; STADEN, Peter W. von. *Japan's "Lost Decade": Causes, Legacies and Issues of Transformative Change*. Londres: Routledge, 2013.

FORTIER-DUBOIS, Étienne. Why is classical Greek sculpture used so much in this meme of an aesthetic? *Atlas of Wonders and Monsters*, 01 set. 2021. Disponível em: <https://etiennefd.substack.com/p/rabbit-hole-2-vaporwave>. Acesso em: 08 nov. 2024.

GUIGNION, David. Vapor Memory, or, memory in the ruins of history. *The Australasian Journal of Popular Culture*, v. 9, n. 2, set. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1386/ajpc_00025_1>. Acesso em: 08 nov. 2024.

HARPER, Adam. How Internet Music is Frying Your Brain. *Popular Music*, v. 36, n. 1, p. 86-97, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1017/s0261143016000696>. Acesso em: 08 nov. 2024.

JAMES, Robin. "Robo-Diva R&B": Aesthetics, Politics, and Black Female Robots in Contemporary Popular Music. *Journal of Popular Music Studies*, v. 20, n. 4, p. 402-423, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1533-1598.2008.00171.x>. Acesso em: 08 nov. 2024.

KOC, Alican. Do You Want Vaporwave, or Do You Want the Truth? Cognitive Mapping of Late Capitalist Affect in the Virtual Lifeworld of Vaporwave. *Capacious: Journal for Emerging Affect Inquiry*, v. 1, n. 1, 2017. Disponível em: <https://capaciousjournal.com/cms/wp-content/uploads/2016/12/koc-do-you-want-vaporwave.pdf>. Acesso em: 08 nov. 2024.

LANZA, Joseph. *Elevator Music: A Surreal History of Muzak, Easy-Listening, and Other Moodsong*. New York: Picador, 1995.

LENA, Jennifer C. *Banding Together: How Communities Create Genres in Popular Music*. Princeton: Princeton University Press, 2012.

LINSTEAD, Stephen; COLLINSON, David. Afterword Irony in a Post-Ironic World. *In:* JOHANSSON, Ulla; WOODILLA, Jill. *Irony and Organizations: Epistemological Claims and Supporting Field Stories*. Liber: Copenhagen Business School Press, 2005, p. 381-393.

LUZ, Gustavo Stephan Rocchetti; DONATI, Luisa Angélica Paraguai. O legado da linguagem visual do vaporwave: a representação nos estágios tardios do capitalismo. *DAPesquisa*, Florianópolis, v. 16, p. 01-15, out. 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5965/18083129152021e0027>. Acesso em: 08 nov. 2024.

MCCOY, Terrence. The strange story of how the pot holiday '4/20' got its name. The Washington Post, 18 abr. 2014. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2014/04/18/the-strange-story-of-how-the-pot-holiday-420-got-its-name/>. Acesso em: 08 nov. 2024.

MCLEOD, Ken. Vaporwave: Politics, Protest and Identity. *Journal of Popular Music Studies*, v. 30, n. 4, p. 123-142, 2018. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1525/jpms.2018.300409>. Acesso em: 08 nov. 2024.

MORLEY, David; ROBINS, Kevin. *Spaces of Identity: Global Media, Eletronic Landscapes and Cultural Boundaries*. Londres: Routledge, 1995.

MORRISSEY, Nicholas. Metamodernism and Vaporwave: A Study of 2.0 *Aesthetic Culture – Canadian Undergraduate Journal of Musicology*. v. 14, n. 1, p. 64-82, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.5206/notabene.v14i1.13361>. Acesso em: 08 nov. 2024.

RAYMUNDO, Ícaro Estivalet. Quando a fonte evapora: estética em plano digital com vaporwave. *Anais do III Encontro de Pesquisas Históricas*, Porto Alegre, PPGH/PUCRS, 2016. Disponível em: https://www.academia.edu/32224072/QUANDO_A_FONTE_EVAPORA_EST%C3%89TIC A_EM_PLANO_DIGITAL_COM_VAPORWAVE_1. Acesso em: 08 nov. 2024.

REYNOLDS, Simon. *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. New York: Faber and Faber, 2011.

STEWART, Jessica. Discover Why the Retro Vaporwave Aesthetic Is Trending. *My Modern Met*, 21 nov. 2022. Disponível em: <https://mymodernmet.com/wondershare-vaporwave-video-trend/#:~:text=Featuring%20vibrant%20color%20palettes%E2%80%94think,the%20nostalgia%20it%20conjures%20up.>. Acesso em: 08 nov. 2024.

TANNER, Grafton. *Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts*. Washington: Zero Books, 2016.

TURNER, Bryan S. A Note on Nostalgia. *Theory, Culture and Society*, v. 4, n. 1, p. 147-156, 1987. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/026327687004001008>. Acesso em: 08 nov. 2024.

WHELAN, Andrew; NOWAK, Raphaël. "Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism": Genre Work in An Online Music Scene. *Open Cultural Studies*, v. 2, n. 1, p. 451-462, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1515/culture-2018-0041>. Acesso em: 08 nov. 2024.

WONG, Kevin. The Rise of Vaporwave & New Age Aesthetics. *Steemit*, 2016. Disponível em: <https://steemit.com/vaporwave/@kevinwong/the-rise-of-vaporwave-and-new-age-aesthetics>. Acesso em: 08 nov. 2024.

ZHANG, Huizhi. Vaporwave – Anti-Capitalism Internet Music. *Art Studies and Criticism*, v. 3, n. 4, p. 304-309, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.32629/asc.v3i4.1036>. Acesso em: 08 nov. 2024.