

Cidade, contemporaneidade e (re)criação na internet: a estetização da periferia através da *Favelawave*¹

Paulo DIAS²

Universidade da Amazônia, Belém, PA

Enderson OLIVEIRA³

Faculdade Paraense de Ensino e Faculdade Pan Amazônica, Belém, PA

Resumo

Este ensaio discute o processo de estetização de imagens de áreas “periféricas”, notadamente favelas do Rio de Janeiro, publicadas no *tumblr Favelawave*. Para fins de análise, tais objetos foram divididos e “agrupados” em categorias ou mesmo eixos de “interpretação”: a favela (ou o espaço); a marginalização e os hábitos e costumes dos indivíduos. Há ainda uma quarta “categoria”, que denominamos “simbiose”, onde os eixos anteriores dialogam, interseccionam. Partindo do fato de que as imagens são modificadas através da *Vaporwave* e *Glitch art*, discutimos o quanto tais apropriações ou mesmo adaptações apontam para, mais que uma modificação estética, mudanças em processos nas comunicações e nas representações urbanas, potencializadas pela internet.

Palavras-chave: Estetização; Imagens; *Favelawave*; Representações; Internet.

Considerações Iniciais

Na contemporaneidade, imagens e cenários de áreas periféricas das cidades, em especial “favelas”⁴, vão se modificando e, principalmente, passam a ter suas representações

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Interfaces Comunicacionais, da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Comunicação Social Publicidade e Propaganda da Universidade Amazônia – Unama/PA. Membro do grupo de pesquisa “Comunicação, Antropologia e Filosofia: estética e experiência na comunicação visual, audiovisual e literária urbana da contemporaneidade de Belém do Pará” (<http://projetoфизиonomiabelem.blogspot.com.br/>). E-mail: pvsantosdias@gmail.com.

³ Orientador e co-autor do trabalho. Mestre em Ciências Sociais (Antropologia), pela Universidade Federal do Pará, graduado em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade da Amazônia – Unama/PA. Atualmente é professor na Faculdade Paraense de Ensino (Fapen) e na Faculdade Pan Amazônica (Fapan), além de ser vice-coordenador do grupo de pesquisa “Comunicação, Antropologia e Filosofia: estética e experiência na comunicação visual, audiovisual e literária urbana da contemporaneidade de Belém do Pará” (<http://projetoфизиonomiabelem.blogspot.com.br/>) e escrever para os portais Diário On Line/PA e Digestivo Cultural/SP. E-mail: enderson.oliveira12@gmail.com.

⁴ “Favela” é o termo mais comum que se dá aos aglomerados habitacionais gerados desordenadamente nas cidades. No Brasil, tais locais cresceram no começo do século XX. No Rio de Janeiro, a maior favela é a Rocinha, segundo o Censo 2010 do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), com provavelmente mais de 70 mil habitantes atualmente. Por conta das relações, hábitos e processos de identificação que foram e estão sendo (re)construídos, as favelas também são chamadas de “comunidades”. Neste ensaio, utilizaremos ambos os termos, embora seja claro o fato de comunidade se referir mais ao aspecto social e a favela ao arquitetônico e imagético.

revistas, (re)criadas, estetizadas. Sejam modificações arquitetônicas (como a criação de conjuntos habitacionais ou projetos de loteamento, entre outros), sejam fatores midiáticos, como programas televisivos e discursos em redes sociais, ou ainda produções artísticas, diversos elementos colaboram para novas discussões acerca não somente do que “seria” a periferia, mas também os modos de representá-la.

É neste panorama em que se nota a “desterritorialização e flexibilização de identidades culturais, a interação entre tradição e modernidade, a pluralidade de práticas e táticas culturais de negociação (...) entre o que é nacional e o que é estrangeiro no âmbito da cultura global” (JUNQUEIRA, 2006: p. 148). É em tal processo ainda que se observa a criação ou recriação de diversas possibilidades estéticas, inclusive das representações do espaço urbano, principalmente através da internet.

Para isso, ao recriar a cidade imgeticamente é imprescindível unir a experiência de caminhar nela, não necessariamente de modo ordenado e “coerente”⁵, é verdade, mas tentar alcançar um amplo conhecimento de suas paisagens e, assim, criar projeções sobre sua constituição, sua fisionomia e miscelânea de representações. Em tal busca, como se sabe, discursos jornalísticos, publicitários e de outras ordens servem também como referência para o imaginário que compõe a urbe.

A partir desta mixórdia de referências, ganha relevo neste ensaio a construção estética representada nas plataformas sociais pela releitura do movimento estético da *Vaporwave* e *Glitch Art* (ver Imagem 01), mais especificamente as plataformas da *Favelawave*, e como ela apresenta/ representa os arquétipos locacionais, não somente da cidade do Rio de Janeiro, como de outras metrópoles que possuem tal construção em imagens e vídeos que mesclam signos dos “guetos” atuais com ícones de um futurismo imagético e outras características presentes em tal estética.

⁵ Basta retomar a afirmação de Walter Benjamin, ao explicar que “Saber orientar-se numa cidade não significa muito. No entanto, perder-se numa cidade, como alguém se perder numa floresta requer instrução” (*Tiergarten, Obras escolhidas II*).



Imagem 01. Estética *Vaporwave* com elementos da *Glitch Art* presente no trabalho do artista Arthur Machado.
Fonte: Reprodução/Facebook Tù.úk'z

Falamos de, mais que uma apropriação ou mesmo modificação de linguagem, uma mudança cultural que vai além de somente a estetização, mas está inserida em um processo mais amplo, que transcende o campo comunicacional e dialoga com a Antropologia. Observando “através delas” (GEERTZ, 2008, p. 70), isto é, destas expressões estéticas – artísticas? – é que objetivamos discutir isto: o quanto determinadas representações comunicam modificações de várias ordens, seja de linguagens, artísticas e também sociais.

A onda da Favela

O *tumblr Favelawave* (<http://favelawave.tumblr.com>) foi criado no primeiro semestre de 2015. Além do site, há ainda uma página no *Facebook* (<https://www.facebook.com/favelawv>), onde são veiculados notícias e vídeos que apresentam e mesmo incentivam a estética *Vaporwave*, que teve início após a primeira década do século XXI.

Na *Vaporwave*, o pensamento futurista decadente da década de 1990 é explorado através de ícones gráficos que remetem ao início da internet, à popularização do computador e à produção de imagens caseiras através das câmeras VHS. Uma das vertentes e técnicas existentes na estética *Vaporwave* é da *Glitch art*, que se utiliza de erros exagerados em imagens causados preferencialmente por alterações na codificação das figuras.

Atualmente existem galerias em que artistas apresentam seus trabalhos em *Glitch art*⁶ e vários destes são obras já criadas e alteradas por meio de programas para aparentar erros na formação das imagens. O erro instiga também o aspecto manual para a criação audiovisual,

⁶ Pode-se encontrar diversos caminhos para galerias online no site <http://gli.tc/h/Online>.

assim como as máquinas analógicas e a lomografia se tornaram tendências⁷ no século XXI. A *Vaporwave* e a *Glitch art* partilham e instigam, então, uma “estética da imprecisão”.

Nas publicações do *tumblr*, percebe-se que a junção de filtros mimetiza a estética de vídeos de meados de 1990 com imagens de comunidades periféricas cariocas não identificadas, dando margem a uma possível compreensão de que tais lugares são semelhantes – também a áreas de outras cidades e mesmo países, por que não? – e não possuem tantas diferenças entre si. Indo além, percebe-se certa ironia ou mesmo provocação ao reunir elementos díspares, sem sentido claro em um primeiro momento – e não raramente nas seguintes miradas.

A projeção do imaginário sobre as comunidades já foi retratada em filmes icônicos, para glossar a semiótica peirceana, como *Cidade de Deus* (2002, Fernando Meirelles) e *Ônibus 174* (2002, José Padilha), que estetizaram e colocaram nas telas representações do cotidiano da favela. Neste sentido, a *Favelawave* também divulga suas representações, mas de modo mais irônico e mesmo “indiferente” como, por exemplo, a imagem 02, de garotos jogando futebol, expostas em diversos meios como marca de um país em que se inicia no esporte em vielas de bairros pobres. A imagem, compreendida como resultado da Simbiose entre Hábitos e Espaço, no entanto, é sobreposta por inúmeros “erros” gráficos e camadas de várias cores saturadas sobre as habitações.



FAVELA GLITCH

4 notes

1 month ago

Imagem 02. “Favela Glitch”. Uma simples partida de futebol entre alguns garotos em um momento de lazer é estetizada através da *Vaporwave* e *Glitch Art*. Fonte: Reprodução/*Tumblr Favelawave*

⁷ Algumas matérias e reportagens destacam a tendência da fotografia analógica: Ver mais em <http://migre.me/qTuRM>; <http://migre.me/qTuTD>; <http://migre.me/qTuUk>.

Tal apropriação ou transformação estética incita a retomada de Walter Benjamin, já que em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1985) observava que, com a reprodução técnica do som e sua utilização no cinema, “a reprodução técnica atingiu tal padrão de qualidade que não somente podia transformar em seus objetos a totalidade das obras de arte tradicionais, submetendo-as a transformações profundas, como conquistar para si um lugar próprio entre os procedimentos artísticos” (BENJAMIN, 1985, p. 167). O mesmo vale atualmente para diversas linguagens artísticas.

Tal diálogo fica mais amplo se retomarmos o canadense Marshall McLuhan, que em *A Galáxia de Gutemberg* (1977) defendia que novos meios tecnológicos podem criar, além de novos modos de recepção, novos ambientes. Em suas palavras, “qualquer nova tecnologia de transporte e comunicação tende a criar seu respectivo meio ambiente humano (...). Ambientes tecnológicos não são recipientes puramente passivos de pessoas, mas ativos processos que remodelam pessoas e igualmente outras tecnologias” (1977, p. 15). Assim, novas percepções ou mesmo ainda outras obras podem surgir ou se multiplicar com tal estética – não esquecendo, é claro, que a *Favelawave* também é resultado disto.

Para fins de compreensão e mesmo análise, foram selecionadas apenas oito imagens das apresentadas na *Favelawave*, que foram divididas e mesmo “agrupadas” por nós em quatro categorias, ou mesmo eixos de “interpretação”: a Favela (ou o espaço), a Marginalização (sendo tal termo utilizado com seus diversos significados) e Hábitos e costumes dos indivíduos. Há ainda uma quarta “categoria”, que denominamos “Simbiose”, em que tais categorias anteriores se unem, se cruzam, interseccionam. Em tais eixos se observa então o diálogo entre estética e sociedade, discussão que norteia este texto.

O Pós-Modernismo e a (des)apropriação artística

Antes, porém, de iniciar tal análise, cremos que é importante fazer uma breve introdução ao complexo conceito de pós-modernidade ou pós-modernismo⁸. Segundo David Harvey (2003: p.19), de tão complexo que é o termo “pós-modernismo”, talvez só haja concordância mesmo em afirmar que este “representa alguma espécie de reação ao

⁸ Jean-François Lyotard (*apud* FEATHERSTONE, 1995: p.20) considera pós-moderno “um termo muito ruim”, pois transmite a ideia de periodização - e periodizar é um ideal “clássico” ou “moderno”, incompatível, em geral, com os ideais apregoados pelas teorias pós-modernas. Indo além, de acordo com Featherstone (1995: pp.17-25), “pós-modernismo” deve ser entendido como um complexo ou dominante cultural e estética da 3ª grande etapa do capitalismo. Já a “pós-modernidade” faz referência justamente a esta etapa, cuja origem está na era posterior à 2ª Guerra Mundial, ou seja, diz respeito a um período definido historicamente. No presente artigo, a utilização de tais termos não deve criar maiores empecilhos para sua compreensão, uma vez que o produto comunicacional aqui analisado pode ser inserido tanto na pós-modernidade quanto no pós-modernismo.

'modernismo' ou de afastamento dele”, o que não significa que ambos sejam necessariamente contrários.

Destacando o tumblr *Favelawave*, deve-se compreender nas imagens publicadas o ecletismo, a mistura de códigos, o pastiche, a celebração da “ausência de profundidade da cultura”, as interrelações entre arte e vida cotidiana, o fim da distinção hierárquica entre “alta cultura” e cultura de massas, além da suposição de que a arte pode ser somente repetição (FEATHERSTONE, 1995: p.25).

De caráter híbrido, portanto, o pós-modernismo – e nosso objeto de análise –, que Canclini afirmou não ser “um estilo, mas a co-presença tumultuada de todos, o lugar onde os capítulos da história da arte e do folclore cruzam entre si e com as novas tecnologias culturais” (2003: p.329), configura-se na mistura de várias tendências e estilos sob o mesmo nome, por vezes carregadas de colagens e bricolagens.

Ainda para Harvey (2003: p.303), “embora tenha tido os modernistas como pioneiros, a colagem é uma técnica que o pós-modernismo tornou sua em larga medida”. A grande presença da colagem na *Favelawave* ajuda a reiterar o posicionamento de Jacques Derrida (*apud* HARVEY, 2003: p.55), que considera a colagem/montagem – já que falamos da própria colagem de fotografias urbanas com outras propostas imagéticas contemporâneas – a modalidade primária do discurso pós-moderno.

É possível também ao analisar a estética referencial do *tumblr* discutir a bricolagem, por vezes vista como a “sofisticação negligente da estética ‘pegue e misture’”. A bricolagem pode ser entendida como a junção de elementos díspares ou mesmo fragmentos incompatíveis ou heterogêneos que são justapostos, em geral, com efeito paródico ou irônico, no qual se opõe o princípio da unidade ou “combinação” (CONNOR, 2000: pp.155-156).

Neste sentido, é possível observar diversas bricolagens feitas para se apresentar situações corriqueiras ou imagens-signos da periferia, como um homem cujo rosto é substituído pelas habitações que comumente caracterizam uma favela (ver Imagem 03). Inserida na categoria “Simbiose”, o homem é transformado então em um ícone do sujeito de tal localidade, carregando em si as representações imagéticas – e sociais – advindas dela. A estetização transforma o que seria uma única foto em uma representação de todo um espaço e sociedade, sem deixar de lado modificações de cores, cortes e outros matizes presentes na imagem.



4 notes

2 months ago

Imagem 03. Sem nome. Através da estetização, a imagem de um sujeito o transforma em “homem signo” ou mesmo “homem-favela”, elemento representativo de toda a fisionomia de um espaço. Fonte: Reprodução/ *Tumblr Favelawave*

Tendo isto em mente e reconhecendo que as colagens, bricolagens, diálogos interculturais e apropriações estéticas são algumas das “máximas” da “condição pós-moderna”, o que esperar então das identidades culturais que se formam a partir do atual caleidoscópio de informações e influências midiáticas e mercadológicas? Esta questão se torna ainda mais complexa caso se leve em conta que a própria noção de sujeito “uno”, com “uma só” identidade, na qual prevalece um “eu” centrado em um único indivíduo é alterada, já que este “eu” está “se tornando fragmentado; composto não de uma, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias e mal-resolvidas” (HALL, 2003: p. 12).

Steven Connor afirma que “na cena urbana contemporânea, as características dominantes são a bricolagem e o intercâmbio intercultural” (2000: 156). Ainda nesta mesma cena, os produtos comunicacionais “inovadores” que surgem possuem grandes dificuldades em não serem apropriados pela “indústria de massa”, quando lançados no mercado (CONNOR, 2000: pp.156-157). Tal apropriação pode trazer uma ampla difusão em determinadas “nichos” (como os “seguidores” ou apreciadores da estética *Vaporwave*), mas também a não percepção de toda a complexidade e imbricações socioculturais que podem ser transversais na constituição de determinadas obras.

Prosseguindo em tal discussão, Benjamin escreve que a valorização excessiva da imagem não possibilita momento para o indivíduo refletir sobre ela, que de maneira invasiva se expõe em nossa frente:

A “imparcialidade”, o “olhar livre” são mentiras, se não mesmo a mais ingênua expressão de pura incompetência. O olhar hoje mais essencial, o olho mercantil que penetra no coração das coisas, chama-se propaganda. Esta arrasa o espaço livre da contemplação e aproxima tanto as coisas, coloca-as tão debaixo do nariz quanto o automóvel que sai da tela de cinema e cresce, gigantesco, tremeluzindo em direção a nós. E do mesmo modo que o cinema não oferece móveis e fachadas a uma observação crítica completa, mas dá apenas a sua espetacular, rígida e repentina proximidade, também a propaganda autêntica transporta as coisas para primeiro plano e tem um ritmo que corresponde ao de um bom filme. Com isso, foi-se de vez “objetividade”, e diante das imagens hiperdimensionais nas paredes das casas [...] o sentimentalismo curado liberta-se à americana (BENJAMIN, 2013, p. 50).

Deste modo, a própria *Favelawave* possuiria um movimento ambíguo, ao tentar estimular uma nova percepção ou mesmo alternativa a imagens e imaginários veiculados de diversos modos, mas também interferir na tal “objetividade”, tornando-se assim uma forma de propaganda ou mesmo “meta propaganda”, ao apresentar signos que buscam também falar do próprio site e da vertente estética. A base de tais criações, como já é possível notar, são as bricolagens aqui discutidas e o pastiche.

Contrastes e diálogos: o pastiche na representação urbana

A figuração do pensamento contemporâneo acerca do espaço urbano é influenciada ainda hoje por uma série de simulacros e fixações com as estéticas reproduzidas pelos discursos na cidade. Tais imagens reproduzem certos lugares de fala⁹, que muitas vezes mimetizam mensagens expostas por círculos sociais e midiáticos. Neste panorama, o pastiche é uma das formas estéticas em que se apoiam a criação de imagens na cidade, perceptível muitas vezes na mera reprodução de discursos superficiais ela.

O pastiche é, como a paródia, a imitação de um estilo singular ou exclusivo, a utilização de uma máscara estilística, uma fala em língua morta: mas a sua prática desse mimetismo é neutra, sem as motivações ocultas da paródia, sem o impulso satírico, sem a graça, sem aquele sentimento ainda latente de que existe uma norma, em comparação com a qual aquilo que está sendo imitado é, sobretudo, cômico. [...] O pastiche no mundo em que a inovação estilística não é mais possível, tudo o que restou é imitar estilos mortos, falar através de

⁹ O conceito de lugar de fala, é importante destacar, não é estritamente linguístico nem também exclusivamente sociológico ou comunicacional, como alerta José Luiz Braga (2000, p. 166). Criado a partir da interseção entre estes, pode ser percebido quando se nota uma ênfase, permanência e mesmo recorrência de determinados termos e/ou expressões em discursos e modos de representação.

máscaras e com as vozes dos estilos do museu imaginário (JAMESON, 1985, p. 18 e 19).

Jameson compara o mimetismo existente no pastiche com o da paródia, diferenciados especificamente pelo seu objetivo na reprodução de alguma mensagem (ou objeto) outrora dita ou explorada por alguém. Neste caso, o pastiche estaria conectado na forma de apresentar a cidade do Rio de Janeiro usando pontos meramente imagéticos da estética *Vaporwave*.

Destarte, não se nega a existência de situações e imagens – arquetípicas, é verdade – apresentadas e representadas na *Favelawave*, mas sim enfatiza-se que elas são abordadas de forma irônica, quiçá apresentando uma nova visão no modo de pensar a cidade. Tal discussão pode ser melhor notada na imagem que apresenta um jovem com um fuzil deitado em um sofá (Imagem 04) tendo ao fundo não somente o que seria a periferia citadina fluminense, mas imagens mais “comerciais” e midiáticas do Rio de Janeiro. Em tal simbiose entre Marginalização e Espaço, a ironia da apropriação não chega a se constituir em uma paródia, mas sim em um pastiche ao reproduzir imagens, com colagens e bricolagens, para talvez tentar causar algum incômodo ou mesmo um panorama mais amplo da cidade observada. A tranquilidade do garoto com a arma em mãos, ao fitar o autor da fotografia, dialoga com a tranquilidade “vendida” pelas imagens e imaginários sobre a cidade.



12 notes

2 months ago

Imagem 04. Sem nome. O relaxamento do garoto dialoga e mesmo complementa a tranquilidade apresentada nas praias que são cartões postais da capital do Rio de Janeiro. Fonte: *Reprodução/ Tumblr Favelawave*.

Algo semelhante ocorre com a imagem que apresenta crianças se divertindo, talvez propositalmente para o registro fotográfico, tendo a favela ao fundo (ver Imagem 05, “Comunidade”). Além de cores que retomam a estética *Vaporwave* e *Glitch art*, há ainda uma

inscrição na língua japonesa¹⁰. Em tal imagem, que pode ser compreendida como a Simbiose entre Hábitos e o Espaço, é apresentada uma ação “comum”, modificada esteticamente pela intervenção digital. A estetização provoca então novas percepções, talvez novas criações artísticas. E isto também é pastiche, o apropriar-se de linguagens e referência e apresentá-las de outro modo, a um passante – também digital, por que não? – despercebido ou mesmo mais atento a novas representações.



COMUNIDADE

Imagem 05. “Comunidade”. Posando ou não para a foto, os garotos se divertem nas lajes das habitações na favela. Fonte: *Reprodução/ Tumblr Favelawave.*

Ainda sobre o papel do passante, é interessante notar que, mesmo que possua avenidas, ruas e vielas como lugares de locomoção diariamente, ocorram modificações ao tentar caracterizar sua cidade ou mesmo outro espaço menor, como as favelas. Não raramente o sujeito une ao seu discurso essas formas que atentam a uma percepção não reflexiva. Sobre esta reação entre percepção, experiência e estética, Benedito Nunes afirma que “Dois são os aspectos de toda experiência estética: um, subjetivo (o sujeito que sente e julga), e outro, objetivo (os objetos que condicionam ou provocam O que sentimos e julgamos)” (1999, p.8).

Assim, a percepção do passante ou de um simples indivíduo que transita por um local por vezes é rápida e não dá conta de observar diversos elementos, sejam da fisionomia de uma cidade ou mesmo de hábitos e práticas. Muitas vezes também termina sendo bastante apressada.

¹⁰ Inscrições orientais também são signos comuns na estética *Vaporwave*. Associando-se quase sempre ao avanço tecnológico, um dos primeiros registros de destaque ocorreu nas faixas, na capa (<http://migre.me/qTvTP>) e nos vídeos do primeiro disco do projeto Macintosh Plush, denominado *Floral Shoppe*, ou “フローラルの専門店”. Lançado em 2011 via internet, o projeto foi um dos principais expositores da estética.

A *Favelawave* também tenta investir de algum modo nisto, ao apresentar imagens corriqueiras de um modo “diferente”. Como exemplo, podemos citar a imagem por nós inserida na categoria “Hábitos” de um baile funk (Imagem 06), em que alguns dos indivíduos são singularizados através de um corte e sobreposição na imagem. Curiosamente, o recorte os mantém anônimos, ainda que estejam destacados¹¹.



5 notes

2 months ago

Imagem 06. Sem nome. Anônimos na multidão, alguns sujeitos são destacados pela *Vaporwave*. Tal destaque, no entanto, curiosamente não os torna perceptíveis em meio ao grupo que possui mesmos hábitos e práticas. Fonte: *Reprodução/ Tumblr Favelawave*.

Neste sentido pode ser discutida ainda a imagem já citada, que apresenta um indivíduo com uma arma (ver Imagem 04) e outra semelhante, que une *Marginalização e Espaço*, com a inserção “Game Boy” (Imagem 07), numa referência ao vídeo game popularizado na década de 1990. A colagem da marca do game também pode ser compreendida como uma referência irônica ao “jogo” diário, real e muitas vezes violento em que o jovem pode participar ou não e, principalmente, é levada a condição de marca do local.

¹¹ Outras formas estéticas e mesmo intervenções também produzem ou produziram isto, como, por exemplo, a exposição “Estação Sumaré”, de Alex Flemming, em São Paulo, que conta com 44 fotografias de pessoas desconhecidas, mas que ganham destaque – um destaque anônimo e silencioso, mas ainda assim um destaque em uma megalópole – durante alguns segundos, minutos ou ainda outra relação por conta da constância do passante. Algo semelhante e talvez mais incômodo ou mesmo irônico foi a intervenção “Detetor de Ausências”, de Rubens Mano, também em São Paulo. A intervenção, na primeira metade da década de 1990, possuía dois grandes holofotes no Viaduto do Chá. As luzes, ao atingirem os pedestres que passavam, os “tiravam” de certo anonimato, ao mesmo tempo que os reuniam em novas possibilidades estéticas. Passageiros, os momentos revelavam passantes comuns, mas que faziam parte do todo urbano da contemporaneidade. Nas intervenções, assim como nas imagens e vídeos da *Favelawave*, espaço urbano e histórias pessoais se cruzam, assim como tempos e vivências.



5 notes

2 months ago

Imagem 07. Sem nome. Garoto em jogo real? Os elementos na imagem podem incitar a reflexão irônica se o jogo referido é “real” ou não. Fonte: *Reprodução/ Tumblr Favelawave*.

As referências à marginalização, não somente no sentido mais comum, compreendida como práticas de violência, mas também do processo de deixar à margem, também são apresentadas nos vídeos divulgados na *fanpage* da *Favelawave* e até mesmo em um “EP” lançado em 13 de julho¹², o *Favela Trap House*. Em tais produções, são reunidas não somente imagens de atos de violência e problemas sociais – como o uso de crack –, no caso dos vídeos, bem como funks atuais com inserções de palavras e frases que remetem a crimes e comentários sobre as comunidades, como a faixa 04 do EP, “Palhaço Tenebroso”, que utiliza frases como “parece o Afeganistão”, sons de tiros e música de MC Kauan. A estetização (re)produz então discursos que podem remeter ou não lugares de fala já bastante disseminados, fortalecendo então uma cadeia de pastiches sobre a representação urbana.

Últimas considerações

Ao final deste ensaio, após este percurso de observação através das imagens, pode emergir a questão acerca da percepção do passante/ observador: inerente à estética da cidade, em quais objetos e discursos esta percepção está designada a opinar? O modo de perceber a cidade – como a maioria das percepções na contemporaneidade – é quase incapaz de diferenciar o significativo do significado. Do mesmo modo raso em que o passante percebe ícones imagéticos da urbanidade da cidade na internet, o *flâneur* (pós moderno?) nota superficialmente o que está em sua volta durante a convivência na cidade:

¹² As canções experimentais podem ser ouvidas em <https://soundcloud.com/favela-wave/sets/favela-trap-house>.

Num primeiro plano, temos o *Flâneur* enquanto colecionador de sensações sobre da grande cidade, um sonhador de imagens de desejo e fantasmagorias. [...] O *flanêur* é o fetiche pela mercadoria. Ele compartilha com ela a mesma condição, mas não sabe que ele também é mercadoria, “não tem consciência desse detalhe” (BOLLE, 2000, p. 71 e p.72)

Assim, algumas imagens tornam-se incônicas não somente de tal processo, mas da representação da cidade e, principalmente, da *Favelawave*, como a imagem 08 denominada “O fuzil”, que apresenta duas crianças contratando com um policial portando a arma que nomeia a imagem. Na figura, que pode ser inserida na categoria Marginalização, do fuzil emanam linhas de luz, talvez significando que tal objeto é que norteia não somente seu possível significado, mas também a percepção e expressão dos demais indivíduos presentes na imagem.



O FUZIL

Imagem 08. “O fuzil”. A paisagem urbana para muitos, desde a infância, é marcada pela observação de armas, atos de violência e controle policial. *Fonte: Reprodução/ Tumblr Favelawave.*

Mais complexa e interessante ainda é a “Ser ou Não Ser” (ver imagem 09), que apresenta um garoto segurando e fitando um crânio humano. A partir da intervenção estética diversos matizes e formas são modificados, ainda que o sentido de surpresa, dúvida e certa angústia sejam mantidos. A imagem talvez seja o grande signo de tal movimento, ao apresentar não somente variantes estéticas, seu próprio nome, como também o espaço referido e a condição de marginalização a que muitos – até mesmo após a morte – são mantidos e mesmo um vigor juvenil que brinca com o crânio.



SER OU NÃO SER

Imagem 09. “Ser ou Não Ser”. Fonte: *Reprodução/ Tumblr Favelawave*.

Assim, ironicamente ou não, não somente o *tumblr* e suas redes sociais apresentam novas percepções imagéticas sobre as favelas, talvez transformados e os transformando em ícones como nesta imagem shakespeariana(?), em que não somente as pessoas encaram a si próprias, mas também os espaços, e perguntam a si mesmos o que são, principalmente após serem estetizados através de iniciativas como a *Favelawave*.

Referências

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Obras Escolhidas I**. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BENJAMIN, Walter. Rua de mão única. **Obras Escolhidas II**. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte, Ed. UFMG. 2006.

BENJAMIN, Walter. **Rua de mão única; Infância Berlinense: 1900**. Belo Horizonte. Autêntica Editora, 2013.

BRAGA, José Luiz. “Lugar de Fala” como conceito metodológico no estudo de produtos culturais. **Mídias e Processos Socioculturais**. Publicação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, Rio Grande do Sul: Unisinos, 2000.

BOLLE, Willi. **Fisiognomia da Metrópole Moderna**. Representação da História em Walter Benjamin. São Paulo: Edusp, 2000.

CONNOR, S. **Cultura Pós-Moderna: Introdução às Teorias do Contemporâneo**. 4ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

ESTEVES, J.P. Nova ordem dos media e identidades sociais. In: Vários Autores. **Mídias e Processos Socioculturais**. Publicação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, Rio Grande do Sul: Unisinos, 2000.

FEATHERSTONE, M. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

GEERTZ, Clifford. **O Saber local**. 10ª edição. Petrópolis: Vozes, 2008.

HALL, S. **A identidade cultural na Pós-Modernidade**. 7ª ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2003.

HARVEY, D. **Condição Pós-Moderna**. 12ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernidade e sociedade de consumo**. Novos Estudos CEBRAP, São Paulo, n. 12, p. 16-26, jun. 1985.

JUNQUEIRA, L. Manguebit e Gentrification: relações entre cultura e espaço urbano em Recife. In: PRYSTHON, A. (org.). **Imagens da Cidade: Espaços Urbanos na Comunicação e Cultura Contemporâneas**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

McLUHAN, Marshall. **A Galáxia de Gutemberg**. São Paulo, Cia. Editora Nacional, 1977.

NUNES, Benedito. **Introdução a filosofia da arte**. Editora Ática, 1999.