

Vaporwave: a Nostalgia da Videoarte na Era Digital¹

João MOLOGNI²

Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP

Resumo

Este trabalho explicitará um pouco da videoarte, surgida da década de 1960, e como ela se relaciona com um estilo musical e estético de origem exclusivamente digital: o Vaporwave. O trabalho passará pelas origens em comum que ambos possuem, como os artistas desses dois movimentos trabalham seguindo técnicas similares, além de comparar a estética de um com o outro para reforçar a semelhança – e até mesmo provar uma inspiração e nostalgia.

Palavras-Chave: Vaporwave; videoarte; cultura digital; glitch; datamosh;

Introdução

Na década de 1960, com a total comercialização da televisão empresarial e quando 90% dos lares norte-americanos possuíam uma televisão, surge uma nova forma de arte: a videoarte. Não se sabe ao certo qual exatamente é o momento em que a videoarte surge definitivamente, mas principalmente dois tipos de grupos que trabalhavam com vídeo aparecem como videoarte, os documentários e notícias alternativos e os vídeos mais propriamente artísticos (RUSH, 2006). Aqui nesse trabalho enfatizarei mais nos videoartistas que faziam vídeos mais artísticos, como Nam June Paik, o casal Vasulka, entre outros.

A videoarte que tratarei aqui segue a ideia da arte moderna da década de 1950 em que, como fala Michael Rush (2006), “na prática da arte, o conceito e o contexto eram o fundamental”. O conceito da videoarte, portanto, era se utilizar da televisão para criticar a mesma, fazendo uso da manipulação do vídeo e de instalações com monitores de televisão.

¹ Trabalho apresentado na II05 – Comunicação Multimídia do XXIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 7 a 9 de junho de 2018.

² Estudante de Graduação 5º. Semestre do curso de Comunicação Social – Midialogia do Instituto de Artes da Unicamp, email: joao.luiz.mologni@gmail.com

No entanto, essa forma de arte parece ter se perdido. Com a vinda da era digital e da proliferação dos computadores pessoais, o foco da crítica muda, a videoarte tem menos aparição na mídia do que antes e poucas obras se encontram disponíveis na internet, em sites como o YouTube. Porém, um novo movimento estético, surgido na década de 2010, oriundo exclusivamente da internet, parece resgatar a videoarte da década de 1960: o Vaporwave.

O Vaporwave é um movimento estético e também um subgênero da música eletrônica que surge na internet em sites como o BandCamp, SoundCloud (ambos para compartilhamento de áudio) e o Reddit (fórum online), e trabalha com música, imagens estáticas e vídeo, cuja estética se baseia na criação de imagens distorcidas, geralmente colagens de fotos do banco de dados da internet que giram em torno de paisagens, itens de marcas famosas e ícones da cultura pop, com glitches e datamoshes (TANNER, 2016; ARRUDA, 2016).

O Vaporwave e a Videoarte

O Vaporwave e a videoarte têm muito em comum, e isso é o que será tratado especificamente aqui, sendo o Vaporwave melhor destrinchado e ao mesmo tempo comparado com a videoarte. Para começar, o Vaporwave a videoarte têm influências em comum, Nam June Paik, considerado o pioneiro da videoarte ao registrar a passagem do Papa pela Quinta Avenida em Nova Iorque em 1965, tem como influência o músico John Cage (RUSH, 2006), e o Vaporwave também se espelha nas produções do músico (TANNER, 2016).

Outro ponto em comum entre os dois é a visão conceitual: enquanto a videoarte se utiliza da televisão e do vídeo para criticá-los, o Vaporwave se utiliza da tecnologia dos computadores para criticar a evolução linear da tecnologia na era digital e se apropria de produtos e ícones da cultura do consumo para criticar o capitalismo, através de uma teoria chamada de aceleracionismo. O aceleracionismo surge de uma leitura do marxismo, e diz que o capitalismo tem um sistema, que é proposital, de gerar algo em abundância para depois causar escassez e fazer com que outro produto surja para haver concorrência. A ideia do aceleracionismo (e, portanto, do Vaporwave) é a de fazer parte do capitalismo, mas levá-lo ao extremo num curto período de tempo (por isso o nome aceleracionismo),

ou seja, gerar uma abundância de produtos tão enorme que quando chegar a escassez, não existir mais nada para manter o ciclo, causando a quebra do sistema (ARRUDA, 2016).

Outra ideia presente no Vaporwave e que também está presente na videoarte é a do afastamento do espectador do meio para se causar a consciência de que o meio não é algo “normal”, de que o meio é algo alheio ao ser humano, contrariando a ideia de McLuhan de que os meios são uma extensão. Enquanto a videoarte faz isso através de suas obras, como uma de Nam June Paik que fora exposta na galeria Wuppertal, na Alemanha, em 1963, que se tratava de vários monitores televisivos exibindo imagens distorcidas, o Vaporwave também faz através de seus vídeos, que sempre contêm imagens com glitches e datamoshes, que evidenciam o pixel, quebrando o ilusionismo da perfeição da imagem digital que foi alcançado e também causando a ideia de que não temos controle sobre a tecnologia, e também como se uma força maior e fantasmagórica estivesse em posse dela (TANNER, 2016). Isso remete à ideia da caixa preta que Vilém Flusser descreve em “A Filosofia da Caixa Preta” e que Mario Alberto Pires de Arruda e Jamer Guterres de Mello (2017) explicitam muito bem. Tanto no Vaporwave quanto na videoarte a caixa preta é o artefato usado pelo criador da imagem (respectivamente, o computador e a televisão), em que o espectador age como funcionário do aparelho, sabe mexer nele e causar o que quer apertando em seus botões, porém não domina o aparelho e não conhece seu funcionamento (MELLO & ARRUDA, 2017). Os artistas da videoarte e os participantes do Vaporwave jogam contra o aparelho e o exploram, procurando conhecer seu funcionamento e gerar resultados não previsíveis, que remetem principalmente à estética de ambos.

Não só os conceitos entre ambos estão interligados, mas como sua estética também. Tanto a videoarte quanto o Vaporwave trabalham com a distorção e a desconstrução da imagem eletrônica e digital, e como Nam June Paik (apud Rush, 2006) disse, “assim como a colagem substituiu a tinta à óleo, o tubo de raios catódicos substituirá a tela”. O Vaporwave trabalha da mesma maneira: a colagem, a montagem digital de imagens é a “tinta” da obra do movimento, e a tela (nesse caso, agora, digital, de LCD, LED ou plasma) é a “tela” onde esta arte será exibida. O Vaporwave, como já dito antes, para criar sua estética se utiliza de ícones da cultura pop, marcas, e até une com coisas antigas como, por exemplo, culturas greco-romanas do período clássico, e as distorce digitalmente pelo uso de glitches (Figura 1), que pode se tratar de abrir um arquivo de imagem num software de edição de áudio (para isso ser possível é necessário

que a imagem esteja em um formato de arquivo que seja compatível tanto para imagem ou som, como o bitmap [.bmp]) ou outros meios como por meio de programação ou até mesmo usar editores de imagem que conseguem criar este efeito, e também pelo uso de datamoshes (Figura 2), que distorcem as imagens de um arquivo de vídeo, causando aquele efeito de erro que dá quando começa a se perder o sinal de um canal de televisão transmitido por sinal digital, e que pode ser causado propositalmente alterando a extensão dos arquivos e usando softwares específicos. O que acontece aqui é que se altera onde se iniciam e onde começam os “fotogramas” do vídeo digital, causando um erro na hora da exibição do vídeo, uma vez que o software que está lendo o arquivo pode marcar um só “fotograma” onde na verdade eram duas partes de dois “fotogramas” diferentes (ARRUDA, 2016). Outro ponto, apesar do foco aqui ser mais na parte visual, é o da música do Vaporwave. A música desse estilo utiliza extensivamente de samples, geralmente de músicas pop como “It’s Your Move” de Diana Ross, presente no álbum Floral Shoppe da artista Macintosh Plus, e as recortam, alteram a velocidade, colocam partes em loops que podem durar a eternidade, e a sonoridade fica parecida com musak, estilo musical definido popularmente como “música de elevador” ou “música de consultório”. O musak também é presente na videoarte, como na obra “Television Delivers People” (1973) de Richard Serra.



Figura 1: Imagem com *glitch*. Fonte:

<https://www.facebook.com/v420main/photos/a.1015181521844154.1073741828.1015168585178781/1676138759081757/?type=3&theater>



Figura 2: Exemplo de *datamosh*. Fonte: <https://heymachu.wordpress.com/2012/12/07/data-mosh5-jpg/data-mosh/>



Figura 3: Butterfly (1986) de Nam June Paik. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=a6tFsAhqMP8>



Figura 4: Vocabulary (1973) de Woody Vasulka. Fonte:

https://www.youtube.com/watch?v=spw_zwfPDGw

Conclusão

Portanto, é possível ver as grandes semelhanças entre a videoarte e esse movimento estético e musical que é o Vaporwave. Ambos possuem as mesmas características, tomam o conceito como o fundamental para sua arte, criticam seu objeto fazendo parte dele próprio, e assumem estéticas parecidas. A única coisa que os difere é o tempo, mas para o Vaporwave, que reúne elementos do período clássico com ícones da cultura pop da contemporaneidade, o tempo é uma mera ilusão, o Vaporwave trabalha com a atemporalidade. Sendo assim, o Vaporwave carrega o legado da videoarte em suas costas e a mantém viva, e se propaga intrínseco ao seu objeto de crítica, que também é o seu próprio objeto artístico. O Vaporwave é o resgate nostálgico da videoarte nos tempos de hoje.

Referências Bibliográficas

- ARRUDA, M. A. P. Vaporwave: Arqueologia do banco de dados digital. *Temática*. João Pessoa, v. 12, n. 12, p. 98-112, dez. 2016. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/32061/16609> Acesso em: 25 jun. 2017.
- ARRUDA, M. A. P.; MELLO, J. G. Vaporwave: Deterioração e colagem de superfícies midiáticas. *Lumina*. Juiz de Fora, v. 11, n. 1, p. 1-17, abr. 2017. Disponível em: <https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/690/491> Acesso em: 25 jun. 2017.
- RUSH, M. *Novas mídias na arte contemporânea*. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- TANNER, G. *Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts*. [S. l.]: Zero Books, 2016. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=qq83DAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false> Acesso em: 26 jun. 2017.