

Formas próprias no imaginário da cibercultura, memória e vaporwave¹

Maurício de Souza FANFA²
Emanuelly Menezes VARGAS³
Universidade Federal de Santa Maria

Resumo

Buscamos ilustrar a possibilidade de uma forma própria da cibercultura através de uma investigação a partir do imaginário simbólico sobre as peças de arte visual do movimento vaporwave. Primeiro, promovemos uma discussão entre o conceito de cibercultura e o conceito de cultura nas ciências sociais. Depois, através do ponto de vista do imaginário simbólico, observamos peças de arte vaporwave. Por fim, discutimos se podemos considerar o movimento como próprio da cibercultura, e realizamos observações a partir dos conceitos de memória e identidade. Concluimos que o gênero artístico vaporwave é um ótimo exemplo de despoje da cibercultura propriamente dita, com algumas características próprias e distintas, fruto de um fenômeno relacionado à memória geracional.

Palavras-chave

cibercultura; imaginário simbólico; memória; vaporwave.

1 Introdução

1.1 A possibilidade de formas próprias da cibercultura

A ideia de que um advento tecnológico impacta e molda características culturais é central nas análises e observações de Pierre Lévy (2010) e com ela concordamos. Mas a própria existência de uma cibercultura, ou seja, de uma cultura exclusiva do ciberespaço, própria do “universal sem totalidade” (p. 114) é questionável.

Atentos ao fato de que, como aponta Lévy, as características da cibercultura não “constituem os elementos de um programa político ou cultural no sentido clássico do

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: maufanfa@gmail.com

³ Bolsista FAPERGS. Estudante do 7º semestre do curso de Comunicação Social - Produção Editorial da Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: emanuely.mvargas@gmail.com

termo” (p. 134), reconhecemos que identificar formas próprias da cibercultura também é um exercício de vergar, com cautela, o que compreendemos por cultura.

Lévy não tem dúvidas de que existem ou existirão formas próprias da cibercultura. Para o autor, é na rede que experimentaremos a beleza “que nascerá das formas próprias da cibercultura” (p. 148). Ele comenta que, assim como o cinema não fez desaparecer o teatro, e sim criou uma linguagem nova e própria, também a arte na internet desenvolverá características que “não dizem respeito, portanto, à arte ou a cultura em geral, mas apenas às obras diretamente ligadas à cibercultura” (p. 147).

1.2 Vaporwave como arte

Vaporwave é o rótulo comumente dado a uma série de trabalhos considerados artísticos vinculados à métodos eletrônicos e digitais de produção, que compartilham motivos e objetos em comum.

Segundo Jorge Coli (1995), “o estatuto da arte não parte de uma definição abstrata, lógica ou teórica, do conceito, mas de atribuições feitas por instrumentos de nossa cultura, dignificando os objetos sobre os quais ela recai” (p. 11). Daí um dos primeiros desafios de um estudo que pretende trabalhar na fronteira da arte, da cultura e da mídia: se pudéssemos aplicar logicamente um conceito abstrato de arte contra o que entendemos por vaporwave teríamos a resposta de maneira tão rápida que esse subitem 1.2 não seria necessário.

O portal *Know Your Meme* (2014), enciclopédia de pesquisa e documentação de memes de internet, conta com um verbete sobre vaporwave. Segundo o site, vaporwave é um gênero musical surgido em 2011, o gênero parece crescer progressivamente em números de produção musical, segundo o site. A atenção pelas artes visuais que acompanhavam as músicas, especialmente as capas de álbum, começou por volta do ano de 2012 com o blog já extinto *Vaporwave Album Covers*. Essa estética visual que parece específica desse gênero musical influenciou muitos trabalhos gráficos não necessariamente vinculados com a música.

A comunidade virtual que se reúne ao redor do tema afirma e o verbete documenta que o gênero vaporwave se apresenta e se reconhece não apenas como meme, mas também como arte. Gênero artístico com características e projeto político

em comum, segundo o *Know Your Meme*, "uma sátira da cultura corporativista e consumista e do capitalismo moderno" (tradução nossa).

Alguns trabalhos acadêmicos no Brasil já observaram o gênero vaporwave e o consideram uma forma de arte, com destaque para Mario Arruda (2016), para quem "os conteúdos utilizados nas colagens [do gênero vaporwave] são ressignificados e se abrem possibilidades de se produzirem novos sentidos em outras linguagens" (p. 110), afirmação que é interessante para o ponto de vista de nosso trabalho.

Além disso, o próprio fórum que visitamos para construir o corpus desta pesquisa se intitula "*Vaporwave Art*". Consideramos seguro pisar no terreno dessa pesquisa aceitando vaporwave como forma de arte. Mais adiante, observaremos outras características e depoimentos que contribuem para essa segurança.

1.3 Sobre este trabalho

Pretendemos contribuir com os movimentos atuais de estudos sobre cibercultura através de um importante elemento para a cultura e a identidade: a arte. Investigamos peças de arte do gênero vaporwave para identificar nelas traços de uma identidade cibercultural.

Observamos neste movimento artístico elementos que podem ser considerados próprios de uma cibercultura, como significados específicos para símbolos recorrentes e o uso de referências midiáticas, próximos de questões de memória e de imaginário coletivo. Por ora, a internet parece ser assunto mais de preocupações legalistas, de circulação de informação, mas a formação de identidades ciberculturais é assunto que tem papel emergente.

A seguir, primeiro, refletimos sobre o nosso aporte teórico: as ideias de cibercultura a partir de Lévy (2010) e de cultura em Cuche (2002). Para nos ajudar a compreender as peças gráficas selecionadas, partimos dos estudos do imaginário, especialmente a partir de Durand (2000) guiados também por Barros (2009, 2010) e por Ferreira-Santos e Almeida (2012). Além disso, para nos ajudar a interpretar os resultados, recorreremos às noções de memória e identidade em Candau (2016). Na última parte, ensaiamos interpretações e reflexões sobre esse estudo, primeiro sobre os símbolos encontrados, depois sobre a questão da memória e, por fim, realizamos apontamentos sobre estudos em cibercultura e arte digital.

2 Aporte teórico

2.1 Cibercultura, ou uma cultura do ciberespaço

A ideia de que uma cultura parte da identificação comum de indivíduos que dividem uma mesma região, nação, linguagem ou etnia permite, ou não, que o ciberespaço (que não é menos espaço ou menos lugar por não ser físico) produza uma cultura própria, a cibercultura. Primeiramente, descrevemos esta cibercultura a partir de Levy (2010), depois, argumentamos este conceito com Cucho (2002).

2.1.1 Cibercultura

Pierre Lévy (2010) anuncia uma definição estável de cibercultura a partir da sua relação com acesso à informação (“universal”) e com monopólio da autoria (“totalidade”). O conceito de universalidade está ligado ao acesso virtual, não-local, à informação. O conceito de totalidade está ligado ao monopólio de autoria, fruição e interpretação da informação.

A forma de organização e distribuição da informação no ciberespaço dá fôlego para uma reordenação dessas características. Quando a universalidade do acesso à informação é tamanha, a totalização começa a desprender-se, dando origem ao que Lévy chama de universal sem totalidade: “existe uma outra forma de instaurar a presença virtual da humanidade em si mesma (o universal) que não seja por meio da identidade do sentido (a totalidade)” (LÉVY, 2010, p. 123).

Daí deriva, nos estudos de Pierre Lévy, a ideia de uma cibercultura. Uma forma nova de relacionar-se com a informação. Que existe em função do ciberespaço e é possível através dele.

2.1.2 Cultura

Observamos que a noção de cultura dentro da expressão “cibercultura” ou “cultura digital” difere em alguns pontos da usada comumente pelos pesquisadores das ciências sociais. Uma questão que parece pôr em xeque o conceito de cibercultura é se

ela pode ser considerada uma “cultura”, se o grupo que dela compartilha nada compartilha além dela própria.

Denys Cuche (2002) ilustra diferentes aproximações ao conceito, entre elas o entendimento de cultura como uma forma de manifestação e transmissão de comportamentos (“uma segunda natureza”, p. 121), ou a ideia de cultura relacionada ao conceito de povos, nações ou etnias. Talvez a ideia de cultura que mais interessa aos estudos de cibercultura seja a que Cuche relaciona ao conceito de identidade, ou melhor, identidade cultural (p. 176), sob a perspectiva subjetivista.

Notamos que o conceito de cibercultura (ou, talvez, de identidade cibercultural) não está vinculado a fatores como uma língua, território ou religião própria, essenciais para a perspectiva objetivista (p. 180). É, na verdade, vinculado às análises subjetivistas, para quem “a identidade etnocultural não é nada além de um sentimento de vinculação ou uma identificação a uma coletividade imaginária em maior ou menor grau” (p. 181).

A advertência de Cuche é que “o ponto de vista subjetivista levado ao extremo leva à redução da identidade a uma questão de escolha individual arbitrária, em que cada um seria livre para escolher suas identificações” (p. 181). Propomos neste estudo um contraponto a uma possível crítica de que se faz uma “escolha individual arbitrária” na cibercultura.

Argumentamos que a associação individual com certos aspectos ciberculturais, na realidade, não é nem uma escolha, nem individual, nem arbitrária, mas nem por isso objetiva. Está, na verdade, relacionada a questões midiáticas de identidade e memória.

2.2 Imaginário simbólico

Nos estudos do imaginário, para Durand (2000), a imaginação simbólica é o processo que se dá quando “o significado não é de modo algum apresentável e o signo só pode referir-se a um sentido e não a uma coisa sensível” (p. 10). O símbolo é, aqui, um “signo que remete para um indizível e invisível significado” (p. 16).

Estudar vaporwave pelo viés do imaginário simbólico, é, também, estudar as contradições e discordâncias do nosso tempo. Para Barros (2009), a contemporaneidade “ao mesmo tempo em que promove a multiplicação geométrica de imagens iconográficas, mata, por sufocamento, a imagem simbólica” (p. 14) por isso é disfarçadamente iconoclasta. Não sabemos ainda, e nem pretendemos saber em tão

curto estudo, o papel das artes da cibercultura neste processo de sufocamento, mas acreditamos que podemos contribuir com as observações sobre ele.

Para Barros (2010), “é possível estudar empiricamente o imaginário porque ele se epifaniza em cada manifestação criativa, sendo a menor de suas unidades detectáveis a imagem simbólica” (p. 127). Em seu artigo, a pesquisadora sugere método para o imaginário nas pesquisas em comunicação.

Para Ferreira-Santos e Almeida (2012, p. 42), “o imaginário é organizador do real” cuja “função eufemizadora possibilita que nos situemos no real, ao organizá-lo imaginariamente por meio de narrativas simbólicas” e ainda que:

O imaginário se expressa por processos simbólicos. A inter-relação convergente, homóloga, isomorfa dos símbolos produz, em suas combinações possíveis, uma rede figurativa, uma constelação de imagens que possibilita a formulação, interpretação e compreensão dos sentidos. (p. 56)

Daí nossa opção por alinharmos essa pesquisa aos estudos do imaginário simbólico. Acreditamos ser fértil esta análise do ponto de vista do imaginário sobre os símbolos que surgem e fervilham nos espaços da cibercultura.

2.3 Memória

Já discurremos, no item 2.1.2, sobre a possibilidade de uma identidade cibercultural. Agora, a partir de observações de Joël Candau (2016), podemos considerar a questão de uma memória vinculada a esta identidade. Para o autor, “memória e identidade estão indissolúvelmente ligadas” (p. 10) e memória é “uma reconstrução continuamente atualizada do passado” (p. 9).

Para Candau, o colapso das grandes memórias organizadoras (p. 181) seria uma das origens da crise identitária contemporânea. Segundo o autor, buscamos nas metamemórias um apoio falso, e criamos uma profusão de imagens em desordem, uma iconorréia (p. 111), que acaba por encerrar as grandes memórias. Candau define a ideia (p. 89-90) de que um tempo circular é estável e forma memórias fortes, enquanto um tempo sagital, de transformação, cria apenas memórias fracas.

Se a cibercultura fosse, por definição, característica vinculada a transformação e, por consequência, a um tempo sagital, ela seria, sem dúvida, também responsável pela

iconorreia e pelos processos de crise identitária. Mas, se, ao superar a turbulência do tempo sagital, a cibercultura começasse a fazer parte de seu próprio tempo circular, poderíamos pensar na possibilidade da organização de memórias próprias dela.

3 Metodologia

3.1 Opções metodológicas

Este trabalho organiza-se ao redor de múltiplas metodologias. Nosso trabalho de decisão por objeto - a arte vaporwave - e de construção do corpus - cem peças de arte visual digital - é bastante objetivo. Selecionamos oito artistas e curadores para participarem de uma breve entrevista, também de maneira objetiva, baseados na frequência de suas peças nesse corpus da primeira parte da pesquisa. Suas respostas constituem um segundo corpus que pretendemos usar como luz sobre o primeiro.

Para Durand (2000), através do pensamento de Bachelard, a investigação deve ser orientada para o “o sobreconsciente poético” e para “o sistema de expressão, mais maleável, menos retórico do que a poesia, que é a fantasia” (p. 62). A hermenêutica surge aqui como um método que se opõe epistemologicamente à análise que, para Durand (2000, p. 62), está demais associado aos métodos das ciências da natureza. Calcada neste método de interpretação, esta nossa investigação pretende assumir sua natureza subjetiva.

Aponta Barros (2010), “o imaginário não é um objeto de estudo em si e sim um ponto de vista sob o qual o pesquisador se coloca, uma perspectiva que ele assume, uma dimensão que ele explora” (p. 127), vemos aqui o imaginário como uma característica metodológica. Buscamos aproximar nossa técnica de investigação do que Barros (2010) e Ferreira-Santos e Almeida (2012, p. 113) descrevem como mitocrítica.

Disponibilizamos online⁴, para quem interesse, alguns relatórios e outros materiais que poderiam ser anexos a essa pesquisa, como uma análise das peças de arte que compõem nosso primeiros corpus, os questionários e as respostas dos entrevistados.

3.2 Composição do corpus de peças

⁴ Disponível em <<http://bit.ly/formasproprias>>.

Decidimos iniciar nossa pesquisa pela construção de um corpus objetivo a partir de peças de arte vaporwave em um fórum online. Escolhemos o subreddit *Vaporwave Art* pois parece ser um dos mais movimentados espaços de criação. Além de ser um espaço segmentado para artes gráficas, é autointitulado um espaço de arte. As postagens do fórum são votadas positiva ou negativamente pelos frequentadores, o que cria um ranking de melhores postagens, que funciona como uma curadoria *crowdsourced*. Selecionamos, a partir das votações da comunidade, as cem postagens mais bem avaliadas do último ano (do dia 1º de abril de 2016 até o dia 31 de março de 2017).

3.3 Composição do corpus de símbolos (ou mitemas)



Figura 1 - “Dreams.exe has crashed” de BlueHeartBob

Fonte: <http://bit.ly/2odayfk>

Analizamos as cem imagens em busca de símbolos que se repetissem, quantitativamente. A repetição entre as peças de arte vaporwave é notável, mas queríamos ter um material quantitativo para prosseguirmos. Para Durand (2000, p. 13):

É através do poder de repetição que o símbolo preenche indefinidamente a sua inadequação fundamental. Mas esta repetição não é tautológica: é aperfeiçoante através da acumulação de aproximações. É comparável nisso a uma espiral, ou melhor, a um solenóide, que em cada volta define cada vez mais o seu objectivo, o seu centro. Isto não quer dizer que um único símbolo não seja tão significativo como todos os outros, mas que o conjunto de todos os símbolos sobre um tema esclarece os símbolos uns através dos outros, acrescentando-lhes um “poder” simbólico suplementar.

Esta repetição é a recorrência simbólica, para Ferreira-Santos e Almeida (2012) “o processo pelo qual determinado mitema atravessa a narrativa (textual ou imagética), de modo a reiterar seu nível de pertença a um registro simbólico específico ou estrutura de sensibilidade” (p. 76). Barros (2010, p. 137) sintetiza a importância de se observar a recorrência simbólica na mitocrítica:

deve-se fazer, inicialmente, um levantamento dos elementos que se repetem de forma obsessiva e significativa na narrativa e que podem ser um tema, um objeto, um cenário, uma circunstância etc. A seguir, examinam-se as situações em que aparecem. Por último, levantam-se as diferentes lições que o mito traz e as correlações dessa lição com as de outros mitos coexistentes. É nesse ponto que a mitocrítica começa a exigir a mitanálise.

Por exemplo, para a Figura 1, postagem número 44 de nosso corpus, atribuímos as *tags*: “sorvete; computador; produto; água; software; hardware; sol; pássaros; quadriculado”. Cada *tag* está associada a um símbolo. Após percorrer todas as postagens, temos uma relação das *tags* mais comuns.

Para aplicar um questionário, separamos nove itens: água; folhagens; tecnologia ultrapassada; referências midiáticas da década de 1980 e 1990; neoclassicismo; cidades e arquitetura; o alfabeto kanji; o padrão quadriculado; e o uso em contraste de cores rosa e azul. Mais adiante na investigação, simplificamos em apenas cinco.

3.4 Composição do corpus de artistas e curadores

Além da repetição de *tags*, notamos alguma repetição de autores de postagens no nosso corpus. Oito usuários apareceram mais de uma vez como autores de postagens. Entramos em contato com eles, apresentamos a pesquisa e perguntamos sobre a disposição para que respondessem a um breve questionário. Dois não retornaram o contato e seis responderam.

O questionário contém perguntas sobre vaporwave como um movimento artístico autônomo, sobre técnicas mais comuns, sobre sua história pessoal como artista. Além disso, convidamos eles a opinarem, subjetivamente, sobre o significado dos símbolos que levantamos. Por fim, pedimos deles suas idades e localização. A intenção aqui é identificar interpretações e memórias comuns. Usaremos letras de A a F para identificá-los. A primeira observação a ser feita desta etapa é a grande distribuição

geográfica dos participantes, e a proximidade etária: A do Reino Unido, 21 anos; B da Austrália, 18; C dos Países Baixos, 17; D dos EUA, 19; E da Indonésia, 16; e F do México, 31. Não solicitamos sobre sexo ou gênero.

4 Reflexões e resultados

4.1 Os símbolos da arte vaporwave

Para A, o gênero surgiu com o objetivo em comum de "promover um olhar cético sobre o consumismo", mas isso já está se perdendo. B também considera que o gênero está minguando. Já para C, o principal fundamento do gênero é nostálgico, representar inspirações noventistas, mas que contém um “aviso para não nos perdermos no capitalismo”. Para F, é o “primeiro movimento artístico criado inteiramente para e pela internet”, “sem vínculo com qualquer mídia física ou lugar” e “um sinal tangível do capitalismo tardio e da globalização”.

Para A, vaporwave sempre foi um "produto da cultura da internet", ele considera que “ser da geração que cresceu com a internet” influencia sua relação com a arte. B acrescenta que “os adolescentes crescem e perdem interesse”. D, por outro lado, considera que vaporwave é uma piada, um meme, mas ressalta que “memes podem ser arte”. F anuncia que, por ser “efêmero/descartável”, o gênero “lembra um meme”.

O participante E invoca o sentimento de comunidade e de apreciação coletiva para justificar a ideia de vaporwave como um movimento, para ele, “algumas pessoas sentem a vibe e se empolgam”, essa definição nos lembra da argumentação de Jorge Coli (1995, p. 115) de que a arte tem suas próprias regras e para entendê-las você tem de frequentá-la.

Para A, existe um "ar de existencialismo ao redor do vaporwave", explorando temáticas como depressão e solidão, além disso, a temática nostálgica da arte está ligada com uma ideia de escapismo, de "escapar para um lugar mais confortável, cercado das coisas que você amava quando era criança, e quando tudo era mais simples".

B parece concordar e considera que sua relação com a depressão influencia em sua arte e ressalta que ela pode ser “usada como escape”. D diz que a arte o faz se sentir nostálgico, especialmente as cidades, traz um “sentimento de familiaridade, por ter crescido tão perto de Nova York”. F diz que o movimento surge a partir da “insatisfação

da geração *millennial* com o estado atual do mundo, mas nós a internalizamos em uma forma escapista de fantasia virtual”.

C, apesar de ter apenas 17 anos, relaciona-se com o sentimento nostálgico e a entende como anemoia, “uma nostalgia por um tempo que você não viveu” e diz que “quero que as pessoas experimentem anemoia quando olham para minha arte”.

C ressalta que “nem sempre há um sentido por trás”, que seu principal objetivo é fazer a arte esteticamente atraente e buscar equilíbrio, mas que muitos artistas os escolhem pois “lembra fortemente do passado”. D concorda, para ele, o principal motivo também é puramente estético. Para C, o uso de elementos de tecnologia ultrapassados se dá também porque “a tecnologia parecia ser inocente”. C comenta que o uso de referências midiáticas do passado representam, de certa forma, uma “tristeza de que o mundo mudou”.

Quanto aos mitemas identificados em símbolos icônicos na arte, o quadro abaixo sintetiza a compreensão geral dos entrevistados:

Água	A: relaxamento; B: paz e estabilidade; D: (nostalgia por) férias em família.
<i>Kanji</i>	A: globalização, mesclas culturais; B: mistério, desconhecido; C: ilegível, internacionalismo; D: mistério, terras estrangeiras. F: eletrônicos.
Folhagens	A: relaxamento, paradisíaco; B: beleza, estabilidade. F: [decoração de] plaza/shopping.
Cidades	C: beleza, distância, frio (sentimental); D: familiaridade, nostalgia. F: cyberpunk, globalização.
Referências e retrô	A: escapismo, idealização de um certo período; C, F: nostalgia.

Quadro 1 - Resumo da compreensão dos entrevistados

Fonte: elaboração do autor a partir de entrevistas

Para finalizar esse subitem, ensaiaremos interpretações pessoais tanto da arte quanto das opiniões dos artistas. Iniciamos observando que a relação nostálgica com água e folhagens não necessariamente se aplica a todos os contextos. O participante D, que observa essa relação, é o único que vive nos Estados Unidos, de onde pode partir essa compreensão. Ainda assim, a maioria dos participantes demonstrou relação escapista com a ideia de água e folhagens, com a construção de um paraíso idealizado, um lugar que os receberia.

A imagem das cidades nos parece muito próxima da imagem da tecnologia retrô. A relação desta geração tanto com os grandes centros urbanos quanto com a tecnologia parecia de um futuro próximo e esperançoso. Como se a cidade grande estivesse cheia de possibilidades e as tecnologias de comunicação fossem finalmente nos conectar de maneira positiva e definitiva. No entanto, a realidade contemporânea desmistificou essa relação, daí a presença nostálgica desses elementos.

O alfabeto kanji, para aqueles que não o entendem como alfabeto, parece uma forma de expressar a relação com o desconhecido. Talvez mesmo na lembrança de uma infância profunda: a relação desse elemento está com não saber ler e escrever. As letras são apenas símbolos, como destaca o participante C, um alfabeto ilegível, assim como uma criança ainda não alfabetizada. Além disso, para não-falantes de inglês, este alfabeto pode lembrar dos primeiros encontros, ainda na infância para essa geração, com computadores cujos programas eram escritos em inglês, uma língua desconhecida, ou manuais de equipamentos eletrônicos. De qualquer maneira, é forte a relação deste símbolo com o misterioso, o desconhecido, ou o que provoca curiosidade. Essa sensação tão comum para uma criança é muito difícil de se ter de maneira autêntica para um adulto contemporâneo, onde o mundo inteiro está mapeado e fotografado por satélites e a internet tem ferramentas que traduzem quase todas as línguas. O kanji, aqui, é a emulação de um sentimento infantil e geracional.

4.2 Existem contrastes simbólicos próprios da cibercultura?

A resposta categórica seria não. Porém, como observamos em diversos exemplos, como na relação do participante C com os elementos da arte vaporwave, é inevitável aprender um simbolismo através da cibercultura. Lévy (2010) diz que “para cada uma das grandes modalidades do signo, texto alfabético, música ou imagem, a cibercultura faz emergir uma nova forma e maneira de agir” (p. 151) e que

Simetricamente, os mundos virtuais acessíveis on-line podem alimentar-se com dados produzidos off-line e alimentá-los de volta. São essencialmente meios de comunicação interativa. O mundo virtual funciona, então, como depósito de mensagens, contexto dinâmico acessível a todos e memória comunitária coletiva alimentada em tempo real. (LEVY, 2010, p. 148)

O caráter contextual que o ciberespaço dá a formas de expressão é tão único e específico que dá lugar para trocas simbólicas que não poderiam acontecer daquela forma em outro meio. A arte vaporwave é um exemplo muito claro disto.

4.3 Memória e sentimento nostálgico na arte vaporwave

Metamemória é, para Joël Candau (2016), “a representação que cada indivíduo faz de sua própria memória [...] uma memória reivindicada, ostensiva” (p. 23). Além de metamemorial, o vaporwave é um movimento geracional, “a memória geracional é também uma memória de fundação que tem seu lugar no jogo identitário” (CANDAU, 2016, p. 142).

Já discorremos no item 2.3 sobre a relação contraditória entre cibercultura (para Lévy, universal não-totalizante) e grandes memórias organizadoras (para Candau, totalizadoras). Candau mostra que, na falta de “memórias preponderantes que atuariam como formas organizadoras da sociedade, toda memória seria ‘babeliana’, cada uma sendo intrínseca e irrevogavelmente estranha à outra” (2016, p. 188).

Para o autor, “isso se deve à incapacidade crescente das sociedades modernas em enfrentar a perda ou alteração, o que as conduz a petrificar o passado a fim de salvaguardá-lo e, por isso mesmo, perdê-lo mais ainda” (CANDAU, p. 189). Daí a visão negativa do autor em relação às metamemórias fossilizantes, “a busca memorial é então considerada como uma resposta às identidades sofredoras e frágeis” (p. 10).

Já nos sentimos à vontade para argumentar que, apesar de metamemorial, a arte vaporwave não faz, necessariamente, parte de um processo fossilizante. Isso porque, como vimos, ela acontece viva dentro do ambiente da cibercultura.

Talvez, alguém poderia dizer, a relação da arte vaporwave com a memória de um tempo passado seja um sintoma compulsivo do que Candau (2016) chama de iconorreia contemporânea.

Ou não, talvez a arte vaporwave seja justamente parte do processo de luto, por isso com frequência surge associada a sentimentos de tristeza e não de comemoração. Por isso justamente seja parte de uma nova forma de construção memorial, porque não, típica da cibercultura, um sinal de que estamos atravessando um marco em direção a um tempo de formação memorial que supere a iconorreia e, assim, possa construir identidades ciberculturais. Como propõe Candau (2016, p. 202),

é uma espécie de luto plenamente realizado, bem conduzido, que manteria o equilíbrio entre o dever de memória e a necessidade do esquecimento. A memória justa consiste em encontrar um equilíbrio entre a memória do passado, a memória da ação e a memória de espera.

4.4 Apontamentos e contribuições para estudos em cibercultura e arte digital

Lévy (2010) aconselha a nosso papel frente a cibercultura que “cabe aos atores sociais, aos ativistas culturais aproveitá-la, a fim de não reproduzir no ciberespaço a mortal dissimetria do sistema das mídias de massa” (p. 151). Esperamos que esse trabalho demonstre que, além dos movimentos cívicos que tomam lugar na internet e que fazem dela rico espaço de transformação social, todos os tipos de expressão e arte florescem online. Mais do que uma preocupação política em manter a internet um espaço plural e livre, devemos ter uma preocupação ampla, urgente, substancial, pois nela encontram-se formas únicas de vivenciar a habilidade de expressão, a cultura, a memória e a identidade. Podemos identificar a arte vaporwave como um claro despoite desse movimento social e político.

Lévy (2010) teoriza o papel de um “engenheiro de mundos”, “o grande artista do século XXI. Ele provê as virtualidades, arquiteta os espaços de comunicação, organiza os equipamentos coletivos da cognição e da memória, estrutura a interação sensório-motora com o universo dos dados” (p. 147) e ainda observa que “os gêneros da cibercultura são da ordem da performance” (p. 157) e, citando Umberto Eco, que as obras de arte na cibercultura são obras abertas pois “são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede” (p. 149).

Ferreira-Santos e Almeida (2012), ao descrever a ideia de obra de arte, se permitem “jogar com as palavras e, em vez de obra de arte, defender uma arte em obra, em que o aspecto processual seja predominante sobre o produto final” (p. 152).

Talvez não sejam as peças visuais do gênero vaporwave em si cada uma próprias da cibercultura, mas talvez seja o movimento vaporwave em sua totalidade uma obra de arte coletiva e performática própria da cibercultura.

5 Considerações finais

Investigamos peças de arte do gênero vaporwave para tentar encontrar nelas indícios de uma identidade exclusiva da cibercultura. Notamos, através de nossas observações, que o imaginário simbólico desta forma de arte tão própria do ciberespaço demonstra o princípio de que a cibercultura é retroalimentada pelas vivências e memórias de quem a ela está integrado.

Por fim, fizemos observações em concordância com a hipótese de que a forma de arte própria e típica da cibercultura é da ordem da performance, de autoria coletiva, e que experimentá-la é indissociável de dela participar.

Bibliografia

ARRUDA, Mario. Vaporwave: arqueologia do banco de dados digital. **Revista Temática**. João Pessoa, n. 12, dez./2016. Disponível em <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/32061>>. Acesso em 31 mar. 2017

BARROS, Ana Taís Martins Portanova. A saia de Marilyn: do arquétipo ao estereótipo nas Imagens midiáticas. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. Brasília, v. 12, n. 1, jan./abr. 2009. Disponível em <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/365/321>>. Acesso em 31 mar. 2017.

BARROS, Ana Taís Martins Portanova. Comunicação e imaginário: uma proposta mitodológica. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 33, n. 2, p. 125-143, jul./dez. 2010. Disponível em <<http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/revistaintercom/article/view/596>>. Acesso em 31 mar. 2017.

CANDAU, Joël. **Memória e identidade**. São Paulo: Contexto, 2016.

CUCHE, Denys. **A noção de cultura nas ciências sociais**. Bauru: Edusc, 2002.

DURAND, Gilbert. **A Imaginação Simbólica**. Lisboa: Edições 70, 2000.

FERREIRA-SANTOS, Marcos; ALMEIDA, Rogério de. **Aproximações ao Imaginário: bússola de investigação poética**. São Paulo: Kepós, 2012.

KNOW YOUR MEME. **Vaporwave**. 2014. Disponível em: <<http://knowyourmeme.com/memes/cultures/vaporwave>>. Acesso em 31 mar. 2017.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.