

O *Vaporwave* nos debates sobre o valor crítico das obras de arte pós-modernas.

Palavras-Chave: vaporwave, semiótica social, remix, paródia, pastiche

Autores/as:

Rafaela Morelli - IEL/UNICAMP

Profº Drº Marcelo El Khouri Buzato (orientador) - IEL/UNICAMP

Introdução

Este projeto teve como objetivo apresentar e caracterizar uma forma de arte digital conhecida como *Vaporwave*. O foco foi nos conceitos de paródia de Linda Hutcheon (1989) e pastiche de Fredric Jameson (1985) com o propósito de analisar como a estética *vaporwave* se relaciona com a disputa sobre o valor auto-reflexivo e crítico das obras de arte pós-modernas. A pesquisa foi norteada por duas perguntas, a saber: (i) como se pode caracterizar o vaporwave enquanto prática e enquanto objeto semiótico/textual?; (ii) considerando o corpus de imagens/vídeos *vaporwave* reunido para a pesquisa, assim como os discursos sobre vaporwave encontrados no portal Reddit, como se pode encaixar o vaporwave no debate entre Jameson e Hutcheon: paródia/crítica ou pastiche/complacência, vazio?

O *Vaporwave* é uma corrente artística, originada em comunidades online, que inclui música, vídeo e imagem estática digitais. O foco deste trabalho foi sua estética característica visual, que combina imagens que remetem ao início da internet, tecnologias ultrapassadas, web design do final dos anos 1990, Shopping Centers, caracteres japoneses, estátuas greco-romanas e objetos geométricos simples renderizados em 3D. Outro elemento importante no *Vaporwave* é o *glitch*, efeito eletrônico



Figura 1 - Capa do álbum Floral Shoppe.
Fonte: <https://bityli.com/TWoPq>

que simula erros de codificação ou transmissão da imagem/som no equipamento tecnológico.

Com relação ao seu papel cultural e político na contemporaneidade, a pesquisa tomou como referência a controvérsia entre os teóricos literários e críticos Fredric Jameson e Linda Hutcheon acerca do pastiche e da paródia como modelos funcionais da arte pós-moderna.

Para Jameson (1988), as operações textuais determinantes da cultura pós-moderna seriam “jogos complacentes de alusão histórica”, característicos do pastiche. O que o autor (1985, p. 114,

tradução minha) define como uma “paródia neutra” de “estilos mortos” é considerada um sintoma da falta de conexão com o passado e incapacidade de estabelecer-se uma crítica política eficaz, como seria o caso da paródia, em sua visão. A teórica Linda Hutcheon, por sua vez, rejeita a ideia de Jameson de que o pastiche é puramente estilo, afirmando que a postura irônica que a arte do pós-modernismo adota sobre representação e ideologia serve, justamente, para politizar a representação, ilustrando as maneiras pelas quais a interpretação é, em última análise, ideológica.

Embora seja muito popular entre os jovens brasileiros e tenha diferentes ramificações conforme vai sendo apropriado por comunidades discursivas distintas (por exemplo o *Bolsowave*, subgênero do *Vaporwave* criado por grupos de jovens apoiadores do atual governo Bolsonaro), o vaporwave ainda não tinha sido objeto específico de pesquisa em linguística aplicada, o que torna mais difícil a sua utilização no ensino de língua materna, quer como forma de expressão cultural quer como objeto de apreciação e crítica artística e social. Faltam não apenas pesquisas em linguística aplicada que caracterizem o vaporwave do ponto de vista formal, temático, estético e ideológico, como subsídios para a inserção do vaporwave em debates contemporâneos sobre a produção artística e cultural, tais como o de Linda Hutcheon (1989) e Fredric Jameson (1985) sobre a paródia e o pastiche na estética pós-moderna e sua relação com a atitude dos sujeitos perante sua realidade sócio-histórica. A pesquisa, embora inicial, se propôs a produzir subsídios que possam ser utilizados, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular, para a produção de materiais didáticos e paradidáticos e, sobretudo, para pesquisas mais aprofundadas sobre o tema.

Metodologia

Foram selecionadas dez peças de *Vaporwave* no repositório *Reddit* (o mais utilizado pela comunidade de fãs do gênero), escolhidas pela métrica “peças mais comentadas”, ao longo do período de setembro de 2020 a fevereiro de 2021. As peças foram analisadas segundo princípios da semiótica social, utilizando-se a Gramática do Design Visual de Kress e Van Leeuwen (1996).

A GDV propõe categorias analíticas que permitem relacionar a produção de sentido no nível textual aos diferentes contextos de situação, produção e circulação que envolvem a significação. Os autores destacam um conjunto de escolhas possíveis para o autor e para o leitor de textos multimodais, a partir das quais é possível recuperar, entre outras coisas, as visões de realidade propostas na peça e os papéis agenciais implicados, as atitudes e hierarquias de poder vigentes na relação entre produtor, leitor e texto, e a concatenação dos elementos do texto com vistas à produção de sentidos mais complexos. Neste caso, objetivou-se correlacionar as peças de Vaporwave com o contexto cultural e ideológico de sua produção, representada pelas comunidades online estudadas.

Os comentários das peças selecionadas foram transcritos para uma planilha e codificados um a um por meio de tags baseadas no Sistema de Avaliatividade (WHITE, 2004; MARTIN e WHITE,

2005). Esta abordagem é útil para analisar a avaliação e a perspectiva dos falantes sobre algo ou alguém em textos. Os comentários foram codificados em: Referente Principal, Papel do Referente, Tipo de Atitude, Polaridade e Colaboração (Quadro 1). Após a codificação dos comentários, foram elaborados gráficos exploratórios por meio do programa R (RStudio Team, 2020).

Quadro 1 — Explicação das etiquetas que codificam os comentários.

Variável	Níveis	Significado
Referente Principal	Peça; Autor; Efeitos; Formas de distribuição e colaboração; Insumos; Processos; Vaporwave; Política/ideologia	A que elemento o comentário se refere?
Papel do Referente	Ator; Meta; Portador	Qual o papel do referente no comentário?
Tipo de Atitude	Afeto; Apreciação; Julgamento	Que tipo de atitude o comentário adota?
Polaridade	Positivo; Negativo; Neutro	Qual o caráter do comentário?
Colaboração	Sim ou Não	O comentário tem indícios de uma prática colaborativa?

Fonte: elaborado pela autora.

Resultados

A análise das peças mostrou que o código predominante é o abstrato, o tipo de enquadramento mais frequente são os planos longos; em geral, não há direcionamento de olhares entre os os participantes representados (PR) e os participantes interativos (PI), além de que o ângulo costuma mostrar PI e PR à mesma altura. Essas escolhas dos autores isolam tanto os elementos entre si dentro da imagem, quanto o espectador em relação à peça. Os vídeos são, em geral, colocados em *loop*, causando uma sensação entorpecente. Além disso, o elemento do *glitch* gera um estranhamento, como se houvesse algo “errado” com as cenas, algo interrompido que, quando acontece o *glitch*, é percebido como tal. Juntos, as imagens e sons do Vaporwave frequentemente remetem ao sintético e ao simulacro, isto é, a forma que é esvaziada por dentro, uma cópia sem original. Desta forma, os autores parecem estar cientes da maneira como essas imagens do passado são esvaziadas de sentido no capitalismo tardio, meras representações de épocas irrecuperáveis, sugerindo que as peças funcionam como paródia no sentido de Hutcheon (1989).

Mesmo assim, persiste uma certa ambiguidade resultante de alguns elementos/procedimentos tais como a atitude subjetiva da maioria das peças, que posiciona o PI dentro da cena, fato que pode corroborar com o argumento de Jameson (1991) sobre a falta de objetividade e distanciamento necessários para a crítica. A falta de direcionamento de olhares, além de causar um desengajamento entre os participantes representado e interativo, também indicam que as peças não demandam nada do PI, mas se oferecem para contemplação, possivelmente imbuindo certa complacência no espectador. Junto com a predominância da atitude subjetiva, essa falta de engajamento ou não-interatividade expressa um sujeito envolvido e impotente em relação aos processos representados.

O exame qualitativo dos comentários mostrou que a prática do vaporwave não parecer ser colaborativa, que as peças não parecem evocar engajamento crítico ou julgamentos de elementos outros que não os estéticos, em detrimento de debates acerca das ideologias por trás das obras e do próprio Vaporwave como movimento artístico. Do ponto de vista quantitativo, os comentários que se referem às peças são, em sua maioria, apreciativos (62,7%), enquanto que os efeitos da peça geram majoritariamente comentários afetivos (80%), o que pode indicar, novamente, que as peças raramente levam a um maior engajamento com um suposto projeto político do movimento, dando lugar a reações emocionais. Tais fatos corroboram o ponto de vista de Jameson (1991) sobre a complacência que os pastiches pós-modernos geram, ao contrário de uma obra de arte paródica.

Discussão

Segundo Jameson (1991), no pós-modernismo não seria mais possível atingir o distanciamento crítico necessário para a *parodização* da realidade sócio-histórica. Enquanto a soma dos efeitos de subjetividade e não-engajamento aponta nessa direção, as peças utilizam, por outro lado, procedimentos como a inserção de *glitches* ou expressões verbais irônicas que, de alguma forma, parecem sugerir um convite para que o leitor reconquiste essa distância. Isso se encaixa na nova noção de paródia de Hutcheon, como uma “[...] repetição com distância crítica que permite a sinalização irônica da diferença no âmago da semelhança” (1988, p. 26). No entanto, a análise dos comentários das peças encontrados no portal Reddit demonstra que raramente esse caráter crítico é refletido pela audiência.

Consideradas essas propriedades contraditórias da semiótica empregada e dos discursos dos fãs, faz sentido a afirmação de Hutcheon (2003, p. 49), de que a arte pós-moderna não pode ser pensada a partir de um paradigma que afirme que a arte é ou crítica ou complacente (“either/or”), mas a partir de um “both/and”, isto é, tanto crítica quanto complacência, resultado da ironia característica dessas obras e da posição de *insider* da arte do pós-modernismo que subverte de dentro para fora. Assim, a crítica nem sempre fica explícita e pode ser facilmente confundida com uma celebração daquilo que se critica.

Outra explicação para essas contradições internas das peças e da prática é o argumento de Duval (1999), segundo o qual é possível negociar as perspectivas de Hutcheon e Jameson, visto que ambas são úteis dependendo do objeto sobre o qual se debruçam. Duval afirma que “tal negociação não é tão assustadora quando se percebe que o que eles entendem por pós-modernismo não é a mesma coisa: o pós-modernismo de Jameson se concentra no consumidor, enquanto o de Hutcheon se origina do artista como produtor” (1999, p. 372). Isso espelha, em alguma medida, os dois pontos de vista enfocados pela pesquisa: a análise do projeto discursivo-semiótico dos autores das peças, e a recepção pelos fãs no Reddit.

Em seus escritos sobre a pós-modernidade, Jameson está mais interessado em mapear a maneira como as pessoas ‘pós-modernas’ se sentem a respeito de si mesmas e, portanto, “[...] quando ele fala de pós-modernismo ou pós-moderno, o que ele quer dizer pode ser mais precisamente chamado [...] de condição da pós-modernidade” (DUVAL, 1999, p. 373). Enquanto isso, Hutcheon está falando sobre a resposta da arte às condições materiais do pós-modernismo, focando na intenção dos artistas de comentar criticamente acerca do momento contemporâneo através das suas intervenções estéticas. Essa diferença nos termos dos dois autores explica por que ambas as perspectivas podem ser vistas como corretas no contexto do Vaporwave, visto que Jameson está mais preocupado com o consumo estético na pós-modernidade e Hutcheon com sua produção.

Conclusão

Inicialmente, a proposta deste trabalho era rotular o *Vaporwave* como pastiche complacente ou paródia crítica. Nesse sentido, os corpora de obras e de comentários, embora relativamente pequenos, permitiram lançar luz aos elementos paródicos e de pastiche utilizados e seus efeitos na recepção. No entanto, a análise das peças também sugeriu que o *Vaporwave* parece escapar da dicotomia entre Jameson e Hutcheon, e ilustrar, dessa forma, a dificuldade dos próprios críticos em ler a arte do pós-modernismo exclusivamente pelas lentes da contraposição entre paródia e pastiche. A partir da conclusão de que o movimento é essencialmente ambíguo, seria interessante uma extensão da pesquisa no sentido de analisar como essa ambiguidade é apropriada por grupos que tem um propósito ideológico crítico e explícito, como é o caso do *Fashwave*, um movimento cooptado do *Vaporwave* por grupos de extrema-direita, visto que, no corpus coletado aqui, o público eram fãs que têm uma ligação afetiva com o *Vaporwave*.

Bibliografia

- DUVALL, John N. Troping history: Modernist residue in Fredric Jameson's pastiche and Linda Hutcheon's parody. *Style*, v. 33, n. 3, p. 372-390, 1999.
- HUTCHEON, Linda. *A poetics of postmodernism: History, theory, fiction*. Routledge, 2003.
- HUTCHEON, L. *The Politics of Postmodernism*. New York: Routledge, 1989
- JAMESON, F. *Postmodernism and consumer society*. In: H. Foster, ed. *Postmodern Culture*. London: Pluto. 1985.
- _____. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke UP, 1991.
- KRESS, G. R. & VAN LEEUWEN, T. *Reading images: The grammar of visual design*. Psychology Press, 1996.
- MARTIN, J.R. e WHITE, P. 2005. *The language of evaluation: Appraisal in English*. London: Palgrave Macmillan.
- RStudio Team (2020). *RStudio: Integrated Development for R*. RStudio, PBC, Boston, MA
URL <http://www.rstudio.com/>.
- WHITE, P. 2004a. Valoração: a linguagem da avaliação e da perspectiva. Trad. Débora de Carvalho Figueiredo. In: Coulthard, C. R. C e Figueiredo, D. C. (orgs) *Linguagem e discurso: análise crítica do discurso*. V.4 número especial: 177-205.