

**VAPORWAVE ENQUANTO MEME DE INTERNET:**

**ALTERAÇÃO, REPETIÇÃO E CIRCULAÇÃO DE TEXTOS ONLINE[[1]](#footnote-1)**

 **Maiana Abi-Samara[[2]](#footnote-2); Joana Ziller[[3]](#footnote-3)**

**Resumo**

O termo Vaporwave começou a ser utilizado em 2012, associado à publicação de algumas músicas e imagens em plataformas digitais como o Tumblr e Bandcamp, e se desenvolveu em um conjunto de manifestações midiáticas com estética peculiar. Tendo surgido e se propagado na internet, o objeto da pesquisa é um fenômeno profundamente enraizado na cultura digital. O presente artigo aproxima o vaporwave e os memes de internet, apresentando uma revisão teórica sobre as noções de meme e explorando a presença do termo na plataforma Know Your Meme, na qual são apresentados alguns subverbetes relacionados. O vaporwave é o elemento de coesão que justifica o agrupamento desses memes na página, mas a análise dessas manifestações fornece também uma via de compreensão do vaporwave como conceito identificável e reconhecível.

**Introdução**

Entre 2015 e 2017 foi desenvolvida uma dissertação de mestrado voltada para o Vaporwave como objeto de pesquisa, e o artigo aqui proposto é parte do esforço mais amplo em compreender o objeto como texto midiático.

O termo Vaporwave começou a ser utilizado em 2012, associado à publicação de algumas músicas e imagens em plataformas digitais como o Tumblr e Bandcamp. Apesar de possuir um nome próprio, o objeto da pesquisa se mostra múltiplo na tentativa de uma definição, sendo apresentado como gênero musical (HARPER, 2012; FANTANO, 2012; SUTHERLAND, 2015; FERNANDES, 2015; USLU, 2016; TANNER, 2016), estilo (como consta em artigo da Wikipedia, de edição coletiva e frequente), movimento artístico (ARRUDA; MELLO, 2015), estética (GALIL, 2013; USLU, 2016; TANNER, 2016; bem como artigo no site Know Your Meme), subcultura (JIMISON, 2015; LHOOQ, 2013; descrição de fórum no Reddit), e meme.

Investindo em uma descrição inicial, o vídeo *Vaporwave: a brief history*[[4]](#footnote-4) traz um resumo ilustrativo que faz coro com outras definições encontradas. No vídeo, o *vaporwave* é apresentado como um gênero musical eletrônico, originado em fóruns da internet como o *Reddit* e o *Tumblr* no início dos anos 2010, tendo como distinção a ausência de uma nacionalidade definida e o estabelecimento através de mídias digitais. O autor do vídeo aponta ainda que o *vaporwave* apresenta uma estética obcecada com as décadas de 1980 e 1990, “usando *glitch art*, design gráfico digital incipiente, bustos romanos, um fascínio com paisagens tropicais, cultura japonesa, e, claro, a redistribuição de toda a música de elevador dos anos 80 inspirada pelo *funk*, *new age* e *smooth jazz*.”[[5]](#footnote-5)

Como a descrição apresentada indica, alguns elementos são vistos repetidamente na composição do *vaporwave*, o bastante para serem considerados característicos da produção associada ao termo. No aspecto sonoro, destaca-se o uso de *samples*[[6]](#footnote-6) tocados com velocidade muito reduzida (resultando em vocais graves e arrastados) e de *Muzak*[[7]](#footnote-7) com sonoridades que buscam uma ambiência agradável e padronizada para espaços comerciais. Quanto às imagens associadas ao *vaporwave*, nota-se uma iconografia bastante específica: são recorrentes os elementos de paisagens tropicais, bustos em mármore, renderizações em 3D pouco refinado, botões e símbolos de *interface* do *Windows 95*, cores pastel e neon, algumas marcas de garrafas de água e bebidas não alcoólicas, *glitches*, pixel-art, caracteres orientais, imagens publicitárias da TV dos anos 1980 e 1990, shopping-centers vazios, dentre outros (ARRUDA; MELLO, 2015; FANTANO, 2012; GALIL, 2013; HARPER, 2012; LHOOQ, 2013; SUTHERLAND, 2015).

O caráter de colagem e intensa manipulação midiática digital é assumido pela produção visual e sonora do *vaporwave* também na forma como ele costura esses elementos: são sobreposições de imagens recortadas, de sons e *samples* musicais que, ao contrário de procurar dissimular sua estrutura fragmentária em busca de um resultado final uniforme e coeso, evidenciam sua natureza de abuso de justaposições.

Observando as músicas e imagens do *vaporwave*, vem à tona a centralidade da cultura do *remix*, sobre a qual se destaca o entendimento amplo como dinâmicas criativas e produtivas de troca e circulação de informações, expandidas e viabilizadas pelas tecnologias digitais e baseadas em operações de montagem, cópia, recorte e colagem (LEMOS, 2004; MANOVICH, 2007; NAVAS, 2010; SONVILLA-WEISS, 2010).

 A repetição de fórmulas, recombinação de elementos, e o valor percebido no domínio de um código visual e sonoro, fazem com que o *vaporwave* circule de modo próprio nas redes digitais contemporâneas. Alguns hábitos de produção e compartilhamento de conteúdo digital vistos no vaporwave aparecem também nas leituras sobre memes de internet. A repetição exaustiva é aspecto fundamental para a propagação, reconhecimento e significância de uso do termo. Assim, esse artigo propõe explicitar os pontos de contato entre a noção de memes de internet e o vaporwave. O interesse em articular essas discussões reside em mostrar como a circulação do vaporwave é próxima às dinâmicas descritas pelos estudos voltados para os memes de internet.

Memes e alteração, repetição e circulação de textos online

 Para compreender o *vaporwave* como um texto, a dinâmica de produção e compartilhamento de memes de internet fornece alguma ajuda e é conectada com o modo de circulação do objeto de pesquisa aqui abordado. Como Raquel Recuero (2009) indica, o estudo de memes se relaciona com a difusão de informação em redes sociais. A perspectiva que essa pesquisa assume não é a de Análise de Redes Sociais nem dos estudos de memética. Porém, apesar de não sistematizar a análise de acordo com essas correntes, algumas das reflexões desenvolvidas nesses âmbitos se mostrarão interessantes para uma composição teórica que dê suporte à pesquisa sobre o *vaporwave*.

Ao falar sobre memes, ainda parece inevitável retomar a cunhagem do termo apresentada por Richard Dawkins em *O Gene Egoísta* (2007, primeira edição de 1976), uma vez que quase toda a bibliografia consultada também recorreu à obra para articular seus argumentos. O termo é proposto em torno de uma analogia com os genes, sendo os memes as unidades básicas de replicação não de características biológicas, mas de comportamentos e ideias. Dawkins não delimita exatamente o que seriam essas unidades básicas e menciona como exemplo “melodias, idéias, slogans, as modas no vestuário, as maneiras de fazer potes ou de construir arcos” (DAWKINS, 2007, p. 330), indicando que a proposta de meme poderia abarcar uma variedade de formas de manifestação.

Uma crítica importante de ser levantada, como o fazem Shifman (2014), Burgess (2008), Jenkins, Ford e Green (2013) e Wiggins e Bowers (2014), é a de que, ao subordinar o estudo de aspectos culturais aos critérios de funcionalidade e sucesso biológicos, a agência humana (LATOUR, 2012) parece ficar subestimada, ressaltando-se uma perspectiva em que as pessoas não teriam poder de decisão e interferência sobre eventos sociais e culturais.

De todo modo, convém lembrar que o próprio Dawkins (2007) indica que seu objetivo seria mais colocar os genes em perspectiva do que criar uma teoria da cultura propriamente. Levantando uma crítica justamente sobre as tentativas de justificar aspectos culturais humanos como efeitos de características genéticas, o autor comenta que “as moléculas de DNA não são as únicas entidades que podem constituir a base da evolução darwiniana. O meu propósito era reduzir o gene à sua própria medida, e não esculpir uma teoria grandiosa sobre a cultura humana” (DAWKINS, 2007, p. 506).

Como revisa Raquel Recuero (2007), a definição de Dawkins e suas derivações próximas traçam paralelos entre cultura e biologia, fazendo referência à seleção natural e oferecendo uma análise das unidades identificáveis como memes a partir de qualidades ligadas à funcionalidade de sobrevivência e perpetuação, a saber: longevidade, fecundidade e fidelidade das cópias. Longevidade se refere à duração de tempo que um meme permanece ativo, sendo copiado e propagado. Fecundidade diz respeito à velocidade com que um meme é espalhado e ao volume de cópias. Quanto a esse critério, Knobel e Lankshear (2007) comentam sobre a utilidade de se pensar em um critério adicional, que chamam de susceptibilidade: o surgimento do meme em contexto, local e momento adequado, de modo a otimizar sua fecundidade. Por fim, fidelidade é a categoria de análise que diz respeito às características que se mantém enquanto o meme é passado adiante por repetição.

Nesse aspecto, é importante o comentário feito por Davison (2012) que considera que, enquanto o gene é passado adiante como unidade quimicamente estável (mesmo que sujeito a eventuais mutações), o meme “está sujeito a interpretação e, portanto, a variação” (DAVISON, 2012, p. 122). O autor adiciona uma ponderação fundamental sobre a qualidade de fidelidade no ambiente digital:

Sendo digital, [o meme] é perfeitamente replicável. Funções de copiar e colar (ou equivalentes) são partes ubíquas e esperadas de uma plataforma de software. Entretanto, uma peça de mídia digital na paisagem moderna de softwares de manipulação robustos e variados torna-se perfeitamente maleável. Partes individuais de uma peça de mídia digital podem ser destacadas, manipuladas, e reaplicadas com pouco esforço.[[8]](#footnote-8) (DAVISON, 2012, p.123).

Assim, a questão da fidelidade na circulação de conteúdo midiático no contexto da internet se apresenta com uma dicotomia fundamental: a concomitante facilidade técnica tanto de replicação sem alteração da forma quanto de manipulação. Como apontam Knobel e Lankshear (2007) e Miltner (2014), nos memes de internet, as mutações e variações a partir de uma ideia parecem inclusive contribuir nos aspectos de sua fecundidade e longevidade.

A partir dessa reflexão apresentada pelos autores citados acima, nos aproximamos de um olhar sobre os memes mais interessado nas especificidades que surgem de seu uso na internet e a seguir buscaremos as conceituações e discussões feitas em torno do uso do termo meme com esse foco.

Boa parte dos estudos desenvolvidos na área da memética buscam avaliar “unidades mínimas de cultura” de acordo com sua funcionalidade de perpetuação. Porém, como aponta Limor Shifman (2014), a discussão sobre memes ganha um novo fôlego nos estudos contemporâneos de comunicação devido à intensa adoção do termo por usuários da internet. Knobel e Lankshear (2007, p.199) comentam também que a apropriação popular de “meme” guarda muitas semelhanças superficiais com as teorizações feitas a partir de Dawkins (sendo válido tomar alguns de seus conceitos para análise), mas essas semelhanças não se mantém em profundidade, já que as unidades denominadas como memes na internet são consideravelmente fugazes em comparação com os elementos de influência cultural estudados pela memética.

 Assim, Shifman (2014) propõe uma distinção entre a ideia de meme como proposta por Dawkins e o conceito de memes de internet, fazendo coro com outras pesquisas (BAUCKAGE, 2011; BORZSEI, 2013; DAVISON, 2012; HUNTINGTON, 2013; KNOBEL; LANKSHEAR, 2007; WIGGINS; BOWERS, 2014) nas quais a noção de meme é usada “como prisma para compreender certos aspectos da cultura contemporânea sem que se adote o conjunto inteiro de implicações e significados atribuídos ao termo ao longo dos anos”(SHIFMAN, 2014, p.6)[[9]](#footnote-9). Feitas essas considerações, o conceito de meme de internet reunido por Shifman (2014) apresenta uma fundamentação com pontos interessantes de contribuição para a análise aqui proposta:

(a) Um grupo de unidades de conteúdo digital compartilhando características em comum de conteúdo, forma, e/ou atitude. Por exemplo - fotos de gatos engraçados com legendas compartilham o tópico (gatos), a forma (foto + legenda), e a atitude (humor). (b) Essas unidades são criadas com consciência uma da outra - a pessoa postando a imagem de “gato com legenda” se baseia em gatos anteriores nessa série. (c) Essas unidades são circuladas, imitadas, e/ou transformadas via internet por diversos usuários. Memes de internet são expressões criativas de múltiplos participantes através das quais identidades culturais e políticas são comunicadas e negociadas.[[10]](#footnote-10) (SHIFMAN, 2014, p. 177).

Logo no início de sua definição proposta, Shifman destaca a percepção de um meme de internet como um grupo, e não como uma ocorrência ou unidade isolada. Esse apontamento indica uma saída possível para a dicotomia levantada com relação à qualidade de fidelidade das cópias (DAVISON, 2012; KNOBEL; LANKSHEAR, 2007): ao considerar um meme de internet como conjunto formado por suas diversas ocorrências, é possível abarcar suas mutações e desdobramentos como parte do interesse no fenômeno e não como comprometedores de alguma pretensa pureza estrutural do meme.

É interessante também apontar que, ao utilizar a ideia de “unidades de conteúdo digital”, é possível afastar definições que sejam restritivas quanto à forma em que um meme se apresenta. Como comenta Lupinacci (2016), o termo *meme* é associado na internet aos chamados *image macros*, “entendidos na cultura popular como uma imagem com texto de legenda” (WIGGINS; BOWERS, 2014, p. 2). Os *image* *macros* são imagens estáticas com alguns parâmetros visuais e de diagramação que se repetem, como a tipografia, o fundo ou moldura do objeto central da imagem, a presença de uma linha de texto acima e outra abaixo do objeto central, dentre outros aspectos. *Lolcats*, mencionados por Shifman (2014) como exemplo em sua definição de meme de internet (ao se referir a imagens de gatos com legenda), são um exemplo já clássico de *image* *macro*.

Nessas imagens, o texto ou o objeto central variam, mas de modo geral alguns elementos gráficos e a diagramação são mantidos, de modo que é possível identificar um grupo facilmente. Porém, pensar em “unidades de conteúdo digital”, como propõe Shifman, permite não restringir um meme a apenas imagens com suas características formais. Desse modo, na definição proposta, abre-se espaço para se identificar outras manifestações como memes, e ainda se considerar que manifestações distintas (por exemplo imagens, *gifs*, *hashtags*, músicas) façam parte de um mesmo conjunto identificado como meme. Sendo o objeto dessa pesquisa um fenômeno multimodal, esse entendimento se torna importante para que possamos reunir sob o mesmo nome o conjunto de unidades de conteúdo digital nas quais é possível identificar o *vaporwave*.

Por fim, no segundo e terceiro tópicos na definição de meme de internet citada acima, é apontada a importância dos aspectos sociais e processuais na construção dos memes, percepção que vai ao encontro da proposta deste trabalho de observar o texto que se articula a partir da mobilização do termo *vaporwave*.

Meme X viral

Virais podem ser descritos resumidamente como fenômenos que envolvem a propagação de conteúdo midiático pessoa a pessoa, obtendo um amplo alcance devido ao grande volume de compartilhamento, além de contarem com alta velocidade de difusão (SHIFMAN, 2014, p.55). Essas características do comportamento da propagação são otimizadas pelos serviços de redes sociais na internet, de modo que ideias que “viralizam” podem ser observadas com destaque no espaço digital, apesar de não se restringirem a ele.

Os termos *meme* e *viral* por vezes são utilizados de modo intercambiável (SHIFMAN, 2014, p.55) e apresentam de fato diversos pontos de contato. Logo de início, ao falar em virais, assim como foi apontado sobre os memes, novamente coloca-se em questão o uso de metáforas biológicas para representar processos culturais e midiáticos. Como apontam Jenkins, Ford e Green (2013) a metáfora do vírus efetivamente diz respeito à velocidade de difusão e transmissão pessoa a pessoa, porém evoca um modelo de infecção que parece ignorar o processo de decisão consciente e intencional que faz com que um indivíduo opte por repassar adiante algum conteúdo midiático. Atribuir a um conteúdo midiático a propriedade intrínseca de “viralidade” pode levar a um caminho de análise que desconsidera a agência dos sujeitos no processo de propagação, ignorando a relevância das dinâmicas participativas que são observadas em ambientes digitais.

Outra proximidade notável entre as ideias de memes e virais é centralidade da operação de replicação e o alcance da propagação. Nos dois casos, a observação da aparição recorrente e repetida de algum texto midiático é o que convoca o uso desses conceitos.

Como aponta Shifman, é interessante estabelecer um discernimento entre os dois termos, a fim de incorporar maior flexibilidade e nuances à ideia de meme de internet, já que nem sempre esses serão observados como fenômenos em larga escala e com propagação “epidêmica”. A autora propõe que:

A principal diferença entre memes de internet e virais portanto é relacionada a variabilidade: enquanto o viral compreende *uma única unidade cultural* (como um vídeo, foto, ou piada) que se propaga em muitas cópias, um meme de internet *é sempre uma coleção de textos*.[[11]](#footnote-11) (SHIFMAN, 2014, p. 56).

 A partir dessa proposta, entretanto, Varis e Blommaert (2014) apontam ainda que essa distinção baseada na presença ou ausência de alterações no texto midiático (variabilidade) “só é válida quando se foca numa inspeção superficial das propriedades formais do signo.” (VARIS, BLOMMAERT, 2014, p. 7). Isso segundo os autores, pois o próprio gesto de replicação de algum texto nas mídias sociais o reinsere em um novo fluxo de signos, ou seja, proporciona um outro contexto, o que, numa análise aprofundada, acarreta variações possíveis na significação. Desse modo, mesmo que um produto midiático esteja inalterado, seu próprio compartilhamento acrescenta mudanças ao conjunto do texto.

Por fim, mesmo sendo um recurso útil em alguns momentos, estabelecer uma diferenciação entre memes e virais, não implica em antagonizá-los, pois os pontos de contato entre as duas ideias continuam sendo muitos. Um conteúdo midiático que tenha sido “viralizado” possivelmente será compartilhado não só em sua forma original, mas também poderá passar por modificações e misturas com outros conteúdos, típicas dos desdobramentos de memes.

No caso dos dois conceitos, a questão da escala de propagação é uma característica notável. Tanto memes quanto virais não ficam restritos a uma só rede (por exemplo, a lista de contatos do usuário que inicialmente publica uma postagem), mas têm potência para circular entre redes diversas, a ponto de ser possível observá-los sendo replicados ou referenciados a partir de vários pontos. Porém, como aponta Burgess (2008), alguns materiais midiáticos ganham notoriedade por serem extremamente visualizados, enquanto outros convocam mais a ação generativa dos usuários de internet, no sentido de produzirem variações e *remixes*.

Não havendo uma definição numérica de quantas visualizações ou compartilhamentos conferem *status* de meme (ou de viral) a algum conteúdo midiático, alguns dos critérios levantados por Raquel Recuero (2009) corroboram que o entendimento de algo como um meme está mais ligado ao seu modo de uso e circulação dentro de alguma rede específica do que a métricas absolutas. Em sua proposta de taxonomia de memes, Recuero (2009) retoma o critério de fecundidade (a partir da proposta de Dawkins comentada anteriormente) e propõe adicionalmente o critério de alcance. Quanto à fecundidade, a autora considera que memes podem ser epidêmicos – que se espalham em larga escala rapidamente – ou fecundos – que se propagam num nicho específico de interesse. Quanto ao alcance, indica os memes globais – que se espalham por redes de laços fracos (laços que não dependem de interação social mantida previamente) – e os locais, que circulam por redes de laços fortes, comunidades pontuais. As categorias propostas pela autora, com algumas dicotomias demarcadas, são elaboradas a partir de observação em postagens de *blogs*. Para nossa pesquisa, não será o caso de utilizar sua taxonomia para articular a análise do objeto, porém não deixa de ser relevante a revisão desse estudo em um campo que passa por tantas mudanças recentes. Ao considerar as características de circulação em recortes de redes menores, Recuero corrobora a importância de um olhar contextualizado para as práticas de replicação de conteúdos midiáticos.

Observando tanto memes quanto virais, e a circulação de conteúdo midiático na internet, percebe-se que a replicação e recombinação de elementos são aspectos importantes do meio digital, conectando-se com a ideia de cultura participativa, que difunde materiais midiáticos e ideias através de cópias, imitações e remixagens (FORD; GREEN, JENKINS; 2013; SHIFMAN, 2014). Memes contam em grande medida com a intertextualidade proposta através dessas variações e justaposições de textos (BURGESS, 2008) e se desenvolvem através não só das imitações e modificações, mas também através de comentários de usuários, recontextualizações, *hiperlinks* e notícias relacionadas em outras mídias (BAUCKAGE, 2011; VARIS, BLOMMAERT, 2014).

Como comenta Sonia Montaño:

Pela repetição, cria-se o hábito, e o ambiente das plataformas se torna “natural”. Esse é o processo de boa parte de nossos aprendizados. Além de copiar ações (trajetos) que nos acostumam com o meio, há outros tipos de cópias: técnicas são copiadas e realizadas em novas imagens, situações são copiadas e reencenadas, mas sobretudo imagens são copiadas e postas em contato com outras imagens num remix de imaginários. Essa situação é nova porque já não está exclusivamente nas mãos de profissionais das imagens, e sim do usuário comum, embora com diversos graus de apropriação da técnica e da estética. (MONTAÑO, 2015, p. 198).

A partir do comentário da autora é possível apontar que imitação e repetição não são novidades na história do comportamento humano e das mídias. No contexto da internet, o que está em questão como particularidade é a disponibilidade de recursos técnicos, o uso desses recursos por um volume grande de indivíduos e, logo, a cultura e a sociabilidade que podem ser observadas nesse meio e que incluem esses processos de cópias, recortes, colagens e apropriações.

Memes de internet e o *vaporwave*

O *vaporwave* pode ser reconhecido e compartilhado através de imagens estáticas, de vídeos, de músicas ou mesmo de palavras diversas marcadas como *hashtags*. Em todas essas manifestações, mesmo que o nome *vaporwave* não esteja diretamente exposto e que se conte com um escopo de elementos muito variados que podem estar presentes no conteúdo midiático, é construído um conjunto que pode ser reconhecido e agregado sob essa noção. Assim, “entender memes não como entidades únicas que se propagam bem, mas como grupos de unidades de conteúdo com características em comum” (SHIFMAN, 2014, p. 39) e com possibilidades diversas de arranjos abre espaço para uma noção mais ampla de meme, sendo essa uma percepção conveniente para a observação do fenômeno explorado nesse trabalho.

A proximidade do *vaporwave* com o conceito de memes na internet é perceptível através de alguns pontos de contato. Um exemplo dessa relação pode ser encontrado no fórum *Reddit*, um dos nichos iniciais de divulgação de produção *vaporwave*. A página do fórum dedicada ao *vaporwave* (chamada de /r/*vaporwave*) é segmentada em seis outros “sub-reddits” (fóruns subordinados ao principal, /r/*vaporwave*) que estabelecem algumas categorias de organização de conteúdo, um deles sendo o /r/Vapormemes. Além de estar presente no *Reddit*, o *vaporwave* se propagou destacadamente também através do *Tumblr* e do fórum 4chan, todos esses plataformas proeminentes na criação e replicação de memes de internet, como concorda Shifman ao caracterizá-los como “meme-hubs” (SHIFMAN, 2014, p.13).

Convém também apresentar uma análise um pouco mais detida sobre a presença do verbete *Vaporwave* e seus desdobramentos no site *Know Your Meme*, uma das principais coletâneas sobre memes de internet, editada em formato similar às *wikis*: plataformas ou *softwares* que reúnem textos criados e editados colaborativamente, com forte presença de hipertexto e conexões de mídias diversas e validação e verificação feitas entre usuários e editores (sendo a Wikipédia um dos mais reconhecidos exemplos).

Na página dedicada ao vaporwave na plataforma, o fenômeno é descrito como um gênero musical, conhecido pelo uso de caracteres japoneses em títulos de canções. A descrição inicial reforça o característico uso de *samples* distorcidos e informa que "o gênero tem sido frequentemente descrito como uma sátira da cultura consumista e corporativa, e do capitalismo moderno, especificamente como uma crítica à EDM (electronic dance music) convencional."[[12]](#footnote-12)

O artigo sobre *vaporwave* foi inserido na plataforma em junho de 2014 e hoje já apresenta sete subverbetes: “*Aesthetic*”, “Floral Shoppe (フローラルの専門店)”, “Simpsonwave”, "Fashwave / Trumpwave", "Arizona Iced Tea", "Selfish High Heels" e "Simswave". Os subverbetes são assumidos como memes distintos e, como veremos através da análise de alguns deles, contam com formas de manifestação e de correlação com o *vaporwave* diferentes entre si.

O subverbete mais antigo dentre os relacionados é a entrada "Aesthetic", tendo sido adicionado em janeiro de 2015. Trata-se de um termo adotado por entusiastas e indivíduos interagindo com postagens sobre *vaporwave*. A propagação de “*aesthetic*” e sua associação com *vaporwave* se dá pela presença da palavra em montagens visuais e através de comentários em postagens ou mesmo pelo uso da *hashtag.*

Enquanto *vaporwave* é uma palavra recente e de uso bastante específico, *aesthetic* (estético) é um adjetivo já existente e de uso difundido para atribuir qualidade a coisas diversas. O uso do termo *esthetic* não é exclusivamente atrelado ao universo do *vaporwave*, porém um dos fatores que parece contribuir para o entendimento da palavra como elemento de repetição e reiteração do *vaporwave* (e não apenas como um comentário sobre estética que poderia estar vinculado a qualquer conteúdo) é a recorrente grafia utilizando a largura máxima de caracteres – o que resulta na aparência:
ａｅｓｔｈｅｔｉｃ. Vale ainda notar que essa distinção da distância entre os caracteres não costuma ser reconhecida pelas funções de busca das plataformas digitais e procurar por esse termo traz resultados que remetem a usos muito variados do conceito, sendo necessário observar o contexto em que a palavra *aesthetic* está aplicada para precisar se trata-se de um uso relacionado ao *vaporwave*.

MACINTOSH PLUS - リサフランク420 / 現代のコンピュー é um subverbete que se refere a uma das faixas do disco *Floral Shoppe*, lançado pela artista Ramona Andra Xavier, sob o pseudônimo de Macintosh Plus. Essa faixa, marcada pelo uso de *samples* de *It’s your move,* de Diana Ross, tocados em tempo lento, propagou-se de modo destacado em relação a outras músicas e vídeos do *vaporwave*. A música, disponibilizada no site *Youtube* desde fevereiro de 2012 pelo usuário *ramiendoche*, possui pouco mais de oito milhões e duzentas mil visualizações. Ao buscar pelo termo “*vaporwave*” no *Youtube*, o vídeo é sugerido como um dos resultados mais relevantes, e as outras opções apresentam números bem menores de visualizações. Outro elemento que compõe o vídeo, além do *sample* demarcado, é a imagem, a capa do disco *Floral Shoppe*, que se tornou uma referência visual fundamental do *vaporwave*, sendo utilizada praticamente como um meme devido à frequência de replicação e às variações feitas por usuários a partir de sua estrutura gráfica (FIG. 1).



**FIGURA 1** - Comparação de alterações e versões feitas a partir da imagem de capa do disco Floral Shoppe, com inclusão de memes, imitação e repetição de elementos.

Fonte: Montagem da autora a partir de imagens postadas em grupos e fóruns.

Nos exemplos mostrados acima é possível apontar um outro indício de aproximação do *vaporwave* com os memes de internet, ao notarmos que em várias imagens são misturados outros memes à composição visual (Dollynho na primeira imagem, a caveira John e o sapo 3D, do meme Dat Boi).

Varis e Blommaert (2014) comentam que:

Os diversos recursos que entram na produção desses memes podem acabar por ser *mêmicos* por si mesmos; nós estamos longe da “cópia e imitação” usadas por Dawkins em sua definição inicial de memes. Pessoas, como dissemos, são extraordinariamente criativas em reorganizar, redirecionar e aplicar recursos *mêmicos* em uma ampla gama de domínios temáticos, abordando uma ampla gama de audiências enquanto, ao mesmo tempo, retendo conexões claras e reconhecíveis com as fontes *mêmicas* originais. Essa intertextualidade fundamental permite a que haja memes combinados, nos quais traços de diversos memes estabelecidos são mesclados em um “mashup” de memes.[[13]](#footnote-13) (VARIS; BLOMMAERT, 2014, p.13).

O uso de memes em camadas de sobreposição demanda a mobilização do reconhecimento das fontes diversas. Esse reconhecimento por vezes é importante, mais que para a construção de um sentido da mensagem, para a “expressão de filiação a uma comunidade em particular” (BLOMMAERT; VARIS, 2014), como também indicam as pesquisas de Miltner (2014), Shifman (2014) e Zappavigna (2012).

O subverbete Simpsonwave, adicionado em maio de 2016, diz respeito a vídeos que começaram a surgir no mesmo ano, apresentando faixas clássicas do *vaporwave* juntamente com cenas editadas do desenho animado Os Simpsons, muitas vezes adicionando ruído visual e *glitches* de VHS às imagens. Dos vídeos marcados como “simpsonwave”, o mais popular, *Sunday School*, do usuário Lucien Hughes, possui pouco mais de 14 milhões de visualizações (consultado em 20 jan 2019). Quando comparado com o número de visualizações de outros vídeos importantes do vaporwave (como o álbum ２８１４ - 新しい日の誕生/Birth of a New Day, mencionado diretamente no verbete vaporwave, que foi disponibilizado no youtube em 2015 e conta com 2 milhões de visualizações) é possível ver que o vídeo mais proeminente do “simpsonwave” propagou-se com muita velocidade em relação a obras relevantes do nicho, tendo passado por um processo de viralização.

A página sobre Simpsonwave não traz muitas informações acerca do tipo de conteúdo desses vídeos e imagens, mas observando as galerias da página é possível traçar uma relação com o aspecto nostálgico trazido pelo vaporwave: Os Simpsons é um programa transmitido desde a década de 1990, possivelmente presente na infância de boa parte do público interessado em vaporwave. A escolha por filtros e alterações nas imagens que simulam efeitos de fita VHS também corroboram a relação do Simpsonwave com o passado do final do século XX.

Desde o início do reconhecimento do vaporwave, um elemento que aparece com muita frequência nas análises e comentários feitos sobre o estilo é a crítica ao capitalismo. Com imagens retrofuturistas e nostálgicas, o vaporwave vem sendo tomado como um discurso de decepção com as promessas da tecnologia e do consumo na virada do milênio. Essa leitura, entretanto, é disputada pelo subverbete Fashwave / Trumpwave, criado apenas em 2017. Enquanto o termo Trumpwave traz publicações associadas a Donald Trump e apresentam material menos agressivo (composto por imagens antigas e remixadas do atual presidente dos EUA que podem ser tomadas ironicamente), a ideia de Fashwave traz publicações que aliam a estética do vaporwave a mensagens de extrema direita contemporânea (*alt-right*) e ideais abertamente fascistas, de supremacia branca, xenofobia e elogio ao militarismo. Vários dos vídeos encontrados pela busca "fashwave" no YouTube se encontram bloqueados, com comentários desativados e informações restritas devido às sinalizações de conteúdo ofensivo feitas por usuários.

Comenta-se aqui muito brevemente esse subverbete controverso pois caberia um estudo aprofundado sobre o preocupante e crescente movimento de extrema direita que se desenvolve em espaços digitais e suas escolhas estéticas com forte apelo a adolescentes. De todo modo, aponta-se que a apropriação da estética identificada como vaporwave para associação com ideais fascistas demostra propósitos conflituosos e indica que o objeto dessas pesquisa não se encontra estabilizado e incontestado, e que a política se mostra como eixo de leitura, discussão e disputa no vaporwave.

"Selfish High Heels" é um meme em que a música homônima dos artistas マクロスMACROSS 82-99 e Yung Bae é combinada com vídeos em que pessoas ou personagens estão dançando. Alguns dos exemplos na página contam com cenas dos desenhos animados Os Simpsons e Regular Show, do seriado Friends, e vídeos de pessoas comuns. É um meme que funciona estruturalmente a partir de *mashups*, sendo a própria música "original" composta por *samples* da canção Dress Down, da cantora japonesa Kaoru Akimoto. A música com efeitos de edição e estilo dançante dos anos 1980, e sua junção com vídeos diversos, dialogam diretamente com a importância que a cultura do remix assume no vaporwave.

Outro subverbete relacionado a vaporwave se refere ao Arizona Iced Tea, uma marca de chá gelado envasado em uma lata com cores pastéis e a ilustração de galhos de cerejeira. A imagem da lata é usada em diversas montagens visuais, compondo parte da iconografia frequente do vaporwave. A página Know Your Meme aponta que investigações sobre a origem do meme não foram conclusivas, mas associa sua aparição ao rapper Yung Lean.

Esse é um caso que mobiliza participação de usuários através do reconhecimento de um código visual, de modo que a motivação ou mensagem podem não ser totalmente claras, mas a simples presença da lata de chá específica convoca a noção ampla de vaporwave. Assim, reconhecer esse código visual é também tomar parte no grupo de pessoas que identificam o vaporwave como conjunto estético.

Por fim, o termo Simswave possui uma entrada na plataforma Know Your Meme onde estão agrupadas imagens em que capturas de tela do jogo The Sims são misturadas em montagens com outros elementos visuais caracteristicamente associados ao vaporwave, como a paleta de cores com forte presença do rosa, *glitches,* pedaços de interface de versões antigas do Windows.

Esse subverbete não apresenta grande quantidade nem profundidade de informações e exemplos, mas a aparência fortemente computadorizada dos personagens do jogo estabelece diálogo com a percepção de imersão da digitalidade levantada pelo vaporwave, e que se mostra como ponto de articulação central para a percepção do conceito.

Avaliando os subverbetes associados ao verbete sobre *vaporwave* no *site* *Know Your Meme*, é possível perceber o *vaporwave* como um agregador de elementos variados, desde *hashtags* que funcionam como marcadores de identificação de um conceito, até sequências de alterações em imagens, como na dinâmica dos memes de internet mais tradicionais.

Aqui foi possível traçar a importância de um olhar contextualizado para a dinâmica de circulação e multiplicação de textos no ambiente digital, observando algumas variações de forma em elementos vinculados ao *vaporwave*, conforme indicaram os sub-verbetes na página *Know Your Meme*. Como bem resume Miltner (2014): “Assim como as conexões entre uma rede de usuários podem ajudar a definir um grupo social, ligações intertextuais podem ajudar a erguer marcos em torno de uma cultura através de um sistema de referencialidade mútua” (MILTNER, 2014, p. 7).[[14]](#footnote-14)

Fica assim destacada a centralidade de processos de repetição e recombinação, tanto no espalhamento (FORD; GREEN; JENKINS, 2013) de ideias pelo meio digital quanto na própria formação de entendimentos compartilhados sobre esses conteúdos midiáticos. Os vários pontos de contato do *vaporwave* com memes de internet trazem referenciais ricos para auxiliar na exploração aqui proposta.

 A proposta de leitura do vaporwave enquanto meme de internet acaba por explicitar a importância da repetição de elementos e recombinação feitas por usuários da rede na propagação e consolidação de um entendimento compartilhado do que é o vaporwave.

As noções de meme de internet deixam ver a complexidade de práticas e multiplicidade de elementos que enredam o objeto dessa pesquisa, tanto na produção de conteúdo quanto em suas vias de propagação.

**Palavras-chave:**

Vaporwave; Memes de internet; Know Your Meme; recombinação; remix.

**Referências**
ARRUDA, Mario Alberto Pires de; MELLO, Jamer Guterres de. A estética Vaporwave: deterioração da superfície dos produtos midiáticos. In. **XXXVIII Congresso Brasileiro De Ciências Da Comunicação-Intercom**, 37, 2015, Rio de Janeiro. *Anais*... Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/lista\_area\_IJ-DT5.htm> . Acesso em: 04 mai. 2017.

BAUCKAGE, Christian. Insights into internet memes. In: FIFTH INTERNATIONAL AAAI CONFERENCE ON WEBLOGS AND SOCIAL MEDIA. 2011. *Proceedings*... Disponível em: < https://www.aaai.org/ocs/index.php/%20ICWSM/ICWSM11/paper/viewFile/2757/3304>. Acesso em: 05 jun. 2017.

BORZSEI, Linda K. Makes a Meme Instead: A concise history of internet memes. *New Media Studies Magazine*, v. 7, 2013. Disponível em <http://works.bepress.com/linda\_borzsei/2>. Acesso em: 03 mai. 2017.

BOURLAI, Elli E; HERRING, Susan C. Multimodal communication on Tumblr: “I have so many feels!”. In: WEBSCI '14 CONFERENCE ON WEB SCIENCE, 2014, Bloomington. *Proceedings*... Disponível em < http://ella.slis.indiana.edu/~herring/tumblr.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2017.

BURGESS, Jean. All Your Chocolate Rain Are Belong to Us?: Viral Video, YouTube and the Dynamics of Participatory Culture. In: LOVINK, Geert; NIEDERER, Sabine (ed.) *Video Vortex Reader*: Responses to YouTube. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2008. p. 101-109.

DAWKINS, Richard. **O Gene Egoísta**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

DAVISON, Patrick. The language of internet memes. In: MANDIBERG, Michael (Ed.). *The Social Media Reader*. New York: New York University Press, 2012.

FERNANDES, J.A.M.G. *A informatividade da música eletrônica*. 2015. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, 2015.

GALIL, Leor. Vaporwave and the observer effect. **Chicago Reader**, fev. 2013. Disponível em: <http://www.chicagoreader.com/chicago/vaporwave-spf420-chaz-allen- metallic-ghosts-prismcorp-veracom/Content?oid=8831558>. Acesso em: 10 nov. 2015.

HARPER, Adam. **Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza**. Disponível em <http://www.dummymag.com/features/adam-harper-vaporwave> Acesso em: 30 ago. 2014.

HORTA, Natália B. *O meme como linguagem da internet*: uma perspectiva semiótica. 2015. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade de Brasília. 2015.

HUNTINGTON, Heidi E. Subversive Memes: Internet Memes as a form of Visual Rhetoric. *Selected Papers of Internet Research*, Denver, USA, 14.0, 2013.

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. *Cultura da Conexão*: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

JIMISON, David. *The dilution of avant-garde subcultural boundaries in network society*. Atlanta: Georgia Institute of Technology, 2015. Disponível em: <https://smartech.gatech.edu/handle/1853/53471>. Acesso em: 10 nov. 2015.

LEMOS, André. *Cibercultura*: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LHOOQ, Michelle. *Is Vaporwave the next Seapunk?*. 2013. Disponível em: <http://thump.vice.com/en\_us/article/is-vaporwave-the-next-seapunk>. Acesso em: 10 nov. 2015.

MACINTOSH PLUS-Floral Shoppe ALBUM REVIEW. Direção: Anthony Fantano. Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f0D9IyyeEEU>. Acesso em 10 nov 2015.

MANOVICH, Lev. *What comes after remix*? 2007. Disponível em <http://manovich.net/content/04-projects/055-what-comes-after- remix/54\_article\_2007.pdf>. Consulta em: 30 ago. 2014.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. Online Memes, Affinities, and Cultural Production. In: KNOBEL, LANKSHEAR (Ed.). *A new literacies sampler*. Peter Lang Publishing: New York, 2007. p. 199-218.

MILTNER, Kate M. **“There’s no place for lulz on LOLCats”**: The role of genre, gender, and group identity in the interpretation and enjoyment of an Internet meme. First Monday. [S.l.], 2014. Disponível em: <http://pear.accc.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/5391/4103>. Acesso em: 27 jun. 2016.

MONTAÑO, Sonia. *Plataformas de vídeo*: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade. Porto Alegre: Sulina, 2015.

NAVAS, Eduardo. *Regressive and reflexive mashups in sampling culture*. Mashup cultures. Ed. Stefan Sonvilla-Weiss. SpringerWienNewYork, 2010.

RECUERO, Raquel. Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n.32, 2007.

SHIFMAN, Limor. **Memes in digital culture**. Cambridge: The MIT Press, 2014.

SONVILLA-WEISS, Stefan (Ed.). *Mashup cultures*. Wien: SpringerWienNewYork, 2010.

SUTHERLAND, Dane. Vaporents: inhuman orientations. *Culture Machine*, v.16, 2015.

Disponível em: <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/viewFile/584/588> Acesso em: 10 nov. 2015.

TANNER, Grafton. **Babbling corpse:** vaporwave and the commodification of ghosts. Croydon: Zero Books, 2016.

USLU, Doğa. *Interactive Music Wunderkammer*, 2016. Dissertação. Department of Communication and Design Ġhsan Doğramacı Bilkent University, Ankara, 2016.

VARIS, Piia; BLOMMAERT, Jan. Conviviality and collectives on social media: virality, memes and new social structures. *Tilburg Papers in Culture Studies*, Paper 108. 2014.

WIGGINS, Bradley E.; BOWERS, G. Bret. Meme as a genre: A structurational analysis of the memescape. *New Media & Society*, v.17, n.11, 2015.

1. Artigo apresentado ao Eixo Temático 13: Arte, cultura e tecnologia, do XI Simpósio Nacional da ABCiber. [↑](#footnote-ref-1)
2. Mestre em Comunicação (UFMG) e participante do Núcleo de Pesquisa em Conexões Intermidiáticas – NucCon/UFMG. E-mail: maiana.assc@gmail.com [↑](#footnote-ref-2)
3. Professora do Programa de Pós-Graduação e Comunicação da UFMG, pesquisadora do Núcleo de Pesquisa em Conexões Intermidiáticas (NucCon/UFMG) e do Núcleo de Direitos Humanos e Cidadania LGBT da UFMG (Nuh/UFMG) E-mail: joana.ziller@gmail.com [↑](#footnote-ref-3)
4. Vídeo publicado no *YouTube* pelo usuário Wolfenstein OS X em 10 de junho de 2015. No vídeo, o narrador traz fatos principais, datas e nomes importantes - além da edição e montagem de imagens e músicas que também compõe a obra - a fim de apresentar o desenvolvimento do *vaporwave* como movimento cultural. O vídeo é um dos principais resultados quando se busca por *vaporwave* no *YouTube*, sendo referenciado em diversas outras páginas e em comunidades vaporwave como um documentário apesar de sua produção simples (como comenta Anthony Fantano, um dos principais críticos de música responsáveis pela difusão do *vaporwave*). [↑](#footnote-ref-4)
5. Tradução livre a partir da transcrição do trecho: "using glitch art, early digital graphic design, roman busts, a fascination with tropical landscapes, japanese culture, and of course, the redistribution of all 80’s elevator music inspired by funk, new age and smooth jazz." Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PdpP0mXOlWM>. Consulta em: 18 nov. 2015. [↑](#footnote-ref-5)
6. *Samples* (“amostras” em inglês), são pequenos trechos sonoros recortados de suas músicas de origem e utilizados em outras faixas, muitas vezes em *loop* (em *repetição*). Um sample pode ser desde um recorte sonoro pequeno e não identificável até trechos maiores facilmente reconhecidos. [↑](#footnote-ref-6)
7. *Muzak* é o nome de uma marca de distribuição de música de fundo para ambientes corporativos e comerciais, criada em 1954. A marca dominou tão fortemente o mercado que o nome passou a ser usado também como sinônimo do que popularmente se conhece como “música de elevador”. [↑](#footnote-ref-7)
8. No original, em inglês: “Being digital [the meme] is perfectly replicable. Copy and paste functions (or their equivalents) are ubiquitous, expected parts of software platforms.6 However, a piece of digital media in the modern landscape of robust and varied manipula- tion software renders it also perfectly malleable. Individual sections of a piece of digital media can be lifted, manipulated, and reapplied with little effort.” [↑](#footnote-ref-8)
9. No original, em inglês: “(…)as a prism for understanding certain aspects of contemporary culture without embracing the whole set of implications and meanings ascribed to it over the years”. [↑](#footnote-ref-9)
10. No original, em inglês: “(a) A group of digital content units sharing common characteristics of content, form, and/or stance. For instance—photos featuring funny cats with captions share a topic (cats), form (photo + caption), and stance (humor). (b) These units are created with awareness of each other— the person posting the “cat with caption” image builds on the previous cats in the series. (c) These units are circulated, imitated, and/or transformed via the Internet by many users. Internet memes are multiparticipant creative expres- sions through which cultural and political identities are communicated and negotiated”. [↑](#footnote-ref-10)
11. No original, em inglês: “The main difference between Internet memes ans virals thus relates to variability: whereas the viral comprises a single cultural unit (such as a video, photo, or joke) that propagates in many copies, an Internet meme is always a collection of texts”. [↑](#footnote-ref-11)
12. No original, em inglês: "The genre has often been described as a satire of corporate and consumerist culture and modern capitalism, specifically as a critique of mainstream EDM." Disponível em: <http://knowyourmeme.com/memes/subcultures/*vaporwave>*. Acesso em 13 out. 2018. [↑](#footnote-ref-12)
13. No original, em inglês: “The different resources that enter into the production of such memes can turn out to be memic in themselves; we are far from the “copying and imitating” used by Dawkins in his initial definition of memes. People, as we said, are extraordinarily creative in reorganizing, redirecting and applying memic resources over a vast range of thematic domains, addressing a vast range of audiences while all the same retaining clear and recognizable intertextual links to the original memic sources. This fundamental intertextuality allows for combined memes, in which features of different established memes are blended in a “mashup” meme.” [↑](#footnote-ref-13)
14. No original, em inglês: “Much like the connections between a network of users can help define a social group, intertextual links can help erect symbolic boundaries around a culture through a system of mutual referentiality.” [↑](#footnote-ref-14)