



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS
LICENCIATURA EM LETRAS PORTUGUÊS

DANIEL COSME DA SILVA NASCIMENTO

A DAKIMAKURA FLUTUANTE DE CAMILLO JOSÉ: VAPORWAVE NA
LITERATURA

Recife/PE

2023

DANIEL COSME DA SILVA NASCIMENTO

A DAKIMAKURA FLUTUANTE DE CAMILLO JOSÉ: VAPORWAVE NA
LITERATURA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Letras, da Universidade Federal de Pernambuco, *Campus* Joaquim Amazonas, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Letras Português.

Orientador(a): Prof. Dr. Flaviano Maciel Vieira

Recife - PE

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Nascimento, Daniel Cosme da Silva.

A dakimakura flutuante de Camillo José: vaporwave na literatura / Daniel
Cosme da Silva Nascimento. - Recife, 2023.
55 : il., tab.

Orientador(a): Flaviano Maciel Vieira

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Letras Português - Licenciatura,
2023.

1. Poesia contemporânea. 2. Vaporwave. 3. Intersemiose. 4. Pós-modernismo.
I. Vieira, Flaviano Maciel. (Orientação). II. Título.

800 CDD (22.ed.)

ATA DE DEFESA DE TCC
COORDENAÇÃO DOS CURSOS DE LETRAS (CAC/UFPE)

Ata de defesa da(o) monografia/artigo do(a) aluno(a) **Daniel Cosme da Silva Nascimento**, da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de **Letras Português - Licenciatura**, do Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. Ao décimo quinto dia do mês de maio do ano de dois mil e vinte e três (2023), às catorze horas (14h), realizou-se, de modo remoto, na sala virtual meet.google.com/oub-unti-mkm, a defesa da(o) monografia/artigo intitulada(o): **“A DAKIMAKURA FLUTUANTE DE CAMILLO JOSÉ: VAPORWAVE NA LITERATURA”** do(a) aluno(a) Daniel Cosme da Silva Nascimento. A Banca Examinadora, composta pelos(as) professores(as) Flaviano Maciel Vieira - Orientador(a) e Natasha Centenaro - Examinador(a), julgou a(o) monografia/artigo APROVADA(O) e conferiu ao(à) aluno(a) a nota nove e meio (9,5). Eu, Lucas Lopes Barreto de Sousa, secretário(a) da Coordenação dos Cursos de Letras, lavrei a presente ata, que vai por mim assinada, pelo(a) Chefe do Departamento, pelo(a) Coordenador(a) do Curso de Letras Português - Licenciatura, pelos componentes da Banca Examinadora e pelo(a) aluno(a). Recife, 15 de maio de 2023.

Assinaturas:

Lucas Lopes Barreto de Sousa - Secretário(a) _____

Nídia Nunes Máximo - Chefe do Departamento _____

Sônia Virginia Martins Pereira – Coord.Letras Português - Licenciatura _____

Flaviano Maciel Vieira – Orientador(a) _____

Natasha Centenaro – Examinador(a) _____

Daniel Cosme da Silva Nascimento - Discente _____



Emitido em 25/05/2023

ATA Nº 671/2023 - CGLLP (12.13.65)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 25/05/2023 21:10)

FLAVIANO MACIEL VIEIRA
PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR
DL (12.13.08)
Matrícula: 1050854

(Assinado digitalmente em 25/05/2023 16:23)

LUCAS LOPES BARRETO DE SOUSA
ASSISTENTE EM ADMINISTRACAO
DL (12.13.08)
Matrícula: 2276051

(Assinado digitalmente em 31/05/2023 11:31)

NATASHA CENTENARO
PROFESSOR MAGISTERIO SUPERIOR-SUBSTITUTO
DL (12.13.08)
Matrícula: 3271500

(Assinado digitalmente em 02/06/2023 12:07)

NIDIA NUNES MAXIMO
CHEFE - TITULAR
DL (12.13.08)
Matrícula: 2143407

(Assinado digitalmente em 25/05/2023 16:37)

SONIA VIRGINIA MARTINS PEREIRA
COORDENADOR - TITULAR
CGLLP (12.13.65)
Matrícula: 1705946

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:
671, ano: **2023**, tipo: **ATA**, data de emissão: **25/05/2023** e o código de verificação: **7edf8c801f**

AGRADECIMENTOS

Desejo agradecer primeiramente aos meus pais, Adriana Maria e Landucy Cosme, por todo o apoio recebido, pelos sacrifícios realizados e pelo investimento de amor com o qual formaram o meu caráter e, talvez sem saberem, os meus sonhos. Como seu único filho, para mim é uma honra poder dar-lhes o devido orgulho.

Também devo muito ao meu orientador e amigo Prof. Dr. Flaviano Maciel Vieira pelas suas orientações pertinentes e pelo apoio com o qual estive me impulsionando no último ano, mesmo em momentos difíceis para mim.

De forma alguma me esqueceria da minha namorada Thays Florentino, por todo incentivo, cuidado e amor, e por ter me encontrado em meio ao turbilhão, concedendo-me novos propósitos.

Também agradeço ao Ítalo, o qual não veja há anos e sequer sei do seu paradeiro, por ter me apresentado novas perspectivas poéticas e por ter me presenteado com a obra que deu origem a este trabalho.

Ao meu amigo Filipe Aniceto por estar sempre do meu lado, e pelas conversas bem humoradas e frutíferas.

Igualmente devo muito ao Prof. Dr. Anco Márcio Tenório Vieira pelas melhores aulas que eu pude presenciar nos meus anos de graduando e pelas dicas relativas às minhas criações poéticas.

E também ao Patrick Souza e ao Victor Giuliano pela amizade e pelo apoio durante estes anos. Ambos grandes amigos que guardarei no coração.

E, enfim, a todos aqueles que direta ou indiretamente foram responsáveis pela minha conquista.

RESUMO

O presente trabalho trata da relação que se estabelece entre o movimento artístico *Vaporwave*, originado e propagado na internet, e a livro de poemas *A dakimakura flutuante*, de Camillo José. Seguindo um percurso do macro ao micro, a partir do pensamento de Stuart Hall (2006) e de Zigmunt Bauman (1998) acerca do sujeito pós-moderno, teceremos reflexões sobre a natureza constitutiva do movimento, nos apoiando nas pesquisas de Mello e de Arruda (2017), com intuito de descrever a estetização pós-modernista, as características do *Vaporwave*, sua fragmentação banalizante, a crise de temporalidade e, a partir de Routledge (2015) e Hernandez (2011) a nostalgia do *millenial*, pois somente com estas características definidas poderemos partir à leitura e apreciação da obra. Ao fim do nossa pesquisa, elencados todos estes elementos em ordem, sugerimos uma abordagem didática do movimento tomando como base a propriedade multimodal da obra em questão.

Palavras-chave: Poesia contemporânea. Pós-modernismo. *Vaporwave*. Intersemiose.

ABSTRACT

The present work deals with the relationship established between the artistic movement Vaporwave, originated and propagated on the internet, and the book of poems *A dakimakura flutante*, by Camillo José. Following a path from the macro to the micro, based on the thinking of Stuart Hall (2006) and Zigmunt Bauman (1998) about the postmodern subject, we will reflect on the constitutive nature of the movement, relying on research by Mello and Arruda (2017), with the aim of to describe the post-modernist aestheticization, the characteristics of Vaporwave, its trivializing fragmentation, the crisis of temporality and, from Routledge (2015) and Hernandez (2011) the nostalgia of the millennial, because only with these characteristics defined can we start reading and appreciation of the work. At the end of our research, listing all these elements in order, we suggest a didactic approach to movement based on the multimodal property of the work in question.

Keywords: Contemporary poetry. Postmodernism. Vaporwave. Intersemiosis.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplo de arte do Vaporwave	6
Figura 2 - Exemplo de arte do Vaporwave	13
Figura 3 - Exemplo de arte do Vaporwave	13
Figura 4 - Exemplo de meme do Vaporwave	17
Figura 5 - Exemplo de meme do Vaporwave	17
Figura 6 - Excerto do poema <i>XXV. son et lumière/inertiatic esp</i>	37
Figura 7 - Excerto do poema <i>XXVI. 0x0d233d/the heretic (hidden track)</i>	38

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Análise da primeira seção	22
Quadro 2: Análise da primeira seção	24
Quadro 3: Análise da primeira seção	26
Quadro 4: Análise da primeira seção	27

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. VAPORES E ONDAS	14
2.1. Pós-vapor: o que se dispersa pelo ar	14
2.1.1. O presente eterno de uma história fragmentada	14
2.1.2 Ciberespaço da Arte	17
2.2 Pós-ondas: Os rastros que se registram	19
2.2.1 Vaporwave entre música e imagem	19
2.2.2 Nostalgia & virtual	23
3. A DAKIMAKURA FLUTUANTE	27
3.1 Costura e descostura do travesseiro	37
4. VAPORWAVE MULTIMODAL: A DAKIMAKURA ESCOLAR	47
CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS	52

1. INTRODUÇÃO

As mais diversas metamorfoses às quais os sujeitos modernos e pós-modernos encontraram-se submetidos foram e são dificilmente vetadas pela sensibilidade estética destes que, de forma ativa ou passiva, moveram os cernes e os horizontes da experiência humana. Plaza (2003, p. 5), parafraseando Karl Marx, nos aponta: “os artistas não operam de maneira arbitrária, em circunstâncias escolhidas por eles mesmos, mas nas circunstâncias com que se encontram na sua época, determinadas pelos fatos e as tradições”. Obtivemos nos duros séculos do passado recente manifestações artísticas que, ao resistirem ou ao abraçarem os desdobramentos dos conflitos mundiais e dos avanços tecnológicos, encontram-se intimamente engendradas no tecido do seu tempo, estampando junto a outras manifestações heterogêneas um mosaico de abertura à nossa contemporaneidade.

Como deve-se imaginar, partindo destes pontos de reflexão poderíamos abrir margem para uma vasta discussão acerca dos destinos a que foram levados nossos operadores culturais, mas resistimos pelo recorte em que este trabalho se estabelece, entre a constituição das expressões da cultura digital e seu relacionamento com as artes, ou, mais especificamente, entre uma destas expressões, fruto direto do aglutinamento disforme de tradições e da aceleração consumista, e a poesia, cuja singularidade mais decisiva está no fato de trazer em si mesma o pensamento¹. Neste sentido, para não discorrermos em temas alheios, precisamos primeiramente saber do que tratamos para enfim compreendermos sua natureza.

Diante dos infinitos atravessamentos propostos pelas mídias digitais, os artistas mais bem sucedidos em seus ofícios jamais tiveram tamanha oportunidade de engendrar uma ação catalisadora no que em nossos tempos vive de potencialização — a internet evidencia-se paralelamente como uma poderosa fonte de contingências das mais diversas. O *Vaporwave*, gênero musical que logo tornou-se movimento artístico, é um dos “produtos” desta profusão, carregando os elementos basilares do *Synthwave*² e elencando um novo papel de intérprete

¹ Para Dufrenne (1969, p. 34) a “linguagem é pensamento e pensamento é linguagem. (...) a linguagem não é um signo como os outros: é tão profundamente um signo que, de alguma maneira, deixa de sê-lo; em vez de ser um signo para o pensamento, é o próprio pensamento, uma vez que é, a um tempo, o significante e o significado que é visado pelo pensamento”. E na mesma linha de pensamento, Curtius (1996, p. 46) afirma: “(...) a literatura, excluindo todas as outras [artes], é portadora de pensamentos (...). Para a literatura, todo o passado é presente ou pode vir a ser. (...) Nele [o livro] há uma relação ontológica e a real participação numa existência intelectual”.

² Segundo o site Aesthetic Wiki, *Synthwave* (também conhecido como *Outrun*) é uma estética particular que se inspira muito no visual New Wave, enquanto a música é uma modernização do Synthpop dos anos 80. Embora muitas vezes se confunda com *Vaporwave*, há diferenças significativas entre os dois gêneros. E embora seja

social que subjuga a mera fruição estética predominante no retrofuturismo. Sua proposta visual, a qual atentaremos neste trabalho, muitas vezes é de um hipnotismo psicodélico, recortada em várias camadas de colagem e pontos de referência cultural — ferramentas digitais e analógicas obsoletas, antigos programas de TV e propagandas desatualizadas, logotipos de multinacionais, jogos eletrônicos, VHS, cyberpunk, esculturas greco-romanas, paisagens tropicais, espaços liminares, uso de vários idiomas etc; em resumo, a reverberação de uma ambientalização estética ao mesmo tempo crítica e nostálgica. A semiose é sua ação efervescente. A imagem abaixo serve de exemplo:



Figura 1 – Exemplo de arte do Vaporwave

Fonte: 仮想プラザ Virtual Plaza ! ³

Envolvido com a representação das práticas mais ascendentes no processo histórico de desenvolvimento de computadores, e por ser um movimento cujo próprio cerne está implicado na obliteração das relações lógicas mais subjacentes ao esquema da percepção imediata, mas envolvido numa lógica duma arbitrariedade particular, suas demandas e inspirações estão unidas nos paralelos feitos pelo que se concebe no ciberespaço e na realidade cotidiana. E apesar do ciberespaço ser o seu lugar principal de eclosão, amostragem e compartilhamento, o *Vaporwave* não limita-se à expressão de campo virtual, encontrando-se também plasmado

particularmente considerado como um gênero musical, há exemplos de *Synthwave* em filmes, programas de TV, arte e videogames.

³ Disponível em < <https://scalar.usc.edu/works/understanding-vaporwave/index> >. Acesso em: 27 de julho de 2022.

noutras artes, como, por exemplo, nas artes plásticas, pelas obras do argentino Felipe Pantone, e na literatura, através do livro de poemas *A dakimakura flutuante* (2017), de Camillo José⁴.

Esta obra, vencedora do 4º Prêmio Pernambucano de Literatura, é a razão deste trabalho. Portanto, estando focada neste recorte mais relacionado ao procedimento da crítica literária, a presente pesquisa faz-se pertinente tendo em vista o caráter original do seu objeto nas manifestações literárias atuais, visto que demonstra como uma determinada obra, mediante a experimentação linguística, configura não somente a leitura intersemiótica da estética de um gênero musical, mas o sucesso na criação de um correlato literário para o mesmo. E apontamos, ainda, à consolidação de um estilo particular na percepção do fazer poético. Para tanto, admitimos algumas questões que apresentam-se pertinentes: O que é o *Vaporwave*? Quais as suas origens e desdobramentos? E partindo dos seus desdobramentos precisamos nos questionar: Quais características do *Vaporwave* são predominantes no conjunto da obra? De que maneira estas características são ressignificadas pela linguagem verbal? Como estas ressignificações operam na formação de uma identidade perceptivelmente única à obra? Assim, poderemos refletir também de que maneiras a obra em questão pode ser usada como ferramenta ao letramento literário. Este percurso será necessário para nos manter alinhados aos objetivos propostos.

No segundo capítulo, tratamos de refletir acerca do contexto em que estamos inseridos, suas implicações tanto no sujeito quanto na arte contemporânea. Para tanto, lançamos mão dos apontamentos de Zigmunt Bauman (1998), Stuart Hall (2006) e José D'Assunção Barros (2008) à identificação das noções de cultura e identidade no mundo globalizado da pós-modernidade. Quanto ao estudo do *Vaporwave*, em língua portuguesa as publicações relacionadas ao tema vaporwave são limitadas, visto que se trata de uma manifestação artística relativamente recente e originada na internet. As pesquisas de Arruda (2015), Ferreira (2019) e Raymundo (2019) não tratam especificamente acerca da manifestação do movimento na literatura, mas postulam reflexões necessárias para a pesquisa em questão, juntamente com os artigos Vaporwave: Dadaísmo digital de mídias (ARRUDA, MELLO, 2017), Vaporwave: Deterioração e colagem de superfícies midiáticas (ARRUDA, MELLO, 2017) e Celebration of the Hyperreal Nostalgia: Categorization and Analysis of Visual Vaporwave Artefacts (DOVYDAITIS, 2021), que nos apresentam um rico panorama da estetização pós-modernista, as características do movimento, sua fragmentação banalizante, a crise de temporalidade, a

⁴ Camillo José é poeta e compositor. Organizador do Coletivo Lambadaria e co-editor do selo La bodeguita, publicou os livros de poemas *Chave de espadas* (2013), *Nara, Os próximos 30 minutos não têm propaganda graças ao seguinte patrocinado*, [about:blank] e *Xinforimpola* (2016).

nostalgia do millenial etc. Por outro lado, as pesquisas de Hernandez (2011), acerca da tendência nostálgica sobre os jovens da geração Y, e do psicólogo norte-americano Clay Routledge, com relação às consequências e função social da nostalgia, nos auxiliarão na análise desta marca indissociável à caracterização do movimento.

No terceiro capítulo, partiremos à leitura e apreciação da obra. Destarte, levando em conta a proposta e a relevância da obra sob nossa atenção, iremos averiguar a disposição dos elementos vaporwave nos poemas e a frequência com que ocorre durante todo o percurso em cada seção do livro. Realizaremos uma análise descritiva dos textos sob os pressupostos teóricos previamente elencados, na tentativa de analisarmos as funções do hibridismo semântico criado pelas variações temáticas e formais da obra. Cada seção do livro será analisada individualmente, focando antes nas relações de referenciação que as compõem.

Concluído nosso percurso através da apresentação dos conceitos do *Vaporwave*, sua natureza híbrida e suas relações com o ciberespaço, com a pós-modernidade e com a transculturalidade globalizada, e destacando os meios pelos quais suas propriedades mais notáveis se apresentam, se estabelecem e se transmutam na matéria do texto, poderemos até compreender de que maneira os vínculos das mais distintas artes, artistas e tempos, por meio do exemplo analisado, enquadram uma necessidade permanente por representação e expressão dentro e fora da sala de aula.

2. VAPORES E ONDAS

A partir de agora, para compreendermos melhor a natureza do *Vaporwave*, optamos em ir do macro ao micro — das definições gerais dos contextos em que o movimento está inserido, dos quais toma parte, até sua constituição textual —, de forma que o caminho traçado nos leve, enfim, ao objeto de análise desta pesquisa, o livro *A Dakimakura Flutuante*. Começando por uma observação inicial sobre a pós-modernidade, suas principais características e “origem”, discutiremos brevemente sobre as implicações deste período na percepção artística contemporânea, como o ciberespaço (lugar do qual o movimento é proveniente). Na segunda parte, recairemos na análise descritiva dos principais pontos do *Vaporwave*, dando ênfase, no final, à uma reflexão acerca da nostalgia, para situarmos dentro deste contexto um diálogo com o contraponto que se dá entre a pós-modernidade e a memória afetiva presente no estilo do movimento e chave imprescindível à leitura da obra.

2.1. Pós-vapor: O que se dispersa pelo ar

2.1.1. O presente eterno de uma história fragmentada

O termo “pós-modernismo” possui conotações diversas a depender da área de estudos e do pensador que o define, bem como dos contextos em que ele é aplicado. Segundo Stuart Hall (2006), a pós-modernidade — ou Pós-Modernismo, para tratarmos de uma forma de cultura específica dentro do período histórico — é marcado pelo esgotamento do “sujeito do Iluminismo”, estável sob a égide da razão e da consciência biologicamente determinadas, e pelo descentramento do “sujeito sociológico”, flexível pela interação com a sociedade (mundo exterior), mas possuidor ainda duma essência interior (“eu real”). Mas já não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente, o sujeito pós-moderno é, então, definido historicamente, e não biologicamente. Ele assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. Esse descentramento, apontado pela autorreflexão crítica da modernidade sobre suas próprias práticas, e que deslocou tanto a percepção que o sujeito tivera de si próprio (sua identidade) quanto sua apreensão e relação com as instituições sociais como um todo, encontrou inevitavelmente expressão nas ramificações que as artes contemporâneas exploram desde meados do século passado.

Diante disto, nos deparamos com a perda da historicidade, a mesma que abriga um mundo “oscilando entre a euforia do entusiasmo consumidor e a depressão niilista” (BARROS, 2018, p. 21), visto que neste mundo o passado demonstra-se sem memória e o futuro sem esperança, efetivando o que Zygmunt Bauman apresenta como a impossibilidade da vanguarda na arte pós-moderna, numa assertiva cabível ao que pretendemos:

Podemos dizer que o que hoje se acha ausente é a linha de frente que outrora nos permitia decidir qual o movimento para frente e qual o de retirada. Em vez de um exército regular, as batalhas disseminadas, agora, são travadas por unidades de guerrilha; em vez de uma ação ofensiva concentrada e com um objetivo estratégico determinado, ocorrem intermináveis escaramuças locais, destituídas de finalidade global. Ninguém prepara o caminho para os outros, ninguém espera que os outros venham em seguida. (BAUMAN, 1998, p. 120).

Ademais, se por um lado o Modernismo chegou a crer que “tudo o que vem depois é também (ou tem de ser, deve ser) melhor, enquanto tudo o que refluí para o passado é também pior — atrasado, retrógrado, inferior” (BAUMAN, 1998, 121), o pós-Modernismo, por outro lado, sem uma concepção historiográfica delimitada, aparelhado com a herança da “ironia” muito própria do Modernismo, não vê em sua época qualquer natureza que sirva de vetor, nenhum fluxo contínuo que aponte o melhor ou o pior em qualquer direção da história. O predomínio de uma constante reorganização dos valores estéticos, morais, políticos e religiosos, cujos princípios articuladores simplesmente não existem — causa para proliferações divergentes nas manifestações culturais, bem como na concepção das próprias obras artísticas, nas formas em que seus símbolos são ajustados e desajustados —, leva-nos a considerar a própria ruptura com o pragmatismo histórico o parâmetro de baliza à designação do que é pós-moderno e pós-modernista.

(...) quando se fala em desconstrução do moderno para se erigir o pós-moderno, é preciso não cair no risco de atribuir ao Modernismo uma matéria sólida e homogênea que torne possível o estabelecimento de antíteses e antagonismos que caracterizem a estética pós. (BYLAARDT, 2012, p. 217)

Assim, apesar da aparente impossibilidade ao estabelecimento de limites entre o Modernismo e o Pós-Modernismo, pelo ponto de vista histórico, se o Modernismo enquanto vanguarda trilhava seu caminho pelo o que observava do passado e pelo o que imaginava no e para o futuro, o Pós-Modernismo, carente de direções e base definidora, volta-se ao âmbito interpretativo e busca valor no “não dito” da história, “no que uma época não diz a respeito de

si mesma” (BARROS, 2018, p. 30). Ao apontar que a história é repensada pelo pós-modernismo como criação humana, Linda Hutcheon nos diz:

(...) ao afirmar que a história não existe a não ser como texto, o pós-modernismo não nega, estúpida e “euforicamente”, que o passado existiu, mas apenas alarma que **agora, para nós, seu acesso está totalmente condicionado pela textualidade**. Não podemos conhecer o passado, a não ser por meio de seus textos: seus documentos, suas evidências, até seus relatos de testemunhas oculares são textos. Até mesmo as instituições do passado, suas estruturas e práticas sociais, podem ser consideradas, em certo sentido, como textos sociais. (HUTCHEON, 1991, p. 34, grifo nosso)

Ao compreender a ficção e a história como discursos, somos apresentados a uma perspectiva em que os acontecimentos estão destituídos de sentido em si mesmos, os quais, portanto, não definindo-se absolutamente, dão sempre margem “aos construtos humanos”, ao sujeito pós-moderno, que pela eterna constância do não dito transforma o passado em “fato” presente. Porém, este quadro generalizante retira da ação deste sujeito qualquer promoção de uma nostalgia pura, pois não há cabimento à faceta afetiva no distanciamento irônico da crítica. O que de fato não deve compreender todos os criadores e apreciadores do movimento *Vaporwave*, pois o entendimento do sujeito pós-moderno como uma categoria totalizadora — ao passo que define seus pertencentes tanto com medidas excludentes, como a negação da nostalgia, quanto com o preceito de deslocamento constante do sujeito — não leva em conta a multiplicidade de identidades manifestas, parecendo anelar, paradoxalmente, pela sua própria desconstrução.

Ao fim e ao cabo, entendamos desde já que o *Vaporwave*, como uma expressão contemporânea, não escapa de definições que o enquadrem no âmbito da arte pós-modernista e, como veremos, nem deseja, porque sua própria matéria e forma são a plasmação da ausência de uma linearidade histórica e estética, apontando para o passado menos pelo o que ele significa e mais pelo que ele sugere, enquanto não vislumbra nenhum futuro senão aquele que ao passado chama-se “presente”. Além disso, o *Vaporwave*, a despeito das diferenças constituintes de outras subculturas digitais na arte pós-modernista, possui no domínio econômico um fator crucial de motivação estética, que remonta justamente à *Pop art*, cuja crítica ao consumismo e à publicidade capitalista integrava tanto o discurso quanto a forma das obras.

(...) a cultura pós-moderna abusa das convenções do discurso. Ela sabe que não pode escapar ao envolvimento com as tendências econômicas (capitalismo recente) e ideológicas (humanismo liberal) de seu tempo. Não há saída. Tudo o que ela pode fazer é questionar a partir de dentro. (HUTCHEON, 1991, p. 15).

Desta forma, um apontamento acerca da globalização é pertinente, pois, ao tratarmos da excitação ingênua pelo novo neste mundo do “presente eterno”, por exemplo, somos levados a lidar com narrativas de “culturas nacionais”, como a quebra das fronteiras de anexação paródica de culturas diversas, as tentativas de recuo ao passado na restauração de tradições, a influência da economia das últimas décadas na recepção de obras artísticas etc. Como atentar-se a tantos pontos extrapolariam os limites do nosso recorte, trataremos adiante da natureza do ciberespaço, que é em si mesmo uma representação do mundo sem fronteiras geográficas ou estéticas.

2.1.2 Ciberespaço da Arte

Tendo exposto anteriormente alguns apontamentos breves acerca do sujeito pós-moderno e sua posição no mundo, relacionando-o paralelamente com o próprio *Vaporwave*, podemos seguir com os desdobramentos do ciberespaço — estrutura e eixo sobre os quais o espírito pós-moderno se desenvolve, sendo por eles mesmos definido e desconstruído, aparentemente. Pierre Levy, a quem recorreremos mais vezes, define o ciberespaço como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial de computadores e das memórias dos computadores”. Assim, a característica mais patente do ciberespaço é a ausência de fisicalidade. Sua artificialidade espacial é construída através de códigos. O ciberespaço não reconhece o tempo em sua natureza, senão os dispositivos que a suportam, pois estes envelhecem e podem ser estragados ou destruídos. Assim, as informações “flutuantes” no ciberespaço podem conter em si o extrato cultural de qualquer época e durar, para sempre e sem o desgaste informacional, se assim for possível a mudança e a atualização dos dispositivos integrantes. Nas palavras de Levy (1999, p. 55), o computador “não é apenas uma ferramenta a mais para a produção de textos, sons e imagens, é antes de mais nada um operador da *virtualização da informação*”.

Mas a cibercultura só se dá nos anos 70, quando o desenvolvimento e a comercialização do microprocessador abriram as portas à nova fase na automação da produção industrial. Hoje, a universalização do ciberespaço reduz cada vez mais qualquer pretensão totalizadora acerca do mundo informacional. O **universal sem totalidade**, no tocante ao ciberespaço (sistema de sistemas), e a **atemporalidade nostálgica**, no tocante ao *Vaporwave*, endossam um contrassenso entre os conceitos e suas aplicações, de tal forma que pensar a cibercultura, o que inclui inevitavelmente os movimentos artísticos da internet, é

pensar a virtualização do próprio pós-modernismo e dos seus sujeitos, que servem tão somente de espelho para este produto indeterminado (sistema do caos).

Porém, quando falamos de ciberespaço da arte, não podemos tratar apenas de obras criadas no âmbito digital ou exclusivamente para ele, mas toda e qualquer obra armazenada ou circulante em seu meio virtual. Os arquivos digitais utilizados pela própria estética vaporwave são muitas vezes digitalizações de fotografias reais de outras obras artísticas, personagens históricos, figuras públicas, regiões geográficas etc. Neste ínterim, o computador nada mais é do que “um instrumento a mais, cuja eficácia e graus de liberdade são superiores aos do pincel e da máquina fotográfica” (LÉVY, 1999, p. 54).



Figura 2 - Exemplo de arte do Vaporwave
Fonte: Focus Junior⁵

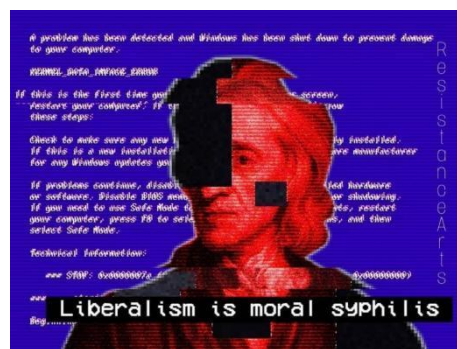


Figura 3 - Exemplo de arte do Vaporwave
Fonte: Senso Incomum⁶

Dado os exemplos acima, podemos começar a pensar que talvez a mais marcante característica diferenciadora de alguns artes digitais, especialmente o Vaporwave, é a completa irrelevância dada ao reconhecimento autoral. A grande maioria das produções ciberculturais voltadas ao âmbito das artes surge em fóruns e comunidades do Reddit⁷, por exemplo, dedicadas às discussões de um determinado nicho ou em perfis de artistas anônimos que, como é de praxe à vivência virtual, não sentem a necessidade de creditar autores para o que publicam, mesmo quando trata-se de suas próprias produções.

⁵ Disponível em < <https://www.focusjunior.it/news/che-cose-la-vaporwave/> >. Acesso em: 15 de fevereiro de 2023.

⁶ Disponível em < <https://sensoincomum.org/2019/08/30/por-que-o-vaporwave-irrita-tanto-a-esquerda/> > . Acesso em: 15 de fevereiro de 2023.

⁷ O Reddit é um social bookmarks formado em 2005 e dividido em várias comunidades chamadas sub-reddits. Cada uma destas corresponde ao conteúdo do site, o qual compreende temas dos mais diversos interesses e permite a socialização de usuários com interesses em comum, como os criadores e apreciadores da arte vaporwave, por exemplo. É nessas comunidades que podemos observar a profusão de peças digitais do movimento, e a constância dessas atualizações demonstram uma certa longevidade do movimento. Alguns sub-reddits para consulta são r/Vaporwave, r/VaporwaveAesthetics, r/VaporwaveArt, r/MakingVaporwave e r/ClassicVapor.

2.2 Pós-waves: Os rastros que se registram

2.2.1 Vaporwave entre música e imagem

Para Levy (1999, p. 50), “não importa qual o tipo de informação ou de mensagem: se pode ser explicitada ou medida, pode ser traduzida digitalmente”. Assim, sem nos atentarmos à natureza da linguagem binária ou às técnicas de digitalização, entendemos que em nosso mundo “todas as informações podem ser representadas por esse sistema”, tudo pode ser reduzido a números, decodificado e digitalizado. Ademais, com o advento de tecnologias cada vez mais avançadas podemos observar um aumento no interesse estético que supervaloriza o realismo, o que pode ser mais claramente observado nos videogames e no cinema da última década — as representações ganharam cada vez mais nitidez, contornos e fluidez que antes eram apenas sonhados.

O *Vaporwave*, por ser um movimento nascido e proliferado na internet, enquadra-se numa imensa galeria de artes do ciberespaço. Mas, desde o primeiro contato logo torna-se conhecido pelo afastamento de qualquer organicidade, por uma artificialização de qualquer natureza, e uma valorização do pixel nas imagens (a baixa resolução em vídeos), e um menor *frame rate*⁸ (fragmentação na cadência do movimento), e uma paleta menos variada de tonalidades de cores (maior saturação) mais o uso de efeitos de estática, criando uma realidade virtual paralela, de caráter onírico e hipnótico pela desordem dos signos, apesar de embasada nos elementos constituintes do mundo real.

(...) o Vaporwave caminha no sentido de produzir uma outra realidade a partir da produção de imagens que operam mutações nas representações existentes. Não toca nos objetos do mundo nem cria algo que seja palpável, mas flui diretamente sobre os signos que representam o mundo. Sendo os signos a maneira de nos conectarmos ao mundo e às suas relações, o Vaporwave age justamente sobre as formações históricas e os enunciados da nossa época (...). (ARRUDA; MELLO, 2017, p. 167).

A colagem, que é uma das características mais notáveis em sua estética, justapondo artefatos seculares à produtos tecnológicos dos anos 90, trabalham com um número quase infinito de possibilidades imaginativas. Na figura 3, por exemplo, a relação que uma retrato pintado de John Locke tem com uma ecrã de Blue Screen (erro no sistema operanicional), e a

⁸ *frame rate* (ou “quadros por segundo”) é o número de imagens exibidas por segundo num dispositivo audiovisual; a cadência de imagens estáticas que dão a ilusão de movimento.

frase “Liberalismo é sífilis moral”, possui uma carga semântica provinda da flutuação de enunciados de todas as épocas, define o diálogo paródico com regras de significação que lhe são próprias. Essa experiencialidade de uma obra sem padrões de leitura leva o olhar geral sobre as manifestações das criações do movimento ao enfoque do que é exclusivamente formal. A validade das interpretações muitas vezes se dá por meio do quão livremente se tateia a imagem aberta, o arquivo aberto. Em casos como o exemplificado anteriormente, o *Vaporwave* serve ao terreno do debate ideológico. O movimento, geralmente, concentrou-se na crítica ao consumismo, mas a amplitude que conquistou toma aquelas figuras de uso consciente e desata-as dos significados ideológicos, ao menos no tocante às motivações criadoras. Sua origem remete aos anos 2000, através do álbum *Far Side Virtual*, do músico experimentalista James Ferraro, que expressa em seu trabalho a contracultura lo-fi e uma Nova Iorque após o 11 de setembro. Sua forma, porém, continua a mesma.

É um movimento autorreferencial, uma estética que opera evidenciando a plástica do próprio meio em que se desenvolve. O pixel, a cor digital, o som lo-fi, os elementos do sistema como o mouse e os logos das marcas dos softwares e os próprios arquivos utilizados nas colagens multimidiáticas evidenciam a estrutura digital. O olhar é direcionado às digitalidades, às práticas, às próprias identidades e hibridizações do meio. Em vista disso, é possível considerar o movimento Vaporwave como uma estetização da digitalidade. (ARRUDA, 2015, p. 27).

Quanto à música do *Vaporwave*, ela foi o primeiro registro musical de origem e disseminação digital. Artistas como Daniel Lopatin, Ramona Xavier e James Ferraro são conhecidos por terem sido os expoentes do movimento. As características de suas composições assemelham-se à sua criação visual, utilizando repetitivamente a colagem de *samples*⁹ em referência aos gêneros de origem oitentista, como o New Wave. A provocação intencionada pelas músicas do movimento variam entre o incômodo das repetições e uma eteriedade própria da música ambiente. Em ambos os casos, a validade está na confusão da experiência. Esse flutuar das coisas que se desmancham pelo ar, numa cultura do descarte, é também um conjunto de promessas nunca cumpridas — vale lembrar que a própria inspiração ao nome do movimento veio do termo *vaporware*, que é usado para referir-se a um software ou hardware anunciado sem data de lançamento e que nunca é produzido.

Essas “ondas de vapor” provocadas por pseudônimos e apelidos são anônimas num mundo sem privacidade, permitindo que a conceitualização da existência desse gênero como

⁹ Muito usados na música eletrônico, os *Samples* (“amostra”), nascidos nos anos 80, são locais de armazenamento para gravações prévias de instrumentos musicais reais ou de outras músicas. Essas gravação são editáveis, geralmente recortes, trechos de alguma música para criação de uma nova melodia.

uma revitalização do movimento punk não seja exagero, pois os participantes do Vaporwave estão trabalhando de forma descentralizada, enquanto compartilham conhecimentos dentro de hierarquias horizontais e podem ser melhor descritos como curadores culturais, não simplesmente criadores ou consumidores (DOVYDAITIS, 2021, p. 115, tradução nossa).¹⁰ O artista não compõe do zero suas melodias, mas recorta, copia e remonta músicas do funk, new wage ou soul dos anos 80 e 90, e após diminuir a velocidade e o tom delas coloca-as em *loop*. A faixa "リサフランク420 / 現代のコンピュー" (*Lisa Frank 420 / Modern Computing*), que também serve de título a um capítulo do *A Dakimakura Flutuante*, utiliza um trecho *slowed* duma música de Diana Ross, o qual é repetido por 7 minutos. E essa mudança na velocidade das músicas, realizada através de softwares de áudio, tenta "simular um estado alterado de consciência, estando sua apreciação muito próxima do conceito de alucinação consensual que caracteriza o ciberespaço" (ARRUDA; MELLO, 2017, p. 15).

Entre 2012 e 2014, o Vaporwave teve o seu pico de atenção por parte dos internautas e do *mainstream*, com o Internet Club lançando álbuns que utilizavam em seus videoclips comerciais antigos de TV, e o Skeleton criando versões mais soturnas de músicas do New Age, e o Eco Virtual, em 2013, com o álbum "ATMOSPHERES 第 1", constituído por algumas colagens de sons dos canais do tempo, e o Hong Kong Express com seu álbum "2047" com músicas narrativas. E após ganhar certa notoriedade, e diversos usuários se aventurarem nas imediações e no cerne das projeções criativas do movimento, uma diversidade de subgêneros nasceram dentro da bolha vaporwave, trazendo novas dimensões formais à confusão inerente da "estrutura vaporada". Alguns destes subgêneros são o Future Funk, Oceangrunge (uma mistura de *Seapunk* e *grunge*), o Mallsoft (típica música de elevador), o Palma mall (música ambiente de shopping) e o Vaporgoth (obsuro e melancólico).

É a livre profusão de arquivos abraçada pelos usuários que expande o leque expressivo do Vaporwave, assim como de outras subculturas da internet, subvertendo, à moda da pirataria, com a imprevisibilidade do original, espontâneo e indeterminado. O próprio uso do *glitch*¹¹, por exemplo, é uma maneira de abraçar o imperfeito, o falho e o desarranjo que, noutro contexto, não seria admitido. Além disso, a existência de memes produzidos pelo

¹⁰ No original: Vaporwave participants are working in a decentralized manner, are sharing knowledge within horizontal hierarchies and can best be described as being cultural curators, not simply creators or consumers.

¹¹ O *glitch* é um efeito de imagem gerado por um erro no processamento de dados, o que desorganiza os pixels ou faz com que alguns elementos da imagem troquem de lugar.

próprio movimento, e não para ele, ajuda a demonstrar por meio do humor uma visão autoconsciente e autorreferencial formada ao longo dos anos.



Figura 4 - Exemplo de meme vaporwave¹²
Fonte: Moda de Subculturas¹³



Figura 5 - Exemplo de meme vaporwave¹⁴
Fonte: Moda de Subculturas¹⁵

O *Vaporwave*, estando na esteira daquilo que pode ser considerado antivanguarda, não tem por objetivo estar à frente, mas *estar*. Sua dimensão temporal só não desencaminha-se num emaranhado de peças e gêneros quaisquer porque possui delimitações formais

¹² Traduz-se: “o dinheiro brasileiro é literalmente o melhor, o mais estético temos cores suaves pastel, animais e estátuas vaporwave”

¹³ Disponível em < <http://www.modadesubculturas.com.br/2018/07/vaporwave-conheca-o-micro-estilo-musical-e-artistico.html> > Acesso em 22 de março de 2023.

¹⁴ Traduz-se: “Por que você não escuta Vaporwave?”
“Pai, eu tenho 6 anos. O que é Vaporwave?”
“リサフランク420 / 現代のコンピュー”

¹⁵ Disponível em < <http://www.modadesubculturas.com.br/2018/07/vaporwave-conheca-o-micro-estilo-musical-e-artistico.html> > Acesso em 22 de março de 2023.

reconhecidas aparentemente por escolhas específicas de categorias e tipos de ordens culturais ao resgate nostálgico, como veremos no próximo subtópico.

2.2.2 Nostalgia & virtual

O termo “nostalgia” foi cunhado primeiramente em 1688 pelo estudante de medicina suíço Johaness Hofer (1688-1934), em sua dissertação sobre o sofrimento de soldados suíços após a guerra, e surge da junção de duas palavras gregas — nostos (νόστος) e álgos (ἄλγος), significando respectivamente “volta ao lar” e “dor”, que nos remete muito bem à jornada de Odisseu. Ademais, Hofer e seus contemporâneos, apesar de divergirem acerca da etiologia do termo, assumiam que a nostalgia seria mais uma doença cerebral com sintomas que incluem ansiedade, insônia, desordem alimentar e tristeza. Atualmente possuímos uma compreensão um tanto diversa acerca do significado da palavra “nostalgia”, herdada principalmente do advento da psicologia, apesar de mantermos ainda uma essencialidade ao sentido original de rememoração afetiva e termos o ampliado dos mais diversos referenciais aos mais diversos referentes. Estas considerações reconhecem a nostalgia como uma condição psicológica cujas definições variam entre os teóricos na medida em que a naturalidade dessa experiência individual também é variável: tão-somente lembrar-se do passado, ou crer que as décadas ou séculos anteriores eram melhores, ou buscar um passado falso, ou seja, embasado na propensão dos gostos — idealizado.

Clay Routledge, psicólogo social e professor de psicologia na North Dakota State University, afirma em “Nostalgia: A psychological resource” (2015), que, além da nostalgia poder ser desencadeada por estados afetivos negativos, ela também pode ser instigada meramente por uma série de visões, sons e cheiros familiares que nos lembram de dias passados. (ROUTLEDGE, 2015, p. 23, tradução nossa).¹⁶ Para o autor, alguns dos gatilhos sensoriais para a nostalgia são o humor negativo (emoções negativas), a solidão, o vazio existencial (falta de sentido e tédio), e a autodescontinuidade (sensação de ruptura entre o eu passado e o presente).

Então, diante disto, qual o lugar da nostalgia no *Vaporwave*? Evidentemente precisamos notar que a nostalgia não está vinculada apenas à disposição emocional dos indivíduos diante do passado (seu passado), não limitando-se apenas aos caprichos de uma

¹⁶ No original: Of course, as most of us can attest, nostalgia can also be instigated by a range of familiar sights, sounds, and smells that remind us of days gone by.

evocação da juventude, mas do passado de uma sociedade. E, para os fins do nosso estudo, nos referimos à sociedade dos anos 80 aos 90, ou seja, à chamada geração Y. Entendamos, primeiramente, que no *Vaporwave* há uma indissociabilidade entre a nostalgia e o suporte em que ela é comumente manifestada. Essa nostalgia que se apresenta principalmente na restauração daqueles produtos midiáticos de um período de efervescência tecnológica e do despontar cibercultural aponta para um passadismo disforme cuja força está menos numa valorização consciente de um legado que nas impressões imediatas das imagens e dos sons. Como nos explica Hall (2008):

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais **as identidades se tornam desvinculadas — desalojadas — de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem “flutuar livremente”**. (HALL, 2008, p. 75, grifo nosso).

É perfeitamente crível que essa desestabilização nas identidades seja basilar ao nicho da arte retrô, que tem surgido principalmente no campo digital, e que provocara nos sujeitos da geração Y — *millennials* —, ou seja, na própria geração dos artistas e curadores culturais do Vaporwave, uma lacuna afetiva ao considerar o desenvolvimento do mundo contemporâneo. E a originalidade da obra de Camillo José, nesse quesito, abre as portas para perspectivas mais diversificadas aos desdobramentos de estéticas que são, a princípio, vinculadas a determinadas manifestações artísticas — no caso do *Vaporwave*, a música. Contudo, a apreciação crítica de um movimento pode ser considerada diretamente proporcional ao seu crescimento vultoso, advindo logo a reprovação de alguns artistas de um movimento para com uma “superintelectualização” por parte dos acadêmicos interessados nas dinâmicas do ciberespaço e da sociedade, por exemplo.

As produções do movimento *Vaporwave*, entretanto, não dependem da intencionalidade dos seus criadores para encontrar seu espaço conceitual no meio das expressões da crítica ao capitalismo tardio ou qualquer outra. Focando, por exemplo, na nostalgia, vê-se que o marketing está obviamente associado às marcas e aos produtos resgatados por ela, a qual é comumente usada como ferramenta pela publicidade. Com seu apelo sempre crescente à “expropriação” da identidade individual, a globalização permite a um sujeito sentir nostalgia por marcas e produtos provindos de regiões culturais diversas da dele, ou por uma época em que ele sequer tenha vivido.

Enquanto na modernidade predominou a exclusão, negando valores considerados ultrapassados, na pós-modernidade agregam-se esses estilos estéticos: **os *shoppings centers* tornaram-se exemplo internacional destas hibridações**; neles vemos colunas dóricas, jônicas, usadas pelos gregos na Antigüidade, juntamente com estruturas metálicas, vidrarias, decorações florais e vegetais, pisos de mármore ou de granito polido, lado a lado com paredes de tijolo à vista. **Provavelmente, no futuro, esses shoppings serão os verdadeiros museus criados no século XX.** (RAHDE; DALPIZZOLO, 2007, p. 4, grifo nosso).

A utilização da estética *retrô*, como o exemplo do *Vaporwave*, “pode ser atribuída a uma combinação do desenvolvimento demográfico, às turbulências socioeconômicas, ao fator *fin-desiècle*, bem como ao oportunismo mercadológico das organizações (HERNANDEZ, 2011, p. 31). Contudo, também é perceptível que a superposição do *Vaporwave* em comparação às demais estéticas nostálgicas é justamente sua extravagante manipulação de artefatos. A operação da nostalgia no cerne da retomada fragmentada desses produtos do passado não acha-se guiada por uma ingenuidade sem futuro. Ao burlar a imposição afetiva a uma espiritualização romântica do passado, o artista do *Vaporwave*, engendrado de ferramentas psíquicas, materiais e digitais à sua disposição, emula no mundo da virtualidade sua própria concepção individual daquilo que é matriz à comunidade. Esta concepção, ainda que limitada aos padrões estéticos do movimento, o que inclui tudo aquilo que é reconhecível como tecnologicamente e comercialmente notável num recorte de tempo de mais ou menos duas décadas, recebe por sua configuração original de cores, sons e movimentos o pertencimento imediato. O resultado da própria “hipótese compensatória de pertencimento”, segundo Routledge, é considerado uma das funções sociais da nostalgia.

(...) a solidão leva à nostalgia, e a nostalgia, por sua vez, neutraliza a solidão reforçando os sentimentos de apoio social. (...) Em outras palavras, a nostalgia suprime a relação entre a solidão e o suporte social percebido. A nostalgia ajuda pessoas solitárias a restaurar sentimentos de pertencimento. (...) A nostalgia gera sentimentos de conexão, reforça a segurança do apego, reforça a competência interpessoal percebida e eleva os sentimentos de apoio social. (ROUTLEDGE, 2015, p. 55-56, tradução nossa).¹⁷

Uma visão que reconhece na nostalgia um apelo positivo ao enfrentamento da introspecção, como se fosse ela uma espécie de antídoto momentâneo da memória, insita-nos à reflexão acerca do papel da própria estética pós-modernista, das artes da contemporaneidade,

¹⁷ No original: (...) loneliness leads to nostalgia and nostalgia in turn counteracts loneliness by bolstering feelings of social support. (...) In other words, nostalgia suppresses the relationship between loneliness and perceived social support. Nostalgia helps lonely people restore feelings of belongingness. (...) Nostalgia generates feelings of connectedness, reinforces attachment security, bolsters perceived interpersonal competence, and elevates feelings of social support.

como uma restauração da identidade perdida, ou um elo conectivo entre a inconformidade dos indivíduos e os ecos basilares de uma sensibilidade coletiva. Porque não há arte conformada, senão arte em conformidades. E o *Vaporwave* possui suas conformidades numa lógica do ilusório, e não à toa sua plasticidade é editada para revelar um aspecto onírico. O artista do *Vaporwave* só pode imaginar um mundo que deve ser ou um que deveria ter sido, e, assim, tudo aquilo que na sua estética é propositalmente impreciso, confuso e falho é ressignificado como mera virtualização da nostalgia. Este sentimento torna-se estetizado.

3. A DAKIMAKURA FLUTUANTE

Nos quadros abaixo estão listados os quatro capítulos do livro — 1) amor nos tempos de super-heróis; 2) brazilian sexual landscapes; 3) the legend of リサフランク 420 現代のコンピュ—: the lisa frank diarie; e 4) the haunted junkbox) —, as referências encontradas em cada poema e uma rápida leitura de cada seção. Muito pode ter nos escapado, provavelmente, como a definição de alguns erros de sistema operacional dos quais não conseguimos informações, ou por serem inventados ou por não estarem disponíveis. Mas não desejamos esgotar o índice de citações e paródias da obra. Prezamos por fornecer as definições de certos termos, as contextualizações de alguns excertos e alguns hiperlinks para consulta. Os excertos que não possuem uma explicação ou hiperlink foram destacados aqui levando em conta seu caráter meramente fanopaico na triagem simbólica.

Quadro 1: Análise da primeira seção do livro

AMOR NOS TEMPOS DE SUPER-HERÓIS (p. 14-30)	
Epígrafes: <i>Kavinsky - Prelude</i> (Kavinsky - Prelude) e Leandro Durazzo - <i>O Amor é um Brownie</i> (livro de poemas).	
TÍTULOS DOS POEMAS	EXCERTOS, COMENTÁRIOS E HIPERLINKS
recreações impraticáveis, carimbos	1. Tem por epígrafe um trecho da canção Strangelove, de <i>Depeche Mode</i> (Depeche Mode - Strangelove '88 (Official Video)). 2. “... yellow brick road” — <i>Elton John</i> (Goodbye Yellow Brick Road); 3. “... calcinha cherry pie” (Warrant - Cherry Pie); 4. “... we got some dancing to do!” — <i>Wild at Heart</i> (1990); 5. “mas encontraría a la maga?” (<i>Rayuela</i>, de Julio Cortázar); 6. “... don't you forget about me” (Simple Minds - Don't You Forget About Me).
the carmen sandiego parable	1. “... floral shoppe” (Macintosh Plus - Floral Shoppe); 2. “... real human being” (College & Electric Youth - A Real Hero); 3. “ACME” — <i>ACME Corporation</i> (corporação fictícia); 4. “... alcatraz” — ilha da Califórnia convertida em prisão de segurança máxima.

dragão branco de olhos azuis	1. O título refere-se a uma carta raríssima de “<i>You-Gi-Oh!</i>”; 2. “<i>you espraia / pasta tandu, / na ponta / do dedo,</i>” — creme dental infantil; 3. “<i>disquete / c/ 10.000 / horas grátis</i>” (disquete — dispositivo obsoleto de armazenamento removível de dados muito popular nos anos 90).
the first date complex	1. “<i>i think it’s time to blow this scene, get everybody the stuff together. okay three, two, one let’s Jam</i>” (intro do anime <i>Cowboy Bebop</i>: <i>Cowboy Bebop OST - Tank!</i>); 2. “<i>too kawaii to live, too sugoi to die</i>” (<i>kawaii</i>: <i>かわいい</i>, lit. “bonito”, “meigo”; <i>sugoi</i>: <i>凄い</i>, expressa maravilhamento — também pode ser traduzido como advérbio intensificador (muito); 3. “<i>mirsilou twist’s solo intensifies</i>” (<i>Misirlou Twist - Dick Dale</i>).
the owl and the pussycat 2.0	1. O título refere-se ao poema de Edgar Lear); 2. “<i>neo tokyo, 2019</i>” (<i>Mega Drive - Neo Tokyo 2019</i>); 3. “<i>dropout bear</i>” (urso antropomórfico usado como mascote por Kanye West em seus primeiros álbuns); 4. “<i>we are sex bomb-ombs about to explode</i>” (<i>Sex Bob-Omb - We Are Sex Bob-Omb</i> “<i>bob-ombs</i>” são personagens do jogo Mario: bombas automáticas com olhos e pés); 5. “<i>+ velozes e + furiosos</i>” (<i>+Velozes +Furiosos (2003) - IMDb</i>); 6. 13ª estrofe: “<i>shoyu</i>” (molho), “<i>dipirona</i>” (medicamento), “<i>digliconato de clorexidina</i>” (antisséptico para ferimentos), <i>cloridrato de potássio</i> (solução de potássio e cloro para tratamento de hipocalemia), “<i>hipromelose</i>” (colírio); 7. “<i>good for heath / bad for education</i>” (em <i>Kaneda, Akira (1988)</i>); 8. “<i>a risky business / sexual fight club</i>” (<i>Clube da Luta (1999)</i>); 9. “<i>palahniuk girl</i>” (Chuck Palahniuk, escritor norteamericano famoso por “narrativas transgresoras”).
select character: axel/blaze	1. O título refere-se a Axel Blaze, do anime <i>Super Onze</i>); 2. “<i>atlantic city</i>” (cidade de Nova Jersey conhecida pelos cassinos e praias); 3. “<i>nazi scalps</i>” (cena de <i>Inglorious Basterds (2009)</i>); 4. “<i>shosanna</i>” (bar paulistano).

Quadro 2: Análise da segunda seção do livro

BRAZILIAN SEXUAL LANDSCAPES (p. 31-46)	
TÍTULOS DOS POEMAS	EXCERTOS, COMENTÁRIOS E HIPERLINKS
recife no way	1. “... <i>hokusai numa piscina</i>” (Katsushika Hokusai, autor da xilogravura <i>A Grande Onda de Kanagawa</i>); 2. “<i>ceci n'est pas une tapioca...</i>” (<i>Ceci n'est pas une pipe</i>, de Magritte); 3. “<i>hasta la vista...</i>” (<i>Terminator 2</i> (1992); 4. “... <i>nevermore</i>” (<i>O Corvo</i>, de Poe).
araçá-blur	1. “<i>odara</i>” (termo hindu: paz e tranquilidade; exu do candomblé); 2. “<i>hi hi johnny hi hi alfredo</i>” (<i>Os Mutantes - Rua Augusta</i>); 3. “<i>eles não ligam pra gente</i>” (<i>Michael Jackson - They Don't Care About Us</i>); 4. “<i>tamagotchi...</i>” (criado em 1996, é um <u>brinquedo japonês</u> que consiste nos cuidados com um animalzinho virtual).
super modern bros: pindorama's tales	1. “... <i>um tupi tangendo um theremin</i>” (referência ao verso um “Sou um tupi tangendo um alaúde”, em Pauliceia Desvairada (1922), do Mário de Andrade; e o Theremin é instrumento eletrônico eslavo que não precisa de contato físico); 2. “... <i>mushroom kingdom</i>” (primeira fase do <i>Super Mario Bros</i> (1985)); 3. “<i>now playing: khaled_el_arbi.mp3</i>” (<i>Khaled - El Arbi</i>) 4. “esquecemos a la conga / subestimamos o ilariê”.
a musa está cansada	1. “<i>i think it's time to blow this scene, get everybody the stuff together. okay three, two, one let's Jam</i>” (intro do anime <i>Cowboy Bebop</i>: <i>Cowboy Bebop OST - Tank!</i>); 2. “<i>too kawaii to live, too sugoi to die</i>” (<i>kawaii</i>: <i>かわいい</i>, lit. “bonito”, “meigo”; <i>sugoi</i>: <i>凄い</i>, expressa maravilhamento — também pode ser traduzido como advérbio intensificador (muito); 3. “<i>misirlou twist's solo intensifies</i>” (<i>Misirlou Twist - Dick Dale</i>).
aquatic ruin zone	1. “<i>tropical the island breeze / all of nature wild and free</i>” (<i>Madonna - La Isla Bonita</i>); 2. “<i>canção, riso e dor em .midi</i>” (MIDI — É uma linguagem que

	permite que computadores, instrumentos musicais e outros hardwares se comuniquem); 3. “robotnik...” (vilão principal da franquia de jogos <i>Sonic</i>); 4. “c’mon little annie adderall” (personagem na sitcom <i>Community</i> (2009))
trompe-l’oeil	1. O título refere-se a uma técnica de ilusão de ótica que faz com que formas de duas dimensões aparentem ter três. 2. “ganhei um porquinho-da-Índia” (<i>Porquinho-da-Índia</i>, de Manuel Bandeira); 3. “... trem para <i>geen hill</i>” (primeira estágio do jogo <i>Sonic the Hedgehog</i> (1991)); 4. “townsvill...” (<i>Meninas Superpoderosas</i>); 5. “rick / astley” (cantor norte-americano que ficou famoso por um meme da canção <i>Never Gonna Give You Up</i> (1987))
ozymandias revisited	1. ozymandias: personagem de <i>Breaking Bad</i> 2. “crystal meths...” (cristal de metanfetamina); 3. “the cat’s in the bag / and the bag is in the river” (expressão que descreve um segredo bem guardado); 4. “red gyarados” (versão evoluída do pokémon Gyarados, aparência de dragão aquático); 5. “regras do <i>monopoly</i>” (jogo de tabuleiro cujo objetivo é obter o monopólio das propriedades); 6. “peek-a-boo” (brincadeira do “cadê o bebê”); 7. “just because you / shot jesse james / don’t make you / jesse james” (cena de <i>Breaking Bad</i>: <i>Just because you shot Jesse James, don’t make you Jesse James</i>); 8. “heisenberg” (apelido de Walter White na série <i>Breaking Bad</i>)
american football variations	1. “e fugir para <i>sabaody</i>” (lugar fictício do anime <i>One Piece</i>, conhecido como “a ilha final no paraíso”); 2. “com meus nakamas” (grupo de parceiros ou amigos, em japonês); 3. “... <i>timecop</i>” (referência ao filme <i>Timecop</i> (1994) em que o personagem principal é um agente federal que combate criminosos viajando através do tempo).

Quadro 3: Análise da terceira seção do livro

THE LEGEND OF リサフランク 420 現代のコンピュー: THE LISA FRANK DIARIE (p. 47-56)	
Epígrafes: “[moonchild legend of zelda: majora's mask]” (The Moon Children Zelda: Majora's Mask); “[frank donnie darko]” (stupid man suit donnie darko).	
TÍTULOS DOS POEMAS	EXCERTOS, COMENTÁRIOS E HIPERLINKS
the jesse pinkman paradox	1. (Jesse Pinkman: personagem em <i>Breaking Bad</i>); 2. “there is a house / in kakariko village” (segundo estágio do nível <i>The Dark World</i> no jogo <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>); 3. “A melancholy town / where we never smile” (verso da canção <i>Feel Good Inc - Gorillaz</i>); 4. “por preguiçosos NPCs” (NPCs são personagens de videogame que não podem ser controlados pelo jogador e que habitam o mundo em questão); 5. “[and me, oh god, I'm one]” (verso da canção <i>The White Buffalo - House of the Rising Sun</i>); 6. “— they just have to go 'cause / they don't know wack —” (verso da canção <i>Feel Good Inc - Gorillaz</i>); 7. “hey there mister madman, wat'cha know that I don't know” (verso da canção <i>Kansas - Miracles Out Of Nowhere</i>); 8. “windmill windmill / for the land” (verso da canção <i>Feel Good Inc - Gorillaz</i>); 9. “[sadly go-karts]” (meme criado a partir da série <i>Breaking Bad</i>)
dawn of the final day — 24 hours remain —	1. O título refere-se a uma expressão usada para antecipação de um evento futuro – sua origem deriva do jogo <i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i>, em que a cada 24 horas o jogador recebe uma notificação no jogo sobre quanto tempo resta para a Lua cair na terra de Termina); 2. “it starts with an earthquake” (verso da canção <i>R.E.M. - It's The End Of The World As We Know It (And I Feel Fine)</i>); 3. “do you understand? / It's all in your hands” (verso da música <i>MACINTOSH PLUS - リサフランク 420 / 現代のコンピュー</i>); 4. “time is running out, / here comes the moon” (o fim do jogo se aproxima)
god is an astronaut in a stupid man suit	1. O título é uma paródia da <u>fala de Frank</u> em cena do filme <i>Donnie Darko</i>; “you are sleeping, you / do not want to believe” (<i>The Smiths - You are sleeping... You do not want to believe...</i>);

	2. “nightcall / to tell you know how i feel” (Kavinsky - Nightcall); 3. “they made me do it” (frase escrita no chão numa <u>cena</u> do filme <i>Donnie Darko</i> (2001)); 4. “shia_labeouf_just_do_it.wav” (meme motivacional com o ator Shia Labeouf); 5. “you’ve met with a terrible fate, / haven’t you?” (assim que a lua cai, esta é a frase que surge na tela preta — <i>he Legend of Zelda: Majora’s Mask</i>); 6. “wake up, donnie” (<u>cena</u> do filme <i>Donnie Darko</i>)
--	---

Quadro 4: Análise da quarta seção do livro

THE HAUNTED JUKEBOX (p. 57-105)	
Epígrafe: excerto do romance <i>High Fidelity</i> (1995), de Nick Hornby.	
TÍTULOS DOS POEMAS	EXCERTOS, COMENTÁRIOS E HIPERLINKS
I. b a p t i s m	1. “ex nihil” (locução latina que significa “do nada”).
II. for a good time call	1. “one two three drink” (verso da canção Sia - Chandelier); “keep my glass full until morning light” (verso da canção Sia - Chandelier); 2. “party girls dont get hurt” (verso da canção Sia - Chandelier).
III. alice practice	1. “cabernet sauvignon” (Cabernet sauvignon é uma casta de uvas da espécie <i>vitis vinifera</i> a partir da qual é fabricado vinho); 2. “caballerial flip” (manobra com skate).
VI. tonight	1. “o último baque ultravioleta / antes do abandono imediato” (provável referência ao poema <i>Leda e o Cisne</i>, de W.B. Yeats).
VII. everyone (director cut)	1. “I’ll always remember you like a child” (Wild World (2020 Mix)).
VIII. your sex is a dream	1. “[i don’t wanna be young and cold]” (The Raveonettes - Young And Cold) — 2. “esse reverb pós-urbe” (
XI. do you like the shape of the rhinoceros?	1. (personagem de Dalí no filme Meia noite em Paris (2011)) — “dark tournament, / rinku vs. kuwabara” (<i>The Dark</i>

	<i>Tournament Saga</i> é a segunda e mais longa saga da série <i>Yu Yu Hakusho</i>, e Kuwabara é a primeiro personagem com quem Rinku luta em toda a série); 2. “<i>let it rip</i>” (expressão usada no anime <i>Beyblade</i>); 3. “<i>sectumsempra</i>” (no universo de <i>Harry Potter</i>, <i>Sectumsempra</i> é uma maldição que causa cortes (“sectum”) incuráveis (“sempra”: para sempre); 4. “constatemos a soma do error 404” (O erro 404 é um problema do lado do cliente indicando que a URL solicitada não pode ser encontrada no servidor); 5. “permanecemos em <i>about:blank</i>” (<i>about:blank</i> é uma página vazia na guia do navegador que aparece quando ele não tem mais o que mostrar); 6. “as vértebras / em ângulo de <i>nose grab</i>” (<i>nose grab</i> é uma manobra de skateboard). 7.
XII. the eva green private sextape	1. O título refere-se a Eva Gaëlle Green, uma atriz e modelo francesa. Não achamos nenhuma informação acerca de alguma sextape a qual ela estivesse relacionada. 2. “<i>cabaret voltaire</i>” (clube noturno dadaísta (1916)); 3. “<i>girls just wanna have fun / and stuff</i>” (verso da canção <u>Cyndi Lauper - Girls Just Want To Have Fun</u>); 4. “<i>for more exclusive content / visit younglibertines.com</i>” (site pornográfico).
XIII. winter garden (memorial)	1. (<i>winter garden (memorial)</i> wakesleep) 2. “<i>remember sid from toy store?</i>” (Sid Phillips é o antagonista principal de <u>Toy Story (1995)</u> que destrói brinquedos por diversão); 3. “<i>feel old yet?</i>” (uma pergunta retórica utilizada em <u>memes</u> que induzem um sentimento nostálgico com imagens de celebridades e curiosidades da cultura pop).
XIV. 花の専門店	1. O título traduzido: “floricultura”; mas pode estar fazendo referência ao álbum <i>vaporwave Floral Shoppe</i>, Vektroid); 2. “<i>magnet-link</i>” (“links magnéticos” fazem referência a recursos disponíveis para troca de dados em redes P2P, ou seja, redes de computadores sem a necessidade de servidores centrais. São mais comumente utilizados para download de arquivos via

	Torrent, qualquer coisa em formato digital, como músicas, filmes, videogames e programas pirateados).
XV. your bordy is a beatiful place and i am no longer afraid to smell	1. “um velho <i>save</i> de crash bandicoot (Crash Bandicoot é o primeiro jogo da série com o mesmo nome¹⁸); 2. “um dia para terminar <i>side quests</i>” (missões secundárias na hierarquia de missões de um jogo); 3. “num quadro de hopper” (pintor e ilustrador norte-americano cujo trabalho é reconhecido por representar a solidão na sociedade contemporânea).
XVI. lagoon serenade (mining melancholy)	1. Acerca do título: <u>lagoon serenade</u> <u>malewarlock</u>; <i>mining melancholy</i> é o tema do Squawk's Shaft de Donkey Kong Country 2 (1995); 2. “com um .gif na boca” (um GIF é um formato de arquivo com a junção de uma série de imagens de baixa definição passadas em sequência, simulando um vídeo); 3. “on a boulevard / of broken dreams” (<u>Green Day - Boulevard Of Broken Dreams</u>); 4. “, evoluir pokemóns” (criaturas fictícias do anime Pokemón).
XVII. パチンコ // I C E: 1991	1. O título traduzido: “pachinko”: espécie de cassino japonês com máquinas semelhantes ao pinball e o slot machine.
XVIII. the last temptation of harry houdini	1. O título refere-se a Harry Houdini, ou Ehrich Weisz, foi um dos mais famosos escapologistas e ilusionistas da história.
XIX. 毎吸無気	1. (tradução: “cada respiro”).
XX. クローズドボディへの手紙 // water on mars	1. “((my suitcase full / of nothing” (“... No lonely hands grab <u>my suitcase full of nothing</u>”, em <u>Angus & Julia Stone - Just A Boy</u>); 2. “01110011 01101001 01101101” (código binário que traduzido significa “sim”).
XXI. santa cândida/capão raso	1. O título refere-se a bairros da cidade de Curitiba, no Paraná; 2. “... diluídas as cinzas / de nossos amigos / down by the water” (provável referência a canção de “<u>Down By The Water</u>”, de PJ Harvey, na qual uma mãe afoga sua filha); 3. “digi-evolução de DNA” (segundo o Digimon Wiki, “é o processo pelo qual um Digimon passa ao crescer e amadurecer.

¹⁸ Disponível em: < <https://www.crashbandicoot.com/pt/nsane-trilogy/> > Acesso em 01 de maio de 2023.

	Ao evoluir, o Digimon sobe um Estágio de Evolução tornando-se numa espécie Digimon mais poderosa”¹⁹); 4. “; este é o nosso coup de dés” (primeiro poema tipográfico, o famoso <i>Un Coup de Dés Jamais N'Abolira le Hasard</i> (1897), de Mallarmé); 5. “:show me your brave heart” (um dos dois únicos versos em inglês da canção tema do anime Digimon).
XXII. in case you wanted to see some piggies playing // out of body experiences	1. Título traduzido: em caso de você querer ver alguns porcos brincando // experiências extracorporais. O poema em si refere-se a uma experiência com alucinógeno, ou mais especificamente a mescalina.
XXIII. every planet we reach is dead \ a study in 0xb21510	1. Título traduzido: cada planeta que alcançamos está morto \ um estudo em 0xb21510; 2. “backups mal programados / em nuvens de dopamina” (backups é o ato de copiar softwares, arquivos e diferentes tipos de dados, geralmente, para um armazenamento em nuvem, assegurando uma possível recuperação do sistema em casos de falha); 3. “fetiche por <i>flash mobs</i>” (flash mobs são apresentações inusitadas que são marcadas por grupos de pessoas em redes sociais ou emails e são realizadas num espaço público).
XXIV. whats is real? (outro)	1. “quite an experience to live in fear isn't it?” e “all those moments / will be lost in time” (falas do personagem Roy Batty em <i>Blade Runner</i> (1982); 2. “flesh without blood trapped in a pac-man maze” (<i>Pac-Man</i> é uma série de jogos feita pela Bandai Namco Entertainment); 3. “tantos bips e luzes / código morse p/niguém”; 4. “server report: / intuition is no proof” (segundo um artigo da Microsoft, um server report “é um servidor sem monitoração de estado que usa o Mecanismo de Banco de Dados do SQL Server para armazenar metadados e definições de objeto”²⁰). 5. “, caçar <i>easter eggs</i> / , usar game sharks” (um <i>easter egg</i> é uma mídia escondida dentro de outra mídia do mesmo tipo ou diferente – o termo geralmente é vinculado às referências surpresas de filmes, jogos ou músicas; game sharks são ferramentas desenvolvidas para plataformas de videogames com

¹⁹ Disponível em: < <https://digitalmonster.fandom.com/pt/wiki/Evolução> > Acesso em 03 de maio de 2023.

²⁰ Disponível em: < <https://learn.microsoft.com/en-us/sql/reporting-services/report-server/report-server-database-ssrs-native-mode> > Acesso em 03 de maio de 2023.

	a finalidade de desbloquear os códigos dos jogos, servindo também de trapaça).
XXV. son et lumière/inertiatic esp	1. O título refere-se a uma <u>canção</u> lançada em 2003 pela banda The Mars Volta) — “[i’m not the percent / you think survives]”, “[i need sanctuary in the pages of this book]”, “[nurse said that / my skin will need a graft]”, “[i am of pockmarked shapes / the vermin you need to loathe]”, “[what of this mongrel architect / a broken arm of sewers set]”, “[past present / and future tense / clippside of the / pinkeye fountain]” (estes excertos da letra da canção intercalam as estrofes do poema); 2. “criança-cartoon”; 3. “e agora alguém / fode o desfibrilador / e agora / o tamanduá acorda”.
XXVI. 0x0d233d/the heretic (hidden track)	1. O título refere-se a canção <u>The Heretic</u> da banda The Sound of Animals Fighting; 2. “Objects in mirror are closer than they appear” (tradução: “objetos no espelho estão mais próximos do que parecem”) — é uma frase de aviso de segurança gravada nos espelhos no lado do passageiro de veículos em regiões como o EUA e a Coreia do Sul. 3. Assim como no poema anterior, alguns excertos da letra da canção referenciada intercalam as estrofes do poema: “[what curious things]”, “[my bumpkin boy]”, “[how cruel you get]”, “[to miss your hands]”, “[what carnage you’ve left]”, “[does this look like that?]”, “[what kind of pride is this?]”, “[flesh is heretic]”, “[i am burning it]”, “[my body is a witch]”; 4. “your uptight jeans jacket” (jaquetas em geral fazem parte do vestuário padrão dos personagens do universo cyberpunk); 5. “; pequeno nero / desossando muralhas” 6. “listening to milton nascimento” (Milton Nascimento é um reconhecido cantor e multi-strumentalista da MPB); 7. “[insert”flanger” +2db]” — <u>flanger</u> (link indexado p/ exemplo) é um efeito de áudio muito utilizado em composições musicais do Vaporwave).

3.1 Costura e descostura do travesseiro

A esta altura elencamos considerações suficientes para a conceituação do *Vaporwave* e das suas influências na miríade de eclosões estéticas da contemporaneidade. Mas, ao refletir sob a necessária imposição de posicionamentos teóricos, não nos esquecemos de levar em conta a importância do objeto que nos levou a essa pesquisa. Nossa abordagem da obra será principalmente descritiva. E apesar de não termos a pretensão por uma análise aprofundada ao sentido geral da obra, sua posição na poética contemporânea, ou qualquer outro tópico pelo qual, apesar de dada a devida importância, escaparíamos ao nosso recorte, não podemos ignorar a necessidade de uma reflexão acerca do objeto.

Observamos, portanto, a obra como um todo “estampado e costurado”, a saber que uma dakimakura é um travesseiro japonês utilizado principalmente por jovens socialmente isolados no Japão. Geralmente as dakimakuras vêm estampadas com personagens sensuais de animes e têm como finalidade atender à carência social dos otakus, porquanto alguns deles chegam a manter um relacionamento romântico com personagens fictícias, havendo até mesmo casos de matrimônio. Um possível diálogo entre este fato e o que foi dito anteriormente acerca do apelo positivo da nostalgia na solidão é apenas mais um fator a ser argumentado em defesa da ideia de isolamento, alienamento e ilusão do sujeito pós-moderno.

No *A Dakimakura Flutuante*, podemos encontrar esse tipo de manifestação já nas epígrafes do primeiro capítulo ou seção: um trecho da canção *Prelude*, de Kavinsky, e um excerto do livro *O Amor é um Brownie*, de Leandro Durazzo, ambos caracterizando uma juventude desencaminhada e irresponsável; de um modo, através do plano de fundo cyberpunk, que em sua essência está estampado de movimento e viagem (veículos futuristas, drogas e ausência de destino):

The year was 1986
He was a teenager like any other
Dreaming of his heroes and in love with a girl
But on a thunderous night along a ragged coast
A mysterious red car came to him
Its power lighting his eyes blood-red²¹
(KAVINSKY, 2013, apud JOSÉ, 2017, p. 14).

²¹Em tradução nossa:

O ano era 1986
Ele era um adolescente como qualquer outro
Sonhando com seus heróis e apaixonado por uma garota
Mas em uma noite estrondosa ao longo de uma costa irregular
Um misterioso carro vermelho veio até ele
Seu poder iluminando seus olhos cor de sangue

E de outro modo com uma expressão de imediatismo inconsequente em relação a uma sabedoria antiga da sensatez e do equilíbrio:

seguir o curso
o fluxo
a calma
é o que diz a sabedoria
antiga

mas somos jovens, mas somos burros
vamos ao mundo
como quem briga
(DURAZZO, 2018, p. 19).

Ao tomar preferência por ambos os modos de caracterização na introdução do livro, o poeta nos indica, ao modo das epígrafes temáticas, uma abertura de leitura que remete à aventura da libertinagem. Sem deixar de levar em conta que aqueles que nasceram entre 1990 a 1995 são os sujeitos mais atrelados aos valores da Geração Y, ou seja, têm menor estrutura de gastos e maior envolvimento com tecnologia e inovação, autores de blogs e gestores de comunidades nas redes sociais (HERNANDEZ, 2011, p. 26), o artista do *Vaporwave*, independentemente do meio em que opera seu gesto criativo, estará submetido a classes de imagens que particularizam a estética do movimento. Uma delas, obviamente, é a presença constante dos elementos da juventude de uma geração deslocada. A própria *dakimakura* que flutua não seria menos que uma idealização nem mais que uma piada sem graça para uma geração sem paixões. Mas ela aqui toma posse de uma significação psicológica que põe o sujeito a buscar nos ares aquilo que não passa de uma representação dos anseios em desmanche.

Podemos conferir o exemplo de um excerto do poema *dragão branco de olhos azuis* sem deixar de levar em conta que o *Vaporwave* demonstra preferência pela incorporação de elementos do renascimento nas suas criações. E o que observa-se é uma espécie de sacralidade trazida à natureza da memória, quando o cenário de uma tarde de domingo é referido como sendo um afresco (pintura realizada tipicamente em igrejas na época renascentista):

teu umbigo
lusco-fusco
repousa sob-
re o mouse-

pad; a tarde,

~ afresco
impresso
em offset;
(JOSÉ, 2017, p. 22-23).

Vale salientar ainda que, em meio a isso, *A dakimakura flutuante* expõe uma sensibilidade crítica ao utilizar um experimentalismo de isotopias²². Enquanto sua forma em algumas seções remete à tradicionalidade da disposição dos versos, em contraste ao que é feito desde os anos 50 no Brasil com o concretismo, o neoconcretismo, o poema-processo, os popcretos, a poesia-práxis etc., também é notável, por exemplo, que durante toda a quarta seção do livro os poemas seguem uma estrutura visual bastante maiakovskiana. Mas o que há de expressamente inovador na composição dos seus poemas é a maneira como se dá a justaposição de símbolos²³, para usar a terminologia pierciana. De certa forma, apesar dos seus legissignos²⁴ remeterem a um interpretante regular, os demais elementos do jogo fanopaico dão margem à pictorização de um mosaico em que o tempo e espaço são corridos em remendos. Pois temos em vista que uma tradução intersemiótica de uma estética virtual que destaque-se principalmente pelo apelo visual requer do tradutor um emprego prioritário e meticuloso de imagens — lembrando que a “imagem” no poema concorre para além do que entende-se por nomes, adjetivos e verbos. Quanto ao *A dakimakura flutuante*, o *Vaporwave* não serve de ou à citação ou paráfrase, mas é o elemento constitutivo de seu arranjo, cor e ritmo.

Observemos, por exemplo, o poema *recife no way*:

o auto-retrato: hokusai numa piscina
de ondas do veneza water park

e/ou

psycho killer na praia de boa viagem
desovando caranguejos e amendoins

there is a mormaço that never goes out

²² A isotopia é a repetição de elementos significativos idênticos ou semelhantes em um texto que criam um plano homogêneo de leitura textual.

²³ O símbolo opera antes de tudo, por contiguidade institutiva, apreendida entre sua parte material e o seu significado. O símbolo depende de uma convenção ou hábito (PLAZA, 2003, p. 22). Ou seja, para conhecermos o significado de um símbolo precisamos conhecer previamente as regras do seu emprego. O melhor exemplo são as palavras.

²⁴ Tudo aquilo que já conhecemos e que se tornou regra ou hábito cognitivo para nós exercesse a função de legissigno: códigos, crenças, ideologia, rituais, convicções estéticas ou científicas etc. (...) Em qualquer forma de linguagem, por mais nova que seja a forma de representação empregada, os elementos que nos são familiares, que suscitam hábitos interpretativos, atuam como legissignos (JÚNIOR, 2014, p. 23).

— ceci n'est pas une tapioca
what the hell is sarapatel —

<< cavalo de tróia
made in rosarinho
para todas as idades >>

também eu não acredito em bacurau
também eu não sei brincar de coelho-sai

sayonara, cruz cabugá
hasta la vista, conde da boa vista
good luck, hamelin boys

para nós, o animal inamorável

leão do norte ————— nevermore
(JOSÉ, 2017, p. 33).

O próprio título convida o leitor a uma incursão aparentemente memorialista, e ao decorrer do poema não podemos deixar de averiguar que não apenas as semelhanças intencionais com poemas como *Evocação do Recife*, de Manuel Bandeira, são elencadas, como também uma variedade de referências da que ao leitor contemporâneo não deveriam ser reconhecidas como gratuitas. Já o primeiro verso — “o auto-retrato: hokusai numa piscina / de ondas do veneza water park” — conduz o poema a dimensões interpretativas entre identidade e estética — os ícones e os símbolos que definiriam uma estética são também definidores do sujeito. Primeiramente, um dos muitos apelos do *Vaporwave* assenta-se na constante alusão à cultura asiática, mais precisamente a japonesa, tendo em vista que alguns dos produtos midiáticos mais presentes na geração que hoje o desenvolve são os animes e os videogames. O eu lírico, que pode reconhecer-se como o xilógrafo japonês num ambiente em que este jamais esteve ou seria capaz de estar pela disparidade temporal, incide no aspecto irreverente da paródia e na do movimento. Ainda, o paralelo entre uma piscina no parque aquático e o mar em Kanagawa não passaria de mera referência paródica se não fosse sua técnica de hibridização, que neste caso consiste em atualizar uma constante do passado histórico para uma variável do passado afetivamente memorado, e isso traçado de acordo com o acervo simbólico do próprio movimento em que o poema tenciona inserir-se.

Os lugares, comidas, estados de temperatura e a brincadeira popular citada de maneira alguma fazem parte de um passado inalcançável, mas denotam, neste caso, antes uma reconquista da essencialidade perdida, do mundo que se perdera não no mundo, mas no sujeito do eu lírico. Eu lírico este que encontra no poema em questão um conforto telúrico no meio do seu caos subjetivo. Mas mais adiante, no poema *VII. Everyone (directors cut)* entendemos que o própria tradução intersemiótica, em determinado fazer poético, ainda tende

a reafirmação do “eu”, que sequer consegue alocar-se como um “eu” no mundo, mas conclui-se a si mesmo no ato da constante afirmação, constante tentativa de organização, por sobre a natureza que, na verdade, o integra: “ó poiesis fatalíssima / das atômicas composições // permita que esqueçamos / os mínimos detalhes // perdoe a estética antitelúrica / de nossas vidas concluídas” (JOSÉ, 2017, p. 67).²⁵

A concisão na escolha das palavras mantém o poema também em constante movimento — falta adjetivações e não há tempo para alumbramentos. O mosaico atrevesse à nossa frente, e parte e parte-se em línguas. Observamos que a presença daquilo que é uma variedade de idiomas nas composições poéticas ao longo das décadas que sucederam a publicação do *The Waste Land* (1922), de T.S. Eliot, na obra de Camillo José reveste-se de uma intencionalidade antropofágica. A célebre expressão “Tupi, or not tupi that is the question” ganha uma roupagem menos radical diante de uma realidade globalizada. Esta mesma globalização não possui uma intencionalidade subjacente aos interesses do nacionalismo ou à própria negação deste, mas contrapõe sua indiferença com uma faceta de interesse antropofágico: **Só me interessa o que não é meu**. Lei do homem. Lei do antropófago.

Tomemos um exemplo aparentemente “contradizente”:

**[status updated: brazil
is in a relationship
with capitalism
and it's complicated]**

excuse me, hermanos

our poiesis is in another castle,
please drop a new manifesto
to reset game and try again
(JOSÉ, p. 37).

Em *super modern bros: pindorama's tales*, encontramos um uso consciente do plurilinguismo, de maneira que a crítica ao capitalismo globalizante e à anexação de culturas europeias torna-se ironicamente uma paródia de si mesma. Há uma relação conflitante entre uma perspectiva latina acerca do capitalismo e das possíveis influências do mercado e de um “imperialismo linguístico” registrados na própria língua²⁶, e a voz do eu lírico, que deseja

²⁵

²⁶ Segundo Coelho et al. (2013): Hollywood, com sua indústria cinematográfica, também tem seu papel na expansão da língua inglesa, pois “inunda” o mundo com seus filmes e séries de TV (uma concorrência cruel e desigual com os produtores locais de cultura). Tudo isso influencia e interfere na produção cultural local. (...) O

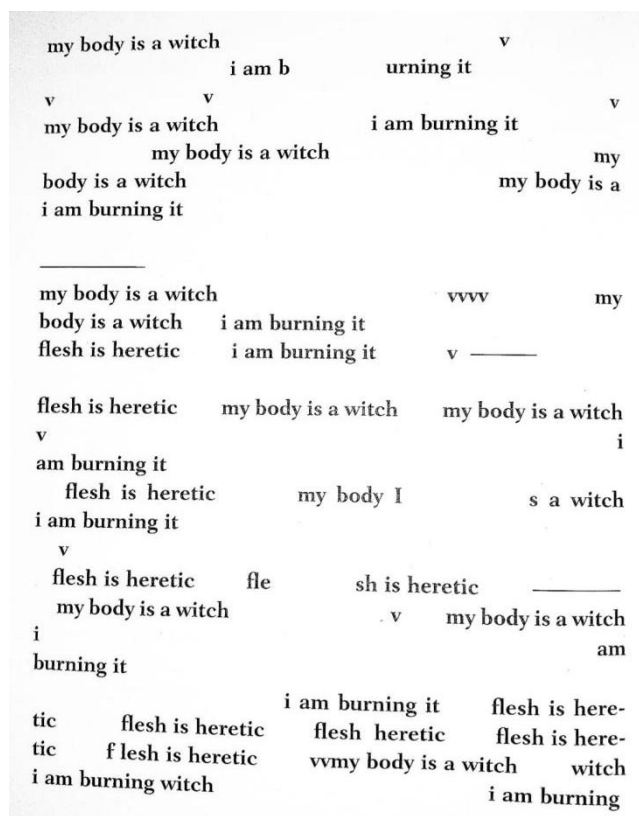


Figura 7: excerto do poema XXVI. 0x0d233d/the heretic (hidden track)
 Fonte: Camillo José (2017, p. 104)

Ambos excertos demonstram um esforço para com uma tradução icônica das músicas referenciadas. A repetição constante de “i’m lost now” não falha em retratar o efeito de looping muito desgastado nas composições musicais do movimento, apesar de apresentar-se num suporte em que o leitor está limitado à experiência imaginária após uma curiosa consulta da canção. No caso do segundo excerto, não só a disposição dos versos, mas também a quebra constante dos símbolos, tentam emular, sobre o efeito *flanger*, o vai e vem em *looping* e *reverb* e a sobreposição de partes repetidas da mesma faixa, assim como na música propriamente dita, remetendo a uma paralisação do tempo, expressando uma constância quase entorpecente.

Desde as incursões de Pound na poesia de colagens em sua proposta de resgate paidêutico da tradição, o que identificou sua poesia como “difícil” e enciclopédica, apesar da aparente simplicidade tipográfica, essa técnica tem encontrado nos poetas modernistas e contemporâneos uma difusão que a deixa paralela a ideia de regra. E esses, para Pound, seriam os diluidores daquilo que os mestres aprimoraram dos inventores. Contudo, em nosso tempo, resgatar o passado é também resgatar o virtual e o tecnicista, todo o desenvolvimento tecnológico desde os anos 90, tornando a intertextualidade multimidiática, híbrida, ambígua e

indeterminada a seu próprio modo. Tomemos como mais um exemplo o seguinte estrofe retirada do poema *god is an astronaut in a stupid man suit*:

`file:///c:/documents%20and
%20settings/all%20users/
documentos/meus%20vídeos/
shia_labeouf_just_do_it.wav`
(JOSÉ, 2017, p. 55).

Exatamente o que há de indeterminado na disposição dos signos em relação às estrofes precedentes e às pospostas é o que determina seu efeito comunicativo no plano da linguagem informática. A mais patente característica que nos chama a atenção nestes versos é a sua materialização em forma de um caminho de arquivo²⁷ que, podendo ou não referir-se a um diretório real, possui uma função existência específica e está de fato à parte da linguagem poética convencional. Assim, nesse afastamento até de qualquer musicalidade, a leitura mesma de outros versos semelhantes ao citado se tornaria um desafio se ela fosse requerida pela própria incorporação textual de qualquer um deles. Há aqui, no entanto, um estranhamento ocasionado pela iconicidade intencional da mímese²⁸. Assim como o caminho do arquivo é absoluto, ou seja, leva-nos diretamente das origens no diretório raiz até o arquivo em questão (um vídeo de um meme bastante popular em 2016), assim também a representação é absoluta em trazer à tona um signo direto no arranjo estético de um traço do *Vaporwave*. Desta forma, estamos impelidos a tipos de leitura menos engessados por padrões que negligenciam a tradução intersemiótica. Com razão Bylaardt (2012), acerca da dificuldade moderna para o símbolo se deixar apreender de maneira determinada, parece entrar em concordância com Pignatari (2004)²⁹, ao dizer:

O fato de o escritor possuir “apenas” o infinito faz com que as delimitações organizadoras deixem de funcionar, tornando a literatura algo **absolutamente imprevisível**. Assim, a abordagem da obra literária sofre necessariamente uma mudança de paradigma, que deverá conduzir inevitavelmente ao estranhamento, após tantas rupturas, desconstruções, transgressões aos modelos, questionamentos das práticas artísticas (BYLAARDT, 2012, p. 217, grifo nosso).

²⁷ Na linguagem da informática, um caminho de arquivo é o nome total do arquivo. Ele consiste no nome do disco local, nome da pasta raiz, nomes de pastas/subpastas, nome de arquivo e extensão de arquivo.

²⁸ Segundo Décio Pignatari em seu livro *Semiótica e literatura* (2004 p. 51-52) o Ícone “é um representante que, em virtude de qualidades próprias, se qualifica como signo em relação a um objeto, representando-o por traços de semelhança e analogia, e de tal modo que novos aspectos, verdades ou propriedades relativos ao objeto podem ser descobertos ou revelados.”

²⁹ “Se todos se comunicassem totalmente com todos, teríamos a homogeneidade total do caos humano: **tudo previsível. A morte ao vivo.**” (PIGNATARI, 2004, p. 77).

A poesia não é comunicação. A quebra do automatismo perceptivo deve ser uma qualidade operante que é inerente ao fazer poético, de maneira que o conhecimento desta realidade seja levado ao último grau possível. Por exemplo, o uso de uma linguagem comunicativa — muito presente na ficção como em um “pacto de ficção” — pela sua presença no trato da forma poética: a criação duma simbiose em que nota-se o favorecimento do plano conotativo, ainda que por algum motivo não haja esta intencionalidade.

De todo modo, após a relação de dados referenciais realizada em nossa pesquisa, bem como das análises acima, uma leitura do poema 花の専門店 (ou *hana no senmon-ten*, ou Floral Shoppe — título do mais famoso álbum do *Vaporwave*) apresenta-se pertinente, visto que consideramos o poema em questão não um exemplar indiscutível de texto do *Vaporwave*, mas uma tentativa de descrição do movimento:

movimentos bruscos
com inseticidas

todos os gestos de posse
& diretos autorais

aquilo que hesita
ao próprio título

osso paralelo
à alvura da página

tua língua como
uma calha

para pequenos
fracassos

magnet-links
sem precedentes
(JOSÉ, 2017, p. 83).

Na primeira estrofe observamos uma cena comum do cotidiano, porém sem referência direta a nenhum agente. O movimento é uma ideia. O movimento é um “movimento”. E o *Vaporwave* tem seus agentes, por exemplo. E o agente, neste caso, nada mais é que um integrante. Sabemos que inseticidas possuem uma função letal. Os agentes os usam contra “gestos de posse / & direitos autorais” — estas são as pragas, pois só lhes interessa o que não é seu. E aquilo que hesita ao próprio título hesita à determinação, ou ao nominável. Vive em branco a ser preenchido: um “osso paralelo / à alvura da página” — tensão entre vida e morte. A página vazia, como tal, é receptível. Lembrado em *XXVI. 0x0d233d/the heretic (hidden track)*: “— morte dentro da morte — / vazando-se em brancuras”. O osso é morte do que foi e

a página é vida do que não foi. Nela, a língua como calha — tudo apreendendo e tudo escoando; todos os fracassos: o que não mais é, o perdido, o memorável, a matéria editável de afetos antigos, os borrões que se tornam oníricos, os “magnet-links sem precedentes” ou, noutras palavras, a história sem autores, o que nunca foi lançado. *Vaporwave* = pirata; nostálgico.

4. VAPORWAVE MULTIMODAL: A DAKIMAKURA ESCOLAR

Após todo o nosso percurso, chegamos ao momento de privilegiar nosso posicionamento acerca do ensino de literatura, e mais especificamente, o ensino de literatura através das multimodalidades. O *Vaporwave* é evidentemente um terreno frutífero e ilimitado à utilização de ferramentas tecnológicas e analógicas das mais diversas. A própria proposta de nossa pesquisa pretendeu abrir um novo leque às reflexões relativas ao experimentalismo do movimento fora do âmbito virtual. Além disso, os respaldos que hoje possuímos com a BNCC, apesar desta discussão remeter às origens dos PCN, confluem igualmente a um alargamento das noções de aprendizagem.

Os recursos multimodais permitem que os alunos que possuem diferentes estilos e ritmos de aprendizagem possam acessar e compreender a literatura de maneiras diversas. Alguns alunos aprendem melhor por meio de recursos visuais, outros por meio de áudio ou de práticas interativas. E como o apresentado anteriormente, o *Vaporwave* contempla cada uma dessas esferas. Se a inclusão de recursos multimodais amplia as oportunidades de aprendizado para todos os estudantes, independentemente de suas preferências ou habilidades individuais, a inclusão do *Vaporwave* dentro desta dinâmica serve de adendo prazeroso à fruição estética.

O texto estático, engessado, mórbido dos materiais didáticos de linha tradicionalista não garante a absorção muito menos a reflexão de natureza crítica sobre qualquer assunto. Mas não podemos confundir numa generalização a natureza formal de um texto em norma padrão com o desserviço do emprego genérico da modalidade escrita acima das demais práticas de linguagem, visto que mesmo na internet há textos escritos. Acerca disso, a BNCC (2018) indica que para além da “cultura do impresso (ou da palavra escrita), que deve continuar tendo centralidade na educação escolar, é preciso considerar a cultura digital, os multiletramentos e os novos letramentos, entre outras denominações que procuram designar novas práticas sociais de linguagem.” (p. 487). Estas práticas incluem a demanda massiva da criatividade linguística das redes sociais, em que a língua digitada é a língua direta do usuário pela intervenção de abreviações, estrangeirismos, neologismos etc. Como nos afirma Rildo Cosson acerca da curadoria de textos literários com base na linguagem corrente:

Outra direção se encontra na defesa da contemporaneidade dos textos como o critério mais adequado para a seleção da leitura escolar. Nesse caso, prevalece (...) também a aparente facilidade da leitura desses livros, uma vez que tratam de temas e utilizam linguagem que pertencem ao horizonte de seus potenciais leitores. Essa proximidade também ajuda a quebrar a resistência dos alunos, mais interessados em outras formas de comunicação e entretenimento. (COSSON, 2006, p. 33).

Não nos esquecendo que todo o cânone literário ocidental é composto majoritariamente de textos escritos, e o mesmo serve às obras realizadas na contemporaneidade, a literatura muitas vezes pode parecer, quando não distante, demasiadamente desinteressante para alguns alunos que sequer possuem o incentivo extraescolar ao hábito da leitura. No entanto, a combinação de elementos visuais, de áudio e de vídeos, além de outras formas de mídia, torna possível criar uma experiência mais estimulante ao engajamento dos alunos, visto que já possuem desenvoltura e aptidão naturais no uso de recursos semióticos diversos, a depender dos modelos culturais em que estiverem inseridos.

Se o *Vaporwave* é claramente anti-monomodal, uma proposta didática que o insere como centro inspiracional e fim estético toma como modelo criativo o próprio cerne afetivo dos sujeitos. Não só a correlação entre a utilização banal das mídias eletrônicas por parte de muitos estudantes e a desautomatização da comunicabilidade dos elementos virtuais já tão intuitivos, mas ainda o espaço para a materialização da memória individual e da nostalgia coletiva. Os estudantes que hoje se veem em um mundo sem tempo possuem em mãos a capacidade de pará-lo, recuá-lo ou avançá-lo, assim que lhes mostrem uma maneira e lhes designem as ferramentas.

Ao pensar o *Vaporwave* como proposta de intervenção à prática dos multiletramentos, tomamos por iniciativa a própria obra que aqui fora analisada, visto que temos como foco o ensino de língua e literatura. Ademais, com o lugar da música, dos vídeos, dos jogos e da própria associação livre estabelecida na prática dos *shitposts* e dos memes, além do material histórico, plurilinguístico e cibernético presentes na condensação do movimento, os desdobramentos da aplicabilidade recaem sobre o espectro ilimitado da criatividade. Enquanto as noções de oralidade, escrita e design são acolhidos livremente, torna-se necessário um ponto de partida. Cabe ao professor o desafio de engendrar na caoticidade intrínseca ao movimento uma ordem centralizadora de análise, pois a análise literária

toma a literatura como um processo de comunicação, uma leitura que demanda respostas do leitor, que o convida a penetrar na obra de diferentes maneiras, a explorá-la sobre os mais variados aspectos. (...) Longe de destruir a magia das obras, a análise literária, quando bem realizada, permite que o leitor compreenda melhor essa magia e a penetre com mais intensidade. O segredo maior da literatura é justamente o envolvimento único que ela proporciona em um mundo feito de palavras. (COSSON, 2006, p. 29).

Sendo assim, apesar da empolgação a que pode-se levar uma abordagem irresponsável de ferramentas multimodais como pretexto de ludicidade, cabe ainda ao professor o

intermédio entre a prática da análise literária, da materialidade textual, e o diálogo intersemiótico com outras expressões artísticas dentro do movimento. Tendo isto em vista, evidenciamos a importância de uma obra que represente uma estética tão rica e inclusiva à análise, fruição e criação poética, se não aos moldes dos *millennials*, então à atualização feita por uma sensibilidade contemporânea distinta daquela bombardeada pelos anos 90.

Sendo uma obra poética marcadamente pertencente ao *Vaporwave*, *A dakimakura flutuante* permite um escopo diferenciado nas relações entre o texto literário e o leitor, retirando-o de uma posição passiva e colocando-o como agente criativo, levando em conta a ideia de interdisciplinaridade subjacente à própria hibridização permissiva da obra. Ao fim e ao cabo, o movimento em questão muitas vezes faz referência à cultura popular, incluindo filmes, séries, comerciais de TV e música do passado. Ao utilizar elementos do *Vaporwave*, os alunos podem explorar e analisar temas e estilos literários relacionados a essas referências culturais, criando projetos multimodais, como vídeos ou apresentações, que combinam música, imagens e trechos de textos literários na transmissão de uma atmosfera específica. Pensemos principalmente nessa abordagem à literatura: o “remix” de trechos de textos literários clássicos ou contemporâneos, a recontextualização das palavras, criação de colagens literárias de uma maneira que reflita os temas e a estética do *Vaporwave*. E por ser um movimento de cunho expressivo notadamente mais visual, não seria prudente abrir mão dos meios de edição fotográfica, dos aplicativos de edição de vídeo e áudio nos celulares, ou do computador e dos programas de edição de imagens e de design, para uma interação prática entre o verbal, o visual e o acústico, nos limites das condições de cada contexto escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Lidando primeiramente com uma estética de natureza complexa e depois com uma obra não menos difícil em sua gama de significados e experimentalismo, cremos que os resultados da pesquisa validaram nossas questões iniciais, dando margem para novas demandas que podem surtir efeito a futuras considerações por uma expansão investigativa.

As condições para o surgimento de outros movimentos oriundos do *Vaporwave* são sempre propícias, quando notamos a velocidade com que estes movimentos surgem e desaparecem, deixando rastros de nomenclaturas e peças de arquivos corrompidos com o tempo, notamos também que as influências econômicas e sociais sobre a mentalidade dos usuários globalizados aumentam a pressão pela busca da identidade perdida. Essas buscas são ostensivamente deliberadas, muitas vezes inconsciente do seu papel crítico em meramente manifestar-se em alusão paródica ao elementos que “se desmancharam pelo ar”.

A caracterização do sujeito pós-moderno como descentrado numa miríade de identidades em constante troca, o que aponta para a fluidez de sua natureza, não tem apenas respaldo nas manifestações artísticas desconexas de qualquer pretensão harmônica ou vanguardista, mas também celebra em sua inconstância e própria realidade virtual na qual ele mesmo virtualiza-se e permite-se viver. Entendemos que desta forma a cibercultura é um dos quantificadores primários da arte que se vê no futuro, mas espelha-se no passado, visto que tanto o homem quanto a máquina possuem histórias, e a confluência de ambas gerou num grau afetivo o que chamamos de nostalgia e num grau estético o que chamamos de *Vaporwave*.

A partir da abordagem do livro *A dakimakura flutuante* pudemos defender que a obra teve sucesso na sua tentativa de plasmar uma estética originada em uma esfera diversa da sua arte. A tradução intersemiótica operada pelo poeta Camillo José revelou-se um trabalho sem precedente para o histórico do movimento, visando uma roupagem literária notável pelo cuidado formal e uma ponte entre públicos de gerações e gostos distintos. Os elementos que apresentaram-se em maior frequência na obra foram exatamente os relativos às produções musicais, televisivas e cinematográficas dos anos 90 aos anos 2000, mas arranjados em serviço às temáticas constitutivas de cada poema. A obra como um todo se revelou a nós como o testamento de um movimento que há alguns anos declarou-se morto, mas que ainda

encaminha-se juvenil no recinto mais propício à projeção eternizadora, o ciberespaço, em que fluidez de tudo não pode precaver ou amenizar o verdadeiro impacto da arte na vida.

Ademais, pudemos concluir também que a utilização da obra em questão em sala de aula poderia ser vantajosa às dinâmicas interdisciplinares, além do proveito residente na escuta das vozes silenciadas de uma juventude operante, enquadrando os alunos em categorias ativas, ao tomar o *Vaporwave* como referência não à fuga da análise literária sobre pretexto de um estudo semiótico, mas como ferramenta revitalizante do protagonismo dos estudantes na descoberta de uma literatura e de uma poesia sem limites.

REFERÊNCIAS

- ARRUDA, M. A. P. de. **Vaporwave: estetização da tecnologia pelo atravessamento de enunciados**. TCC (Bacharelado em Comunicação Social) – Departamento de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2015.
- ARRUDA, M. A. P. de; MELLO, J. G. de. Vaporwave: Dadaísmo digital de mídias. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, vol. 22, n. 38, p. 164-173, 2017b. Disponível em: < <https://doi.org/10.15448/1980-3710.2017.2> > Acesso em: 03/04/2022.
- _____. Vaporwave: Deterioração e colagem de superfícies midiáticas. **Lumina**, [S. l.], v. 11, n. 1, 2017. DOI: 10.34019/1981-4070.2017.v11.21392. Disponível em: < <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21392> > Acesso em: 30/06/2022.
- BAUMAN, Zigmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Tradução de Mauro Gama e Cláudia Martinelli Gama. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1998.
- BARROS, José D'Assunção. **História e pós-modernidade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.
- BERTRAND, Denis. **Caminhos da Semiótica Literária**. Tradução de I. C. Lopes (et al). Bauru: EDUSC, 442 p, 2003.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. MEC: 2018. Disponível em: < http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wpcontent/uploads/2018/12/BNCC_19dez2018_site.pdf > Acesso em 25 fev. 2023.
- BYLAARDT, Cid Ottoni. A estética contemporânea: nova poética, novo olhar. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, Universidade de Brasília, n. 39, 2012, p. 215-233. Disponível em: < <https://periodicos.unb.br/index.php/estudos/article/view/9831/8685> > Acesso em: 28/09/2022.
- COELHO, S. et al. A emergência da língua inglesa como reflexo da hegemonia americana na economia mundial. **Espacios**, Caracas, vol. 34, n. 2, 2013. Disponível em: < <https://www.revistaespacios.com/a13v34n02/13340207.html> > Acesso em 08 de maio de 2023.
- COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2009.
- DOVYDAITIS, Gytis. Celebration of the Hyperreal Nostalgia: Categorization and Analysis of Visual Vaporwave Artefacts. **Art History & Criticism**, [S. l.] vol. 17, nº. 1, 2021, p. 113-134. Disponível em: < <https://doi.org/10.2478/mik-2021-0010> > Acesso em: 28/07/2022.
- DUFRENNE, Mikel. **O Poético**. Rio Grande do Sul: Editora Globo, 1969.
- FERREIRA, Gabriela Bourdette. **Vaporwave: tempo e espaço na arte digital**. TCC (Bacharelado em Publicidade e Propaganda) – Escola de Comunicação Social, Universidade Fluminense do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 59, 2019.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 11ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HERNANDEZ, Júlia Nogueira. **A nostalgia enquanto tendência de comportamento entre os jovens da geração Y**. TCC (Bacharel em Comunicação Social) — Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, p. 68, 2011.

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção**. Tradução de Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1991.

JÚNIOR, Expedito Ferraz. **Semiótica aplicada à linguagem literária**. 2ª ed. João Pessoa: Editora da UFPB, 2014.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica & Literatura**. 6ª ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2004.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.

JOSÉ, Camillo. **A Dakimakura Flutuante**. Pernambuco: Cepe Editora, 2017.

RAHDE, M. B. F.; DALPIZZOLO, J. **Considerações sobre uma estética contemporânea**. E-Compós, v. 8, 2013. Disponível em: < <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/149> > Acesso em 26 de abril de 2023.

RAYMUNDO, Ícaro Estivalet. **Menus de espectros: flutuações estéticas do vaporwave**. Tese (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, p. 183, 2019.

ROUTLEDGE, Clay. **Nostalgia: A psychological resource**. New York: Psychology Press – Taylor & Francis, 2015.

SAMOYAULT, Tiphaine. **A intertextualidade**. Tradução de Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.