

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**CULTURA POP E ESCAPISMO – NOSTALGIA NA
ERA PÓS-INTERNET**

Beatriz Lopes de Oliveira

Trabalho de Projeto
Mestrado em Pintura

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Carlos Vidal

2019

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Beatriz Lopes de Oliveira, declaro que a presente dissertação / trabalho de projeto de mestrado intitulada “CULTURA POP E ESCAPISMO – NOSTALGIA NA ERA PÓS-INTERNET”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

Beatriz Lopes de Oliveira

Lisboa, 31 de outubro de 2019

RESUMO

Este trabalho de projeto surge de uma necessidade de contextualizar e investigar qual o papel da nostalgia e escapismo na cultura pop e o modo como inspiraram o meu projeto artístico. Pretende-se uma compreensão dos temas e tendências estéticas e conceptuais que se têm vindo a revelar nesta última década.

O primeiro capítulo dedica-se a explorar os conceitos de Nostalgia e Escapismo, e o modo como os dois se relacionam. O escapismo, força motivadora de criação e invenção, é explorado como conceito multifacetado, e a nostalgia como processo de escape e como as memórias se prendem no processo criativo, de modo subconsciente. Expõem-se os modos como a nostalgia é distorcida e utilizada pelos media, e como ela nos controla; o papel da nostalgia na cultura pop e a hauntologia.

O segundo capítulo foca-se na questão da arte e da internet, dando uma breve introdução às origens da *net art*. Também são exploradas várias ciberculturas, destacando o Vaporwave, movimento estético e artístico de natureza efémera. Aborda-se ainda o pós-internet como movimento estético dos quais são dados como exemplos os artistas Signe Pierce e Oblinof Axyxa.

Finalmente o terceiro capítulo trata do projeto artístico intitulado *Remember summer days*, interligando-o com as temáticas anteriormente referidas. A obra é tratada como produto do *zeitgeist* e é tomado em conta o papel da cultura pop na influência do trabalho. Disserta-se o papel do cinema na obra e comparação com outros media (cinema, televisão). O trabalho fotográfico é explorado na sua composição, a natureza morta como influência. É visto o elemento da cor e o modo como esta altera a perceção da realidade, assim como a questão da luz artificial, e a sua qualidade onírica e a questão do estranho.

Palavras-Chave:

Escapismo, nostalgia, pós-internet, cultura pop, vaporwave

ABSTRACT

This project work arises from a need to contextualize and research what is the role of nostalgia and escapism in pop culture and how they inspired my artistic project. It is intended an understanding of the themes and aesthetic and conceptual trends that have been revealed in the last decade.

The first chapter is devoted to exploring the concepts of Nostalgia and Escapism, and how they relate. Escapism, the motivating force of creation and invention, is explored as a multifaceted concept, and nostalgia as a process of escape and how memories become attached in the creative process subconsciously. The ways nostalgia is distorted and caused by the media is exposed, and how it controls us; the role of nostalgia in pop culture and hauntology.

The second chapter deals with the issue of art and the internet, giving a brief introduction to the origins of net art. Various cybercultures are also explored, highlighting Vaporwave, the aesthetic and artistic movement of ephemeral nature. Is still approached the post-internet as aesthetic movement and given as examples the artists Signe Pierce and Oblinof Axyxa.

Finally, the third chapter deals with the art project entitled Remember Summer Days, by connecting it with the previous themes. The work is treated as a product of the zeitgeist and is considered the role of pop culture in influencing the work. The role of cinema in the work and compare with other media (cinema, television) is dissertated. Photographic work is explored in its composition, a still life as an influence. The color element and the way it alters perception of reality is seen, as the matter of artificial light, and its dream quality and the matter of the eerie.

Keywords:

Escapism, nostalgia, post-internet, pop culture, vaporwave

Índice

Introdução.....	6
1. Escapismo e Nostalgia	7
1.1 Retromania.....	10
1.2 Nostalgia Manufaturada.....	12
1.3 <i>Hauntologia</i> e o Fim da história	13
2. Arte e Internet.....	15
2.1 <i>Net art</i> e arte na internet	15
2.2 Vaporwave <i>et al</i>	17
2.2.1 Iconografia	20
2.3 Pós-Internet e “ <i>New aesthetic</i> ”	23
2.3.2 Signe Pierce.....	24
2.3.1 Oblinoff Axyxa	30
3. <i>Remember summer days</i>	34
3.1 <i>Glove compartment</i>	40
3.2 <i>Bed I e II</i>	35
3.3 Plastic Love fotografia)	37
Considerações finais.....	42
Índice de imagens	43
Referências Bibliográficas.....	44

Introdução

O objetivo deste trabalho de projeto, para além de fundamentar teoricamente o meu trabalho artístico, foi um processo importante para compreender e situar a necessidade pessoal de criação artística. Situando geracionalmente e sociologicamente a minha obra, novas portas se abriram.

A questão do escapismo surgiu-me ao procurar definir por palavras algo que já sentia que fazia parte da minha vivência, e de certo modo da minha geração. O impacto da cultura pop esteve sempre presente no meu ciclo académico, e a realização de que o que me apaixonava no dia-a-dia em termos de entretenimento como de cultura era parte essencial do que tinham vindo a ser os meus projetos artísticos, fez-me querer estudar essa questão mais profundamente e fundamentá-la teoricamente

A descoberta do género musical Vaporwave através da plataforma Tumblr, onde grande parte da minha inspiração artística acontecia, uma coleção eclética de imagens das mais variadas fontes e temas, foi marcante pela afinidade imediata que tive com ele e com a sua estética.

Em disciplinas anteriores a este trabalho de projeto, neste mestrado, foi-me pedido que criasse um mapa visual das minhas referências artísticas. Entre arte macabra, fotografia de moda, antiguidades e curiosidades, música alternativa, *ero guro*, ilustrações de *pulp fiction*, pintura surrealista e simbolista, banda desenhada independente e escultura barroca, várias linhas se começaram a formar. Entre os vários temas de interesse que pude identificar, um tema em específico começou a ganhar forma na minha cabeça. Escapismo.

Neste trabalho de projeto trato temas como o Escapismo através da Nostalgia, como a cultura pop e a internet influenciam a minha obra, as subculturas (ou contraculturas) online que fazem parte da minha vivência e da minha geração, a questão do pós-internet e da nostalgia.

A nostalgia está presente mais do que nunca na cultura popular Ocidental, usada como escapismo nos média. Desde a cultura pop à arte contemporânea, um sentimento de melancolia pelo passado permanece. Numa tendência que é maioritariamente geracional, várias ciberculturas tiveram um impacto para além da internet, contagiaram outros média, em termos estéticos e teóricos. Uma estética para o futuro, inspirada no passado, mas com o elemento do sinistro presente. Mais do que um movimento estético e conceptual, o pós-internet é um conceito que captura o *zeitgeist* desta década.

1. Escapismo e Nostalgia

O escapismo, “tendência para fugir à realidade, geralmente através da fantasia” (Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico, n.d.), aparece como mote e influência no meu trabalho artístico. Ele é tanto um tema retratado nas obras, como o próprio desejo de escapismo é força motora para a sua criação.

O escapismo aparece aliado à nostalgia, não tanto uma nostalgia já vivenciada, mas uma nostalgia alterada pela mente, para melhor satisfazer a memória. O escapismo e esta nostalgia estão representadas de muitos modos na nossa cultura, especialmente em muitas subculturas digitais. Desde o neo-futurismo positivista dos finais do século XX, até ao cyberpunk, subgénero de ficção científica, combinando *low-life* e *high tech*, estas correntes influenciaram a estética do que são correntes estéticas artísticas atuais, que sobrevivem maioritariamente online, através de diversas plataformas como música, arte GIF, concept art, videojogos são influenciadas.

Há meia hora atrás, andava pela beira do lago. Começou a chover, e escapei para o meu quarto. O meu quarto - a minha casa - é um refúgio, um pequeno mundo que foi criado para me proteger da natureza ameaçadora. Seguindo este raciocínio, fez-me pensar, o que há na cultura – desde a casa à religião – qual não seja uma forma de fuga? (Tuan, 1998, ix)

No nosso dia-a-dia, o termo escapismo é também comumente associado a uma categoria de literatura, cinema ou outros média. É considerada, por exemplo, literatura escapista aquela que, por apelar à fantasia, e se desligar da realidade, leva o leitor a esquecer-se dos seus problemas, e abstrair-se do mundo á sua volta. Fantasias medievais, sci-fi, westerns, são os géneros mais comuns da literatura escapista que associamos à nossa infância; o seu apelo remete a uma capacidade de fantasiar que é aceite e estimulada enquanto criança, mas que normalmente vai perdendo importância na vida adulta. Esta capacidade de nos embrenharmos em e criarmos histórias escapistas, não desaparece na idade adulta, mas normalmente perdem relevância e são desconsideradas numa classe intelectual que descredibiliza e infantiliza a ficção escapista e dá maior importância a arte que realça o factual e o racional. Podemos argumentar que na idade adulta o sentido crítico aguça-se e é pedida uma maior complexidade moral e intelectual daquilo que consumimos, mas assumir que a ficção escapista não pode cumprir esses objetivos é erróneo.

Outra aplicação do termo ‘escapista’ é associado ao abuso de substâncias ou a determinados comportamentos considerados transgressivos. O uso de álcool e substâncias psicotrópicas usadas com mais ou menos frequência, são vistos de forma depreciativa pela sociedade quando praticadas em excesso. No entanto, atividades menos transgressivas podem ter uma qualidade escapista, podendo em excesso tornarem-se prejudiciais para o indivíduo, de um modo não tão perceptível, como por exemplo pelo isolamento social, desleixo no cuidado pessoal, etc. como por exemplo o uso excessivo da internet, videogames. Esta vertente de escapismo será explorada mais adiante.

O que está na origem da procura do escapismo? Existem várias teorias sobre a origem destes comportamentos ou tendências. Por vezes são considerados uma mecânica de defesa do ser humano; noutras, como modo de lidar com o trauma, como um mecanismo de enfrentamento.

A fantasia escapista também é considerada um simples processo de lidar com a vida quotidiana por alguns autores como Yi-Fu Tuan, “A capacidade se desconectar, de separar o eu dos outros, de separar até os diferentes papéis e faces de um único “eu”, pode ser moralmente problemático, mas é também uma condição de sanidade.”(1998: 135) ou de fantasiar uma vida melhor: “(...) para nos ajudar a imaginarmo-nos melhores, mais importantes, e em melhores condições do que na realidade estamos.” (Longeway, 1990: 1)

Desde a idade primitiva o ser humano afasta-se da sua animalidade, da sua natureza, desenvolvendo o ambiente à sua volta, mudando-se do ambiente natural para um ambiente urbano. Através da cultura distanciamos-nos da nossa animalidade e definimos a nossa identidade. O escapismo pode ser um regresso à animalidade, um apelo a funções biológicas através do prazer, mas também um distanciamento dela, podendo-nos levar a um pós-humanismo, um *antropocentrismo*. O escapismo como atividade inferior aproxima-nos do estado animal, sem raciocínio, mas o escapismo nem sempre é uma animalidade, um apelo a um instinto primário de conforto.

Diversas formas de arte de uma cultura vêm tanto de uma necessidade de escapismo como de um modo de interpretar a realidade. Estas duas facetas da mesma moeda estão presentes simultaneamente. Uma obra que tem os seus fundamentos na autoexpressão, é em parte escapista e realista.

A nostalgia é também um modo de escapismo. Podemos falar em dois tipos de nostalgia escapista. Por um lado, a nostalgia que vem da memória individual, a nostalgia

do que vivenciámos num passado específico, as nossas experiências pessoais, que um modo ou de outro nos deram forma. Por outro, a nostalgia que vem da memória coletiva.

Escapar individualmente pela nostalgia coletiva é certamente mais fácil. Muitas vezes encontramos-nos perdidos em pensamento nas nossas memórias individuais, mas as memórias individuais positivas muitas vezes confundem-se com as negativas, sendo mais fácil ignorar as más memórias nas memórias coletivas. Assim, a tentação de fuga para um passado idealizado que não existiu é ainda maior.

O modo como se perceciona a nostalgia mudou ao longo dos tempos. Nos séculos XVII e XVIII foi reconhecida como uma doença médica, até ao século IX. No início do século XX já era vista como um transtorno psiquiátrico, incluindo sintomas como ansiedade, tristeza e insónia e pela metade do século XX, foi considerado um transtorno repressivo-compulsivo. Pouco depois foi igualado a uma variante de depressão e igualado à saudade. (Sedikides, Wildschut, Arndt, e Routledge, 2008:304)

Presentemente, a nostalgia é considerada um estado de espírito, uma emoção, não é visto como uma doença, mas pode, nalguns casos, ser considerada um sintoma podendo vira até a ser considerada como tendo uma função existencial (Sedikides et al, 2004).

Andrew Higson, professor na Universidade de York, separa a nostalgia moderna da nostalgia pós-moderna. Higson apresenta a nostalgia moderna como um estado em que “o presente é um lugar insatisfatório, o passado está marcado como um lugar de plenitude satisfatória; esta nostalgia é um ato d imaginação, uma experiência de fantasia; tem pouco suporte intelectual e tem sido frequentemente descartado pela sua falha em engajar criticamente ou analiticamente com o passado.” A nostalgia pós-moderna, no entanto, tem uma sensibilidade mais populista; é atemporal e parece não perturbada pela melancolia. Ela “recicla imagens, objetos e estilos associados com o passado relativamente presente, sendo dos principais sítios para essa reciclagem a Internet.” (Higson, 2014:120)

O lugar no qual a nostalgia prospera e se propaga é segundo Higson, a Internet. Os websites nostálgicos, onde podemos observar moda e colecionáveis retro, antigos automóveis, celebram esta nostalgia

“Esta versão pós moderna da nostalgia é uma celebração de estilos, imagens e itens de consumo associados com o passado ou um passado particular; para Jameson, esta nostalgia é sobre celebrar “ o estilo imaginário de um passado real” (Higson, 2014:128)

Já Simon Reynolds identifica a nostalgia como vindo-se tornando cada vez mais ligada à cultura pop, especialmente à música.

“ In the second half of the twentieth century, nostalgia became steadily more and more bound up with popular culture” creating retro culture. “a final characteristic of the retro sensibility is that it tends neither to idealize nor sentimentalize the past but seeks to be amused and charmed by it (Reynolds, p xxx)

Vamos considerar neste texto a nostalgia como fenómeno sociológico, a nostalgia sintomática de um pós pós-modernismo, de uma era pós internet. deste século XXI.

1.1 Retromania

A nostalgia coletiva que predomina na cultura pós-moderna deu aso à retromania. Maior do que a nostalgia pelo passado ocorrido, a retromania é a nostalgia pelo passado manufaturado, o que, na nossa lembrança, *o que foi*. Aplicado ao fantástico, esta mecânica também ocorre pelo mesmo motivo, mas em vez de tratar do que foi, trata do *que poderia ter sido*.

Nos anos 70, o neo-futurismo, representado por artistas como Syd Mead, representam um escapismo fantástico, ligado à ficção científica, mas aplicado num futuro que se poderia adivinhar próximo. Regredindo ainda um pouco mais na linha temporal, podemos mencionar o trabalho do ilustrador Syd Mead, um dos impulsionadores do neo-futurismo. A sua visão futurista, ainda bastante positivista, foi um grande marco na ficção científica.

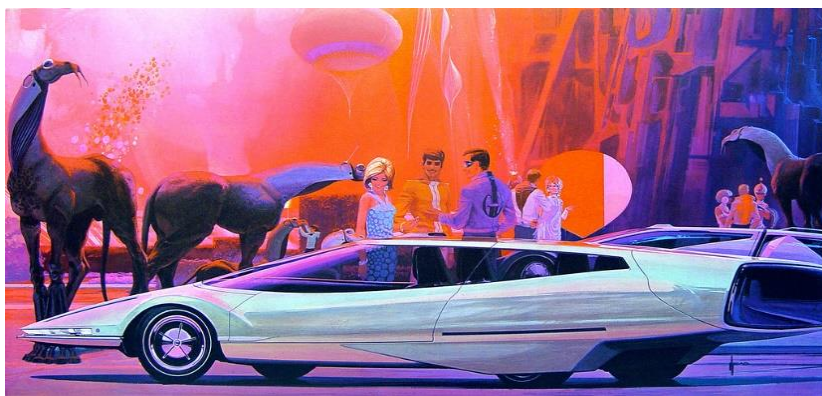


Fig. 1 Syd Mead, Ilustração promocional para a U.S.Steel, 1961

No entanto, com a vinda dos anos 70, a insatisfação com o futurismo moderno e a desilusão com a utopia inalcançável do neo-futurismo, criaram várias correntes como o retro futurismo que propõe um contraste nostálgico daquilo que por exemplo nos anos 50 se acreditava ser um futuro alcançável.

Retrofuturismo é um estilo ou estética utópica, tópico que teve o seu pico nos anos 70 e apresenta-se nos com máquinas potentes, um ambiente urbano perfeita e limpa.

No entanto, à medida que a tecnologia foi avançando, também a desilusão com o que o “futuro” se tornou, apesar das expectativas.

Depois da conquista do espaço e da viagem a lua, um futuro completamente mecanizado e robotizado, alimentado por uma economia florescente parecia estar a curta distância.

Filho do neo-futurismo e do retro futurismo é o cyberpunk, um subgênero principalmente literário e cinematográfico. O punk em cyberpunk vem de uma perspectiva distópica de um futuro tecnologicamente evoluído, mas não moralmente e/ou eticamente, uma distopia.

O pioneiro do subgênero da ficção científica foi William Ford Gibson, escritor que cunhou o termo "ciberespaço".

O cinema é um elemento essencial no estudo do *cyberpunk*. Filmes como *Blade Runner* e *O Quinto Elemento* mostram a estética ciberfuturistas e *cyberpunk*, que se viriam tornar popular de novo nos 2010's. Na indústria de animação japonesa, estas estéticas tiveram uma grande influência, tendo talvez como exemplo mais relevante a longa metragem de 1995, *Ghost in the Shell*.

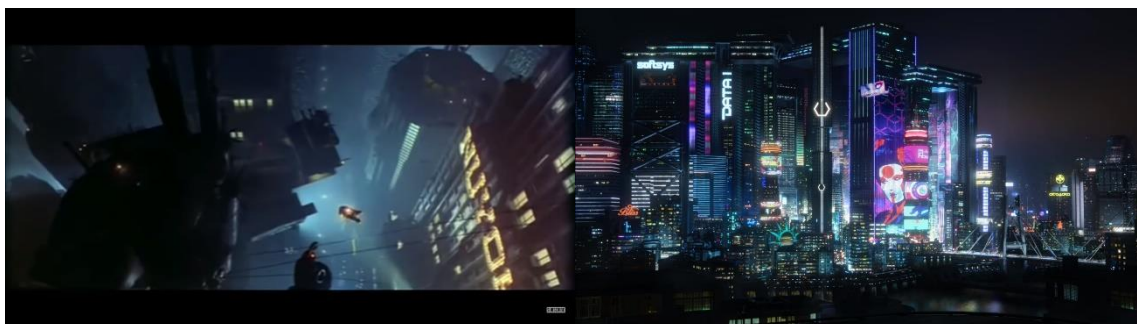


Fig. 2 Still do filme *Blade Runner* (1982) (esquerda) e still do trailer do videogame *Cyberpunk 2044* (direita).

A paleta do cyberpunk dos anos 80 é mais sóbria que a de décadas mais recentes, o revivalismo e a nostalgia alteram a lembrança

Tendo como exemplo o filme *Blade Runner*, que se passa num futuro na terra, no ano 2019, a perspectiva que temos do filme que saiu em 1982, é que aquele futuro, agora presente, está muito menos avançado do que imaginávamos. Com *Blade Runner 2049*, saído para o público em 2017, criou-se um novo futuro, com algumas personagens recorrentes do filme anterior.

Assim como no cinema, os videogames são relevantes, como mídia em que se popularizou o ciberpunk, e em que este se revitalizou, especialmente com as camadas mais jovens, com título como *Hotline Miami* e *Cyberpunk 2077*, que tiram grande inspiração de outros videogames e filmes especialmente dos anos 80.

Estes mídia apresentam-se como futuros alternativos (e também universos) para os quais podemos escapar sem repercussões no mundo real. No entanto estas correntes têm sido alvos de críticas por diversos motivos. No ciberpunk, a violência gratuita e desmesurada, a violência contra as mulheres, a fetichização do oriente (mais nomeadamente com o Japão e a cultura pop japonesa).

1.2 Nostalgia Manufaturada

“Alguns consumidores podem entender os produtos como nostálgicos, mesmo que estes não sejam projetados para serem interpretados desse modo.” (Higson, 2014: 121)

O conceito de nostalgia manufaturada é importante para compreendermos o fenómeno da *hauntologia* e da retromania.

Uma visão escapista da Nostalgia em si, distorce a própria nostalgia. Manipulada pelos mídia e pelo capitalismo, a nostalgia tornou-se uma tendência, um conceito mercantilizado, “tenho saudades de um tempo que não vivi”. Este pensamento não será apenas concretização de um marketing, mas reflete o espírito de uma geração cuja cultura se tornou avassaladoramente autorreferencial.

Muitas correntes estéticas atuais têm na sua fonte numa chamada ao escapismo. Para além da arte que acompanha o cinema e videogames de géneros que poderíamos considerar escapistas, há arte que nos transmite automaticamente para outro lugar, quase num sentido metafísico.

Um sentido subjacente de desespero e desencanto com a realidade, desilusão com a sociedade capitalista ocidental alimenta esta nostalgia.

Sedikides et al propõem que “(...) a nostalgia é um processo que facilita a implementação das acima mencionadas estratégias distais, nomeadamente, melhoramento do Eu, apoio à cosmovisão cultural, e reforço dos laços relacionais. A

nostalgia apazigua o Eu das dores existenciais ao solidificar e aumentar a identidade, ao regenerar e manter um sentido de propósito, e ao reforçar e envigorar a conexão desejada com o mundo social." (2004; 206)

Numa época de agitação social e de mudança das estruturas da sociedade, esta nostalgia é utilizada pelos media e pelas grandes corporações para apelar ao nosso sentido de identidade, reinstalação e reforço dos valores de outrora. A Nostalgia é usada como técnica de marketing.

1.3 *Hauntologia* e o Fim da história

A hauntologia é uma questão do poder da memória (o poder de persistir, de aparecer sem aviso, de atormentar a mente) e da fragilidade da memória (destinada a ficar distorcida, a desvanecer, e finalmente desaparecer). (Reynolds, 2012: 335)

A retromania, no seu sentido mais lato e como tendência vigente da cultura pop, mas também na arte parece-nos algo inevitável nestas primeiras décadas do século XXI.

O assombramento da cultura presente pelo passado tem muitas vezes sido associado com *hauntologia* (do francês “*hanter*” (assombrar) + ontologia), um termo primeiramente introduzido por Jacques Derrida na sua crítica profética do capitalismo global, *Spectres de Marx: L'État de la dette, le travail du deuil et la nouvelle Internationale*. No início dos anos 90, Derrida opõe-se ao conceito do historiador Francis Fukuyama, de que com a queda do muro de Berlim, o mundo está agora a viver o “fim da história” e que o capitalismo global reinará para sempre supremo. (Tanner, 2016, pp 30).

Outros autores como Simon Reynolds e Mark Fisher aplicam o termo *hauntologia* como um fenómeno cultural, à cultura pop, e mais especificamente à musica com o conceito de música *hauntológica* e *Hauntologia sonora* de Fisher.

“A *hauntologia sonora* é exercida pelo problema da memória e da sua recuperação imperfeita; um tema suficientemente conhecido, mas um a que se dá extra “picante” no contexto da música eletrónica, a qual foi por tanto tempo tratada como um arauto e significado do futuro.” (Fisher, 2013: 45)

Enquanto Reynolds e Fisher aplicam a hauntologia á música, Grafton Tanner aplica-a de um modo geral à cultura contemporânea. Grande parte da cultura pop atual é autorreferencial e a internet dá-nos ao acesso a uma fonte ilimitada de informações do passado.

O conceito de hauntologia é verdadeiramente encapsulado pelo género musical Vaporwave, que trataremos mais adiante.

2. Arte e Internet

A internet, mais do que uma ferramenta é um local que nos permite navegar na nostalgia.

A internet veio trazer aos artistas, para além da facilidade de comunicação, maiores possibilidades de pesquisas, publicação e divulgação das suas obras, a capacidade de criar comunidades entre artistas que de outro modo seriam impossíveis de existir.

As gerações de nativos digitais, passaram por um grande avanço tecnológico nas suas vidas, levando a que as tecnologias que aprenderam a usar na sua infância ou adolescência, rapidamente se transformaram. O boom tecnológico dos 90/00, transformou os já existentes computadores pessoais em tecnologias cada vez mais acessíveis e portáteis. O uso da internet generalizou-se na cultura ocidental.

Podemos falar então da internet como parte integrante da cultura. Mas mais que isso a internet, ou melhor, os seus usuários, criaram diversas culturas (ou melhor, ciberculturas) dentro da própria internet, com mecânicas intrínsecas que lhe são exclusivas.

Web 2.0 é a internet chamada de ‘leitura/escrita’. Em comparação com a “web 1.0” nos meados dos anos 90, a rede era principalmente de ‘leitura’, o utilizador comum da internet limitava-se a usufruir dos sites criados por programadores, utilizando principalmente os serviços de e-mail pessoal. Já na web 2.0, o utilizador é parte integrante e indispensável da internet. Sites baseados em conteúdos gerados pelo utilizador floresceram no início do ano 2000, com sites como o hi5 e MySpace, plataformas onde a “geração Y” começou a socializar online e a criar laços em comunidades online.

2.1 *Net art* e arte na internet

A história da *net art* é quase tao longa como a história da internet. Desde a popularização do computador pessoal que artistas os têm usado com ferramenta de criação,

A adoção generalizada da Internet como parte inerente da nossa vida teve profundo impacto no modo como nos relacionamos com os outros, o que pensamos sobre eles e por nós mesmos.

A geração Y, também conhecida como *millennials*, é nativa digital e desenvolveu-se numa altura de grandes avanços da tecnologia e da generalização da Internet. Todos os artistas desta geração, em maior ou menor escala, usam a Internet como ferramenta para promover, vender e divulgar a sua arte. Outros, usam-na como plataforma para a sua arte. E por fim, há os que estão conscientes dessa influência, e criam arte sobre a nossa existência *online*.

Desde o surgimento dos meios digitais, nos meados do século XX, que diversos artistas têm utilizado estas tecnologias para criar arte. Mas foi durante os anos 90 que estes meios se tornaram acessíveis a um vasto público. O aparecimento de computadores pessoais e o surgimento da Internet contribuíram exponencialmente para o desenvolvimento da arte digital.

Christiane Paul, curadora adjunta da Arte dos Novos Média no Whitney Museum of American Art, propõe uma divisão da arte digital (divisão esta propensa a revisão) entre arte digital como ferramenta, em que métodos digitais são usados para criar objetos como fotografia, ilustração, escultura, e no qual o produto final é físico, e arte digital como um meio, em que a arte digital é criada e pretende existir apenas digitalmente.

Grupos como o *net.art* surgiram em meados dos anos 90 para explorar estes novos média, utilizando a Internet como suporte e ao mesmo tempo como tema. Mais tarde o termo *net.art* ou *net art* começou a ser usado para definir a arte na Internet, que a usa como um meio, sendo que não obrigatoriamente como uma temática.

Com a segunda vinda da revolução digital, nos anos 2000, também apelidada de *Web 2.0*, termo utilizado pela primeira vez pela empresa americana *O'Reilly Media*, a rede passou de uma troca de ficheiros através de emails e de conteúdo gerado por programadores especificamente para a Internet, para uma rede em que os usuários são os principais geradores de conteúdo e que são eles próprios o conteúdo. (Paul, 2015)

Blogues e diversas redes sociais tornaram possível partilha de imagens, textos, vídeos de modo facilitado para o utilizador, no entanto esta partilha livre de informação traz consigo vários problemas como a questão de direitos de autor, a partilha de dados pessoais inadvertida, etc. À medida que redes sociais como o Facebook, Instagram, Twitter arrecadam cada vez mais utilizadores, estas têm um impacto acrescido na população. A presença virtual dos utilizadores ganha forma e é inquestionavelmente uma faceta das suas vidas.

À medida que os sites da *Web 2.0* tomam conta da nossa vida diária, a percepção da dependência da sociedade digital destas redes aumenta. O pós-Internet vem tratar desta questão como tema da arte digital.

Podemos então afirmar que a net art pertence à web 1.0, A arte pós Internet pertence à web 2.0.

Artistas da web 2.0. juntam-se através de várias redes sociais, tendo uma facilidade em contactar artistas exclusivamente pela internet superior à dos da geração anterior. Um desses grupos de artistas deu origem ao movimento conhecido como Vaporwave.

2.2 Vaporwave *et al*

“A nossa cultura da Internet pós-11 de setembro está mais interessada em “[escapar] o aqui e agora, o aborrecido dia-a-dia suburbano... através da fantasia, (a tremenda popularidade dos romances e filmes baseados em magia, vampiros, feitiçaria, o sobrenatural) ou a tecnologia digital.””
(Reynolds em Tanner, 2015: 57)

O Vaporwave aparece como género musical e subcultura digital que vem beber destas influências anteriores. Desde a estética influenciada por uns imaginários anos 80 e 90, o sentimento de desilusão com a sociedade capitalista e a paisagem utópica, o género foi (e é) digno de ser visto e estudado como mais do que um meme¹.

Para entender o Vaporwave, será necessário compreender as ciberculturas que a precedem e as suas origens. Um dos fenómenos que está ligado ao vaporwave e aos inícios da net.art é o *Culture jamming*. O termo *culture jam* foi popularizado pelo teórico Mark Dery, fazendo referência à prática de *Radio jamming* e a grupos como Adbusters (Allgaier, 2018)

Dois dos principais álbuns do Vaporwave são *Far Side Virtual* e *Floral Shoppe*. Enquanto o primeiro é o álbum catalisador do género, o segundo é o seu álbum essencial.

¹**me·me** |é| (inglês *meme*, redução do grego *mimema*, -atos, imitação, cópia) *substantivo masculino*

1. Imagem, informação ou ideia que se espalha rapidamente através da *internet*, correspondendo geralmente à reutilização ou alteração humorística ou satírica de uma imagem.

"**meme**", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://www.priberam.pt/dlpo/meme> [consultado em 12-01-2018]

Partindo da tradição da música lo-fi, o Vaporwave evoca a música de elevador, também conhecida no meio como *muzak*, incluindo *sound design* de computadores obsoletos, samples de êxitos pop dos anos 70 e 80, resultando na maior parte das vezes numa música de fácil audição.

Antes de surgir o vaporwave, alguns estilos musicais usavam já o seu modo de operar, com semelhanças estéticas sonoras e visuais a este estilo. O seapunk, é um desses estilos. Usa *samples* de músicas hip-hop dos anos 90. A estética visual do seapunk vem desde a moda ao design, da videoarte à ilustração.

Pela sua influência estética na cultura pop e que detém o espírito de muitos artistas da geração *millennial* o Vaporwave tornou-se uma das correntes musicais mais únicas da segunda década do séc. XX.

O vaporwave aparece pela primeira vez definido em 2011, fruto de experimentações musicais de muitos artistas independentes como James Ferraro, Macintosh Plus ou Daniel Lopatin.

“Vaporwave é o produto musical de uma cultura atormentada por trauma e regressão no capitalismo tardio” (Tanner, 2015: pp xi)
“[as músicas] são propositadamente exaustivas e no limiar entre o divertido e o estranho, e ouvir uma faixa inteira pode oscilar entre exaltação transcendental e um aborrecimento desinteressado” (Tanner, 2015:8)

O Vaporwave divergiu para dois modos artísticos segundo Tanner: por um lado, a mistura da estética Vaporwave com batidas e produção mais contemporâneas como por exemplo o trabalho de Blank Banshee; por outro, a forma clássica do vaporwave- (repetição, “pitched samples”, pouca pós-produção)

Muitos artistas da cena Vaporwave mantêm-se no anonimato, usando alter egos para os representarem muitas vezes mais do que um.

A cena Vaporwave existe quase exclusivamente online. Plataformas como Bandcamp e Soundcloud, permitem aos músicos publicar os seus projetos de forma gratuita, interagir com a comunidade e criar colaborações.

O Vaporwave e os géneros que lhe são adjacentes, existem numa cibercultura onde os criadores, por serem da mesma geração, têm as mesmas referências e gostos semelhantes., o que transfere para as suas músicas, samples, referências visuais, etc., apesar das suas diferenças culturais, étnicas e religiosas.

A postura irónica para com a cultura de consumo moderna é um dos seus elementos mais fundamentais.

A hauntologia encarna sob o signo do vaporwave. Há uma materialização do fantasma, alimentada principalmente por frustração e revolta, quanto baste. Não podemos afirmar, no entanto que a nostalgia e o escapismo estão completamente ausentes no Vaporwave.

A questão da nostalgia é tratada nestes movimentos no sentido em q uma estética retrofuturista é representada. No caso do vaporwave, centros comerciais abandonados, lavandarias, *diners*, etc. O escapismo é um sentimento sempre presente nestas correntes. A criação de outros mundos, para os quais se pode escapar, está intimamente ligada à vivência online.

Enquanto consideramos a cultura pop como sendo maioritariamente escapista, as subculturas mostram-nos um lado tanto anti-escapista como escapista. O Vaporwave, na sua natureza, é contra uma sociedade capitalista (escapista), mas alimenta-se da sua estética para lhe fazer uma crítica

Musicalmente, o Vaporwave evoca o *muzak*² e a música ambiente. No entanto, opõe-se a eles visceralmente, pois enquanto o propósito do *muzak* é acalmar, o propósito do Vaporwave é destabilizar.

Podemos definir o Vaporwave como género musical, no entanto, a estética visual que lhe é característica é de grande importância. Vários estilos musicais, ao longo dos séculos, evocam certos motivos visuais; ou pela sua associação às capas dos álbuns, aos seus concertos, às bandas e o seu modo de se apresentarem, etc.

O Vaporwave, como “género musical” nascido (e morto) na internet, está fortemente ligado á sua visualidade (internet é um meio visual acima de tudo).

² brand name for recorded music that is played quietly and continuously in public places, such as airports, hotels, and shops, to make people feel relaxed
(<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/muzak>)

2.2.1 Iconografia



Fig. 3 Primeira versão da arte da capa do álbum Florall Shoppe de Machintosh Plus, 2011.



Fig. 4 Segunda e última versão da arte da capa do álbum Florall Shoppe de Machintosh Plus

"(...) Vaporwave cover art doesn't simply provide a psychedelic backdrop for the music of, say, Floral Shoppe or a Hong Kong Express. It also offers a deep window into the music's central ideas and concerns, helping to substantiate everything from the genre's critique of consumerism to its notion that society has locked itself in a nostalgic, media-generated bubble. (...) It's unique because its music is unusually inextricable from the cover art and imagery that accompanies it." (Chandler, 2016, setembro 16).

A iconografia do vaporwave revolve à volta de centros comerciais abandonados, videojogos (agora considerados retro), imagética japonesa, neoclassicismo/surrealismo, vistas da cidade, design e tecnologia obsoletos, Verão e mar, lavandarias, *diners*, etc. Uma mistura de cultura *kischt* norte-americana e surrealismo.

Elementos da antiguidade clássica são usados frequentemente. Na versão original da capa do álbum *Floral Shoppe*, vemos apresentado um busto do deus Helios, em que as feições foram apagadas digitalmente. Na versão mais recente, a face do busto encontra-se inalterada.

Partindo de *Floral Shoppe* como um exemplo, no fundo da cena observamos uma paisagem urbanas quais podemos ver reproduzidas em cafés, bares e restaurantes, etc. (ver The Babylon em *Scarface*).

O clube noturno The Babylon é um exemplo de exuberância e opulência exacerbada da classe alta dos anos 80. Bustos, luzes, néon, espelhos, etc.

O chão em xadrez remonta também, por um lado aos chãos em mármore, mas também à uma textura presente em vários videogames que indica a ausência de uma textura (ou imagem aplicada a objeto 3D) no videogame Garry's Mod e outros videogames, fazendo uma referência a um espaço virtual.

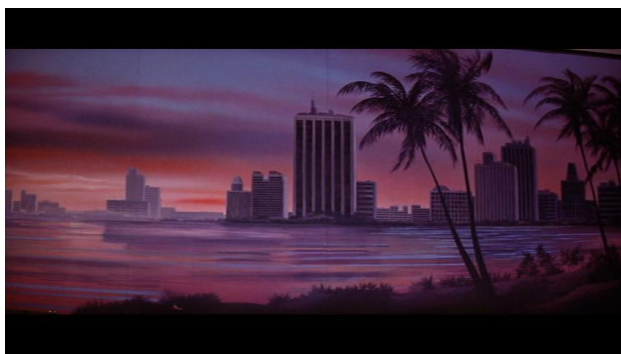


Fig. 5 Still do filme *Scarface* (1983) de Brian de Palma.

Esculturas do período clássico são vistas na cultura pop como um indício de riqueza, como um sinal de opulência. Um modo de beleza ocidental, branqueada pelos séculos, movida dos museus para a casa e o espaço da alta sociedade, reservada para uma classe social de posses.

A reprodução destas estátuas tornou-se relativamente barata, podendo se adquirida por qualquer um. As esculturas são agora uma caricatura da aspiração a uma beleza superficial e inalterada, kitsch.

O *mall*, visto como um espaço requintado e de glamour nos anos 80, está agora vazio e decrépito, no entanto ainda se encontram espaços que retêm algum desse encanto, às vezes razoavelmente inalterado. O Vazio destes lugares cria um desconforto e sentido de estranheza, caminhando o limite entre o horror e maravilhamento.

A figura humana do vaporwave é a estátua greco-romana e a personagem de anime. O pano de fundo do vaporwave é o espaço virtual. A natureza morta são as plantas e os sólidos geométricos, os objetos quotidianos e as tecnologias obsoletas.

Podemos encontrar, na beleza distópica da “nova estética”, algo de desinquietante, mas também uma espécie de conforto.

“You suddenly realize you’re listening to 45 minutes of utilitarian music that doesn’t really have a purpose. Can something be utopian and dystopian at the same time? Probably. Maybe even always.” (Soderberg in Iruka, 2015:21)

Até agora as referências visuais referidas têm sido quase exclusivamente de origem utilitária e da cultura *pop*, mas é difícil de ignorar a semelhança do estilo visual do Vaporwave com a pintura metafísica, em particular, a obra de Giorgio de Chirico.

Começando com os elementos, os bustos ou troncos de esculturas clássicas, objetos aparentemente aleatórios, espaços vazios ou quase, o horizonte longínquo e extraterrestre, todos estes elementos criam uma composição onírica, como se presenciássemos o lugar de um sonho.

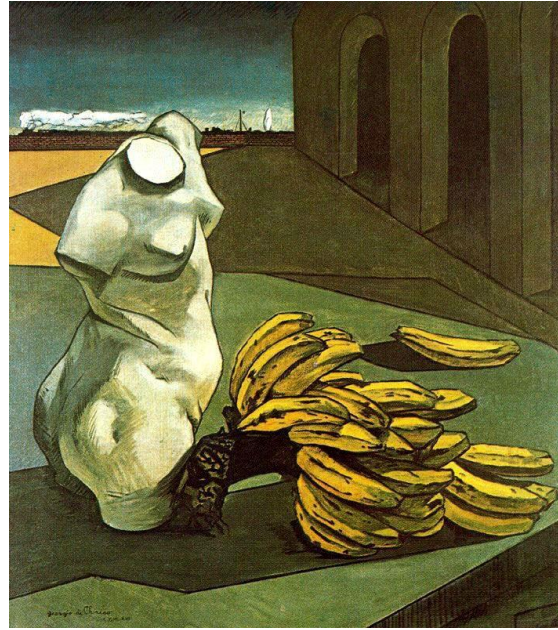


Fig. 6 Giorgio de Chirico, *L'Incertitude du poète*, 1913. Óleo sobre tela. Tate Gallery

2.3 Pós-Internet e “*New aesthetic*”

“Mindscape: The range of a person's thoughts and imagination, regarded as a panorama capable of being contemplated by another person; mental landscape or inner vision.” (Mindscape)

A vida na Internet e nas redes é o objeto de 'estudo' na arte pós-Internet. O prefixo pós, não indica uma época 'depois' da Internet, mas uma consciência e revisão sobre o impacto da Internet nas nossas vidas.

O uso desta expressão traz alguma polémica consigo, o que é compreensível, pois apesar de conseguirmos facilmente diferenciar os artistas da *net.art* de artistas contemporâneos que usam a Internet como uma ferramenta ou meio, o facto de coexistirmos ainda com esse ‘movimento’, e dado que a Internet é uma ferramenta não só usada por artistas, mas pelo público em geral, a sua classificação e ‘rotulação’ torna-se ainda mais difícil. Devido à rapidez da evolução tecnológica, as teorias da arte têm dificuldades em acompanhar estes movimentos, sendo necessário criar um novo leque de vocabulário para avaliar e catalogar este tipo de arte que utiliza as tecnologias digitais como um meio.

Outra variante que contribui para a dificuldade de definição de um movimento específico contemporâneo adequado a este meio, é a questão da globalização. Ao contrário de movimentos nas décadas e séculos passados, em que estes se centravam numa ‘cena’ artística centralizada numa ou duas cidades, podendo circundar a maior parte dos artistas (não temporalmente, mas circunstancialmente) num movimento, atualmente o mesmo não acontece. A Internet contribui em larga escala para a educação de muitos jovens artistas e não só, dando-lhes uma perspetiva globalizada do mundo e da arte. Esta perspetiva, ainda que reduzida por vezes, trouxe diferentes influências para artistas contemporâneos, relacionando-se também com os diferentes tipos de média consumidos.



Fig. 7 Signe Pierce, *Simulated beauty*, 2016. Fotografia digital publicada no blogue da artista.

A arte pós-Internet é negativamente criticada por ser arte nativa da rede reapropriada, para ser vendida nas galerias físicas, a par da arte não digital, tirando o seu propósito inicial (Reyburn, 2014).

Muita da arte pós-Internet pretende existir apenas digitalmente, vivendo muitas vezes nas redes sociais, não de maneira a ser apenas propagada, mas também de modo performativo. Os artistas presentes nestas redes dispõem as suas obras ao público de maneira gratuita, vendendo impressões do trabalho criado digitalmente. Isto acontece frequentemente no caso de ilustrações digitais, sendo que, ao mesmo tempo vão publicitando o seu trabalho.

Especificando artistas que trabalham diretamente a estética do Vaporwave, os próprios criadores de música são o melhor exemplo, já que são estes que na maior parte das vezes criam a arte dos seus próprios álbuns. Muitos destes artistas preferem ficar no anonimato escolhendo um ou mais pseudónimos. Devido à natureza interativa do meio, muitos acabam por fazer colaborações artísticas, e influenciar o trabalho uns dos outros.

No entanto, à medida que esta estética ganhou popularidade, surgiram múltiplos artistas plásticos como Axyxa, um dos múltiplos artistas que existem anonimamente em redes sociais como o Tumblr e Instagram.

Signe Pierce, artista americana, é uma das principais influências no meu trabalho atual, mais nomeadamente, na fotografia. Os seus trabalhos evocam uma atmosfera irreal, decadente e misteriosa. Com as suas fotografias de centros comerciais decrepitos, gessos de escultura clássica, néon e plantas, cria ambientes de escape entre realidade e fantasia. A sua estética está influenciada pela estética do Vaporwave e correntes semelhantes.

2.3.2 Signe Pierce

A obra da artista estado-unidense inclui fotografia, instalação e performance, assim como direção em cinema. A produção artística de Signe Pierce toca em vários assuntos da nossa realidade como o estado de (vídeo) vigilância, sexismo, o lado negro do capitalismo, o feio, o preconceito LGBTQ.

No seu trabalho fotográfico, questões como o fetichismo da mercadoria, a vigilância e o hiper-real estão presentes, mas é nas suas performances que estes assuntos ganham um carácter mais intenso.

A questão dos *mass media* é tanto parte de objeto de estudo da artista, como meio por onde se move. Com uma forte presença na plataforma de blogues Tumblr e Instagram, Pierce dá preferência a estas plataformas pela sua facilidade de uso e rapidez de chegar ao público, mas sempre com um olhar crítico. *iDentity Bend* trata desta questão, onde o simulacro do real é substituído pelo que o real é em si mesmo.

Acerca da sua arte, Pierce diz: “A minha vida é a minha arte, o meu corpo é o meu *médium* ... o telefone é a minha tela e o vídeo e os média a tela, depois, os *social media* e a internet a minha galeria, essencialmente (...) A vida é arte.”

As criações fotográficas (e também cinematográficas) de Signe Pierce, repletas de cores artificiais, dão-nos uma imagem de uma América surreal. Os néones, *drive-in*'s, noturnos urbanos, motéis e centros comerciais abandonados que fotografa levam-nos para um imaginário que joga com os conceitos de irrealidade e de hiper-realidade.

A presença estética é a mais forte do seu trabalho fotográfico, inspirando-se fortemente no ambiente irreal de Los Angeles.

Baudrillard faz uma correlação interessante entre Los Angeles e seus arredores. Enchanted Village, Magic Mountain, Marine World, que circundam a cidade, são apresentados como lugares de entretenimento que fazem parte do



Fig. 8 Signe Pierce, *Beverly Hells Nails*, Fotografia digital publicada no blogue da artista.

imaginário, que alimentam o real (por comparação) de Los Angeles, uma cidade “cujo mistério é precisamente aquele de não ser na da mais do que uma rede de circulação incessante e irreal – uma cidade de incríveis proporções, mas sem dimensão.” (Jean Baudrillard, *Simulacros e Simulação*).

Estes lugares são-nos apresentados como imaginários, para acreditarmos que o resto é real, enquanto que Los Angeles e a América que a rodeia já não são reais, mas pertencem à ordem do hiper-real e da simulação.

A estética que Pierce usa nas suas fotos traduz-se também para as suas performances e instalações.

Na sua performance *American Reflexxx*, em conjunto com Alli Coates, Pierce veste-se em indumentária *stripper* e uma máscara espelhada e mistura-se com a população de Myrtle Beach em South Carolina.

A experiência, que pretendia, inicialmente ser sobre a questão da feminilidade e estereótipos, representava uma personagem, representada por Pierce, que retratava as “raparigas ideais” vistas nos média: loira, sexy e silenciosa, ou o que ela chama “forma feminina hiper-sexualizada” O objetivo era filmar o “ciborgue” em Myrtle Beach, a interagir com o ambiente.

No entanto tonou-se muito mais do que isso. À medida que a personagem se passeava, uma multidão foi-se formando à sua volta. Começando com piropos, assobios e insultos, a situação vai escalando até um ataque físico. A atitude dela vai variando entre feminina e insinuante e

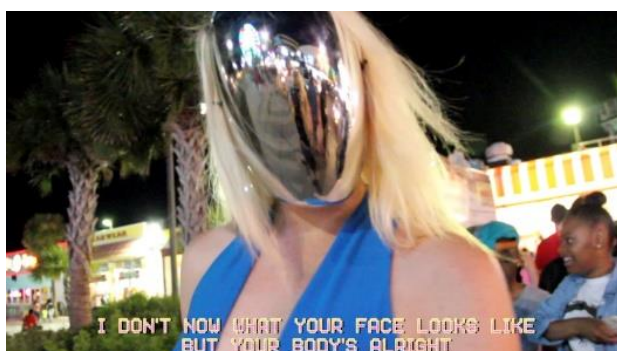


Fig. 9 American Reflexxx – Signe Pierce

mais masculina e frontal. A sua face oculta é o que causa maior intriga entre os observadores, que por medo e/ou ignorância lançam comentários transfóbicos.

Embora não fosse esse o propósito da performance, a interação com o público chega mesmo a ser chocante. Um pastor proclama “Deus rir-se-á da vossa calamidade”. Myrtle Beach encontra-se num dos estados mais conservadores dos EUA, e sendo um lugar de turismo, que segundo a artista é como uma bolha cultural em que diferentes vidas se mistura, afirmando mesmo que se encontra um clube de strip e uma igreja em cada canto.

A edição do vídeo é feita de modo desconcertante, tanto acelerando como atrasando o vídeo, desorientando o espectador, e torando a cena ainda mais bizarra. Segundo Pierce, tal é feito para representar a ‘desconexão digital que pode acontecer na vida real’. No filme, como nos telemóveis dos espectadores que filmam a própria performance, ela é vista de maneira desconecta, com ‘filtros’. A realidade é alterada no próprio instante

Durante a performance, outro fenómeno acontece: os espectadores filmam e fotografam o acontecimento, partilhando-o nas redes sociais, dando uma interpretação pessoal. Esta personagem que é um estereótipo (se bem que de modo distorcido, a sua

máscara faz com que nos vejamos a nós mesmos) recolhido dos média e trazido para o mundo real que é reenviado de novo para lá, pelas partilhas de redes sociais dos observadores. Ela é objeto de desejo e de repulsa.

Há aqui uma espécie de subversão, quase podemos dizer de deturpação, desta experiência que é a interação parassocial, uma experiência ilusória em que os membros da audiência desenvolvem um relacionamento unilateral com os média consumidos. Neste caso, o espectador sente que as *personas* existentes nos média estão realmente a interagir ‘para elas’, numa relação recíproca, podendo mesmo chegar a um ponto em que o ‘outro mediatizado’ é visto como um amigo real ou mesmo um parceiro.

A interação parassocial é usada prolificamente pelos média tradicionais como a televisão e o rádio, nas quais *talk shows*, telenovelas, etc. se baseiam nestas interações para criar como que uma habituação do espectador a certas personagens, e com isso conseguem manter a quantidade de espectadores.

Com o aparecimento da internet, a questão da relação parassocial ganhou uma nova escala. Através do Facebook, Twitter, Youtube, personalidades encorajam um desenvolvimento das relações parassociais com os visitantes (ou *seguidores*). A diferença entre famosos e não famosos democratiza-se nas redes sociais pois existem personalidades que se *tornam* famosas através da sua presença nas redes.

A criação de *personas* online é extremamente comum nos dias de hoje. A presença online passa a ser a ‘vida real’ da pessoa, podendo passar por ocupar realmente uma grande parte da sua vida biológica a ‘existir online’. Relações online substituem relações da vida real.

A rapariga interpretada por Pierce encontra-se neste limbo, com a sua beleza por um lado e o seu aspeto alienígena por outro. Ao ser retirada do mundo em que pertence e ser trazida para o ‘mundo real’ ela torna-se hiper-real.

A identidade online é uma condição estranha, porque mesmo se escolhermos transmitir as nossas vidas, é tão fácil voltar ao anonimato quando estamos sentados atrás dos nossos ecrãs. Pode-se existir on-line como um avatar ou um anónimo, mas para fazê-lo na vida real é visto como uma ameaça. Acho que instiguei medo nas pessoas. (Signe Pierce entrevistada por Avidian, 2015)

Signe identifica a reação violenta da multidão para com ela como uma verificação de que ela é ‘real’ e pensa que é preocupante apenas um dos espectadores a ter acusado as suas ações como “*pretentious high art*”.

Ao sair da sua zona de conforto, a cena artística em New York, a artista pretende ‘rebentar a bolha’ existente entre arte e vida, trazendo o seu trabalho para fora desse lugar seguro, segundo ela a arte deve ‘sangrar para o mundo’.

Hoje a abstração já não é a do mapa, do duplo, do espelho e do conceito. A simulação não é já a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território - precessão dos simulacros - é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa. É o real, e não o mapa, cujos vestígios sobrevivem aqui e ali, nos desertos que já não são os do Império, mas o nosso. O deserto do próprio real. (Baudrillard, 1991)

Em *iDentity Bend*, uma performance parte da exposição coletiva “Temporary Highs”, Pierce mostra-nos uma peça sobre o que nos acontece quando nos trasladamos do nosso corpo físico para os média digitais. Uma conversa entre a artista e a sua própria *selfie*, que se torna auto-consciente toma lugar, na qual as duas entidades discutem ‘o paradoxo metafísico que rodeia a realidade e a percepção pessoal, quando separada em duas formas, o corpo e a máquina’ como descreve a exposição. A *selfie* é uma identidade em si mesma, ela é a artista elevada ao hiper-real.

A nossa presença virtual tem-se tornado cada vez mais relevante, e á medida que novas gerações lidam cada vez mais cedo com a internet e *existem* online, existem novos desafios que surgem acerca do que é existir neste plano. O medo que a presença online, ou esta hiper-realidade se torne a norma, tem relativa validade, viver a vida através de avatares virtuais já é uma realidade em que muitos indivíduos acabam por se virar para, como uma maneira de escapismo. No entanto, pelas condicionantes biológicas que temos, as necessidades reais acabam sempre por se sobrepor a estas.

Em *A sociedade do espetáculo*, Guy Debord avisa-nos para uma sociedade em que a vida social é *substituída* pela sua representação.

Indo para além de uma sua representação, a *selfie* de Signe Pierce é uma entidade em si mesma, e com vida própria; ela tenta inclusive convencê-la de que é na realidade ela mesma. A *selfie* entra aqui como que um agente perverso, quase como que com o tropo do argumento de vilão, tão usado na ficção: ‘nós somos iguais, tu e eu’.

Em *Big Sister is watching you*, a artista convida a entrar o espectador numa cabana composta por tecidos flutuantes, uma cama, écrans diversos, com uma decoração intimista. Aqui, Pierce personifica uma figura da autoridade, onde tira fotografias com uma camara fixa a uma metralhadora.



Fig. 12 Signe Pierce, *Big sister is watching you*, 2016. Instalação interactiva.

Através da sedução, a artista faz perguntas como “Qual é o teu número de segurança social?” ou “Qual é o teu código de cartão de crédito?” Aqui de novo a artista representa uma personagem, em indumentária,

como em *American Reflexx*, mas em vez de rapariga ideal, representa uma dominatrix, *femme fatale*, ao serviço de alguma entidade, quem sabe uma agente do governo.

Não se trata tanto de refletir de um medo que a presença online cria, a de sermos observados pelo governo, ou dos nossos conhecidos conhecerem a nossa atividade online, mas mais transpor esse medo para o mundo físico. Ao entrarmos neste quarto, entramos num espaço virtual, na internet, mas a artista está a tentar *hackear*-nos em vida real.

Deste modo, e um pouco como todas as suas obras, Signe Pierce faz a ponte entre internet e vida real, desvanecendo as suas barreiras, e questionando o modo como lidamos com elas.

“So maybe we’re in such a neon time because we find this colorscape therapeutic and escapist. Maybe we love it because it’s simply unnatural, unable to be found in sunsets and the real world — or maybe it’s because of that decay/decadence dichotomy. But it’s clear that our generation responds to this aesthetic, this form of light that glows and tells us that this is nothing but gas and light, but this is also more than real than anything else.” (Signe em Scott, 2018)

Atualmente Signe tem trabalhado o conceito de Simulatrix, uma mistura da simulação de Baudrillard, Big Sister e o Matrix. O conceito de hauntologia foi também referido numa das suas “stories” na plataforma Instagram.

2.3.1 Oblinoff Axyxa

Transhumanismo, espiritualidade e espaço privado. Oblinof “Axyxa” Kohara. é um artista que fala sobre estas questões, ao criar ilustrações digitais que mostram um mundo entre o *online* e o real, questionando as relações entre os dois.

Nascido em 1989, em La Plata, Argentina, formou-se em Design Multimédia em Belas Artes. Começou a sua relação com a arte digital através da música, participando em diferentes projetos musicais, para os quais criou visuais. Estes projetos misturam diferentes estilos musicais como o *8bit*, IDM (Intelligent Dance Music), *drone* e *glitch*. Também tem trabalhos nas áreas da arte vídeo, animação, impressão 3D, realidade virtual, hologramas e escultura, com obras expostas na Argentina assim como em Espanha, nos Estados Unidos, México, Costa Rica, França e Rússia.

Com o passar do tempo, a parte visual do seu trabalho foi ganhando terreno, consistindo principalmente em ilustrações criadas digitalmente usando computação gráfica tridimensional (3D), sendo o produto final 2D. Instalações e outros formatos dos novos média também fazem parte do seu repertório.



Fig. 13 Oblinoff Axyxa, *Wifi Pineal*

Tanto o seu estilo visual como a sua temática tiram inspiração da vivência *online*. Estéticas marginais recentes, vindas do campo da música como o Vaporwave, o *seapunk* e o *glitch* influenciam o seu trabalho. Estas estéticas de nicho têm ligações com o surrealismo e dadaísmo, pois apropriam imagens da cultura pop, com os seus símbolos e ícones, revertendo e ironizando os seus significados, recorrendo à repetição e distorção.

Uma das suas instalações, *Wifi Pineal* (2017) demonstra um lado do seu trabalho que faz alusão ao ciberxamanismo e esoterismo digital. No centro da sala, um ‘altar’ promete-nos abrir a nossa *wi-fi* espiritual. A instalação, utilizando vídeo e som, é destinada a criar ambiente imersivo.

‘Pineal’ faz referência à glândula do mesmo nome, que existe em todos os humanos e na maioria dos vertebrados. Tal glândula tem um significado especial no

esoterismo oriental e ocidental, pois é considerado um terceiro olho que estaria atrofiado em relação aos nossos antepassados e que seria capaz de ver o mundo espiritual.



Fig. 14 Oblinoff Axyxa, *Chakra Scan*



Fig. 15 Oblinoff Axyxa *Santuario Inalámbrico*

Na sua série "*Online Feel*", Oblinof “visualiza a solidão na idade da hiperconectividade, a ressaca que vem depois da overdose social, e a solução insidiosa que é retirar-se para modo offline” (Koblyakova, 2016). Um tema recorrente nas suas ilustrações são as criaturas aparentemente humanas que existem em espaços confinados, obcecadas com a sua existência *online*, prostrando-se perante estranhos deuses, procurando consolo nos mesmos média que os atormentam. Estes seres pós-biológicos procuram o nirvana através da ligação à rede. E de certo modo é o que Oblinof (Koblyakova, 2016) acredita que acontece conosco, cada vez que acedemos a ela, mesmo que não nos apercebamos que fazemos parte de algo maior.

Quando experienciamos estados alterados de consciência, podemos fazer contacto com partes da nossa mente que não conhecemos, as quais, por serem experienciadas, mudam o mapa do que consideramos ser real. A *wifi*, nesse sentido, funciona de maneira semelhante, pois conecta-nos a uma fonte de dados gigante, que a partir da nossa interação com ela, modifica a nossa percepção do possível.

Essa percepção de pertença, e ligação com o outro é sentida e amplificada nas redes sociais, Redes sociais como o Instagram, Facebook, Tumblr, existem devido ao conteúdo que é gerado pelos próprios usuários.

As interações que ocorrem nessas redes sociais foram objeto de estudo e de crítica de vários artistas como Ben Grosser, artista digital. *Facebook Demetricator* (2012-) é uma extensão de browser que como o nome indica, retira todas as métricas do Facebook, como o número de amigos, número de ‘gostos’, etc. Deste modo, o artista remove uma

componente importante, se não a mais importante, das redes sociais: a qualidade quantitativa da popularidade de uma publicação ou perfil associada a este tipo de interação. Este torna-se assim um modo de questionar o impacto real das redes sociais, ou falta delas, no nosso quotidiano.

Outros artistas, como é o caso de Oblinof, ao invés de alterarem as redes sociais para mostrar o seu ponto de vista, escolhem usar as redes do modo que foram feitas para ser usadas, mas inserindo a sua própria reflexão nas suas publicações. Para além de um site pessoal, Oblinof é autor de um blogue no site Tumblr e utilizador da plataforma Instagram. Estas redes sociais influenciam o modo como o artista trabalha. Para além de serem um modo de divulgar e propagar o seu trabalho, as redes sociais elas delimitam, como qualquer modo de exposição, o formato das obras, a sua duração, a maneira como ficam expostas e o público alvo.



Fig. 16 Oblinoff Axyxa, *Send Tunes*

A questão do valor associado à reprodutibilidade da obra é algo complexo em toda a arte digital. Enquanto que uma obra que seja exposta numa galeria, pode ser adquirida mesmo que contenha aparelhos específicos, para o seu funcionamento correto. No entanto, a arte que existe apenas *online*, por exemplo as publicações *online* na plataforma Instagram, não são tangíveis, podem ser acedidas por qualquer pessoa em qualquer lugar, desde que tenha um dispositivo fixo ou móvel com acesso à Internet. Então como atribuímos um valor a estas obras? Vários artistas que disponibilizam a sua arte *online* não procuram nenhum tipo de remuneração. Apenas partilham o que entendem sob o seu próprio contexto, podendo chegar a um grupo alargado, consoante a interação com o site/blogue/aplicação/plataforma. Uma das formas com que estes artistas têm resolvido esta questão é criando edições limitadas de impressões dos seus trabalhos, tal como se faz e relação à fotografia. No entanto, não é algo que funcione em todos os casos por exemplo, os artistas digitais que criam *GIFs* animados.

Outra questão relevante acerca dos artistas com presença maioritariamente *online*, especialmente artistas relacionados com cenas musicais underground é a questão dos nomes falsos ou '*nicknames*'. *Online*, um nome falso não existe apenas para proteger a verdadeira identidade da pessoa, mas também serve para criar uma personagem, uma

identidade. Oblinof nunca revelou o seu nome pessoal, tendo vários cognomes. Esta situação é bastante comum, sendo que o *nickname* não pretende ser algo pretensioso, pois na Internet o mais comum são identidades escondidas. É um modo de escolher a sua própria identidade.

Embora sendo um artista digital entre muitos, Oblinof cria ilustrações que refletem a sua visão pessoal do mundo. Para ele, a arte digital é um modo de lutar contra os comportamentos automáticos que temos ao utilizar a Internet.

As suas obras têm algo de perturbador sobre elas. Queremo-nos identificar com as suas figuras, que têm a suas semelhanças connosco, no seu isolamento e na sua imperfeição; mas elas parecem ter já transcendido para outro plano de compreensão e existência, fora do nosso alcance.

Enquanto a Internet durar, o que vai sempre prevalecer são as conexões que criamos ente nós e ou outros, ao habitar *online*; muitas vezes sem nos apercebermos disso, nem que sejamos um número, temos a nossa influência.

À medida que essa nossa existência na web vai consolidando o seu papel em nós, incorremos no risco de que tome conta das nossas vidas. Não creio que será possível desligarmo-nos nunca completamente, e por isso devemos aprender a harmonizar a nossa existência em linha e fora dela.

3. *Remember summer days*

Para além de serem uma forma de escapismo, ou fazerem parte de uma tendência escapista, média como o cinema, a música, videojogos, certas obras tratam o escapismo como uma temática.

Este projeto artístico apropria-se da imagética do Vaporwave, cyberpunk e *retrowave*, e com a temática do escapismo, revisitando elementos de todas estas correntes.

A vivência online teve profundo impacto na criação de uma estética pessoal. O gosto que se foi desenvolvendo

Os seguintes capítulos estão separados por tipo de obra (instalação, fotografia e pintura, e estão nomeados de acordo com as obras que servirão de exemplo do projeto artístico.

3.1 Beds



Fig. 17 Beatriz Oliveira, *Beds*, 2018. Instalação. Coleção privada da artista

A série de fotografias das quais são incluídas nesta instalação, pretende uma encenação de um espaço íntimo, mas que tem um lado falso e plástico; trata-se de uma criação de um retrato falso de uma existência verdadeira.

O espaço privado, e público, os écrans, as janelas, as TVs, são temáticas nesta instalação. Sobre um pano de fundo, uma cama, e entre os lençóis são colocados uma mão e um braço, e uma coleção de rosas de plástico. Estes objetos, embora parecendo que pertencem ali, estão deslocados e desmembrados. O modo como as fotografias, extremamente semelhantes, e tiradas com pouco tempo uma da outra, estão expostas, lembram écrans de televisão digital, devido à sua cor, mas são na realidade um objeto analógico.

A técnica aqui utilizada é a da fotografia digital a cores. Luzes led coloridas são utilizadas para alterar a cor ambiente e depois fotografadas. As fotografias foram depois impressas em tela para anúncios retro iluminados e colocadas em caixas que possuem luzes led que por sua vez iluminam a fotografia.

Nas obras pretendo sempre uma evocação de um espaço, de uma sensação. E acreditando que a obra de arte pode ter sempre interpretações diferentes dependendo de quem a experiência, creio que se poderá dizer que estas fotografias criam uma sensação de algo estranho e não humano, mas, também, de algo familiar.

As influências do Vaporwave são visíveis não esquema de cores e temáticas. A cama, o espaço íntimo é aqui retratado, tanto como o lugar de escape, como o lugar de confronto com a realidade. É o lugar do sonho acordado e do sono profundo. Fora dela o escape desaparece, por isso não lhe vemos o limite. O seu limite é o do pensamento, da psique. Nestas fotografias é utilizada uma peça de um manequim como modelo. A utilização de um modelo vivo para realização da fotografia foi explorada numa fase mais adiantada do projeto, em substituição destes objetos.

Foi criado, em parte com a instalação *Beds*, o planeamento de uma possível instalação pública *site-specific*, que não se chegou a realizar. Esse projeto contava com uma mesma série de fotografias, tematicamente e visualmente semelhantes às anteriores, impressas em vinil, e colocadas em janelas de várias lojas abandonadas, na Baixa lisboeta, retro iluminadas.



Fig. 18 Beatriz Oliveira, Projeto de instalação de arte pública. 2017. Colagem fotográfica

3.2 *Plastic Love*



Fig. 19 Beatriz Oliveira, *car1*, 2019. Fotografia digital. Coleção privada da artista



Fig. 20 Beatriz Oliveira, *car2*, 2019. Fotografia digital. Coleção privada da artista

Este conjunto de fotografias lembram em muito a série de fotos anterior, mas mudando os elementos, e com uma maturidade visual maior. As fotografias foram criadas com algum tempo entre elas, dando aso a evolução técnica e temática.

À vez do uso de um manequim podemos ver o uso de modelo (neste caso, a própria artista). O carro, pano de fundo para esta série, é explorado como lugar de escape, de fuga; estático e em movimento.

A questão do inquietante (*eerie*), encontra-se aqui como nas primeiras fotografias.

A música esta ligada à obra pelos títulos, mas também por inspiração em teros de ambiência. Os filmes, aqueles que por vezes nos provocam um grande impacto na nossa era formativa (Mulholland Drive) são lugares onde voltamos, nos nossos sonhos, no que criamos. Recriar essa fantasia, a sensação de terror e de maravilhamento, é o meu objetivo.

O vaporwave teve um grande impacto pessoal, pois materializou uma sensação que já tinha sido experienciada, mas nunca teorizada nem materializada. O encontro com o género musical despertou algo.

A arma, elemento que aparece aqui pela primeira vez, é um brinquedo, mas está representado também como objeto e de tensão erótica (ver Spring breakers), innuendo sexual e objeto de fetiche.

As luzes usadas no projeto foram também comparadas (por um observador), a sex shops, ou *red light districts* especialmente as luzes vermelhas ou rosadas.

3.3 *Glove compartment*



Fig. 21 Beatriz Oliveira, *Glove compartment*, 2019. Acrílico e esmalte sobre tela. Coleção privada da artista

Na última parte deste projeto houve a necessidade de voltar à pintura. A questão da cor, tão essencial a este trabalho artístico, que tinha sido representada através de luz anteriormente, é representada aqui através de pigmento. A necessidade de captar tons ricos, levou à procura de tintas e técnicas não tão convencionais e um pouco fora da zona de conforto. A questão da representação da luz artificial na pintura, menos explorada que a luz natural, especialmente a luz “encenada”. No entanto, a luz que não existe não é encenada, ela existe no plano onírico, onde a luz se refrate de formas impossíveis e não respeita as leis da física.

O carro, aqui novamente representado, aparece como não lugar, espaço entre espaços. O interior é estranhamente iluminado, a figura desconhecida e o exterior que se adivinha como uma textura de um videogame, não sabendo onde nos encontramos, sem uma referência de tempo nem de espaço. O interior escurecido transparece alguma tranquilidade. Mas o estranho faz-se sentir novamente. O observador vê-se na perspectiva do pendura e não do condutor, não tendo possibilidade de ação.

Esta pintura traz-nos de volta ao escapismo – o desejo criativo recorrentemente vem de uma necessidade de escapismo, quer o tema da obra seja intrinsecamente escapista ou não. As pinturas de Sorolla, com as suas paisagens de praia, lembrando um verão eterno, as paisagens distorcidas e aterrorizadas de Leon Spilliaert, que cativam o olhar do espectador, mas simultaneamente o afastam.

Considerações finais

No ano em que termino esta dissertação, o Vaporwave foi declarado morto, ou como escreveria Grafton Tanner, um *Babbling Corpse*, ou um Cadáver Balbuciante. Numa época em que os zombies ganha popularidade novamente, comparando com os filmes de terror dos anos 70, cobertos de mortos vivos, não podemos ignorar o estranho paralelismo com certo estado da cultura e da arte. O *punk* do cyberpunk parece ter morrido também, deixando apenas para trás a sua estética ‘cool’, e nenhuma da original revolta contra o sistema ou inconformidade social.

Ao surgir, qualquer nova ideia ou movimento cultural parece ser absorvida pelo capitalismo e para ser tornada mais que rentável. Precisamos de algo diferente. Não creio que será o pós-internet a resolver esse problema cultural. No entanto, creio que ele pode ser um espelho ao qual vimos refletidos questões que estes artistas nos colocam, ou pelo menos, podemos egoisticamente reclinar-nos e apreciar a beleza decrépita e apocalíptica que se adivinha.

Nunca podendo existir uma geração pós-internet, unificada e homogénea, creio que se pode afirmar uma era pós-internet, embora esta prevaleça ainda, não como apenas uma ferramenta, mas como um lugar. A heterogeneidade destes movimentos devido à multiculturalidade que os acompanha e ao terreno variado que é a Internet.

O projeto artístico que aqui se apresenta, inicialmente tomou demasiadas variáveis, tendo se confinando no fim à questão da fotografia e à pintura. A necessidade da pintura ressurgiu depois de muito tempo ausente do corpo da obra.

Desde o espectro do comunismo de Derrida, até aos espectros que assombram os centros comerciais abandonados, a falha do futuro faz com que sejamos assombrados. Ainda assim, a esperança prevalece, por isso continuamos a criar.

Índice de imagens

Fig. 1 Syd Mead, Ilustração promocional para a U.S.Steel, 1961

Fig. 2 Still do filme *Blade Runner* (1982) (esquerda) e still do trailer do videogame *Cyberpunk 2044* (direita).

Fig. 3 Primeira versão da arte da capa do álbum Florall Shoppe de Machintosh Plus,, 2011.

Fig. 4 Segunda e última versão da arte da capa do álbum Florall Shoppe de Machintosh Plus

Fig. 5 *Still* do filme *Scarface* (1983) de Brian de Palma.

Fig. 6 Giorgio de Chirico, *L'Incertitude du poète*, 1913. Óleo sobre tela. Tate Gallery

Fig. 7 Signe Pierce, *Simulated beauty*, 2016. Fotografia digital publicada no blogue da artista.

Fig. 8 Signe Pierce, *Beverly Hells Nails*, Fotografia digital publicada no blogue da artista.

Fig. 9 American Reflexxx – Signe Pierce

Fig. 10 Signe Pierce, *Simulated beauty*, 2016. Fotografia digital publicada no blogue da artista.

Fig. 11 American Reflexxx – Signe Pierce

Fig. 12 Signe Pierce, *Big sister is watching you*, 2016. Instalação interactiva.

Fig. 13 Oblinoff Axyxa, *Wifi Pineal*

Fig. 14 Oblinoff Axyxa, *Chakra Scan*

Fig. 15 Oblinoff Axyxa Santuario Inalámbrico

Fig. 16 Oblinoff Axyxa, *Send Tunes*

Fig. 17 Beatriz Oliveira, *Beds*, 2018. Instalação. Coleção privada da artista

Fig. 18 Beatriz Oliveira, Projeto de instalação de arte pública. 2017. Colagem fotográfica

Fig. 19 Beatriz Oliveira, *car1*, 2019. Fotografia digital. Coleção privada da artista

Fig. 20 Beatriz Oliveira, *car2*, 2019. Fotografia digital. Coleção privada da artista

Fig. 21 Beatriz Oliveira, *Glove compartment*, 2019. Acrílico e esmalte sobre tela. Coleção privada da artista

Referências Bibliográficas

- Allgaier, Joachim. (2018). Culture Jamming. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/326600094_Culture_Jamming
- Avedisian, A. A. (2015, 19 de agosto). Interview: American Reflexxx. Disponível em: <http://rhizome.org/editorial/2015/aug/19/interview-american-reflexxx/>
- Axyxa. (n.d.). Disponível em: <https://www.tumblr.com/search/axyxa>
- Babo, M. A. (2007). A rede e as suas intermediações. *Revista de comunicação e linguagens - Arte e Comunicação*, 135–142.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Brea, J. L. (2007). A obra de arte e o fim da era do singular. *Revista de comunicação e linguagens - Arte e Comunicação*, 111–123.
- Buerger, M., Espenschied, D., & Lialina, O. (2009). *Digital Folklore*. Stuttgart: Merz & solitude.
- Calvert, C. (2000). *Voyeur nation: media, privacy, and peering in modern culture*. Boulder, Colorado: — Press.
- Chandler, S. (2016, August 23). Music of the Spectacle: Alienation, Irony and the Politics of Vaporwave. Disponível em: <https://daily.bandcamp.com/2016/08/23/politics-and-vaporwave/>
- Chandler, S. (2016, September 16). Escaping Reality: the Iconography of Vaporwave. Disponível em: <https://daily.bandcamp.com/2016/09/16/vaporwave-iconography-column/>
- Chandler, S. (2017, April 20). The Virtual Vaporwave Scene. Disponível em: <https://daily.bandcamp.com/2017/04/20/the-virtual-vaporwave-scene/>
- Chiaverina, J. (2015, 4 de abril). 'We didn't set out to make a piece about dehumanization, mob mentality, or violence': Alli Coates and Signe Pierce Talk 'American Reflexxx'. Disponível em: <http://www.artnews.com/2015/05/04/we-didnt-set-out-to-make-a-piece-about-dehumanization-mob-mentality-or-violence-alli-coates-and-signe-pierce-talk-american-reflexxx/>
- Continúa la exposición Viviendo en la red del artista digital Axyxa. (2017). Disponível em: <http://www.lavereda.com.ar/?p=3795>

Cornell, L., & Halter, E. (2015). *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*. (L. Cornell & E. Halter, Eds.). Cambridge: The MIT Press.

Cruz, M. T. (2007). Arte e media. *Revista de comunicação e linguagens - Arte e Comunicação*, 143–148.

Dean, J. (2011, 5 de dezembro). 2011: Dispatches from the Pop Museum - The Future Is Not What It Used to Be. *Tiny Mix Tapes*. Disponível em: <https://www.tinymixtapes.com/features/2011-dispatches-pop-museum>

Demers, J. (2010). *Listening through the noise: the aesthetics of experimental electronic music*. Oxford: Oxford University Press.

Derrida, J. (2011). *Specters of Marx: The state of the debt, the work of mourning, and the new international*. New York: Routledge.

Elias, H. (2009). *Cyberpunk 2.0: fiction and contemporary*. Covilhã: LabCom Books.

Escapismo. (n.d.) Em *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico*. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/escapismo>

Fernandes, A. R. (2011). Síntese, Simulação e a Internet. Em *Novos Media Novas Práticas* (pp. 121–134). Lisboa: Nova Vega.

Fisher, M. (2014). *Ghosts of My Life: writings on depression, hauntology and lost futures*. Winchester: Zero Books.

Freud, S. (2013). A general introduction to psychoanalysis. Disponível em: <http://www.pdfbooksworld.com/pdf/A-General-Introduction-to-Psychoanalysis.pdf>
H+ Creative. (n.d.). Disponível em: <https://www.hpluscreative.com/>

Harper, A. (2012, July 12). Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza. Disponível em: <http://www.dummymag.com/features/adam-harper-vaporwave>

Higson, A. (2014). Nostalgia is not what it used to be : heritage films , nostalgia websites and contemporary consumers. *Consumption Markets & Culture*, (November), 37–41. <https://doi.org/10.1080/10253866.2013.776305>

Hoerner, J. (1999). Scaling the Web: A Parasocial Interaction Scale for World Wide Web Sites. Em D. W. Schumann & E. Thorson (Eds.), *Advertising and the World Wide Web*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

House, J. (1992). Renoir's "baigneuses" of 1887 and the politics of escapism. *The Burlington magazine for connoisseurs*, 134 (1074), 578-595.

How Vaporwave Was Created Then Destroyed by the Internet. (2016, August 18). Disponível em: <http://www.esquire.com/entertainment/music/a47793/what-happened-to-vaporwave/>

Iruka, E. (2015). *Vaporwave: a dystopian musical codex*. Raleigh, NC: Lulu.com.

Jameson, F. (1991). *Nostalgia for the Present*. In *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.

Katz, E., & Foulkes, D. (1962). On the use of the mass media as “escape”: clarification of a concept. *Public Opinion Quarterly*, 26(3), 377-388. Disponível em: <https://academic.oup.com/poq/article-abstract/26/3/377/1890038?redirectedFrom=fulltext>

Koblyakova, M. (2016). Is WiFi the Route to Opening Your Third Eye? - Creators. Disponível em: https://creators.vice.com/en_us/article/kbnmea/pineal-wifi-cgi-argentinian-artist-oblinof

mindscape (n.d.). Em *Lexico powered y Oxford*, dicionário online. Disponível em: https://www.lexico.com/en/definition/mindscape#=_

Oblinof - autopoietic sensor. (2018). Disponível em <http://oblinof.com/>

Oblinof Axyxa | MUTEK. (2017). Disponível em: <http://www.mutek.org/en/buenos-aires/2017/artists/9411-oblinof-axyxa>

Oblinof Axyxa AR. (2017). Disponível em: <http://www.mutek.org/es/buenos-aires/2017/artists/9411-oblinof-axyxa>

OBLINOF KOHARA «WIFI PINEAL». (2017). *Mapa de las Artes*, 74–77. Disponível em: https://issuu.com/mapa.de.las.artes/docs/mapa_artes_56_issuu/76

Paul, C. (2015). *Digital Art* (3rd ed.). Londres: Thames and Hudson.

Pierce. S. & Coates, A. (2013). *American Reflexxx*. Filme. EUA. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bXn1xavynj8>

Reyburn, S. (2014). *Post-Internet Art Waits Its Turn*. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2014/09/29/arts/international/post-Internet-art-waits-its-turn.html>

Reynolds, S. (2012). *Retromania: Pop cultures addiction to its own past*. London: Faber and Faber.

Said, E. W. (2004). *Orientalismo: representações ocidentais do Oriente*. Lisboa: Cotovia.

Scott, D. (2018, 2 de agosto). Why we're all so obsessed with neon. Disponível em: https://i-d.vice.com/en_us/article/ne54nd/why-were-all-so-obsessed-with-neon

Sedikides, C., Wildschut, T., Arndt, J., & Routledge, C. (2008). Nostalgia: Past, Present, and Future. *Current Directions in Psychological Science*, 17(5), 304-307. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/20183308>

Signe Pierce. (n.d.). Disponível em: <http://signepierce.tumblr.com/>

Stauth, G., & Turner, B. S. (1988). Nostalgia, Postmodernism and the Critique of Mass Culture. *Theory, Culture & Society*, 5(2-3), 509-526.

Tanner, G. (2016). *Babbling corpse: vaporwave and the commodification of ghosts*. Winchester, UK: Zero Books.

Todd, C. L. (2016, September 9). Meet The Girl Who "Low-Key Invented The Selfie Stick". Retrieved from <https://www.refinery29.com/en-us/2016/09/119778/signe-pierce-artist-29rooms>

Tuan, Y. (1998). *Escapism*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Viviendo en la red · Axyxa | Espacio Byte · Museo de Arte Digital. (2017). Disponível em: <http://www.espaciobyte.org/viviendo-en-la-red#item1>

Filmes:

Oshii, M. (Director). (1995). *Ghost in the shell* [Filme em DVD]. Japão: Shochiku.

Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Filme em DVD]. EUA: Warner Bros. Pictures.

Villeneuve, D. (Director). (2017). *Blade Runner 2049* [Filme em DVD]. EUA: Warner Bros. Pictures.

Álbuns musicais:

Macintosh Plus (Vektroid). (2011). *Floral Shoppe*. Ramona Andra Xavier. (2011). Disponível em: <https://beeronthegrug.bandcamp.com/album/floral-shoppe>

James Ferraro. (2011). *Far Side Virtual*. United States: Hippos in Tanks. (2011). Disponível em: <https://soundcloud.com/hipposintanks/sets/james-ferraro-far-side-virtual>

Videojogos:

Söderström, J., & Wedin, D. (2012, October 23). *Hotline Miami (Version 1)* [Software de computador]. Austin, Texas: Devolver Digital.