

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE BELAS ARTES
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN

Lucas Huguenin Lagos

**MERGULHO SEAPUNK:
UMA RELEITURA VIDEOGRÁFICA**

Rio de Janeiro

2017

Lucas Huguenin Lagos

**MERGULHO SEAPUNK:
UMA RELEITURA VIDEOGRÁFICA**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Orientadora: Prof. Elizabeth Jacob

Rio de Janeiro

2017

Lucas Huguenin Lagos

**MERGULHO SEAPUNK:
UMA RELEITURA VIDEOGRÁFICA**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em: ____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

Alice Miceli

Galeria Nara Roesler

Loenardo Ventapane

UFRJ

Elizabeth Jacob

UFRJ

(Orientadora)

RESUMO

Este projeto de conclusão do curso de Comunicação Visual Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro propõe uma análise sobre o Seapunk, uma subcultura da internet, tendo a estética como fio condutor e desenvolvendo questões como tribalismo, valor artístico e apropriação de estilo. Após análise, uma produção visual não narrativa e experimental, em formato de vídeo, foi desenvolvida seguindo os conceitos presentes nesta pesquisa.

Palavras-chave: Seapunk. Videoarte. Internet. Tribos. Kitsch. Camp.

ABSTRACT

This final project for the Visual Communication Design course at the Universidade Federal do Rio de Janeiro proposes an analysis of Seapunk, an internet subculture, guided by aesthetics and developing issues such as tribalism, artistic value and style appropriation. After the analysis, a non-narrative and experimental visual production, in video format, was developed using the concepts discussed in this research.

Keywords: Seapunk. Videoart. Internet. Tribes. Kitsch. Camp.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
1.2	Mergulho Seapunk	9
2	TRIBOS	
2.1	Das Tribos de Israel às Tribos Urbanas	12
2.2	“Tumblristas”	14
3	ESTILO SEAPUNK	
3.1	A Ideologia	15
3.2	A Imagem	17
3.3	O Som	22
4	KITSCH & CAMP	
4.1	Kitsch	25
4.2	Camp	29
4.3	Kitsch Vs. Camp	31
5	TIMELINE SEAPUNK	32
6	O VÍDEO	43
7	CONCLUSÃO	50
8	BIBLIOGRAFIA	51

1. INTRODUÇÃO

A escolha do Seapunk e seus aspectos subculturais como tema deste projeto surgiu da vontade de abordar um assunto que se desenvolveu durante a minha trajetória na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Por se tratar de um trabalho de conclusão de curso, a ideia de encerrar este ciclo da minha vida estudando o caso de um estilo visual, que se desenvolveu durante os anos em que estive aprendendo sobre design e aguçando meu olhar de designer, pareceu muito propícia.

O objetivo deste projeto de conclusão do curso de Comunicação Visual Design da UFRJ é analisar o desenvolvimento do Seapunk e produzir uma vídeo arte que nobilite sua identificável presença na música, no design gráfico e na moda, como potencial movimento artístico.

Tendo em vista o Seapunk como um movimento estético online e um grande exemplo de como pequenos grupos de jovens internautas podem começar, drasticamente, um fenômeno estético-social de amplo alcance sem nenhum tipo de apoio, tanto financeiro, quanto da mídia popular ou de instituições, este projeto possibilita, por meio de efeitos visuais, materializar esse fenômeno em um vídeo artístico, exaltando as características estéticas do Seapunk e a força da internet nos dias atuais, como ferramenta de agrupamento humano e ensaios estético-sociais.

O Seapunk acabava de nascer quando, em 2012, meus professores me apresentavam as noções básicas de cores e formas, as percepções visuais e a tênue linha que separa o design de arte. No ano seguinte, as leis da Gestalt já começavam a ficar mais claras em minha mente, enquanto aprendia a história e os conceitos dos movimentos artísticos que marcaram a nossa existência como sociedade e, ao mesmo tempo, percebia uma leve presença do Seapunk na internet, mas ainda o entendia como um simples meme. Em 2014, quando eu me envolvia cada vez mais em projetos de design na faculdade – entre diagramação, fotografia, infográficos e vídeos, o Seapunk já era considerado, por seus criadores, um movimento “morto”, mas as ondas de seu impacto ainda refletiam em algumas plataformas online e até mesmo em roupas, festas e músicas.

A partir do ano seguinte, comecei a pensar sobre meu trabalho de conclusão de curso, porém apenas em 2016 enxerguei a possibilidade de trabalhar com uma temática que é próxima a mim, por envolver internet e millennials, mas onde também existe uma distância saudável e necessária para estudá-la, já que nunca passei perto dos caminhos para ser um verdadeiro seapunker.

Estudar em uma Escola de Belas Artes gerou em mim a vontade de transformar o Seapunk em uma instalação artística, comprovando seu potencial como linguagem visual. Decidi que sua notória presença, nas redes sociais, na moda e na música, merecia ser exposta e apresentada como arte. O prédio onde estudei, o edifício Jorge Machado Moreira na Cidade Universitária da Universidade Federal do Rio de Janeiro, era o local perfeito para essa instalação, já que a escolha do tema tinha um sentido pessoal para mim, porque foi o lugar onde passei todos esses anos. Convenientemente, ainda existia um pequeno espaço chamado Vórtice, no sétimo andar, com um ar de galeria moderna, que era exatamente o que eu precisava para agregar valor e enfatizar o potencial artístico do Seapunk. Infelizmente o plano da minha instalação foi destruído, assim como boa parte do prédio, por um trágico incêndio, em outubro de 2016. Mediante esta situação, a solução encontrada foi transformar a instalação em um exercício de videoarte, com esforços para manter seus conceitos e materiais.

1.2 Mergulho Seapunk

"Modismos varriam o Sprawl à velocidade da luz; subculturas inteiras podiam surgir da noite para o dia, proliferar por algumas semanas e depois desaparecer inteiramente." (GIBSON, 1984, pg.74)

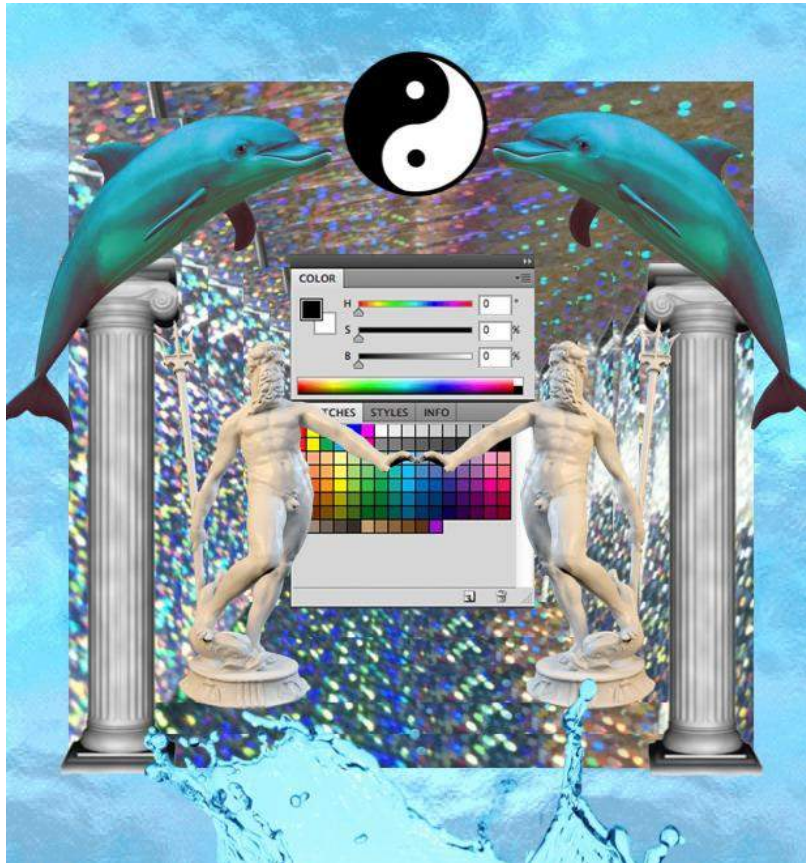
Quando William Gibson, considerado o pai do cyberpunk, cunhou o termo *ciberespaço* no seu romance "*Neuromancer*", em meados dos anos 80, ele previu muito mais que o surgimento dos reality shows e as bases conceituais para a rápida proliferação de ambientes virtuais de jogos. Gibson não visionou um futuro muito distante, mas a sua descrição elaborada do nosso tipo de relação atual com a internet é impressionante porque, naquela época, a internet ainda dava seus primeiros passos. Na ficção, a rede é diretamente ligada aos usuários, sendo necessária uma conexão aos órgãos humanos. A internet é tratada como uma propriedade e necessidade dos seres vivos. Além disso, o livro prevê uma avançada rede mundial de computadores repleta de hackers. Os conceitos e ideias de William Gibson se tornaram referência direta aos temas tecnológicos mesclados à ordem social, incluindo a trilogia cinematográfica "*Matrix*", de autoria das Irmãs Wachowski.

O trecho de "*Neuromancer*" citado na epígrafe desta página, descreve o ciclo vital dos virais de internet dos dias atuais. Subculturas da internet costumam ser incertas e efêmeras. O ciclo de vida de qualquer viral online é o mesmo: nascer inesperadamente, se reproduzir em quantidades absurdas, atingindo o topo, e morrer logo em seguida. Muitos artigos apresentavam o Seapunk, nos seus dois primeiros anos de vida, como um movimento morto porque ele já existia há alguns meses em grupos fechados de redes sociais.

Ninguém sabe se o seapunk será uma cena com alguma relevância na moda, música ou na cultura. Pode ser mais uma piada do que uma tribo de verdade, e pode ser que desapareça rapidamente, assim como vários outros memes que surgem na internet a todo momento. Mas o bacana é ver que há um público à procura de algo novo, e a chance de que daí saia algo realmente novo é o que torna o movimento interessante. (LUCK, 2012, s.p.)

A atmosfera subcultural do movimento e o tempo que rege a internet forçavam a morte do Seapunk nas publicações mainstream que o introduziram para o mundo. Era como um feto que sobreviveu por nove meses na barriga da mãe (grupos fechados), mas assim que nasceu (chegou à grande massa), não resistiu e faleceu na mesa de parto. Esse foi o tom que a imprensa utilizou para apresentar o Seapunk, apenas mais um modismo de internet com data de validade. O jornal *The New York Times* publicou: “Assim como qualquer outra tendência online, o Seapunk é provavelmente passageiro.” (DETRIC, 2012, p. ST10). Surpreendentemente, hoje, quase seis anos após a primeira hashtag Seapunk ser utilizada na internet, esta subcultura ainda é reproduzida e consumida – certamente um pouco mais comercial e afastada dos ideias originais de seus criadores.

Quando a ideia de #seapunk nasceu em um sonho, nem @LILINTERNET e nem eu previmos o #splash ouvido por todo o mundo. Com diferentes graus de diversão, espanto e, eventualmente, um desgosto de revirar os olhos, vimos um estilo irônico/ filosofia, que definiu nosso verão, se tornar um tsunami na imprensa. #Seapunk transformou-se em um gênero, uma gravadora, uma linguagem visual e uma subcultura, um navio dirigido em um curso muito estranho por novos e auto-nomeados capitães. (@LILGOVERNMENT, 2012, s.p.)



¹ Imagem de estilo Seapunk.



² Imagem de estilo Seapunk.

¹ Disponível em <http://moonmarrow.tumblr.com/post/54536669031>. Acesso em 28/03/2017.

² Disponível em <https://br.pinterest.com/marshalmccorcle/seapunk>. Acesso em 28/03/2017.

2. TRIBOS

2.1 Das Tribos de Israel às Tribos Urbanas

Tribo é a palavra que empregamos para denominar um agrupamento humano unido pela língua, costumes, instituições ou tradições. Na Roma Antiga, o termo era utilizado para designar cada uma das trinta divisões formadas pelos cidadãos plebeus e, futuramente, passou a ser aplicado às divisões dos povos da antiguidade, como as doze Tribos de Israel, por exemplo. Segundo o sociólogo francês Michel Maffesoli, as tribos reforçam "um sentimento de pertença" e favorecem "uma nova relação com o ambiente social" (MAFFESOLI, 1995, p. 17).

As tribos urbanas, também conhecidas como subsociedades, são formadas por microgrupos que tem como um objetivo principal estabelecer redes de amigos baseados em interesses comuns. Essas agregações apresentam uma correspondência de pensamentos, hábitos e até maneiras de se vestir. Um exemplo bastante conhecido de tribo urbana são os punks. A expressão "tribo urbana" foi criada por Maffesoli, que começou a usá-la nos seus artigos, a partir de 1985. A expressão ganhou popularidade com a publicação do seu livro "O Tempo das Tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa", três anos depois. Segundo o autor, o fenômeno das tribos urbanas se constitui nas "diversas redes, grupos de afinidades e de interesse, laços de vizinhança que estruturam nossas megalópoles. Seja ele qual for, o que está em jogo é a potência contra o poder, mesmo que aquela não possa avançar senão mascarada para não ser esmagada por este" (MAFFESOLI, 1998, p. 70).

Para Maffesoli, as tribos são microgrupos que se deslocam, dentro de uma massificação crescente. Segundo o autor, "a metáfora da tribo permite dar conta do processo de desindividualização, da saturação da função que lhe é inerente, e da valorização do papel que cada pessoa é chamada a representar dentro dela" (1998, p. 08). Maffesoli destacou algo paradoxal nas tribos urbanas. Essas tribos são instáveis, mutantes e abertas, pois são compostas por pessoas que naturalmente mudam e evoluem. Uma pessoa pode ser por toda a sua vida de uma mesma tribo, mas essa tribo com certeza terá pessoas que a deixarão ou a encontrarão ao longo

dos anos. Por outro lado, essas tribos alimentam um sentimento de exclusividade e um "conformismo" entre seus participantes.

Citando o sociólogo francês Durkheim, Maffesoli constata que nós preferimos uma proximidade com as pessoas que nos identificamos e procuramos a companhia "daqueles que pensam e sentem como nós" (1998, p. 18). Nossos sentimentos, nossas convicções, nossas repulsas, nossas paixões e nossas opiniões tem mais a ver com uma emoção coletiva e menos com a razão. O autor apresenta essa emoção coletiva como uma aura que particulariza cada época. A aura em que estaríamos vivendo, é a aura da estética, onde a estética do sentimento, em sua essência, é a "abertura para os outros, o outro" (1998, p. 21). A ética, é o "cimento que fará com que diversos elementos de um conjunto dado formem um todo", de acordo com Maffesoli (1998, p. 30), é ela que põe em ordem o sentimento coletivo, assim como o costume é o "conjunto dos usos comuns que permitem a um conjunto social reconhecer-se como aquilo que é". É o costume o responsável pela existência da comunidade como tal e é dele que nasce uma aura, uma cultura informal.

O autor usa o costume de beber ou comer junto como exemplo, de uma forma que esses costumes configuram-se em um "sair de si" para dirigir-se a uma divindade, ao outro, sendo que esse processo serve de cimento para o tribalismo, que seria o "envolvimento orgânico de uns com os outros" (MAFFESOLI, 1998, p. 41).

2.2 “Tumblristas”

As redes sociais funcionam como ferramentas atuais de interação, estimulando o agrupamento humano. O Tumblr é uma plataforma de blogging que foi projetada para que seus usuários publicassem textos, vídeo, links, citações e áudios, mas passou a ser uma rede social predominantemente pautada em imagens, onde os usuários postam e repostam fotos e gifs de outros usuários e as marcam em tags.

Existem alguns fatores que ajudam a entender o crescente sucesso do Tumblr, principalmente entres os jovens, na última década. Primeiro, o aspecto social que inclui a conexão com outras comunidades e pessoas com mentalidade semelhante - o que torna mais provável o uso frequente do site. Seu design é agradável, proporcionando uma interface simples e atraente. Outro atrativo é a formação de um ciclo de conexão e expressão de seus próprios posts, podendo ser aprovado e compartilhado por muitos outros, proporcionando a sensação de recompensa e pertencimento. O Tumblr é intuitivo, divertido e ainda possui uma ampla gama de liberdade para a expressão do usuário, incluindo a permissão total de conteúdos pornográficos.

Sua diversidade de conteúdo atrai milhões de usuários, incluindo seapunkers. O fator mais impressionante sobre o Tumblr é que ele parece ter ganhado uma estética própria, sendo muito comum achar a expressão “estilo tumblr” na internet. Esse estilo é basicamente uma mistura de influências do grunge, moda esportiva e muitas releituras da moda de 1990, se estendendo a objetos e filtros nostálgicos de fotos. Com isso, o Tumblr passou a ser um site de experimentação e criação, tanto que já existem empresas especializadas em transformar as ideias virtuais do Tumblr em objetos reais. O lema de uma delas é: “from url to irl (in real life)”.

Ganhando status de qualidade, o Tumblr passou a ser referência e hospedagem de imagens e gifs na internet, se tornando uma espécie de “Google Images” seletivo, com fotos bem editadas, de ângulos mais interessantes, e gifs mais criativos, por isso foi a plataforma digital ideal para a proliferação do Seapunk.

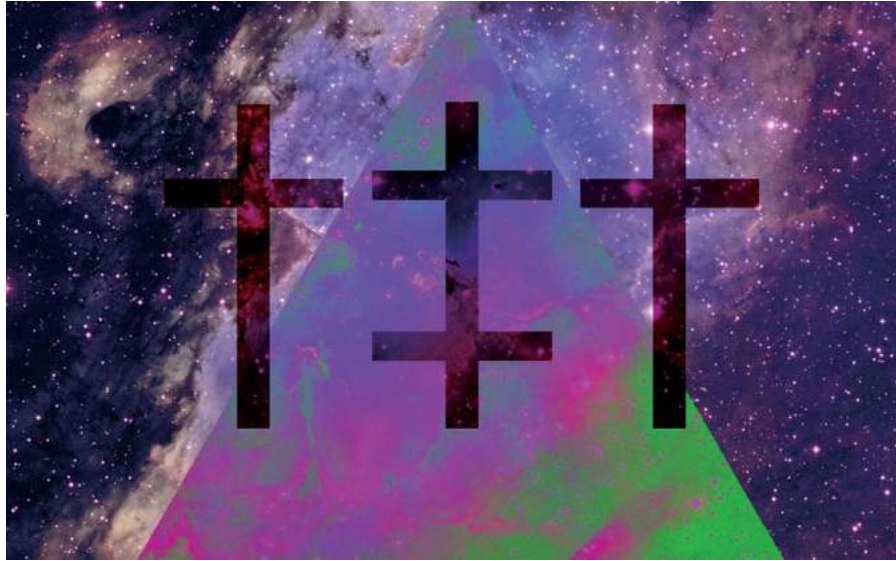
3. ESTILO SEAPUNK

3.1 A Ideologia

O estilo Seapunk não possui uma definição exata sobre sua ideologia. Ampliando, a base do Seapunk é incentivada pelos ideais ravers da filosofia P.L.U.R. - Peace, Love, Unity & Respect (McCALL, 2001, p. 03), somados a ironia otimista do lema “*life is a beach*”, que transforma com positividade o original “*life is a bitch*” e engloba uma estética marítima. Em uma rave todos estão conectados e, na filosofia P.L.U.R., a Paz está relacionada com a serenidade encontrada dentro de si mesmo e com outras pessoas ao seu redor, o Amor é entendido de forma simbiótica, a Unidade ou União transmite o compartilhamento de características como idade, raça, sexo ou religião e o Respeito transita entre a consideração do corpo físico e o corpo espiritual do próximo.

O Seapunk é uma visão cyberutópica de um paraíso aqua-digital. Apesar de parecer uma combinação do visual de tribos underground que já existiam, como o “Witch House”, a forte referência aos temas marítimos difere, claramente, o Seapunk de qualquer outro movimento. A base da ideologia Seapunk é sua própria falta de intenção, que começou a afundar quando alguns primeiros seapunkers começaram a rascunhar regras sobre o que poderia ser considerado Seapunk e o que não poderia. Quando, em 2012, o Seapunk se transformou em diversos produtos – incluindo festas comerciais – seus ideais estavam cada vez mais perdidos.

O fato é que o Seapunk não tem nenhuma causa para defender ferozmente. Dentro do Seapunk até existe espaço para pensamentos mais radicais como *seasteading* (neologismo com as palavras *sea* e *homesteading*, conceito de criação de habitações permanentes no mar, chamadas *seasteads*, fora dos territórios reivindicados pelos governos de toda a nação estabelecida) para fugir de impostos e taxas, mas a grande maioria da força seapunker fica limitada aos gifs divertidos e coloridos. Ele é menos uma ideologia forte e mais um moodboard gigante se espalhando pela internet.



³ Imagem de estilo Witch House.



⁴ Arte Sepunck com referência ao jogo "The Sims" e crítica ao capitalismo.

³ Disponível em <https://br.pinterest.com/echoupinette/witch-house-music-art>. Acesso em 28/03/2017.

⁴ Disponível em <http://www.imgrum.org/user/vaporhelpdesk/3752375412/1390790449190758833-3752375412>. Acesso em 12 de Março 2017.

3.2 A Imagem

[...], a ideologia subcultural de construção de um gosto diferente do apresentado pelo público mainstream sustenta a existência dessa comunidade de fãs que celebram o “inassistível” – desagradável ou inacessível para a maioria do público. (CASTELLANO, 2011, p. 153).

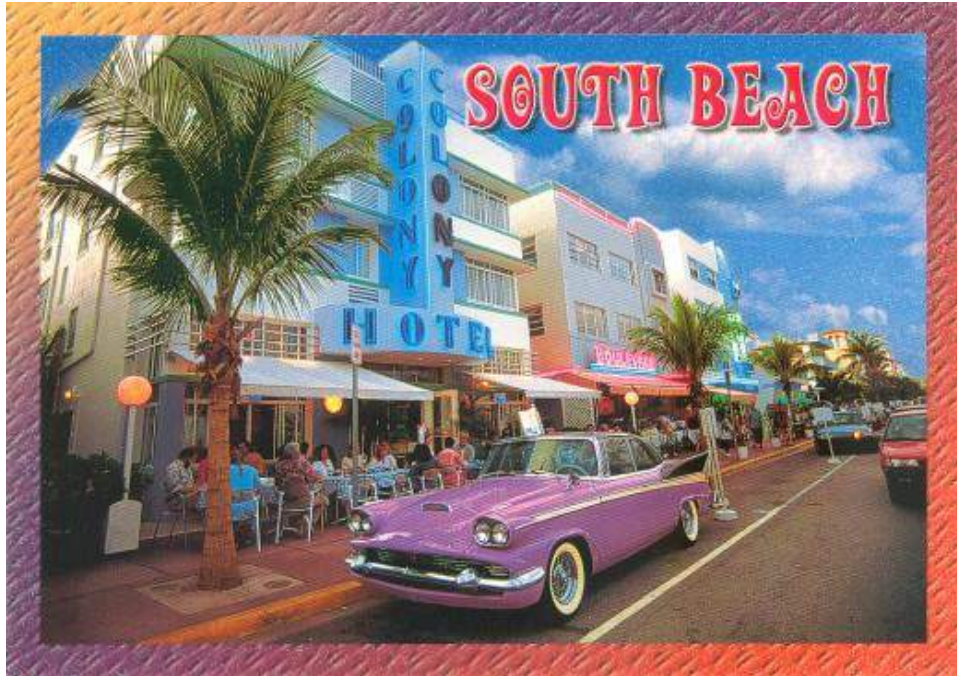
O Seapunk funciona sobre o mimético, nas referências e na reprodução de elementos de um passado não muito distante – meados dos anos 1990. Ele se desenvolve com elementos marinhos e psicodélicos, recortados e colados com qualidade de Paint, cheios de rebarbas e bordas imensas... todos no fundo do mar e todos incorporados em cores fluorescentes. Apesar disso, o Seapunk não é apenas uma colagem e também é muito diferente do que April Greiman experimentava nos anos 1980, quando os designers tiveram acesso aos primeiros computadores, substituindo os trabalhos manuais. Aqui defendo o Seapunk como uma curadoria, um movimento de arranjar que faz do designer um orquestrador de informações e imagens.

Tudo o que é kitsch e ultrapassado é bem-vindo. Esta falta de sutileza é o que há mais *punk* no Seapunk. As imagens e gifs, que podem ser considerados humorísticos ou apenas um exercício de estética, ganham vida em uma mistura de referências que engloba desde os grafismos orientais até o design dos cartões postais dos anos 1990.

A explicação para o sucesso do Seapunk entre os millennials está na sua construção repleta de elementos do passado que remetem à infância da geração Y (gráficos dos primórdios da internet, desenhos animados do início dos anos 2000, moda “all jeans”, etc.), funcionando quase como uma homenagem à estética saturada das TVs antigas e aos nossos primeiros computadores.

O Seapunk tem no passado a sua grande fonte de criação, mas a energia, a juventude e o frescor de sua mistura irônica, resultam em um movimento retro-futurista. Essa celebração das perspectivas da tecnologia nas últimas décadas do século XX está sintonizada com os ideais do Synthwave, um estilo musical e artístico que celebra os anos 80, mas longe das referências aquáticas. Nos últimos anos, os

tons mais característicos do Seapunk e do Synthwave, o azul turquesa e o rosa, passaram a ganhar popularidade na iluminação dos videoclipes da música pop.



⁵ Cartão Postal dos anos 1990.



⁶ Imagem de televisão exibindo o gameshow "Click", 1998.

⁵ Disponível em <https://git.v0x.nl/2009/page/12/>. Acesso em 21/03/2017.

⁶ Disponível em http://www.askmen.com/recess/fun_lists/90s-tv-shows.html. Acesso em 21/03/2017.



⁷ Computador dos anos 1990.



⁸ Cenário do videoclipe "Sparks", 2015.



⁹ Hilary Duff no videoclipe "Sparks", 2015.

¹⁰ Videoclipes de artistas como Rihanna, Justin Bieber, Drake, Britney Spears, Demi Lovato e Ariana Grande, 2014 - 2016.

⁷ Disponível em https://alypsmith.wordpress.com/2011/02/13/new-technology-new-size/_macquad. Acesso em 13/03/2017.

⁸ Disponível em <https://www.muumuse.com/2015/05/hilary-duff-sparks-video-now-tinder-free-dance.html>. Acesso em 18/03/2017.

⁹ Disponível em <http://www.billboard.com/articles/columns/pop-shop/6582781/hilary-duff-second-sparks-video>. Acesso em 18/03/2017.

¹⁰ Disponível em <http://www.portalfamosos.com.br/synthwave-e-a-inspiracao-oitentista-do-momento-na-musica-pop-conheca-o-estilo>. Acesso em 20/03/2017

Na moda, o Seapunk é representado através dos jeans rasgados, cabelos coloridos, tie-dye, óculos redondos com hologramas, yin yang, estampas de golfinhos, conchas, símbolos religiosos, tecidos plásticos, translucidos, holográficos, e metalizados. Tudo junto e misturado, de uma vez só, em um banho de tons azulados, esverdeados e rosa. Além de grandes marcas do mercado da moda terem usado referências do estilo Seapunk, sua presença era bastante comum nas araras das lojas de departamento.

Atentos aos novos tempos, os principais estilistas usaram a filosofia dos seapunks em suas coleções. Karl Lagerfeld explorou o tema no resort 2013 da Chanel. Riccardo Tisci mergulhou fundo na tendência no verão 2012 da Givenchy. Versace, Balenciaga, Jeremy Scott e Proenza Schouler também seguiram por este caminho. A modelo Gisele Bündchen foi musa da campanha de verão 2012 da Versace - mais uma que buscou inspiração no universo dos seapunks. (JUNIOR, 2012, s.p.)



¹¹ Referências de moda Seapunk.

¹¹ Disponível em <http://www.cultistzine.com/2012/07/06/baby-steps-how-to-be-cool-by-dressing-seapunk>. Acesso em 28/03/2017.



¹² Gisele Bündchen na campanha de verão 2012 da marca Versace.

¹² Disponível em <http://instyle.com.br/tag/campanha-versace-com-gisele-bundchen>. Acesso em 02/03/2017.

3.3 O Som

A música Seapunk começou a nascer da mistura de house e techno dos anos 1990, incorporando sons marinhos e barulhos de gotas e videogames antigos, além de uma certa energia narcótica que remete à música new age, gênero musical que é muito usado para meditação e se caracteriza por uma melodia suave, através de sons instrumentais vindos da harpa, teclados, flauta, violão, órgão, vozes celestiais e sons da natureza.

Baseados nas imagens e gifs Seapunk que começaram a surgir no Twitter e no Tumblr, os DJs de música eletrônica, Zombelle e Ultrademon, seguidos por Unicorn Kid, começaram a representar musicalmente aquela explosão de desenhos 3D básicos, azul turquesa, gifs toscos e recortes grotescos.



¹³ Djs Zombelle e Ultrademon.

¹³ Disponível em <http://industrialcriativa.espm.br/2012/cultura-seapunk-invade-as-ruas-e-a-musica-pop>. Acessado em 03/03/2017.

O som Seapunk se espalhou pela indústria fonográfica por causa de sua mistura que exalava um frescor, mas também devido a sua impactante estética. Raps aquáticos (raps com melodia e letra influenciadas pelo som Seapunk) começaram a entrar no *flow* (maneira que o rapper encaixa seus versos na batida) de artistas como Soulja Boy e Kreayshawn, batidas marinhas começaram a serem mixadas por alguns DJs e videoclipes Seapunk surgiram na carreira de Azealia Banks.



¹⁴ Videoclipe "ATLANTIS" da rapper Azealia Banks.

¹⁴ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=yj-xBpQ0CI0>. Acesso em 06/02/2017.

O Seapunk teve seu momento no cenário musical, mas sua maior contribuição foi ter impulsionado o Vaporwave, abrindo alas e dando visibilidade para esta outra subcultura da internet, mas passa longe das inspirações aquáticas e tem influências sonoras como lounge music, jazz suave e música de elevador. O Vaporwave acabou se tornando mais relevante no mundo da música, influenciando o estilo de artistas mainstream.



¹⁵ DJ Seapunk Unicorn Kid.



¹⁶ Comparação entre capa de coletânea Vaporwave, 2015, e capa do álbum “*Bangerz*”, 2013, da atriz e cantora americana Miley Cyrus.

¹⁵ Disponível em <https://charlottemcmanus.wordpress.com/2012/03/11/music-unicorn-kid-supersuper-vol-2-002>. Acesso em 03/03/2017.

¹⁶ Disponível em <http://bassfuck.com/2016/10/06/dissecting-the-music-genre-and-art-movement-that-is-vaporwave> e http://studio.tedlovet.com/media/miley_cyrus_bangerz-portada. Acesso em 03/03/2017.

4. KITSCH, CAMP & SEAPUNK

4.1 Kitsch

“Kitsch is the inability to admit that shit exists.” (KUNDERA, APUD ISRAEL, 2014, p. 214)

O escritor tcheco, Milan Kundera, foi duro e direto ao usar poucas palavras para descrever o que é Kitsch. A palavra deriva do termo alemão “*kitschen*”, que tem o sentido de impedir, e de “*verkitschen*”, realizar uma fraude, substituir um produto por outro não desejado, o que revela o significado vulgar que do vocábulo Kitsch.

Esse estilo está ligado a uma apreciação artística inferior ou a objetos baratos, de mau gosto, sentimentais, que copiam referências da cultura erudita sem critério e sem atingirem o nível de qualidade de seus modelos, e que se destinam ao consumo grandioso. Ele está profundamente relacionado à produção em massa, característica do mundo pós-moderno, movida por um consumismo desgovernado. O Kitsch é visto com frequência na arte imagética, na produção literária, na música, no campo do design, nos vários objetos do dia-a-dia, como as famosas lembrancinhas adquiridas nas viagens turísticas ou as estátuas de jardim vendidas na beira da estrada. Os elementos que o compõem são sempre teatrais, sensuais, emocionais e excessivos. O estilo Kitsch destrói todas as linhas que separam o belo do feio, o bom do mau-gosto.

Às vezes considerado oposto ao conceito de arte e outras vezes aceito como arte má qualidade, o problema para a definição de Kitsch parece estar relacionado à falta de traços objetivos para identificar um objeto como kitsch. Segundo Tomáš Kulka, “[...] falta-lhe uma estrutura caracterológica intrínseca que possibilite demonstrar cabalmente que um objeto é de mau gosto ou de escasso valor estético, contrapondo-o ao mundo da “arte”, ou pelo menos da arte erudita”. (1996, p. 12). Alguns pesquisadores, como os da “*Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras*”, apresentam características amplas do que é um objeto *kitsch*: falsificação de materiais, preferência pela cópia ou adaptação de modelos eruditos, uso de cores vivas, combinações exóticas, tendência ao exagero e a acumulação,

fortes tendências sentimentais, funcionalidade minimizada pela ênfase no decorativo, entre outros.

A partir dos anos 1980, quando pós-modernidade entrou em vigor, o estilo *kitsch* obteve um melhor status como forma de arte, já que os formatos mais tradicionais de arte perdiam espaço. A situação se tornou complexa porque os limites da arte se tornaram fluidos e vagos, desta forma os julgamentos críticos passaram a ser mais difíceis. Assim, as evocações nostálgicas, as referências irônicas, a apropriação pela cultura erudita, o humor e as combinações anárquicas, contraditórias e carnavalescas, continuaram ganhando força e continua sendo uma tendência forte, influenciando as obras de artistas como Jeff Koons, Damien Hirst, e Banksy.



¹⁷ Obra "*The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living*" de Damien Hirst, 1991.

¹⁷ Disponível em <http://www.damienhirst.com/the-physical-impossibility-of>. Acesso em 11 de Março 2017.

One second I'm a Koons, then suddenly the Koons is me. Pop culture was in art, now art's in pop culture, in me. (GAGA, 2013, s.p.)



¹⁸Obra "Balloon Dog" de Jeff Koons, 1994-2000.

Indo no sentido contrário a arte contemporânea, que em seus traços mais radicais almeja a subversão do sistema, criando novos parâmetros de percepção, ideologia e cultura, o objetivo do Kitsch não é criar novas expectativas, nem desafiar o *status quo*, mas sim agradar ao maior número de pessoas possível, satisfazendo as expectativas que já existem. Para isso, o Kitsch explora emoções ligadas à família, raça, nação, nostalgia, crenças religiosas e ao amor. Segundo Abraham Moles, o Kitsch é "a arte da felicidade" (APUD KIELWAGEN, 2006, p. 01). Isso se prova na infantilização do imaginário popular, com exemplos óbvios na estética dos parques temáticos da Disney, considerado um "microcosmo do ocidente" pelo sociólogo francês Jean Baudrillard, e na proliferação dos cartoons japoneses, umas das referências imagéticas do Seapunk.

¹⁸ Disponível em <http://www.jeffkoons.com/artwork/celebration/balloon-dog>. Acesso em: 11 de Março 2017.



¹⁹ Castelo da Cinderela no Walt Disney World, 2015.



²⁰ Personagem japonês Sonic em um cartaz no estilo Seapunk.

¹⁹ Disponível em <https://disneyparks.disney.go.com/blog/2009/11/200000-lights-transform-cinderellas-castle-at-walt-disney-world>. Acesso em 12 de Março 2017.

²⁰ Disponível em <http://www.imgrum.org/user/vaporhelpdesk/3752375412/1390790449190758833-3752375412>. Acesso em 12 de Março 2017.

4.2 Camp

“O Camp é comumente relacionado ao exagero, à afetação, a uma estética especial que ironiza ou ridiculariza o que é dominante.” (SONTAG, 1964, p.23)

Camp é um estilo estético que considera o “mau gosto” e o valor irônico como características valiosas. A estética Camp desmistifica muitas das noções do modernismo sobre o que é a arte e o que pode ser classificado como arte, invertendo atributos estéticos como beleza, valor e gosto, através de um convite a um tipo diferente de apreensão e consumo (MALLAN, 2005, p.19). Camp, como Susan Sontag observou, é sempre uma maneira de consumir ou produzir a cultura “entre aspas”. O Camp enxerga tudo entre aspas. Não é uma lâmpada, mas uma “lâmpada”. Não é um homem, mas um “homem”. Não é uma banana, mas uma “banana”. O ato de perceber o Camp em objetos e pessoas é entender o “ser” como “interpretar um papel”. É uma extensão da metáfora da vida como teatro. O Camp é uma espécie de esteticismo, é uma maneira de ver o mundo como um fenômeno estético (SONTAG, 2009, p. 127).

Em 1909, o *Oxford English Dictionary* foi o primeiro dicionário a definir *Camp*, utilizando palavras como: ostensivo, exagerado, afetado, teatral, efeminado ou homossexual. A origem da palavra vem do francês *se camper*, que pode ser traduzido como “posar de forma exagerada”. Camp é completamente relacionado à cultura gay masculina. Dois elementos importantes da origem do Camp foram hábitos efeminados como o *swish* e o *drag*. O primeiro caracteriza-se no uso excessivo de superlativos (“chiquérrimo”, por exemplo) e o segundo caracteriza-se em uma personificação feminina exagerada.

Camp estendeu-se para todas as formas de expressão consideradas extravagantes, incluindo a versão exagerada de Carmen Miranda em Hollywood. Foi esta versão do conceito de Camp que foi adotada por críticos literários e de arte, se tornando parte da matriz conceitual da cultura dos anos 1960.



²¹ Carmen Miranda no filme “Entre a Loira e a Morena”, 1943.



²² Cher, cantora e atriz americana, considerada a “Rainha do Camp”, em performance na turnê “Living Proof: The Farewell Tour”, 2002.

²¹ Disponível em <http://www.denofgeek.com/us/movies/hail-caesar/252658/hail-caesar-classic-movies-reference-guide>. Acessado em 28/03/2017.

²² Disponível em <http://www.seattlepi.com/news/slideshow/Cher-s-Farewell-Tour-12-16-02-4745.php>. Acessado em 28/03/2017.

4.3 Kitsch Vs. Camp

As palavras "Camp" e "Kitsch" são frequentemente escritas juntas porque ambas podem ter relações com arte, literatura, música ou qualquer objeto que carrega um valor estético exagerado. No entanto, Kitsch tem referência especificamente ao trabalho em si, enquanto Camp é um modo de desempenho. Assim, uma pessoa pode consumir o Kitsch intencionalmente ou não intencionalmente.

Kitsch está mais ligado ao objeto e Camp à ação. Kitsch é uma escultura, Camp é uma dança. Dentro do universo Seapunk, os cartazes, os gifs e os vídeos são *kitsch*. Desta forma, as músicas, a atitude, os neologismos e os figurinos são *camp*, porque são elementos mais relacionados ao comportamento.

A cultura *seapunker* não funciona sob a preocupação em ser ridículo, brega ou bizarro. Os pontos em comum das artes Kitsch e Camp com o Seapunk são definitivamente o bom humor, a ironia e a despreocupação em seguir os padrões sociais, buscando uma inovação dos elementos de um passado não tão distante.

Este novo modernismo prospera na rede. Está em todos os lugares da Internet. Você pode vê-lo no crescente gênero da arte glitch, nas subculturas estranhas que celebram possibilidades improváveis e rejeitam as normas convencionais, nas brincadeiras que se fragmentam de suas fontes originais para assumir novos significados. (SEXTON, 2016, s.p.)

5. TIMELINE SEAPUNK

O Seapunk foi gerado de forma despreziosa e fluida, sem nenhum tipo de controle sobre onde esse fenômeno chegaria. Esta linha do tempo conta, através de pesquisas no Twitter e em artigos de jornais e revistas, como um sonho chegou à televisão, para milhares de telespectadores, incentivado somente pela relevância que a internet possui na vida da atual juventude.

Junho de 2011 – O Sonho e a Hashtag

@LILINTERNET acorda de um sonho às 5h da manhã, twitta sobre uma jaqueta de couro “Seapunk”, coberta com cracas (crustáceos marinhos) ao invés de taxinhas e volta a dormir. Ele conta para @LILGOVERNMENT, que usa a hashtag #seapunk pela primeira vez e um meme nasce.



²³ Tweet de @LILINTERNET, 2011.



²⁴ Tweet de @LILGOVERNMENT, 2011.

²³ Disponível em https://www.vice.com/en_us/article/seapunk-washes-up-58477f17ace19e023ced8d9b. Acesso em 12 de novembro de 2016.

²⁴ Disponível em https://www.vice.com/en_us/article/seapunk-washes-up-58477f17ace19e023ced8d9b. Acesso em 12 de novembro de 2016.

Alto verão americano de 2011 – O Boca a Boca, a Ideologia e o Grupo Secreto

Um pequeno grupo de usuários do Twitter começa a twittar com frequência algumas piadas Seapunk, incluindo sugestões de novos objetos para acompanhar a “jaqueta de cracas”, entre eles: brincos de pata de caranguejo, meia arrastão tipo fishnet, cigarros de alga marinha, etc. Logo depois, elementos Cyberpunk entram em cena, seguidos do discurso de sentar-se em uma praia com banda larga ilimitada e o conceito de criação de habitações permanentes no mar, fora dos territórios reivindicados pelos governos de toda a nação estabelecida, para fugir da jurisdição. A partir daí, as linhas entre a internet e o mar começam a se confundir. Albert Redwine (@ultrademon) forma um grupo secreto #seapunk no Facebook, convida a tripulação e a zoeira continua.

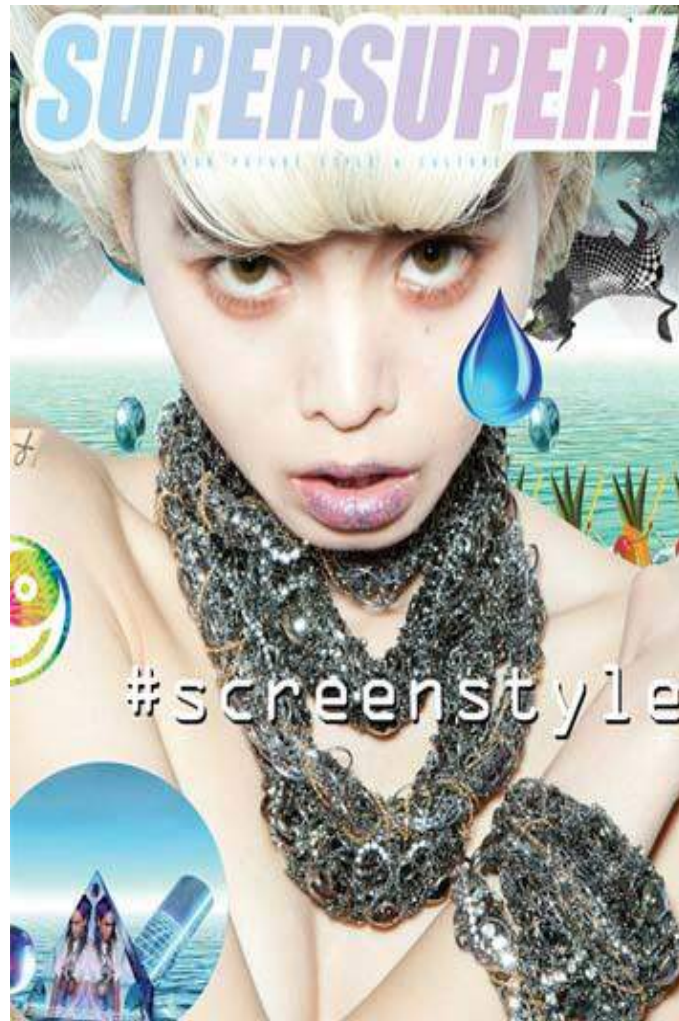


²⁵ Tweets de @LILGOVERNMENT, 2011.

Setembro de 2011 – O Primeiro Artigo

A SuperSuper! Magazine, de Londres, foi escutando e participando da movimentação Seapunk, via Twitter e Facebook. Sentindo a vibe, eles publicaram o primeiro artigo Seapunk impresso, imortalizando o principal grupo original - (@LILINTERNET, @LILGOVERNMENT, @UNICORNKID, @ULTRADEMON, @ZOMBELLE_, @TTTEAMS). Mais exploratório do que definitivo, o artigo incluía gráficos aquosos, uma máscara de sereia, um pouco de filosofia bem humorada e um "playlist essencial" de faixas que listava os DJs Le1f e Unicorn Kid, trance music aleatória e "colocar seu ouvido em uma concha".

²⁵ Disponível em https://www.vice.com/en_us/article/seapunk-washes-up-58477f17ace19e023ced8d9b. Acesso em 12 de novembro de 2016.



²⁶ Capa da SuperSuper! Magazine em setembro de 2011.

Outono americano de 2011 – Ondulações no Clima Global

A revista Dis Magazine pergunta: "O que é Seapunk?". Apesar das respostas variadas e cada vez mais conflitantes, a percepção universal estava entrando em sintonia. Soulja Boy cria sua própria "Ocean Gang" com raps aquáticos como "Came Out The Water", também twittando as hashtags #seapunk e #splash. Tweets Seapunk começam a pipocar nos perfis de músicos e DJs como Azealia Banks, Venus X, Franki Chan e Kreayshawn. Até mesmo o cabelo de Lady Gaga ficou turquesa. O Seapunk estava vivo e indo bem no Tumblr e em vários blogs.

²⁶ Disponível em http://coffinoncake.blogspot.com.br/2011_09_01_archive.html. Acesso em 20/01/2017.



²⁷ Cantora americana Lady Gaga em 2011.

Ano passado, a cantora Lady Gaga surgiu com os cabelos coloridos de azul no vídeo da música “You and I”. Antes de Gaga, a estrela Katy Perry circulou por aí com os fios tingidos com a mesma cor. A rapper Nicki Minaj pintou a pele com o tom para um ensaio para a “Vogue” americana. Mesmo não tendo levantado a bandeira do movimento diretamente, elas acabaram impulsionando a neotribo dos seapunks, que cresceu, apareceu e virou hit na internet. (JUNIOR, 2012, s.p.)

²⁷ Disponível em https://noisy.vice.com/en_us/article/musicians-who-dress-seapunk-are-in-fact-dressed-like-sailor-moon. Acesso em 10/03/2017.



²⁸ Rapper americana Nicki Minaj nas páginas da revista VOGUE em 2011.

²⁸ Disponível em http://www.huffpostbrasil.com/entry/nicki-minaj-blue-vogue_n_1293719. Acesso em 10/03/2017.

Setembro/Octubre de 2011 – Linhas são Desenhadas na Areia

O que antes era uma troca livre de piadas, ideias e imagens, em um grupo secreto, transforma-se em disputas sobre o que “é” e “não é” Seapunk. Albert Redwine (produtor de Fire For Effect) quer começar uma gravadora de música eletrônica seapunk com contribuições de membros do grupo original. No entanto, Lil Internet e Lil Government são cautelosos com a mentalidade "nós contra eles" se formando, exatamente o oposto da inicial falta de intenção do Seapunk. Os primeiros adeptos e alguns músicos também ficaram desiludidos. Le1f diz "Eu parei de me identificar com o Seapunk quando eu percebi que deixou de ser uma piada divertida do Twitter, um estilo e virou um clube". Enquanto isso, Redwine e Zombelle estão se apropriando da terminologia punk e dirigindo o navio Seapunk, a toda velocidade, para uma grande confusão. A menção do ponto de origem do Seapunk está se tornando conspicuamente escassa.



²⁹ Post no primeiro grupo Seapunk do Facebook.

²⁹ Disponível em https://noisy.vice.com/en_us/article/musicians-who-dress-seapunk-are-in-fact-dressed-like-sailor-moon. Acesso em 10/03/2017.



³⁰ Post no primeiro grupo Seapunk do Facebook.



³¹ Tweet de @LILGOVERNMENT, 2011.

Novembro de 2011 / Início de 2012 – O Gênero e o Rótulo

O Seapunk, tendo alcançado a onipresença em seu nicho, está agora bem em seu caminho para ser embalado e vendido. Festas temáticas de Seapunk acontecem em LA, NYC, Chicago e Minneapolis, para citar algumas cidades. A gravadora do Redwine, Coral Records, começa a lançar CDs e músicas com novos artistas eletrônicos "seapunk". Ele também começa a solicitar remoções de qualquer link de download gratuito dos lançamentos da Coral Records. O Punk pode estar morto, mas a hipocrisia estava viva.

³⁰ Disponível em https://noisy.vice.com/en_us/article/musicians-who-dress-seapunk-are-in-fact-dressed-like-sailor-moon. Acesso em 10/03/2017.

³¹ Disponível em https://noisy.vice.com/en_us/article/musicians-who-dress-seapunk-are-in-fact-dressed-like-sailor-moon. Acesso em 10/03/2017.

"[...] usamos apenas um mixer e não usamos mesa de DJ, porque a água ferraria o nosso equipamento", disse Redwine em entrevista à Dazed and Confused. Ele também contou que "gostaria de começar uma loja que incluiria capas de chuva para pescador, francesas e caras" e continua dizendo que seu nome "não tem nada a ver com o mar, mas é tudo alquimia porque estamos fazendo ouro aqui".



³² Retweet de Albert Redwine.

Março de 2012 – O New York Times anuncia: “SEAPUNK, uma Piada com Música tem o seu Momento”

O escritor Ben Detrick, do “*The New York Times*”, escreve um artigo sobre o Seapunk para a seção “*Sunday Styles*”, em um dos jornais mais importantes do mundo, entrevistando Zombelle, Redwine e Lil Internet. Redwine diz não ter informações de contato com Lil Internet e acrescentou que “[Lil Internet] não tem nada a ver com o Seapunk”. Redwine acaba nem sendo citado no artigo final do jornal, enquanto Zombelle menciona o Tumblr, confronta o “sereismo” da Azealia Banks e reclama que “ninguém vai realmente dar o crédito [do Seapunk] para nós”, alfinetando Ben Detrick, no Twitter, horas depois da entrevista. Graças ao sexto sentido jornalístico de Detrick, ele encontra o próprio Lil Internet e o inclui no artigo, frustrando uma tentativa perplexa de esconder as verdadeiras origens do Seapunk.

³² Disponível em https://noisy.vice.com/en_us/article/musicians-who-dress-seapunk-are-in-fact-dressed-like-sailor-moon. Acesso em 10/03/2017.

HOME SEARCH

The New York Times

Little Mermaid Goes Punk

Seapunk, a Web Joke With Music, Has Its Moment

By BEN DETRICK MARCH 2, 2012



³³ Primeiro artigo sobre Seapunk no The New York Times.



³⁴ Tweet de @ZOMBELLE.

³³ Disponível em <http://www.nytimes.com/2012/03/04/fashion/Seapunk-a-Web-Joke-With-Music-Has-Its-Moment.html>. Acesso em 25 de setembro de 2016.

³⁴ Disponível em https://noisy.vice.com/en_us/article/musicians-who-dress-seapunk-are-in-fact-dressed-like-sailor-moon. Acesso em 10/03/2017.

Abril de 2012 – Adeus, Seapunk; Olá #WaveRave!

Zombelle já não parece ficar estressada quando os entrevistadores perguntam o que é o Seapunk, já que ela e Redwine começam a serem conhecidos como os verdadeiros criadores de Seapunk. A Coral Records continua lançando alguns artistas incríveis como Unknown, enquanto Lil Government e Lil Internet parecem amar assistir a influência Seapunk dominando a moda atual, mas enfocam a perda da essência:

Nós estamos mais do que felizes em deixar a segunda onda do Seapunk ter um gênero, um cenário, um rótulo e os produtos - que eles merecem crédito total por criar. Temos apenas um pedido. Podemos recomendar #waverave como um termo geral mais apropriado para o "movimento"? É com um peso no coração que colocamos o #seapunk em sua forma original para descansar.” (@LILGOVERNMENT, 2012, s.p.)

Novembro de 2012 – Seapunk para Milhões

A cantora Rihanna se apresenta no Saturday Night Live, programa de televisão da emissora americana NBC que chega a registrar até 14 milhões de espectadores por episódio, levando a maioria das pessoas à surpresa, principalmente porque ela estava cantando na frente de um fundo verde chroma key em vez do palco habitual do Saturday Night Live para convidados musicais. Um pequeno número de artistas da internet, incluindo seapunkers, estava ainda mais surpreso porque sua estética visual foi copiada inteiramente pela cantora, sem consulta ou crédito. Os gráficos semelhantes aos de “proteção de tela”, as animações tridimensionais espalhafatosas e as imagens da profundidade do mar usadas na performance de Rihanna eram, pelo menos vagamente, reconhecíveis para qualquer pessoa que tenha navegado pelas páginas do Tumblr nos dois anos anteriores. Neste momento o Seapunk ganhou sua maior visibilidade até então e definitivamente deixou de ser um conteúdo exclusivo da internet.



³⁵ Cantora Rihanna em apresentação no Saturday Night Live, 2012.

³⁵ Disponível em <http://www.keyword-suggestions.com/cmloYW5uYSBkaWFtb25kcyBzbnw>. Acesso em 15/11/2017.

6. O VÍDEO

O projeto, que inicialmente seria finalizado em uma instalação artística, foi transformado em videoarte por causa de um trágico incêndio no edifício que reside a Escola de Belas Artes da UFRJ. Para este novo formato de projeto, os materiais, os conceitos e os efeitos visuais que foram planejados para a instalação original serviram de inspiração, assim como algumas obras de artistas visuais como Thomas Friedman, Diane Martel e Ryan McGinley .



Moodboard de obras que inspiraram o vídeo deste projeto.



Representação gráfica, feita para este projeto em maio de 2016, de instalação composta de monitores, plástico, adesivo em vinil, bolhas de sabão e óculos de difração de luz.

O vídeo final deste projeto foi totalmente editado em um único software, o After Effects. Para as cenas envolvendo modelos, foram escolhidas roupas que possuíam estampas que remetesse a paleta de cores Seapunk, ao movimento da água ou que fossem feitas de material translúcido, metalizado ou holográfico. Uma máquina de bolha de sabão também foi utilizada, da mesma maneira que seria empregada caso este projeto seguisse seu plano inicial e ainda fosse uma instalação de arte. As bolhas de sabão tinham a função de representar a difração da luz, a água e a diversão.



Tendo em vista o Seapunk como uma estética underground que também engloba elementos do passado (bustos antigos em mármore, por exemplo), uma pesquisa em busca de lugares esteticamente interessantes, que servissem de base para a edição deste projeto, foi realizada e cenas do cotidiano de lugares como Berlim, Budapeste e Viena foram captadas em dezembro de 2016. Essas cidades possuem grande importância histórica, mas também são relevantes no cenário alternativo atual e a música eletrônica, base do som Seapunk, parece ser o ritmo preferido das noites desses lugares. Através do uso da ferramenta “*tracking*”, instalações Seapunk em 3D foram adicionadas nessas cenas, representando a presença do fenômeno Seapunk ultrapassando as fronteiras do ciberespaço.



Nas cenas gravadas na piscina, um fundo verde chroma key, em estrutura de madeira, foi construído. Durante a edição, neste fundo foram aplicadas camadas que caracterizassem o universo Seapunk, tais como desktops de versões ultrapassadas do Windows, ilhas em 3D, golfinhos e etc.



O pão de forma, inspirado nas esculturas de Tom Friedman, aparece para retratar a dependência humana de pertencimento, a um grupo ou tribo, como uma necessidade vital tão importante quanto o ato de se alimentar. Também é uma referência a Michael Maffessoli que usa o costume de comer junto como um exemplo para o tribalismo, um “envolvimento orgânico de uns com os outros” (1998, p. 41). A escolha do pão de forma ainda funciona como um elemento para um tom de crítica à crescente produção em massa, fruto do consumismo sem controle dos millennials, neste momento retratados como “geração pão de forma” para este projeto. A aplicação de glitter no pão tem a função de torná-lo kitsch. Quando a modelo come o sanduíche recheado de elementos, cores e texturas não convencionais para esse tipo de alimento, a resposta de estranhamento e repulsa esperada no espectador faz parte da performance camp do vídeo.

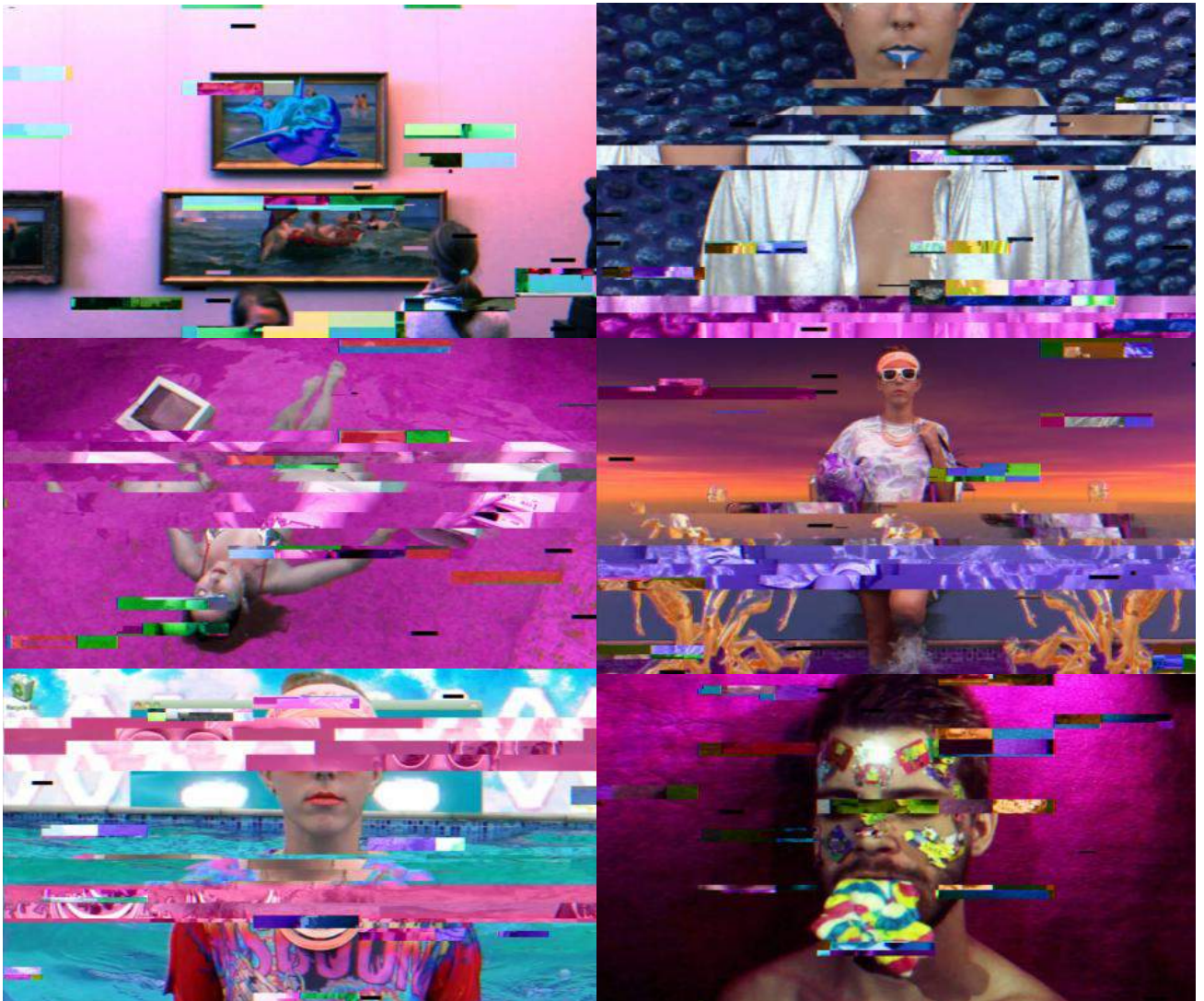
[...] é impossível falar-se de uma linguagem pura para a performance. Ela é híbrida, funcionando como uma espécie de fusão e ao mesmo tempo como uma releitura, talvez a partir da sua própria ideia da arte total, das mais diversas – e às vezes antagônicas – propostas modernas de atuação. (COHEN, 2004, p.108)



O hibridismo deste vídeo é um reflexo das artes visuais contemporâneas e da formação do Seapunk, que extrapola os limites de apenas uma linguagem, cultura ou sociedade. Um paraíso aqua-digital em 3D, servindo de fundo para uma piscina, pães, bolhas de sabão, estampas, balões em formato de golfinhos, “gelecas”, computadores, shampoo, glitter, viseiras, iogurte, estátuas, jaquetas metalizadas, adesivos infantis, música eletrônica e etiquetas de roupas, é aparentemente uma mistura cheia de referências desconexas, mas na verdade é um experimentalismo validado na fragmentação das artes visuais e de seus elementos.

Um artista de hoje não tem mais que dizer "eu sou um pintor" ou "um poeta" ou "um performer" ou "um dançarino". Ele é simplesmente "um artista". Assim, todas as instâncias da vida se abrirão a ele. (KAPROW APUD RAMOS, 2008, p. 125)

No After Effects, foram utilizados plugins para dividir as camadas de cores RGB e também para gerar “glitches” no vídeo, uma forma de Glitch Art, um estilo de arte baseado na exploração estética do erro das máquinas analógicas ou digitais, através da introdução de erros nos dados e códigos de artefatos digitais ou da manipulação física de objetos eletrônicos (@GLIDOTTCSLASHH, 2010, s.p.). O uso desta técnica permite um efeito “defeituoso” no vídeo que remetendo à tecnologia ultrapassada, mas traz o frescor da Glitch Art, resumindo uma das principais características do Seapunk: o passado sendo representado de uma forma inovadora.



Apesar do conhecimento de que a “vida” de um computador está na CPU de seu gabinete, o monitor é a lente por onde nos conectamos e nos relacionamos visualmente com esta máquina. No vídeo, os monitores afogados na piscina são a representação física e material das artes Seapunk espalhadas pela internet, nas quais computadores aparecem inseridos em ambientes aquáticos. Eles representam a internet transferida para o mundo aquático.

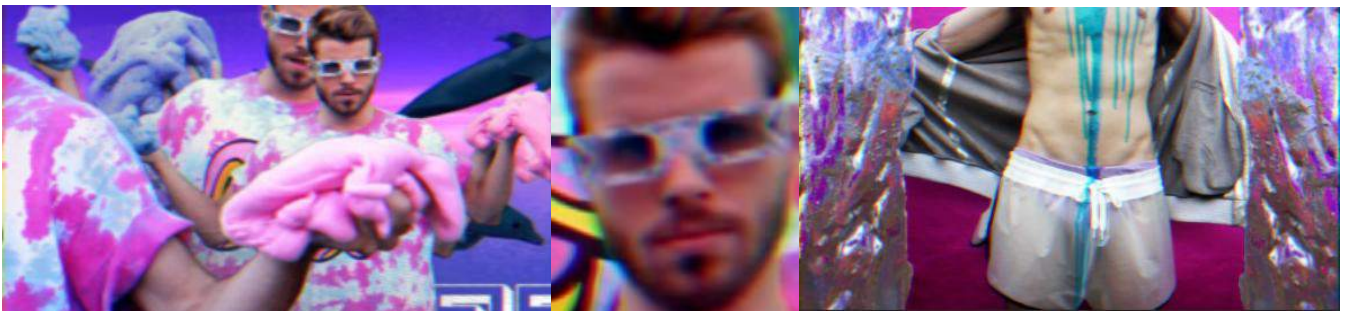


A grande quantidade de etiquetas no final do vídeo remete à morte comercial do Seapunk, já que seus fundadores não gostaram da apropriação ampliada do Seapunk e o caráter comercial que ele ganhou.





A sugestão da utilização de um par de óculos de difração de luz para assistir ao vídeo se justifica na intenção de transmitir a agressividade visual da estética Seapunk, baseada em sua explosão de cores, variedade de camadas e na saturação dos monitores antigos. A grade de difração da película transparente, que funciona de lente nestes óculos, possui milhares de minúsculos riscos paralelos em sua superfície – os utilizados neste projeto tem 13.400 riscos por polegada. Quando a luz brilha através desta lente, ela é separada em todas as cores do espectro, criando um efeito visual multicolorido e a sensação de múltiplas camadas, conceito extremamente presente na estética Seapunk, perturbando a percepção visual e potencializando os efeitos do vídeo. Neste projeto essa lente de difração serve como uma imersão para que a nossa visão se assemelhe aos monitores, lente por onde acontece nossa conexão visual com os computadores.



7. CONCLUSÃO

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise de como um estilo estético subcultural da internet, o Seapunk, ultrapassou os limites do universo online, sem o apoio inicial da mídia popular ou de instituições, apenas sendo alavancado pela potência e significância da internet nos dias atuais. Além disso, também explorou os resultados obtidos desta análise estética como uma forma de arte, através de vídeo.

De um modo geral, o Seapunk espalhou sua temática aquática e referências aos anos 1990 pela internet, mas também pela música eletrônica e pela moda. É um fenômeno bem humorado e de características tribais que vem influenciando jovens internautas desde 2011.

Este projeto envolveu o domínio do uso de ferramentas digitais, como as dos softwares After Effects e Photoshop, mas também o uso de técnicas específicas de montagem e criação, incluindo soluções de cenografia e indumentária, além dos conceitos de design gráfico em todo seu processo de pré-produção, filmagem, edição e pós-produção.

O vídeo experimental que conclui este trabalho tem a expectativa de apresentar o Seapunk para um público que ainda não tenha conhecimento de sua existência, e assim incentivar a exploração e a apreciação de novos estilos visuais que podem ser gerados a partir de inspirações nostálgicas ou cotidianas.

8. BIBLIOGRAFIA

Livros:

ADZ, King. *The Stuff You Can't Bottle: Advertising for the Global Youth Market*, Londres: Thames & Hudson, 2013.

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? e outros ensaios*. Chapecó: Argos, 2009.

CALINESCU, Matei. *Five faces of modernity. Modernism, Avant-Garde, Decadence, Kitsch, Post Modernism*. Durham: Duke University Press, 1987.

CASTELLANO, Mayka. *Distinção pelo “Mau Gosto” e Estética Trash: Quando Adorar o Lixo Confere Status*, São Paulo: Metodista, 2011.

COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

ECO, Umberto. *A História da Feiura*, Rio de Janeiro: Record, 2014.

GIBSON, William. *Neuromancer*. São Paulo: ALEPH, 2016.

GOLDBERG, RoseLee. *A arte da performance: do futurismo ao presente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GREENBERG, Clement. *Arte e cultura. Tradução de Otacílio Nunes*. São Paulo: Ática, 1996.

IRUKA, Ekko. *Vaporwave: A Dystopian Musical Codex*, Chicago: Lulu Press, 2015.

KIELWAGEN, Jefferson W. *Arte da felicidade, melancolia da arte*. In: Revista da Pesquisa, vol. 2, nº2, 2006. Disponível em <http://docplayer.com.br/9405477-Arte-da-felicidade-melancolia-da-arte.html>. Acesso em 18 de Outubro 2016.

KAPROW, Allan. *Como Fazer um Happening*, Los Angeles: Mass Art Inc., 1966.

KWON, Miwon. *Jessica Stockholder: Kissing The Wall: Works 1988-2003*, Massachusetts: Marquand Books, 2004.

LE MOS, André. *Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*, Porto Alegre: Sulina, 2010.

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

LOPES, Denilson. **Somos todos travestis. O imaginário Camp e a crise do individualismo**. Rio de Janeiro: Lugar Comum, 2000.

MAFESSOLI, Michel. **O Tempo das Tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa**, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

MOLES, Abraham. **O Kitsch: a arte da felicidade**, São Paulo: Perspectiva, 1986.

Sites:

DETRICK, Ben. The New York Times – **Little Mermaid Goes Punk Seapunk, a Web Joke With Music, Has Its Moment**. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2012/03/04/fashion/Seapunk-a-Web-Joke-With-Music-Has-Its-Moment.html>. Acesso em 25 de setembro de 2016.

GLI.TC/H - THE F.A.Q. PAGE

Disponível em <http://gli.tc/h/faq>. Acesso em 24 de Janeiro de 2017.

JÚNIOR, Gilberto. O Globo – **Conheça o movimento dos seapunks**. Disponível em <http://oglobo.globo.com/ela/moda/conheca-movimento-dos-seapunks-que-tem-como-musa-cantora-katy-perry-16953927>. Acesso em 16 de Janeiro de 2017.

KITSCH. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. Disponível em <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3798/kitsch>. Acesso em 11 de Março de 2017.

LUCK, Carol. O Globo – **Conheça os ‘seapunks’, os novos ‘punks’ que vieram do mar**. Disponível em <http://oglobo.globo.com/cultura/conheca-os-seapunks-os-novos-punks-que-vieram-do-mar-3929941>. Acesso em 16 de Janeiro de 2017.

MARTINS, Chris. **Spin – Seapunks Salty Over Rihanna and Azealia Banks ‘Net Aesthetics’**. Disponível em <http://www.spin.com/2012/11/azealia-banks-rihanna-seapunk-beef-saturday-night-live-video>. Acesso em 02 de Março de 2017.

PERPETUA, Matthew. Buzzfeed – **Web Artists Are Furious At Rihanna And Azealia Banks**. Disponível em https://www.buzzfeed.com/perpetua/web-artists-are-furious-at-rihanna-and-azealia-ban?utm_term=.yIpOeMPNX#.dIOPZJ8WV. Acesso em 02 de março de 2017.

RAMOS, Graça. **CORPOS HIBRIDADOS**. Disponível em <http://docplayer.com.br/39332999-Corpos-hibridados-biologicos-ou-ciborgues.html>. Acesso em 20 de Fevereiro de 2017.

SEXTON, James. The Odyssey – ***Why Stupid Stuff On The Internet Is Actually Super-Relevant***. Disponível em <https://www.theodysseyonline.com/stupid-stuff-internet-actually-super-relevant>. Acesso em 28 de Março de 2017.

SONTAG, Susan. ***Notas sobre o Camp***. Disponível em <http://docplayer.com.br/9405477-Arte-da-felicidade-melancolia-da-arte.html>. Acesso em 03 de Novembro de 2016.

THUMP , O Canal de música eletrônica e cultura da VICE. – ***Is Vaporwave The Next Seapunk?*** Disponível em https://thump.vice.com/en_us/article/is-vaporwave-the-next-seapunk. Acesso em 12 de novembro de 2016.

VICE, Reportagens e documentários originais sobre tudo o que importa no mundo.– ***Seapunk Washes Up***. Disponível em https://www.vice.com/en_us/article/seapunk-washes-up-58477f17ace19e023ced8d9b. Acesso em 12 de novembro de 2016.

Vídeos:

Azelia Banks, ***ATLANTIS (**OFFICIAL VIDEO**)***. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yj-xBpQ0Cl0>. Acesso em 09/03/2017.

Hilary Duff, ***Sparks (Fan Demanded Version)***. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dpPXpHx9jO4>. Acesso em 18/03/2017.

Lady Gaga, ***Applause (Official)***. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pco91kroVgQ>. Acesso em 20/03/2017.

Rihanna, ***Diamonds (Live on SNL)***. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2LT23ixDaJo>. Acesso em 02/06/2017.

Ultrademon, ***Yr So Wet 3.0 - "Bubbles" SPLASH008 [MV]***. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z0AWgOnk67A>. Acesso em 13/01/2017.

UnicornKidAV, ***BOYS OF PARADISE OFFICIAL***. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=bUPUklZa-6U>. Acesso em 04/02/2017.

Vox, ***How seapunk went from meme to mainstream***. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=lxn-6DAuqyk>. Acesso em 22/10/2016.

WEIRDVIBESmtvhive, ***THE BIRTH OF SEAPUNK | Weird Vibes Ep14***. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=mkSxFDYEklg>. Acesso em 04/02/2017.