

**ARTE DA INTERNET E NOVAS VISUALIDADES: MONUMENTOS DE BELÉM  
(PA) EM ESTAMPAS ATRAVÉS DA ESTÉTICA VAPORWAVE**

***INTERNET ART AND NEW VISUALITIES: MONUMENTS OF BELÉM (PA) IN  
PRINTS THROUGH VAPORWAVE AESTHETIC***

**Rosângela Gouvêa Pinto<sup>1</sup>**

**Maria Roseli Sousa Santos<sup>2</sup>**

**Paulo Juan Valente da Silva<sup>3</sup>**

**Resumo**

Este artigo trata do processo de criação de uma coleção de estampas com referência em monumentos históricos da cidade de Belém – PA, por vezes “invisíveis” diante dos olhares cotidianos, sob os aspectos visuais do estilo Vaporwave, expressão da Arte da Internet. Foram empreendidas pesquisas bibliográficas e de campo sobre monumentos Marco da Légua, Memorial da Cabanagem, e os localizados na Praça Waldemar Henrique e Praça Siqueira Campos, e estudo das origens e influência do Vaporwave. Teorias de Löbach (2001) foram aplicadas à metodologia nas fases de coleta de informações, geração de ideias, análise e realização da alternativa à solução do problema. O resultado é a coleção de estampas intitulada “NEO PLAZA 1616”, com destaque para uma nova maneira de apresentar a história da cidade de Belém, tanto no que diz respeito a composições visuais, por meio do Design de superfície, como no suporte em que são aplicadas e visualizadas, a saber, produtos de moda, suscitando reflexão acerca de elementos histórico-culturais da cidade.

**Palavras-chave:** design de superfície; arte da internet; história; monumentos; vaporwave.

**Abstract**

This article deals with the process of creating a collection of prints with reference to historical monuments in the city of Belém – PA, sometimes “invisible” in the eyes of everyday life, under Vaporwave style visual aspects, an expression of Internet art. To this end, bibliographic and field research about monuments like Marco da Legua, Cabanagem Memorial, and those located at Waldemar Henrique Square and Siqueira Campos Square were undertaken, also collecting information about origins and influence of Vaporwave. Löbach (2001) theories were applied to the methodology in phases of information collection, generation of ideas, analysis of alternatives and realization of the most suitable solution to the problem were performed. The result is a collection of prints entitled “NEO PLAZA 1616”, highlighting a new way of presenting the history of Belém, both with regard to visual compositions, through surface Design, as well as the support on which they are applied and visualized, to know, fashion products, provoking reflection about historical and cultural elements of the city.

**Keywords:** surface design; internet art; history; monuments; vaporwave.

---

<sup>1</sup> Professora Mestra, Universidade do Estado do Pará – Centro de Ciências Naturais e Tecnologia – Departamento de Desenho Industrial, Belém, PA, Brasil. rosangelagouvea@uepa.br; ORCID: 0000-0002-6661-0704.

<sup>2</sup> Professora Doutora, Universidade do Estado do Pará – Centro de Ciências Naturais e Tecnologia – Departamento de Desenho Industrial, Belém, PA, Brasil. mroselisousa@uepa.br; ORCID: 0000-0001-6368-5615.

<sup>3</sup> Especialista, Universidade do Estado do Pará, Belém, PA, Brasil. opaulojuan@gmail.com; ORCID: 0000-0001-6789-6890.

## 1. Introdução

No contexto atual é possível verificar que cada vez mais é atribuída importância, por usuários, a questões culturais, identitárias e históricas, pois, as pessoas buscam comunicar esses aspectos através daquilo que usam, dos objetos que fazem parte do seu cotidiano. O designer, então, tem atenção também aos possíveis significados de um objeto, a relação usuário-produto e de como pode contribuir na comunicação e valorização daquilo que faz parte de um local por meio do projeto de produtos diversos segmentos.

De acordo com Ono (2006), a partir do momento em que o ser humano começou a interferir no espaço natural, com a criação de seus primeiros artefatos, estes passaram a interagir e a participar da constituição de si mesmo. Portanto, desde os primeiros objetos, nos quais o ser humano buscou o atendimento às suas necessidades, tais produtos acabaram por não apenas servir como mediadores entre problemas e soluções, mas também por atuar como elementos da cultura e identidade, refletindo as características de uma sociedade e de seus integrantes.

Com base na discussão colocada, foi percebida a relevância de um projeto que apresentasse elementos históricos e culturais, estes representados aqui por monumentos históricos da cidade de Belém – PA, através da conjugação entre as possibilidades da área do Design de superfície e a linguagem visual do estilo chamado Vaporwave<sup>4</sup>. Essa interface entre objetos de estudo foi caracterizada por uma coleção de estampas que representasse os monumentos históricos por meio de diferentes aspectos visuais e visualizados em suportes de outra natureza, estes últimos sendo produtos de moda.

No que se segue, serão apresentadas quatro seções organizadas da seguinte maneira: a primeira seção aborda os procedimentos metodológicos desenvolvidos durante a pesquisa; a segunda trata do levantamento teórico acerca da relação entre Design e Cultura, da Arte tecnológica, do conceito e origens do estilo Vaporwave e sobre o Design de superfície e produtos de moda; na terceira seção são expostas as fases da metodologia projetual proposta por Löbach (2001) e utilizada à criação da coleção de estampas; e, na última seção estão as considerações finais acerca do trabalho e os resultados alcançados.

## 2. Procedimentos Metodológicos

Aqui se encontram considerações acerca do tipo de pesquisa e os procedimentos técnicos adotados durante a execução do trabalho. Com relação ao tipo da pesquisa, tomando-se por base seu objetivo geral, é classificada como explicativa, pois:

Essas pesquisas têm como preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos. Esse é o tipo de pesquisa que mais aprofunda o conhecimento da realidade, porque explica a razão, o porquê das coisas (GIL, 2002, p. 42).

Ao optar por uma natureza explicativa da pesquisa, além da realização de estudo sobre a história dos monumentos históricos de Belém e do estilo Vaporwave, recorreu-se a identificação dos elementos que compõem os objetos de estudo e, posteriormente, estabelecer a relação entre os resultados para então chegar ao projeto de estampas proposto, sendo este uma interpretação dos elementos característicos verificados e de sua combinação.

---

<sup>4</sup> O Vaporwave, segundo Mello e Arruda (2015), se configura como um movimento estético recente, cuja expressão se dá na interseção entre a música, o vídeo e a imagem estática a partir de material digital disponível na internet.

Quanto aos procedimentos técnicos, num primeiro momento, foram feitas pesquisas bibliográficas, tipo de pesquisa “desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livro e artigos científicos” (GIL, 2002, p. 44); sendo assim, no levantamento preliminar de dados, constou busca sobre as origens e história dos monumentos de Belém que foram selecionados para estudo, tendo como base livros e artigos disponibilizados pela internet. Houve estudo bibliográfico centrado, também, na pesquisa de informações acerca do Design de superfície, de questões a respeito de cultura, identidade, buscando nas principais referências a esses assuntos, mas também em outras produções acadêmicas como artigos, dissertações, teses.

Decorrida a pesquisa preliminar, seguiu-se à pesquisa de campo, posto que “consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que se presume relevantes, para analisá-los” (LAKATOS; MARCONI, 2003, p. 186). Durante a pesquisa de campo foram observados aspectos sobre: elementos visuais relativos ao objeto de pesquisa, estilos, a relação das pessoas com monumentos históricos, o seu estado de conservação; que mudanças são visualizadas, entre outros. Nesta etapa, visitas técnicas nos locais onde se encontram monumentos, o registro fotográfico, anotações, representação através de desenhos foram ações realizadas com objetivo de aquisição e sistematização das informações.

### **3. Fundamentação Teórica**

A discussão teórica acerca dos assuntos que permearam o tema deste trabalho é apresentada com destaque para pontos referentes à relação entre Design, cultura e História, o campo da Arte tecnológica e as concepções do estilo Vaporwave, e o Design de superfície e sua vinculação à produção de moda.

#### **3.1. Design, Cultura e História**

Sobre cultura, adota-se a definição de que: “é o conjunto dos comportamentos, saberes e saber-fazer característicos de um grupo humano ou de uma sociedade dada, sendo essas atividades adquiridas através de um processo de aprendizagem, e transmitidas ao conjunto de seus membros” (LAPLANTINE, 2003, p. 96).

Segundo o conceito, apreende-se que cultura é uma gama de particularidades referentes a um grupo ou sociedade a responsável por constituir determinada cultura. Tais particularidades podem ser caracterizadas em diversas manifestações e expressões, por exemplo, a arte, religião, política, tecnologia, artefatos, ritos, consumo. Enfim, como Santos (2006, p. 24) propõe: é tudo aquilo que evidencia um povo ou nação, faz parte do seu desenvolvimento e caracteriza sua existência em contraste com outros grupos. E estabelecendo a relação entre cultura e história, pode-se afirmar que a cultura, então:

[...] não obedece a uma rotina cíclica, de repetição: nascer, crescer, reproduzir, morrer. Ao contrário, a cultura é uma forma de estrutura de tempo linear dentro de um mundo (natural) regido por um tempo circular (cíclico): através dela, a história humana se desenrola no fluxo de novas percepções e valores construídos pelo afã humano de estabelecer um lugar para si no mundo (FRANCA, 2011).

A reflexão de Franca indica que, pode-se dizer que a cultura age como um pano de fundo no qual a história do indivíduo vai sendo construída, mas também age de maneira

direta, se apresentando como a manifestação de todo o percorrer de alguém, ou de um grupo. Uma parte dessa manifestação será considerada neste trabalho, tida como o que o ser humano cria, produz, a partir de sua influência no meio em que é inserido.

Coloca-se aqui, então, o termo artefato, o qual, conforme Cardoso (2016), é um objeto feito a partir da ação humana sobre a matéria-prima, ou seja, por meio da fabricação; diante dessa definição é permitido concluir que um artefato diz respeito a qualquer coisa produzida pelo ser humano, resultando da interferência no meio natural, e é nessa ação de alterar objetos naturais, de fabricar, que o contexto no qual está inserido o indivíduo também é exposto.

Apresentar a definição de artefato é importante, pois se conecta com a área do Design, já que um produto projetado e criado no campo do Design é um artefato, o que será desenvolvido posteriormente. Entretanto, sobre monumentos, sendo esses também resultados de uma ação, aqui serão considerados como produções de caráter artístico ou arquitetônico, conforme Choay (2001) que o indica como tudo que for edificado, construído, por uma comunidade para lembrar acontecimentos passados, relacionando-se ainda com o fato de serem originados mediante interferência humana no espaço.

Monumento histórico, segundo Meneses (2003) trata-se de algo que permite estabelecer, de maneira afetiva e ideológica, uma relação visual com o passado; logo, é um resultado construído visando projetar o momento presente no futuro e que, no decorrer do tempo, num processo acumulativo segue adquirindo significados e absorvendo interferências, resultando, então, na comunicação do processo histórico e suas circunstâncias.

Ainda sobre os monumentos na relação entre cultura e história, cabe recorrer a Cardoso (2016) quando faz uma reflexão acerca dessas construções: são imóveis apenas com relação à sua mobilidade e impossibilidade de deslocamento do local em que estão, são fixos em um espaço. Entretanto, não se pode dizer que se mantêm intactos, pois as interpretações dadas estão sempre na iminência de mutação, já que “tudo é passível de mudança no tempo – inclusive os significados que associamos a qualquer objeto” (CARDOSO, 2016, p. 37).

As reflexões expostas até o momento posicionam um dos objetos e cenário em estudo ou seja, um monumento histórico de Belém e que é bastante conhecido: o relógio localizado na Praça Siqueira Campos, ou como é chamada popularmente, a Praça do Relógio, local que, segundo Soares (2009) foi inaugurado no ano de 1931, em um espaço anteriormente reservado à construção do prédio da Bolsa de Valores, mas, com a crise da borracha, o projeto não seguiu e a praça foi fundada em seu lugar.

**Figura 1: A Praça Siqueira Campos antes, oferecendo um espaço de convivência.**



Fonte: <<https://bit.ly/2K1fCmR>>.

O local, que na época de fundação era esperado para ser mais um espaço de circulação e que pudesse ser usado pela população, atualmente, de acordo com a Figura 2, é tido como patrimônio histórico, tornou-se símbolo da cidade, visto mais como representante da história de Belém e da época de prosperidade, do que um local de convivência como outras praças. Já não é mais dada atenção ao aspecto funcional do relógio, a sua característica básica, mas sim ao simbólico, tornado um objeto de contemplação.

**Figura 2: Atual Praça Siqueira Campos, sendo o relógio, agora, o principal componente.**



Fonte: <<https://bit.ly/2lwc8Kw>>.

Como coloca Loureiro (2002, p. 141), “toda paisagem é um produto da cultura e uma das condições nessa totalidade com que esta envolve o homem. Diante dos olhos, guardada na memória afetiva [...] a paisagem é a conversão da natureza em sentimento”; ou seja, uma relação pode ser construída com a paisagem, o local e aquilo que o compõe, pois remete a algo, faz parte da história e da identidade de quem observa, contempla ou faz uso, e é o que pode ser visto em espaços constituídos por monumentos.

O estudo disposto nos faz destacar o valor estético cultural que um monumento como o apresentado possui para o Design que é um campo caracterizado por atividades que se propõe soluções para atender necessidades através de produtos. Há potencialidades inspiradoras que os elementos históricos aqui mencionados dispõem a serem explorados. Então, observa-se que essa tarefa possui vínculos com aspectos culturais, pois esses podem influenciar direta ou indiretamente, dependendo do ponto de vista considerado, o projeto de produto/artefatos.

É possível ver que “desde que o ser humano começou a interferir no espaço natural, por meio da criação de seus primeiros artefatos, estes passaram a interagir e a participar da constituição de si mesmo, tornando-se um referencial para sua própria existência” (ONO, 2006, p. 3). Portanto, desde os primeiros objetos nos quais o ser humano buscou o atendimento às suas necessidades, tais produtos acabaram por não apenas servir como mediadores entre problemas e soluções, mas também por atuar como elementos da cultura e identidade, os quais refletem outras qualidades de uma sociedade e de seus integrantes.

Essas questões culturais, na sociedade contemporânea, vêm não só dos espaços urbanos, mas também de outros como os espaços virtuais, e são as relações e interações realizadas diante do computador ou de outro dispositivo que possibilite a comunicação entre

indivíduos de onde quer que estejam bastando estarem conectados uns aos outros, ao chamado ciberespaço, o espaço em que novos diálogos se desenrolam, como os mantidos pela Arte e tecnologia.

### 3.2. Arte e Tecnologia

Archer (2012) aponta a aproximação de tecnologias e arte quando cita o uso de equipamentos como fitas cassete e outros relacionados à gravação, para trabalho com o som, e de câmeras padronizadas individuais, permitindo produções em vídeo. O uso dessas ferramentas no campo artístico foi crescente, acompanhando também o desenvolvimento tecnológico em cada período, ou seja, a Arte passou a ser mais uma área influenciada pelo avanço da tecnologia, integrando cada vez mais esses produtos e se valendo dos benefícios de máquinas e equipamentos.

Com a relação entre arte e tecnologia se firmando cada vez mais, tem-se o termo que designa a produção desenvolvida entre esses dois campos, que é a arte tecnológica, ou também conhecida como arte midiática, a qual “se dá quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos maquímicos [...] que materializam um conhecimento científico” (SANTAELLA, 2003, p. 153).

Por dispositivos maquímicos entende-se qualquer tipo de equipamento que possa auxiliar em alguma função e, para o caso de obras artísticas, esses dispositivos seriam câmeras, gravadores, ou mesmo os satélites, inclusive já citados antes como alguns que fizeram parte de determinadas produções.

Segundo Arantes (2012), a arte em computador, ou *Computer art*, surge a partir da introdução da informática no campo das artes, com a disponibilidade de recursos informáticos para produção, manipulação e exibição de imagens e as imagens interativas possibilitadas com a criação da Internet. Então, o computador pessoal e coletivo, suas ferramentas e o ciberespaço originado da conexão e troca de informações entre indivíduos na Internet são subsídios aos artistas e suas obras, tanto para a produção como para a divulgação.

Logo, tem-se o uso de dois termos referentes às produções descritas acima: a *Computer art*, já definida, e a *Internet art*, a arte da Internet, a qual “reside em uma grande zona aberta – o ciberespaço – manifestando-se nas áreas de trabalho de computadores em qualquer lugar do mundo [...]” (GREENE, 2004, p. 8, tradução nossa)<sup>5</sup>. Esta última compreende a produção, o que pode ser música, vídeo, imagem estática, interações, a partir do computador e outras ferramentas, e sua apresentação e distribuição por meio da Internet.

Com a contextualização feita, agora se pode passar ao Vaporwave, um estilo entre tantos outros que nasceram no âmbito do ciberespaço, foi ganhando destaque e tendo um considerável nível de notoriedade, e que figura também como uma expressão da citada arte da internet.

### 3.3. Vaporwave: Arte da Internet

---

<sup>5</sup> “[...] resides in a largely open zone – cyberspace – manifesting itself on computer desktops anywhere in the world [...]” (GREENE, 2004, p. 8).

Nesta seção serão apresentadas duas acepções sobre que vem a ser o estilo Vaporwave, sendo que a primeira o trata enquanto estilo musical, o qual surge em meados de 2010, com o desenvolvimento de produções musicais sob esse termo e difundidas por comunidades virtuais<sup>6</sup>, o que colaborou para o conhecimento desse estilo pela Internet. Como música, o Vaporwave é:

[...] caracterizado por utilizar trechos de músicas pop dos anos 80 e 90 [...]; digitalmente desaceleradas e editadas com Eco, Delay, Reverb, entre outros efeitos, misturando colagens de músicas já existentes somando a referências de cultura popular, como refrigerantes, seriados antigos, fitas cassetes, evocando certa sensação de nostalgia (RAYMUNDO, 2017, p. 15).

Essa sensação de nostalgia foi uma das principais características que nortearam a produção de músicas e de imagens que estavam relacionadas a essas músicas, pois como aponta Raymundo (2017), a nostalgia foi sendo caracterizada mesmo em produções imagéticas através de referências a tecnologias ultrapassadas de computação gráfica. Todas essas expressões tinham em comum a busca pela retomada de elementos de um passado não tão distante e que, num primeiro momento, foi uma das principais motivações para a realização e desenvolvimento daquilo que foi sendo conhecido como Vaporwave.

Conforme Tanner (2016), se por um lado as músicas vaporwave foram ignoradas pela mídia convencional, por outro elas conseguiram alcançar popularidade em sites como Bandcamp, Soundcloud, Reddit, fugindo de padrões comerciais, pois os primeiros artistas, considerados como os precursores desse estilo, não eram do ramo voltado à produção de músicas, mas sim pessoas que realizavam esse tipo de trabalho bastando ter um computador e alguns programas destinados à edição de áudio, e que não procuravam investir demasiadamente na divulgação mais abrangente das produções.

Apesar de já haver artistas que se dedicavam às produções vaporwave pelo ano de 2010, é no final do ano de 2011 que o termo se consolida como um estilo musical com todas as suas peculiaridades. A produtora musical Ramona Xavier, sob o pseudônimo de Macintosh Plus, lança o disco *Floral Shoppe*, o qual se populariza de modo viral em sites e redes sociais tornando-se, então, um símbolo do estilo e um dos exemplares mais conhecidos do gênero, referente ao trabalho musical e ao visual, a exemplo da capa do disco, apresentada na Figura 3.

**Figura 3: Capa do disco *Floral Shoppe*, de Macintosh Plus, lançado em 2011.**



<sup>6</sup> Meios disponíveis na Internet que possibilitam interação entre pessoas/grupos com interesses ou gostos em comum (MALDONADO, 2012, p. 22).

Fonte: <<https://bit.ly/2JLVk0A>>.

Pode-se inferir que, provavelmente, essa negação da autoria se relaciona com outras questões também propulsoras do Vaporwave, as quais, segundo Koc (2017), no início do estilo, se concentraram em críticas, de maneira ambígua, às vezes satírica, ao capitalismo e cultura de consumo atual e, em alguns casos, a elementos da cultura popular. Por outro lado, percebe-se isso como característica de uma produção gerada e divulgada no ciberespaço.

A segunda acepção do que é o Vaporwave o considera como algo mais abrangente, um movimento estético com produção em música, imagem estática e vídeo, operando em um hibridismo de mídias e que pode ser considerado como subgênero da arte tecnológica (MELLO; ARRUDA, 2015). Como já dito antes, a arte tecnológica é realizada com auxílio de equipamentos eletrônicos, dispositivos, e alguns dos seus desdobramentos são a *Computer art* e *Internet art*, logo, pensando o Vaporwave a partir desses pontos e dos seus propósitos iniciais, é possível colocá-lo como sendo expressão desses segmentos artísticos.

Posteriormente, o estilo foi sendo aplicado bastante em produções visuais, algo que já acontecia, porém, tais produções eram vinculadas mais a músicas, o que foi se modificando, pois não necessariamente imagens que continham elementos particulares do Vaporwave estavam ligadas a músicas. Ainda há, principalmente através de redes sociais, a difusão de produções visuais dessa categoria, como na Figura 4, as quais seguem o padrão do estilo e, aparentemente, existem apenas por experimentação.

**Figura 4: Imagens feitas com referência em características do Vaporwave.**



Fonte: <<https://bit.ly/2uxqJtK>>.

O Vaporwave nasceu da *Internet art*, nas produções envolvendo músicas, imagens estáticas, vídeos e que, com o tempo, adquiriu a condição de estilo, que não apenas caracteriza uma obra musical ou visual, mas um estilo que carrega várias questões, tais como crítica ao capitalismo, cultura do consumo, impacto da tecnologia na sociedade, ou outras referentes à nostalgia, voltar ao passado com a retomada de elementos e os ressignificar através, também, do que a tecnologia contemporânea permite.

Entretanto, seja por críticas ou nostalgia, essa ressignificação existe nessas duas motivações do estilo, quem cria e quem vê e/ou ouve e reflete sobre a obra compartilha da ação de inserir novos significados a expressões vaporwave, resultado esse que até converge aos objetivos dos movimentos ligados à arte contemporânea.

E é pelo viés da ressignificação que este trabalho irá percorrer no que vem adiante, a associação de uma expressão artística da Cibercultura no momento atual, transpor o

Vaporwave ao Design, partindo tanto dos pensamentos quanto à retomada do passado, como das características visuais do estilo, aplicando em produtos de um segmento que não apenas cria como também é bastante influenciado por tendências, estilos.

### 3.4. Moda e Superfície Como Comunicação

Moda, de maneira abrangente, “compreende mudanças sociológicas, psicológicas e estéticas, intrínsecas à arquitetura, às artes visuais, à música, à religião, à política, à literatura, à perspectiva filosófica, à decoração e ao vestuário” (RECH, 2002, p. 29). Sendo assim, a moda pode ser vista em diferentes âmbitos da sociedade e em diferentes períodos da história, pois a cada época novos pensamentos relacionados às áreas citadas surgem, ou os existentes se modificam. Tais mudanças fazem da moda um tipo de mecanismo, o qual influencia no comportamento, escolhas, preferências das pessoas.

Rissman (2015) coloca que o termo moda pode se referir a alguma tendência popular, porém, na maioria das vezes está relacionado com variados produtos do vestuário (roupas, acessórios, joias, etc) que estão sendo utilizados em uma época e lugar específicos. Ainda segundo a autora, a Moda hoje é uma parte importante da cultura por conta do seu caráter comunicativo, visto que cada particularidade das roupas, e do que é associado a elas, tem a possibilidade de se tornar um indício.

Há um discurso sobre o individual, mas também sobre o coletivo; o vestuário indica o contexto no qual foi originado, os costumes da sociedade em determinada época, ou de grupos sociais. Sendo assim, como Barthes (2009) propõe, a moda confere individualização ou multiplicidade às pessoas. Para esse e outros objetivos, um dos meios utilizados na área da Moda é o Design de superfície, visto a seguir.

A princípio, sugere-se uma abordagem do que seria superfície, como proposto por Schwartz (2008) observando, primeiramente, o significado da palavra etimologicamente, a partir de sua origem: superfície é uma palavra derivada do latim – *super*, superior + *facies*, face. Em dicionários, a partir do ponto de vista da geometria, superfície é relacionada à área ou face, com base em comprimento e largura; de modo figurativo, é colocada como parte externa, aparência.

Com isso, coloca-se então que Design de superfície é uma:

[...] atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sociocultural e às diferentes necessidades e processos produtivos (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 23).

Logo, nesse ramo são realizados projetos bidimensionais direcionados a superfícies de variados tipos, como visto na Figura 5, e que tais projetos são composições feitas a partir de estudos sobre cores, formas, dimensões, texturas, o contexto tanto de uso/aplicação como de produção.

Figura 5: O projeto de superfície pode ser realizado para diferentes tipos de suporte.



Fonte: <<https://bit.ly/2lgRNZg>> <<https://bit.ly/2ygVRST>> <<https://bit.ly/2t4SOrU>>.

Com base nisso, verifica-se que um projeto de superfície pode se tornar complexo, pois todos os fatores citados devem fazer parte do processo de Design nessa área de atuação, visto que também são fatores constituintes do modo de se pensar e fazer Design, em geral. Ou seja, apesar de o Design de superfície estar bastante relacionado com questões estéticas, não se pode resumir essa especialidade ao trabalho voltado apenas essas características.

Mas porque, exatamente, o empenho no projeto de superfícies se mostra relevante? Segundo Freitas (2009) trabalhar a superfície significa, além de utilizá-la como suporte material de proteção e acabamento, conferir a ela carga comunicativa para que seja capaz de transmitir informações através da manipulação de elementos como cores, texturas e grafismos. Logo, a superfície também figura como um componente de importância no sistema no qual se encontra, desde que haja essa preocupação com suas potencialidades.

#### 4. Desenvolvimento do Projeto

Nesta seção é apresentado o processo de criação da coleção de estampas “NEO PLAZA 1616” a partir dos temas abordados nas seções anteriores: relações entre Design de superfície, cultura, história, sendo esses temas aliados utilizando como representatividade a visualidade do estilo Vaporwave.

Na área do Design é imprescindível a aplicação de uma metodologia, termo que, segundo Coelho (2008), diz respeito ao conjunto de métodos utilizados em determinado trabalho, e tais métodos equivalem a ações previamente descritas e que auxiliam a alcançar resultados. Sendo assim, optou-se por considerar as etapas da metodologia projetual proposta por Löbach (2001), metodologia essa que é dividida em quatro fases: a fase de preparação, de geração, a de análise e a fase de realização.

##### 4.1. Fase de Preparação

A primeira fase foi constituída de pesquisas de campo e análises de produtos similares à proposta. Os monumentos históricos escolhidos para estudo estão localizados na cidade de Belém – PA, sendo eles: o Marco da Léguas, monumento da Praça Waldemar Henrique, a torre do relógio da Praça Siqueira Mendes, também conhecida como Praça do Relógio, e o Memorial da Cabanagem, apresentados na Figura 6.

Figura 6: Monumentos históricos da cidade de Belém – PA escolhidos para análise.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Foi possível observar que os monumentos se encontram em mau estado de conservação, caracterizado por danos que comprometem a integridade da construção, sujeiras, pichações, e as próprias ações provocadas pelo clima local. Além disso, não há relação das pessoas que estão próximas às áreas de localização dos monumentos com esses objetos, ou seja, os locais são apenas de passagem de pessoas, ou de veículos, e não são utilizados como espaços de convivência.

A análise de similares permitiu, primeiramente, verificar a ampla oferta de produtos com apelo a características locais da cidade. Esse apelo é traduzido, em grande parte, por estampas aplicadas em camisetas, como as vistas na Figura 7, as quais tratam sobre pontos turísticos de Belém, frases com expressões locais, cores da bandeira do estado do Pará, entre outros temas voltados a referenciar a região.

Figura 7: Muitos produtos de vestuário tratam de temas característicos da cidade de Belém ou do estado do Pará.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Outro ponto considerado durante a análise de similares foi a produção de estampas

relacionadas ao estilo Vaporwave, exemplificadas pelo trabalho desenvolvido pelo coletivo Vapor95, na Figura 8, o qual se destaca por ser formado por admiradores do estilo Vaporwave, e pela coleção *Glitch Tropical*, desenvolvida pela marca Farm.

**Figura 8: O coletivo Vapor95 e a marca Farm possuem produções com referência direta ao Vaporwave.**



Fonte: <<https://bit.ly/2QfbEXk>> <<https://bit.ly/2Nr4BMh>>.

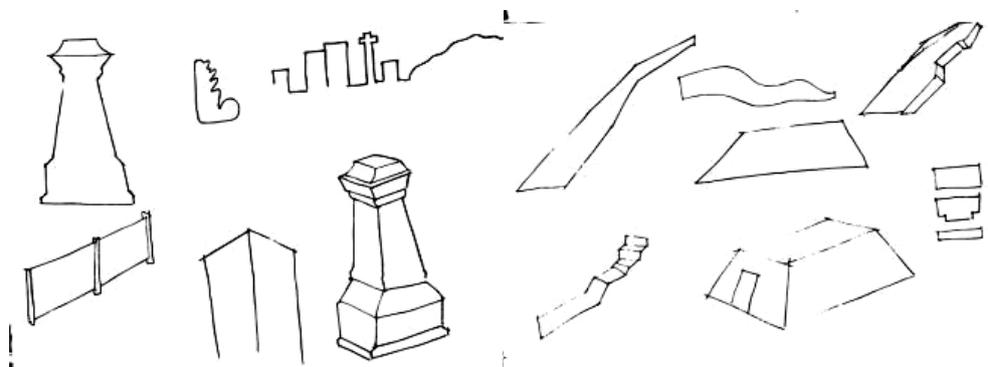
Desses produtos, tem-se que: as cores são os principais elementos do estilo que de imediato são percebidos, como em alguns casos com o uso de tons mais saturados e outros menos saturados, degradês, tons de azul e rosa, mas também o verde, a presença de características de um tema tropical (praia, palmeiras, o sol), elementos dispersos que lembram colagens e o uso de grades.

#### 4.2. Fase de Geração

Os estudos iniciais dos monumentos definidos para este trabalho foi direcionado para a compreensão do que seria representado nas estampas, com atenção aos elementos compositivos dos monumentos, principalmente as formas, e também ao que faz parte do espaço em que se encontra determinado monumento, aquilo que não compõe diretamente a construção, mas se relaciona com ela.

Esses estudos foram baseados no que foi visto nos monumentos descritos durante a seção da pesquisa de campo. Os resultados, alguns colocados na Figura 9, foram desenhos simples de formas, linhas, vistas dos monumentos, detalhes encontrados em alguns deles para que, durante a criação das estampas, esses elementos fossem incorporados ao projeto a fim de que o público-alvo os reconhecesse.

Figura 9: Desenhos sobre algumas formas visualizadas nos monumentos e locais.



Fonte: Elaborado pelos autores.

### 4.3. Fase de Avaliação

Na Figura 10 são vistas algumas das 31 alternativas criadas. Com a fase de avaliação das ideias, foram selecionadas aquelas que mais se enquadravam nas questões-chave do projeto, consideradas como os elementos dos monumentos históricos e do estilo Vaporwave, estabelecidas no briefing. Sendo assim, essa avaliação se deu com base nos elementos retirados dos monumentos e registrados através de esboços.

Figura 10: Algumas das alternativas criadas.



Fonte: Elaborado pelos autores.

O processo de avaliação ocorreu da seguinte maneira: as alternativas foram elencadas e, além de receber uma marcação sobre os dois quesitos levados em consideração, foram colocados comentários com relação ao que havia dos quesitos na alternativa avaliada. Na Tabela 1 estão as avaliações de seis alternativas, as quais foram selecionadas como sendo as mais adequadas para posterior impressão e aplicação.

Tabela 1: Avaliações das alternativas de acordo com suas características.

Alternativa	Monumento	Avaliação
-------------	-----------	-----------

Alternativa	Monumento	Avaliação
	Cabanagem	Monumento identificado pela referência à vista lateral. Quanto ao Vaporwave, pode-se ver sua aplicação através das cores de alta saturação, efeitos que sugerem brilho, remetendo ao neon e a grade em perspectiva.
	Marco da Léguas	O monumento é identificado pelo elemento tridimensional, além da numeração, o ano da inauguração do monumento, também fazer referência. Tons de baixa saturação, efeito tridimensional e uso de grades caracterizam o estilo nessa alternativa.
	Marco da Léguas	O monumento é representado de maneira mais direta ao centro da composição. As linhas ao fundo fazem referência a prédios e árvores. O Vaporwave se encontra nas cores saturadas, degradês, brilhos e a grade em perspectiva
	Praça do Relógio	A torre é identificada pelo formato e os números na parte que corresponde ao relógio, além de urubus que reforçam a ideia do lugar. O uso de degradê, cores saturadas e brilho nos elementos definem a aplicação do estilo.
	Praça Waldemar Henrique	As palmeiras e golfinhos, que para o caso da praça seriam botos, têm ligação com as palmeiras que estão próximo do monumento, e à estátua representando o boto que havia antes. Há referência também a pichações que se encontram no monumento. A grade distorcida ao fundo, palmeiras, degradês e os tons de baixa saturação configuram o estilo nessa alternativa.
	Praça Waldemar Henrique	Monumento representado também pela figura da efígie de Waldemar Henrique, alusão às alegorias do boto e também do boi e às ondas musicais presentes no monumento. O uso de cores saturadas, degradês, a inserção da imagem da efígie e a grade em perspectiva caracterizam o estilo aplicado.

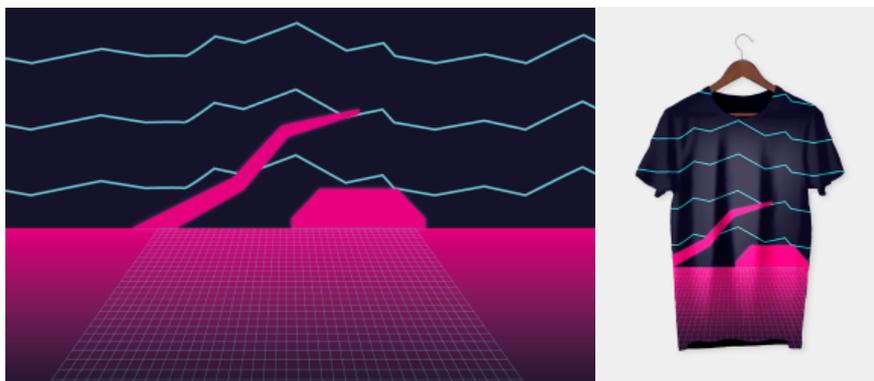
Fonte: Elaborado pelos autores.

#### 4.4. Fase de realização

Para a aplicação das estampas em produtos, considerou-se utilizar a técnica da sublimação, a qual, segundo Oliveira (2015), é um tipo de estampa digital em que a impressão é realizada com uma prensa térmica, fixando as tintas nas fibras do tecido. Foi escolhida por conta das características dos desenhos nas estampas, como detalhes e efeitos proporcionados por programas gráficos, ou seja, com a técnica de sublimação a impressão das estampas contemplaria elementos importantes às composições elaboradas.

A primeira estampa, na Figura 11, é referente ao Memorial da Cabanagem e é composta por figuras e elementos de preenchimento. Colocou-se na composição a vista lateral do monumento por completo, compreendendo a construção maior e o museu, pois também é uma vista de caráter mais simbólico, e pode ser reconhecida de imediato.

**Figura 11: Uma das estampas sobre o Memorial da Cabanagem conta com elementos de preenchimento ao fundo.**



Fonte: Elaborado pelos autores.

Passando ao Marco da Léguas, na Figura 12 está a primeira estampa, na qual se tem uma síntese dos elementos encontrados no local em que se encontra o monumento: prédios, o próprio marco e as árvores, as quais estão representadas como uma palmeira fazendo referência às árvores do bosque próximo ao local e também à palmeira como elemento bastante utilizado no Vaporwave.

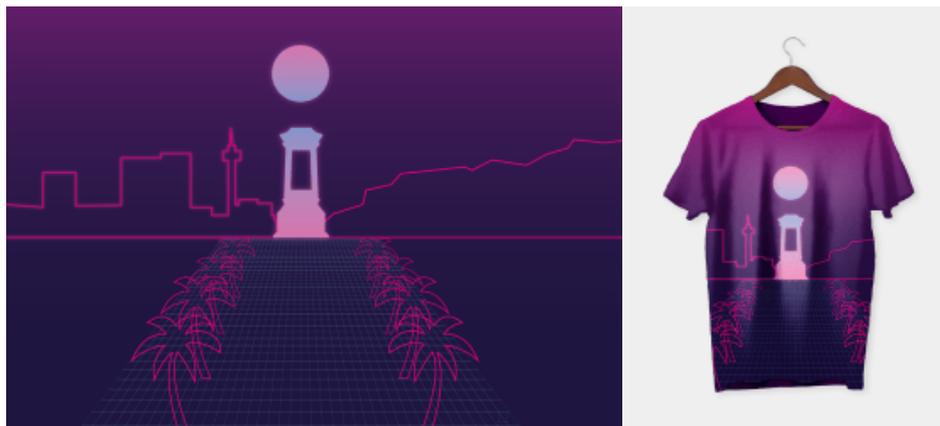
**Figura 12: Uma das estampas sobre o Marco da Léguas tem elementos simplificados e relacionados às características principais do espaço onde está o monumento.**



Fonte: Elaborado pelos autores.

A composição da segunda estampa sobre o Marco da Léguas, na Figura 13, é mais objetiva em tratar sobre o monumento, pois nessa está uma visão que se tem do monumento em contraste com outros elementos como prédios e árvores, representados através de contornos.

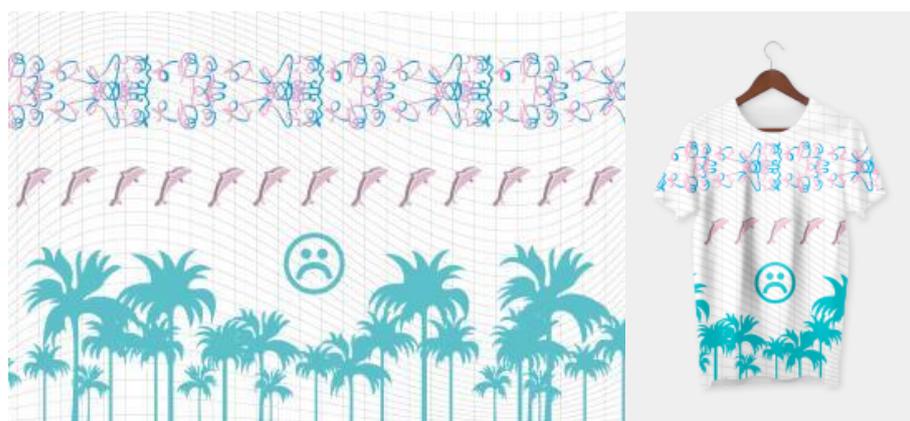
**Figura 13: A segunda estampa traz os elementos que fazem parte da paisagem do local do monumento de maneira mais direta.**



Fonte: Elaborado pelos autores.

A estampa na Figura 14 corresponde ao monumento da Praça Waldemar Henrique e aborda, principalmente, o atual estado do monumento, estado representado através das linhas que correspondem às pichações e à figura do boto, a qual aparenta não estar completa, trazendo à composição, ainda, a questão da ausência da figura do boto no monumento.

**Figura 14: A primeira estampa sobre o monumento da Praça Waldemar Henrique aborda o atual estado do monumento, com referência a pichações.**



Fonte: Elaborado pelos autores.

Na estampa da Figura 15 optou-se por utilizar a imagem da efígie da praça, com o objetivo de inserir nessa a questão da colagem, o que aparece em produções visuais vaporwave. Além desse, outro objetivo que justificou a inserção da imagem foi o de deixar claro a qual monumento a estampa se refere; outros elementos aplicados para esse fim foram

as ondas, que representam as arquibancadas existentes na praça, e algumas alegorias, especificamente a do boto e do boi.

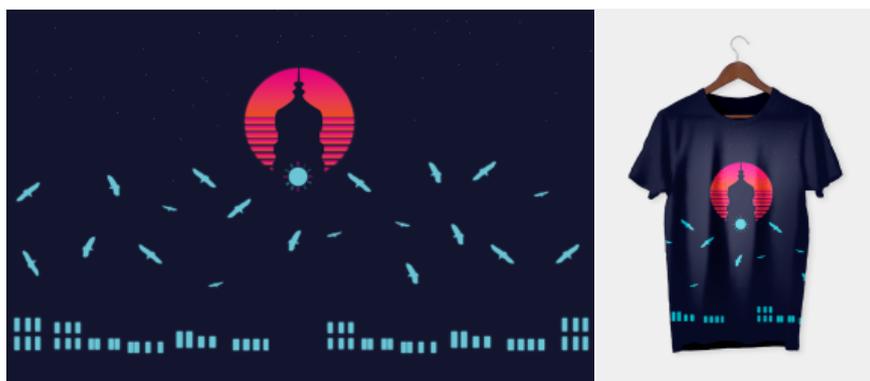
**Figura 15:** Na segunda estampa sobre o monumento da Praça Waldemar Henrique tem-se a imagem da efígie e das alegorias que se encontram no local.



Fonte: Elaborado pelos autores.

A última estampa, na Figura 16, sobre a Praça do Relógio, também é objetiva na comunicação sobre o monumento: tem-se a forma da parte mais alta da torre, além do próprio relógio e os urubus, tão característicos da área em que está situada a torre, o porto em que atracam os diversos barcos com mercadorias.

**Figura 16:** Na estampa sobre a Praça do Relógio estão elementos característicos da torre do relógio e do espaço no qual está localizado.



Fonte: Elaborado pelos autores.

## 5. Considerações Finais

A pouca abordagem de monumentos históricos da cidade de Belém em produtos de moda e relacionados ao Design de superfície foi o ponto de partida desta pesquisa, o problema visualizado no cenário da cidade. Como solução, foi proposta uma coleção de estampas que, além de retratar os monumentos históricos, se mostrasse com nova configuração visual através da aplicação do estilo Vaporwave.

Com a conclusão dos objetivos traçados foi possível chegar ao objetivo geral do

trabalho, que foi a coleção intitulada NEO PLAZA 1616. O levantamento de informações acerca dos monumentos históricos escolhidos para estudo proporcionou conhecimento de sua importância para a história da cidade, permitiu ter visão a respeito do significado desses monumentos para a identidade de Belém, além de mostrar o quanto esses elementos estão “invisíveis” aos olhos da população, que não mantém relação com as construções em seu entorno, e com o poder público, o qual não colabora para a preservação dos monumentos, influenciando no afastamento e esquecimento por parte da população.

O Design de superfície, por ser ligado à produção de moda, também absorve as preferências de determinado contexto. Ter em mente as especificidades desse ramo do Design colaborou para entender a área e como ela se faz importante na síntese e tradução de aspectos que se quer comunicar; assim o Design de superfície não se baseia apenas no tratamento de superfícies com vistas ao caráter estético, mas outras perspectivas como funcionais, simbólicas, comunicacionais e culturais podem fazer parte de um projeto dessa especialidade.

O Vaporwave é apenas uma entre várias manifestações artísticas resultantes da mediação da tecnologia e advindas do ciberespaço, o que sugere a possibilidade do desenvolvimento de pesquisas futuras sobre essa vertente do campo da Arte, e também com relação ao próprio estilo Vaporwave, pois suas diferentes concepções nas produções com diversos significados em seus elementos, podem servir como objeto de estudo e de pesquisa de caráter teórico, visto que há poucas produções acadêmicas acerca desse estilo. Neste trabalho a aplicação do estilo se deu no Design de superfície, entretanto há espaço para relação com outras especialidades do Design, principalmente no que tange à questão da ressignificação.

## Referências

- ARANTES, Priscila. **Arte e mídia**: Perspectivas da estética digital. 2ª ed. São Paulo: Senac SP, 2012.
- ARCHER, Michael. **Arte contemporânea**: Uma história concisa. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- BARTHES, Roland. **Sistema da moda**. Trad.: Ivone Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.
- COELHO, Luiz Antônio. **Conceitos chave em Design**. Rio de Janeiro: Editora da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e Editora Novas Ideias, 2008.
- CHOAY, Françoise. **A alegoria do patrimônio**. 3ª ed. Trad.: Luciano Vieira Machado. São Paulo: Editora da Universidade do Estado de São Paulo – UNESP, 2001.
- FRANCA, Ludmila. **Breve reflexão sobre a relação entre cultura e história**. 2011. Disponível em: <<https://norbertobobbio.wordpress.com/2011/05/27/breve-reflexao-sobre-a-relacao-entre-cultura-e-historia/>> Acesso em: 16 jun. 2018.

FREITAS, Renata Oliveira. **As ações comunicacionais táteis no processo de criação do Design de superfície**. 2009. 115 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GREENE, Rachel. **Internet art**. Nova Iorque: Thames & Hudson Ltd, 2004.

KOC, Alican. Do you want Vaporwave, or do you want the truth? Cognitive mapping of late capitalist affect in the virtual lifeworld of Vaporwave. **Capacious – Journal for emerging affect inquiry**, v. 1, n.1, p. 57–77, 2017.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LAPLANTINE, François. **Aprender Antropologia**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2003.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **Elementos de estética**. 3ª ed. Belém: Editora da Universidade Federal do Pará – UFPa, 2002.

MALDONADO, Tomás. **Cultura, sociedade e técnica**. São Paulo: Edgard Blücher, 2012.

MELLO, Jamer Guterres; ARRUDA, Mario Alberto. Vaporwave: Dadaísmo digital e hibridismo de mídias. **10º Encontro Nacional de História da Mídia**, Porto Alegre, 2015.

MENESES, Ulpiano Bezerra de. Fontes visuais, cultura visual, História visual: Balanço provisório, propostas cautelares. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 23, n. 45, p. 11–36, 2003.

OLIVEIRA, Felipe Andrade de. **Impressão de grande formato**: sublimação ou impressão direta em tecidos? 2015. Disponível em: <<https://infosign.net.br/impressao-de-grande-formato-sublimacao-ou-impressao-direta-em-tecidos/>> Acesso em: 07 nov. 2018.

ONO, Maristela. **Design e cultura**: sintonia essencial. Curitiba: Edição da autora, 2006.

RAYMUNDO, Ícaro Estivalet. Resíduos audiovisuais: estética virtual a partir do Vaporwave. **Trama – Indústria Criativa em Revista**, Rio de Janeiro, ano 3, vol. 5, p. 11–32, 2017.

RECH, Sandra. **Moda**: por um fio de qualidade. Florianópolis: Editora da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, 2002.

RISSMAN, Rebecca. **A history of Fashion**. Minnesota: Abdo Publishing, 2015.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície**. Porto Alegre: Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Editora Paulus, 2003.

SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura**. 16ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2006.

SCHWARTZ, Ada Raquel. **Design de superfície**: Por uma visão projetual, geométrica e tridimensional. 2008. 216 p. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2008.

SOARES, Elizabeth Nelo. **Largos, coretos e praças de Belém**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN, 2009.

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