

V A P O R W A V E : DA NOSTALGIA À ONTOLOGIA DO ASSOMBRO

Lucca Palmieri⁸²

RESUMO: O objeto da pesquisa é o Vaporwave. Este surgiu como um microgênero da música eletrônica no começo da década de 2010, sendo criado a partir de comunidades online e fóruns. Utilizando distorções exageradas, som grave e ritornelos repetitivos cria-se uma sensação de deslocamento da realidade. Somando esse conjunto de técnicas às referências musicais do som que é remixado temos que o Vaporwave é algo que constantemente se atualiza, baseado sempre em noções de nostalgia e "desacoplamento" da realidade. A experiência da fruição desses objetos culturais é justamente vivenciar e transitar nestes espaços de rememoração, reverberação e plasticidade temporal.

PALAVRAS-CHAVE: Vaporwave. Antropologia. Música. Nostalgia. Internet.

V A P O R W A V E : FROM NOSTALGIA TO THE ONTOLOGY OF ASTONISHMENT

ABSTRACT: The object of the research is Vaporwave. It emerged as a micro-genre of electronic music in the early 2010s, being created from online communities and forums. Using exaggerated distortions, bass sound, and repetitive rhythms, it creates a sensation of displacement from reality. Adding this set of techniques to the musical references of the sound that is remixed we have that Vaporwave is something that constantly updates itself, always based on notions of nostalgia and "uncoupling" from reality. The experience of fruition of these cultural objects is precisely to experience and transit through these spaces of remembrance, reverberation, and temporal plasticity.

KEYWORDS: Vaporwave. Anthropology. Music. Nostalgia. Internet.

⁸² Geraduating at the University of São Paulo, USP, São Paulo - Brazil



O *Vaporwave* surgiu como um microgênero⁸³ da música eletrônica no começo da década de 2010, sendo criado a partir de comunidades online e fóruns, como o *Reddit*, *4chan*, *Tumblr* e *YouTube*. A produção audiovisual *Vaporwave* se construiu e se constrói nestes espaços, sendo compartilhada em forma de vídeos ou álbuns, no *Bandcamp*, *Soundcloud* e no próprio *Youtube*. Embora em seus anos iniciais, a sua existência tenha se concentrado no espaço virtual, aos poucos começa a invadir a vida off-line na forma de shows e vendas físicas (cassetes e LPs). As produções *Vaporwave* tem uma sonoridade que remete a um tempo longínquo dos anos 80 e 90, através da utilização de *samples* e de efeitos de *loop* e *reverb* (dentre outros). Nestes sons, são reutilizadas (nem sempre de maneira autorizada) outras músicas e sonoridades de forma transformá-las numa nova. Este método é denominado de *sampling* e as músicas usadas, de *samples*. Dentre este material que é reciclado, pode-se citar: *New Age* e *Smooth Jazz*; Jingles de propagandas antigas; *Muzak*; *City Pop* japonês; Trilhas sonoras de jogos antigos, como de *Nintendo 64*; Sons de fundo de shoppings e aeroportos.

Pode-se dizer, contudo, que o *Vaporwave* oferece não somente uma experiência sonora, mas multimídia. Seja em capas de álbuns, videoclipes ou memes⁸⁴, é verificável uma gramática estética muito bem definida, apresentada no conceito nativo de *A E S T H E T I C S*⁸⁵. Uma rápida pesquisa

⁸³ O termo “microgênero” é utilizado para invocar a característica de “nicho” que o *vaporwave* tem. Ele tem uma relação incerta e oscilante com a moda e com o que está em alta - comercialmente falando - no momento. Sua sustentação se dá mais por um coletivo numericamente restrito de fãs e mantenedores.

⁸⁴ “Na sua forma mais básica, meme é tudo aquilo que os utilizadores da Internet repetem, simplesmente uma ideia que é propagada através da World Wide Web. Esta ideia pode assumir a forma de um hiperlink, vídeo, imagem, website, hashtag, ou mesmo apenas uma palavra ou frase. Este meme pode se espalhar de pessoa para pessoa através das redes sociais, blogs, e-mail direto, fontes de notícias e outros serviços baseados na web tornando-se geralmente viral.” Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Meme_\(Internet\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Meme_(Internet))

⁸⁵ Vale citar que o termo também designa uma categoria qualitativa, com viés positivo. Isto é, algo belo, dentro do *Vaporwave*, seria *A E S T H E T I C*.

no Google do termo revela uma série de elementos como: Cores com alto grau de saturação, com primazia do rosa e azul; Referências a cultura pop dos anos 80/90; Design gráfico da Web 1.0⁸⁶; Bustos Greco-Romanos; Referências a cultura japonesa (como a escrita em *kanji*); *Glitch Art*; Paisagens Tropicais; Escrita em letras espaçadas (como no termo). Dentre as técnicas de edição imagética empregadas, cita-se os efeitos de *glitch*⁸⁷, de colagem e aplicação de filtros⁸⁸. Pode-se dizer que esta vertente, mais ligada ao design e a esfera visual, ganhou tanta proeminência como a representação musical, sendo muitas vezes dissociada dessa e sendo veiculada simplesmente como "estética *Vaporwave*". Nesse sentido, o *Vaporwave* oferece uma justaposição de sons e imagens que juntas, podemos afirmar que se relacionam no sentido de produzir uma localidade⁸⁹ nostálgica. Apropriando-se do conceito de *Musicar*, proposto por Small (1998), que busca englobar práticas outras⁹⁰ na análise etnomusicológica, pode-se pensar no sentido dessas como operadoras da nostalgia enquanto uma localidade. No entanto, como busco desenvolver no decorrer do texto, argumenta-se que esta ativação está ligada não a uma nostalgia pelos anos 80 e 90, mas sim da imaginação do futuro da época.

Em essência, o gênero é uma cultura de memes vale tudo, na qual estes elementos são combinados e

⁸⁶ A Web 1.0 foi a primeira implementação da Web e durou de 1989 a 2005. Foi definida como a Web de conexões de informações.

⁸⁷ Inicialmente, um termo técnico associado ao mau funcionamento dos pixels de um computador. Atualmente, é usado na cultura popular como um sinônimo de erro. Dessa maneira, a representação estética do *glitch* é associada com essas noções, de algo funcionando de forma incorreta, ou de erros e quebras não esperadas.

⁸⁸ Como o filtro VHS, por exemplo. Nesta edição, a imagem ganha os traços característicos de uma fita VHS como a qualidade de imagem baixa, os granulados e a data marcada no canto da imagem.

⁸⁹ A noção de localidade é contemplada como estrutura de sentimentos, criada e reproduzida por um grupo, a fim de garantir um espaço onde possa viver, produzir e reproduzir-se num ambiente de segurança moral.

⁹⁰ Aqui podemos pensar em práticas como a discussão crítica, o download de músicas, seu compartilhamento e muitas outras



recirculados para produzir algo entre o *cyberpunk* neo-noir do filme de Ridley Scott *Blade Runner* (1982), o neon *dayglo* do Clube Malibu do jogo *throwback* dos anos 80 *Grand Theft Auto: Vice City*, e a sensação do passado de surfar na web primitiva, com suas configurações de baixa resolução de imagem, texto e ícone. Musicalmente, o Vaporwave é definido por um mundo sonoro assombroso e envolvente de um suave pop de sintetizadores, de um sentimentalismo por elevadores artificiais, mudanças inquietantes e repetições, looping, reverberação, falhas, distorções e melodias deformadas não muito além do reconhecimento - fusões ruidosas que misturam os detritos das trilhas sonoras motivacionais corporativas com trechos de canções que agitam memórias de uma Era Dourada. (COLE, 2020. tradução livre)

Para abordar o *Vaporwave*, gênero musical e estético que surge graças a Internet e as relações mediadas a partir dela, constatou-se a necessidade de realizar uma etnografia que abarcasse essa esfera. Se em seus anos iniciais, o ciberespaço foi considerado como um mundo à parte, virtual, é indubitável afirmar que na atualidade as barreiras entre o on-line e off-line, virtual e real se tornam cada vez mais fluidas (Miskolci, 2013). Neste caminho, desde o primeiro *Macintosh* até os *smartphones*, é possível dizer que a vida cotidiana cada vez mais se entrelaça com a Internet. Nesse sentido, estudar a *Web* e seus fenômenos, a partir do olhar antropológico, prova-se de suma importância.

Dessa maneira, é importante que inicialmente se façam algumas considerações sobre a metodologia empregada nesta pesquisa. Com o objetivo de se realizar uma Antropologia da/na Internet, o método aplicado para a etnografia on-line foi o da Netnografia. Este conceito, criado por Robert Kozinets (2010) busca abranger a prática etnográfica para o ciberespaço, procurando estudar as comunidades online para além das análises estatísticas de comportamento. Enquanto o *Big Data* trata do conjunto de dados produzidos por usuários de forma estatística, o foco da Netnografia seria o de buscar a compreensão dos sentidos e significados destes, além dos *likes*, *upvotes*⁹¹, *downvotes* e *retweets*⁹². O autor define esta prática como uma abordagem da observação participante direcionada às comunidades on-line e às culturas que manifestam interações sociais importantes nas redes, como o caso do *Vaporwave*. Por um lado, tal metodologia suscitou divergências e discussões na comunidade acadêmica justamente por ser englobada em estratégias de pesquisa mercadológica e de comportamento consumidor na Internet (Polivanov, 2013). Contudo, a ideia de expandir o método da observação participante para tais espaços é extremamente interessante, uma vez que pode aproximar o pesquisador de contextos diversos que não seriam acessados somente na interação face-a-face. Conquanto seja incorreto pensar na Internet como algo de livre acesso para todos⁹³, este trabalho etnográfico no ciberespaço conecta o

⁹¹ *upvotes* e *downvotes* operam como um sistema binário na plataforma *Reddit*. *Upvotes* tem valor positivo e *downvotes* negativo.

⁹² *Retweets* funcionam como um compartilhamento de um *tweet*, post básica de no máximo 140 caracteres da plataforma *Twitter*. Este pode ter o sentido de endosso, crítica ou simples reprodução de conteúdo.

⁹³ Miskolci trata deste assunto, demarcando que ao trabalhar com as mídias digitais, é necessário fazer um recorte de classe, uma vez que uma grande parte do contingente mundial viva em condições de baixa renda, pouca escolaridade e desconhecimento dos processos técnicos que envolvam surfar na web. Esta é mais acessível a pessoas predominantemente de classe-média baixa para cima, letradas, jovens e residentes em regiões urbanas.



pesquisador com atores de localidades⁹⁴ distintas, sendo assim possível construir um conhecimento mais rico, abrangendo uma variedade maior de interpretações e discussões sobre o fenômeno estudado. Ademais, a partir das relações mediadas pelas plataformas estudadas, se torna mais inteligível seu valor para a existência de manifestações oriundas deste ambiente, como o *Vaporwave*.

No trabalho de campo, verificou-se uma multiplicidade de formas de compartilhamento e discussão sobre a cena *Vaporwave*, vitais para a produção e reprodução da mesma. As plataformas que foram estudadas na pesquisa foram quatro: *Reddit*, *4chan*, *Twitter* e *Facebook*. Nessas, as possibilidades de relação são várias: como o compartilhamento de músicas, vídeos e imagens, de técnicas de produção (tanto musical, quanto visual) e discussões sobre sentidos, experiências e entendimentos sobre o *Vaporwave*. Além disso, circulam calendários de apresentações, anúncios de *lives* e até *charts*⁹⁵, as quais são imagens que compilam uma série de álbuns considerados bons e que são recomendados a audição. Cada plataforma possui suas particularidades, e dessa maneira cada uma recebeu um tipo de atenção diferente. Entretanto, uma das mais frutíferas experiências se deu no *Reddit*, e mais especificamente, nos *Subreddits* dedicados ao gênero.

O *Reddit* é uma plataforma que se subdivide em *SubReddits*. Cada um destes seriam como que comunidades destinadas à um tópico de discussão específico, no qual cada usuário pode criar um *post*. Este pode ser respondido por outros usuários, votado, para cima e para baixo (*upvote* e *downvote*), sendo que o *upvote* designaria que o usuário gostou da publicação e o *downvote*, o contrário. Posts com muitos *upvotes* entram na categoria "*Hot*",

⁹⁴ Aqui, localidade é entendido como espaço físico, como por exemplo, um continente, um país ou uma cidade.

⁹⁵ As *charts* são um tópico bastante interessante de se prestar atenção. Dentre elas, existem aquelas de *essentials*, ou seja, de álbuns essenciais para um ouvinte de *Vaporwave* e também existem aquelas separadas por anos, marcando a temporalidade dos lançamentos.

e são disponibilizados na página de entrada. Os *SubReddits*⁹⁶ trabalhados nesta pesquisa são muitos, e cada um se dedica a um fragmento específico da cena. Existem aqueles que são dedicados ao compartilhamento de métodos e uso de programas, aqueles para divulgação de novos álbuns, aqueles que se referem somente a arte *Vaporwave* e o *r/Vaporwave*⁹⁷, o mais abrangente e com maior número de inscritos. É interessante citar que muitos dos questionamentos que são colocados nessa pesquisa, por vezes também foram colocados nos murais deste *sub*, os quais geram engajamentos e discussões.

Nesse esforço, a postura em campo se assemelha ao perfil *lurker*, como é exposto na obra de Polivanov. A autora cita Adriana Braga para definir tal metodologia:

O primeiro tipo seria aquele que apenas observa determinado grupo social, objetivando interferir o mínimo possível em suas práticas cotidianas (sabe-se que uma não interferência em grau absoluta não é possível, tendo em vista que sua presença, ainda que não anunciada, afetará o objeto de estudo). Trata-se de uma prática denominada *lurking*, que em inglês significa “ficar à espreita” (BRAGA, 2006). Tal prática seria característica do ciberespaço e através dela o ator não se manifesta, apenas dedicando-se à observação do comportamento dos outros. (POLIVANOV, 2013).



⁹⁶ A lista de *SubReddits* trabalhados se encontra nas referências bibliográficas, assim como os hyperlinks para acessá-los.

⁹⁷ Encontrado em: <https://old.reddit.com/r/Vaporwave/> . O link de acesso refere-se à um design antigo do *Reddit*, o qual é pedido para ser acessado, caso se entre na versão mais atual.

Entretanto, como cita a autora, a interferência não pode ser, e não foi, nula. Por diversas vezes, a plataforma se provou uma ferramenta importante para a comunicação com diversos autores, seja pela via de posts públicos, seja por mensagens privadas. Um exemplo disso foi um *post* que inquiria referências de produtores brasileiros. A experiência foi extremamente frutífera, uma vez que gerou uma série de respostas, além de outros produtores que se ofereceram para também auxiliar na pesquisa.

Nesse sentido, buscou-se também conduzir entrevistas, as quais abrangeram produtores e outros atores da cena, como o responsável pela *Vaporwave.wiki*⁹⁸. Dada a pandemia da Covid-19, todas foram conduzidas por e-mail, sendo que foi enviado previamente um questionário, o qual foi preenchido e depois comentado e discutido. Essa estratégia se provou produtiva, uma vez que apresentou pontos de vistas específicos sobre questões abordadas na discussão teórica promovida sobre o gênero.

Por fim, no trabalho de campo, realizou-se também um profundo trabalho de documentação e arquivamento das diversas mídias digitais encontradas no campo. Tendo em vista a natureza fluida da Internet, na qual milhares de imagens, sons e etc. são produzidos e dissolvidos a cada segundo, detectou-se como de suma importância trabalhar neste sentido, como que uma arqueologia digital. Nestes bancos de dados produzidos, se encontram músicas, vídeos e imagens de diversos tipos. Entretanto, é

⁹⁸ Nas palavras do entrevistado, consiste em: "*vaporwave.wiki* é um site que documenta a cena de vaporwave, e os artistas, rótulos e lançamentos que estão por trás dela. O site oferece alguns recursos que estão atualmente ausentes ou modificados em outros sites de banco de dados de música em geral, como Discogs e RYM. Para citar algumas características, o *vaporwave.wiki* tem: Traduções para títulos de faixas não-inglesas; Preservação de capitalização e formatação não padronizadas (como *a e s t h e t i c*); A capacidade de manter registro da história de faixas individuais em um álbum (arte de capa única e datas de lançamento); Notas sobre como os lançamentos mudam com o tempo (faixas bônus adicionadas, faixas removidas, nova arte de capa, etc.); A capacidade de escrever mais sobre a intenção do artista, influências e referências de sua música" (Tradução minha). Pode ser encontrado em: https://vaporwave.wiki/wiki/Main_Page

importante ressaltar que este trabalho também é promovido por certos atores⁹⁹, que buscam preservar a produção musical criada no ciberespaço.

Dada a contextualização metodológica, pode-se entrar de fato na discussão pretendida, da compreensão da localidade nostálgica que o *Vaporwave* opera. Os primeiros trabalhos que podem ser classificados como obras *Vaporwave* são os álbuns *EccoJams Vol.1* (2010) de Daniel Lopatin (sob o pseudônimo de Chuck Person), *Far Side Virtual* (2011) de James Ferraro e *Floral Shoppe* (2011) de Ramona Xavier (sob o pseudônimo de Macintosh Plus). Os dois primeiros são consideradas álbuns referência¹⁰⁰ na origem do "método". A última é considerada uma das mais famosas obras, se não a de maior reconhecimento. A faixa *リサフランク 420 - 現代のコンピュー*, geralmente pesquisada como *macintosh plus 420*, viralizou se tornando um meme e como que um símbolo do gênero. *Floral Shoppe* é considerado também como um dos inaugurantes da *A E S T H E T I C*, dada a composição que ilustra sua capa.

O processo da produção musical do gênero pode ser identificada com o conceito de *Plunderphonics*¹⁰¹, como é apresentado por John Oswald no ensaio: "*Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative*". Como é referido no título do ensaio, o método *plunderfônico* assim como o *sampling*¹⁰² carrega valores como a pirataria e um discurso contra a noção de direito autoral. Além disso, o *Vaporwave* tem semelhança com o método *Chopped and Screwed*, desenvolvido no Hip Hop dos anos 90 pelo DJ Screw. Essa técnica para remixagem de sons se baseia em retardar o ritmo (*screw*) e

⁹⁹ Dentre estes podemos citar arquivistas como Vaporwave.wiki e Vapor Archives, além do canal de Youtube Vapor Memory.

¹⁰⁰ Assim como a música "Nobody Here" de Daniel Lopatin, considerada por alguns como a primeira obra *vaporwave*. Pode ser encontrada em: <https://www.youtube.com/watch?v=RFunvFomDw>

¹⁰¹ Processo de produção musical que consiste na transformação de sons já existentes, abordando questões de identidade e originalidade. Pode ser encontrado em: <http://www.plunderphonics.com/xhtml/xplunder.html>

¹⁰² O *sampling* é considerado como um princípio da *Plunderphonics*.



produzir efeitos como de um disco riscado ou do pulo de batidas, que fazem com que a música pareça uma coleção de retalhos (*chop*).

A escolha de *samples* é uma etapa de grande importância no gênero, uma vez que é uma das principais ferramentas de ativação da nostalgia. Como citado anteriormente, estas podem vir de uma série de outros gêneros musicais, que se enquadram como referências ao período dos anos 80 e 90. Embora alguns produtores contemporâneos optem por não utilizar *samples*, suas trilhas originais se mantêm na mesma estilística, buscando emulá-los em suas produções originais. Na composição da esfera sônica característica do *Vaporwave*, tem-se ainda quatro efeitos de edição de áudio importantes: o *looping*, o *reverb*, o *pitch shift* e o *slow down*. O *looping* está associado à repetição de trechos, produzindo um efeito sonoro similar ao de um disco riscado ou uma falha computacional, um *glitch*. Essa técnica pode se apresentar O *pitch shift* pode ser traduzido como a mudança tonal que é aplicada na faixa. No *Vaporwave*, a tendência é de se usar o *pitch shift down*, o qual torna os sons mais graves. No caso da faixa 420¹⁰³, citada anteriormente, a antes aguda voz de Diana Ross se torna uma voz extremamente grave. O *reverb* é um efeito que remete ao fenômeno ondulatório da reverberação. Este fenômeno ocorre quando a onda sonora bate em uma superfície dura e reflete em diferentes tempos e amplitudes. Dessa forma é criado como que um eco complexo, que geralmente é utilizado em músicas para criar uma sensação espacial com o som, e no *Vaporwave* não é diferente. Por fim, o *slowed down*, como o termo sugere, refere-se a desaceleração do som. Este é um traço marcante nessas composições, e que adiciona um tom de estranheza e assombro num *sample* cuja intenção original é o contrário disso.

¹⁰³ リサフランク 420 - 現代のコンピュー, produzida por Macintosh Plus.

Eu faço estas coisas chamadas *eccojams* ... um tipo de prática realmente simples que qualquer pessoa pode fazer se você tiver capacidades realmente básicas de gravação: de pegar uma frase de um faixa, atrasá-la, e colocar uma carga de eco nela. Portanto, a chave, se todos podem fazê-lo ... [é que] cada peça revele algo sobre o que seu produtor gosta nela. Dessa forma, eu estou sempre em busca do momento mais suculento em uma faixa de pop para *samplear* e depois desnudar, deslocar, desconstruir e enfaixá-la em eco e adentrar num estado hipnótico (LOPATIN, Daniel, 2010. tradução livre).¹⁰⁴

Nesse sentido, é possível afirmar que a escuta do *Vaporwave* é associada à criação de uma paisagem sônica que é, simultaneamente, reconfortante e desconfortável, nostálgica e futurista, como afirma Ross Cole (2020). De forma resumida, a experiência oferecida se calca na recombinação de elementos nostálgicos na orientação de uma sonoridade que é, ao mesmo tempo, análoga a um sonho, uma memória antiga e a um passado assombrado. No próprio *r/Vaporwave*, aparece como título a frase: "*Music Optimized for Abandoned Malls*" (ou música otimizada para shoppings abandonados), passando essa ideia ambígua entre o familiar e o estranho, assim como do local em que tais músicas seriam tocadas. Por meio das estratégias citadas, usam-se estes trechos de músicas pop com um som considerado "clássico" dos anos 80 e 90, e a modificam de forma que fique apenas vagamente reconhecível, num sentido de ser quase que uma



¹⁰⁴ Trecho traduzido por mim, extraído de uma entrevista concedida à Vice. Encontrada em: https://www.vice.com/en_uk/article/wdx7xx/electric-independence-opn

bricolagem pós-moderna. Com todos os efeitos de edição sonora que são aplicados, tem-se um produto final que ressignifica os sentidos dos seus *samples*, e os contextualiza numa esfera etérea e nostálgica, como de um passado que fora aprisionado em uma fita VHS mofada.

A ideia de pegar o mundano e transformá-lo em algo diferente é bela, em grande parte por causa da recontextualização. É uma forma de Pop Art. Em termos do *Vaporwave*, os artistas têm à sua disposição todas essas trilhas cuidadosamente criadas e cuidadosamente dominadas, e com cuidadosa edição e curadoria podem usá-las como *ready mades* para criar colagens aurais. Não é diferente de olhar para uma obra de Richard Hamilton, que usou recortes de revistas e transcendeu estas peças individuais para fazer algo mais.

Um dos meus exemplos favoritos disto no *Vaporwave*, é a faixa A3 no *Eccojams Vol. 1* de Chuck Person (2010). A amostra utilizada é a faixa da artista Jojo "Too Little Too Late"(2006). Esta faixa é uma balada pop sobre um relacionamento adolescente em que o cara é um jogador. A música tem sido há muito esquecida pelo público - apenas mais um single pop. Mas a faixa A3 abrandando e solta a frase "Seja real, não importa de qualquer forma, você sabe que é apenas um pouco tarde demais". Ela vira a faixa na cabeça e recontextualiza o mundano. A letra se torna mântica. A ideia de transformar o lixo em mantras é uma das coisas mais belas para mim, pessoalmente.

(Strawberry Illuminati em entrevista a Ross Cole, 2020.
Tradução livre)

Entretanto, toda a localidade nostálgica que é construída no *Vaporwave* não é meramente um *revival* da época citada, mas sim das concepções de futuro características dela. O gênero busca trabalhar principalmente com três traços marcantes dos anos 80 e 90: o *boom* tecnológico, o neoliberalismo e o consumismo. O período é marcado pelo vislumbre de um Capitalismo globalizado hegemônico, o qual é epitomizado pelo slogan político da primeira-ministra do Reino Unido, Margaret Thatcher “*TINA*”: *There is no alternative* (não há alternativa). É como se os produtores capturassem o sentimento de um otimismo tecno-futurista e o recontextualizassem em um presente que não desfruta dessas qualidades. Dessa maneira, o *Vaporwave* pode ser lido como um estudo sobre os futuros possíveis, utopias e distopias. “(...) [o] vaporwave oferece nostalgia para um sonho que permanecerá sempre fora do alcance - a mitologia da perfeição e satisfação através da busca de uma estética capitalista.” (TRAINER, 2016. tradução minha)

Nesse sentido, é possível ativar o conceito de *Hauntology*, proposto pelo filósofo Jacques Derrida. Este conceito deriva de um neologismo que combina as palavras *haunt* (assombro) e *ontology* (ontologia), e opera um trocadilho no francês original do autor, no ponto em que *hauntology* e *ontology* soam como que a mesma palavra. De forma resumida, refere-se a ideia de que certas noções passadas de futuro falharam, causando uma interrupção na sequência ordenada entre passado, presente e futuro. Ou seja, o presente seria assombrado por essas promessas de futuro passadas que não se materializaram, gerando esse constante diálogo entre o que é e o que "deveria" ser. Essa teoria se apresenta na obra "Espectros de



Marx"(1993), e é um claro diálogo com o filósofo Francis Fukuyama e seu livro "O Fim da História e o Último Homem" (1992). Nesse, Fukuyama afirma que com a queda do Muro de Berlim, viveria-se o "fim da história", marcado pelo fim de ideologias, pela consolidação do capitalismo global e pela universalização da democracia liberal como a forma mais evoluída de organização humana.

O autor britânico Mark Fisher avança ainda mais nessa ideia. Na obra *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures* (2014), além de abordar o conceito de Derrida, argumenta no sentido de um lento cancelamento do futuro. Nessa ótica, esse cancelamento opera-se não na noção de passagem do tempo em sua forma cronológica, mas sim das percepções psicológicas e expectativas. Nesse sentido, o autor trabalha com exemplos da música, afirmando não haver a expectativa de rupturas no século XXI como anteriormente. Ou seja, o sentimento de choque que uma pessoa da década de 60 ao ouvir um som da década de 80, por exemplo, não é replicado mais. Além disso, indaga: qual seria o equivalente contemporâneo da banda alemã Kraftwerk? Essa pergunta refere-se a não atualização de "um som futurista", sendo este quase que um som em criogenia.

Enquanto a cultura experimental do século 20 foi tomada por um delírio recombinação, que fez sentir como se a novidade estivesse infinitamente disponível, o século 21 é oprimido por uma sensação esmagadora de finitude e exaustão. Não se parece com o futuro. Ou, alternativamente, não se sente como se o século 21 ainda tivesse começado. Permanecemos presos no século 20 (...)" (FISHER, 2014. Tradução livre)

Dessa forma, fica mais evidente o contraste entre essa ideia do que é *versus* o que "deveria" ser, de um futuro imaginado que não é. Pode-se trazer imagens de filmes da década de 80 que abordam o futuro: *Blade Runner* (1982) e *De Volta para o Futuro II* (1989). Ambos imaginam o futuro de maneiras opostas, entre distopias de replicantes e utopias de skates voadores. O primeiro se passa em 2019 e o segundo, em 2015. E é precisamente este o ponto em consideração aqui: o futuro não se parece com o que se imaginava, tanto no lado otimista, quanto no pessimista.

Tem-se assim que o *Vaporwave*, em sua essência, é *hauntológico*. Em suas formas estéticas, ele estabelece esse diálogo entre o futuro do passado e o presente, os quais conquanto coincidam temporalmente, são profundamente distintos. Ele brinca com a utopia tecno-futurista já consciente de suas falhas e promessas não entregues. A localidade nostálgica refere-se, portanto, a um estrato particular do passado, no qual se delineava o presente contemporâneo como etéreo, arrojado, confortável e progressista, como é afirmado por Conter em "*A vaporização da música*" (2017). Em contraposição à essa ideia de futuro, temos como produto da busca pelo progresso crises climáticas e econômicas, que permitem um horizonte não tão animador quanto o de outrora.

A ontologia do assombro, portanto, é o modo artístico de perceber este fracasso de um futuro que foi prometido no passado. É o dismantelamento das definições de passado, presente e futuro e é absolutamente político em sua crítica ao capitalismo. (TANNER, 2016. tradução livre)



Entretanto, vale afirmar que o *Vaporwave* não constrói uma narrativa clara em busca da volta ao passado. É sim, um discurso confuso e ambivalente, no qual se tem a impressão de uma ironia, sem saber ao certo se ela está lá. Produções do subgênero *Mallsoft*, buscam reproduzir nessa estética, a partir do *Muzak*, a experiência de caminhar por um centro comercial de luxo. Nesse sentido, cria-se uma imagem turva entre utopia e distopia, e se este shopping, um vazio hiperreal e desumanizante, é um futuro desejável. Nesse sentido, como afirma Adam Harper (2012), o gênero transforma utopia em distopia, e vice-versa. Essa ideia se evidencia na abertura dessa obra de Harper, a qual também aparece como abertura/descrição do *r/Vaporwave*:

O capitalismo global está quase lá. No fim do mundo, só haverá publicidade líquida e desejo gasoso. Sublimados a partir de nossos corpos, nossos sentidos desamarrados irão andar incessantemente de escada rolante por ambientes artificiais imaculados, mais e menos que humanos, dopados e drogados, catalisados, consumidores e consumidos por uma economia incessantemente rica de informações sensoriais, valorizada pelo pixel. A Virtual Plaza lhe dá as boas-vindas, e você também a acolherá.

(HARPER, 2012. Tradução livre)

Laura Glitsos (2017) vê no projeto concebido pelo *Vaporwave* a noção de um jogo de memórias. Segundo a autora, o prazer da escuta reside no puro ato de lembrar. Essa leitura vai de encontro à constatação de que, em alguns casos, os produtores do gênero têm sua infância coincidindo com

o período retratado. Dessa maneira, para alguns o Vaporwave funciona como que uma janela embaçada para a infância, enquanto jogava jogos no seu *Nintendo 64* ou caminhava com sua família por estes *shoppings*¹⁰⁵. Entretanto, no decorrer da Netnografia, foi observado por uma série de participantes da cena a ideia de uma nostalgia artificial, simulada. A frase *vaporwave makes me nostalgic for something i've never lived*¹⁰⁶ (*vaporwave me deixa nostálgico por algo que eu nunca vivi*) foi encontrada diversas vezes, em todas as plataformas estudadas. Tal ideia reforça, não só a constatação do futuro do passado como objeto do gênero, mas também a noção de que tal sonoridade tem a habilidade de produzir nostalgias, até em pessoas que sequer viveram tais experiências. Além disso, a ideia da nostalgia sobre aquilo que nunca aconteceu entra em consonância com alguns produtores, que mesmo movidos pela experimentação nostálgica, são muito jovens para ter vivido os anos 80 ou 90.

Nesse sentido, busco argumentar o ciberespaço como uma figura central para dar vida a esses fantasmas. A Internet abre a possibilidade de se consumir o passado a qualquer momento, seja pela pesquisa de vídeos no *Youtube*, seja pela possibilidade de se incluir filtros que simulam câmeras analógicas em seu *Smartphone*. Dessa forma, no arquivo infundável que ela proporciona, as concepções temporais se entrelaçam, onde todos os anos, todos os cenários estão disponíveis para que se acesse em um só clique. Pode-se pensar então na figura do produtor *Vaporwave* de duas maneiras: a de um arqueólogo, que escava pelos detritos desse mar de informação infinita e os posiciona em outro contexto; E a imagem de um necromante, que dá vida aos fantasmas do passado em forma de uma nova arte.

¹⁰⁵ Um exemplo pode ser encontrado aqui:

https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/f4qowg/you_know_that_feeling_when_you_open_up_a_new_box/

¹⁰⁶ Um exemplo pode ser encontrado aqui:

https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/b326m1/vaporwave_makes_me_nostalgic_for_something_that/



Graças ao sampling, a música atual agora pode materializar os fantasmas futuristas do passado, nos assombrando não só nos não-lugares físicos implicitamente como o Muzak o faz, mas também no maior não-lugar do mundo contemporâneo: a rede telemática, e dessa vez, explicitamente, jogando na nossa cara a degradação do planeta devido ao consumismo e progresso desenfreado. Todos os futuros possíveis estão se realizando, ao menos artisticamente, antes que seja tarde." (CONTER, 2017)

Entretanto o *Vaporwave* assume uma posição de ambivalência em relação a Internet e as tecnologias. Optando pela escolha estética da baixa qualidade, da referência a Web 1.0 e da simbologia da cultura pop dos anos 80, é possível afirmar que o movimento vai na contramão do progresso tecnológico, que preza pela alta definição, pela qualidade e pela inovação. Essas escolhas, trazem consigo a imagem dos antigos meios de reprodução e suas imperfeições. Seus efeitos, para Arruda (2016) seriam o de evidenciar o estado contemporâneo da tecnologia e da cultura, posicionando-se de maneira que efetua uma mutação nos discursos hegemônicos presentes na música, vídeo e imagem. Em outro artigo, Arruda e Mello (2017) se estendem nessa temática, afirmando que a cena "opera um jogo contra o aparelho tecnológico". Essa concepção também pode ser identificada no uso das mídias físicas, como cassetes e LPs, que para serem consumidas, requerem aparelhos obsoletos que deixaram de povoar o cotidiano contemporâneo. Por outro lado, é somente a partir da Internet nos seus estados atuais que pode se configurar algo que pode ser chamado de *Internet Genre* (gênero da

internet). O compartilhamento de arquivos em alta velocidade, a hospedagem de dados e a difusão do acesso são características vitais para a existência do *Vaporwave*, embora se contraponham com as predileções pelo futurismo obsoleto.

Em suma, o *Vaporwave* é um complexo gênero musical da Internet que joga com diversas referências e as recontextualiza em um novo material. Por meio do seu musicar, de todas as práticas que revolvem a partir do gênero, ele produz uma localidade nostálgica. Entretanto, não se orientando por uma simples nostalgia pelas décadas de 80 e 90, é possível dizer que se opera uma referência aos futuros imaginados dessa época. A partir da sua presença nestes futuros, o *Vaporwave* enuncia-se como um estudo sobre os futuros perdidos, utopias e distopias que com o avançar do tempo, são esquecidos. Mais tarde, emergem nesta estética, como espectros que rondam o presente e contrastam entre o que era, o que poderia ser e o que finalmente é.

REFERÊNCIAS

APPADURAI, Arjun. **Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization**. Minneapolis: University of Minnesota Press. 1996.

ARRUDA, M. A. P. e MELLO, J. G. **Vaporwave: Deterioração e colagem de superfícies midiáticas**. Lumina - Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, Vol.11, nº1, pp 1-17, abril 2017.

ARRUDA, Mario. **Vaporwave: arqueologia do banco de dados digital**. Temática, Ano XII, n. 12. 2016.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Campinas: Papirus, 1994



BORN, Georgina. HAWORTH, Christopher. **From microsound to vaporwave: internet-mediated musics, online methods, and genre.** Music & Letters, Vol.98 No.4, The Author (2018). Published by Oxford University Press. All rights reserved. doi:10.1093/ml/gcx095, available online at www.academic.oup.com/ml

COLE, Ross. **Vaporwave Aesthetics: Internet Nostalgia and the Utopian Impulse.** Johns Hopkins University Press: ASAP/Journal, v. 5, n. 2, p. 297-326, 2020. <https://muse.jhu.edu/article/760297>

COLE, Ross. **Turning Trash into Mantras: An Interview with Vaporwave Producer Strawberry Illuminati.** ASAP Journal. 2020. Encontrado em: <http://asapjournal.com/turning-trash-into-mantras-an-interview-with-vaporwave-producer-strawberry-illuminati-ross-cole/>

CONTER, Marcos. **A Vaporização da música.** Curitiba: Intercom. 2017.

FELD, Steve. **Sound and sentiment. Birds, weeping, poetics, and song in Kaluli expression.** Filadélfia, University of Pennsylvania Press, 1982.

FISHER, Mark. **Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures.** Winchester, UK. Zero Books, 2016.

FISHER, Mark. **What Is Hauntology?** University of California Press: Film Quarterly, v. 66, N. 1, p. 16-24, 2012.

GLITSOS, Laura. **Vaporwave, or music optimised for abandoned malls.** Cambridge: Popular Music, v.37, n.1, p.100-118, 2018.

HARPER, Adam. **Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza.** Dummy Mag. 2012. Encontrado em: <https://www.dummymag.com/news/adam-harper-vaporwave/>

KOZINETS, Robert. **Netnography: Doing Ethnographic Research Online.** London: Sage, 2010.

LATOIR, Bruno: **Reagregando o Social**. Salvador: EDUFBA, 2012

LEITAO, Débora Krischke; GOMES, Laura Graziela. **Machinima and ethnographic research in three-dimensional virtual worlds**. *Vibrant, Virtual Braz. Anthr.*, Brasília, v. 9, n. 2, p. 292-318, Dec. 2012. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-43412012000200011&lng=en&nrm=iso>. access on 07 May 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S1809-43412012000200011>. LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999

LYSLOFF, Rene. **Musical Community on the Internet: an on-line ethnography**. *Cultural Anthropology*, 18 (2): 233-63, 2003.

MISKOLCI, Ricardo. **Novas conexões: notas teórico-metodológicas para pesquisas sobre o uso de mídias digitais**. *Revista Cronos*, v. 12, n. 2, 4 jun. 2013.

NICHOLS, Bill. **Introduction to Documentary**. Bloomington, IN: Indiana University Press, 2001.

NOWAK, Raphaël e WHELAN, Andrew. **“Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism”: Genre Work in An Online Music Scene**. De Gruyter: *Open Cultural Studies*, v.2, n.1, p. 451-462, 2018.

REILY, Suzel Ana. **A música e a prática da memória: uma abordagem etnomusicológica**. In: *Música e cultura*, 9, 2014.

SMALL, Christopher. **Musicking: the meanings of performance and listening**. Middletown, Ct: Wesleyan University Press, 1998.

PARREIRAS, Carolina. **Altporn, corpos, categorias e cliques: notas etnográficas sobre pornografia online**. *Cad. Pagu*, Campinas, n. 38, p. 197-222, jun. 2012. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-83332012000100007&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 07 maio 2019.



<http://dx.doi.org/10.1590/S0104-83332012000100007>.

POLIVANOV, Beatriz Brandão. **Etnografia virtual, netnografia ou apenas etnografia? Implicações dos conceitos**. Rio de Janeiro: Esferas - Revista Interprogramas de Pós-graduação em Comunicação do Centro-Oeste. 2013.

RUIZ DI GIOVANNI, Julia. « **Artes de abrir espaço. Apontamentos para a análise de práticas em trânsito entre arte e ativismo** », Cadernos de Arte e Antropologia, Vol. 4, No 2 | -1, 13-27.

SCHEMBRI, Sharon e TICHBON, Jac: **Digital consumers as cultural curators: the irony of Vaporwave**. Arts and the Market, Vol. 7 Issue: 2, pp.191-212, 2017.

TANNER, Grafton: **Babbling corpse, vaporwave a commodification of ghosts**. Washington, EUA: Zero Books, 2016.

TRAINER, Adam: **From Hypnagogia to Distroid: Postironic Musical Renderings of Personal Memory**. In: WHITELEY, S. and RAMBARRAN, S. (eds) **Oxford Handbooks Online**. Oxford University Press, 2016. doi: 10.1093/oxfordhb/9780199321285.013.25

Discografia

2814, **新しい日の誕生** (Dream Catalogue, 2015)

Blank Banshee, **Blank Banshee 0** (self-released, 2012)

Chuck Person, **Chuck Person's EccoJams Vol. 1** (self-released, 2010)

Eccodroid, **Surreal Fashion** (Business Casual, 2019)

Eccodroid, **Modern Love** (Sunset Grid, 2017)

Esprit **空想**, **Virtua.zip** (100% Electronica, 2019)

Internet Club, **Vanishing Vision** (self-released, 2012)

George Clanton, **Slide** (100% Electronica, 2018)

James Ferraro, **Far Side Virtual** (Hippos in Tanks, 2011)

Laserdisc Visions, New Dreams Ltd. (Beer on the Rug, 2011)
Local News, Ghost Broadcast (self-released, 2013)
Luxury Elite, World Class (Crash Symbols, 2015)
Macintosh Plus, Floral Shoppe (Beer on the Rug, 2011)
マクロスMACROSS 82-99, Sailorwave (Fortune 500, 2013)
マクロスMACROSS 82-99, A Million Miles Away (self-released, 2014)
Saint Pepsi, Hit Vibes (Keats Collective, 2013)
S U R F I N G, Deep Fantasy (100% Electronica, 2012)
Porter Vong, You Can Have It All (self-released, 2019)
PrismCorp Virtual Enterprises, Home™ (Beer on the Rug, 2013)
VA:10 , VA:10 (A Vaporwave Anniversary) (My Pet Flamingo, 2019)
Vários artistas, NOP-100: scape | y.7 (No Problema Tapes, 2019)
Vários artistas, Neoncity Cruise (Neoncity Records, 2019)
Yung Bae, Bae (self-released, 2014)
Windows96, Enchanted Instrumentals and Whispers (self-released, 2019)
Windows96, One Hundred Mornings (Business Casual, 2019)
情報デスクVirtual, 札幌コンテンツポラリー (Beer on the Rug, 2012)
猫シ Corp, News at 11 (猫シ Corp. Self-released, 2016)
猫シ Corp, Palm Mall (猫シ Corp. Self-released, 2014)

Referências para endereços acessados na pesquisa

- ❑ Agora Road's Macintosh Café - Encontrado em:
<https://forum.agoraroad.com/index.php>
- ❑ 4 Chan /mu - Encontrado em: <https://boards.4channel.org/mu/>
- ❑ 4Chan /wg - Encontrado em: <https://boards.4chan.org/wg/>
- ❑ Vaporwave Wiki - Encontrado em:
https://vaporwave.wiki/wiki/Main_Page



- ❑ r/makingvaporwave - Encontrado em:
<https://old.reddit.com/r/makingvaporwave/>
- ❑ r/VaporwaveAesthetics - Encontrado em:
<https://www.reddit.com/r/VaporwaveAesthetics/>
- ❑ r/Vaporwave - - Encontrado em: <https://old.reddit.com/r/Vaporwave/>
- ❑ r/vaporwavehistory - Encontrado em:
<https://www.reddit.com/r/vaporwavehistory/>
- ❑ r/VaporwaveArt - Encontrado em:
<https://www.reddit.com/r/VaporwaveArt/>
- ❑ r/VaporwaveCassettes - Encontrado em:
<https://www.reddit.com/r/VaporwaveCassettes/>
- ❑ r/futurefunk - Encontrado em: <https://www.reddit.com/r/futurefunk/>
- ❑ r/vaporwavesfinest - Encontrado em:
<https://www.reddit.com/r/vaporwavesfinest/>
- ❑ Página do Facebook Vaporwave Brazil - Encontrado em:
https://web.facebook.com/VAPORWAVEBRAZIL/?_rdc=1&_rdr
- ❑ Poolside fm - Encontrado em: <https://poolside.fm>
- ❑ Private Suite Magazine - Encontrado em:
<https://privatesuitemag.com/>
- ❑ Nightwave Plaza - Encontrado em: <https://plaza.one>

*Recebido em 17/07/2021
Aprovado em 19/09/2022*