

A estética do Vaporwave: deterioração da superfície dos produtos midiáticos¹

Mario Alberto Pires de ARRUDA²

Jamer Guterres de MELLO³

Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, RS

Resumo

Utilizando o arquivo digital disponível na internet, artistas de diversas partes do mundo criaram recentemente um movimento estético chamado Vaporwave, que propõe um redirecionamento do olhar sobre as mídias pré-existentes através de um mecanismo de reciclagem pela ação sobre as superfícies dos produtos midiáticos. Trata-se de um agenciamento dado pelas possibilidades de ação do computador, produzindo obras que evidenciam a relação dos processos de criação das representações com a tecnologia. Na esteira de Vilém Flusser e Michel Foucault, podemos entender o Vaporwave como um jogo contra o aparelho e, assim, evidenciar uma possível transformação dos enunciados da tecnologia midiática.

Palavras-chave: Tecnologia; Imagem; Arte; Mídia; Digitalidade.

O Vaporwave é um movimento estético cuja ação se dá através da música, do vídeo e da imagem estática digital de forma simultânea, podendo ser considerado um subgênero da *media art* ou arte tecnológica⁴. Estando entre as mídias citadas, decorre das possibilidades oferecidas pela virtualidade na sua criação, execução e reprodução. Consequentemente é considerado um produto da cultura da internet, sendo o computador, o ciberespaço, os softwares multimídia, os dispositivos utilizados na confecção das obras.

Uma das principais características do Vaporwave é a deterioração da superfície dos produtos midiáticos com que opera. O exercício de estetização ocorre de uma maneira muito incisiva, transformando completamente os arquivos de origem que são apropriados,

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Bolsista de Iniciação Científica do Grupo de Pesquisa em Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), email: marioarruds@gmail.com

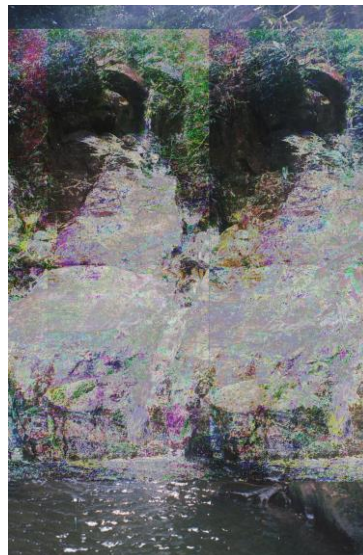
³ Doutorando em Comunicação e Informação pelo PPGCOM-UFRGS, integrante do Grupo de Pesquisa em Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), email: jamermello@gmail.com

⁴ Arte tecnológica é um termo utilizado por Lúcia Santaella (2003, p. 153) para referir-se à arte que se “[...] dá quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos maquínicos, dispositivos estes que materializam um conhecimento científico, isto é, que já têm uma certa inteligência corporificada neles mesmos”. O conceito de mídia a ser utilizado no decorrer desse trabalho também parte desta definição. Pretendemos nos referir à mídia como um sinônimo de mecanismo comunicativo, ou melhor, como uma articulação entre tecnologias de comunicação, códigos e aparelhos. Assim, a compreensão de mídia a ser adotada aqui – no sentido de ambiente de produção, circulação e consumo de bens simbólicos – afasta-se de uma compreensão de mídia como meios de comunicação de massa.

a ponto de muitas vezes perderem sua característica representativa e referencial. Assim, deixam de ser índices de um mundo visto, tornando-se puras superfícies digitais formadas por pontos infinitos. Isso se dá através de técnicas como *glitch*⁵, *datamosh*⁶, edição extrema na saturação da imagem, passagem entre plataformas (do VHS para o digital, fotografia analógica trabalhada com *softwares*, etc.), mudança na velocidade de reprodução de vídeos e músicas.

Os produtos midiáticos (vídeos, fotos, músicas) que já trazem características próprias dos seus meios expressivos servem de ponto de partida para as criações Vaporwave. Ocorre um caminho inverso ao que faz a tecnologia: a alta definição não é uma meta, mas uma característica a ser desconstruída. Esse processo faz com que se evidenciem os pontos mínimos da tecnologia digital: o *pixel* pode aqui ser considerado como a pincelada do movimento. Em outras palavras, podemos considerar essa deterioração como o avesso do que pretende a evolução tecnológica. Enquanto a tecnologia se desenvolve em função da alta qualidade, da maior aproximação possível ao olhar humano, como por exemplo a clareza de estar olhando uma cachoeira com os próprios olhos (projeto do realismo), no Vaporwave essa cachoeira ganha cores digitais saturadas formadas por pixels, seu aparente movimento tem uma velocidade anômala. A cachoeira se torna parte do ciberespaço e é descolada da natureza orgânica.

Figura 1 - Cachoeira trabalhada com técnica *glitch*



Fonte: Ricardo Giacconi⁷

⁵ O *glitch* é uma técnica de desordenamento de pixels da imagem digital.

⁶ O *datamosh* é uma técnica de mutação da menor partícula temporal do vídeo.

⁷ Disponível em: <<http://ovosellamas.tumblr.com>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

Este artigo buscar relacionar alguns dos procedimentos de produção do Vaporwave com os conceitos que Vilém Flusser utilizou para pensar os processos de criação de representações pelo uso de tecnologia. Consideraremos aqui o processo de deterioração das superfícies midiáticas como um jogo contra o aparelho e a discussão aqui proposta busca, sobretudo, evidenciar as potencialidades oriundas desse mecanismo de produção.

Para Flusser (2009, p. 16), a imagem tem o potencial de transformar circunstâncias e acontecimentos em cenas, num processo de simbolização. Logo, a produção de imagem é a criação de signos a partir da imaginação permeada por tecnologia humana ou tecnologia materializada em um aparelho. Consideremos então, no decorrer deste trabalho, a imagem como o resultado de um movimento da semiose, fruto da produção de linguagem, criação ou transmutação de signos.

É possível pinçar uma certa definição estética em Flusser (2008), um objetivo para a produção de imagens, quando o autor considera que o mundo está desintegrado em elementos pontuais sem fios que os liguem. Considera que estamos em uma era pós-histórica, chamada assim a época em que vivemos desde a invenção das imagens técnicas, caracterizada por um intenso aprofundamento do pensamento conceitual que gerou a descoberta da impossibilidade de apreender o mundo somente a partir do pensamento lógico. É então através das imagens (ou se pensarmos de forma mais abrangente, através dos produtos estéticos permeados por tecnologia) que teremos condições de juntar os pontos do mundo. É essa junção dos pontos o objetivo de toda ciência, arte e política, segundo o autor. A ligação dos pontos é a reintegração do mundo, que assim vai “[...] voltar a ser vivenciável, compreensível e manipulável”. (FLUSSER, 2008, p. 31). Podemos com isso perceber uma certa conexão com uma ética a partir da concretização do abstrato, através da estetização do mundo e suas relações.

A imagem seria então parte de um processo que tem como objetivo “[...] tomar distância do concreto para poder agarrá-lo melhor” (FLUSSER, 2008, p. 18) e a abstração seria um modo de conhecer o mundo, de entendê-lo. Para conceber melhor esse processo, é preciso descrever os dois tipos de imagem presentes nessa teoria: a imagem tradicional e a imagem técnica.

A imagem tradicional é produzida pelo gesto que vai do concreto ao abstrato. Relaciona-se mais especificamente com o desenho, com a pintura, com aquela produção que se dirige a uma superfície e não necessita de um aparelho que faça o trabalho de criação

da técnica pelo ser humano. É um recuo para dentro da subjetividade que faz gerar gestos manuais ainda não executados a fim de materializar e tornar compartilháveis as imagens imaginadas por aquele que produz. Apesar disso, não pressupõe uma criação independente de tudo que está a sua volta, mas sempre com referencial em imagens anteriores, que funcionam como caminhos para futuras experiências e para novas imagens. É relacionada com uma tecnologia humana e como “[...] a consciência imaginativa não pode conceber desenvolvimento linear, apenas o retorno eterno” (FLUSSER, 2008, p. 21), a produção de imagem tradicional é o movimento de publicação de acontecimentos passados por um filtro do mito. Ou seja, essa produção é um tipo de repetição que gera a diferença, uma certa forma de enquadramento de visões dentro dos mitos de uma época. Flusser (2008, p. 22) considera as imagens tradicionais como “[...] mapas míticos do mundo[...]” com o sentido de serem potentes de criar uma simbolização de acontecimentos que têm a capacidade de orientar uma sociedade.

Já as imagens técnicas operam em um sentido oposto ao descrito nas imagens tradicionais. É o movimento que vai da virtualidade ao concreto, tornando visíveis as abstrações conceituais. Para que tal processo ocorra, é necessária a existência de aparelhos que sejam capazes de imaginar o inimaginável, que traduzam a imaginação em algum tipo de produto compartilhável. Para tanto, os aparelhos devem funcionar a partir de um programa que prevê em seu funcionamento as superfícies simbólicas que produzirá, tendo um número muito grande de possibilidades de criação, ainda que limitado. Disso podemos concluir que a produção das imagens técnicas é programada e determinada pelo aparelho que as tornam possíveis. Retira-se a humanidade da atividade de produção: ela se dá de forma automatizada, sendo produzida a partir de acasos, de acidentes programados, pois a junção de elementos presentes num produto de aparelhos técnicos é aleatório, mas programado. Os elementos que não podem ser captados pelo aparelho não estarão presentes no produto final.

Esse programa que rege o funcionamento dos aparelhos é considerado por Flusser (2009) como um tipo de *caixa preta* na qual apertamos teclas, mas não temos o conhecimento de seu funcionamento interno. Temos a princípio somente a capacidade de lidar com seu *input* e *output*, sabendo como operá-lo, mas sem saber como funciona o mecanismo capaz de obter tais resultados. Em relação a fotografia,

[...] a pretidão da caixa é seu desafio, porque, embora o fotógrafo se perca em sua barriga preta, consegue, curiosamente dominá-la. O aparelho

funciona, efetiva e curiosamente em função da intenção do fotógrafo. (FLUSSER, 2009, p. 24).

Entretanto, o operador da câmera também é dominado pelo aparelho. Age como um funcionário quando não domina os processos no interior da caixa, o que nos leva a crer que o conhecimento em relação à técnica é uma forma de libertação dos processos criativos se utilizados para subverter o mecanismo.

A magia das imagens técnicas é, então, a ritualização dos programas. Elas emancipam a sociedade de pensar conceitualmente, fazem com que os conceitos se transformem em imagens de fácil assimilação que introjetam os próprios programas no ser humano. Através da experiência de observar uma imagem, o ser humano assimila muito mais do que simplesmente vê na superfície da imagem, ele incorpora toda a filosofia que a produziu. Entretanto, isso não se dá de forma visível ou consciente ao receptor, pois as ideologias, os hábitos e a ética que dada imagem carrega através de sua estética são assimiladas de forma sensível, estando de modo geral fora da consciência do receptor. Contudo, aqui não se trata necessariamente de uma espécie de manipulação, pois os processos de produção das imagens técnicas não são controláveis, funcionam a partir de agenciamentos diversos, condições que se combinam. Não é o indivíduo que produz a ética, mas antes as formações históricas (FOUCAULT, 2008), com sua ética produzida a partir de infinitas possibilidades que se materializam na tecnologia. Resumidamente, os aparelhos são caixas pretas resultantes de teorias científicas que codificam o pensamento humano. Nesse sentido, podemos relacionar o programa dos aparelhos de Flusser (2009, p. 25) com as possibilidades de produção da linguagem a partir dos enunciados, teoria proposta por Michel Foucault (2008).

Os enunciados seriam multiplicidades ou condições que possibilitam a formação de linguagem. Como multiplicidades se pode entender “[...] lugares vagos para aqueles que vêm, por um instante, ocupar a função de sujeitos, regularidades acumuláveis, repetíveis e que se conservam em si”. (DELEUZE, 2013, p. 25). As condições estabelecidas pelo enunciado são capazes de gerar mudanças de sentido das palavras e proposições, bem como determinam modos e posições dos sujeitos, objetos e conceitos. As estruturas das instituições são influenciadas e tem seus limites dados pela modo comunicativo utilizado que é determinado pelos enunciados presentes em sua comunicação. Ou seja, se pode colocar que a linguagem é propulsora de mudanças no pensamento humano e formadora do

mundo concreto. É a partir dos enunciados que se estabelecem as relações que vão delimitar os enquadramentos que cada elemento da história poderá encaixar.

Sendo assim, a relação entre aparelho e enunciado se vê possível porque ambos fazem parte da operação que rege aquilo que se pode fazer ver e falar: nossa linguagem é determinada pelos programas que contêm em seu interior os enunciados, as permutações de signos que se dão a partir do jogo estabelecido. Somos funcionários das tecnologias que emergiram das formações históricas e os aparelhos podem ser considerados como a materialização dessas tecnologias.

Assim, é possível analisar a caixa preta que rege a produção do Vaporwave e identificar os enunciados presentes em seu interior, voltando a atenção para o ciberespaço e para as relações que se estabelecem em seu contexto. Para que se torne mais clara essa conceituação, operaremos a partir do limiar estético já que estamos trabalhando com um movimento artístico.

Ciberespaço: caixa preta do programa digital

O computador é um aparelho capaz de atuar em diversos enunciados, logo é como se no interior de sua caixa preta existissem diversas caixas pretas. Consideremos aqui a sua capacidade de adentrar o ciberespaço, onde temos a possibilidade de operar a maior parte dos softwares possíveis num computador, como a caixa preta mais potente e obscura desse aparelho. Os usuários têm o pleno controle de navegação dentro do ciberespaço, conseguem construir identidades, trocam mensagens e arquivos, fazem pesquisas, se relacionam entre si. Entretanto, pouquíssimos têm o conhecimento sobre a programação que possibilita a existência desse meio. Atuam então como funcionários do ciberespaço mesmo quando colocam lá as suas próprias imagens, escrevem seus textos, *upam* seus vídeos pessoais. Tudo isso está previsto pela internet, enquanto aparelho.

Para deixar mais claro o ponto de vista aqui adotado, trabalharemos com uma organização criada por Flusser (2009) ao provocar uma espécie de fractal programático, no qual sempre há um programa que rege o surgimento de outro, em uma semiose infinita. O autor utiliza o exemplo da fotografia, no qual propõe a existência de um programa que possibilita a produção deliberada de fotografias, mas que obedece a vários outros programas:

O da fábrica de aparelhos fotográficos: aparelho programado para programar aparelhos. O do parque industrial: aparelho programado para

programar indústrias de aparelhos fotográficos e outros. O econômico-social: aparelho programado para programar o aparelho industrial, comercial e administrativo. O político-cultural: aparelho programado para programar aparelhos econômicos, culturais, ideológicos e outros. Não pode haver um ‘último’ aparelho, nem um ‘programa de todos os programas’. Isto porque todo programa exige metaprograma para ser programado. A hierarquia dos programas está aberta para cima. (FLUSSER, 2009, p. 26).

Para que estabeleça um ponto de partida e nossa análise seja de mais fácil assimilação, faremos um recorte que estabelecerá a digitalidade como ponto mais acima da estrutura que possibilita o surgimento do Vaporwave. Ela é constitutiva de todo o mecanismo do computador e é o programa que serve de molde para aquilo que está no ciberespaço possa se encaixar.

O computador é um tipo de estrutura aberta disposta a um constante processo de mutação. Funciona a partir de um programa que suporta a instalação de outros programas ou incorporação de qualquer mídia, desde que traduzíveis em códigos binários. Tudo que é incorporado à tecnologia do computador passa a ser organizado a partir de sua estrutura digital, tudo se transforma inicialmente em 0 ou 1. Logo, todo o conhecimento abstrato, toda tecnologia humana, deve ser recodificada de modo a abstrair sua estrutura e se tornar digital.

A digitalidade é a abstração de toda estrutura tecnológica preexistente a partir de uma reconfiguração algorítmica. As imagens, as mídias, os textos, as tecnologias, o conhecimento, se veem reduzidos a números que são traduzidos e decodificados por uma máquina. Com efeito, isso encaminhou a atividade humana para uma reconfiguração de ordem abstrata. Se um dia foi possível considerar que os aparelhos técnicos permitiram ao ser humano a emancipação do pensamento conceitual, agora com a digitalidade parece ocorrer um processo de aproximação entre o meio imaginário e a noção de vida concreta. Tomamos um meio imaginário e digital como o próprio mundo concreto.

Diante disso, para desvendar a caixa preta do programa digital que rege o computador, precisamos olhar diretamente seu mecanismo de funcionamento. É através do achatamento das plataformas (para o programa de codificação do computador, não há diferença entre uma música, uma imagem, um vídeo, um texto) que o Vaporwave é capaz de produzir sua estética. Algumas das técnicas citadas acima foram desenvolvidas pelo cruzamento de softwares usados para trabalhar diferentes mídias. A constituição do programa digital tem em sua caixa preta infinitas possibilidades de atravessamentos entre mídias ou mesmo softwares, mas só conseguiremos entender sua característica essencial se

nos voltarmos para os processos de abstração e concretização pelo qual passam quaisquer informações na sua digitalização.

Toda a mídia que se digitaliza faz o percurso do concreto ao abstrato, quando transforma sua superfície em 0 e 1 (puro texto), e em seguida do abstrato ao concreto novamente, quando tem seus algoritmos decodificados e traduzidos em produto digital veiculado por uma tela. Algo muito semelhante ocorre quando é a tecnologia que se digitaliza: o conhecimento e suas estruturas passam por um processo de abstração até se transformarem em números, em seguida essa abstração se materializa num *template* capaz de comandar processos que vão gerar ações e produtos técnicos. O programa digital funciona, então, como um aparelho unificador, pois tem grande potência de representar aquilo que está no mundo concreto, gerando a possibilidade de viver digitalmente. Assim, através da digitalidade é possível a criação de um novo espaço a ser vivenciado: o ciberespaço.

Para Santaella (2003), o ciberespaço pode ser entendido como ambiente simulado onde humanos podem interagir, numa quase ficcionalização da vida em *bits*. O espaço virtual não é menos real que a rua, a praça ou a natureza, as relações estabelecidas nesse ambiente fluem para todos os âmbitos da história, tanto econômica, política ou socialmente, no que se pode considerá-lo a própria inspiração da arte que se cria através dele.

É de importância conceitual pensar também que o ciberespaço, na concepção de William Gibson (1984) em seu clássico livro *Neuromancer*, é uma alucinação consensual onde uma representação gráfica do mundo é constituída por bancos de dados de computadores do mundo todo, podendo dizer que a própria concepção de mundo dos usuários dessa realidade é formada pelos signos aqui existentes. As formalizações de qualquer objeto presente no mundo assim se tornam o próprio objeto, fazendo com que aqueles que utilizam essencialmente os meios virtuais como fonte de conhecimento sempre enxerguem uma materialidade virtual na constituição do próprio mundo. Logo, o *pixel* é tão parte da Amazônia quanto as árvores que lá habitam para um humano que só mentalizou a região através das imagens de uma tela de computador. Por isso podemos considerar o Vaporwave como parte de um movimento virtual de criação de signos com influência global que artificializa a natureza e naturaliza a cultura.

A existência do ciberespaço reconfigura toda a formação histórica que possibilitou sua existência. Faz com que uma produção se estabeleça a partir de seus moldes e do seu enunciado que faz ver e falar através do *pixel*. A partir disso, o ciberespaço pode também

ser considerado como aparelho, tendo um programa obscurecido por sua caixa preta. Nesse programa podemos evidenciar que suas estruturas de funcionamento são reprogramadas a partir da transposição da vida para o virtual. As possibilidades parecem infinitas e sempre reprogramáveis. A barreira mais evidente é o da necessidade de digitalização. É importante notar então que o ciberespaço se dá num crescente devido ao seu programa estar incorporado pela humanidade.

O movimento de digitalização da vida é inevitável. Segundo o raciocínio semiótico, o mundo cresce de acordo com o crescimento do conjunto de registros existentes dele próprio. Portanto, sendo o ciberespaço o lugar que dá origem ao paradigma estabelecido para a existência do Vaporwave, a produção de obras que têm como cenário o ciberespaço atua esteticamente sobre a própria vida dos ocupantes desse lugar. Em outros termos, a criação desses objetos é a criação da própria identidade dos envolvidos, já que o corpo pode ser “[...] reprogramado e reinscrito pelo poder da imagem sensível”. (EAGLETON, 1993, p. 244). Esse fato pode ser percebido através da evidenciação da existência de uma cibercultura, onde o que se alastra virtualmente chega no mundo palpável através dos hábitos gerados por essa estética. Moda, práticas diárias, produtos comerciais, eventos, manifestações sociais, etc.

O mesmo se aplica ao próprio ciberespaço, ou à tecnologia geradora de tal espaço. “Uma invenção tecnológica adquire sua identidade apenas quando ela se localiza dentro de um contexto social e, mais especificamente, institucional”. (SANTAELLA, 2003, p. 134). Isso se dá diretamente quando os usos dessa tecnologia se tornam bem delimitados e estáveis, de modo que os resultados de seu uso são esperados.

Da mesma forma, a estética que estamos estudando parece evidenciar as possibilidades de construção musical e imagética através do exclusivo exercício da mistura e edição de arquivo aberto na rede, influenciando na interpretação que temos sobre essas mídias e o que as caracteriza. Uma música ou uma imagem tem alguma origem orgânica? As criações são individuais? É possível comercializar algo que foi constituído por apropriações? Onde buscar o sentido, a intenção do artista? É necessário na apreciação de uma obra a busca de sentido? Qual a intenção comunicacional? Essas são algumas perguntas das tantas possíveis diante dos programas descritos até agora, e é através de sua evidenciação que se pode estabelecer o jogo de criação do Vaporwave. Queremos dizer com isso que é através da existência dessas questões que opera a criação do movimento estético que estamos estudando.

Jogo contra o aparelho: a transformação do enunciado tecnológico

O aparelho digital e a existência do ciberespaço instauram um novo olhar sobre os produtos da tecnologia e geram a necessidade de se avaliarem questões referentes a sua origem, propriedade, intenção, sentido, etc. Mas para além da reconfiguração do entorno midiático, é possível notar que existe uma guinada destoante dos caminhos que tomava a tecnologia como um todo: o da alta definição. Obviamente isso não se dá em nível massivo, ainda temos em senso comum como predominante a imagem, a música e o vídeo sendo considerados como representações diretas de uma realidade concreta. Entretanto, o Vaporwave se coloca como um movimento que vai contra o andamento evolucionista da tecnologia material e parece apontar para um andamento da tecnologia humana possibilitada pelo atual aparato técnico. É através dos regimes de dizibilidade e visibilidade instaurados pela tecnologia digital que se abrem possibilidades para o devir de um novo enunciado.

Para isso, o Vaporwave atua de modo subversivo, pirata, invertendo a lógica esperada, a produção se afasta da mercantilização, não pretende se tornar hegemônica, não produz o belo. Ela opera de modo muito semelhante ao que acontece em *Neuromancer* (GIBSON, 1984) no qual “[...] a tecnologia não é um privilégio das classes dominantes, mas uma vez pirateada e transformada, é fundamentalmente subversiva, sempre corruptível para fins não previstos pelo poder”. (FELINTO; SANTAELLA, 2012, p. 32). Nesse sentido, o Vaporwave evidencia as tecnologias humanas que têm a capacidade de atravessar enunciados estabelecidos e gerar novos enunciados em algum momento futuro. É através da desconstrução do que está dado em relação às estruturas de poder que o movimento ganha sua maior força.

De modo teórico, podemos considerar esse exercício como um jogo contra o aparelho em termos flusserianos. Flusser (2008) comenta que a única forma de não sermos funcionários dos aparelhos que utilizamos na nossa produção é agindo contra o seu mecanismo com o intuito de gerar resultados não previsíveis. Para isso, é preciso estar imerso no programa dos aparelhos. Para explicar a nossa necessidade de gerar informação, Flusser (2008, p. 25) resgata o princípio da termodinâmica que define que o universo tende a situações mais e mais prováveis até chegar num equilíbrio no qual não haveriam mais trocas até causar a morte térmica do sistema. O autor relaciona este processo com um dado momento em que não haveria mais a necessidade de comunicar, quando o mundo se igualaria como um todo, considerando essa ocasião como a desinformação completa. Sendo

assim, a geração de informação seria a tendência a gerar a diferença, evidenciar as contradições, contradizer o entendimento mútuo.

Podemos ainda definir melhor esse momento desinformação como a cristalização de toda a estrutura humana por não ter informação das suas diferenciações inevitáveis, dos seus agenciamentos improváveis, das suas transformações em geral. Para resistir a isso, Flusser afirma que o intuito inicial da criação de aparelhos é “[...] transformar possibilidades invisíveis em probabilidades visíveis” (2008, p. 26), mas que dado o transcorrer do uso desses aparelhos, as imagens produzidas operarão no mundo de forma muito semelhante e assim o que se gera não é informação, mas repetição daquilo que é possibilitado pelo aparelho. Logo, para que os processos de diferenciação das formações históricas sejam evidenciados e se resista ao processo entrópico, é necessário jogar contra o programa estabelecido pelo equipamento.

Em termos práticos, os criadores e fomentadores do movimento Vaporwave exercem operações que deterioram superfícies, fazem mudar seus padrões característicos, tratam de transformar seus aspectos mais essenciais. Para isso, utilizam técnicas que agem de forma extrema nas superfícies das músicas, imagens, vídeos, etc. Para evidenciar esse processo, tratemos das duas mais inovadoras, o *datamosh* e o *glitch*, e da mutação da velocidade normal das músicas.

O *datamosh* é uma técnica que cria um tipo de malha de pixels que cobre a imagem e gera uma sensação de 3D, já que o movimento do vídeo rasga essa malha. Através de uma mudança de formatos e do uso de *codecs* específicos, é possível que se estabeleça a criação de *keyframes* em partes aleatórias do arquivo de vídeo. O *keyframe* é a partícula mínima temporal que define os pontos de início e fim de qualquer transição entre imagens. O resultado dessa intervenção na programação da imagem gera uma mutação no seu desenvolvimento e afeta a plástica do vídeo como aqui descrito. É importante notar que o efeito é causado pelo erro gerado a partir da reprogramação. O *keyframe* é usado para produzir transições suaves entre imagens (o que é esperado de modo geral nos padrões de alta qualidade em animações ou mesmo em vídeos, a fim de simular o movimento real dos corpos); entretanto, aqui ele é mudado gerando um efeito artificial que evidencia tanto os pixels e a digitalidade da imagem quanto dá uma noção de baixa qualidade e de afastamento da realidade concreta pela própria velocidade em que ocorrem os movimentos.

Podemos considerar que o *datamosh* opera como uma guerra entre programas. A intervenção na imagem se dá através da interferência mútua dos mecanismos constitutivos

do vídeo digital. A partir de um embaralhamento dessas operações que organizam a imagem, emerge um resultado digital não previsto que deixa rastros da produção no decorrer temporal, evidenciando a digitalidade do vídeo através dos vestígios caracterizados pelos pixels

Já o *glitch* é um efeito produzido a partir do tratamento do vídeo em algum software de áudio, gerando um desarranjo da organização do *pixel*, evidenciando-o através de cores e ordem aleatórias. De modo geral, o resultado oscila entre cores muito saturadas ou a perda completa da coloração. É também comum acontecer uma troca de lugar dos elementos da imagem, num processo de embaralhamento ou repetição. Já nos referindo ao processo de feitura desse efeito, para que se abra uma imagem em um programa de áudio é inicialmente necessária sua transformação para o formato *bitmap* que é aceito em alguns programas de áudio que o interpretam como áudio por ser um formato sem compactação. Uma vez dentro do programa de áudio, na imagem podem ser inseridos efeitos destinados ao som como *delay*, *phaser*, *reverb*, entre outros. Após esta etapa há a exportação do arquivo em *raw*, um formato usado tanto para áudio como para imagem sem compressão. Posteriormente é necessário que se mude a extensão no nome do arquivo para visualizar a imagem com o efeito.

Finalmente, falando da mutação de velocidade das músicas, o desaceleração se dá de modo mais simples, a partir de um software de áudio através da ferramenta que altera o *pitch* da música. Mas é notável a motivação sensível e estrutural dessa atitude. Quanto à sensibilidade, ela vem para causar uma aproximação da música *lounge* característica dos anos 80 e 90, e também para simular um estado alterado de consciência, estando sua apreciação muito próxima do conceito de alucinação consensual que caracteriza o ciberespaço, no qual o receptor aceita e interage com as construções imagéticas e sonoras que estão fora dos limites das representações do mundo concreto. Quanto à estruturalidade, a mutação da velocidade da música possibilita uma fuga em relação aos limites estabelecidos pelos direitos autorais de músicas difundidas na cultura de massas.

A partir disso, percebe-se que o jogo contra o aparelho rompe com a plástica e o fluxo tecnológico, mas, mais do que isso, rompe com a ideologia mercantil que a tecnologia evolucionista carrega. Quando o programa tecnológico é subvertido, aquele que pratica deve estar como que dentro do equipamento, rompendo sua estrutura do interior do equipamento. Deste modo o ser humano subverte o programa que está contido em seu hábito de contato incessante com as tecnologias. Logo, com o rompimento dos programas

das mídias que constituem nosso hábito, há o rompimento da ação humana determinada pelos enunciados presentes nessas tecnologias. A mudança operada pelo agenciamento dado através da existência do computador parece estar já em um novo estágio, já que se observa que não são exclusivamente os aparelhos e mecanismos preexistentes (câmera fotográfica, vídeo, gravador de áudio) e seus produtos que estão sendo reconfigurados, mas também o próprio andamento da tecnologia, que se vê estetizada com um direcionamento à sua materialidade. A deterioração da superfície midiática caminha para a produção de obras de baixa definição com a potência de sensibilizar a percepção humana a usos alternativos de tecnologias de uso massificado.

REFERÊNCIAS

DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2013.

EAGLETON, Terry. **A ideologia da estética**. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.

FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lucia. **O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo**. São Paulo: Paulus, 2012.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. 2004.

GIBSON, W. **Neuromancer**. [S.l.], 1984. Disponível em: <<http://www.libertarianismo.org/livros/wgneuromancer.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Cultrix, 2010.

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

SANTAELLA, Lucia. **Estética: de Platão a Peirce**. São Paulo: Experimento, 1994.