

## Arqueologia da mídia na música eletrônica gaúcha<sup>1</sup>

Marcelo Bergamin Conter<sup>2</sup>  
Unisinos, São Leopoldo, RS

### Resumo

Este texto apresenta um mapeamento da obra de artistas gaúchos contemporâneos que incorporam ou dialogam com os seguintes subgêneros de música eletrônica: vaporwave, future funk, synthwave, trap, cloud rap, experimental e ambient. Em suas peças musicais, eles sampleiam ou fazem referência a imagens sonoras e audiovisuais da memória tecnocultural dos últimos 30 anos. Interessa aqui problematizar como tais artistas tem resgatado essa memória, ignorando o legado da música pop gaúcha desse mesmo período e, assim, favorecendo uma arqueologia das imagens que compõem o imenso arquivo disponível na web, reconfigurando a cultura musical local e a memória afetiva das mídias no Rio Grande do Sul.

### Palavras-chave

Arqueologia da mídia; música eletrônica; nostalgia; lo-fi; Rio Grande do Sul.

Porto Alegre, região metropolitana, 2016. Há mais ou menos três décadas, no auge da ficção científica hollywoodiana, o cinema, os desenhos animados e até a música pop desenvolveram estéticas futuristas, num esforço para imaginar, no ocaso do primeiro milênio, um mundo porvir permeado por tecnologias avançadas: ciborgues, andróides, telecomunicações, microchips, sistemas de transporte voadores e designs angulosos. Tais devaneios acabaram por se realizar no tempo presente, mas de um modo que os artistas do passado talvez ficassem confusos. Os viventes do segundo milênio optaram por escavar e ressignificar o futurismo midiático e tecnológico de outrora. Ou seja, ao invés de se desenvolver e colocar na prática estéticas e projetos arrojados e inovadores, hoje há um fetiche pelo futuro conforme imaginado entre o início dos anos 1980 e meados dos anos 2000.

A música pop não poderia ficar de fora. Subgêneros de música eletrônica atuais que revisitam o modo como o passado imaginava o tempo presente pipocam às centenas, talvez milhares: vaporwave, future funk, future bass, synthwave, future disco, ecco-jams, utopian virtual, mallsoft, futurevisions, late night lo-fi, vhs pop, até mesmo simpsonwave, em clara referência ao desenho animado estadunidense<sup>3</sup>.

<sup>1</sup>Trabalho apresentado no GP Comunicação, Música e Entretenimento, XVI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup>Aluno de pós-doutorado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Unisinos. Bolsista da CAPES – Projeto 88881.030393/2013-01. Email: bconter@gmail.com

<sup>3</sup>Alguns desses subgêneros estão listados nesta imagem: <http://i.imgur.com/K78sYq3.jpg>. Acesso em 13 jul. 2015.

Considerando a qualidade transnacional que tais subgêneros apresentam, alguns tendo surgido diretamente em fóruns da internet, comecei a me indagar que implicações e impactos eles teriam em cenas locais. Assim, me vinculei ao projeto de pesquisa *Creative Industries, Cities and Popular Music Scenes: The Social Media Mapping of Urban Music Scenes*, cuja ênfase é mapear as cenas musicais do rock e da música eletrônica de Porto Alegre e região. Acontece que há algo de particular neste tipo de música quando produzida no Rio Grande do Sul: até onde consegui mapear, as referências locais são praticamente nulas, coisa que não acontece na obra de artistas paulistas ou cariocas (nos mesmos subgêneros supracitados), por exemplo, as quais apresentam o sampleamento de peças de hip hop, rap e funk carioca, típicos dessas regiões.

Logo, surgem as perguntas: se os gaúchos estão ignorando seu legado cultural, quais são as culturas exógenas que lhes interessam, e por quê? Como a memória da cultura tecnológica local é reconstruída por estes artistas? É possível reconhecer algum nível de diálogo entre essas obras e a cultura gaúcha? Como os artistas se percebem em termos locais, glocais e globais? Eles almejam carreira, fama, mais oportunidades, reconhecimento, dinheiro através de sua arte, e se sim, esperam que isto ocorra onde moram?

Não pretendo responder todas essas perguntas aqui, e sim efetuar um primeiro mapeamento, um modo de tornar visível um movimento que vem crescendo, mas cujos atores ou não se conhecem, ou estão envolvidos em circuitos musicais bastante diferentes. Não se pode dizer, de saída, que há uma cena musical que aglutina tais práticas composicionais no estado, mas há uma boa quantidade de artistas que lidam com tal perspectiva em suas obras. Tantas perguntas surgem pelos desconfortos que as obras geram: em um primeiro nível, por revirarem os estratos de um passado que a música pop gaúcha tendeu a ignorar; em um segundo nível, por desestabilizar o regime de signos instituído pela música pop, gravando em casa com equipamentos precários e negando elementos nucleares como verso, refrão, contrastes tonais mas, mesmo assim, tendo um forte apelo popular.

Essa última característica consiste no que eu denominei em minha tese (CONTER, 2016) de agenciamento de baixa definição, atualizações do núcleo da música pop ocorridas pelo atravessamento de elementos que lhe são alossemióticos e que podem se expressar através de tecnologias, linguagens, estéticas e políticas. Importa menos definir os subgêneros, e mais encarar a arqueologia da mídia que os artistas efetuam em suas obras como um agenciamento de baixa definição que atravessa diversos territórios da música pop, ressignificando-os. Desse modo, será possível ultrapassar a noção tecno determinista de que tal prática tratar-se-ia apenas de um efeito estético (como, por exemplo, optar por usar uma

mídia obsoleta – e outrora futurista – apenas pelo fetiche por sua sonoridade). Os modos de funcionamento do lo-fi não dependem apenas de sujeitos, tampouco ficam à mercê da tecnologia. Elas necessitam é de um amálgama sociotécnico – acoplamentos singulares entre sociedade e aparatos tecnológicos – e de regimes de signos – que politizam o uso da linguagem, gerando, por exemplo, expressões que visam a criar modos de inclusão/exclusão dentro da esfera semiótica da música pop.

Pretendo aqui aliar a estas ideias as teorias referentes à arqueologia da mídia. Proposta por Zielinski (2006), o autor propõe abordar as mídias aproximando-as da ideia de um tempo profundo. Ao invés de reconhecê-las partindo da reprodutibilidade técnica, sua “[...] arqueologia apela no sentido de manter o conceito de mídia tão aberto quanto possível” (idem, p. 51). Trata-se de um método capaz de esclarecer os regimes de visibilidade e dizibilidade dos amálgamas sociotécnicos através de uma leitura arqueológica similar a que Foucault faz em *Arqueologia do Saber* (1995), mas voltada para a materialidade do aparato midiático. A seguinte provocação de Parikka é central para a compreensão do que está em jogo na arqueologia da mídia:

O poder não mais é circulado e reproduzido apenas através de espaços físicos e instituições – como a clínica ou a prisão analisadas por Foucault – ou práticas de linguagem, mas ocorre nos interruptores e relés, *software* e *hardware*, protocolos e circuitos dos quais nossos sistemas técnicos de mídias são feitos. (2012, p. 70<sup>4</sup>).

O que a arqueologia da mídia enfrenta é justamente essa leitura medida do tempo, recuperando o passado, mas não como linear ou circular, e sim como camadas estratificadas, “[...] uma dobra do tempo e da materialidade onde o passado pode ser subitamente redescoberto, e novas tecnologias se tornam obsoletas cada vez mais rápido” (idem, p. 3<sup>5</sup>).

Por fim, há uma terceira linha teórica que me interessa: a discussão sobre o conceito de *retromania* proposto em livro homônimo por Reynolds (2011). O autor trata da releitura que a música pop dos anos 2001-2010 fez de seu próprio passado. Cinco anos se passaram desde sua publicação e seis desde que a década de zero encerrou. Mas teriam as propostas estéticas de revisitação da memória da cultura pop – nas esferas da música, arte visual e audiovisual, moda e comportamento – se encerrado na virada para a década de dez? Teria tal movimento, resultado do acesso total às imagens e textos do passado pop via internet, se esgotado? Ou teria ele encontrado outros modos de resignificação deste passado?

<sup>4</sup>Tradução minha. No original: Power is no longer circulated and reproduced solely through spatial places and institutions —such as the clinic or the prison as Foucault analysed—or practices of language, but takes place in the switches and relays, software and hardware, protocols and circuits of which our technical media systems are made.

<sup>5</sup>Tradução minha. No original: [...] a fold of time and materiality where the past might be suddenly discovered anew, and the new technologies grow obsolete increasingly fast.

De modo a compreender melhor tais agenciamentos de baixa definição, me parece importante reconhecer os amálgamas sociotécnicos entre músicos, peças musicais, sites de *streaming* musical, eventos e festas temáticas, instalações artísticas, crítica musical e produção científica, que também produzem processos de diferenciação. Estou interessado em mapear as práticas criativas dos artistas, que, ao meu ver, efetuam uma arqueologia pragmática da mídia, uma que está menos interessada na utilização de aparelhos obsoletos, e mais na utilização de imagens sonoras, visuais e audiovisuais produzidas através destes aparelhos. Mapear suas escolhas, suas estratégias de arrançamento e de divulgação destas imagens sonoras podem auxiliar a compreender o compósito de memórias afetivas compartilhadas pelos músicos gaúchos.

Este é um desafio que me propus a enfrentar em meu pós-doutoramento, e que será resolvido ao longo de artigos que sucederão este. Para este primeiro movimento, cabe apenas efetuar o mapeamento dos artistas gaúchos através de pesquisa exploratória e ensaiar algumas conexões teóricas. Dois textos posteriores deverão, respectivamente, apresentar a análise de informações adquiridas em questionários submetidos aos artistas e demais interessados (DJs, críticos musicais, participantes das festas...) e uma discussão teórica em cima do presente mapeamento e dos questionários.

Antes de apresentar propriamente o mapeamento, cabe, antes, uma breve descrição dos subgêneros musicais que os artistas gaúchos mais se aproximam. Começemos pelo mais importante para que se compreenda os fundamentos estéticos que estou em busca no Rio Grande do Sul, o vaporwave.

Contrariando a tendência de diversos subgêneros de música eletrônica que surgem e morrem em questão de meses ou até semanas pelas tags do Soundcloud, Bandcamp, Last.fm, Mixcloud e tantos outros sites de divulgação de música independente, o vaporwave resistiu, e segue resistindo, há pelo menos cinco anos. Em síntese, trata-se do rearranjo do arquivo audiovisual e sonoro da era da web 1.0 – com todas as suas promessas futurísticas, gráficos assépticos, sons de alerta de sistemas operacionais como Windows 95 etc. – sendo colocados em justaposição com imagens visuais e sonoras relacionadas simbolicamente ao capitalismo financeiro dos anos 1980 – comerciais de TV de multinacionais; Muzak; smooth jazz e outros gêneros musicais típicos de spas, resorts e saguões de hotéis cinco estrelas –. O gênero, que deu seus primeiros passos em torno de 2010, também apresenta texturas lo-fi: no caso, graus de deterioração sonora ou visual (imagens retiradas de fitas VHS mofadas ou filtros aplicados para diminuir a qualidade, por exemplo)<sup>6</sup>. Tudo isso, em

<sup>6</sup> Cf. ARRUDA; MELLO, 2015.

geral, com velocidade reduzida, remetendo a subgêneros da música eletrônica como o chillwave.

Cada uma dessas tendências que são atualizadas pelo vaporwave tem um ponto em comum: são expressões do capitalismo, cuja principal característica manifesta no gênero é a descartabilidade. As peças musicais sampleadas foram criadas não para serem percebidas conscientemente, mas para ambientar um espaço acústico, abafando ruídos indesejados (a broca do dentista, as roldanas do elevador...) e criando uma paisagem reconfortante, luxuosa e asséptica. Quando elas são remixadas pelo vaporwave, tais propósitos são ressignificados.

Só que mais do que apropriar-se ou fazer um comentário crítico do escapismo da música para ambientes corporativos, o vaporwave parece tentar esvaziar os significados ‘oficiais’ (luxo, futurismo, alta tecnologia, *cutting edge*...) e ‘oficiosos’ (consumismo desenfreado, descartabilidade, poluição, escapismo...) das artes. Ao invés de estas composições ocuparem o espaço como *background*, no vaporwave elas são achatadas e forçadas a se chocar umas com as outras, em uma perspectiva imanente. Isso é proposto até mesmo pelo seu nome: deriva do termo *vaporware*, empregado pela indústria informática para denominar hardwares e softwares que deram errado, seja por terem sido um fracasso de vendas, ou por sequer terem saído do papel.

Do mesmo modo, o vaporwave convida o ouvinte a vaguear pela web infinitamente em busca de mais e mais obras, esquecendo-se por completo das que foram recém ouvidas. Descartabilidade máxima: “Eu adoro navegar pelo SoundCloud e ouvir o *streaming*, sabendo que eu talvez nunca mais vou ouvir essas músicas novamente, e que elas simplesmente vão desaparecer ao vento”<sup>7</sup>. Esta frase é atribuída a(o) dona(o) e fundador(a) do selo londrino *DREAM Catalogue*, que lança discos de vaporwave na web. Ele/a concedeu a entrevista de forma anônima, mais uma característica do gênero: um modo de potencializar as imagens empregadas, desconectando-as de qualquer possível leitura de que haveria, por trás das obras, uma subjetividade. Ao contrário, um dos principais esforços dos produtores é justamente o de se tornarem opacos, fazendo com que o gênero soe como música feita por e para computadores. Um amálgama sócio-técnico em que o corpo técnico se impõe ao social.

Foi partindo dos princípios do vaporwave que resolvi investigar se havia algo similar ocorrendo no Rio Grande do Sul. Mas logo percebi que seria necessário explicitar e considerar, também, outros subgêneros, pois alguns artistas produziam música com *samples*

<sup>7</sup> Tradução minha. No original: I love going on Soundcloud and just listening to the stream, knowing I may never hear these songs again, and they will just disappear into the wind.

que faziam algum tipo de arqueologia da mídia, apresentando timbres, softwares e hardwares obsoletos, por exemplo, mas sem necessariamente dialogar com o vaporwave. Há cinco subgêneros que parecem ser os mais recorrentes a fazer tal resgate:

Future funk – pode ser compreendido como um subgênero do vaporwave, mas tendendo para faixas mais dançantes, em geral sampleando sons de funk americano dos anos 1970 a 1990, inserindo compressão sonora mais intensa.

Synthwave/retrowave – é ainda mais específico que os anteriores, destinado a reviver os arpejos ligeiros executados em sintetizadores analógicos, baterias eletrônicas cheias de reverberação, trilhas sonoras de videogames das gerações 8 e 16 bits e de filmes de ação e terror de segunda categoria e algumas canções que marcaram esteticamente os anos 1980 e início dos 1990.

Trap – é um subgênero do hip hop, enfatizando batidas eletrônicas assimétricas com bumbo marcante, hi-hats ocupando boa parte do espectro em semicolcheias e fusas, acordes de longa duração e em segundo plano, remetendo a *ambient music* de Brian Eno e letras agressivas.

Cloud [t]rap – aproxima o trap ao vaporwave. As linhas vocais agora são ocupadas por balbúcias ou versos arrastados e preguiçosos. O andamento é mais lento e a estrutura harmônica geralmente cria uma ambiência melancólica.

Ambient [music] – é o gênero mais antigo nessa lista. Um dos pioneiros é Brian Eno, produtor musical que ainda nos anos 1970 lançou *Ambient 1: Music For Airports*, um disco com faixas instrumentais em que o destaque está nos arranjos harmônicos, desprovidas de instrumentos percussivos e privilegiando a criação de atmosferas sonoras.

Encontrar obras e artistas gaúchos que efetuam uma arqueologia pragmática da mídia foi uma tarefa árdua. Isso porque, em geral, eles evitam utilizar seus próprios nomes e às vezes sequer divulgam informações sobre localidade ou releases. Alguns consegui encontrar buscando por nomes de cidades gaúchas nas *tags* do site Bandcamp; outros, através de entrevistas publicadas em sites sobre música eletrônica; por fim, simplesmente pelo boca-a-boca: um artista me apresentava outro, na medida em que fui conhecendo-os via Facebook ou comparecendo às festas que eles mesmos organizam.

O primeiro artista que descobri é Jarrier Modrow, da cidade de Sapucaia. Ele assina o projeto VHS LOGOS<sup>8</sup>, que já conta com mais de uma dúzia de peças musicais e vídeos disponíveis no YouTube. É um dos pioneiros do vaporwave, mesmo em termos mundiais. Suas primeiras peças foram lançadas na web em meados de 2012.

---

<sup>8</sup>vhslogos.bandcamp.com

Modrow utiliza como material imagens midiáticas que pertencem também à memória afetiva brasileira, como o ‘plim plim’ da Globo; temas instrumentais do seriado *Rá-tim-bum* e *Chaves*; canções de Ivan Lins; a abertura dos seriados *Comando Internacional* e *Documento Especial*. Há, também, muitas incorporações de anúncios publicitários antigos em suas peças: “A maioria das músicas (que mais parecem vinhetas) desse projeto são para ‘funcionar’ só com os vídeos, essa é a proposta: são como comerciais. Mas eu não estou vendendo nada, nem quero me apropriar das músicas e vídeos sampleados”, revela<sup>9</sup>. Em outra entrevista, Modrow salienta:

[...] aprecio intervalos comerciais antigos, aberturas de seriados, de novelas e demais ‘velharias’ carregadas de memórias de quando eu era criança, lá nos anos 1980. Por meio de sampleamento de tais vídeos, quero transmitir um pouco desse sentimento nostálgico, inclusive de épocas anteriores à minha existência, digamos assim<sup>10</sup>.

Alguns desses objetos não dialogam com a “primeira onda do vaporwave”, e justamente por isso me parecem ser interessantes de serem observados como um processo de diferenciação do vaporwave internacional através de uma arqueologia das imagens midiáticas locais – brasileiras, mas não gaúchas, cabe ressaltar. Recentemente, Modrow teve a faixa *Bliss* integrando a coletânea *KBEATS Vol.1- Música Eletrônica Meridional*, cujo objetivo, de acordo com seus idealizadores, é o de “mapear e fomentar parte da nova produção de música feita no Rio Grande do Sul”<sup>11</sup>. A coletânea foi lançada em 24 de março de 2016, na Casa Frasca<sup>12</sup>. Nessa noite, Modrow, como VHS LOGOS, tocou em seu set várias de suas peças. De acordo com o *release* de *Bliss*,

No youtube, seus vídeos e sons somam pelo menos meio milhão de views, já no soundcloud são outros milhares de plays igualmente legítimos, demonstrando por parte do público um grande apreço pelos beats retrô e experimentais do projeto, que abrange sub-gêneros variados como ambient, synthwave, disco, future funk, house e hip hop<sup>13</sup>.

Ainda seguindo as características típicas do vaporwave, há o projeto *Pense Bem 1000/1*<sup>14</sup>, e seus álbuns *Winter at Leblon*, *Summer Vapor Hits* e *Beach 感覺*<sup>15</sup>, contando com *samples* de canções de Vange Leonel, Deborah Blando e Sidney Magal. De novo, memórias afetivas globais se misturam a brasileiras, mas que não são gaúchas. Até o nome

<sup>9</sup>Fonte: <<http://www.bellclapdance.com.br/post/43989221439/mixtapebcd-vol3-jarrier-modrow>>. Acesso em 21 jun. 2016.

<sup>10</sup>Fonte: <<http://www.musitec.com.br/revistas/?e=4292>>. Acesso em 20 jun. 2016.

<sup>11</sup>Fonte: <<http://kino-beat.blogspot.com.br/2016/03/festival-kino-beat-apresenta-kbeats.html>>. Acesso em 5 abr. 2016.

<sup>12</sup>A Casa Frasca é uma casa noturna próxima ao Bambus e o extinto Garagem Hermética, no bairro Independência, em Poto Alegre. Nos anos 2000, nas mãos de outros donos, o espaço era chamado Fun House, a um tempo casa de festas e dormitório de bandas da cena roqueira de Porto Alegre.

<sup>13</sup>Fonte: <<https://kinobeat.bandcamp.com/track/vhs-logos-bliss>>. Acesso em 18 jun. 2016.

<sup>14</sup>[pensebem1001.bandcamp.com](https://pensebem1001.bandcamp.com)

<sup>15</sup>Disponíveis em <<https://pensebem1001.bandcamp.com>>. Acesso em 5 abr. 2016.



do projeto se refere a um brinquedo de sucesso dos anos 1980-90, licenciado e lançado pela empresa brasileira Tectoy.

Ainda em Porto Alegre os DJs Di-gestivo e DJ Feijão compõem o Paradizzle<sup>16</sup>, trabalho que conta com o disco *Summer Funk EP*, de future funk, e *Vapordizzle*, de vaporwave, este lançado pelo selo DMT[REC]. DJ Feijão tem outro projeto solo chamado Lola Disco, de future funk. Assim como VHS LOGOS e Pense Bem 1000/1, a obra de ambos os projetos também não conta com *samples* de obras gaúchas. Em contrapartida, Di-gestivo e DJ Feijão já produziram músicas com letras em português e cantadas por Tonho Crocco, membro da banda gaúcha Ultramen.

Em Canoas temos Abneg, artista que lida com noise, experimental, ambient e vaporwave. Nos interessa em particular a peça *IBM Grátis*<sup>17</sup>, uma mixagem que envolve um anúncio comercial dos anos 1990, em que Emílio Surita apresenta as qualidades de microcomputador com kit multimídia, a música tema da campanha eleitoral de 1989 do ex-presidente Fernando Collor de Mello e o trecho de uma música do conjunto RPM.

Saindo um pouco dos fundamentos do vaporwave há a banda de São Leopoldo Supervão, que trabalha mais com o formato canção, mas ainda assim usa *samples* e dialoga com a estética visual e com os timbres sonoros que definem o vaporwave.

Representando o synthwave/retrowave há três artistas. Um deles, hoje, vive em Estocolmo: Chris Young e seu projeto Midnight Danger<sup>18</sup>, até o momento contando com apenas três peças musicais. Mesmo assim, Young já obteve bons resultados, tendo suas faixas compartilhadas no canal *New Retro Wave*<sup>19</sup> do YouTube, um importante intercessor desses subgêneros retrôs. O outro é o habitante de Porto Alegre Gabriel Rodrigues e seu Deathray Bam!<sup>20</sup>, que conta com pelo menos oito músicas. Ironicamente, a única referência local explícita nas obras aqui mapeadas é o título de uma das músicas de Rodrigues, *Miura 87*, uma clara homenagem ao carro homônimo com design futurista criado e produzido em solo gaúcho entre os anos 1970 e 1990. Outra peça de destaque para esta pesquisa é *Back to 85*, não só pelo seu título sugestivo, mas por contar com Gabs Maverick nos vocais. Gabs mora na cidade de Canoas e é membro da Theatre Of Pain, uma banda cover de Mötley Crue.

Algumas músicas da Solomon Death<sup>21</sup>, projeto solo de Ron Selistre (ex Damn Laser Vampires), também apresentam alguns elementos (sintetizadores, bateria eletrônica,

<sup>16</sup>[paradizzle.bandcamp.com](http://paradizzle.bandcamp.com)

<sup>17</sup><https://soundcloud.com/project-enemy/gr-tis-ibm>

<sup>18</sup>[midnightdanger.bandcamp.com](http://midnightdanger.bandcamp.com)

<sup>19</sup><https://www.youtube.com/user/NewRetroWave>

<sup>20</sup>[deathraybam.bandcamp.com](http://deathraybam.bandcamp.com)

<sup>21</sup><https://soundcloud.com/solomondeath>



ambiência) que permite incluí-lo aqui neste grupo. Em 2014, Selistre foi convidado para criar a trilha sonora da *graphic novel* *Apagão – Cidade sem lei*, de Raphael Fernandes. Esta trilha sonora, de seis faixas, dialoga ainda mais com o synthwave e o retrowave. Em entrevista, Ron declara<sup>22</sup>: “Durante as conversas com o Rapha ele mencionou a trilha do game *Streets of Rage*, e foi quando fez sentido qual era a direção a seguir – a trilha de *Apagão* seria algo nostálgico, alguma coisa que combinasse com a estética dos games dos 90”. Mais adiante, explicita o processo de composição, caseiro e lo-fi: “O Solomon Death é essencialmente uma coleção de baladas e canções synth pop gravadas com tecnologia muitíssimo baixa. Sou eu, um computador e às vezes um violão ou uma guitarra. Me dá muito prazer fazer isso”. Vale reparar que estas obras todas são muito influenciadas por elementos que marcaram os anos 1980, não apenas em termos de gênero, mas também pelos instrumentos musicais utilizados, os timbres, as técnicas de mixagem, e, ainda, para além dos elementos sonoros, até mesmo no comportamento, no modo de se vestir, nas capas dos discos e nas festas que organizam.

FTUREABLE<sup>23</sup>, projeto organizado por Daniel Vojevodovas da cidade de Pelotas, conta com algumas dezenas de peças musicais, partindo em geral do trap, cloud rap e com algumas características do vaporwave. Interessa especialmente por utilizar *samples* de videogames da Nintendo dos anos 1990. Em várias de suas músicas, o som de Mario capturando moedas no jogo *Super Mario Bros* ora vira um som percussivo ora tem sua altura melódica modulada, uma assinatura de Vojevodovas, via *sample*. Sua faixa *Natural* integra a coletânea *KBEATS*: ““Essa música foi inspirada na dependência dos aparelhos eletrônicos na vida das pessoas, tornando-as vulneráveis ao mundo real”, explica Daniel sobre a faixa, um trap cósmico e bem suavinho”<sup>24</sup>.

Ainda em Pelotas há o duo Bit Comma<sup>25</sup>. Seu primeiro disco, *Syronic Opera*, tem um tema central, que é o de criar diálogos entre *samples* de falas de líderes políticos, religiosos, terroristas e pregadores sincronizados com ritmos que remetem ao trap. Ao vivo, os músicos acionam *samples* audiovisuais, e assim trazem para o palco imagens de Hitler, Gandhi, Edir Macedo, Osama Bin Laden, Papa Francisco e muitos outros.

Com a fusão proposta pelos gaúchos, o show do Bit Comma traz, também, forte apelo visual e tecnológico. Gustavo manuseia instrumentos eletrônicos que ele mesmo cria (“bit controllers”). E ao mesmo tempo que muita coisa pode parecer programada, há espaço para o improviso. “Todos os vídeos são improvisados em

<sup>22</sup>Fonte: <<https://crushemhifi.wordpress.com/2015/04/16/solomon-death-assina-a-trilha-sonora-do-quadrinho-apagao-cidade-sem-leiluz-de-raphael-fernandes-e-camaleao/>>. Acesso em 11 jun. 2016.

<sup>23</sup><https://soundcloud.com/ftureable>

<sup>24</sup>Fonte: <<https://kinobeat.bandcamp.com/track/ftureable-natural>>. Acesso em 17 jun. 2016.

<sup>25</sup><http://www.bitcomma.com/>

tempo real. Manipulo efeitos que alteram som e vídeo. De uma forma que ambos reajam simultaneamente aos efeitos”, explica ele<sup>26</sup>.

O último músico da cidade de Pelotas é Vini Albernaz, que possui apenas uma peça musical que mescla sons do videogame Atari com trechos de narrações de Sílvio Luiz e sons sintetizados criados pelo artista. A peça, chamada *Partida de tênis*, integra a coletânea *KBEATS*, cujo release informa: “[...] um som quase ambiente com uma narrativa menos direta e que pode soar com profundidades, sobras e ruídos ou também na simplicidade de uma melodia sobre um beat precário 8bit”<sup>27</sup>.

Voltando para Porto Alegre, há um grupo de artistas que se conhecem, se encontram e discotecam nas mesmas festas, criando peças experimentais com toques de cloud rap, trap e ambient, absorvendo a estética vaporwave em seus vídeos, decorações das festas e temáticas das peças musicais. Nicholas Zilz Figueiredo<sup>28</sup> e Luíza Só<sup>29</sup>, além de seus projetos solo, juntos formam o Linguinha Danada<sup>30</sup>; há ainda NYMPHICUS VIRUS<sup>31</sup>; e Forget me, este, projeto de Renato Matos, que também tem uma de suas canções integrando a coletânea *KBEATS*, *Mary prays the rosary*. No *release*, Renato fala sobre seu trabalho:

Minhas produções carregam também o “rolê internet”, desde o vaporwave (que na minha opinião não se caracteriza num gênero musical, mas sim num gênero estético) até referências como a mexicana NAAFI Records, com suas “texturas” e forte influência “noise”, passando por outros rolês como o da Suécia, de artistas de sons mais reverberados como Karman, Haydn e Yung Gud<sup>32</sup>.

Ao contrário de todos os artistas anteriormente mencionados, estes raramente trabalham com *samples*, preferindo criar suas próprias paisagens sonoras a partir de *softwares* de produção de áudio. Foi por motivos como este que decidi descentralizar o foco da pesquisa do vaporwave para práticas de arqueologia da mídia na música eletrônica gaúcha. O acesso às memórias afetivas via web passa a ser gerada não mais apenas a partir de remixes, mas através de processos de composição inspirados na estética do vaporwave, do trap, e como Renato Matos afirma, do “rolê internet”.

Temos, com obras como estas, o fechamento de um ciclo: o vaporwave, no seu surgimento, foi encarado como um meme, uma piada, até que críticos musicais reconheceram nas obras uma crítica ao consumismo desenfreado e ao tempo presente, ao nos rerepresentar uma versão deteriorada das imagens futuristas dos anos 1980 e 1990.

<sup>26</sup>Fonte: <<http://diariodonordeste.verdesmares.com.br/mobile/cadernos/caderno-3/a-ousadia-dos-recortes-1.1551031>>. Acesso em 18 jun. 2016.

<sup>27</sup>Fonte: <<https://kinobeat.bandcamp.com/track/vini-albernaz-partida-de-t-nis>>. Acesso em 18 jun. 2016.

<sup>28</sup><https://soundcloud.com/nizzyfeez>

<sup>29</sup><https://soundcloud.com/luizaso-1>

<sup>30</sup>[https://www.youtube.com/channel/UC8mQ4i\\_TI4zFKNUdcmm6oOw](https://www.youtube.com/channel/UC8mQ4i_TI4zFKNUdcmm6oOw)

<sup>31</sup><https://soundcloud.com/nymphicus-virus>

<sup>32</sup>Fonte: <<https://kinobeat.bandcamp.com/track/forget-me-mary-prays-the-rosary>>. Acesso em 18 jun. 2016.

Agora, elevado ao status de subgênero de música eletrônica reconhecido internacionalmente, com álbuns e mixtapes chegando a milhões de visualizações em sites como o YouTube, o vaporwave e demais gêneros passam a integrar a esfera cultural da música pop como estéticas.

Diante desse contexto, parece estarmos diante de uma fase de transição para o vaporwave e demais gêneros listados. Antes acusados de escapistas, produzidos em quartos de jovens anônimos, distantes das pistas e de suas cenas locais e apenas divulgado na web; agora em um outro cenário, no qual esses artistas passam a mostrar seus rostos e executar suas criações em festas locais, caso da festa colaborativa *5 Dÿlmås SEM TΣMΣR - kapsula de melekinh*<sup>33</sup>, ocorrida na Casa Frasca, em 21 de maio de 2016. Este evento foi organizado e teve discotecagem de Luiza Só, Nicholas Figueiredo, Renato Matos e amigos. Em 9 de junho, logo em seguida, Gabriel Rodrigues organizou com o DJ Eduardo Egs a festa *Miami Nights: Welcome to Retrowave*, cuja descrição evidencia o caráter nostálgico:

Depois de algumas edições homenageando clássicos dos anos 80, a Miami Nights volta às suas origens e foca no que de melhor está sendo produzido hoje em dia em estilos como synthpop, chillwave, outrun, italo disco e outros. Vista seu blazer de ombreira e venha ouvir muito sintetizador e bateria eletrônica enquanto curte uma Cerveja Bodoque no pátio do Humphrey<sup>34</sup>.

Há ainda outras festas que ocorrem em Porto Alegre e que dialogam com os gêneros observados *PALM LTD*<sup>35</sup>, *FESTA PALHA*<sup>36</sup>, *Chá de Fita*<sup>37</sup>, *VDD*<sup>38</sup>, entre outras.

O que Soares (2014, p. 8) fala sobre o videoclipe pode muito bem ser observado nas obras e circuitos aqui estudados. Estaríamos diante de

[...] um senso de pertencimento transnacional [que] se alinha à própria perspectiva que as indústrias da cultura operam: a de que há uma espécie de grande comunidade global que, a despeito dos aspectos locais e da valorização de questões regionais, aponta para normas distintivas e de valores que estão articuladas a idéias ligadas ao cosmopolitismo, à urbanização, à cultura noturna.

Assim, as obras se apresentam como objetos típicos da cultura pop contemporânea, como um projeto estético que nasce *entre* as esferas simbólicas e as semioses do *mainstream* e do *underground*. Entendo que as memórias afetivas locais que compõem a obra dos artistas estudados não seriam, necessariamente, imagens da cultura local *em termos geográficos e tradicionalistas*. As memórias afetivas das tecnologias midiáticas dos anos 1980 e 1990 compartilhadas pelos porto alegrenses já tinham, na época, esse senso de

<sup>33</sup>Página do evento no Facebook: <<https://www.facebook.com/events/1609989835986619/>>. Acesso em 21 jun. 2016.

<sup>34</sup>Fonte: <<https://www.facebook.com/events/934271436682501/>>. Acesso em 21 jun. 2016.

<sup>35</sup><https://www.facebook.com/palmpoa>

<sup>36</sup><https://www.facebook.com/festapalha>

<sup>37</sup><https://www.facebook.com/chadefitaafesta>

<sup>38</sup><https://www.facebook.com/events/468584346669601>

pertencimento transnacional que Soares reconhece nos videoclipes. Além disso, estão carregadas pela nostalgia da cultura pop, que, conforme Pickering e Keightley, “não necessariamente operam com o dicotômico cenário do antes/depois que vemos associado à sociologia clássica e à teoria crítica. Usualmente, ela é manifesta em uma relação ambígua entre passado e presente [...]” (2006, p. 936<sup>39</sup>). Se na *retromania* de Reynolds a imagem que sintetiza a resignificação dos estilos musicais de sucesso entre 1950 a 1990 nos anos 2000 é a do *achatamento*, na nostalgia pós-humana e sociológica de Pickering e Keightley a imagem é a da *ambiguidade*. Se os anos 2000 reterritorializaram o passado recente da cultura pop, os anos de 2010 dão um passo além ao revirar e confundir os estratos temporais do passado (arquivo digital da web), do presente (o território de significação onde o arquivo é trabalhado: a web como um espaço de arqueologia, composição e distribuição de obras) e o futuro (tanto as imagens de arquivo de um futuro imaginado pelo passado como as tendências que são geradas pelas linhas de fuga das obras produzidas no tempo presente). É sabido que tal tensionamento está ocorrendo em diversas formas de expressão – moda, artes plásticas, audiovisual... –, mas a música, que aqui interessa em especial, tem modos de potencializar as semioses afectivas entre a memória e o ouvinte, como propõe Flinn:

Visto que pode produzir uma forte carga afetiva ou sensual, a música pode agir como catalizadora de deslocamentos de memória. Por extensão, também tem associação com um passado perdido e idealizado. Alega-se que ela é ‘capaz de trazer para diante as qualidades perdidas e bens associados a este passado’. (FLINN, 1992, apud PICKERING; KEIGHTLEY, 2006, p. 935<sup>40</sup>)

E aí que um entendimento dos processos de significação produzidas pelas obras aqui apresentadas podem participar de uma discussão difícil, mas necessária, sobre o atual estágio da música pop no Rio Grande do Sul. Do lado do rock, por exemplo, parece haver um certo desinteresse das bandas mais atuais em manter a tradição do rock gaúcho como arranjado entre os anos 1980 e início de 2000. A ironia, as letras misóginas, a influência das subculturas britânicas *mod* e *rockers* ficam cada vez mais datadas e ultrapassadas<sup>41</sup>. Assim, o vaporwave, synthwave, cloud rap e outros gêneros antes mencionados aparecem como subgêneros minoritários, mas vão aos poucos contaminando tanto artistas jovens quanto de longa carreira pelo Rio Grande do Sul, se apresentando como um novo paradigma político e

<sup>39</sup>Tradução minha. No original: doesn't necessarily operate with the dichotomous before/after scenario we have seen associated with classical sociology and critical theory. More commonly, it is manifest in an ambiguous relation to the past and present.

<sup>40</sup>Tradução minha. No original: Since it can carry a powerful affective or sensuous charge, music can act as the catalyst of moving surges of memory. By extension, music also has a widespread association with an idealized lost past, and is claimed to be 'able to conjure forth the lost qualities and goods associated with it'.

<sup>41</sup>O que pôde ser constatado durante as reações, em redes sociais, de indiferença e repulsa à figura midiática de Flávio Basso (Júpiter Maçã/Apple) nos dias que sucederam sua morte no final de 2015. Em conjunto com outros compositores, Flávio foi responsável, nos anos 1980, por canções com títulos como *Menstruada* e *Estupro com carinho*, que, só pelo título, seriam hoje radicalmente desconstruídas pelos movimentos *queer*.

estético para a música pop. Então, ao invés de buscar influência no rock gaúcho dos anos 1980-2000 que tanto marcaram o estado como pólo roqueiro, a obra dos artistas aqui estudados revisita esse período, mas para encontrar outras imagens, outros rearranjos desse mesmo período histórico. Tal rearranjo, é claro, só se torna possível devido a um estágio tecnológico em que se torna disponível para a população o acesso à internet via banda larga, discos rígidos com grande capacidade de armazenamento, *softwares* de edição não-linear de áudio, vídeo e imagens estáticas, e, em especial, o acesso a todo o arquivo disponível na web, desde os seus primórdios (a tal arqueologia pragmática das imagens midiáticas que propomos anteriormente, efetuada pelos amálgamas socio-técnicos). E com isso, novas versões do passado surgem diante dos olhos dos artistas, antes limitados ao seu grupo social, familiar e às mídias de outrora. Alguns artistas acabam por sofrer de nostalgia por um passado que eles não vivenciaram.

No seu sentido mais simples, como um conceito especificamente moderno, a nostalgia vem sendo usada para identificar tanto uma sensação de perda e o desejo por um passado idealizado quanto uma versão pública e distorcida de um período histórico ou uma formação social particular passada (PICKERING; KEIGHTLEY, 2006, p. 922<sup>42</sup>)

Uma vez constatado que a arqueologia da mídia praticada pelos artistas cria uma ponte de contato entre imagens transacionais globais e locais, quais são os sentidos e sensibilidades afetivas colocadas em jogo nessa relação? Seria possível falarmos de uma cena local, porto alegreense, de arqueologia da mídia na música eletrônica? Se há, seria verificável na materialidade das peças musicais (nos *samples* visuais e sonoros escolhidos)? E na cena sendo desenvolvida em casas noturnas? E, ainda, nas conexões, *collabs*, *mixtapes* e postagens que tais artistas fazem através de seus perfis em redes sociais como Twitter, Tumblr, YouTube, Bandcamp, Soundcloud, Vimeo e tantas outras?

Um dos motivos me parece ser o fenômeno *Bedroom music*, evocado por Barna (2014) para descrever um fenômeno que a autora reconheceu em Budapeste, Hungria, mas que podemos provavelmente encontrar em diversos países. Barna entrevistou diversas musicistas que optaram por gravar suas canções por conta própria, no conforto de seus quartos, e disponibilizá-las na web. Nesse arranjo, não há ensaios em estúdios, nem shows. No caso das obras aqui mapeadas, cuja matéria prima são arquivos de áudio, basta um computador pessoal portátil e um bom par de fones de ouvidos para que seus compositores criem músicas em qualquer lugar. Muitos deles utilizam o tempo livre de que dispõem em

---

<sup>42</sup>Tradução minha. No original: Taking it at its simplest, as a specifically modern concept nostalgia has been used to identify both a sense of personal loss and longing for an idealized past, and a distorted public version of a particular historical period or a particular social formation in the past”.

saguões de aeroportos, hotéis e salas de espera. Estão produzindo música usando como matéria prima o mesmo material que está emanando das caixas de som espalhadas pelos ambientes que ocupam, como Jarrier Modrow declara em entrevista:

O local onde trabalho criando e produzindo é o que pode ser chamado de bedroom studio, o que é bastante comum nos tempos atuais. Diversos produtores de música eletrônica ao redor do mundo criam suas músicas em praticamente qualquer lugar, incluindo aeroportos e quartos de hotéis<sup>43</sup>.

Outro motivo é o material de composição, as imagens sonoras, visuais e audiovisuais que os músicos utilizam e que compõem uma memória midiática de um passado que pode ou não ter sido por eles vivenciado. “Antes de lembrarmos de experiências, é mais provável nos lembrarmos de experiências mediadas e, como tais, a mediação do passado é um processo pelo qual a mídia pode estabelecer e limitar a memória social” (PICKERING; KEIGHTLEY, 2006, p. 929<sup>44</sup>). Muitos dos artistas deste levantamento nasceram depois de 1990 e não presenciaram a era das imagens que estão a samplear. No entanto, eles as vivenciaram através do arquivo da internet, e não obstante estão reorganizando as imagens e lhes conferindo novos sentidos. São, para todos os efeitos, arqueólogos da mídia.

Nos próximos textos, tomando como base as respostas dadas pelos artistas nos questionários e fazendo reflexões teóricas relacionadas à retromania de Reynolds (2011), à noção de nostalgia de Pickering e Keightley (2006), à arqueologia da mídia via Parikka (2012) e aos agenciamentos de baixa definição (CONTER, 2016), espero como resultado uma compreensão melhor dos processos composicionais e do resgate da memória tecnocultural e da história da música pop que está em desenvolvimento no estado do Rio Grande do Sul.

## REFERÊNCIAS

ARRUDA, Mario A. P.; MELLO, Jamer G. A estética do Vaporwave: deterioração da superfície dos produtos midiáticos. XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom. **Anais**. UFRJ: Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2233-1.pdf>>. Acesso em 8 jul. 2016.

BARNA, Emília. **A (translocal) music room of one's own**: Female musicians within the Budapest lo-fi scene. 2015, no prelo.

CONTER, Marcelo B. **LO-FI – Música pop em baixa definição**. Curitiba: Appris, 2016. No prelo.

<sup>43</sup>Fonte: <<http://www.musitec.com.br/revistas/?c=4292>>. Acesso em 20 jun. 2016.

<sup>44</sup>Tradução minha. No original: Rather than remembering experiences, we are more likely to remember mediated experiences and as such, mediation of the past is a process by which the media can fix and limit social memory.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

PARIKKA, Jussi. **What is media archaeology?** Cambridge: Polity Press, 2012.

PICKERING, Michael; KEIGHTLEY, Emily. The modalities of nostalgia. IN: **Current Sociology**. vol. 54(6). Loughborough University, Londres. p. 919-941.

REYNOLDS, Simon. **Retromania**: pop culture's addiction to its own past. New York: Faber & Faber, 2011.

SOARES, Thiago. Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop. In: **Revista LOGOS**. Edição especial Brasil-Itália 41, n.24, vol.2. Rio de Janeiro: UERJ, 2014. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14155/10727>>. Acesso em 5 abr. 2016.

ZIELINSKI, Sigfried. **Arqueologia da mídia**: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir. São Paulo: Annablume, 2006.