

Porto Alegre: um *não-lugar* para o vaporwave?¹

Marcelo Bergamin Conter²

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS)

Resumo

Vaporwave é uma manifestação musical contemporânea que efetua a remixagem de sons da tecnocultura dos anos 1980, 1990 e do início dos anos 2000. Na Grande Porto Alegre, músicos amadores que dialogam com as principais características do estilo evitam referências locais quando compõem. Interessa aqui compreender como tal abordagem reconfigura um circuito musical e social específico da cultura juvenil porto-alegrense, que vem ignorando a tradição do nacionalmente celebrado rock gaúcho, preferindo uma música que estetiza o hiperespaço da web. O material empírico coletado é enfrentado através de uma análise teórica baseada na arqueologia da mídia e filosofia da diferença. Um diagrama dos processos de diferenciação que compõem as memórias afetivas locais cristalizadas nos agenciamentos das peças musicais é descrito, visando compreender como o vaporwave se relaciona com a cidade de Porto Alegre.

Palavras-chave

vaporwave; lo-fi; arqueologia da mídia; Porto Alegre; comunicação.

O presente artigo³ apresenta os resultados da pesquisa *Porto Alegre: um não-lugar para o vaporwave? uma revisão lo-fi da música pop e tecnocultura dos anos 1980, 1990 e 2000*, desenvolvida na Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Ela foi realizada no âmbito do projeto guarda-chuva *Creative Industries, Cities and Popular Music Scenes: The Social Media Mapping of Urban Music Scenes*, coordenado pela Profa. Dra. Adriana Amaral, uma parceria da universidade supracitada com a inglesa Salford University. As pesquisas estavam interessadas em observar compreender os processos sociais, culturais, tecnológicos, de linguagem e de memória de dois gêneros de música populares nas cidades de Manchester e Porto Alegre: o rock e a música eletrônica.

Baseando-se neste enfoque, a presente pesquisa, que foi iniciada em maio de 2016 e encerrada em fevereiro de 2017, esteve voltada para uma análise da música eletrônica

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Música e Entretenimento, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor de produção fonográfica no IFRS – *Campus* Alvorada. Doutor em Comunicação e Informação pela UFRGS.

³ O presente texto é resultado de pesquisa de pós-doutorado, financiada pela CAPES e realizada na Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS, RS), projeto no. 88881.030393/2013-01. Todos os links deste artigo foram acessados em 29 de junho de 2018.

independente produzida por artistas residentes ou naturais do Estado do Rio Grande do Sul, focando nos aspectos estéticos, tecnológicos, sociais, culturais e políticos dessa cena musical. Interessou, em particular, as peças que dialogavam com o gênero musical vaporwave.

Em síntese, o vaporwave trata do rearranjo do arquivo audiovisual e sonoro da era da web 1.0, durante a década de 1990 – com todas as suas promessas futurísticas, gráficos assépticos, sons de operacionalização de sistemas operacionais como Windows 95 etc. – sendo colocados em justaposição com imagens visuais e sonoras relacionados simbolicamente ao capitalismo financeiro dos anos 1980 – comerciais de TV de multinacionais; Muzak; smooth jazz e outros estilos musicais típicos de spas, resorts e saguões de hotéis cinco estrelas –. Suas primeiras expressões datam de pelo menos 2011, tratando-se, portanto, de um gênero que deixou rapidamente de ser uma piada interna da web, um “meme” se quisermos assim pensar, para se transformar em um movimento estético que atravessa não só a música, mas também poéticas visuais, audiovisuais, moda e até a filosofia contemporânea. Há diversos artigos, monografias, dissertações e livros acadêmicos sobre o assunto, muitos em português (ABI, 2017; ARRUDA, 2015 e 2017; ARRUDA & MELLO, 2015; BORN & HARWORTH, 2017; DIAS & OLIVEIRA, 2015; MONTEIRO, AMARAL & RIOS, 2017; RAYMUNDO, 2016; TANNER, 2016).

Ao contrário do que uma primeira escuta possa sugerir, não se trata de justaposição ou *mashup*. Em uma típica justaposição eisensteiniana (2002), a aproximação de dois signos resultaria em um terceiro signo; em *mashups*, uma canção *sui generis* emerge, geralmente, do encontro de trechos instrumentais de uma peça musical com trechos vocais *a capella* de outra. No vaporwave, tanto na música quanto na arte visual, a mistura de diferentes imagens resulta na dispersão de todos os significados destas imagens⁴. O que ele faz é tentar esvaziar seus materiais de seus condicionamentos simbólicos e recarregá-los com outras potencialidades, desta vez sensuais, sublimes. São estes os estados intensivos que o preenchem: muito mais sensação, muito menos significação. Não queremos dizer com isso que não ocorram processos de significação, que não haja interpretação. Queremos apenas evidenciar que não é este o foco do gênero em questão. Não é à toa que o vaporwave toma para si imagens bastante esgotadas para

⁴ Similar às peças do projeto *Plunderphonics*, de John Oswald.

produzir seus signos sensuais⁵. Há algo mais esgotado interpretativamente que as grandes empresas e seus produtos publicitários?

Como na cena do filme *O Demolidor* (Marco Brambilla, 1993), em que policiais vivendo em 2032 se divertem cantando *jingles* dos anos 1990 sendo executados pela rádio local como se fossem *hits* do passado, o vaporwave incorpora como matéria prima os então irritantes anúncios publicitários que interrompiam a corrente de música pop que soava nos rádios e na MTV durante os anos 1980 e 1990. Então, de saída, ele efetua agenciamentos de baixa definição⁶ por duas vias. A primeira, mais óbvia, pela recuperação do arquivo imagético deteriorado do passado; a segunda, pelo rompimento do contrato que diferenciava anúncio comercial e corporativo de música. Desse modo, ele “borra” as linhas fronteiriças entre ambas. Há, ainda, um certo niilismo como conteúdo intrínseco das obras, ao invés de letras românticas, corações partidos ou discursos revolucionários.

Devido a sua particular forma de reterritorializar imagens do passado midiático desgastadas, obsoletas, “empoeiradas”, ele se apresenta como uma máquina menor, uma linha de variação contínua da máquina abstrata LO-FI⁷, efetuando desterritorializações dos contratos institucionalizados na esfera semiótica da cultura pop ao incorporar, no processo composicional e na fruição musical, visual e audiovisual, imagens que antes pertenciam a esferas corporativas (logomarcas de empresas de televisão e distribuidores de fitas VHS, por exemplo) e de publicidade.

Nos parece importante compreender como as relações sociotécnicas entre músicos, peças musicais, eventos e festas temáticas, instalações artísticas, crítica musical e produção científica também produzem processos de diferenciação, o que gostaríamos de chamar aqui de *cena vaporwave*. As cenas são compostas por essas intrincadas e sincrônicas relações afetivas entre todos esses agentes.

Consumir música nos dias de hoje é estar conectado a uma rede cultural que une o usuário que baixa álbuns de seus artistas favoritos na internet, o fã que vai aos shows de música de artistas da sua cidade, o jovem que, influenciado por seus ídolos, decide iniciar a prática de determinado instrumento musical, o músico que grava um disco inteiro em casa

⁵ Por sensuais, podemos entender tanto no sentido sexual (afinal, o *smooth jazz* também é um clichê do cinema pornográfico e de cenas eróticas) como no sentido sensorial da palavra.

⁶ Trata-se de manifestação do lo-fi para além de um efeito estético, em direção a um conceito que serve para explicar fenômenos comunicacionais desterritorializantes (CONTER, 2016).

⁷ Na música pop, entendemos que as materializações de baixa definição que ocorrem tanto em gravações amadoras quanto profissionais resultam de um sistema cultural autônomo, cuja condição abstrata, maquínica, denominamos LO-FI (cf. CONTER, 2016).

fazendo o uso de um computador, um grupo de amigos que monta uma banda, produtores culturais locais que promovem shows e amigos que se reúnem para conversar sobre suas bandas e álbuns favoritos. (JANOTTI Jr.; PIRES, 2011, p. 9)

Com os dados que temos até aqui, podemos, ao menos, ensaiar aqui dizer que há uma cena global de vaporwave (ainda mais se o considerarmos como um gênero guarda-chuva de diversos subgêneros de música eletrônica e de artes visuais digitais), e que os artistas gaúchos aqui mencionados fazem parte dessa cena. O que não podemos declarar ainda é se haveria uma cena local, gaúcha, de vaporwave, coisa que o projeto pretendia descobrir ao entrevistar os atores participantes, organizar grupos focais, questionários e até mesmo efetuando pesquisa participativa, afinal,

[a] cena “acontece” ou é construída, a partir do espaço onde ocorrem as trocas, hábitos e práticas sócio-comunicacionais, tanto em nível macro (global) como em nível micro (local). É pertinente falarmos então, em cenas, uma vez que, elas ocorrem ou de forma simultânea ou de forma distribuída e contígua. (AMARAL, 2013, p. 8)

Ao longo do desenvolvimento da pesquisa percebemos que melhor do que tentar reconhecer ou não se há cena local (fazer tal constatação, além de pouco produtiva, estancaria o devir do objeto de estudo) seria reconhecer os modos de funcionamento, as operações de tradução e ressignificação arqueológica das imagens visuais e sonoras que compõem os produtos do vaporwave. Passamos então a nos interessar em mapear as práticas criativas dos atores, que, ao nosso 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 divulgação destas imagens rearranjadas auxilia a compreender o compósito de memórias afetivas de tais imagens quando compartilhadas pelos atores porto alegrensenses (e do estado do Rio Grande do Sul, também) e assim descrever a linha de variação contínua que o vaporwave efetua na condição de máquina menor da máquina abstrata LO-FI.

Em uma frase apressada, poderíamos sugerir que há “artistas locais fazendo parte de uma cena sem lugar em Porto Alegre”. É daqui que vem o título do artigo, uma pergunta com duplo sentido: seria Porto Alegre um lugar inadequado para o vaporwave, ou seria um típico não-lugar, lugar qualquer, apto para ressignificar afetivamente imagens transnacionais (cf. SOARES, 2014)? A pergunta do título coloca em movimento diversas outras questões. Parece-nos que os arranjos imagéticos (visuais e sonoros, insisto) que os

artistas porto alegrenses efetuam em suas peças a partir da memória afetiva do passado midiático e informático é bem diferente daquele que fazem os artistas divulgados pelo coletivo Brazilwave⁸. Neste caso, as peças musicais são remixagens de canções do funk carioca, como ocorre em *Mc carol "Bateu Uma Onda Forte (Hit A Strong Wave) VISUALS*⁹. Então, ainda que seus autores prefiram o anonimato, há uma relação muito forte com a cidade do Rio de Janeiro, devido a apropriações do funk carioca e da estética da favela¹⁰.

Já no caso dos artistas gaúchos, as imagens utilizadas pouco ou nada apresentam de tipicamente gaúcho. E aí que um entendimento dos processos de significação do gênero ocorridas no Rio Grande do Sul podem participar de uma discussão difícil, mas necessária, sobre o atual estágio da música popular desse estado. Do lado do rock, parece haver um certo desinteresse das bandas mais atuais em manter a tradição do gênero 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. Assim, o vaporwave, como gênero minoritário, mas que vai aos poucos contaminando tanto artistas jovens quanto de longa carreira pelo Rio Grande do Sul, se apresenta como um novo paradigma político e estético para a música popular.

Através de um mapeamento *online* de obras publicadas por artistas gaúchos, cujo resultado foi publicado em capítulo de livro (CONTER, 2017), foi possível reconhecer que há uma quantidade significativa deste tipo de música sendo produzida no Estado do Rio Grande do Sul e que também dialogam com outros gêneros similares ao vaporwave, caso do cloud rap, future funk, retrowave, synthwave, ambient e experimental. No quadro abaixo, apresentamos a capa de discos de oito destes artistas. Todas as obras estão disponíveis para *streaming* e/ou *download* na internet. Alguns dos artistas e projetos cujas obras compõem o corpus da pesquisa são: Linguinha Danada¹¹, NYMPHEICUS VIRUS¹², Paradizzle¹³, Pense Bem 1000/1¹⁴, Lola Disco¹⁵, Midnight Danger¹⁶, Nizzy Feez¹⁷,

8 Disponível em: <<https://bwave.bandcamp.com/>>.

9 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IZF8vqvIx7Q>>.

8 Alguns dos artistas que compõem o coletivo BrazilWave desenvolveram, também, o extinto Tumblr FavelaWave, analisado por Dias e Oliveira (2015).

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UC8mQ4i_TI4zFKNUdcmm6oOw/videos>.

¹² Disponível em: <<https://soundcloud.com/nymphicus-virus>>.

¹³ Disponível em: <<https://paradizzle.bandcamp.com/>>.

¹⁴ Disponível em: <<https://pensebem1001.bandcamp.com/>>.

¹⁵ Disponível em: <<https://soundcloud.com/lola-disco>>.

¹⁶ Disponível em: <<https://soundcloud.com/midnightdanger>>.

¹⁷ Disponível em: <<https://soundcloud.com/nizzyfeez>>.

Deathray Bam!¹⁸, Solomon Death¹⁹ e SKIA²⁰, de Porto Alegre; Abneg²¹, de Canoas; VHS LOGOS²², de Sapucaia; Supervão²³, de São Leopoldo; FTUREABLE²⁴ e Bit Comma²⁵ Pelotas. Conforme nosso levantamento prévio, todos os artistas entrevistados compõem em casa, usando computadores domésticos e softwares livres ou pirateados. Alguns deles possuem instrumentos profissionais, como uma placa de áudio ou uma controladora, mas ainda muito longe de um padrão profissional.

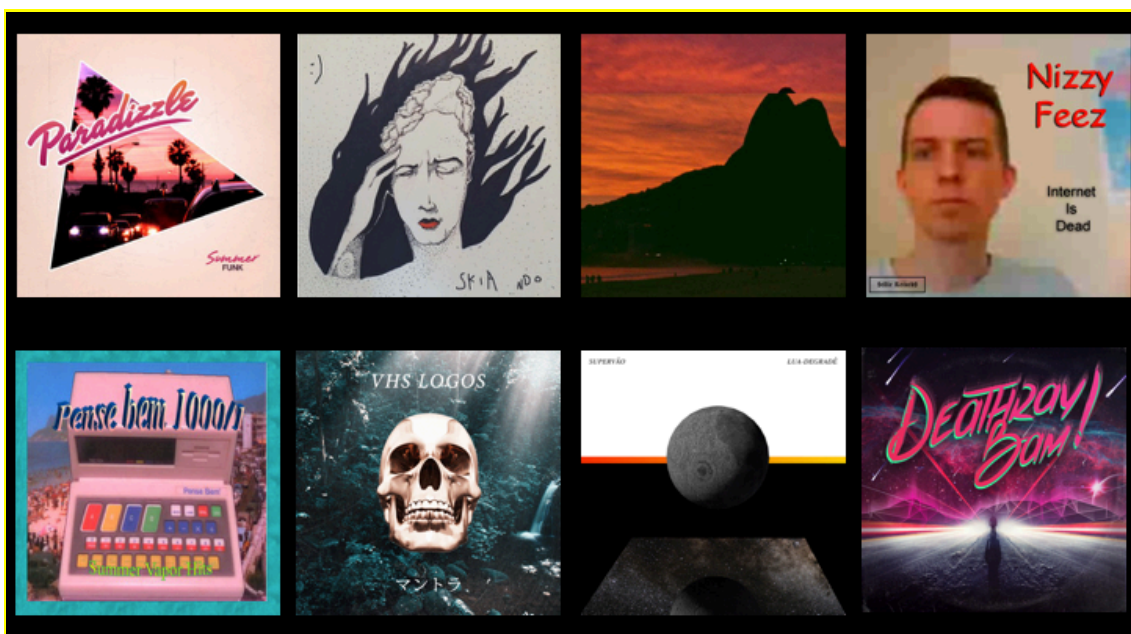


Figura 1: capas de álbuns de artistas gaúchos de música eletrônica contemporânea

Estamos lidando aqui com músicas compostas de forma caseira e publicadas na internet, em sites de compartilhamento de música ou de vídeos (nesse caso, as peças se tornam videoclipes) sem apoio financeiro algum, tampouco com o apoio de selos ou gravadoras importantes. Alguns dos artistas lograram um sucesso relativo no YouTube, passando de 300 mil visualizações; outros mal passam de 100 visualizações.

Em seguida, solicitamos aos artistas mapeados que respondessem questionários online cujas perguntas estavam relacionadas às seguintes temáticas: retromania e nostalgia na música pop; arqueologia da mídia; produção amadora; e cenas musicais

¹⁸ Disponível em: <<https://soundcloud.com/deathraybam>>.

¹⁹ Disponível em: <<https://soundcloud.com/solomondeath>>.

²⁰ Disponível em: <<https://soundcloud.com/salnasalada>>.

²¹ Disponível em: <<https://soundcloud.com/project-enemy>>.

²² Disponível em: <<https://soundcloud.com/vhslogos>>.

²³ Disponível em: <<https://soundcloud.com/supervao>>.

²⁴ Disponível em: <<https://soundcloud.com/ftureable>>.

²⁵ Disponível em: <<https://soundcloud.com/bitcomma>>.

locais e translocais. Com os dados, redigimos um segundo texto (CONTER; SARTORI, 2018), onde reconhecemos os modos particulares através dos quais os artistas ressignificam o passado midiático; as reconfigurações políticas, estéticas, culturais e de linguagem que estão definindo as tendências da música eletrônica contemporânea gaúcha; se há ou não uma cena local de arqueologia da mídia na música eletrônica; e como os artistas relacionam as memórias transnacionais com suas memórias locais.

Feito estes dois movimentos, o principal desafio agora é tentar mapear e descrever os territórios de significação que emergem de tal contexto. Se, historicamente, os principais apelos da música popular gaúcha costumam ter algo relacionado a bairrismo (sotaque, cultura, referências...), qual a particularidade das obras aqui estudadas, uma vez que elas ignoram esse legado? Como ela se posiciona diante da produção local, considerando que tais obras tendem a se colocar como o mais cosmopolitas o possível?

Assim, o vaporwave, synthwave, cloud rap e outros gêneros antes mencionados aparecem primeiro como subgêneros minoritários, mas vão aos poucos contaminando tanto artistas jovens quanto de longa carreira pelo Rio Grande do Sul, que vasculham no YouTube por memórias da tecnocultura audiovisual, compartilhadas através de artefatos midiáticos, especialmente a televisão aberta, visando transformá-las em música. Os *samples* retirados da web estão, portanto, alinhados ao *boom* da retromania da cultura pop iniciada neste novo milênio, como denunciada por Simon Reynolds (2011).

Isso posto, estamos diante de um diagrama mais complicado do que gêneros musicais mais antigos. Ainda que possamos considerar que gêneros como rock, pop, R&B e tantos outros tenham incorporado a web para o desenvolvimento de suas respectivas cenas (divulgando eventos, catalogando obras, conectando pessoas com afinidades musicais), no vaporwave em particular a web é, para além disso, a fornecedora de matéria-prima para composição, a libertadora dos compositores amadores e introvertidos, o assunto central das peças musicais, o espaço para divulgação no *underground* ao mesmo tempo em que é o espaço que reprime tais obras em direção ao ostracismo, ao criar bolhas algorítmicas que projetam para o sucesso o que tiver maior valor financeiro aferido.

Desse ponto de vista, o vaporwave e demais gêneros parecem ser menos críticos ao sistema capitalista vigente do que seus comentadores parecem defender. Ele seria parte do problema do enfraquecimento das cenas locais (pelo esvaziamento das casas noturnas), ao menos quando seus artistas preferem ser cooptados pelo que a web promete (*likes*, cliques, compartilhamentos). Onde estaria a resistência neste cenário?

Logo percebemos que precisaríamos efetuar pesquisa de campo, participando das festas e fazendo registros fotográficos, sonoros e audiovisuais e realizando conversas informais com os artistas e produtores.

No instável e pequeno circuito da música eletrônica *underground* que toma forma na cidade de Porto Alegre entre 2015 e 2016, reparamos no nomadismo como uma de suas principais características: os artistas mudam de nome artístico constantemente; perambulam pelas ruas e casas noturnas; não possuem residência fixa, mudam de cidade; as casas noturnas também mudam de nome, de dono, de lugar, de estética; os artistas organizam festas ilegais na rua; os gêneros musicais pelos quais os artistas compõem variam também; os sites onde o material é compartilhado também mudam de acordo com a necessidade. Tais comportamentos podem nos dizer muito sobre o esvaziamento das cenas de música independente de Porto Alegre: uma cidade carrocêntrica, voltada para iniciativas privadas que dão as costas para o espaço público, que se tornou extremamente violenta, insegura e que oprime as iniciativas culturais noturnas.

A seguir, apresentamos algumas fotografias (imagens 1 a 6) que tiramos durante a festa *Kino Beat apresenta Kbeats vol. 2*²⁶, ocorrida na Casa Frasca²⁷, uma casa noturna *underground* de Porto Alegre, instalada em um edifício cuja fachada foi tombada, e cujo interior nos apresenta uma arquitetura centenária e em ruínas (paredes sujas, piso irregular, madeiras tomadas por cupim...), decorada com elementos visuais da cultura *vaporwave*.

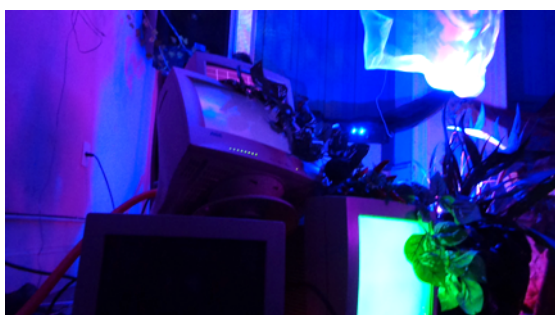


Imagem 1



Imagem 2

²⁶ A Kbeats é uma coletânea de música eletrônica produzida no Rio Grande do Sul, com curadoria de Gabriel Cevallos. A festa que participamos celebrava o lançamento do segundo volume, que conta com músicas de quatro artistas que entrevistamos. Página do evento: <<https://www.facebook.com/events/106627123107776/>>.

²⁷ A Casa Frasca ficava próxima ao lendário bar Bambus e o extinto Garagem Hermética, no bairro Independência, em Porto Alegre. Fechou seus negócios no início de 2018, resistindo por pouco menos de três anos. A vida curta das casas noturnas em Porto Alegre renderia um artigo à parte dada a quantidade de nomes que um mesmo endereço pode receber em um curto intervalo de tempo.



Imagem 3



Imagem 4

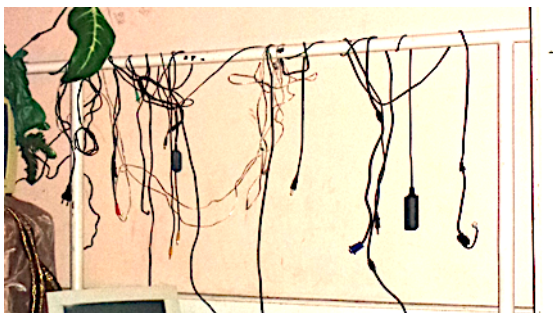


Imagem 5

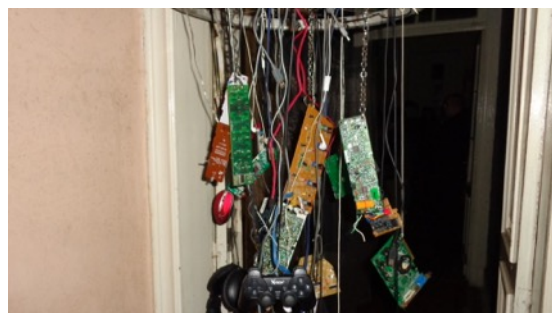


Imagem 6

Tais festas temáticas parecem uma manifestação poética de resistência contra a gentrificação da cidade, uma forma de inserir no debate sobre o compartilhamento do espaço público as mesmas pautas criadas pela expansão do vaporwave como gênero musical no espaço cibernético: como fazer os cacos da cultura, o lixo eletrônico, as ruínas da cidade produzirem sentidos e sensibilidades que afrontam o tempo do capitalismo financeiro? Como reaproximar fisicamente os artistas que se concentraram em produzir para a web nos últimos anos, no exílio de seus quartos? Que dimensão a arqueologia pragmática da mídia adquire quando ela é ativada sincreticamente com as ruínas de Porto Alegre? Seriam estes os agenciamentos de baixa definição da urbe contemporânea, um misto de arte ciberpunk com ocupação de espaços ociosos?

Em gêneros musicais pré-internet, as cenas se constituíam predominantemente através de agenciamentos sociotécnicos entre artistas, instrumentos musicais, fãs, espaços públicos e crítica especializada, tendo um espaço geográfico (um bairro, uma casa noturna) como centro de gravidade. Nos gêneros que surgem a partir da web a cena se constitui não só através destes agenciamentos, mas também através de outros modos, os quais destacamos:

1) *Bedroom music*: se estamos acostumados com a ideia de que bandas de rock surgem em garagens de casas de classe média nos subúrbios ou em salas de estúdios de centros urbanos, a composição musical na lógica do vaporwave deixa de ser coletiva e

passa a ser individual e realizada no quarto de dormir. Vem daí o termo *bedroom music*, explorado por Barna (2017) ao investigar a produção musical feminina lo-fi na capital da Hungria, Budapeste. De acordo com a autora, o quarto de dormir serve como metáfora para um espaço da casa que sirva simultaneamente como espaço de ensaio, gravação, mixagem, produção e ainda a expansão deste espaço íntimo para o espaço das redes sociais informáticas. Cabe salientar que fazer shows ao vivo passa a ser uma atividade facultativa para que estes músicos mantenham suas obras circulando – afinal, eles mesmos gravam seu material, que já circula na web mesmo antes da primeira performance ao vivo. Quanto aos artistas que mapeamos em Porto Alegre e região, notamos que boa parte desconhecia ou sequer tinha contato uns com os outros (pelo menos durante o período do questionário); alguns não tinham o hábito de ir às festas e eventos do gênero que ocorriam na cidade; os que tinham, declararam se incomodar com a dificuldade de compor uma cena local, enquanto reconheciam uma facilidade muito maior de se relacionar com outros artistas, ouvintes e selos internacionais na web. Estes são sintomas similares aos reconhecidos por Barna em seu estudo e que acabam por criar uma situação que a *bedroom music* torna-se um caminho mais tentador do que tentar a sorte na estrada.

2) *Softwares de edição de áudio como instrumentos musicais*: ao invés de recorrer a violão, teclado ou qualquer outro instrumento acústico ou elétrico, os artistas de vaporwave partem direto de softwares de edição não-linear para compor. Mas não apenas visando a criação de *loops* de bateria e de baixo e demais arranjos, como ocorre com um compositor de música eletrônica. Entra aqui, também e principalmente, a modulação extrema de *samples* (visuais e audiovisuais) retirados de bancos de dados online, principalmente do YouTube. As reconfigurações políticas, estéticas, culturais e de linguagem na obra dos entrevistados estão diretamente relacionadas às novas formas de relações sociotécnicas, tornadas possíveis devido a um estágio em que, do lado da tecnologia, se torna disponível para a população o acesso à internet via banda larga, discos rígidos com grande capacidade de armazenamento a mobilidade proporcionada por tecnologias como wi-fi, *bluetooth*, notebooks, telefonia e internet móvel, *softwares* de edição não-linear de áudio, vídeo e imagens estáticas, e, em especial, o acesso a todo o arquivo disponível na web; do lado da sociedade, reconhecemos a capacidade de composição fora dos estúdios e garagens garantida pela mobilidade tecnológica, a alta capacidade de criação mesmo com recursos parcos, a facilidade de conectar as pessoas através de redes sociais, etc.

3) *Usos “nostálgicos” do arquivo da tecnocultura: enquanto o bedroom music e o uso de softwares de edição de áudio com instrumentos musicais são práticas compartilhadas também por outros gêneros da música eletrônica, os modos de lidar com a nostalgia nos parece o agenciamento mais singular da manifestação artística que estamos a analisar. A utilização de imagens visuais e sonoras da cultura pop de 1980 a 2000 é bastante recorrente no vaporwave e gêneros afins. Os próprios artistas reconhecem essa prática, como bem observa VHS LOGOS:*

[...] 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 assim²⁸.

Sobre este “sentimento nostálgico”, cabe retomar um texto anterior em que discutimos esta atualização do conceito de nostalgia: “Nostalgia, a palavra, significa ‘saudades de casa’, ou uma vontade deliberante de retornar à terra nativa. É uma palavra usada por Homero para descrever o desejo de Odisseu em retornar ao lar – é o tema central de Odisseia” (CONTER; TELLES; ARAUJO, 2012, p. 5). Reynolds (2011) defende que, recentemente, ao ingressarmos no que ele chama de retromania, o conceito deixa de fazer referência a um desejo de retornar a um espaço específico, passando a significar saudades de tempos passados. Se a nostalgia por espaços é curável (basta retornar ao ponto de origem!), a nostalgia por tempos passados não é (ao menos não enquanto se crie uma máquina do tempo). Por outro lado, se entendermos o passado a partir de Bergson (1990), como imagens-lembrança que se acumulam no presente, temos então que os artistas de vaporwave gaúchos estão mais interessados em cavoucar o fundo do cone da memória bergsoniana do que utilizá-lo apenas para agir no presente. Se para o punk dos anos 1970 “não havia futuro” (*There is no future*), para o ciberpunk da década 2010 só o passado importa. Assim, um terceiro modo de entender o que é nostalgia se sobrepõe aos dois anteriores: a de que é possível sofrer nostalgia de um passado que não vivenciamos. Pickering e Keightley reconhecem aí uma condição típica desse estágio de memória total proporcionada por sites como o YouTube: “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” (2006, p.

²⁸ Fonte: <<http://www.musitec.com.br/revistas/?c=4292>>.

929). Muitos dos artistas deste levantamento nasceram depois de 1990 e não presenciaram a era das imagens que estão a samplear. Os textos culturais das décadas de 1980, 1990 e 2000 retornam como uma busca por conforto através da nostalgia por tempos passados, mas um tempo que é compartilhado internacionalmente: o tempo do capitalismo financeiro, das grandes marcas. A memória pessoal, local, cede lugar para as imagens-lembrança proporcionadas por quem tem mais poder midiático (um comercial de televisão qualquer de circulação nacional teria mais “poder de memória” do que memórias compartilhadas por uma comunidade local, por exemplo). Assim, como as obras estudadas partem de imagens midiáticas como matéria prima, o saudosismo a objetos e imagens tipicamente gaúchas fica reservada a pouquíssimos elementos (até onde conseguimos observar, sequer são sonoros, reservados para nomes de músicas e imagens em videoclipes), longe de constituírem um universo particular dentro das obras.

Considerações finais

Através do vaporwave e subgêneros similares como retrowave, synthwave, future funk, vhs pop, ou até nem tão similares como hypnagogic pop, dream pop, witch house e tantos outros, não só revivemos o passado, mas revivemos um estrato do passado que imaginava como seria o tempo presente: etéreo, angular, arrojado, asséptico, confortável, progressista, ideal este que a cidade de Porto Alegre, assim como muitas outras, está muito longe de alcançar. A sensação de insegurança, o crescimento da violência urbana e as políticas que pouco contribuem para a vida noturna tem contribuído para o enfraquecimento de cenas musicais, ao menos aquelas que se formam a partir de territórios geográficos. Mas, diferente de outros gêneros musicais em que há uma localidade de onde surgem (o grunge de seattle, o pós-punk de nova iorque), o vaporwave talvez seja o primeiro gênero musical que se constitui no alhures da web. Ele se posiciona criticamente em relação aos não-lugares, conceito evocado por Marc Augé (1994) para referir-se a espaços coletivos que não possuem uma identidade local. Aeroportos, saguões de hotéis, salas de espera de consultórios, centros urbanos de cidades cosmopolitas, redes mundiais de lanchonetes e cafeterias, cada unidade se assemelha a outra em qualquer lugar do mundo. Algumas peças sonoras sampleadas pelo vaporwave eram, em seu contexto inicial, empregadas nestes espaços. Os artistas da primeira onda do vaporwave normalmente eram anônimos (usando nomes artísticos como Saint Pepsi, Macintosh Plus, Macross 82-99), e, se havia um “espaço público” por eles compartilhado, esse espaço

parecia ser especialmente o que chamávamos de “ciberespaço” nos anos 1990. Já nessa outra onda que é a desses poucos artistas gaúchos, a cena se forma através de outros processos. Os artistas se descobrem através das tags de suas músicas, cada um em seu quarto, para aos poucos estabelecerem parcerias (algumas ainda à distância) e enfim chegarem à festa, ao encontro social em um mesmo território geográfico. Mas esse território ainda está permeado pelas lógicas e imagens da internet, pois o banco de dados permanece sendo atualizado nas discotecagens, nas trocas e relações presenciais.

Com as entrevistas e o mapeamento prévio, constatamos que as imagens midiáticas e o legado da música pop gaúcha em quase nada influenciam essas obras. No entanto, embora não exista uma reflexão crítica sobre a cena musical porto-alegrense por dentro das peças musicais, encontramos tal reflexão através de outros modos, principalmente pela ocupação de espaços públicos ociosos para a produção de festas temáticas e pelos agenciamentos sociotécnicos que reconhecemos neste texto: o *bedroom pop*, o uso de softwares de edição de áudio como instrumentos musicais e os usos “nostálgicos” do arquivo da tecnocultura. Trata-se de um movimento bem menor que o reconhecido por Pereira e Gheirart (2018) na cidade de São Paulo, onde coletivos de música eletrônica incomodam a prefeitura. Mesmo assim, a totalidade das obras musicais, audiovisuais e os eventos dos artistas gaúchos de vaporwave e subgêneros afins foi capaz de problematizar não só uma série de arranjos que vem ocorrendo entre as cenas musicais atuais e a tecnocultura, mas também como elas vem se configurando em tempos de gentrificação e políticas de privatização do espaço público em Porto Alegre.

Referências bibliográficas

ABI, Maiana. [tumblr.com/tagged/vaporwave](https://www.tumblr.com/tagged/vaporwave). redes de sentido articuladas pela *hashtag vaporwave*. Belo Horizonte, 2015, 136f. Dissertação (Mestre em Comunicação Social), Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), 2017.

AMARAL, A. Apontamentos iniciais sobre a cena Witch House: a viralização de um subgênero e as suas apropriações. In: JANOTTI Jr., Jeder; SÁ, Simone. **Cenas Musicais**. São Paulo: Editora Anadarco, 2013.

ARRUDA, Mario Alberto Pires de. **Vaporwave: estetização da tecnologia pelo atravessamento de enunciados**. Porto Alegre, 2015, 72f. Monografia (Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo), Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), 2015.

_____. *Vaporwave aesthetics: arqueologia do banco de dados digital*. In: MELLO, J. G.; CONTER, M. B. (Orgs.). **A(na)rqueologias das mídias**. Curitiba: Appris, 2017. p. 109-122.

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>>.

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

BARNA, Emília. A translocal music room of one's own: Female musicians within the Budapest lo-fi scene. In: BARNA, E.; TÓFAALVY, T (Orgs.). *Made in Hungary: Studies in Hungarian popular music*. Routledge, 2017.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BORN, Georgina; HAWORTH, Christopher. From microsound to vaporwave: internet-mediated musics, online methods, and genre. In: **Music and Letters**, Vol. 98, no 4. 2017. p. 601–647. Disponível em: <<https://academic.oup.com/ml/article-abstract/98/4/601/4828180?redirectedFrom=fulltext>>.

CONTER, Marcelo B. **LO-FI – Música pop em baixa definição**. Curitiba: Appris, 2016.

_____. *Arqueologia da mídia na música eletrônica gaúcha*. In: MELLO, J. G.; CONTER, M. B. (Orgs.). **A(na)rqueologias das mídias**. Curitiba: Appris, 2017. p. 93-108.

CONTER, M. B.; TELLES, M.; ARAUJO, A. O Revirtual: a memória da memória da cultura pop. IN: SÁ, S. P.; Carreiro, R.; Ferraz, R. (Orgs.) **Cultura pop**. Brasília: Compós, 2015, p. 93-106.

CONTER, Marcelo B.; SARTORI, Paola. Práticas composicionais, micro cenas e o retorno do passado tecnocultural na música eletrônica gaúcha. IN: AMARAL et. al (orgs.). **Mapeando cenas da música pop**: volume 2 – materialidades, redes e arquivos [ebook]. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2018. No prelo.

DIAS, Paulo; OLIVEIRA, Enderson. Cidade, contemporaneidade e (re)criação na internet: a estetização da periferia através da Favelawave. XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom. **Anais**. UFRJ: Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2995-1.pdf>>.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

JANOTTI Jr., Jeder; PIRES, Victor de Almeida Nobre. Entre os afetos e os mercados culturais: as cenas musicais como formas de mediatização dos consumos musicais. In: JANOTTI Jr., J.; LIMA, T.; PIRES, V. (Orgs.). **Dez anos a mil**: mídia e música popular massiva em tempos de internet. Porto Alegre: Simplíssimo, 2011.

MONTEIRO, G.; AMARAL, L.; RIOS, J. “Está tudo em suas mãos”: o desenvolvimento do movimento vaporwave na internet. XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. **Anais**. Fortaleza: 2017. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-0360-1.pdf>>

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

PEREIRA, Simone Luci; GHEIRART, Ozzie. Coletivos de música eletrônica de pista em São Paulo: usos da cidade, culturas juvenis e sentidos políticos. XXVII Encontro Anual da Compós, PUC-MG, 5 a 8 de junho de 2018. **Anais**. Belo Horizonte: 2018. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/arquivos_2018/trabalhos_arquivo_QSZ050ZFTOTKI9G5E1W_27_6310_26_02_2018_13_52_05.pdf>.

PICKERING, Michael; KEIGHTLEY, Emily. The modalities of nostalgia. IN: **Current Sociology**. vol. 54(6). Loughborough University, Londres. 2006, p. 919-941.

RAYMUNDO, Ícaro Estivalet. Quando a fonte evapora: estética em plano digital com *vaporwave*. IN: III Encontro de Pesquisas Históricas. **Anais**. PUCRS: Porto Alegre, 2016. Disponível em: <<https://iiiephispucrs.files.wordpress.com/2017/01/74-stjp06-08-raymundo-icaro-estivalet.pdf>>.

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>>.

TANNER, Grafton. **Babbling corpse**: vaporwave and the commodification of ghosts. [versão ePub] Winchester, Washington: Zero Books, 2016.

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