

## **Timbres nostálgicos: arqueologia das mídias sonoras no mallsoft<sup>1</sup>**

Lucas Nucci MACEDO<sup>2</sup>

Marcelo Bergamin CONTER<sup>3</sup>

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

### **RESUMO**

O presente resumo deriva do projeto de pesquisa *Semioses afetivas da música ambiente contemporânea*, que investiga novos modos de escuta musical emergentes nos últimos cinco anos a partir da plataforma de vídeos YouTube. Nos últimos cinco anos, tornou-se comum o consumo de música que sirva como ambientação para nossas atividades contemporâneas, em especial para trabalhar, estudar, relaxar e dormir. Não se trata de canções, mas de música composta, arranjada e mixada especificamente para servir como ambiente, tranquilas, com andamento lento, sem mudanças drásticas de tom, ritmo ou de dinâmica, sem construção de clímax ou tensão, sem linhas vocais. Este consumo está atrelado a problemas típicos da sociedade atual, como ansiedade severa, sobrecarga ou precarização do trabalho, pressão por desempenho e falta de perspectivas para o futuro, bem como derivam de práticas do passado, como música para tocar no ambiente de trabalho, em ambientes de consumo ou no elevador. As músicas que estudamos não necessariamente integram o gênero *ambient music*, mas sem dúvida operam como “música ambiente”, como veremos a seguir, e nos interessa analisar o compósito sônico formado por timbres, efeitos, instrumentos musicais, plugins de áudio e samples sonoros que as compõem. Intuímos que há uma dimensão política por trás do modo como elas são produzidas, mixadas e consumidas e que diz respeito aos modos como a sociedade contemporânea funciona. Nossa investigação pontual dentro do âmbito do projeto é sobre álbuns de mallsoft. Trata-se de um subgênero do vaporwave – já

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática 5 - Comunicação Multimídia do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 16 a 18 de junho de 2022.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 2º. semestre do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, campus Alvorada, RS, Brasil. Bolsista PROBIC Fapergs (Edital IFRS 42/2021), E-mail: lnuccimacedo@gmail.com

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Docente do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, campus Alvorada, RS, Brasil. Doutor em Comunicação pela UFRGS. E-mail: bconter@gmail.com.

conhecido como proposta estética visual e sonora que tomou forma ao longo da década de 2010, especialmente pela sua apropriação irônica e crítica de referências da cultura pop e da supervalorização do capitalismo financeiro que marcaram a década de 1980 (o *city pop* japonês, o *smooth jazz*, as cores vibrantes, ideogramas japoneses, a arte visual de Hiroshi Nagai, hotéis e resorts luxuosos etc.). Pegando carona nesta proposta, o mallsoft concentra-se em simular o ambiente sonoro, musical e estético de centros comerciais ou lojas de conveniência dos anos 1980 e 1990. Para a produção desta sensação, os compositores do gênero usam uma série de *plugins* para softwares de edição não-linear de áudio, com os quais é possível aplicar efeitos sonoros – em especial, simular timbres de fita cassete gasta (variação de velocidade, ruído de leitura do cabeçote), de discos de vinil (ruído de agulha gasta, poeira), de caixas de som de baixa fidelidade (redução da riqueza de frequências graves e agudas) e da reverberação que ambientes como o shopping center proporciona, devido ao pé direito alto, vidraçarias e pisos de azulejo, mármore ou porcelanato. Costuma-se ainda incluir sons de pessoas conversando ao longe, passos e anúncios publicitários em segundo plano. O mallsoft se apresenta, portanto, como um objeto interessante de ser observado por meio da arqueologia da mídia: embora não opere de fato com mídias obsoletas, as músicas do gênero tratam de recriar digitalmente as sonoridades de tais mídias. Cabe mencionar que encontramos variações desta prática em outros subgêneros do vaporwave, como “late night lofi”, “VHS pop” e “future visions”, que trabalham em cima de *samples* de trilhas musicais de canais de previsão do tempo da TV a cabo, menus interativos, infomerciais, até mesmo trilhas de discos da Muzak para desenvolver uma paisagem sonora carregada de efeitos sonoros, simulando um ambiente ficcional futurista. Ao se apropriar desses elementos, acaba por se inscrever no âmbito da música ambiente, tal como proposta por Brian Eno: “[a] Ambient music deve ser capaz de acomodar vários níveis de atenção sem forçar nenhuma delas em particular; ela deve ser tão ignorável quanto interessante” (1978, tradução nossa). Produzir música cujo propósito é de servir de fundo ao invés de ser o centro das atenções parece ir na contramão da lógica da indústria fonográfica atual, que tenta físcar a atenção de espectadores distraídos enquanto realizam tarefas diversas, algo bem complicado de realizar atualmente durante nossas atividades *multitasking* ao operarmos computadores. É justamente nesse contexto que o vaporwave e seus subgêneros emergem no início da década de 2010. Embora a quantidade de

material acadêmico sobre o assunto, tanto no Brasil quanto ao redor do mundo, seja bem expressiva (RAYMUNDO, 2016; TANNER, 2016; MONTEIRO, AMARAL e RIOS, 2017; ARRUDA, 2017; BORN e HAWORTH, 2017, entre outros), a discussão volta-se em geral para as dimensões materiais, tecnológicas, visuais e estéticas dessas obras, mas poucas pesquisas se debruçam sobre a experiência de escuta que o vaporwave e seus subgêneros demanda. Ao observarmos os comentários dos vídeos que hospedam os álbuns de mallsoft no YouTube, nos surpreendemos com relatos de ouvintes que relembrou de sua adolescência quando passavam o dia em shopping centers com seus amigos ou, mais curiosamente, pessoas que nunca tiveram esta experiência e, ainda assim, comentam que as músicas lhes proporcionam sensações nostálgicas. Como é possível sentir nostalgia a partir de uma música que não remete ao passado do próprio indivíduo? Para Pickering e Keightley, "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. 929). Nostalgia, portanto, é um conceito que atualmente carrega em si pelo menos três possibilidades: saudades do lar; saudades do próprio passado; saudades de algo compartilhado socialmente e midiaticamente, mesmo estabelecendo contato com este objeto pela primeira vez. Há algo paradoxal nesta sensação nostálgica ("ouço algo novo pra mim que me soa familiarmente antigo") que nos interessa investigar e que se forma especificamente pelas sonoridades das peças musicais de mallsoft. É de nosso interesse compreender como esses efeitos sonoros que simulam mídias antigas de baixa fidelidade são capazes de provocar um novo processo de significação, uma semiose afetiva da nostalgia por meio das sonoridades. Na última década (2011-2020), o contexto tecnológico da web 2.0 proporcionou novas possibilidades de divulgação, circulação, consumo e apreciação da música. Com o acesso à "memória total" (REYNOLDS, 2011) que a internet proporciona com seu imenso e continuamente expandido arquivo, músicos amadores passaram a voltar sua atenção para o que era possível fazer apenas sampleando este banco de dados. Disto decorre um "achatamento do tempo" (idem) que irá implicar em outras formas de lidar com a história da música pop, aglutinando gêneros de diferentes épocas. O mallsoft, portanto, é sintoma do tempo presente, tempo de capitalismo tardio e de uma escuta musical despreocupada, em segundo plano, enquanto se trabalha ou estuda, na tentativa

de aumentar o foco, a concentração e a produtividade. Para compreender as potencialidades dos timbres na música ambiente contemporânea, não como transmissor de emoções, mas como um agente que produz diferença através de processos afetivos, nos apoiamos na obra de Deleuze (2019), que propõe que os signos se comportam como afetos. Compreendemos então os timbres como resultado de uma série de afecções entre diferentes corpos sonoros que quando entram em choque são modificados materialmente e imaterialmente. O timbre, em sua dimensão material, é manifesto por ondas sonoras que se propagam no ar e atingem nossos corpos, e não apenas pelo nosso sistema auricular – também sentimos a vibração sonora pela pele, entranhas, ossos, pêlos. Já a dimensão imaterial se manifesta como signo semiótico produzido pelo afeto resultante do choque entre corpos. Então, nos interessa não só investigar a experiência sensorial do ouvinte, como também refletir teoricamente sobre o tipo de comunicação que o timbre desenvolve, produzindo novos regimes de signo desencadeados por um processo de semiose afetiva. Para construirmos os *corpus* da pesquisa realizamos um mapeamento de materiais publicados no YouTube, visto que é através dessa plataforma que a maior parte das obras analisadas são disseminadas e, por conseguinte, a maior fonte de interação do público consumidor do gênero por meio dos comentários nos vídeos. A forte interação do público nessa plataforma possibilita a formação de uma cena musical, com valores culturais, éticos, estéticos e políticos, reconhecido entre seus pares. É através dos comentários que se percebe a expressão de uma comunidade política (SHANK, 2014), compartilhando mensagens a respeito de suas sensações e impressões sobre as músicas, bem como torna-se possível compreender novos modos de escuta em plena formação. Os álbuns analisados englobam diferentes características melódicas e timbrísticas, critérios de relevância, artistas e/ou obras consagradas e populares dentro do gênero. São eles: “Hallmark '87: A T R I U M<sup>4</sup>”, “PowerPC ME: Kmart 1989-1992<sup>5</sup>”, “식료품groceries: 슈퍼마켓Yes! We're Open<sup>6</sup>”, “猫 シ Corp.: OASYS 博物館<sup>7</sup>”, “猫 シ Corp.: Palm Mall” e “猫 シ Corp.: ショップ @ ヘルシンキ<sup>8</sup>”, publicados entre 2014 e 2018. As músicas são analisadas por meio do software Sonic Visualiser, que converte o arquivo de áudio em um mapa tridimensional (cujos vértices

---

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hK4pt3tf1xk>.

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sBxIk8FBFBY>.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cju6MvJfVRI>.

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RUXK-ZIMW6E>.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wiFV6uJhbKY>.

são tempo, frequência e volume) que permite compreender como a mixagem ocupa o espectro de frequências e como os instrumentos e efeitos são arranjados no território sonoro. Atravessamos este mapa teoricamente pelo conceito de "territórios de significação" de Deleuze e Guattari (2008), definindo-os como um mapa conceitual lido para além do território musical, servindo para uma análise semiótica do timbre onde os instrumentos musicais disputam territórios, permitindo evidenciar não apenas propostas estéticas, mas a dimensão política dessas obras.

**PALAVRAS-CHAVE:** timbre; música ambiente; nostalgia; arqueologia das mídias; mallsoft.

## REFERÊNCIAS

ARRUDA, Mario. *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.

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>>.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs - capitalismo e esquizofrenia 2, vol. 5**. Tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. São Paulo: Ed. 34, 2008.

DELEUZE, Gilles. Espinoza e as três éticas. IN: \_\_\_\_\_. **Crítica e clínica**. São Paulo: Ed. 34, 2019. p. 177-194.

ENO, Brian. **Ambient #1 Music for Airports**. PCV 7908 (AMB 001). E.G. Records, 1978. 1 disco sonoro (42 min), 33 1/3 rotações, estéreo, 12 pol.

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>>

PICKERING, Michael; KEIGHTLEY, Emily. The modalities of nostalgia. **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://iiiiephispucrs.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.

SHANK, Barry. **The political force of musical beauty**. Durham and London: Duke University



INTERCOM Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Balneário Camboriú - SC – 16 a 18/06/2022

Press, 2014. 330p.

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