
Vaporwave: Deterioração e colagem de superfícies midiáticas

Mario Alberto Pires de Arruda¹
Jamer Guterres de Mello²

Resumo: Produzindo obras a partir da deterioração e da colagem das superfícies de materiais digitais coletados no arquivo dos bancos de dados da internet, artistas de diversas partes do mundo criaram recentemente o movimento estético chamado Vaporwave. Diante do agenciamento dado entre as representações e processos midiáticos com as possibilidades de ação do computador, o movimento propõe a visibilização das práticas e ideologias que compõem a tecnologia contemporânea. Na esteira de Vilém Flusser e Michel Foucault, empreendemos uma análise procurando entender como o Vaporwave opera um jogo contra o aparelho tecnológico e aponta para uma possível transformação dos enunciados midiáticos.

Palavras-chave: tecnologia; imagem; arte; mídia; digitalidade.

Abstract: Through the production of artworks from the deterioration and collage of surfaces of digital materials collected on internet databases, artists from several places of the world have recently created the aesthetic movement called Vaporwave. From the assemblage given between the representations and mediatic processes with possibilities of action of the computer, this movement proposes the visibility of the practices and ideologies that make up the contemporary technology. In the wake of Vilém Flusser and Michel Foucault, they perform an analysis to understand how the Vaporwave operates a game against the technological apparatus and a point for a possible transformation of the media statements.

Keywords: technology; image; art; media; digitality.

¹ Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM-UFRGS). E-mail: marioarruds@gmail.com.

² Pós-Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi. E-mail: jamermello@gmail.com.

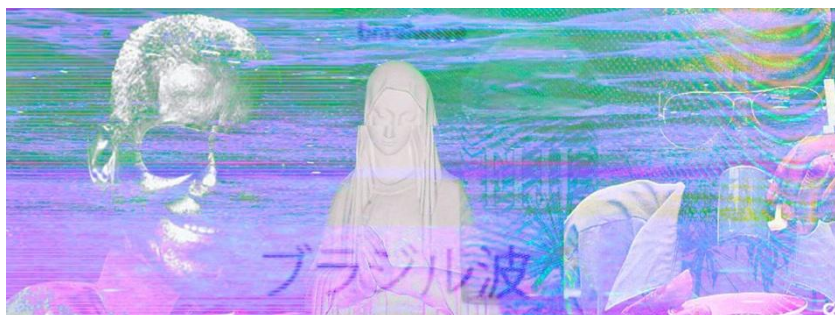


Figura 1: Imagem Vaporwave com técnica *glitch* e colagem de imagens retiradas do banco de dados da internet.
Fonte: Brasilwave³

Fruto das potencialidades da tecnologia digital, o banco de dados da Internet é um grande acervo de representações que constituem as visibilidades de nossa cultura. Esse arquivo, que pode ser usado para contar a história das evoluções tecnológicas e sociais na contemporaneidade, é o ponto de partida do movimento estético *Vaporwave*, que opera uma mutação dos enunciados hegemônicos de nossa época presentes na música, no vídeo e na imagem estática digital, através de processos deteriorantes de sua plástica original.

O processo que marca o *Vaporwave* se dá de forma simultânea a partir das mídiascitadas, podendo ser considerado um subgênero da *media art* ou arte tecnológica⁴ por decorrer das possibilidades oferecidas por sua interseção com adigitalidade na sua criação, execução e reprodução. É, por isso, considerado um produto da cultura da internet, sendo o computador, o ciberespaço e os softwares multimídia alguns dos dispositivos utilizados na confecção das obras. Para tanto, a análise que empreenderemos ao longo do texto visará, além da descrição dos procedimentos de produção do *Vaporwave*, um aprofundamento

³ Disponível em: <<https://www.facebook.com/brasilwavemigratoria/>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

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

dos mecanismos constitutivos da digitalidade afim de que se possa compreender como a estética estudada tem atuação sobre os rumos da tecnologia vigente.

O exercício de estetização *Vaporwave*, que pode ser entendido como a colagem e a deterioração da superfície dos produtos midiáticos com os quais opera, ocorre de uma maneira muito incisiva, transformando completamente os arquivos de origem a ponto de fazê-los perderem sua característica representativa e referencial. Assim, deixam de ser índices de um mundo visto, tornando-se puras superfícies digitais formadas por pontos infinitos. Isso se dá através de técnicas como *glitch*⁵, *datamosh*⁶, edição extrema na saturação da imagem, passagem entre plataformas (do VHS para o digital, fotografia analógica trabalhada com *softwares* etc.), mudança na velocidade de reprodução de vídeos e músicas, entre outras.



Figura 2: Cachoeira Vaporwave
Fonte: Fórum Vaporwave⁷

A partir dessas subversões das técnicas tradicionais de tratamento das materialidades midiáticas, ocorre um caminho inverso ao que faz o

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

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

⁷ Disponível em: < <https://www.facebook.com/groups/1428931134030400/>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

desenvolvimento da tecnologia: a alta definição não é uma meta, mas uma característica a ser desconstruída. Esse processo faz com que se evidenciem os pontos mínimos da tecnologia digital: o *pixel* pode aqui ser considerado como a pincelada do movimento. Em outras palavras, podemos considerar essa deterioração como o avesso do que pretende a evolução tecnológica. Enquanto a tecnologia se desenvolve em função da alta qualidade e da maior aproximação possível ao olhar humano, fazendo desaparecer o pixel, o *Vaporwave* evidencia a materialidade digital para que se consiga perceber o nosso entorno, a própria tecnologia e seus desdobramentos em nossa cultura. Se atingir a clareza de estar olhando uma cachoeira com os próprios olhos é objetivo de um projeto de mundo calcado no realismo, no *Vaporwave* uma cachoeira ganha cores digitais saturadas formadas por pixels, seu aparente movimento tem uma velocidade anômala: a cachoeira se torna parte do ciberespaço e é descolada da natureza orgânica.

Diante dessas reflexões, entendemos que o cerne da discussão acerca do *Vaporwave* se dá na sua relação com a tecnologia dos processos de representação através das diferentes mídias presentes na Internet e no computador. Sendo assim, consideraremos o processo de deterioração das superfícies tecnológicas como um jogo contra o aparelho (FLUSSER, 2009) e a discussão a seguir busca, sobretudo, evidenciar as potencialidades oriundas desse mecanismo de produção.

O enunciado tecnológico das imagens técnicas

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

É possível pinçar uma certa definição estética em Flusser (2008), um objetivo para a produção de imagens, quando o autor considera que o mundo

está desintegrado em elementos pontuais sem fios que os liguem. Considera que estamos em uma era pós-histórica, caracterizada por uma especialização profunda das ciências, que produziu textos tão específicos, que já não se podia entendê-los se não adentrássemos em sua lógica específica. A desintegração da coletividade unívoca da sociedade se deu pela existência de diversas ciências capazes de explicar o mundo, ou seja, o intenso aprofundamento do pensamento conceitual gerou a impossibilidade de apreender o mundo somente a partir do pensamento lógico e linear. Seria então através das imagens-técnicas que teríamos condições de juntar os pontos do mundo – apesar de vermos, a seguir, que o próprio autor expõe a ineficácia dessa solução simplista. Deve ser essa junção dos pontos o objetivo de toda ciência, arte e política, segundo o autor. A ligação dos pontos é a reintegração do mundo, que assim vai “[...] voltar a ser vivenciável, compreensível e manipulável”. (FLUSSER, 2008, p. 31). Podemos, com isso, perceber uma certa conexão com uma ética a partir da concretização do abstrato, através da estetização do mundo e suas relações.

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

A imagem tradicional é produzida pelo gesto que vai do concreto ao abstrato. Relaciona-se mais especificamente com o desenho, com a pintura, com aquela produção que se dirige a uma superfície e não necessita de um aparelho que faça o trabalho de criação da técnica pelo ser humano. É um recuo para dentro da subjetividade que faz gerar gestos manuais ainda não executados, a fim de materializar e tornar compartilháveis as imagens imaginadas por aquele que produz. Apesar disso, não pressupõe uma criação independente de tudo que está a sua volta, mas sempre com referencial em imagens anteriores, que funcionam como caminhos para futuras experiências e para novas imagens. É relacionada com uma tecnologia humana, e como “[...] a consciência imaginativa não pode conceber desenvolvimento linear, apenas o retorno eterno” (FLUSSER, 2008, p. 21), a produção de imagem tradicional é o

movimento de publicação de acontecimentos passados por um filtro do mito. Ou seja, essa produção é um tipo de repetição, uma certa forma de enquadramento de visões dentro dos mitos de uma época. Flusser (2008, p. 22) considera as imagens tradicionais como “[...] mapas míticos do mundo[...]” com o sentido de serem potentes e de criar uma simbolização de acontecimentos que têm a capacidade de orientar uma sociedade.

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

Esse programa que rege o funcionamento dos aparelhos é considerado por Flusser (2009) como um tipo de *caixa preta* na qual apertamos teclas, mas não temos o conhecimento de seu funcionamento interno. Temos a princípio somente a capacidade de lidar com seu *input* e *output*, sabendo como operá-lo, mas sem saber como funciona o mecanismo capaz de obter tais resultados. Em relação à fotografia, “a pretidão da caixa é seu desafio, porque, embora o fotógrafo se perca em sua barriga preta, consegue, curiosamente dominá-la. O aparelho funciona, efetiva e curiosamente em função da intenção do fotógrafo” (FLUSSER, 2009, p. 24).

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

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

Os enunciados são multiplicidades ou condições que possibilitam a formação de linguagem. Como multiplicidades se pode entender “lugares vagos para aqueles que vêm, por um instante, ocupar a função de sujeitos, regularidades acumuláveis, repetíveis e que se conservam em si” (DELEUZE, 2013, p. 25). As condições estabelecidas pelo enunciado são capazes de gerar mudanças de sentido das palavras e proposições, bem como determinam modos e posições dos sujeitos, objetos e conceitos. As estruturas das instituições são

influenciadas e tem seus limites dados pelo modo comunicativo utilizado, que é determinado pelos enunciados presentes em sua comunicação. Ou seja, se pode afirmar que a linguagem é propulsora de mudanças no pensamento humano e formadora do mundo concreto. É a partir dos enunciados que se estabelecem as relações que vão delimitar os enquadramentos que cada elemento da história poderá encaixar.

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

A partir desse embasamento teórico, podemos analisar a caixa preta do programa digital e identificar os enunciados presentes em seu interior, percebendo as relações que se estabelecem em seu contexto. O foco no mecanismo do computador, que faremos a seguir, possibilitará a iluminação da sua caixa-preta, e assim entender porque o *Vaporwave* atua como um entretenimento que possui uma estética transformadora dos programas envolvidos na digitalidade. Se essa estética evidencia as características digitais, é para provocar uma visibilidade sobre o que está sendo ritualizado pelo consumo excessivo de produtos midiáticos oferecidos pela Internet.

Para que fique claro o nosso ponto sobre a possibilidade de transformação social através do *Vaporwave*, faremos uma imersão na *caixa preta* digital do computador. Com isso, queremos evidenciar que os programas nela contidos produzem campos de visibilidade que orientam as organizações históricas, produzindo o hábito e suas derivações morais, éticas das representações contemporâneas.

Caixa preta do programa digital

O computador é um aparelho capaz de atuar em diversos enunciados, logo, é como se no interior de sua caixa preta existissem diversas caixas pretas. Consideremos aqui a sua capacidade de adentrar o ciberespaço, onde temos a

possibilidade de operar a maior parte dos softwares possíveis em um computador, como a caixa preta mais potente e obscura desse aparelho. Os usuários têm o pleno controle de navegação dentro do ciberespaço, conseguem construir identidades, trocam mensagens e arquivos, fazem pesquisas, se relacionam entre si. Entretanto, pouquíssimos têm o conhecimento sobre a programação que possibilita a existência desse meio e da produção dos vídeos, fotos, músicas ali presentes. Os usuários dessa tecnologia atuam então como funcionários do computador e do ciberespaço mesmo quando colocam lá as suas próprias imagens, escrevem seus textos, *upam* seus vídeos pessoais. Tudo isso está previsto pelo computador, enquanto aparelho.

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

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

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

A digitalidade é a abstração de toda estrutura tecnológica preexistente a partir de uma reconfiguração entendida por uma organização binária com respostas a comandos algorítmicos. As imagens, as mídias, os textos, os

softwares se veem reduzidos a números que são traduzidos e decodificados por uma máquina. Com efeito, isso encaminhou a atividade humana para uma reconfiguração de ordem abstrata. Se um dia foi possível considerar que os aparelhos técnicos permitiram ao ser humano a emancipação do pensamento conceitual, agora, com a digitalidade, parece ocorrer um processo de aproximação entre o meio imaginário e a noção de vida concreta. Tomamos um meio imaginário e digital – o ciberespaço - como o próprio mundo concreto.

Para Santaella (2003), o ciberespaço pode ser entendido como um ambiente simulado onde humanos podem interagir, em uma quase ficcionalização da vida em *bits*. O espaço virtual não é menos real que a rua, a praça ou a natureza, no sentido de que as relações estabelecidas nesse ambiente fluem para todos os âmbitos da história, tanto econômica, política ou socialmente.

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

A caixa preta do computador faz com que toda uma produção representacional se estabeleça a partir de seus moldes e do seu enunciado, produzindo as formas de ver e falar sobre o mundo. Ou seja, a tecnologia digital do computador não só orienta nossos hábitos cotidianos, mas

também atua sobre as concepções morais, padrões de conduta, padrões de beleza, estereótipos e subjetividades possíveis. Somente aquilo que é veiculável e rastreável pela caixa preta do computador está em condições de se tornar relevante no mundo hoje.

Sendo assim, a criação de representações não previstas pela máquina computacional pode atuar diretamente sobre as estratificações sociais produzidas por essa tecnologia. Em outros termos, a criação dessas representações é a criação da própria identidade dos envolvidos, já que o corpo pode ser “reprogramado e reinscrito pelo poder da imagem sensível”. (EAGLETON, 1993, p. 244). Esse fato pode ser percebido através da evidenciação da existência de uma cibercultura, que se refere ao fato de que informações que se alastram digitalmente transformam o modo que pensamos e agimos. Moda, práticas diárias, produtos comerciais, eventos e manifestações sociais são exemplos de conteúdos disseminados pela internet que afetam comportamentos sociais também *off-line*.

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

Jogo contra o aparelho: a transformação do enunciado tecnológico



Figura 3: Capa do disco musical *Waves of Brazil* produzido pelo coletivo Brasilwave.

Fonte: Brasilwave⁸

Voltemos agora para o *Vaporwave*, e sua característica de deterioração e colagem das superfícies dos produtos midiáticos encontrados no banco de dados disponível da internet. Esse movimento instaura um novo olhar sobre os produtos da tecnologia e geram a necessidade de se avaliarem questões referentes a sua origem, propriedade, intenção, sentido etc. A guinada contra a alta definição, a partir de uma apropriação que transforma as materialidades envolvidas, produz novos regimes de dizibilidade e visibilidade e com isso abrem possibilidade para o devir de um novo enunciado.

Por isso, podemos entender que o *Vaporwave* atua de modo subversivo, pirata, invertendo a lógica esperada, e essa produção se afasta da mercantilização, não pretende se tornar hegemônica, não produz o belo. Ela opera de modo muito semelhante ao que acontece em *Neuromancer* (GIBSON, 1984), obra na qual se afirma que “a tecnologia não é um privilégio das classes dominantes, mas uma vez pirateada e transformada, é fundamentalmente

⁸ Disponível em: <<https://www.facebook.com/brasilwavemigratoria/>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

subversiva, sempre corruptível para fins não previstos pelo poder” (FELINTO; SANTAELLA, 2012, p. 32). Nesse sentido, o Vaporwave evidencia as linhas de fuga da estrutura digital, mostrando a capacidade de atravessar enunciados estabelecidos e gerar novos enunciados em algum momento futuro. É através da desconstrução do que está dado em relação às estruturas de poder que o movimento ganha sua maior força.

Podemos considerar esse exercício como um jogo contra o aparelho tecnológico em termos teóricos. Segundo Flusser (2008), a única forma de não sermos funcionários dos aparelhos que utilizamos na nossa produção é agindo contra o seu mecanismo, com o intuito de gerar resultados não previsíveis. Para isso, é preciso estar imerso no programa dos aparelhos. Essa ação é da ordem de uma comunicação que não visa produzir padrões, mas, pelo contrário, visa a geração de informação como uma tendência a produzir diferença, evidenciar as contradições, contradizer o entendimento mútuo. E justamente isso é o que pode ligar os pontos desconectados no mundo sem os obrigar a se moldar, deixando-os livres para movimentarem-se e produzirem novas conexões improváveis.

Para Flusser (2009), o movimento de diferenciação é inevitável. No entanto, há sempre em curso, concomitantemente a isso, uma cristalização das estruturas sociais justamente por não se ter informação das suas diferenciações inevitáveis, dos seus agenciamentos improváveis, das suas transformações em geral. Flusser afirma que o intuito inicial da criação de aparelhos é “transformar possibilidades invisíveis em probabilidades visíveis” (2008, p. 26), mas que dado o transcorrer do uso desses aparelhos, as imagens produzidas operarão no mundo de forma muito semelhante e, assim, o que se gera não é informação, mas repetição daquilo que é possibilitado pelo aparelho. Logo, para que os processos de diferenciação das formações históricas sejam evidenciados e potencializados, é necessário *jogar contra* o programa estabelecido pelo aparelho.

Como vimos, em termos práticos, os criadores e fomentadores do movimento Vaporwave exercem operações que deterioram as superfícies dos

vídeos, fotos, músicas, fazendo-os mudar seus padrões característicos, transformam seus aspectos mais essenciais, aproximando o que não está próximo através de colagens improváveis. O *Vaporwave* faz isso através da proposição de novos usos para ferramentas digitais mais antigas, do achatamento das mídias (a possibilidade de fazer o computador ler uma fotografia como uma música, por exemplo) e da fuga às linhas de rastreamento tecnológico. O *glitch* e o *datamosh*, técnicas que comentaremos a seguir, foram criadas ao subverter a utilização de *softwares* de edição de materiais digitais. Já a mutação da velocidade nas músicas é uma prática que subverte a análise do som por *softwares online*.

O *datamosh* é uma técnica de edição e colagem de vídeos que cria um tipo de malha de pixels que é rasgada pelo movimento das imagens. Através do uso de *softwares* de edição de vídeo arcaicos já pouco utilizados convencionalmente, é possível que se estabeleça a criação de *keyframes* em partes aleatórias do arquivo de vídeo. O *keyframe* é a partícula mínima temporal que define os pontos de início e fim de qualquer transição entre imagens. O resultado dessa intervenção na programação da imagem gera uma mutação no seu desenvolvimento e afeta a plástica do vídeo como aqui descrito. É importante notar que o efeito é causado pelo erro gerado a partir da reprogramação. O *keyframe* é usado para produzir transições suaves entre imagens (o que é esperado de modo geral nos padrões de alta qualidade em animações ou mesmo em vídeos, a fim de simular o movimento real dos corpos); entretanto, aqui ele é mudado, gerando um efeito artificial que evidencia tanto os *pixels* e a digitalidade da imagem quanto fornece uma noção de baixa qualidade e de afastamento da realidade concreta pela própria velocidade em que ocorrem os movimentos, devido aos rastros de movimento deixados. O *datamosh* funciona, assim, a partir do embaralhamento da fruição do movimento e da organização do vídeo.

Já o *glitch* é um efeito imagético produzido por uma falha no processamento de dados, que gera um desarranjo da organização do *pixel*, evidenciando-o através da aleatoriedade de cores e agrupamentos. De modo geral, o resultado oscila entre cores muito saturadas ou a perda completa da

coloração. É também comum acontecer uma troca de lugar dos elementos da imagem, num processo de embaralhamento ou repetição. Já nos referindo ao processo de produção desse efeito, o *glitch* pode ser produzido por diversos procedimentos (inclusive já estão disponíveis aplicativos que produzem automaticamente essa plástica), mas ele se tornou conhecido a partir do tratamento da imagem estática em algum software de áudio. Para que isso seja possível, é inicialmente necessária a transformação da imagem para a extensão *bitmap (.bmp)* que é aceita em alguns programas de áudio por ser um formato sem compactação. Uma vez dentro do programa de áudio, na imagem podem ser inseridos efeitos destinados ao som como *delay*, *phaser*, *reverb*, entre outros. Após esta etapa, há a exportação do arquivo em *raw*, um formato usado tanto para áudio como para imagem sem compressão. Posteriormente é necessário que se mude a extensão no nome do arquivo para visualizar a imagem com o efeito.

Finalmente, falando da mutação de velocidade das músicas, o desacelaramento se dá de modo mais simples, a partir de um *software* de áudio através da ferramenta que altera o *pitch* da música. Mas é notável a motivação sensível e estrutural dessa atitude. Quanto à sensibilidade, ela vem para causar uma aproximação da música *lounge* característica dos anos 80 e 90, e também para simular um estado alterado de consciência, estando sua apreciação muito próxima do conceito de alucinação consensual que caracteriza o ciberespaço, no qual o receptor aceita e interage com as construções imagéticas e sonoras que estão fora dos limites das representações do mundo concreto. Quanto à estruturalidade, a mutação da velocidade da música possibilita uma fuga em relação aos limites estabelecidos pelos direitos autorais de músicas difundidas na cultura de massas, agindo diretamente sobre a composição da faixa editada em questão. Isso evita não somente problemas com a lei que incide sobre os direitos autorais sobre a música, quanto faz o som não ser reconhecido por ferramentas de rastreamento sonoro.

A partir disso, percebe-se que o jogo contra o aparelho operado pelo *Vaporwave* rompe com a plástica e o fluxo tecnológico, mas, mais do que isso, rompe com a ideologia mercantil que a tecnologia evolucionista carrega.

Quando o programa tecnológico é subvertido, rompe-se também uma noção de humanidade estanque, já que na ideologia vendida pela tecnologia está o contido o discurso de que ela é construída com base nas necessidades humanas. Quando um programa tecnológico é rompido, outras interações são propostas: interações não utilitárias ou vendáveis a um primeiro momento.

Em outras palavras, com o corrompimento dos programas das mídias que constituem nosso hábito, há a possibilidade de corrompimento da ação humana determinada pelos enunciados presentes nessas tecnologias. Nesse sentido, ao operar uma proposta de reconfiguração do andamento evolucionista da tecnologia em relação à alta resolução, através da deterioração de suas superfícies, o movimento *Vaporwave* operacionaliza também uma proposta de modos de vida que não estejam totalmente atrelados aos fluxos capitalistas e a produção desenfreada de tecnologias que simulem mais e mais uma realidade perfeita e sem falhas. Se a evolução da tecnologia audiovisual aponta para uma alta definição que se propõe falsamente a representar uma realidade que está diante dos olhos de todos, e é única, o *Vaporwave* tenta desfazer essa falsa ideia de que o produto das mídias sejam um espelho para o mundo. O *Vaporwave* almeja a produção inventiva, singular.

Portanto, a deterioração e a colagem de superfícies midiáticas produz obras de baixa definição com a potência de sensibilizar a percepção humana aos poderes das tecnologias representacionais que se fingem invisíveis, e se portam como verdadeiras janelas abertas para uma realidade palpável e mercantilizável. O *Vaporwave*, ao construir obras a partir de produtos midiáticos hegemônicos, evidencia que os processos de representação são capazes de seduzir e constituir hábitos que mantêm em funcionamento a infraestrutura da tecnologia, e faz isso através da produção de novos regimes de visibilidade e dizibilidade sobre à tecnologia que nos possibilitam produzir enunciados críticos em relação à sua ideologia.

Referências

- DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2013.
- EAGLETON, Terry. **A ideologia da estética**. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.
- FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lúcia. **O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo**. São Paulo: Paulus, 2012.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.
- _____. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- _____. **Microfísica do Poder**. 2004.
- GIBSON, W. **Neuromancer**. [S.l.], 1984. Disponível em: <<http://www.libertarianismo.org/livros/wgneuromancer.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2015.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Cultrix, 2010.
- SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- _____. **Estética: de Platão a Peirce**. São Paulo: Experimento, 1994.