

Vaporwave: arqueologia do banco de dados digital

Vaporwave: archeology of the digital database

Mario ARRUDA¹

Resumo

Utilizando o banco de dados digital disponível na internet, artistas de diversas partes do mundo criaram recentemente um movimento estético chamado Vaporwave, que propõe um redirecionamento do olhar sobre a tecnologia digital através de um mecanismo que envolve pesquisa, colagem e trabalho plástico para ressignificar representações populares da nossa história. Trata-se de um agenciamento dado pelas possibilidades de ação do computador, produzindo obras que agem criticamente às estruturas da mídia contemporânea e seus campos de poder. Através dessas características, trazemos para embasar nossa análise as teorias de Michel Foucault acerca da descrição arqueológica (2008), nas quais encontramos tanto uma metodologia quanto um movimento muito semelhante ao que opera o nosso objeto de análise.

Palavras-chave: Tecnologia. Foucault. Arte. Mídia. Banco de dados.

Abstract

Using the digital database available on the internet, artists from around the world have recently created an aesthetic movement called Vaporwave, which proposes a redirection of the look on digital technology through a mechanism that involves research, collage and plastic work to re-mean popular representations of our history. It is an assemblage given by the possibilities of action of the computer, producing works that act critically to the structures of the contemporary media and its fields of power. Through these characteristics, we bring to our analysis the theories of Michel Foucault about the archaeological description (2008), in which we find both a methodology and a movement very similar to the one that operates our object of analysis.

Keywords: Technology. Foucault. Art. Media. Database.

¹ Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS. Integra o Grupo de Pesquisa em Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC). Bolsista CAPES. E-mail: marioarruds@gmail.com

Introdução

Não uma plástica, mas um mecanismo arqueológico: o Vaporwave se espalha nas redes online e toma forma a partir do grande acervo de representações que constituem as visibilidades de nossa cultura contidas no arquivo da internet. Podendo ser considerado um movimento estético por desmanchar significações coladas aos hábitos triviais, o Vaporwave vem se desenvolvendo mundialmente desde o início dos anos 2010 e continua produzindo novos sentidos em relação a si mesmo e ao seu entorno por ressonâncias de suas montagens, que são constituídas por músicas, vídeos, imagens estáticas e textos. Suas expressões decorrem das possibilidades oferecidas pelo maquinismo digital e seu sentido se dá justamente na intersecção das materialidades citadas.

O movimento ficou conhecido mundialmente através da popularização viral do disco *Floral Shoppe* de Macintosh Plus em fóruns online e sites de redes sociais. Projeto de Ramona Xavier, que também é conhecida atualmente pelo pseudônimo Vektroid, o Macintosh Plus circulou na internet de modo espontâneo, por apresentar em processo efervescente um novo modo de fazer música. O álbum, que hoje já passa de 2 milhões de *views* no Youtube, tem quase cinquenta minutos de músicas criadas a partir de canções da cultura pop distorcidas através de desaceleração da velocidade, adição de efeitos de reverberação e eco, repetição de trechos em *loop* e uma produção extremamente comprimida. Soa como música de elevador, música de consultório, com jorros de psicodelia que transbordam por fios de fibra ótica: a aura é etérea mas remete a um cenário tomado pela tecnologia. Para além da música, o disco apresenta uma capa que faz o encontro de uma estátua greco-romana, caracteres japoneses, cenário 3D e uma foto de cores saturadas que muito remete ao cenário de Manhattan. Na descrição, todas as músicas seguem com caracteres japoneses.

Figura 1 - Macintosh Plus - Floral Shoppe



Fonte: YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=YcsYSJwewWk>

Em torno desse exemplo que obteve maior alcance temos nomes expressivos como James Ferraro, Saint Pepsi, Blank Banshee, além do coletivo brasileiro BRZL WAVE, que reúne os artistas KOI, Rwn, T0sk4, finadojamal e Poi, que também operam pelas vias da música. Por outro lado, existe uma grande safra de obras Vaporwave que operam com foco no vídeo ou mesmo nas imagens estáticas e tem sua atuação em páginas ou grupos do Facebook como Vaporwave Brazil², VaporWave Radica | GGグレープソーダ³, Vaporwave dreams in your brain⁴, VAPORWAVE JACUZZI PARK⁵, Vaporwave Japan _ Vaporwave日本⁶, F Δ V € Ł Δ-wave⁷ e Brasilwave⁸.

Nostalgia e plástica retrô são termos recorrentes quando o assunto é Vaporwave, entretanto tomaremos posição nesse artigo entendendo o movimento não como uma volta ao passado, mas como uma evidenciação das condições presentes da tecnologia e

² Disponível em: <https://www.facebook.com/VAPORWAVEBRAZIL>

³ Disponível em: <http://bit.ly/2bogTBN>

⁴ Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/VDIYB/?fref=ts>

⁵ Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/jacuzzi-park/?fref=ts>

⁶ Disponível em: <https://www.facebook.com/VaporwaveJapan/>

⁷ Disponível em: <https://www.facebook.com/FAVELAWAVE/>

⁸ Disponível em: <https://www.facebook.com/wavebrazil>

da cultura (campos que em nossa concepção se estruturam simultaneamente). Se ocorre que muitos dos conteúdos utilizados nas obras que citaremos remetem a um passado, esse tempo longínquo se aproxima diante do simples ato de uma pesquisa em qualquer site de buscas. Queremos dizer com isso que a estruturalidade da internet evidencia uma sincronia temporal que agencia o Vaporwave. Apesar disso, é a partir da produção das obras que o tempo é agenciado e pode vir a operar mutações nas concepções históricas do passado, presente e futuro.

Diante da introdução dessas problemáticas específicas que o nosso objeto de análise evoca, propomos como ferramenta de análise metodológica que se constituirá das teorias de Michel Foucault acerca da descrição arqueológica (2008). Faremos um aprofundamento vertical nessas teorias por encontrarmos sua lógica no próprio movimento do Vaporwave. Logo, a descrição arqueológica se fará presente como metodologia e também como objeto, expresso a partir do movimento estético Vaporwave.

Atravessamento de enunciados

Na proposição teórica foucaultiana encontramos nos enunciados de uma língua a evidenciação das possibilidades discursivas de uma cultura moldada historicamente. Segundo o Foucault (2008), a ética, a moral, os hábitos, os costumes são organizados em relação aos enunciados que tornam possível a linguagem. Assim, as condições de visibilidade e dizibilidade se dão em função das possibilidades das linguagens.

Na análise lógica, é o que ‘resta’ quando se extrai e define a estrutura de proposição; para a análise gramatical, é a série de elementos linguísticos na qual se pode reconhecer, ou não, a forma de uma frase; para a análise dos atos de linguagem, aparece como o corpo visível no qual eles se manifestam. (FOUCAULT, 2008, p. 95)

Os enunciados seriam multiplicidades ou condições que possibilitam a formação de linguagem. Como multiplicidades se pode entender “[...] lugares vagos para aqueles que vêm, por um instante, ocupar a função de sujeitos, regularidades acumuláveis, repetíveis e que se conservam em si”. (DELEUZE, 2013, p. 25). As condições estabelecidas pelo enunciado são capazes de gerar mudanças de sentido das palavras e

proposições, bem como determinam modos e posições dos sujeitos, objetos e conceitos. As estruturas das instituições são influenciadas e tem seus limites dados pelo modo comunicativo utilizado que é determinado pelos enunciados presentes em sua comunicação. Ou seja, se pode colocar que a linguagem é propulsora de mudanças no pensamento humano e formadora do mundo concreto. É a partir dos enunciados que se estabelecem as relações que vão delimitar os enquadramentos que cada elemento da história poderá se encaixar.

Pois bem, queremos com isso evidenciar que enunciado não se refere somente a estrutura formal de uma frase, em termos gramaticais (sujeito, verbo, predicado). O enunciado se refere mais a uma

função de existência que pertence, exclusivamente, aos signos, e a partir da qual se pode decidir, em seguida, pela análise ou pela intuição, se eles "fazem sentido" ou não, segundo que regra se sucedem ou se justapõem, de que são signos, e que espécie de ato se encontra realizado por sua formulação (FOUCAULT, 2008, p. 98).

Logo, podemos entender que o enunciado é resultante e ao mesmo tempo proponente dos códigos culturais constituídos ao longo da história devido ao jogo de suas relações. Quando Eco (2014) evidencia que o significado de um termo é uma unidade cultural, ele propõe que isso só ocorre devido à magnetização que cada expressão sofre por parte do código cultural. É ele que constitui o modo pelo qual uma sociedade pensa e pode resolver o sentido dos próprios pensamentos. Evidenciamos então que a função enunciativa se dá por um conjunto de relações que possibilita o entendimento e a comunicação através de uma expressão material, que obedece mais a uma ordem de “instituição do que da localização espaço-temporal; define antes possibilidades de reinscrição e de transcrição (mas também limiares e limites) do que individualidades limitadas e perecíveis” (FOUCAULT, 2008, p. 116).

Sendo assim, os enunciados não podem ser analisados por sua descrição direta e formal, mas somente quando em relação com outros enunciados. É quando algum acontecimento gera o encontro de diferentes enunciados que podemos vê-los, sentir sua presença, entender suas lógicas momentâneas. Nesse sentido, o Vaporwave aparece como um movimento capaz de nos mostrar os enunciados que estruturam a tecnologia digital expressa na internet, fazendo isso através da proposição de uma estética em

constante transformação e que é moldada a partir das matérias-primas resgatadas para o trabalho de recorte, edição e colagem.

Para tornar mais objetiva nossa análise, elencamos três principais fatores que agenciam os desempenhos do Vaporwave: 1) o banco de dados da internet, 2) o código binário e extensões de arquivo e 3) a interação como fator de abastecimento e produção algorítmica. A partir deles, pensaremos o movimento que estamos analisando como um agenciamento que acontece pelo encontro das possibilidades do computador com um uso politicamente militante de acordo com o aceleracionismo, conjunto de práticas críticas ao capitalismo que se dão por dentro do próprio sistema.

Banco de dados: o lugar da matéria-prima da colagem

Quando nos dirigimos à janela de pesquisa de qualquer site, recebemos resultados oriundos das coleções de informação que foram organizadas de forma a proporcionarem um sentido. O banco de dados da internet remete diretamente ao projeto da Web Semântica, proposta por Tim Berners Lee em 2001. O autor idealizava um estágio da internet em que a interpretação dos dados não ficasse mais somente a cargo do indivíduo em frente ao computador, mas também dos processadores computacionais. Nesse projeto, Lee buscou propor um método capaz de “facilitar e melhorar a recuperação de informação relevante, já que a própria máquina, dotada de ferramentas inteligentes, funcionaria por associação e dedução automática para identificar (inferir) o conteúdo de um site” (PICKLER, 2007, p. 70). A operação do método se daria através da produção de “ontologias” (PICKLER, 2007, p.72), os documentos que definiriam formalmente as relações entre os termos e conceitos dos objetos digitais.

A breve recuperação do projeto da Web Semântica nos permite visualizar que a inteligência artificial até aquele momento não tinha a pretensão de entender os sentidos das mensagens veiculadas na internet, mas tentava uma aproximação do seu significado procurando pelas relações estabelecidas em torno das mensagens. Trazendo para o estágio atual da internet, podemos perceber que a Web Semântica foi implementada: o banco de dados pode ser considerado a efetuação desse projeto que acabamos de descrever e já é uma realidade da internet há pelo menos dez anos.

Com a existência de milhões de ontologias já produzidas, pôde-se por exemplo produzir tecnologias que conseguem estabelecer significados de imagens, as chamadas redes neurais, ferramenta de rastreamento utilizada pelo Google. Seu mecanismo se dá por uma análise inicial em relação às qualidades “icônicas” (PEIRCE, 2012) dos objetos digitais, a partir das quais se é possível encontrar semelhanças com outros exemplares de tal conteúdo através das relações já estabelecidas com outros objetos presentes em seu banco de dados. Diante de um grau de semelhança satisfatório entre o objeto analisado e os objetos de seu banco de dados, as redes neurais são capazes de entender que há uma borboleta em uma fotografia, por exemplo, e assim entregar para os algoritmos uma informação mais precisa do conteúdo das relações estabelecidas em torno de uma imagem.

Diante dessa tecnologia de organização de dados que acontece por um vasto conjunto de regras de rastreamento que não teremos espaço suficiente para descrever aqui, torna-se possível as buscas por imagens, vídeos e músicas através do uso de palavras. Aqui então percebemos que diferentes tipos de expressão têm condição de serem indexados sob uma mesma palavra. Apesar disso, também existe a possibilidade de se buscar expressões específicas, utilizando uma palavra com o intuito de ter somente imagens como resultado, por exemplo.

O banco de dados é dado pelo conjunto de enunciados textuais, imagéticos e audiovisuais circunscritos às lógicas da tecnologia digital. Isso quer dizer que ele também é responsável por dar sentido aos futuros dados que serão postados na internet. Logo, o banco de dados é uma espécie de organização que conduz os enunciados online, e assim pode ser entendido como o sistema dos enunciados da internet, ou melhor, o arquivo da internet em termos foucaultianos. Para o autor, o arquivo é “o sistema geral da formação e da transformação dos enunciados” (FOUCAULT, 2008, p. 148), aquilo que possibilita o aparecimento dos enunciados independentemente das performances verbais ou das leis do pensamento. Sendo os enunciados também frutos das condições de enunciação, o arquivo pode ser entendido como o sistema de funcionamento dos enunciados, como uma característica virtual, o sistema de possibilidades de atualização do que já está dado, o vir a ser da linguagem.

A partir disso é possível constatar que o arquivo tem limiares, limites estabelecidos, nos quais se verifica aquilo que está fora da nossa prática discursiva, algo

que não temos condições de exprimir através das linguagens. Desse modo, o arquivo em Foucault pode ser relacionado com os estratos ou formações históricas que são instituídas pelo conjunto de enunciados de sua época (DELEUZE, 2013). Os regimes de visibilidade e dizibilidade, ou seja, tudo aquilo que se pode ver e falar, podem ser estabelecidos pelos recortes que se fizeram necessários em prol de uma organização do pensamento, de uma unidade através do tempo, o que Foucault (2008) considerará como uma positividade do discurso. É através dessa unificação que obras podem ser colocadas dentro de um mesmo grupo ou campo conceitual, possibilitando a existência de “[...] identidades formais, continuidades temáticas, translações de conceitos, jogos polêmicos”. (FOUCAULT, 2008, p. 144). Portanto, é por meio dessa organização, podendo ser chamada de *a priori* histórico, que se estabelecem as famílias de enunciados que constituem os campos de dizibilidade e visibilidade.

O Vaporwave se forma justamente utilizando esses campos organizados pelo banco de dados digital. O primeiro movimento dessa estética é buscar nas estratificações históricas algo a se desconstruir, e isso se dá pelo processo escavatório de pesquisa. O interessante é que não é uma busca por objetos obscuros, mas, pelo contrário, é uma busca por objetos que fazem parte da cultura pop, que segue as lógicas das estratificações históricas, e que façam parte dos resultados mais relevantes, aqueles que aparecem no topo dos resultados por terem ampla circulação na rede. Isso inclui personagens de desenhos, grandes marcas, celebridades pop, etc. É a partir desses (com adição esporádica de objetos de menor relevância) que se constroem as montagens potentes de escaparem à organização do banco de dados.

Isso se justifica pela militância aceleracionista, que entende pela leitura do marxismo que o sistema capitalista operaria através da contradição expressa pela produção de abundância e transformação dessa abundância em escassez. Isso se daria através das oscilações econômicas: quando uma economia se encontra abundante e com riquezas estáveis, ela necessita de uma crise econômica para que a acumulação do capital se renove. Diante disso, o aceleracionismo propõe que se assuma a monstruosidade do sistema: se o capitalismo provoca em sua estrutura a desterritorialização controlada do capital para que existam fluxos econômicos necessários afim de que se produza a escassez e a competição inerente ao seu jogo, o aceleracionismo propõe que se produza incessantemente uma abundância que o sistema

capitalista não seja capaz de ocupar e controlar. Com isso, a desterritorialização seria descontrolada, aberta e impossível de regulação. (SHAVIRO, 2013).

No Vaporwave, o aceleracionismo se expressa pela criação e recriação de territórios de significação para serem ocupados. Produzir movimento pela existência de lugares aonde se possa chegar, ficar um momento, seguir adiante. Provocar um nomadismo na internet, deslocamento entre bolhas de interação. Não mais tentar encontrar um fora do sistema capitalista organizado pela tecnologia dos bancos de dados, mas provocar a implosão de sua estrutura pela abundância de territórios.

Para que isso se torne mais claro, faremos a exposição de alguns processos plásticos que de certa forma reconfiguram a forma dos dados utilizados nas produções Vaporwave.

***01100101.jpeg*: processamento de extensões dos dados**

Em termos de criação plástica, os criadores e fomentadores do movimento Vaporwave exercem operações que deterioram superfícies, fazem mudar suas características e padrões, tratam de transformar seus aspectos mais essenciais. Para isso, utilizam técnicas que agem de forma extrema nas superfícies das músicas, imagens, vídeos, etc. Fazem isso através de técnicas como o *datamosh*, o *glitch* e uma espécie de edição imagética da música.

Essas técnicas podem ser entendidas como decorrentes da característica de processamento do computador que é orientado pelas extensões dos dados que contem em seu conteúdo sequências binárias. São os sufixos *.jpeg*, *.pdf*, *.mpeg*, *.avi*, *.exe* e milhares de outras que indicam ao computador qual programa que pode gerar sinais capazes de representar os dados. De forma simples, são essas extensões que mostram ao computador se um dado é um vídeo, uma música, uma imagem, um texto, um programa, etc. Tendo em vista esse conhecimento, artistas encontraram extensões que são compatíveis a mais de um tipo de expressão e assim ‘enganam’ o computador para aplicar edições transexensivas. Vejamos como isso acontece mais de perto.

Figura 1 - Glitch, saturação nas cores, colagem



Fonte: Página Brasilwave no Facebook: <https://www.facebook.com/wavebrazil>

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

Podemos considerar que o *datamosh* opera como uma guerra entre programas. A intervenção na imagem se dá através da interferência mútua dos mecanismos constitutivos do vídeo digital. A partir de um embaralhamento dessas operações que organizam a imagem, emerge um resultado digital não previsto que deixa rastros da execução do vídeo no decorrer temporal, evidenciando a digitalidade do vídeo através dos vestígios caracterizados pelos pixels.

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

Finalmente, a edição imagética da música aponta para uma continuação dessa edição transextensiva, mas o faz a partir de um procedimento sensível decorrente da percepção de proximidade das variadas expressões dos dados no computador. Dizemos isso porque a mutação de velocidade das músicas, o desacelaramento, os loops e os efeitos de eco e reverberação se dão de modo mais simples, a partir da simples inserção e edição da música a partir de um software de áudio. Entretanto, o uso das possibilidades de tratamento sonoro se dá de forma muito parecida com o tratamento imagético, gerando em alguns momentos *datamoshs* (quando a música constitui uma massa sonora que só é rasgada pela inserção dos sons posteriores) ou *glitches* (quando a música tem seus dados completamente embaralhados e desestruturados devido ao acúmulo de efeitos sobrepostos em uma determinada parte do som). Além disso, os loops do Vaporwave muitas vezes remetem a verdadeiras repetições de uma imagem completa, já que não obedecem necessariamente aos tempos da música e fazem repetições de partículas completas sem uma mixagem por camadas separadas, como fazem os *remixes* tradicionais da música.

É devido a essas operações que as obras Vaporwave constituem novos territórios dentro da internet e não são indexados exclusivamente nos anteriores. O rastreamento de conteúdos da internet não consegue ver claramente os conteúdos que lá estão contidos, ou seja, a máquina é enganada e pode vir a entender a obra como portadora de

um conteúdo que ainda não foi assimilado em seu banco de dados. Entretanto, as relações que se estabelecem em torno das obras pela ação dos usuários dos sites de rede social se dão em relação à plástica, mas também em relação aos conteúdos. Isso quer dizer que mesmo que o banco de dados possa ser enganado, as pessoas podem ser levadas a interagir em torno de um dado pela afinidade que tem com os conteúdos que serviram de matéria-prima para a sua produção.

Para que isso fique mais claro, peguemos o caso da edição musical. A mutação da velocidade da música, outra característica das obras Vaporwave: ela possibilita uma fuga em relação aos limites de uso estabelecidos pelos direitos autorais de músicas difundidas na cultura de massas. Faz isso por retirar a possibilidade de rastreamento. Entretanto, as pessoas podem vir a identificar instantaneamente a música de origem, ou se isso não acontecer podem provocar uma pesquisa individual ou coletiva para descobrir de onde parte a obra. Já nisso vemos que o processo de produção do Vaporwave parte de um movimento escavatório que pode vir a desencadear outros tantos movimentos.

Vaporwave: uma estética arqueológica

Até aqui descrevemos as práticas do Vaporwave em sua relação com a tecnologia digital e a internet. Para que isso ocorresse, tivemos que fazer uma inserção nos mecanismos dos aparelhos envolvidos. Assim, pode parecer que a estética em questão se dá como um reforço das lógicas que já operavam nas estruturas descritas. Mas o que estamos propondo é que o Vaporwave utiliza do maquinismo tecnológico para gerar um enunciado sobre as tecnologias. Age de forma crítica às lógicas hegemônicas que são orientadas pelo sistema capitalista e pela positividade dos saberes.

Sendo assim, a estética do Vaporwave se aproxima do movimento arqueológico fundado por Michel Foucault (2008). Se a proposição do autor era de uma ordem analítica propositiva, o Vaporwave parece atualizar tal ferramenta por meio de vias pouco claras e nada lineares, mas não menos eficazes na produção de campos de luminosidade e dizibilidade sobre os enunciados da cultura digital. Por meio dele podemos enxergar e enunciar de forma mais clara as estruturas que regem os movimentos online. Tal qual a descrição arqueológica, a obra Vaporwave

não é nada além e nada diferente de uma reescrita: isto é, na forma mantida da exterioridade, uma transformação regulada do que já foi escrito. Não é o retorno ao próprio segredo da origem; é a descrição sistemática de um discurso-objeto (FOUCAULT, 2008, p. 158).

Através dessa produção descritiva que opera por vias estéticas propositivas, o maquinismo do Vaporwave é um totem guia para outros olhares sobre a tecnologia digital e a internet. Em um tempo que as estruturas online têm se mostrado cada vez mais tomadas pelas lógicas de poder capitalista, que utiliza da tríade rastreamento-organização-circulação de informações para controlar nichos de mercado pela produção de identidades vendáveis, a estética é uma ferramenta de compreensão ambiental muito relevante por sua potência de movimentação das estratificações históricas.

Nosso objeto de análise então é agenciado pelas tecnologias digitais e pela internet, campos organizados a partir da ciência e a positividade de seu saber, mas produz a possibilidade de outra condução histórica, assim como a descrição arqueológica, que “é precisamente abandono da história das ideias, recusa sistemática de seus postulados e de seus procedimentos, tentativa de fazer uma história inteiramente diferente daquilo que os homens disseram” (FOUCAULT, 2008, p. 156).

Esse movimento abstrato se materializa de diversas formas no ambiente tecnológico, gerando ressonâncias sobre diversos campos e estratos históricos. A questão do tempo-espaço é rompida ao se justapor expressões da história clássica e os conteúdos populares contemporâneos em uma só obra; o enunciado da evolução linear científica que se dá em prol da alta definição das representações midiáticas é desmanchado quando o objetivo plástico é fazer aparecer o pixel, a materialidade digital do som, as cores saturadas digitalmente de um vídeo ou imagem estática; a lógica capitalista, e também a sua negação, é questionada ao se utilizarem marcas para criação de conteúdo abundante afim de que se produza um ambiente caótico capaz de quebrar os fluxos de produção de escassez; o sentido comunicacional é orientado em função do próprio território significacional produzido pelo Vaporwave, os conteúdos utilizados nas colagens são ressignificados e se abrem possibilidades de se produzirem novos sentidos em outras linguagens; e não menos importante, os bancos de dados sofrem um processo de desorganização e proliferação abundante de novas ‘gavetas’ a serem alocados os conteúdos que são postados e geram interação nas redes.

Considerações finais

Vivemos uma era em que a internet e as redes sociais já não reproduzem aquilo que somos na vida off-line, mas os dados lá postados se tornam modelos para nossas vidas, provando que não há mais a separação de um dentro e um fora da internet. Ela é imanente às estruturas que vivemos e às relações que estabelecemos diariamente. Sendo assim, esses questionamentos levantados pelo Vaporwave se direcionam às estruturas de poder e de representação hegemônicas que afetam a estruturalidade do sistema social que vivemos e que nos atinge na vida cotidiana. Mas faz isso sem produzir um discurso direto sobre tais estruturas, mas através da criação de um ambiente em que se possa ver tudo de uma outra forma, encontrando aquilo que ainda não podíamos ver, a partir de uma “singularização que implica disponibilidade permanente para a aparição de qualquer ruptura de sentido que constituirá um acontecimento, abrindo uma nova constelação de universos de referência” (GUATTARI, 2012, p. 177).

Pois bem, o Vaporwave não só descreve através de sua estética as estruturas tecnológicas como também evidencia seus limites e as irregularidades, provoca a possibilidade de um vir a ser da internet. Seu movimento não tem a pretensão de indicar como serão as relações futuras, mas apontar caminhos para sua diferenciação, assim como o método foucaultiano, que

tomando as contradições como objetos a ser descritos, a análise arqueológica não tenta descobrir em seu lugar uma forma ou uma temática comum, e sim determinar a medida e a forma de sua variação (FOUCAULT, 2008, p 172).

Evidenciando a proximidade do Vaporwave com a descrição arqueológica buscamos mostrar como campos enunciativos, tecnologias, expressões, temporalidades, representações – e tantos outros que ocupam diferentes níveis e estratos na organização histórica - estabelecem proximidade e ressonâncias estruturais e de sentido uns sobre os outros e que assim tem “uma isotopia arqueológica - ainda que seu domínio de aplicação, seu grau de formalização, sobretudo sua gênese histórica, os tornem totalmente estranhos uns aos outros” (FOUCAULT, 2008, p. 181). É por meio do atravessamento dos enunciados que provocamos a visibilidade dessa isotopia, que nos

faz ver que a sociedade é estruturada em tramas complexas nas quais as estratificações separadas historicamente se tocam, se afetam, se transformam, e através disso alteram os andamentos da história.

Referências

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

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 1. São Paulo: Editora 34, 2011.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 2. São Paulo: Editora 34, 2011.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2**, vol. 4. São Paulo: Editora 34, 2012.

ECO, Umberto. **Tratado geral de semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

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

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

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

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

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

GILLESPIE, Tarleton. The relevance of algorithms. **Media technologies: Essays on communication, materiality, and society**. Cambridge, 2013. Disponível em: <http://governingalgorithms.org/wp-content/uploads/2013/05/1-paper-gillespie.pdf>

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. São Paulo: Editora 34, 2012.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica - Cartografias do desejo**. 1996

HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX**. In: TADEU, Tomaz. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: – Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2009.

SHAVIRO, Steven. Sobre o aceleracionismo. **Lugar comum – Estudos de mídia, cultura e democracia. Laboratório Território e Comunicação – LABTeC/ESS/UFRJ – Vol 1, n. 1, (1997) – Rio de Janeiro: UFRJ, n. 41 – set-dez 2013**