



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

VAPORWAVE E AS SIMULAÇÕES DE FUTUROS PERDIDOS

FABIAN SCHWAB FALCONI

Rio de Janeiro

2019



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

VAPORWAVE E AS SIMULAÇÕES DE FUTUROS PERDIDOS

Monografia submetida à Banca de Graduação como
requisito para obtenção do diploma de
Comunicação Social – Jornalismo.

FABIAN SCHWAB FALCONI

Orientador: Prof. Dr. Marcio Tavares d'Amaral

Rio de Janeiro

2019

FICHA CATALOGRÁFICA

FALCONI, Fabian Schwab.

Vaporwave e as simulações de futuros perdidos. Rio de Janeiro, 2019.

Monografia (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo),
Escola de Comunicação – ECO –, Universidade Federal do Rio de
Janeiro – UFRJ.

Orientador: Prof. Dr. Marcio Tavares d'Amaral

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

TERMO DE APROVAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia a Monografia **Vaporwave e as simulações de futuros perdidos**, elaborada por Fabian Schwab Falconi.

Monografia examinada:

Rio de Janeiro, no dia/...../.....

Comissão Examinadora:

Orientador: Prof. Dr. Marcio Tavares d'Amaral
Pós-doutor pela Universidade de Paris - Sorbonne
Departamento de Fundamentos da Comunicação – UFRJ

Prof. Dr. Ivan Capeller
Doutor pela Universidade Federal Fluminense – UFF
Departamento de Expressão e Linguagem – UFRJ

Prof. Dr. Fernando Souza Gerheim
Pós-doutor pela Universidad de Barcelona
Departamento de Fundamentos da Comunicação – UFRJ

Rio de Janeiro
2019

À educação pública, gratuita e de qualidade.

Agradeço à Universidade Federal do Rio de Janeiro, a Escola de Comunicação, e ao IDEA – Programa de Estudos Avançados, encabeçado pelo professor Marcio Tavares d’Amaral.

I never seen an unpolluted sky in my life
(Christopher Doyle)

*Time goes weird in tactile self-organizing space: the
future is not an idea but a sensation*
(Nick Land & Sadie Plant)

FALCONI, Fabian Schwab. **Vaporwave e as simulações de futuros perdidos**. Orientador: Prof. Dr. Marcio Tavares d'Amaral. Monografia (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo). Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2019.

RESUMO

Este trabalho busca compreender o gênero musical vaporwave a partir da lógica no qual está inserido, isto é, a lógica pós-moderna. Na primeira parte é realizada uma exploração das características da qual o vaporwave, enquanto gênero artístico, apresenta. Na segunda, busca-se unir autores como Baudrillard, Lyotard, Berardi e Mark Fisher para analisar o paradigma da atualidade, o qual o vaporwave aparenta exprimir. Na terceira e última parte, as consequências de ambos capítulos anteriores são unidas e chega-se a uma conclusão acerca da pergunta mais elementar que pode ser feita: o que é o vaporwave?

Palavras-chave: vaporwave; futuro; simulacro; hontologia; aceleracionismo.

SUMÁRIO

1. Uma introdução

2. O que é o vaporwave?

- 2.1. A questão do *locus*
- 2.2. A questão autoral e o *remix*
- 2.3. A questão da inspiração
- 2.4. Uma brevíssima história
- 2.5. A questão do nome

3. Passado, presente e futuro

- 3.1. O fim das metanarrativas e a primazia da *eficácia*
- 3.2. Representação e simulação
 - 3.2.1. Representação, segundo Platão
 - 3.2.2. Simulação, segundo Baudrillard
- 3.3. A ausência de um futuro
- 3.4. A ontologia da ausência

4. O que é, afinal, o vaporwave?

- 4.1. Aceleração
- 4.2. O Vale da Estranheza
- 4.3. O vaporwave em sua lógica

5. Considerações finais

6. Referências Bibliográficas

1 – Uma introdução

Iniciada durante meu projeto de pesquisa de iniciação científica no IDEA – Programa de Estudos Avançados, esta monografia lidava inicialmente com outro assunto: o conceito de Verdade e a crise na qual ele se encontrava. Embora a era da dissolução da Verdade em prol das *fake news* e dos *alternative facts* ainda não houvesse chegado, já era possível sentir as rachaduras em sua fundação – que mais tarde viriam abaixo com a campanha e o triunfo de Donald Trump.

Apesar do objeto ser completamente diferente, a instigação advém do mesmo motivo, da mesma raiz. Muito provavelmente a existência do *vaporwave* jamais encontrará à luz dos holofotes quanto a degradação da Verdade encontrou. No entanto, ambos são sintomas da mesma condição que aflige nossa sociedade: a sociedade que diluiu infinitamente a Verdade a doses homeopáticas é a mesma sociedade que produziu o *vaporwave* e o processo que permitiu o fim da Verdade é o mesmo que é refletido, conscientemente ou não, pelo movimento artístico.

Se o planeta hoje se encontra em um estágio de confusão ideológica e teórica sem precedentes na história humana, assim também se apresenta *vaporwave*. Numa época de inúmeros discursos e movimentos como identitários, liberais, marxistas, pós-modernos, pós-coloniais, etc, é sintomático nenhum ofereça uma explicação que consiga abarcar completamente os desenvolvimentos mais recentes.

Ao passo que discursos e governos fascistóides ressurgem no mundo inteiro ameaçando à vida de milhões, apenas agora os partidos de esquerda parecem se soltar do estágio de torpor que se encontravam nas democracias liberais. Da mesma forma, no *vaporwave* são inúmeras as apropriações de sua estética por interesses ideológicos, reproduzindo assim as batalhas políticas dentro do movimento artístico, com subgêneros como o *flashwave*, de cunho fascista, e o *laborwave*, de cunho socialista. Enquanto isso, os tentáculos das mudanças do capital global continuam a nos envolver e nos apertar.

Neste trabalho então, busco responder à questão mais básica que se pode perguntar: o que é o *vaporwave*? Durante anos diversos tipos de análise buscaram entender o *vaporwave* a partir de uma visão anacrônica, fazendo com que a atualidade e a urgência do *vaporwave* se perdesse ao ser encaixada em um molde teórico que já não abarca completamente a sociedade de hoje. É necessário compreendê-lo de maneira consistente com o contexto cultural em que ele está inserido, como um movimento atual e reprodutor da lógica atual, e isto só poderá ser realizado ao ser colocá-lo lado a lado aos problemas da atualidade.

Para empreender este ofício foi utilizado então, autores que buscam lidar com o processo de transformação da sociedade, de uma sociedade anterior, moderna, a uma sociedade que ainda virá, mas cujas raízes já se fincam. Utilizo para isso principalmente autores como Baudrillard, Mark Fisher, e Franco Berardi, dentre outros. O que estes autores têm em comum é que parecem diagnosticar, a partir de pequenas peculiaridades, com tristeza e precisão, a dissolução do mundo que conheciam.

Em suas mãos, essas peculiaridades recebem merecidamente a maior importância e atenção possíveis. Mais do que tentar abarcar a mudança societal completa, é mais interessante, e quiçá proveitoso, buscar de que modo ela se apresenta nos menores detalhes da vida comum. Por isso então, escolho o *vaporwave* como ponto de partida e ponto final de minha análise. A partir dele é possível verdadeiramente enxergar a sociedade atual, e somente a partir da sociedade atual se é possível verdadeiramente enxergar o *vaporwave*.

Na primeira parte deste trabalho será encontrado uma análise do *vaporwave* enquanto objeto artístico, portanto, será necessária uma descrição mais tátil de suas obras, ou seja, como sua estética se parece, como ela é criada, aonde ela é criada, além dos porquês de assim serem. Neste capítulo serão utilizados principalmente recortes de entrevistas dadas por artistas do gênero a publicações digitais, além de teóricos cujas análises tangem a sua cadeia produtiva.

A segunda parte é focada nas transformações ocorridas na sociedade nos últimos tempos e que peso elas têm na emergência do *vaporwave* enquanto gênero discursivo. O *vaporwave*, afinal, devido a sua longevidade, é um gênero único na história dos microgêneros musicais nascidos na internet. Neste capítulo se encontra a maior parte do trabalho teórico feita. Lyotard e Berardi são trazidos para entender em que ponto o sonho da modernidade se desmantelou e, junto com Mark Fisher, nos fazem entender a desesperança com o futuro. Baudrillard, por sua vez, é trazido para caracterizar as regras de jogo desta nova sociedade em que vivemos.

Na terceira e final parte do trabalho, tudo é amarrado, entende-se o *vaporwave* a partir do contexto em que ele é criado, e entende-se a confusão do mundo a partir da confusão do *vaporwave*. Por fim, no Anexo se encontram imagens do gênero, incluindo tanto capas de álbuns quando avulsas, pegadas da *internet*, com o intuito de ilustrar um pouco do que se fala aqui.

2 – O que é o *Vaporwave*?

O *vaporwave* é um micro gênero musical eletrônico nascido na internet surgido em 2010. Suas músicas são criadas a partir de partes modificadas de outras músicas, por conta disso, ele está inserido dentro do conceito do estilo de música *Plunderphonics*. Considerada uma forma de colagem sonora, o *Plunderphonics* nasce a partir do ensaio “*Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative*¹” publicado em 1985 pelo compositor John Oswald. Consequentemente o *vaporwave* mantém esse caráter transgressor.

Mais do que um gênero musical puramente sonoro, o *vaporwave* contém também uma imagética própria e original. Devido a isso, rapidamente ganhou fama em sites dedicados à música como Last.fm, Bandcamp, Soundcloud; e em sites de discussão de com foco em imagens, como Reddit, 4chan e Tumblr.

Nas subdivisões a seguir, será explorado aspectos do *vaporwave* que o distingue de outras formas de produção similares.

2.1 – A questão do *locus*

O primeiro ponto a se considerar na apreensão do que é o *vaporwave*, é o local onde ele faz sua residência, sua morada. Já foi dito que ele surgiu na internet. Isso, no entanto é pouco para apreender o peso dessa afirmação. A começar porque a internet se refere somente a um conjunto de cabos e *bits* que funcionam em rede fazendo a troca de informações em uma velocidade inimaginável.

Além disso, o *vaporwave* surge em um *locus* específico e único, um espaço novo na história da existência humana, o ciberespaço.

O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo "cibercultura", especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.
(LÉVY, 2010, p.17)

¹ Em inglês o verbo *to plunder* equivale ao verbo saquear, pilhar. Em português o título se traduziria mais ou menos como “Pilhagem fônica, ou audiopirataria como prerrogativa de composição”

O ciberespaço será tratado aqui como um *locus* singular por dois motivos, o primeiro é que nele se dá a sua própria cultura: a cibercultura. Ao invés de apontar e definir trejeitos culturais comuns, a cibercultura remete a uma nova forma de organização cultural.

A cibercultura aponta para uma civilização da telepresença generalizada. Para além de uma física da comunicação, a interconexão constitui a humanidade em um contínuo sem fronteiras, cava um meio informacional oceânico, mergulha os seres e as coisas no mesmo banho de comunicação interativa. A interconexão tece um universal por contato. (LÉVY, 2010, p.129)

O segundo motivo da singularidade desse *locus* é a virtualidade do ciberespaço. Por mais que os cabos, as placas e os televisores sejam completamente físicos e reais, o ciberespaço é completamente virtual em relação à sua constituição linguística e à sua topografia.

Em relação a virtual entende-se não o oposto de real, ou a ausência de real, mas sim à potência de existência futura do real. Filosoficamente, o virtual é uma dimensão importante da realidade.

A palavra virtual vem do latim *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes. [...] Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. Esse complexo problemático pertence à entidade considerada e constitui inclusive uma de suas dimensões maiores. O problema da semente, por exemplo, é fazer brotar uma árvore. (LÉVY, 2011, p. 15)

Para Lévy, o que falta à virtualidade é a resolução de um problema único à entidade particular, problema esse que só poderá ser resolvido através do processo de atualização, isto é: tornar atual, imediato. "O real assemelha-se ao possível; em troca, o atual em nada se assemelha o virtual: responde-lhe" (LÉVY, 2011, p. 17).

Dentro deste raciocínio, qualquer entidade "desterritorializada", isto é, capaz de gerar manifestações concretas em lugares e momentos diversos, sem ela própria estar presa a um tempo ou lugar específico, é uma entidade virtual.

Para usar um exemplo fora da esfera técnica, uma *palavra* é uma entidade virtual. O vocábulo "árvore" está sempre sendo pronunciado em um local ou outro, em determinado dia numa certa hora. Chamaremos a enunciação deste elemento lexical de "atualização". Mas a palavra em si, aquela que é pronunciada, ou atualizada em certo lugar, não está em lugar nenhum e não se encontra vinculada a nenhum momento em particular (ainda que ela não tenha existido desde sempre). (LÉVY, 2010, p.49)

É corolário, então, a virtualidade do ciberespaço e da cibercultura. A começar por sua topografia, ou o lugar das interações que se dão no ciberespaço. Estas são independentes de espaços físicos geográficos e de simultaneidade temporal. É uma topografia problemática que se resolve, ou se atualiza, no instante

Não chega a ser uma novidade absoluta, uma vez que o telefone já nos habituou a uma comunicação interativa. Com o correio (ou a escrita em geral), chegamos a uma tradição bastante antiga de comunicação recíproca, assíncrona e a distância. Contudo, apenas as particularidades técnicas do ciberespaço permitem que os membros de um grupo humano (que podem ser tantos quantos se quiser) se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum, e isto quase em tempo real, apesar da diferença geográfica e da diferença de horários. (LÉVY, 2010, p.51)

Em relação a sua constituição linguística, isto é, o ciberespaço enquanto constituído não por uma materialidade física, mas por uma linguagem de *bits* 0 e 1, é também virtual devido à imaterialidade e à fácil transmissão destes códigos informáticos. Eles não se encontram em um ponto da rede, pelo contrário, a mesma informação pode estar situada em diversos lugares e se transmitir para diversos outros. Por outro lado, este código binário é ilegível até que sua problemática seja momentaneamente atualizada, na tela, até que o computador calcule e sintetize esses dados.

No centro das redes digitais, a informação certamente se encontra fisicamente situada em algum lugar, em determinado suporte, mas ela também está virtualmente presente em cada ponto da rede onde seja pedida. [...] Um mundo virtual — considerado como um conjunto de códigos digitais — é um *potencial de imagens*, enquanto uma determinada cena, durante uma imersão no mundo virtual, atualiza esse potencial em um contexto particular de uso. Essa dialética do potencial, do cálculo e da exibição contextual caracteriza a maioria dos documentos dou conjuntos de informações de suporte digital. (LÉVY, 2010, p.50)

2.2 – A questão autoral e o *remix*

Em 1967 Roland Barthes anunciou a morte do Autor, ainda que somente enquanto um baluarte interpretativo da obra. O *vaporwave* leva a figura do Autor cada vez mais a um estado defunto, ao menos em termos corporais. é um movimento artístico anônimo e a maior parte de seus artistas se utiliza ou de pseudônimos ou de heterônimos, como é o caso da produtora Ramona Xavier, que além de publica sobre seu heterônimo principal, Vektroid, também publica por diversos outros, como Macintosh Plus, New Dreams Ltd, PrismCorp Virtual Enterprises, Laserdisc Visions, 情報デスク VIRTUAL, dstnt.

O *vaporwave*, de modo geral, não apresenta preocupação com a questão do reconhecimento autoral – também seria idiossincrático de o fazer. Nele, a heteronímia serve muito mais como uma ferramenta para que seus produtores possam explorar livremente com suas influências, além de servir ao próprio interesse do gênero em se distanciar da indústria *mainstream*.

O anonimato do vaporwave apaga completamente a noção de autoria. De uma certa maneira, um lançamento vaporwave pertence ao gênero inteiro, e não a um produtor específico, estabelecendo assim um gênero multifacetado que evita algo tão totalizante como o direito de propriedade. Indiferente a isto, ouvir vaporwave e não saber a fonte é um tanto alienante, especialmente em uma época em que a imprensa musical fetichiza narrativas fechadas (pense no surgimento e término da banda LCD Soundsystem junto com a proeminente Deathgrips, que eu falarei no próximo capítulo). O anonimato é parte da experiência de se ouvir vaporwave. Você está interagindo com música que vem do vácuo e não pode ser atribuída a ninguém, ou no máximo a um artista sem rosto, e isso resiste qualquer tipo de análise fácil. (TANNER 2016, tradução nossa)²

Por outro lado, os diferentes heterônimos dos produtores do *vaporwave* permitem que suas diferentes linhas criativas sejam facilmente dissociadas uma de outras, mas também sempre reencontradas pelos ouvintes. Há uma função de identificação e catalogação. A criação de diferentes heterônimos por diferentes produtores cria então, diferentes relações associativas entre as figuras de autoria.

[...]um nome de autor não é simplesmente um elemento em um discurso (que pode ser sujeito ou complemento, que pode ser substituído por um pronome etc.); ele exerce um certo papel em relação ao discurso: assegura uma função classificatória; tal nome permite reagrupar um certo número de textos, delimitá-los, deles excluir alguns, opô-los a outros. Por outro lado, ele relaciona os textos entre si; Hermes Trismegisto não existia, Hipócrates, tampouco - no sentido em que se poderia dizer que Balzac existe -, mas o fato de que vários textos tenham sido colocados sob um mesmo nome indica que se estabelecia entre eles uma relação de homogeneidade ou de filiação, ou de autenticação de uns pelos outros, ou de explicação recíproca, ou de utilização concomitante. (FOUCAULT, 2001, p.276)

Com a noção autoral erodida, a noção de direitos autorais e propriedade intelectual também se erode, e junto com elas, a ideia de recompensação financeira –como royalties. Se por um lado esses artistas preferem modelos de distribuição gratuita, “pague o quanto quiser”

² Texto original: *The anonymity of vaporwave erases the notion of authorship altogether. In a way, a vaporwave release belongs to the genre at large and not to any one producer, establishing a multifarious genre field that eschews something so totalizing as ownership. Regardless, listening to vaporwave and not knowing its source is quite alienating, especially in a time when the music press fetishizes open-and-closed narratives (think of the rise and end of LCD Soundsystem along with the headline-making Death Grips, which I will discuss in the following chapter). The anonymity is part of the experience of listening to vaporwave. You're engaging with music that comes from nowhere, that can be attributed to no one or at best a faceless moniker, and that resists easy analysis.*

ou o pagamento de valores simbólicos, pelo outro também ignoram o pagamento de *royalties* de outras músicas que tenham usado como base para suas criações.

Também se difere de outros movimentos artísticos, dado que o vaporwave não subscreve a uma mitologia romântica do autor, que permeou o entendimento popular da arte até recentemente. Se previamente, o autor romântico

[...]trata-se de um verdadeiro demiurgo, de uma força cósmica, inata, independente da cultura, que decifra de maneira intuitiva e direta, o “livro da natureza”, criando titanicamente sob o impacto da inspiração. A sua criação é fruto da pura espontaneidade. Não pode nem deve ser retocada, torneada e acabada, por critérios artesanais de perfectibilidade. Ela surge toda e inteira, na completude da expressão autêntica, sincera. (ROSENFELD & GUINSBURG, 2002)

no vaporwave, o processo de criação do autor é o *remix*, isto é, não há mais a obra como recipiente do fluxo límpido da inspiração do autor, pelo contrário, agora a obra é resultado da manipulação de *samples* (amostras) de outras músicas e imagens, a obra é uma construção em cima de algo já existente. Para André Lemos, isso é causa e consequência, da sua criação e existência no ciberespaço, visto que “o princípio que rege a cibercultura é a *'re-mixagem'*” (LEMOS, 2005)

Antes de um fenômeno isolado da criação do *vaporwave*, o remix enquanto neste processo de criação faz parte de algo maior, a *remix culture*. Essa cultura difere de um princípio criativo recombinação que “têm dominado a cultura ocidental pelo menos desde a segunda metade do século XX” (LEMOS, 2005), como é o caso das vanguardas artísticas, – como os *readymades* de Duchamp, ou no caso de sátiras, paródias, adaptações e apropriações, – como é o caso dos filmes da Disney,

A nova dinâmica técnico-social da cibercultura instaura assim, não uma novidade, mas uma radicalidade: uma estrutura midiática ímpar na história da humanidade onde, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode, a priori, emitir e receber informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, para qualquer lugar do planeta e alterar, adicionar e colaborar com pedaços de informação criados por outros. (LEMOS, 2005, p. 2)

A partir do momento em que “a informação quer ser livre” (LEMOS 2005), a cultura do remix se configura no ciberespaço a partir de três leis: a lei da liberação do pólo de emissão – a eclosão de vozes e discursos não encontravam espaço nas mídias tradicionais; a lei de princípio de conectividade generalizada – tudo, máquinas e pessoas estão conectados, estão em rede e se comunicam; e a lei de reconfiguração – não se substitui nem aniquila práticas de comunicação antigas, mas sim as reconfigura dentro dos novos padrões, adjunto a isso, reconfiguram-se dentro da rede também estruturas sociais e instituições.

É dentro deste contexto criativo de novas práticas comunicacionais, novas formas de fazer, e novas permissibilidades do fazer, sumariamente denominadas em *cultura do remix* em que surge o *vaporwave*.

2.3 – A questão da inspiração

Já pelo seu conteúdo, a primeira e mais essencial característica de seu conteúdo é um magnetismo por símbolos do capitalismo. Tudo, inclusive as demais características essenciais, são decorrência desta primeira. Embora isso não seja afirmado explicitamente pelos artistas, esse fascínio é apreendido facilmente ao se deparar com uma música ou imagem. Diversas obras remetem a objetos de consumo e peças comerciais. Diversas músicas são baseadas no gênero da Muzak, um gênero também conhecido como “música de elevador”, pois é muito utilizado na ambientação de espaços elevadores, shoppings e sala de espera.

É por conta dessa característica, que a Dummy Mag apresenta o *Vaporwave* desta maneira:

O capitalismo global está quase lá. No fim do mundo haverá somente publicidades líquidas e desejos gasosos. Sublimados de nossos corpos, nossos sentidos desamarrados irão, infinitamente, subir e descer escadas rolantes através de ambientes artificialmente prístinos, mais e menos que humanos, medicamente acelerados e relaxados, catalizados, consumindo e sendo consumidos por uma rica e voraz economia de informações sensoriais, valoradas pelo pixel. A virtual plaza te deseja boas-vindas, e você a desejará boas-vindas também. (JONES, 2012, tradução nossa)³

Temos aí a presença da “Virtual Plaza”, uma localidade imaterial muito presente em diversas obras do *Vaporwave*. Uma espécie de centro comercial perfeito, isto é, um lugar tão artificialmente produzido, ambientado e climatizado, que nenhum dos problemas do mundo exterior é capaz de penetrar. Uma espécie de paraíso, artificial como só o paraíso real pode ser.

No entanto, se esse fascínio por signos capitalistas é um uma celebração dos resultados do sistema capitalista, ou uma forma de protesto através da resignificação, é impossível dizer. Existe uma comparação muito grande do *Vaporwave* com o *punk*. Apesar das semelhanças, como o fato de ser uma cultura *underground* e baseada no princípio do DIY (*do it yourself*, ou faça você mesmo), a crítica explícita ao sistema capitalista nas obras e na atitude, que existia

³ Texto original: *Global capitalism is nearly there. At the end of the world there will only be liquid advertisement and gaseous desire. Sublimated from our bodies, our untethered senses will endlessly ride escalators through pristine artificial environments, more and less than human, drugged-up and drugged down, catalysed, consuming and consumed by a relentlessly rich economy of sensory information, valued by the pixel. The Virtual Plaza welcomes you, and you will welcome it too.*

no movimento *punk*, é inexistente, ou mínima no *vaporwave*, como afirma Hong Kong Express (HK ou HKE), artista e dono de um dos maiores selos de *vaporwave*, em uma entrevista dada à Red Bull Music Academy.

Acredito que todo o conceito do vaporwave ter uma ideologia por trás é exagerado, se não totalmente desinformador e tirado do nada. Eu tive discussões com precursores do gênero (ou, discutivelmente, os criadores), como Luxury Elite e Internet CLub, e ambos concordaram comigo e afirmaram que nunca pretendiam projetar isso em suas músicas. Eu não sei qual a opinião da Vektroid nisto, mas estou bem certo que a ideia do álbum do Macintosh Plus recebeu mais inspiração de algo como o programa de TV Twin Peaks do que qualquer ideologia anti-capitalista. (HONG KONG EXPRES, 2014, tradução nossa)⁴

Outra importante característica das obras do *vaporwave* é a influência oitentista. A grande maioria das obras é influenciada por algum aspecto cultural dos anos 80. Isso é observado em especial nas músicas. Já foi dito aqui sobre a Muzak, que é um gênero musical que atingiu seu auge de utilização nos anos 80, mas não somente a música *vaporwave* é baseada nele, como também através de *samples* outros gêneros da época, como o R&B, Smooth Jazz, Lounge Music, além claro da música pop.

As imagens e os videoclipes também são criados a partir de influências da cultura oitentista, como moda, arquitetura, decoração, bens de consumo, programas de televisão, filmes, comerciais, etc.

Essa influência não é intencional, mas também, obviamente, não se pode dizer que é ao acaso. Os anos 80 foram um período de grande crescimento do sistema capitalista. Alguns dos grandes acontecimentos da época são a tomada de políticas neoliberais, coordenada no mundo por líderes como Ronald Reagan, Margaret Thatcher, a queda do muro de Berlim e a dissolução da União Soviética feita por Gorbachev através de suas políticas como a *glasnost* (transparência), da *perestroika* (reforma), da *demokratizatsiya* (democratização).

Deng Xiao Ping abriu a economia chinesa para as empresas capitalistas dentro das chamadas Zonas Econômicas Especiais como forma de gerar crescimento econômico e criou o princípio do “Um país, dois sistemas”, onde Hong Kong e Macau foram devolvidos à China, mas mantiveram suas autonomias econômicas e administrativas. Do outro lado do mar, o Japão teve um desenvolvimento econômico surpreendente, passando de uma economia agrária e

⁴ Texto original: *I think the whole concept of vaporwave having an ideology behind it is overblown, if not entirely misinformed and pulled out of thin air. I've had discussions with early forerunners in the genre (or arguably the creators of it), such as Luxury Elite and Internet Club, and both of them agree with me and have stated they never intended to project this in their music. I wouldn't know what Vektroid's opinion on it is, but I'm pretty sure the idea of the Macintosh Plus album took more inspiration from something like the TV show Twin Peaks than any anti-capitalist ideology.*

industrial, para uma de computação, robótica, telecomunicações, com Tóquio se tornando um importante distrito financeiro.

Foi nessa época também que surge a figura do *yuppie* (profissional jovem urbano). Não somente um termo passageiro, o *yuppie* foi parte de novo fenômeno social. Se os jovens de gerações anteriores ganhavam salários baixos no início de suas carreiras, de acordo com Paul Graham (2016), os *yuppies* eram ”jovens profissionais que faziam rios de dinheiro [...] eles queriam valor de mercado por aquilo que estavam fazendo agora.”⁵ Victor Davis Hanson, na mesma via, define esse fenômeno cultural como

Yuppismo não é definido inteiramente por renda ou classe. Ao contrário, é um fenômeno cultural do final do século XX de jovens profissionais egoístas, que ganham bons salários, aproveitam das atrações culturais do pensamento e da urbana sofisticada e, em geral, desconectados, na verdade anti-éticos, aos desafios e preocupações de americanos menos afortunados. Para o homem *yuppie* um emprego bem pago em tecnologia, direito, finanças, academia, ou consultoria, em algum centro cultural, fashion, descolado, educado, com boas opções de recreação e atividades físicas, e uma proximidade com as elites do pensamento liberal, especialmente aqueles mais raros como os artistas, são os traços de um verdadeiro homem. (HANSON, 2010, tradução nossa)⁶

No contexto desse fenômeno cultural, surge uma glamourização do capitalismo selvagem e do mercado financeiro. Figuras como Donald Trump e Michael Milken. Filmes como *Wall Street – Poder e Cobiça* (1987), *Uma Jogada de Milhões* (1989), *Psicopata Americano* (2000), *O Sucesso a Qualquer Preço* (1992) e *Selvagens em Wall Street* (1993) e, mais recentemente, *O Lobo de Wall Street* (2013), representam a mentalidade da época.

Essa década vê também uma maior proliferação da tecnologia, com um maior uso de instrumentos eletrônicos na música, a popularização do CD e o lançamento dos computadores feitos para o lar, ao invés do ambiente de trabalho, com o Macintosh 128K da Apple, que vinha com um teclado, um *mouse* e a interface gráfica.

Ademais, um outro aspecto importante é o encanto pelo Oriente. Se para Edward Said (1990) a Ásia e o Oriente Médio, sem chance de determinar seu próprio discurso sobre si mesmos, são vistos e representados no Ocidente como uma terra exótica e bárbara, hoje – e principalmente – no paraíso artificial e anônimo do *vaporwave*, o Oriente é visto como uma

⁵ Texto original: *young professionals who made lots of money [...]they wanted market price for the work they were doing now.*

⁶ Texto original: *Yuppism, remember is not definable entirely by income or class. Rather, it is a late-20th century cultural phenomenon of self-absorbed young professionals, earning good pay, enjoying the cultural attractions of sophisticated urban life and thought, and generally out of touch with, indeed antithetical to, most of the challenges and concerns of a far less well-off and more parochial Middle America. For the yuppie male a well-paying job in tech, law, finance, academia or consulting in a cultural hub, hip fashion, cool appearance, studied poise, elite education, proper recreation and fitness and general proximity to liberal-thinking elites, especially of the more rarefied sort in the arts, are the mark of a real man.*

utopia, um lugar mais avançado e futurista que o Ocidente. O desenvolvimento tecnológico do Japão e da Coreia, a rápida industrialização e urbanização chinesa, as construções faraônicas de Dubai e Abu Dhabi refletem um estágio evolutivo do artificialismo capitalista que o resto do mundo ainda não alcançou, mas almeja ferozmente.

Isso é observado nas obras através de referências visuais: desde os nomes de músicas e artistas estarem escritos em Kanji japonês, até a presença de pessoas e produtos culturais do Oriente Médio e do extremo Oriente nas imagens e vídeos.

Por fim, a última característica é a admiração pela tecnologia, em especial a informática. Obviamente, por sua origem se dar no ciberespaço, este encontra enorme representatividade nas composições do *vaporwave* tanto na sonoridade, quanto na imagética. No entanto, o modo como essa representação se dá não é de forma atual ou futurista, mas sim primitiva e desatualizada devido ao caráter oitentista do gênero. A tecnologia representada, incluindo os computadores e a internet, são obsoletas. Grandes monitores de CRT, sistemas operacionais antigos como o Windows 98, computadorizações e animações 3D ultrapassadas são prevalecentes na estética *vaporwave*.

2.4 – Uma brevíssima história

Além dos pontos acima, uma história do *vaporwave*, ainda que breve, é necessária para melhor compreender o gênero hoje. Já dito que o gênero se iniciou em 2010 no ciberespaço, resta agora saber como e para onde foi.

Muitos consideram apontam para *Eccojams Vol. 1* de Chuck Person (um dos pseudônimos de Daniel Lopatin) e *Far Side Virtual* de James Ferraro como os álbuns precursores do gênero.

Lançado em agosto de 2010, o álbum de Lopatin consiste nas *echo jams*, isto é, *samples* de músicas pop dos anos 80, como Toto e Fleetwood Mac, trabalhados sobre efeitos de eco, distorções, alterações de tom e muitos outros. Para Adam Trainer

Muito do material fonte para os *eccojams* de Lopatin é música pop comercial, que através de seu uso em espaços públicos, funcionam como uma forma de papel de parede em aura. Ao replicar o momento pop eternamente, e prolongando-o através do looping e outras formas de processamento digital, os *eccojams* criam uma forma de papel de parede em aura auto-refletido. (TRAINER, 2016, p. 414, tradução nossa)⁷

⁷ Texto original: *Much of the source material for Lopatin's eccojams is commercial pop music, which through its use in public spaces, functional as a form of aural wallpaper. By replication the eternal pop moment, and prolonging it via looping and other forms of digital processing, eccojams create a form of self-reflexive aural wallpaper.*

Em outubro do ano seguinte, James Ferraro lança *Far Side Virtual*, um álbum lançado com a ideia de que suas faixas se tornem ringtones. Para Ferraro,

Cada faixa é - por falta de palavra melhor - um elemento da sociedade, o álbum sendo a sociedade como um todo. Musicalmente é um meme da PIXAR. Uma simfonia plástica e borrachosa para o aquecimento global, dedicado à Grande Porção de Lixo do Pacífico⁸. Essa música ringtone é feita para ser experienciada no meio pós-estruturalista, o smartphone. (FERRARO, 2011, tradução nossa)⁹

Composto a partir da mistura de instrumentos virtuais criados em um aplicativo amador padrão nos computadores da Apple chamado *GarageBand* e de sons informáticos de inicialização, *log-in*, erro, e outros.

Far Side Virtual mescla melodias em cascata e ritmos staccatos sintéticos com os tons de inicialização, registro e erro sinônimos com a difusão da computação pessoal. Apresentando enxertos de conversões de textos em fala de garçons virtuais, o álbum invoca uma utopia digital construída dos detritos da experiência de consumo do início do século XXI [...] O panorama sonoro do qual *Far Side Virtual* opera dá a impressão de um mundo digital onde capitalismo e tecnologia se combinam para criar a perfeita experiência de lazer. (TRAINER, 2016, p. 415, tradução nossa)¹⁰

Por fim, em dezembro de 2011 *Floral Shoppe* é lançado. Criado pela artista Vektroid sob o pseudônimo de Macintosh Plus. Se utilizando da base” criada pelos dois artistas acima, o álbum é considerado como o álbum definidor do *vaporwave*, criando o modelo do qual muitos álbuns de *vaporwave* se baseariam, com sua arte claramente influenciada pela moda decorativa dos anos 80 e suas faixas com nome em japonês, Sua segunda faixa "リサフランク420 / 現代のコンピュー" (Lisa Frank 420 / Modern Computing) é tida como a mais famosa de todo o gênero.

Além desse feito, Vektroid pode ser considerada uma artista típica do *vaporwave*. Seu nome real é Ramona Xavier e além destes dois, possui diversos outros pseudônimos sob os quais lançou mais de 30 álbuns, todos disponíveis para compra na plataforma Bandcamp. Seus

⁸ A Grande Porção de Lixo do Pacífico é uma região de resíduos plásticos flutuando no Oceano Pacífico. Estima-se que contenha 79 mil toneladas e de uma área 1.6 milhões quilômetros quadrados, maior que o dobro das áreas dos estados de Minas Gerais, Espírito Santo e Rio de Janeiro somados

⁹ Texto original: *Each track is - for the lack of a better word - an element of society, the album being the whole of this society. Musically it's a PIXAR meme. Rubbery plastic symphony for global warming, dedicated to the Great Pacific Garbage Patch. This is ringtone music meant to be experienced on the post-structuralist medium, the smartphone.*

¹⁰ Texto original: *Far Side Virtual merges cascading melodies and staccato synthetic rhythms with the start-up, log-in and error tones synonymous with widespread personal computing. Featuring text-to-speech excerpts from virtual waiters and service staff, the album summons a digital utopia built from the detritus of the early-twenty-first century consumer experience [...] The sonic landscape from which Far Side Virtual operates gives the impression of a digital world where capitalism and technology combine to create the ultimate leisure experience.*

shows foram até hoje feitos através de transmissão online. Ela incorpora todas as premissas do gênero.

No entanto, estes mencionados até agora não são os únicos artistas mais proeminentes do *vaporwave*. Outros artistas importantes, são Hong Kong Express (HK ou HKE), マクロス MACROSS 82-99, BLANK BANSHΣΣ, SAINT PEPSI, Infinity Frequencies e INTERNET CLUB. Cada um à sua maneira ajudou a desenvolver o gênero. Além disso, há incontáveis outros pequenos e anônimos artistas em plataformas de distribuição de música como Soundcloud e Bandcamp.

Hoje o *vaporwave* se ramificou em diferentes subgêneros, cada um focando em algum aspecto do gênero, como o *Future Funk*, que foca nas características de *sampling* do *Vaporwave*, o *Mallsoft*, que se imerge em sons que parecem advir da *Virtual Plaza*, o *Broken Transmission* que foca em sons de aparelhos domésticos de televisão e rádio, desde a programação, até o barulho que ocorre ao interagir com estes aparelhos, como trocar de canal ou desligar, por último destaco *Late Night Lo-Fi*, que busca criar uma atmosfera de luzes fortes da cidade à noite, consanguínea com o sentimento destacado por Christopher Doyle ao falar de neon.

Nosso espaço é um espaço de neon, é um espaço de luz, é um espaço de energia que é elétrica. É o modo pelo qual as pessoas se movem. É a energia de Hong Kong. É a excitação de encontros na rua. E é iluminado basicamente por neon [...] É mundo um berrante, exuberante e possivelmente vazio se você não tomar cuidado. Acredito que é isto que o neon representa. (DOYLE, 2014, tradução nossa)¹¹

2.5 – A questão do nome

Enquanto muitos nomes não têm relação com objeto que nomeiam, o *vaporwave* não foi batizado assim sem motivo. Seu nome decorre da *remixagem* da palavra em inglês *vaporware*.

Criado no início dos anos 80, *vaporware* é um termo usado bastante na área de informática e tecnologia para designar um produto – seja um *software* ou *hardware* – que é anunciado, mas que seu lançamento é adiado consecutivamente ou, até mesmo, nunca é lançado. Há diversas razões para isso ocorrer, seja para manter consumidores longe da concorrência com a promessa de um produto melhor chegando, seja por incompetência da

¹¹ Texto original: *Our space is a neon space, it's a light space, it's a space of energy that is electric. It's the way people move. It's the energy of Hong Kong. It's the excitement of the encounters on the street. And it's lit by neon basically [...] It's a garish, exuberant, possibly empty world, if you're not careful. I think that's what neon represents.*

empresa em desenvolver o produto, ou até mesmo para aumentar momentaneamente as ações da empresa na bolsa de valores.

Em 1989, Joseph Mohen escreveu em um artigo de opinião na revista *Network World*

Boletins de imprensa sobre produtos não terminados ou inexistentes chegaram a proporções epidêmicas; em minha própria estimativa na hora do anúncio, 10% dos produtos de software não existem. Pressões de competitividade parecem coagir vendedores a anunciar produtos de software muito antes de haverem terminado de escrever o código. (MOHEN, 1989, p. 32, tradução nossa)¹²

Por outro lado, “vapor” remete a um ponto no ciclo da água muito específico. É o ponto em que a água já não se encontra mais em um estado completamente líquido, mas ainda não chegou a um estado completamente gasoso. É possível ver o vapor d’água, senti-lo, mas qualquer tentativa de toque é impossível. É intangível. No mais, vapor dificulta a visão de quem se encontra em meio a ele, embaça e dissimula o que há ao redor.

Já *wave* além de ser um termo usado comumente para denominar gêneros musicais, em especial aqueles ligados a música eletrônica do fim dos anos 70 e dos anos 80, como o *New Wave*, também soa como o vocabulário utilizado para descrever o progresso econômico capitalista: ciclos de crescimento e depressão econômicos, ondas de desenvolvimento industrial, etc.

¹² Texto original: *Press releases about unfinished or nonexistent products have reached epidemic proportions; my own estimate is that at the time of announcement, 10% of software products don't actually exist. Competitive pressure seems to coerce vendors to announce software products long before they have finishing writing the code.*

3 – Passado, presente e futuro

Neste capítulo serão analisados alguns aspectos fundamentais do momento em que o *vaporwave* está inserido. Muitas vezes esta época é denominada como pós-moderna, pós-capitalista, modernidade tardia ou capitalismo tardio. Busco não rotulá-la, mas sim abordar alguns conceitos chaves que normalmente são descritos nestes agrupamentos.

Chamo este capítulo de *Passado, presente e futuro* pois, como veremos, os conceitos a serem explorados se mostram um tanto fatalistas e bastante apocalípticos, ou seja, se apresentam como retroativamente inevitáveis e suas conclusões lógicas se fazem tenebrosas. Se fez necessário então compreender – a partir de si próprios – como esses conceitos chegaram a tais conclusões.

3.1 – O fim das metanarrativas e a primazia da *eficácia*

A época em que vivemos, na visão do filósofo francês Jean-François Lyotard, é a época de falência das metanarrativas, isto é, narrativas que orientavam o progresso humano legitimando determinadas práticas e discursos. A falência das metanarrativas é, então, a falência de sua capacidade de legitimação

A narrativa religiosa cristã de redenção, o Iluminismo e sua emancipação humana pelo conhecimento e igualdade, a dialética hegeliana da realização da Ideia universal, o materialismo histórico marxista e seus estágios de desenvolvimento históricos, o capitalismo e sua abolição da pobreza através da prática do trabalho e desenvolvimento industrial, todas essas narrativas legitimadoras foram substituídas pelo foco em desempenho e em eficácia tecnocientífica.

Para Lyotard, há dois os motivos centrais à queda das metanarrativas. O primeiro motivo são as grandes feridas que se realizaram, não na ausência das metanarrativas, mas sim em suas realizações. Como é a monstruosidade de Auschwitz: Para ele, se a história pode ser vista como composta por fases positivas e negativas, que, dialéticas, estabelecem um sentido de progresso social humano até a obtenção de sua forma mais perfeita, mais realizada, então, a monstruosidade de Auschwitz não pode ser encarada como um ponto racional nessa linha, não pode ser um acontecimento necessário para o desenvolvimento humano.

Cada uma das grandes narrativas de emancipação, seja qual for o gênero, a que ele concedeu a hegemonia, foi, por assim dizer, invalidade no seu princípio ao longo dos cinquenta últimos anos. — Tudo o que é real é racional, tudo o que é racional é real: <<Auschwitz>> refuta a doutrina especulativa. Pelo menos esse crime, que é real, não é racional. — Tudo o que é proletário é comunista, tudo o que é comunista é proletário: <<Berlim 1953, Budapeste

1956, Checoslováquia 1968, Polônia 1980>> (e não estou a ser exaustivo) refutam a doutrina materialista histórica: os trabalhadores erguem-se contra o Partido. — Tudo o que é democrático é pelo povo e por ele, e inversamente: <<Maio 1968>> refuta a doutrina do liberalismo parlamentar. O social quotidiano faz claudicar a instituição representativa. — Tudo que é livre jogo da oferta e da procura é propício ao enriquecimento geral, e inversamente: as <<crises de 1911, 1929>> refutam a doutrina do liberalismo econômico, e a <<crise de 1974-1979>> refuta a organização pós-keynesiana dessa doutrina. (LYOTARD 1993, p. 42)

O segundo motivo é efeito do progresso dado às ciências. Estas que contaram com as metanarrativas para se legitimar durante os anos iniciais, acabaram por deslegitimá-las ao longo dos anos – uma sabotagem interna. No início, a ciência existia enquanto atividade altruísta, retroalimentada em si mesma pelo desejo de emancipar a humanidade.

A ciência, para o filósofo moderno, herdeiro do Iluminismo, era vista como algo autorreferente, ou seja, existia e se renovava incessantemente com base em si mesma. Em outras palavras, era vista como atividade "nobre", "desinteressada", sem finalidade preestabelecida, sendo que sua função primordial era romper com o mundo das "trevas", mundo do senso comum e das crenças tradicionais, contribuindo assim para o desenvolvimento moral e espiritual da nação. Nesse contexto, a ciência não era sequer vista como "valor de uso" e o idealismo alemão pode então concebê-la como fundada em um metaprincípio filosófico (a "vida divina", de Fichte, ou a "vida do espírito", de Hegel) que, por sua vez, permitiu concebê-la desvinculada do Estado, da sociedade e do capitão, e fundar sua legitimidade em si mesma. (BARBOSA, 2004, ix)

No entanto, ao passar dos anos, a lógica do capital adentra o saber científico e critérios como o *êxito* se tornaram o objetivo teleológico da pesquisa científica, retirando das ciências a capacidade de se justificarem por outros parâmetros, como o bom, o justo e o verdadeiro (LYOTARD, 1993, p. 32). Agora, seu estado retroalimentação é estimulada pela capacidade de gerar lucro, a técnica e a ciência se juntam para operar sobre si mesmas.

O que se produz ao final do século XVIII, quando da primeira revolução industrial, é a descoberta da recíproca: não há técnica sem riqueza, mas não há riqueza sem técnica. Um dispositivo técnico exige um investimento; mas visto que otimiza a *performance* à qual é aplicado, pode assim otimizar a mais-valia que resulta desta melhor *performance*. Basta que esta mais-valia seja realizada, quer dizer, que o produto da *performance* seja vendido. E pode-se bloquear o sistema da seguinte maneira: uma parte do produto desta venda é absorvida pelo fundo de pesquisa destinado a melhorar ainda mais a *performance*. É neste momento preciso que a ciência torna-se uma força de produção, isto é, um momento de circulação do capital. (LYOTARD, 2004, p. 81-82)

A lógica de *performance*, do *desempenho*, contudo, não se limita apenas à produção científica, tecnológica, afinal a queda das metanarrativas é total. Ela manifesta-se também na

lógica inteira da sociedade, dentro das relações humanas pessoas e profissionais, na lógica da criação de mercados, no capital financeiro, na produção de notícias e fatos, etc. “E as coisas vão indo e vindo na medida em que efetuam resultados: na dimensão dos efeitos. Esse é o reino da eficácia como paradigma cultural.” (AMARAL, 2010, p 354).

Para Lyotard, no entanto, é o declínio das metanarrativas e a ascensão do *desempenho* como único critério de juízo que resulta no mal-estar sentido hoje. “Antigos” desejos e necessidades humanos como a felicidade não conseguem se configurar dentro deste paradigma, não tem significância dentro desta lógica, pelo contrário, foi esta racionalidade que trouxe consigo o fim do projeto da emancipação humana.

A modernidade, desde pelo menos dois séculos, ensinou-nos a desejar a extensão das liberdades políticas, das ciências, das artes e das técnicas. Ensinou-nos a legitimar esse desejo porque esse progresso, dizia, devia emancipar a humanidade do despotismo, da ignorância, da barbárie e da miséria. A república é a humanidade cidadã. Esse progresso prossegue hoje, sob a designação mais vergonhosa de desenvolvimento. Mas tornou-se impossível legitimar o desenvolvimento através da promessa de uma emancipação da humanidade inteira. Essa promessa não foi cumprida. O perjúrio não foi devido ao esquecimento da promessa; é o próprio desenvolvimento que impede de cumprir. O neo-analfabetismo, o empobrecimento dos povos do Sul e do Terceiro Mundo, o desemprego, o despotismo da opinião e portando dos preconceitos repercutidos pelos media, a lei de que é bom o que é <<performativo>> — isto não é devido a falta de desenvolvimento, mas ao desenvolvimento. (LYOTARD, 1993, P. 114)

3.2 – Representação e Simulação

A lógica do desempenho no âmbito cultural trouxe consigo uma nova categoria de objeto, o simulacro, um real sem fundamento, um não-real com efeitos de real, com mais efeitos que o próprio real. Com maior eficácia. “Medidos pela eficácia, e só então, o fundamento e o real acabaram. Perderam seu vigor, deprimiram-se.” (AMARAL, 2010, p. 355).

Para compreender analisar esse não-real, contudo, é necessário previamente compreender o real, objeto de existência prévia, para isso, a contraposição dos processos de *representação* e *simulação* é necessária.

3.2.1 – Representação

O conceito de *mimesis* é bastante discutido dentro do pensamento estético ocidental, sobretudo na tentativa de diferenciar a essência de um trabalho artístico de outros objetos e

fenômenos. Entretanto aqui, lido com a definição platônica do termo, pois é a que mais interessa para nossa análise.

Em A República, Platão nos apresenta a Alegoria da Caverna, na qual por decorrência de uma miríade de empecilhos, os habitantes da caverna somente teriam acesso às sombras.

Sócrates —Agora — continuei representa da seguinte forma o estado de nossa natureza relativamente à instrução e à ignorância. Imagina homens em morada subterrânea, em forma de caverna, que tenha toda largura uma entrada aberta para a luz; estes homens aí se encontram desde a infância, com as pernas e o pescoço acorrentados, de sorte que não podem mexer-se nem ver alhures exceto diante deles, pois a corrente os impede de virar a cabeça, a luz lhes vem de um fogo aceso sobre uma eminência, ao longe atrás deles; entre o fogo e os prisioneiros passa um caminho elevado; imagina que, ao longo deste caminho, ergue-se um pequeno muro, semelhante aos tabiques que os exibidores de fantoches erigem à frente deles e por cima dos quais exibem suas maravilhas
 Glauco —Vejo isso — disse ele.

Sócrates —Figura, agora, ao longo deste pequeno muro homens a transportar objetos de todo gênero, que ultrapassam o muro, bem como estatuetas de homens e animais de pedras, de madeira e de toda espécie de mateira; naturalmente, entre estes portadores, uns falam e outros se calam.

[...]

Sócrates —Se, portanto, conseguissem conversar entre si, não julgas que tomariam por objetos reais as sombras que avistassem?

Glauco —Necessariamente.

Sócrates —E se a parede do fundo da prisão tivesse eco, cada vez que um dos portadores falasse, creiam ouvir algo além da sombra que passasse diante deles?

Glauco —Não, por Zeus.

Sócrates —Seguramente — prossegui — tais homens só atribuirão realidade às sombras dos objetos fabricados.

Glauco —É inteiramente necessário. (PLATÃO, 1965, p. 105, 514 a-d)

Percebe-se aí uma sucessão de representações que se apresentam como realidade, a sombra dos corpos e os ecos das vozes, os cativos da caverna pensam conhecer o mundo, mas as representações somente os enganam.

Mais à frente no texto, Platão se utiliza novamente da ideia de representação, porém em outro contexto, ao falar de três camas criadas diferentemente. A primeira é a cama enquanto Forma, a cama em si mesma. A segunda é a cama particular, o objeto material, criada pelo marceneiro. A terceira é a cama do pintor, este que somente busca imitar a cama já criada pelo marceneiro.

É importante notar que, a cama verdadeira, a que detém realidade, é a cama enquanto forma, aquela cama imaterial da qual o marceneiro tira inspiração para criar sua cama. Nota-se também, então, que o pintor – ou como se desenvolve o raciocínio, qualquer outro artista – está três graus afastado da Verdade.

Sócrates — Agora, considera este ponto; qual destes dois objetivos se propõe a pintura relativamente a cada objeto: o de representar o que é tal como é, ou o que parece tal como parece? É ela imitação da aparência ou da realidade?

Glauco — Da aparência.

Sócrates — A imitação está, portanto, longe do verdadeiro e se ela modela todos os objetos, é, segundo parece, porque toca apenas uma pequena parte de cada um, a qual não é, alias, senão uma sombra. O pintor, diremos nós, por exemplo, nos representará um sapateiro, um carpinteiro ou outro artesão qualquer sem ter nenhum conhecimento do ofício deles; entretanto, se for bom pintor, tendo representado um carpinteiro e mostrando-o de longe, enganará as crianças e os homens privados de razão, porque terá dado a sua pintura a aparência de um autêntico carpinteiro.

Glauco — Certamente.

Sócrates — Pois bem! Amigo, eis a meu aviso, o que cumpre pensar de tudo isso. Quando alguém nos vem anunciar que encontrou um homem instruído em todos os misteres, que conhece o que cada um conhece em sua parte, e com mais precisão do que qualquer pessoa, é preciso responder-lhe que é um ingênuo, e que, aparentemente, encontrou um charlatão e um imitador, que o ilidiu a ponto de lhe parecer onisciente, por não ser ele próprio capaz de distinguir a ciência, a ignorância e a imitação

Glauco — Nada mais verdadeiro. (PLATÃO, 1965, p. 223, 598b-d)

Para Platão, então, a *mimesis* não é somente o ato de representar um objeto do mundo real. A cada representação, a realidade do objeto se perde, se tornando somente aparência, ilusória e inautêntica, enganadora e perigosa.

Sócrates — Nesse caso, é evidente que o poeta imitador não é levado por natureza a semelhante caráter da alma, e que seu talento não se empenha em lhe agradar, visto que deseja ilustrar-se entre a multidão; ao contrário, é levado ao caráter irritável e diverso, porque é fácil de imitar.

Glauco — É evidente.

Sócrates — Podemos, pois, com justiça censurá-lo e considerá-lo como par do pintor; assemelha-se-lhe, por produzir apenas obras sem valor do ponto de vista da verdade, e assemelha-se-lhe ainda, por ter comércio com o elemento inferior da alma, e não com o melhor. Assim, eis-nos bem fundamentados para não recebê-lo em um Estado que deve ser regido por leis sábias, já que acorda, nutre e fortalece o mau elemento da alma, e arruína, destarte, o elemento razoável, como acontece numa cidade que é entregue aos malvados, ao se lhes permitir que fiquem fortes e ao fazer com que pereçam os homens mais estimáveis; do mesmo modo, do poeta imitador, diremos que introduz mau governo na alma de cada indivíduo, lisonjeando o que há nela de irrazoável, que é incapaz de distinguir o maior do menor, que, ao contrário, encarna os mesmos objetos, ora como grandes ora como pequenos, que produz apenas fantasmas, e está a uma infinita distância do verdadeiro.

Glauco — Certamente.

Sócrates — E, no entanto, não acusamos ainda a poesia do mais grave de seus malefícios. Que ela seja, com efeito, capaz de corromper até as pessoas honestas, afora um pequeno número, eis o que sem dúvida é realmente temível. (PLATÃO, 1965, p. 233 604a-605c)

3.2.2 – Simulação

Passados dois milênios, o francês Jean Baudrillard escreveu sobre a reviravolta da teoria proposta por Platão, mudando o foco da representação e da mimesis – a cópia a partir de um real –, para a simulação e para o simulacro, a cópia sem um real. Não que o termo simulacro tenha sido inventado por Baudrillard. Platão mesmo já o havia descrito como o grau da representação mais removido da realidade, sendo apenas aparência. A diferença que aqui se encontra é que, segundo Baudrillard, não há mais real para que haja uma cópia. Movimento de translação: o simulacro precede o real.

É toda metafísica que desaparece. Já não existe o espelho do ser e das aparências, do real e do seu conceito. Já não existe coextensividade imaginária: é a miniaturização genética que a dimensão da simulação. O real é produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e de memórias, de modelos de comando – e pode ser reproduzido um número indefinido de vezes a partir daí. Já não tem de ser racional, pois já não se compara com nenhuma instância, ideal ou negativa. É apenas operacional. Na verdade, já não é o real, pois já não está envolto em nenhum imaginário. É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera. (BAUDRILLARD, 1991, p.8)

A simulação é, no entanto, uma tarefa um tanto complexa. Baudrillard – com uma pequena ajuda de Emile Littré – nos demonstra isso a partir da diferença entre os atos de simular e dissimular.

Dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem. O primeiro refere-se a uma presença, o segundo a uma ausência. Mas é mais complicado, pois simular não é fingir: <<Aquele que finge uma doença pode simplesmente meter-se na cama e fazer crer que está doente. Aquele que simula uma doença determina em si próprio alguns dos respectivos sintomas. >> (Littré.) Logo fingir, ou dissimular, deixam intacto o princípio da realidade: a diferença continua a se clara, está apenas disfarçada, enquanto que a simulação põe em causa a diferença do <<verdadeiro>> e do <<falso>>, do <<real>> e do <<imaginário>> (BAUDRILLARD, 1991, p.9)

Isto é, enquanto o ato de dissimular lida com a presença de algo, o qual tenta se omitir, o ato de simular lida com a ausência, o qual não apenas se finge ter, mas se cria evidências de sua existência. Com o exemplo de alguém que finge uma enfermidade, Baudrillard demonstra como a simulação confunde o paradigma da verdade.

O simulador está ou não doente, se produz <<verdadeiros>> sintomas? Objetivamente não se pode trata-lo nem como doente nem como não doente. A psicologia e a medicina detêm-se aí perante uma verdade da doença que já não pode ser encontrada. Pois se qualquer sintoma pode ser <<produzido>> e já não pode ser aceite como um fato da natureza, então toda a doença pode ser considerada simulável e simulada e a medicina perde o seu sentido, uma vez que só sabe tratar doenças << verdadeiras >> pelas suas causas objetivas. [...] Claro que o médico alienista faz crer que <<para cada forma de alienação

mental existe uma ordem particular na sucessão dos sintomas que o simulador ignora e cuja ausência não poderia enganar o médico alienista>>. Isto (que data de 1865) para salvar a todo custo o princípio de uma verdade e iludir a interrogação que a simulação coloca – ou seja, que a verdade, a referência, a causa objetiva deixaram de existir. Ora que pode a medicina fazer com o que paira aquém e além da doença, aquém e além da saúde, com a reiteração da doença num discurso que não é nem verdadeiro nem falso? Que pode o psicanalista com a reiteração do inconsciente num discurso de simulação que nunca mais pode ser desmascarado, já que também não é falso? (BAUDRILLARD, 1991, p.10)

Apresenta-se aí uma das características do simulacro. Sua existência aponta para a destruição do real pois, enquanto no discurso do real “a representação tenta absorver a simulação interpretando-a como falsa representação, a simulação envolve todo o próprio edifício da representação como simulacro.” (BAUDRILLARD, 1991).

Outro ponto fundamental do simulacro, são as fases históricas sucessivas pelas quais a representação se torna simulação: Em primeiro lugar a representação é o reflexo de uma realidade profunda. Isto é, representa perfeitamente uma realidade, uma verdade. Em segundo lugar ela mascara e deforma uma realidade profunda, ou seja, assim como no modelo platônico, a representação é imperfeita, mas ainda aponta para uma realidade. Em terceiro lugar ela mascara a ausência de realidade profunda. Perde-se aí a relação com a realidade e, pelo contrário, agora a representação serve para simular uma realidade, que já não existe. Em quarta instância, ela não tem relação com qualquer realidade: ela é o seu próprio simulacro puro. Nesta última, simulacros se simulam a partir de outros simulacros, sem nenhum rastro de houve algum dia uma realidade.

No primeiro caso, a imagem é uma boa aparência – a representação é do domínio do sacramento. No segundo é uma má aparência – do domínio do malefício. No terceiro, finge ser uma aparência – e do domínio do sortilégio. No quarto, já não é de todo do domínio da aparência, mas da simulação. A passagem dos signos que dissimulam alguma coisa aos signos que dissimulam que não há nada, marca a viragem decisiva. Os primeiros referem-se a uma teologia da verdade e do segredo (de que faz ainda parte a ideologia). Os segundos inauguram a era dos simulacros e da simulação, onde já não existe Deus para reconhecer os seus, onde já não existe Juízo Final para separar o falso do verdadeiro, o real de sua ressurreição artificial, pois tudo está antecipadamente morto e ressuscitado. (BAUDRILLARD, 1991, p. 13)

Para Baudrillard, dois grandes exemplos de como o mundo sobrecarregado de simulacros e hiper-realidade, e esvaziado de real, nos afeta são a Disneylândia e o caso Watergate. Ambos representam uma estratégia de mascarar a ausência de realidade, mas cada um o faz de forma diferente.

A Disneylândia com seus cenários fictícios – já baseados em outras ficções – seus inúmeros *gadgets* criados para a alegria coletiva, os espetáculos dos atores, o deserto solitário do estacionamento ao redor do parque – que direciona as multidões para apenas um único *gadget*, o carro – diz Baudrillard

...desenha-se, pois, por toda a parte o perfil objetivo da América, até na morfologia dos indivíduos e da multidão. Todos os valores são aí exaltados pela miniatura e pela banda desenhada. Embalsamados e pacificados. Onde a possibilidade [...] de uma análise ideológica da Disneylândia: seleção do *american way of life*, panegírico dos valores americanos, transposição idealizada de uma realidade contraditória. (BAUDRILLARD, 1991, p.21)

É todo esse aparato reverencial a América, que segundo Baudrillard, serve para esconder que não é somente a Disneylândia que é uma simulação, mas que todo o restante da cidade e do país também se encontram no domínio da hiper-realidade. Esconde que hoje, por exemplo, nosso sistema monetário não é mais baseado em nada com um valor tangível, como o escambo ou metais preciosos, muito menos em um papel-moeda que ao menos possuía uma fisicalidade, mas sim é fundado em cartões de plásticos, e *bits* armazenados em bancos de dados dos bancos e agências de crédito.

Já não se trata de uma representação falsa da realidade (a ideologia), trata-se de esconder que o real já não é o real e, portanto, de salvaguardar o princípio de realidade. O imaginário da Disneylândia não é verdadeiro nem falso, é uma máquina de dissuasão encenada para regenerar no plano posto a ficção do real. [...] De resto a Disneylândia não é o caso único. Enchanted Village, Magic Mountain, Marine World: Los Angeles está cercada desta espécie de centrais imaginárias que alimentam com o real, em energia do real, uma cidade cujo mistério consiste justamente em não ser mais que uma rede de circulação incessante, irreal – cidade de uma extensão fabulosa, mas sem espaço, sem dimensões. Tal como as centrais elétricas e atômicas, tal como os estúdios de cinema, esta cidade, não sendo ela própria mais que um imenso cenário e um *travelling* perpétuo, tem necessidade este velho imaginário como um sistema simpático, feito de sinais de infância e de fantasmas falsificados. (BAUDRILLARD, 1991, p. 21)

Já Watergate, o escândalo político norte-americano que deu fim à presidência de Richard Nixon serve ao mesmo propósito: re-injetar um discurso da realidade moral e política em um mundo hiper-real. As linhas entre os atos dos agentes da CIA e dos jornalistas do Washington Post se esmiúçam, a operação é a mesma, o método é o mesmo.

A interpretação de Bourdieu de Watergate – a de que o capital, imoral e sem escrúpulos, só pode agir através de uma fachada superestrutural de moralidade, e quem ajuda a manter essa fachada moral acaba por trabalhar espontaneamente para a ordem do capita – para Baudrillard, peca no que tange a ideologia anticapitalista. Para ele, Bourdieu entende a dominação capitalista

como uma verdade e, ao denunciá-la, se encontra na mesma posição dos jornalistas do Washington Post.

Tudo que o capital nos pede é que o recebamos como tradicional ou que o combatamos em nome da moralidade. Pois é *a mesma coisa*, o que *pode ver-se sob uma outra forma*: outrora tentava-se dissimular um escândalo – hoje tenta-se esconder que ele não existe. *Watergate não é um escândalo*, é o que preciso dizer a todo custo, pois é o que todos tentam esconder, mascarando essa dissimulação um aprofundamento da moralidade, do pânico moral, à medida que nos aproximamos da em(cena)ção primitiva do capital: a sua crueldade instantânea, a sua ferocidade incompreensível, a sua imoralidade fundamental – é isso que é escandaloso, inaceitável para o sistema de equivalência moral e econômica que constitui o axioma do pensamento de esquerda, desde a teoria das Luzes até ao comunismo [...] O capital, esse, nunca esteve ligado por contrato a esta sociedade que domina. É uma feitiçaria da relação social, é um desafio à sociedade e deve ser-lhe dada uma resposta em conformidade. Não é um escândalo a denunciar segundo a racionalidade moral ou econômica, é um desafio a aceitar segundo a regra simbólica. (BAUDRILLARD, 1991, p.24)

O imbróglio aparente desse discurso se dá ao fato de que, na era do hiper-real, qualquer forma de entendimento de uma situação é impossível devido ao caráter transgressor da simulação. Para Baudrillard a espiral de Moebius representa perfeitamente esse traço: vai se um lado para outro, passa-se de cima para baixo, mas sempre se retorna para o ponto inicial. Isso se dá ao fato de que, em virtude de o simulacro ser perfeito – ele traz consigo as mesmas consequências do real – não se consegue reagir a ele como simulacro.

Em dois exemplos, o primeiro um atentado a bomba na Itália e o segundo um assalto a um banco, nos é mostrado a impossibilidade de resolução no nível da simulação. No primeiro a multiplicidade de explicações possíveis – a verdade não tem mais lugar – assola qualquer resolução. Seria obra dos extremistas de esquerda ou dos extremistas de direita? Ou encenação centrista para que se desconsidere os discursos extremistas? Ou ainda poderia ser chantagem policial à segurança pública? A verdade já não existe como não importa, somente a circulação de signos, tem relevância.

Tudo isto é verdadeiro ao mesmo tempo e a busca da prova e mesmo da objetividade dos fatos não para esta vertigem interpretação. É que estamos numa lógica da simulação, que já nada tem a ver com uma lógica dos fatos e uma ordem das razões. A simulação caracteriza-se por uma precessão do modelo, de todos os modelos sobre o mínimo fato – os modelos já existem antes, a sua circulação, orbital como a bomba, constitui o verdadeiro campo magnético do acontecimento. Os fatos já não têm trajetória própria, nascem na intersecção dos modelos, um único fato pode ser engradado por todos os modelos ao mesmo tempo. Esta antecipação, esta precessão, este curto-circuito, esta confusão do fato com o seu modelo (acabam-se a falta de sentido, a polaridade dialética, a eletricidade negativa, a implosão dos polos antagônicos), é sempre ela que dá lugar a todas as interpretações possíveis, mesmo as mais contraditórias – todas verdadeiras, no sentido em que sua

verdade é a de se trocarem, à semelhança dos modelos dos quais procedem, num ciclo generalizado. [...] Tudo isto é verdade simultaneamente [...], que traduz a impossibilidade de uma posição determinada em um discurso. [...] Inferno da simulação, que já não é o da tortura, mas da torção sutil, maléfica, impossível de captar, do sentido. (BAUDRILLARD, 1991, p. 25-27)

Enquanto o primeiro exemplo demonstra a impossibilidade de determinar o sentido de algum ato na era do hiper-real, o segundo atesta a impossibilidade de reação na mesma lógica. Ao imaginar um roubo a banco mais próximo possível da “verdade”, com armas falsas, estabelecendo a segurança dos reféns e exigindo um resgate a fim de testar a reação do aparato da ordem a um simulacro perfeito, o resultado ao qual se depara é a conexão desses signos artificiais com os elementos reais da reação: a polícia realmente disparará a vista, um refém poderá realmente morrer de ataque cardíaco e o resgate fingido será pago. Isso se dá porque, nesta era em que o real não é mais possível, a ilusão tampouco é.

Há que ver nesta impossibilidade de isolar o processo de simulação o peso de uma ordem que não pode ver nem conceber senão o real, porque não pode funcionar em nenhuma outra parte. Uma simulação de delito, se for averiguada, será ou punida mais levemente (porque não tem <<consequências>>) ou será punida como ofensa ao Ministério Público (por exemplo, se foi desencadeada uma operação de polícia <<parada nada>>) – mas *nunca como simulação*, já que justamente enquanto tal não é possível qualquer equivalência com o real nem logo, qualquer repressão. O desafio da simulação é imperdoável pelo poder. Como punir a simulação de virtude? Contudo, enquanto tal, ela é tão grave como a simulação de crime. A paródia faz equivalerem-se submissão e transgressão e esse é o crime mais grave, já que *anula a diferença em que se baseia a lei*. A ordem estabelecida nada pode contra isso, pois a lei é um simulacro de segunda categoria enquanto que a simulação é de terceira categoria, para além do verdadeiro e do falso, para além das equivalências, para além das distinções racionais sobre as quais funcionam todo o social e todo o poder. É, pois, aí, na falta de real, que é preciso fazer pontaria a ordem.

É por isso mesmo que esta escolhe sempre o real. Na dúvida, prefere sempre esta hipótese [...] Mas isto torna-se cada vez mais difícil, pois se é praticamente impossível isolar o processo de simulação, pela força de inércia do real que nos rodeia, o inverso também é verdadeiro (e esta mesma reversibilidade faz parte do dispositivo de simulação e de impotência do poder): a saber que *é doravante impossível isolar o processo do real e provar o real*. (BAUDRILLARD, 1991, p. 31)

Percebe-se então, que a única forma encontrada pelo poder de reestabelecer uma ordem ao mundo de simulacros é através da reinjeção de real e referencial, cria-se conflitos e escândalos da mesma forma que se cria centrais imaginárias como a Disneylândia.

Ironicamente, se hoje é o capital quem se defende dos ataques da simulação e da hiper-realidade, durante sua história foi ele próprio quem se empregou delas para se estabelecer, rompendo as distinções ideais de verdadeiro e falso, de bem e mal, desestruturando todo o

referencial. Ele foi o primeiro se utilizar da desterritorialização, da dissuasão, da abstração como armas

Enquanto a ameaça histórica lhe vinha do real, o poder brincou à dissuasão e à simulação, desintegrando toda as contradições à força de produção de signos equivalentes. Hoje, quando a ameaça lhe vem da simulação (a de se volatizar no jogo dos signos) o poder brinca ao real, brinca à crise, brinca a refabricar questões artificiais, sociais, econômicas, políticas. É para ele uma questão de vida ou de morte. (BAUDRILLARD, 1991, p. 33)

“Questão de vida ou morte” pois, uma ameaça do capital, como o assalto, apenas perturba a ordem das coisas, nesse caso o direito à propriedade, pelo outro lado, uma ameaça da simulação perturba o próprio princípio de realidade que se busca manter.

A transgressão, a violência, são menos graves porque apenas contestam a *partilha* do real. A simulação é infinitamente mais perigosa, pois deixa sempre supor, para além de seu objeto, que *a própria ordem e a própria lei poderiam não ser mais que uma simulação*. (BAUDRILLARD, 1991, p. 30)

3.3 – A ausência de um futuro

Nas representações artísticas, como nas literaturas de ficção científica, dois modos de futuro são predominantes, o futurismo e o retrofuturismo. A diferença se dá no fato de que enquanto o futurismo (ou futurologia) utiliza o presente para antecipar como o futuro poderá vir a ser, o retrofuturismo trabalha com o passado para recordar como o futuro era antecipado, assim trabalhando com o passado, presente e futuro. Há um maior trabalho de aspectos psicológicos no retrofuturismo, o que verdadeiramente se coloca nele é a memória da antecipação, de o futuro era sentido por nós. (GUFFEY & LEMAY, 2014)

Hoje, no entanto, a sensação do futuro parece exercer uma força gravitacional diferente. Não somente não há mais uma antecipação do futuro, como “não somos mais capazes de imaginá-lo” (BERARDI, 2019, p. 11). Para Franco “Bifo” Berardi, o entusiasmo que possuíamos em relação ao futuro foi substituído por uma crescente melancolia.

O futuro já não é mais percebido (tal qual século passado) como fonte de esperança, como promessa de expansão e de crescimento. É um futuro amedrontador ao invés de promissor que aguarda essa geração, precarizada e altamente conectada — a primeira a ter aprendido mais palavras de uma máquina do que de uma mãe. (BERARDI, 2019, p. 8)

Para Bifo, o século XX é o ponto culminação das promessas modernas e a vanguarda Futurista é a principal expoente deste pensamento entusiasta em relação ao futuro – tanto que assim se denominaram. Em 1909, anos antes da Primeira Guerra Mundial, Filippo Tommaso

Marinetti publicou no jornal *Le Figaro* o manifesto futurista. Dentre diversos clamores, os que chamam a atenção são aqueles que desprezam o passado e exaltam a *velocidade*, a *agressividade* e, no centro de tudo, *a máquina*. É o primeiro gesto consciente de entusiasmo desse século que ainda tinha esperança.

A *máquina* na concepção futurista ganhou importância política e estética. A *máquina* era o símbolo maior da modernidade que se desenrolava no mundo. Com a máquina o homem poderia dominar a natureza e racionalizar cada vez mais a realização do trabalho. É um instrumento divino que permite ao homem seu aperfeiçoamento.

O automóvel se mostra como o ápice do maquinário e se torna a máquina símbolo do movimento. Incansável, sua aceleração representa a aproximação do futuro porvir. Os futuristas fizeram dele tema de diversas obras, sempre em movimento, sempre agressivamente veloz e capaz de trazer à tona o sublime. “Um automóvel rugidor, que parece correr sobre a metralha, é mais bonito que a Vitória de Samotrácia¹³.”, exclama Marinetti (1909) em seu manifesto.

Este período, entretanto, também concorre uma outra concepção da máquina que toma lugar em diversos discursos, como na literatura de H. G. Wells,

em que as máquinas e a técnica seriam responsáveis pela desgraça humana, ao escravizar, dominar e tolher as liberdades do homem, transformando-o permanentemente em seu escravo. Assim, em relação à afirmação do modo de produção capitalista e de tudo o que dele surge, o entusiasmo divide espaço com a repulsa; o desenvolvimento do maquinário será, para o homem, fonte de orgulho e de angústia. (BERTOLLUCE, 2010, p. 253)

A máquina futurista, a máquina moderna, no entanto, tinha como sua característica fundamental ser um objeto externo ao homem. Pesada, feita de ferro e grande, a máquina era externa ao corpo e externo à mente, que permaneciam pré-técnicos, naturais. Com o passar do tempo uma nova espécie de máquina foi de desenvolvendo: manométrica, psicofarmacológica, bioinformática.

Na era digital, a máquina não mais está diante do corpo e da mente humana, agora ela se encontra dentro do corpo e dentro da mente. Ela se torna o alicerce do funcionamento eficiente destes, dando suporte técnico para as formas de relações e expressões humanas.

A máquina se torna cada vez menor, torna-se dispositivo miniaturizado, nanotecnologia. É constituída por corpúsculos bioquímicos capazes de modificar o estado do organismo e do humor. A máquina se faz signo, relação, linguagem, que modela seus falantes. Abole o espaço, torna obsoleto o automóvel porque o espaço é suprimido em uma temporalidade instantânea e deslocalizada. (BERARDI, 2019, p. 17)

¹³ Estátua grega a deusa Nice confeccionada entre 220 e 190 a.C.. Foi descoberta em 1983 e, apesar de incompleta, fascinou críticos e artistas graças à aparente leveza da figura, apesar da estrutura maciça de mármore.

A transformação da máquina afeta também a configuração do modo de trabalho no mundo atual, precarizando-o. Não mais temos a antiga noção do trabalhador que vende parte de seu tempo para o capital, que deve extrair o máximo de valor possível. Agora o trabalhador é uma célula dentro de uma estrutura fragmentada, conectada, bioinformática. Ele não vende mais seu tempo de trabalho em forma de horas que devem ser preenchidas ao máximo pelo capital, mas vende sua produtividade em instantes individuais de atividades ao capital, que paga o menor preço possível.

Dentro do regime de aleatoriedade dos valores flutuantes, a precariedade se torna uma forma geral da relação social e afeta a composição social da nova geração que se coloca no mercado. A precariedade não é um aspecto peculiar, mais ou menos amplo, da relação produtiva, mas o núcleo negro do processo de produção. (BERARDI, 2019, p. 136)

Nesta nova configuração, o trabalhador perde sua identidade enquanto pessoa jurídica, portadora de direitos políticos e representada por sindicatos, perde seu “direito ao descanso, à assistência, à cura, à aposentadoria” (BERARDI, 2019, p. 139). O trabalhador perdeu direito ao seu corpo físico, é escravo do capital e seu corpo se torna apenas um resíduo do processo de produção de valor.

Uma das formas exemplares da depreciação do corpo em face da conectividade mundial e da produtividade precarizante são as tendências do trato com as necessidades do corpo humano apontadas por Jonathan Crary em *24/7*. Ao enxergar o período de sono como última fronteira a ser dominada pela mercantilização capitalista, visto que durante o sono somos livres das influências do marketing e do consumo, e não estamos suscetíveis a exigências de produtividades, Crary investiga de que forma esta fronteira está sendo minada por interesses do trabalho ou de consumo.

O fato de passarmos dormindo um bom período da vida, libertos de um atoleiro de carências simuladas, subsiste como uma das grandes afrontas humanas à voracidade do capitalismo contemporâneo. O sono é um hiato incontornável no roubo de tempo a que o capitalismo nos submete. (CRARY, 2014, p. 20)

Para Crary, a partir das últimas décadas do século XX, com o fim dos modos mais brandos de se pensar o capitalismo, a antiga necessidade de se pensar na sustentabilidade a longo prazo dos trabalhadores se tornou obsoleta e foi substituída pela crença de que o tempo de regeneração dos trabalhadores “é caro demais, não é estruturalmente possível no capitalismo moderno” (CRARY, 2014).

Devido a esta necessidade do capital, não somente aconteceu uma reconfiguração dos modos de trabalho, porém, mais importantemente, também dos modos de sociabilidade. O esquema *24/7* tornou-se norma e o modelo ininterrupto dos mercados busca – ou ao menos

almeja – atingir todos âmbitos da vida humana. Nossa atenção é demandada em todos os momentos, ou pelo marketing, ou pelo consumo – seja de produtos, serviços, imagens, procedimentos – ou pelo próprio trabalho.

Para além da vacuidade do slogan, a expressão 24/7 é uma redundância estática que desautoriza qualquer imbricação com as tessituras rítmicas e periódicas da vida humana. Evoca um esquema arbitrário e inflexível de uma semana de duração, esvaziado de quaisquer desdobramentos de experiências, cumulativas ou não. Dizer “24/365”, por exemplo, não é a mesma coisa, pois a expressão sugere, ainda que de modo arrevesado, uma temporalidade estendida ao longo da qual algo pode de fato mudar, eventos inesperados podem ocorrer. (CRARY, 2014, p.18)

Neste princípio 24/7 há a desumanização do corpo, não somente pela necessidade da vigília constante, que nos coloca dentro da lógica de desempenho da máquina – a custas da humanidade de cada um – e não somente também por causa da instantaneidade deste fundamento, em que a divisão do tempo não permite-se imaginar um longo prazo, e portanto exclui-se concepções de progresso e desenvolvimentos, mas também porque a própria exclusão do sono só pode ser dada pela alteração da natureza humana.

Apesar de ser um campo fértil de pesquisas, ainda não se encontrou uma maneira de reduzir a necessidade do sono das pessoas sem que haja uma deterioração psíquica. O exército, principal órgão apontado por Crary, que realiza pesquisas nesta área em duas frentes distintas, para necessidades distintas.

A primeira é para a criação de soldados que não precisem dormir, e assim se aproximem da eficácia das máquinas. Para isso são utilizadas drogas ou terapias que, ao contrário do desejado, ao privar o soldado do sono, retira também dele a capacidade de uma atenção afiada. A segunda se dá na área da tortura, onde a privação do sono, em conjunto com diversas outras técnicas, é utilizada para desestabilizar psicologicamente o torturado, chegando a produzir danos neurológicos irreversíveis. Através de ambas nota-se o caráter danoso da falta de sono, para Crary “A negação do sono é uma desapropriação violenta do eu por forças externas, é o aniquilamento calculado de um indivíduo.” (CRARY, 2014, p. 16)

Os custos à saúde humana apontados por Berardi e Crary podem ser observados no trabalho de Byung-Chul Han em *Sociedade do Cansaço* (2015). Para ele, a essência de uma época pode ser entendida pela natureza de suas doenças.

O século XX, por exemplo, foi um século bacteriológico, isto é, de doenças bacterianas, como a Gripe Espanhola, e de pesquisas em antibióticos. Nas doenças bacterianas há sempre o processo de infecção, a invasão do corpo por um organismo externo a ele, e portanto, a luta do sistema imunológico na derrota deste invasor. Desta mesma forma foi o século XX, um século

marcado pelas Guerras Mundiais e pela Guerra Fria, representando a rejeição da alteridade e de seu combate.

Hoje, no entanto, de acordo com Han, vivemos em uma época neural, portanto não se consegue explicar as enfermidades de hoje à luz do raciocínio do passado. Doenças como depressão, transtorno de déficit de atenção, síndrome de hiperatividade, transtorno de personalidade limítrofe e síndrome de burnout, muito presentes hoje, não se encaixam na lógica da invasão corpórea por um organismo distinto, desaparece a noção de alteridade – característica principal da imunologia – é preciso de uma lógica então, pós-imunológica.

Para Han, a lógica imunológica é uma lógica que trata de negatividade e de seu combate, o estranho é o negativo em comparação ao corpo, que é o positivo; na lógica pós-imunológica as mazelas não são provocadas pela violência de uma negatividade invasora, mas sim pelo excesso de positividade, isto é, resultantes de uma violência “superprodução, superdesempenho ou supercomunicação” (HAN, 2015, p. 17),

A violência da positividade não é privativa, mas saturante; não excludente, mas exaustiva. Por isso é inacessível a uma percepção direta. A violência viral, que continua seguindo o esquema imunológico de interior e exterior ou de próprio e outro, e pressupõe uma singularidade ou alteridade hostil ao sistema, não está mais em condições de descrever enfermidades neuronais como depressão, Tdah ou SB. A violência neuronal não parte mais de uma negatividade estranha ao sistema. É antes uma violência sistêmica, isto é, uma violência imanente ao sistema. Tanto a depressão quanto o Tdah ou o SB apontam para um excesso de positividade. A SB é uma queima do eu por superaquecimento, devido a um excesso de igual. O hiper da hiperatividade não é uma categoria imunológica. Representa apenas uma massificação do positivo. (HAN, 2015, p. 20)

Se o cerne da violência neural se encontra na própria sociedade na qual estamos inseridos, é preciso entender que tipo de sociedade é esta, na visão de Han. Ao apontar que o conceito de *sociedade disciplinar* descrito por Foucault se tornou ineficiente, pois este lida com a dicotomia de normal e anormal, isto é a oposição de forças positivas e negativas, Han ilumina nossa sociedade a partir do que ele chama de *sociedade do desempenho*.

Um estágio além da *sociedade disciplinar*, a *sociedade do desempenho* tem como característica a internalização da produtividade pelo indivíduo. Se antes ele era administrado disciplinarmente para produzir, agora ele próprio faz a administração de seus tempos e recursos para melhor produzir, e, com isto, internaliza também a responsabilidade pela própria produção.

O poder ilimitado é o verbo modal positivo da sociedade de desempenho. O plural coletivo da afirmação *Yes, we can* expressa precisamente o caráter de positividade da sociedade de desempenho. No lugar de proibição, mandamento ou lei, entram projeto, iniciativa e motivação. A sociedade disciplinar ainda está dominada pelo *não*. Sua negatividade gera loucos e

delinquentes. A sociedade do desempenho, ao contrário, produz depressivos e fracassados. (HAN, 2015, p. 24)

O indivíduo da *sociedade disciplinar* enxerga sempre um limite em sua produtividade, fruto de sua própria reação às proibições impostas a ele pelos sistemas de controles. O indivíduo da *sociedade do desempenho*, por outro lado, livre das amarras do disciplinares, mas imerso na lógica da produção, se enxerga com não somente com a possibilidade de produção ilimitada, mas também com o dever da produtividade ilimitada. Em uma sociedade em que a demanda de uma geração de valor é cada vez maior, o indivíduo arca com uma tarefa impossível, e as consequências disto Han aponta na saúde: doenças por excesso de positividade.

O que causa a depressão do esgotamento não é o imperativo de obedecer apenas a si mesmo, mas a *pressão de desempenho*. Visto a partir daqui a Síndrome de Burnout não expressa o *si-mesmo* esgotado, mas antes a alma consumida. Segundo Ehrenberg, a depressão se expande ali onde os mandatos e as proibições da sociedade disciplinar dão lugar à responsabilidade própria e à iniciativa. O que torna doente, na realidade, não é o excesso de responsabilidade e iniciativa, mas o imperativo do desempenho como um novo *mandato* da sociedade pós-moderna do trabalho. (HAN, 2015, p. 27)

Para Berardi a situação de precariedade descrita acima traz consigo a sensação de mal-estar. Assim como visto em Lyotard, o futuro para Berardi foi imaginado pelas mesmas energias, pelas mesmas metanarrativas que em Lyotard – o iluminismo, o positivismo, as ideologias dialéticas, etc – no entanto, sua conclusão é mais aterradora: não somos mais capazes de imaginar o futuro. A precarização não aparenta ter escapatória.

O futuro se transforma em ameaça quando a imaginação coletiva se torna incapaz de ver possibilidades alternativas para a devastação, a miséria e a violência. Essa é justamente a situação atual porque a economia se transformou em um sistema de automatismos tecnoeconômicos dos quais a política não se consegue escapar. A epidemia de depressão contemporânea se coloca em um contexto de paralisia da vontade, que é um outro modo de dizer precariedade. (BERARDI, 2019, p. 135)

3.4 – A ontologia da ausência

Em *Espectros de Marx* (1994), Derrida cunha o termo “hontologia” para se referir ao fato de que, assim como a análise de sentido de um signo é dependente e sustentado pela sua diferença a todos os demais signos; uma análise do presente também é dependente de tudo aquilo que é diferente do presente, isto é, tudo aquilo que está ausente. Para Derrida isto quer dizer que se deve levar em consideração o passado e sua capacidade de re-emergir, de nos “assombrar” no presente.

Derrida propôs pensarmos uma hontologia (com H), ou seja, a palavra vem do francês *hanter* (assombrar). Uma hontologia (hauntologia), então, seria o estudo das assombrações, das visitas espectrais, daquilo que retorna sob a forma de herança ou de uma obsessão; uma espécie de “ciência daquilo que retorna”. A hontologia seria produzida a partir da leitura dos espectros; diferentemente de uma ontologia (sem H) do ser e sua morada, a hontologia não se deixaria mais capturar pelo estatuto do ‘ser’ e do ‘logos’ (ontologia) e sim trataria das aparições, das visitas, das rondas espectrais que habitam de tempos em tempos não só o âmbito político, mas toda a nossa existência. (FUÃO, 2018, p. 24)

É ao transportar a ideia de hontologia de Derrida para o âmbito cultural e unir com a precarização do mundo contemporâneo explicitado por Berardi que Mark Fisher cria o conceito de *futuros perdidos*. Para ele vivemos em um período de estagnação cultural causado por uma inabilidade de imaginar um futuro. ou como ele próprio coloca “não apenas o futuro não chegou, como não mais parece possível.” (FISHER, 2014, tradução nossa)¹⁴.

A não possibilidade de imaginar o futuro se deve, para Fisher, ao fato de que nos últimos 30 anos mudanças dramáticas ocorreram nas esferas econômicas, culturais e política das sociedades. Se computação ubíqua, o modelo de produção pós-fordista, e a precarização da mão de obra e das relações trabalhistas mudaram completamente o cenário de trabalho; a desfragmentação do estado de bem-estar social e surgimento do capitalismo neoliberal abalaram as estruturas que possibilitavam às pessoas e instituições se dedicarem ao florescimento cultural sem se preocuparem com retorno financeiro imediato

Enquanto serviços públicos de transmissão se tonaram "marketizados", houve um aumento na tendência de fabricar produtos culturais que se assemelhavam ao que já era bem sucedido. O resultado de tudo isto é que o tempo social disponível para o afastamento do trabalho e imersão própria em produção cultural decaiu drasticamente. Se há um fator acima de todos que contribui para o conservadorismo cultural, é a enorme inflação no custo do aluguel e das hipotecas. Não é acidente que a efervescência da inventividade cultural de Londres e Nova York no final dos anos 70 e início dos anos 80 (na cena punk e pós-punk) coincidiu com a disponibilidade de propriedades baratas e ocupadas nestas cidades. Desde então, o declínio de habitações sociais, os ataques à ocupações e o aumento delirantes no preço de propriedades significaram que o tempo e energia destinados a produção cultural diminuiu massivamente.. (FISHER, 2014, tradução nossa).¹⁵

¹⁴ Texto original: *not only has the future not arrived, it no longer seems possible.*

¹⁵ Texto original: *As public service broadcasting became 'marketised', there was an increased tendency to turn out cultural productions that resembled what was already successful. The result of all of this is that the social time available for withdrawing from work and immersing oneself in cultural production drastically declined. If there's one factor above all else which contributes to cultural conservatism, it is the vast inflation in the cost of rent and mortgages. It's no accident that the efflorescence of cultural invention in London and New York in the late 1970s and early 80s (in the punk and postpunk scenes) coincided with the availability of squatted and cheap property in those cities. Since then, the decline of social housing, the attacks on squatting, and the delirious rise in property prices have meant that the amount of time and energy available for cultural production has massively diminished.*

Contudo, isto por si só não é o suficiente para a estagnação cultural em que vivemos. Para Fisher ela é causada também pelo novo paradigma precarização do trabalho e da vida das pessoas, assim como descrito por Crary e Han. Ao mesmo tempo em que a vivência hoje exaure e superestimula, causa um cerco na capacidade de atenção das pessoas.

O resultado deste cenário, para Fisher, é a impossibilidade do artista de se colocar em introspecção, de se retirar do lugar comum da sociedade e trabalhar algo em que se apresente o novo. Juntas, a supressão de espaços e incentivos seguros para experimentação, e a ausência de tempo para a criação, tornaram a cultura de hoje velha, paralisada, repetitiva. Antigamente o advento de novas tecnologias abriam espaços para novas formas culturais, hoje as novas tecnologias estão subordinadas à antigas formas culturais.

Produzir o novo depende de certos tipos de afastamento – tanto, por exemplo, da sociabilidade quanto das formas culturais pré-existentes – porém, a forma atual dominante de sociabilidade em ciberespaços em rede, com suas infinitas oportunidades de micro-contatos e dilúvios de links do YouTube, tornaram o afastamento mais difícil que nunca. Ou, como Simon Reynolds colocou de forma tão concisa recentemente, a vida cotidiana acelerou, mas a cultura freiou. (FISHER, 2014, tradução nossa).¹⁶

É justamente na indústria musical e em toda cultura que a rodeia – na moda, nos discursos, nas capas de álbuns, nos encontros – que Fisher enxerga com clareza a paralisação da cultura. Para ele, antigamente se podia notar uma virada na década e nas gerações a partir de que músicas estavam populares. O som de uma geração era completamente dissonante da geração passada.

Hoje, no entanto, a música não é em nada dissonante a uma música de épocas passadas, não há mais o espanto e a criação de um novo gênero a cada geração. Pelo contrário, há sempre a busca de emular o som de alguma época, de deixar seu som tipificado, de fácil classificação e comercialização. Ironicamente, isto também ocorre com as explorações futurísticas do passado. Uma música eletrônica futurística do grupo alemão *Kraftwerk*, ainda soa futurística hoje.

Eu primeiro ouvi a versão de "Valerie" de Amy Winehouse enquanto andava por um shopping, talvez a perfeita localidade para seu consumo. Até então, eu acreditava que "Valerie" foi gravada primeiro pela banda indie sem graça the Zutons. No entanto, por um momento, o som antiquado de soul de 1960 e os vocais (que numa escuta casual não percebi como de Winehouse) me fizeram rever essa crença: certamente a versão do Zutons era uma regravação desta

¹⁶ Texto original: *Producing the new depends upon certain kinds of withdrawal – from, for instance, sociality as much as from pre-existing cultural forms – but the currently dominant form of socially networked cyberspace, with its endless opportunities for micro-contact and its deluge of YouTube links, has made withdrawal more difficult than ever before. Or, as Simon Reynolds so pithily put it, in recent years, everyday life has sped up, but culture has slowed down.*

aparentemente mais antiga versão, a qual eu não havia ouvido até então. Naturalmente, não demorou para que eu percebesse que o som de soul dos anos 60s era, na verdade, uma simulação; esta era de fato uma regravação da música dos Zutons, feita no estilo retrô que o produtor da faixa, Mark Ronson, se especializou. (FISHER, 2014, tradução nossa).¹⁷

É nessa repetição do passado que se encontra o cerne da *hontologia* de Fisher. Ao invés de uma simples nostalgia, uma saudade por tempos passados, a paralisação da cultura hoje é sintoma de algo maior, é o sintoma máximo da percepção de que, embora o período de hoje com todos confortos da tecnologia proporciona um melhor ambiente para se viver do que há 40 ou 50 anos, existe ao mesmo tempo um mal-estar na implícita realização de que este não é o mundo que havíamos desejado viver 40 ou 50 anos atrás.

A repetição paralisada hoje de signos do passado nos sensibiliza devido a re-emergência da antiga antecipação que fazíamos do futuro, de nossa antiga ânsia pela emancipação que o futuro traria. O ato de constante repetição destes signos traz consigo o que Fisher chama de *futuros perdidos*, espectros, fantasmas de um futuro que nunca existiu, mas retorna hoje para nos assombrar no presente.

Porém não deveríamos ter de escolher entre, digamos, a internet e seguridade social. Uma maneira de pensar a *hontologia* é pensar que os futuros perdidos não nos forcem tais falsas escolhas; ao contrário, o que nos assombra é o espectro de um mundo em que as maravilhas das tecnologias de comunicações poderiam ser combinadas com um senso de solidariedade mais forte que qualquer sócio-democracia poderia invocar. (FISHER, 2014, tradução nossa).¹⁸

Hontologia para Fisher, é então, o assombramento que advém da cultura de hoje, especialmente a música. Perdemos a capacidade de imaginar, de antecipar um futuro, como diria Berardi, o futuro foi cancelado. A *hontologia* emerge na circunstância em que tanto para imaginar como o futuro poderá ser, quanto para termos a sensação de futurismo, temos de voltar ao passado, revisitá-lo em forma de espectro e redescobrir como o futuro era concebido, temos de simular um futuro. E é isto que o *vaporwave* faz com tanta eficácia.

¹⁷ Texto original: *I first heard Amy Winehouse's version of 'Valerie' while walking through a shopping mall, perhaps the perfect venue for consuming it. Up until then, I had believed that 'Valerie' was first recorded by indie plodders the Zutons. But, for a moment, the record's antiqued 1960s soul sound and the vocal (which on a casual listen I didn't at first recognise as Winehouse) made me temporarily revise this belief: surely the Zutons' version of the track was a cover of this apparently 'older' track, which I had not heard until now? Naturally, it didn't take me long to realise that the '60s soul sound' was actually a simulation; this was indeed a cover of the Zutons' track, done in the souped-up retro style in which the record's producer, Mark Ronson, has specialised.*

¹⁸ Texto original: *But we shouldn't have to choose between, say, the internet and social security. One way of thinking about hauntology is that its lost futures do not force such false choices; instead, what haunts is the spectre of a world in which all the marvels of communicative technology could be combined with a sense of solidarity much stronger than anything social democracy could muster.*

4 – O que é, afinal, o *Vaporwave*?

Até então o *vaporwave* eludiu conceituações significativas, passando por apenas descrições de sua aparência, sem entrar em seu âmago. Muitas pessoas o classificam como um gênero de música anticapitalista e crítica do consumismo; outros afirmam que é um gênero nostálgico da era de ouro do capitalismo americano, a era da *reaganomics*¹⁹. Na verdade, o *vaporwave* não opera sob nenhum fundamento ideológico moderno. Ser um gênero conservador, progressista ou revolucionário não faz parte do espírito do gênero, mas sim dos ouvintes, naturalmente curiosos.

Sob a luz teórica vista acima, é possível uma análise mais profunda do gênero musical e sua compreensão a partir da lógica em que ele está inserido. Para isso, no entanto, antes será necessário compreender como o *vaporwave* executa essa lógica.

4.1 – Aceleração

O *cyberpunk* foi um gênero literário da ficção científica que teve seu auge nos anos 80 e 90. Se diferenciou dos demais movimentos literários ao explorar temas como tecnologia, realidade virtual e ciberespaço lado a lado a temas como marginalização social e desigualdade econômica, trazendo assim um cenário futurístico distópico para criticar a sociedade da época, uma sociedade que se afirma cada vez mais capitalista, cibernética e globalizada.

O cyberpunk se coloca no mesmo terreno da cultura New Age, mas reage com uma sensibilidade oposta. Ele não espera o apocalipse, já o adquiriu, acolheu, elaborou, e imagina um mundo no qual não aconteceu nada mais do que o desenvolvimento das virtualidades presentes no mundo atual. O cyberpunk fala do desdobramento das potencialidades inscritas nas tecnologias de automação, de simulação. (BERARDI, 2019, p. 101)

Assim como o *cyberpunk*, o *vaporwave* se utiliza da mesma técnica na criação de sua estética, isto é, o modo pelo qual seus futuros imaginários são produzidos. Seus autores conseguem extrapolar a sociedade de décadas a frente das suas a partir da aceleração temporal das tendências de suas próprias sociedades.

No *cyberpunk* isto se dá a partir da visão que a velocidade do progresso capitalista somente tende a aumentar e que, estando conectados o desenvolvimento tecnológico e a acumulação de capita, o futuro certamente será uma distopia. No *vaporwave*, por outro lado, o

¹⁹ Conjunto de políticas econômicas do presidente americano Ronald Reagan, cuja base era a redução dos gastos públicos, redução do imposto sobre renda e ganhos de capital, redução da regulação econômica e redução da inflação através do controle da produção da moeda.

que são acelerados não são as tendências de desigualdade social e progresso capitalista, mas sim a cultura da (percebida) época de auge do capitalismo. O *vaporwave* se utiliza de especulações de como o mundo poderia ter se tornado, caso o capitalismo seguisse desenfreado, como seria nosso mundo hoje, dado a cultura oitentista?

É interessante frisar que o ato de acelerar é um ato fundamental na história do capitalismo como aponta Berardi (2019). O capitalismo, enquanto sistema econômico pensado até hoje, necessita de constante crescimento, o não crescimento de uma empresa, por exemplo, é tido como fator preocupante para seus acionistas, o mesmo acontece quando se trata do PIB de um país.

Mas não se pode falar em expansão sem falar de aceleração de tempo de trabalho, em intensificação do gesto produtivo do operário. A principal noção da economia moderna é a produtividade, que significa a quantidade de produto por unidade de tempo. A produtividade tem que ser constantemente incrementada se se almeja a continuidade da expansão econômica. O incremento da produtividade se dá em função da aceleração do gesto produtivo, ou seja, do aumento da velocidade. (BERARDI, 2019, p. 18)

Há, para Berardi, apenas duas maneiras de se acelerar a produtividade, aumentando a mais-valia absoluta – em que se depende da quantidade de trabalho executado; e aumentando a mais-valia relativa – que se refere ao valor do trabalho executado. Na primeira categoria, para aumentar quantidades absolutas de produção pode-se contratar mais trabalhadores, aumentar a jornada de trabalho, ou ameaçar os trabalhadores. Já a segunda, somente pode ser aumentada através da técnica, pois a quantidade é a mesma. Percebe-se então, que houve acelerações de ambas as formas.

Também se apresentou, nos últimos anos, um campo de debate conhecido por *aceleracionismo* que, assim como o *vaporwave*, também opera sem ponto de partida ideológico definido. O *aceleracionismo* é um conjunto de diferentes teorias que tentam imaginar o futuro da humanidade e debatem sobre como atingi-lo. Em suas diferentes vertentes há teóricos, como Nick Land que encaram com extrema positividade o período em que vivemos e defendem a manutenção do *status quo* capitalista. “Catástrofe é o passado se desfazendo. Anástrofe é o futuro se formando. Visto a partir da história, a divergência está atingindo proporções críticas. Da matrix, crise é a convergência mal interpretada pela humanidade. (SADIE & LAND, 2014, tradução nossa)²⁰. Por outro lado, há também teóricos como Alex Williams e Nick Srnicek que enxergam o aceleracionismo como inerentemente uma teoria marxista.

²⁰ Texto original: *Catastrophe is the past coming apart. Anastrophe is the future coming together. Seen from within history, divergence is reaching critical proportions. From the matrix, crisis is a convergence misinterpreted by mankind.*

Queremos acelerar o processo de evolução tecnológica. Mas o que estamos defendendo não é tecnutopismo. Nunca acredite que a tecnologia será suficiente para nos salvar. Necessária, sim, mas nunca suficiente sem ação sociopolítica. A tecnologia e o social estão intimamente ligados um ao outro, e mudanças em qualquer um deles potencializam e reforçam mudanças no outro. Enquanto os tecnutópicos defendem que a aceleração, por si só, seja capaz de automaticamente superar o conflito social (numa nova era utópica, quando ele não mais tiver sentido); a nossa posição consiste em que a tecnologia deva ser acelerada exatamente porque necessária para tensionar e vencer esses conflitos. (WILLIAM e SRNICEK, 2013)

4.2 – O vale da estranheza

Ao realizar este procedimento de aceleração, o *vaporwave* cria sua estética sem se desvencilhar do contexto teórico que há ao redor do processo. Se por um lado, ao se utilizar das colagens e manipulações visuais e sonoras, o *vaporwave* acelera a cultura oitentista para re-imaginar o futuro; pelo outro, o resultado estético também traz a luz determinadas sensações psicológicas ao ouvinte. O reconhecimento do material reutilizado nos permite reconhecer o futuro do qual o *vaporwave* fala, entretanto ao mesmo tempo o desconhecimento da obra resultante nos dá o desconhecimento necessário para que a obra nos atinja como nova.

A sensação provocada pelo binário reconhecimento/desconhecimento é explorada bastante nas áreas da robótica e da computação gráfica. Nos anos 70, o pesquisador japonês Masahiro Mori²¹ percebeu que havia um ponto crítico em nossa relação de empatia com os robôs desenvolvidos na época. Para ele, à medida que os robôs tinham sua aparência mais próximas a de seres humanos, melhor era a capacidade humana de desenvolver uma resposta emocional positiva a eles. No entanto, o aumento de similaridade nas feições e comportamentos sempre chegava a um ponto limite, onde, a partir dali, uma maior semelhança provocava o efeito oposto, e a resposta emocional se tornava negativa, repulsiva.

Esse ponto de inflexão inaugura o chamado *uncanny valley*, ou vale da estranheza, onde o que era reconhecível se torna desconhecido, estranho. Nas áreas da robótica e da computação gráfica diversas explicações foram levantadas, desde que isso perturbaria instintos humanos, como o de evitar doenças ou cadáveres, até a desestabilização de nosso reconhecimento enquanto humanos.

Longe, no entanto, de se ater a crises na verossimilhança à imagem humana, o vale da estranheza toma lugar na estética do *vaporwave* devido a manipulação sofrida pelo material base na produção. Para Tanner (2016), isso é um feito único do gênero.

²¹ Roboticista, Masahiro Mori primeiro falou do conceito do Vale da Estranheza em seu artigo de mesmo nome (Bukimi no Tami) na revista Energy em 1970. Após isso diversos outros autores discutiram o tema, como Karl F. MacDorman e Debaleena Chattopadhyay

Vaporwave é um estilo artístico que busca rearranjar nossa relação com as mídias eletrônicas ao nos forçar reconhecer a estranheza da tecnologia ubíqua. Seja o som do áudio pulando (“花の専門店” by MACINTOSH PLUS), um VHS deformado (“Commercial Dreams” by MIDNIGHT TELEVISION), ou uma rádio assombrada (“midnight luvr” by new dreams ltd initiation tape), a música vaporwave tende a enfatizar a estranheza das falhas através da repetição ou efeitos sonoros como distorção, mudanças de tom e a altas doses de compressão. Outro elemento crucial da estética assombrosa do vaporwave é sua edição, que é frequentemente irregular e inesperada. Músicas como INTERNET CLUB’s “PACIFIC” and “All Night” by MIDNIGHT TELEVISION, são feitas de samples pobremente editados, e o efeito é uma acentuação da artificialidade em que as músicas foram produzidas. [...] Há algo estranhamente não humano em tudo isso – fontes anônimas, televisões assombradas, casas estranhas, a absoluta estranheza do mundo cotidiano familiar. Não é incomum que o vaporwave – este gênero enigmático, século XXI, nascido na internet – é cúmplice em valorizar a estranheza das mídias eletrônicas e a mundanidade das tecnologias de mídia na cultura contemporânea. (TANNER, 2016, tradução nossa)²²

Se a princípio Tanner identifica a razão do vale da estranheza no *vaporwave* na espectralidade humana que assombra e traz a luz a artificialidade dos efeitos, Tanner também reconhece a potencialidade interpretativa nascida desses efeitos.

[Chuck Persons’s Eccojams] Vol. 1 é uma coleção desses eccojams com material fonte abrangendo “Too Little Too Late” do antigo ídolo adolescente Jojo até “Africa” de Toto (uma favorita de muitos produtores para vaporizar). Em primeira escuta, me encontrei vacilante entre uma terrível tristeza, hilaridade e angústia, como se o próprio ato de ouvir desafiasse essas canções sentimentais e as expusessem pela fraude de sacarina que são. Na verdade, eu gosto de ambos Jojo e Toto, mas estes eccojams apresentam as músicas originais de forma tão alienígena, que me forcem a reconsiderá-las a partir de uma variedade de perspectivas: como lixo cultural, como piadas, como músicas verdadeiramente bonitas. Finalmente, no entanto, Vol. 1 me força a ouvir as vozes toscas do glamour mainstream e do brilho de alto orçamento. Eles soam nus e estranhos, como se cientes da própria presença ou existência. É o som de tantos glitches: rádios que mal funcionam, áudio estourado, LPs desacelerados. As vozes falam através do meio eletrônico, um verdadeiro coro de fantasmas na máquina, corporais, porém espectrais. (TANNER, 2016, tradução nossa)²³

²² Texto original: *Vaporwave is one artistic style that seeks to rearrange our relationship with electronic media by forcing us to recognize the unfamiliarity of ubiquitous technology. Whether it is the sound of skipping audio (“花の専門店” by MACINTOSH PLUS), a warped VHS (“Commercial Dreams” by MIDNIGHT TELEVISION), or a haunted radio (“midnight luvr” by new dreams ltd initiation tape), vaporwave music often tends to emphasize the uncanniness of glitches via repetition or audio effects such as distortion, pitch shifting, and high doses of compression. Another crucial element of vaporwave’s haunting aesthetic is its editing, which is often jagged and unexpected. Songs like INTERNET CLUB’s “PACIFIC” and “All Night” by MIDNIGHT TELEVISION are comprised of poorly edited samples, and the effect is an accentuation of the artificial means by which the songs were produced. [...] There is something strikingly inhuman about all of this – anonymous sources, haunted televisions, uncanny houses, the utter strangeness of the familiar, everyday world. That vaporwave – this enigmatic, twenty-first-century, Internet-born genre – is complicit in foregrounding the eeriness of electronic media and the mundanity of media technologies in contemporary culture is not uncommon.*

²³ Texto original: *Vol. 1 is a collection of these eccojams with source material ranging from “Too Little Too Late” by former teen idol Jojo to Toto’s “Africa” (a favorite of many producers to vaporize). Upon first listen, I found myself vacillating between dreadful sadness, hilarity, and angst, as if the very act of my listening defied these maudlin songs and exposed them for the saccharine sham they are. In reality, I enjoy both Jojo and Toto, but these eccojams present the original songs in an alien way, forcing me to reconsider them from a variety of perspectives: as cultural trash, as jokes, as actually beautiful pieces of music. Ultimately, though, Vol. 1 pushes me to truly listen to the voices shorn of mainstream glamour and big-budget glitz. They sound naked and strange, as if they are aware of their presence or being. It is the sound of so many glitches: malfunctioning radio, fuzzy audio, slowed-down LPs. The voices speak through their electronic medium, a true choir of ghosts in the machine, corporeal yet spectral.*

4.3 – O *vaporwave* em sua lógica

O *vaporwave* é, então, um gênero musical e um movimento artístico cuja manipulação de seus elementos inspiradores provoca uma sensação de estranheza, o vale da estranheza. Essa estranheza, no entanto, não se dá somente por conta do ato de manipular e de distorcer elementos familiares. Caso assim fosse, qualquer música eletrônica poderia trazer essa mesma sensação. Aquilo que é retorcido, aquilo que é manipulado, é o que permite aflorar esta sensação estranha. A aceleração e manipulação daquilo visto como bases para o futuro utópico de um mundo hoje capitalista é a verdadeira matéria prima da estética *vaporwave*. O trabalho do *vaporwave* é então, a manipulação destes futuros.

Na verdade, a estranheza nasce ao perceber-se que nada daquilo que se vê é real. Nenhuma das imagens e nenhuma das músicas, por mais retorcidos que sejam, são capazes de verdadeiramente gerar um futuro que se apresente como alternativa ao presente atual. Nada radicalmente diferente, pelo contrário, é estranhamente similar. Percebe-se então, que o *vaporwave* não apresenta nada de novo, nenhuma nova concepção de mundo. O *vaporwave* não consegue imaginar um futuro verdadeiro – como os futuristas que sonharam e projetaram um futuro em suas artes –, apenas consegue trazer a sensação de futuro, não só de um futuro, mas de inúmeros futuros. Futuros perdidos por nós, mas os quais podemos tangenciar através do *vaporwave*.

O *vaporwave* é, nada mais nada menos do que um simulacro. Talvez a primeira forma artística a não representar uma ideia, mas sim a simulá-la. Ao nos apresentar futuros perdidos, futuros especulativos possíveis, o *vaporwave* está, na verdade, mascarando o fato de que o futuro já chegou. O *vaporwave* simula a ideia de futuro para esconder o presente, e, enquanto o faz, simula tecer comentários acerca da sociedade, quando na verdade somente tece sensações, cuja interpretação cabe só e somente só receptor.

Assim como a Disneylândia para Baudrillard, existe para ser o ponto focal da irreabilidade imaginária americana, e assim mascarar que a cidade, o país e a sociedade que se encontra não é mais da ordem do real, e sim do hiper-real; o *vaporwave* existe para que possamos simular a sensação de futurabilidade, possamos afagar nossos âmagos especulando futuros, sem perceber que enquanto falava-se do futuro, como ministros pós-capitalistas, ele já havia colapsado sobre nós.

Evidências deste futuro apareceram quando em 1997 o campeão de xadrez Garry Kasparov perdeu seu match²⁴ contra o computador da IBM, Deep Blue²⁵, que funcionava a partir de base de dados. Hoje em dia é possível comprar algoritmos mais potentes que o Deep Blue para um *smarphone* e, mesmo estes, perdem para programas que aprenderam a jogar xadrez a partir de *machine learning* e redes neurais artificiais. Softwares também são utilizados em todo mercado financeiro, realizando mais transações por segundo do que é possível para qualquer humano acompanhar. Da mesma forma também são travados os conflitos, com ciberataques a infraestruturas essenciais e drones que retiram o combatente do campo de batalha e o coloca em uma sala com diversos computadores, longe da ação, mediada através de um visor. Já a China utiliza um sistema de reconhecimento facial nacional para conferir a cada um de seus cidadãos um sistema de pontuação social, que os recompensam por boas ações, como recolher o lixo, e os penalizam por más ações, como cometer leves infrações ou entrar em brigas. Enquanto isso o governo Estados Unidos e empresas de tecnologia vigiam cada indivíduo através de seus rastros digitais. Por fim, carros que se auto dirigem já se aproximam cada vez mais da realidade, porém os protótipos ainda encontram problemas em reconhecer pessoas negras como pessoas e tem maior chance de atropelá-las. “O futuro já chegou. Só não está uniformemente distribuído”²⁶, enquanto uns se beneficiam dele, outros se encontram esmagados sobre seu peso.

²⁴ Cada match consistiu de 6 jogos, nos quais Kasparov ganhou 1, empatou 3, e perdeu 2.

²⁵ Em 1996 foi realizado o primeiro match, no qual Kasparov saiu vitorioso, em 1997 um novo match foi realizado. Após isso, apesar de pedidos de Kasparov por um novo match, a IBM recusou e decidiu desmontar a máquina.

²⁶ Frase dita por William Gibson, um dos pioneiros do cyberpunk.

5 – Considerações finais

Somente um questionamento foi posto neste trabalho: uma investigação acerca do que é o *vaporwave*, uma cujo entendimento não partisse apenas dos elementos básicos de sua estética, mas também levasse em conta o contexto e a sociedade em que ele está inserido. Na primeira parte, do trabalho foi, portanto, detalhada a estética do *vaporwave*. Uma estética bastante peculiar e única, que tem sua origem na *remixagem* de produtos culturais dos anos 80 e 90 e que é produzida no ciber-espço, sem estar atrelada a nenhum local físico.

Na segunda parte foi então, analisado o contexto social no qual emergiu o *vaporwave*, isto é, uma sociedade pós-industrial disfuncional, onde a legitimação do progresso tecnológico não é mais voltado para a vida humana, mas sim para o avanço do capital, precarizando as vidas humanas no processo, impedindo assim, por cansaço e por dominação cultural, que uma alternativa de sociedade se apresente como futuro possível à humanidade. Além disso outras características desta sociedade foram vistas, como a emergência da eficácia como guia do pensamento hoje, em detrimento de outros como a ética; e da primazia do simulacro como categoria principal de surgimentos sígnicos.

Por fim, ao compreender como o *vaporwave* surte efeito, através da aceleração e da estranheza, compreende-se também o que ele verdadeiramente é: um simulacro que disfarça com extrema eficiência a realidade, a de que o futuro pós-apocalíptico que tanto foi profetizado está se realizando cada vez mais. Sua lógica, que não participa de nenhum embate ideológico, é eficaz em mudar o foco do discurso, de um que analisa o presente, para um que somente sonhe e sinta o futuro.

Em primeira via é interessante abrir o diálogo sobre o *vaporwave* para que miríades de interpretações possam surgir. Por exemplo, como foi feito com diversos gêneros de terror e ficção científica, a análise dos temas do *vaporwave* com os medos atuais da sociedade. Mais ainda, há outros tipos de análise que o *vaporwave* pede devido à proximidade dos discursos, como é o caso da relação do gênero com a hipnagogia, isto é, o estado de consciência entre o desperto e o sono. Muitas pessoas apontam o *vaporwave* como uma arte inerentemente hipnagógica, assim como o surrealismo, que buscava explicitamente trazer do inconsciente ideias escondidas, ao sair repentinamente do estado de sono.

Entretanto, acredito, é mais interessante ainda a abertura que o *vaporwave* deu para análises de discursos sobre o futuro, e como esses discursos influenciam a cultura. Se por um lado aqui que o *vaporwave* apenas simula um discurso, é porque há a necessidade de se discutir isso, de maneira anastrófica ou catastrófica. Em diversas áreas do saber parecem surgir debates

cada vez mais urgentes sobre o tema, apesar de não exibirem o cunho revolucionário do passado. Em especial, os autores aceleracionistas parecem realizar também uma espécie de metadebate, um debate sobre a futurologia em si. Mais imediato, no entanto, é a investigação da forma qual sairíamos dessa espécie de torpor futurologístico que os autores citados nesse trabalho falam.

O próprio Berardi criou um manifesto pós-futurista, onde exalta características tanto de resistência quanto do establishment para criar um sonho possível a ser realizado mais adiante, resta saber, no entanto, o que poderá fruir disto. Por outro lado, Pierre Levy ao falar sobre a virtualização, fala também do processo reverso, a atualização, onde o virtual se torna atual. Paralelo a isto, talvez, seja possível o processo de realização, onde uma simulação, seja tão eficiente em parecer real, que acabe se tornando. Quem sabe?

6 – Referências bibliográficas

AMARAL, Marcio d'. Sobre Tempos e História: o paradoxo pós-moderno. In: LEÃO, Emmanuel Carneiro. **Pensamento do Brasil**, v.1. Rio de Janeiro: Hexis, 2010, p. 351-369.

BARBOSA, Wilmar do Valle. Tempos pós-modernos. In: LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 8 ed. Tradução de Ricardo Corrêa Barbosa. Rio de Janeiro: José Olympo, 2004.

BARTHES, Roland. A morte do autor. Tradução de Mário Laranjeira. Em: **O Rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1984, p. 65-70.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BERARDI, Franco. **Depois do futuro**. Tradução de Regina Silva. São Paulo: Ubu Editora, 2019

BERTOLUCCE, Vanessa Beatriz. O Manifesto Futurista “Por uma Sociedade de Proteção das Máquinas” de Fedele Azari. In: **Revista de Italianística**. n. 19-21. São Paulo: EDUSP, 2010, p. 249-266.

CRARY, Jonathan. **24/7**: Capitalismo tardio e os fins do sono. Tradução de Joaquim Toletto Jr. São Paulo: Cosac Naify. 2014

CUFFEY, Elizabeth; LEMAY, Kate C. Retrofuturism and Steampunk. In: LATHAM, Rob (Ed.). **The Oxford Handbook of Science Fiction**. New York: Oxford University Press, 2014. p. 434-450.

DERRIDA, Jacques. **Espectros de Marx. O estado da dívida, o trabalho do luto e a nova Internacional**. Tradução de Anamaria Skinner Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1994.

DOYLE, Christopher. In: West Kowloon Cultural District. **Christopher Doyle: Filming in the Neon World 杜可風 : 霓虹光影 | NEON SIGNS.HK 探索霓虹**. 2014. 9:21 min, son., color. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=97GwbI27w10>>. Acesso em 16 abr. 2019.

FERRARO, James Adventures On The Far Side: An Interview With James Ferraro. **The Quietus**. 15 dez, 2011. Entrevista concedida a Rory Gibb. Disponível em: <<https://thequietus.com/articles/07586-james-ferraro-far-side-virtual-interview>> Acesso em 16 abr. 2019.

FISHER, Mark. **Ghosts of my life**. Zero Books, 2014. livro virtual.

FOUCAULT, Michel. O que é um autor?. In: FOUCAULT, Michel. **Ditos e Escritos: Estética – literatura e pintura, música e cinema (vol. III)**. Rio de Janeiro : Forense Universitária, 2001. p. 264-298.

FUÃO, Fernando Freitas, Espectros na máquina de morar. **Revista Estética e Semiótica**. Brasília v. 8, n. 16, p. 23-42, 2019.

GRAHAM, Paul, **The Refragmentation**. jan. 2016. Disponível em: <<http://www.paulgraham.com/re.html>>. Acesso em 16 abr. 2019.

HAN, Byung-Chul, **Sociedade do Cansaço**. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2015

HANSON, Victor Davis, Obama: Fighting the Yuppie Factor. **National Review**. 13 ago. 2010. Disponível em: <<https://www.nationalreview.com/2010/08/obama-fighting-yuppie-factor-victor-davis-hanson/>> Acesso em 16 abr. 2019.

HONG KONG EXPRESS, Dream Catalogue's Hong Kong Express on Vaporwave's Past, Present, and Future. **Red Bull Music Academy Daily**. 8 set. 2014. Entrevista concedida a Russel Thomas. Disponível em: <<https://daily.redbullmusicacademy.com/2014/09/dream-catalogue-interview>> Acesso em 16 abr. 2019.

JONES, Charles. Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza. **Dummy Mag**, 12 de jun. 2012. Disponível em: <<https://www.dummymag.com/news/adam-harper-vaporwave/>>. Acesso em 16 abr. 2019.

LEMOS, André. **Ciber-cultura-remix**. São Paulo, Itaú Cultural, 2005. Disponível em <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>. Acesso em 16 abr. 2019.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3 ed. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 3 ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. 2 ed. Tradução de Paulo Neves. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 8 ed. Tradução de Ricardo Corrêa Barbosa. Rio de Janeiro: José Olympo, 2004.

LYOTARD, Jean-François. **O pós-moderno explicado às crianças**. 2 ed. Tradução de Tereza Coelho. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1993.

MARINETTI, Filippo Tommaso. **Fundação e manifesto do futurismo**. Paris: Le Figaro, 1909.

MOHEN, Joseph. Seeking a cure for the vaporware epidemic. **Network World**, v. 6, n. 24, p. 32, 19 de jun, 1989.

PLANT, Sadie, LAND, Nick. Cyberpositive. In: MACKAY, Robin, AVENESSIAN, Armen (Ed.). **#Accelerate: The Accelerationist Reader**. Falmouth: Urbanomic, 2014.

PLATÃO. **A República**. Tradução de Jacob Guinsburg. São Paulo: Difusão Europeia do Livro. v. 2, 1965.

ROSENFELD, Anatol; GUINSBURG, Jacob. Romanticismo e Classicismo. In: GUINSBURG, J. (Org.). **O Romantismo**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

SAID, Edward W. **Orientalismo: O Oriente como invenção do Ocidente**. Tradução de Tomás Rosa Bueno. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

TANNER, Grafton. **Babbling corpse**: vaporwave and the commodification of ghosts. Zero Books, 2016. livro virtual.

TRAINER, Adam. From Hypnagogia to Distroid: Postironic Musical Renderings of Personal Memory. In: WHITELEY, Sheila; RAMBARRAN, Shara. (Ed.). **The Oxford Handbook of Music and Virtuality**, New York: Oxford University Press, 2016. p. 409-425.

WILLIAMS, Alex; SRNICEK, Nick. Manifesto Aceleracionista: por uma política aceleracionista. Tradução de Bruno Stehling In **Lugar Comum**, n. 41. Rio de Janeiro: UFRJ, 2013, p. 269-279.