

MÚSICA LIMINAR E MEMÓRIAS DE UM FUTURO PASSADO: UMA ANÁLISE SOCIOLÓGICA DO *LO-FI* E *VAPORWAVE*

LIMINAL MUSIC AND MEMORIES OF A PAST FUTURE: A SOCIOLOGICAL
ANALYSIS OF *LO-FI* AND *VAPORWAVE*

MÚSICA LIMINAL Y RECUERDOS DE UN FUTURO PASADO: UN ANÁLISIS
SOCIOLÓGICO DEL *LO-FI* Y *VAPORWAVE*

MUSIQUE LIMINALE ET SOUVENIRS D'UN FUTUR PASSÉ: UNE ANALYSE
SOCIOLOGIQUE DU *LO-FI* ET DU *VAPORWAVE*

Rodrigo Serra Diogo

Universidade do Porto, Faculdade de Letras, Portugal

RESUMO: Este artigo debruça-se sobre as cenas musicais do *lo-fi* e do *vaporwave* tendo como ponto de partida uma abordagem sociológica. Por um lado, é contextualizado historicamente e culturalmente o surgimento de ambos os géneros musicais e, também, analisa-se como se manifestam atualmente no espaço digital. Por outro lado, são descritas as paisagens culturais, temáticas e emocionais destas cenas, uma vez que possuem significados simbólicos e contextos criativos muito específicos: aspetos estes intrincados e sociologicamente relevantes. Deste modo, o artigo conta com o enquadramento destes géneros como cenas musicais, uma análise empírica dos espaços digitais onde estas cenas proliferam e uma tentativa de evidenciar a importância sociológica das dinâmicas de ambas.

Palavras-chave: *lo-fi*, *vaporwave*, cenas musicais, sociologia da música, emoções.

ABSTRACT: The following article explores the musical scenes of *lo-fi* and *vaporwave* through a sociological approach. On the one hand, both genres' emergence are historically and culturally contextualized, also, it is analyzed how they are currently manifested in the digital space. On the other hand, the cultural, thematic, and emotional landscapes pertaining to these scenes are described, since they have very specific symbolic meanings and creative contexts: aspects that are intricate and sociologically relevant. Thus, the article consists of framing of both genres as musical scenes, supported by the literature referenced and cited, an empirical analysis of the digital spaces where the scenes thrive, and an attempt to highlight the sociological importance of the dynamics of both.

Keywords: *lo-fi*, *vaporwave*, music scenes, sociology of music, emotions.

RÉSUMÉ: Cet article s'intéresse aux scènes musicales *lo-fi* et *vaporwave* à travers une approche sociologique. D'une part, l'émergence des deux genres musicaux est contextualisée historiquement et culturellement et, également, on analyse comment ils se manifestent actuellement dans l'espace numérique. D'autre part, les paysages culturels, thématiques et émotionnels de ces scènes sont décrits, car ils ont des significations symboliques et des contextes créatifs très spécifiques: des aspects complexes et sociologiquement pertinents. De cette manière, l'article compte sur le cadrage de ces genres en tant que scènes musicales, soutenu par la littérature référencée et citée, l'analyse empirique des espaces numériques où prolifèrent ces scènes et une tentative de mettre en évidence l'importance sociologique de la dynamique des deux.

Mots-clés: *lo-fi*, *vaporwave*, scènes musicales, sociologie de la musique, émotions.

RESUMEN: Este artículo se centra en las escenas musicales de *lo-fi* y *vaporwave* a través de un enfoque sociológico. Por un lado, se contextualiza histórica y culturalmente el surgimiento de ambos géneros musicales y, además, se analiza cómo se manifiestan actualmente en el espacio digital. Por otro lado, se describen los paisajes culturales, temáticos y emocionales de estas escenas, ya que tienen significados simbólicos y contextos creativos muy específicos: aspectos intrincados y sociológicamente relevantes. De esta forma, el artículo cuenta con el encuadre de estos géneros como escenas musicales, apoyado en la literatura referenciada y citada, el análisis empírico de los

espacios digitales donde proliferan estas escenas y un intento de resaltar la importancia sociológica de la dinámica de ambos.

Palabras-clave: lo-fi, vaporwave, escenas musicales, sociología de la música, emociones.

1. Nota introdutória

O presente artigo, debruça-se sobre as cenas musicais do *lo-fi* e do *vaporwave*. Assim, será feita uma análise diacrónica e sincrónica em torno de ambos os géneros, enfatizando a sua génese e a sua materialização, especialmente no tocante aos espaços digitais (Schembri & Tichbon, 2017). Para tal, recorrer-se-á à utilização de contributos teóricos e literários para descrever as cenas através de uma lente analítica sociológica e, igualmente, será feita uma análise de conteúdo que se assumirá como o nosso escopo empírico (Creswell, 2014), ou seja, será dada primazia a *websites* como o *YouTube* - aplicando, assim, a *netnografia* como técnica de investigação (Kozinets, 2015) - onde existem inúmeras *playlists* com música de ambos os géneros; do mesmo modo, entendemos que esta é a plataforma onde os utilizadores podem comentar sobre a música e partilhar as suas opiniões. As *playlist* foram selecionadas com um critério: as que possuem maior número de *likes*. Por outro lado, pretendemos partir da ideia que a estética artística e cultural (ver Figura 1) do *lo-fi* e do *vaporwave* representam outro produto histórico relevante que também será tido em conta. Esta análise qualitativa à textualidade da música (Viljoen, 2004) e o que a mesma significa para os indivíduos, desde o imaginário estético até às emoções despertadas (Ballam-Cross, 2021), é matéria-prima sociológica pertinente para a realização deste artigo.



Figura 1: Exemplo de uma artwork

Fonte: <https://wallpapersden.com/retro-city-ultra-hd-5k-wallpaper/>

Os temas centrais deste artigo são as cenas musicais do *lo-fi* e do *vaporwave*. A terminologia cena musical, nos moldes propostos por Bennett e Peterson (2004), quando usada no contexto deste trabalho, refere-se a um conjunto de artistas que partilham características, nomeadamente estilísticas, estéticas, musicais, criativas, etc, entre si. Como tal, estes vão formando uma “nuvem” sociodemográfica que atrai diversos tipos de indivíduos; as interações estabelecidas entre apreciadores, fãs,

criadores, mediadores e outros agentes na cena ao longo do espaço-tempo estão na gênese das dinâmicas e idiosincrasias da cena específica (Bennett, 2018; Schilt, 2004). São estes aspetos que representam a matéria-prima analítica principal deste tipo de estudos. No caso, este artigo tentará analisar estas questões nas cenas musicais escolhidas: o *lo-fi* e o *vaporwave*.

Existem certos aspetos que importam trabalhar e descrever com alguma profundidade quando se discute o *lo-fi* e, por outro lado, o *vaporwave*. Importa esclarecer neste momento mais inicial do texto que estes géneros musicais não são sinónimos alternáveis entre si, mas, não obstante, partilham efetivamente alguns aspetos em comum. Uma investigação futura poderia servir o propósito de aprofundar ainda mais um género ou o outro, mas a questão que norteia este artigo, prende-se com o desígnio de pretendermos compreender e patentear o que é são *lo-fi* e o *vaporwave* enquanto cena musical (Nowak & Whelan, 2018), sendo que, a partir desse primeiro interrogamento, outros começam a despoletar, tais como questionamentos relacionados com as suas características, raízes históricas e modificações ao longo do tempo, ou ainda, questões referentes aos motivos que subjazem à estética e ao dito imaginário visual (ver Figura 1). Serão estas cenas musicais virtuais? Ora, estas foram algumas das questões que se foram revelando à medida que iniciávamos o nosso processo reflexivo. Em brevíario, o objetivo principal será conseguir responder devidamente às questões apresentadas, fundamentando os argumentos e conceitos mobilizados de modo compreensível.

2. *Lo-fi* e *vaporwave*: contextualizações semânticas, cronológicas e culturais

E ela o faz encontrando uma mídia para se opor drasticamente ao vinil: a fita cassete. É uma mídia bem distinta do LP, pois armazena mais tempo de áudio, e, principalmente, permite ao consumidor gravar sons nela por conta própria, até mesmo por cima de um registro anterior. Na primeira metade da década de 1970, surge o punk e o movimento cultural *Do It Yourself*. Faz parte desta a ideia de os músicos gravarem suas canções por conta própria. (Conter, 2015: 2)

Iniciaremos esta análise musical temática com o *lo-fi* e o que se entende quando estamos a falar deste género. A verdade é que o significado cultural do *lo-fi* foi sujeito a mutações ao longo do tempo e, atualmente, associa-se a um panorama mais específico. Apesar de não serem interpretações totalmente diferentes e indistintas da gênese, têm sim as suas características e motivações por detrás destas evoluções.

O *lo-fi*, como a citação acima de Marcelo Conter (2015) indica, está conectado à cultura do *do-it-yourself* (DIY), uma vez que o género partia do princípio da produção caseira e da distribuição independente, tendo apenas como suporte os meios digitais (Spencer, 2008). O termo *lo-fi* vem da expressão “low fidelity” dado que imperfeições ou perturbações sonoras faziam parte deste tipo de música, quer seja por uma

escolha artística concreta ou produto do equipamento. A certo ponto, o *lo-fi* e o DIY se tornaram sinónimos alternáveis entre si.

Esta terminologia do *Lo-Fi* surge enquanto um antónimo ou o oposto do *hi-fi*, *high fidelity*; ambos os termos surgiram nos anos 50 do século passado. Até à década de 1980, as gravações *lo-fi* eram vistas como indesejáveis e dificilmente apreciadas pela crítica, devido às suas imperfeições que eram, tipicamente, gravadas em estúdios caseiros. Aliás, mesmo até ao início dos anos 2000 o *lo-fi* era visto como um género musical arcaico (Harper, 2014), o que faz deste género um resultado na contemporaneidade das sociedades globais. As gravações mencionadas, eram um contraste evidente do que diversas das produtoras e publicadoras procuravam para fins comerciais: música gravada em equipamento de ponta e com alta-fidelidade: “Se na paisagem *hi-fi* há alturas melódicas, amplitudes sonoras (variações do silencioso ao barulhento), distâncias, na *lo-fi* há o achatamento das alturas e das profundidades” (Conter, 2015: 8). Figuras influentes e vanguardistas do *lo-fi* incluem o grupo *Beach Boys*, Daniel Johnson, Beck David Hansen e o álbum *McCartney* do titular Paul McCartney. Atentemos ao facto de que,

Bandas passaram a produzir seus registros fonográficos em casa. Nestas gravações, ouve-se o chiado da fita excessivamente reutilizada, os *pops* dos microfones desprotegidos, estática, dinâmicas exageradas e distorções. Mas o que para a lógica *hi-fi* seria um problema técnico, na produção *lo-fi* isso logo se converte em uma estética, uma ética, uma política minoritária. E ele vai se vincular, desde o princípio, a artistas que estão à margem do *mainstream* (ainda que alguns pretendam fazer parte dele). (Conter, 2015: 3)

Aproveitando este contributo, podemos identificar o primeiro aspeto liminar, transitório e limítrofe da música *lo-fi*: a divisão entre a gravação musical e o lar do(s) artista(s) e o estar à margem da indústria *mainstream* sendo, se não totalmente amadora, não inteiramente profissional. Contudo, de acordo com Harper (2014) esta imperfeição contribuir para a popularização do género, uma vez que o mesmo começava a ser procurado devido às suas imperfeições na produção e na gravação, ou seja, o mesmo começava a ser um subterfúgio para músicos amadores que, assim, começavam a sua incursão musical, ainda que de uma forma não profissionalizada.

Foi também na década de 1980, contudo, que houve uma alteração valorativa em relação ao *lo-fi*. A natureza caseira e DIY do *lo-fi* e uma crescente nostalgia pelo equipamento analógico, passaram a destacar positivamente cada vez mais este género musical (Harper, 2014). Fazendo aqui um breve parêntesis, é de mencionar que esta questão da nostalgia será um aspeto importante adiante ao discutir o *vaporwave*. Mas, retomando a nossa abordagem, foi aqui que a identidade caseira, o equipamento básico e o som menos “sofisticado” se começaram a cristalizar; não eram vistos mais necessariamente como falhas na produção, mas sim escolhas deliberadas:

Se antes, há quarenta anos, tínhamos o modelo do ouvinte concentrado, que se fecha no quarto com seu objeto de desejo (o *Hi-Fi*) e deixa-se penetrar em profundidade na complexidade dinâmica das sonoridades e das complexidades harmônicas, agora temos o *flaneur*. Este vagueia por superfícies sonoras cujo instante decisivo é o instante qualquer: não há ápice de tensão dinâmica ou narrativa porque todos os elementos soam o tempo todo e a todo volume. (Conter, 2015: 5)

Avançando cronologicamente, para o começo do novo milênio, a *Internet* e o computador portátil tiveram um papel importante para a transmutação do panorama do *lo-fi*. Graças ao desenvolvimento tecnológico dos últimos 20 anos, artistas individuais, através dos seus computadores pessoais, são agora capazes de produzir faixas musicais e aplicar filtros distintos em músicas pré-existentes; muitas vezes, não precisam sequer de estúdios caseiros para gravar instrumentos, conseguindo fazê-lo através de instrumentos digitais. Vejamos que o manifesto de Stolley (s/a: s/p) é exemplificativo destas afirmações, especialmente quando ele refere que

lo-fi production technologies are stable and free: sometimes free as in beer; sometimes free as in speech; and sometimes, if not chosen only after careful research, free as in puppy. Equally as important, lo-fi technologies are modular and swappable, and can be combined or replaced as needed.

Ao mesmo tempo, esta qualidade caseira da música começou a fundir-se com o *lo-fi*: a música de “conforto”, “chillpop” e de “lounge” passou a ser produzida com o tratamento *lo-fi*, na medida em que a qualidade sonora não era de alta-fidelidade. O artista japonês Nujabes é uma das principais influências musicais para este novo gênero (Eschiletti, 2019). Deste modo, nos últimos anos, o *lo-fi* passou a englobar todo o *hip-pop* relaxante com uma atmosfera caseira, quando, na verdade, o *lo-fi* na sua gênese histórica aplicava-se estritamente a qualquer tipo de música que parecia ter sido gravada com equipamento fraco e amador. Na verdade, esta conotação do *lo-fi* aparenta ser a mais predominante no imaginário coletivo atual ou até mesmo um “filtro” audiovisual para músicas pré-existentes. Neste segundo cenário, *Videogame lo-fi* (Botelho & Martins, 2020) tem sido um sub-gênero musical com crescente popularidade (ver Figura 2).

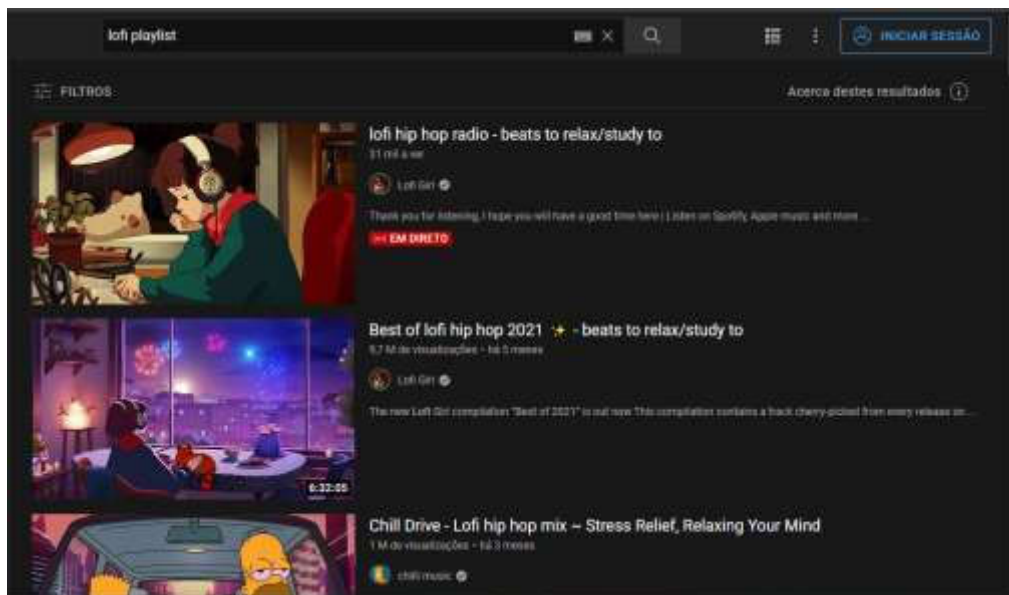


Figura 2: Pesquisa no YouTube, sem uma sessão iniciada, por playlists de *lo-fi*
 Fonte: Rodrigo Serra Diogo.

Quase todos os vídeos e *streams*, diversos com vários milhões de visualizações, tocam música com o propósito de relaxar e/ou permitir os ouvintes trabalhar ao mesmo tempo, com imagens de cenários tranquilos. O primeiro resultado, o canal *Lo-Fi Girl*, tem mais de 10 milhões de subscritores e mais de 1.2 mil milhões de visualizações (Neal, 2022). A titular personagem do canal tem-se tornado, então, um ícone cultural do mundo digital, tendo sido referenciada por outras entidades, como a *Disney* e o ator Will Smith. Contudo, esta reconfiguração simbólica - a do *lo-fi* como um género musical DIY e resistente ao *mainstream* para a entrada no *mainstream* através do *Lo-Fi chill* e caseiro - não deixa de ser importante. Como qualquer outro contexto artístico, as cenas musicais são sujeitas a transformações, apropriações e alterações nos seus significados quase constantemente. O facto de ter sido criada uma imagem estética específica, uma de um relaxe caseiro associado ao *lo-fi*, é um dado sociológico relevante. Aqui, podemos introduzir a noção de *mythscape* (Bennett, 2016) e como a mesma nos auxilia a compreender este fenómeno:

Decontextualized images and information are recontextualized by audiences into new ways of thinking about and imagining places – the result of which is a *mythscape*. The *mythscape* in turn begins to take on a life of its own – stories, discussions and anecdotes being linked to a place entirely in relation to that place’s representation as a *mythscape*. (Bennett, 2002: 89)

A cena musical do *lo-fi*, efetivamente, ao longo do tempo, tem sido associado a estúdios caseiros, sendo essa uma das suas heranças culturais. Mais tarde, como já foi referido anteriormente, seria o estúdio caseiro para o escritório e o quarto através do computador. Ao interpretar este facto da sua produção como uma qualidade emocional, o caseiro no sentido do conforto, da nostalgia, do familiar, do relaxe e do

local onde se estuda (Kattari, 2014), torna-se mais fácil compreender esta mudança da narrativa, o que, por sua vez, explica também a crescente popularidade do *lo-fi* durante a pandemia COVID-19. Os instrumentos em si, a sonoridade, também, seriam alvo de uma reconfiguração simbólica: se o som, no *lo-fi* histórico, era de baixa fidelidade e amadoramente gravado por causa da falta de um estúdio e equipamento profissional, o *lo-fi* moderno vai criar uma segunda nostalgia pelo passado (Born & Haworth, 2018): uma retrospectiva potencializada pela era digital e da *Internet*, onde a tecnologia analógica é um verdadeiro artefacto das memórias dos ouvintes e imortalizada através desta nova cena musical.

O “filtro” e a estética *lo-fi* (Nowak & Whelan, 2018) continua a ser uma escolha deliberada, facto, mas não tem de ser reconhecido mais como exclusivamente resistência ao *mainstream*, sendo este também uma celebração informal de um passado, imaginado ou real: um portal onde o ouvinte não se desloca do seu espaço físico enquanto ouve algo que é um produto, apesar de toda a sua herança, apenas possível num contexto verdadeiramente contemporâneo. Esta dicotomia da natureza simultaneamente nostálgica e moderna do *lo-fi* é outra característica da qualidade liminar do género. Esta reinterpretação simbólica cruza-se com as influências mais modernas do *lo-fi* como o artista japonês *Nujabes*, mas também o *City Pop* japonês como um todo, *animes* dos anos 80 e 90, *cartoons*, *videojogos* antigos, entre outros. Note-se que alguns aspetos são partilhados com o *vaporwave*, apesar de possuírem significados distintos (Arruda, 2016).

2.1. O (complexo) significado do *vaporwave*

O género musical que talvez melhor expresse esse estágio de vaporização leva tal qualidade em seu próprio nome, o *vaporwave*. (Conter, 2017: 4)

O *vaporwave*, neste contexto, poder-se-ia interpretar como um “caminho alternativo” do que o *lo-fi* moderno poderia ter sido ou uma nova criação por si só. Ao passo que o primeiro pode ser visto como uma contemplação do passado e da sua tecnologia, o *vaporwave* seria, então, uma verdadeira paródia esotérica do mesmo:

Esse tipo de pensamento é ainda mais potente em géneros que surgiram recentemente na web, como o *vaporwave*¹³, que leva a cultura do remix, do *cyberpunk*, a ironia e a zoeira às últimas consequências. E mais do que isso, parecem condensar todos os elementos da lógica da superfície anteriormente mencionados: a memória da música é revisitada e sobreposta em camadas, sem avaliação crítica séria: os andamentos dos *samples* sobrepostos desandam entre si, quebrando não só o ritmo mas também a perspectiva histórica, pois na lógica do *vaporwave*, eles não são sobrepostos para criar um terceiro sentido, como acontece em um filme de Eisenstein, e sim para criar o não-sentido, similar ao dadaísmo (cf. MELLO; ARRUDA, 2015). (Conter, 2015: 6)

Indo ao encontro do contributo do autor, o *vaporwave* é uma contracultura que se apresenta, inicialmente, como autorreferencial, sarcástica e dependente de uma

compreensão prévia profunda do ouvinte (ou expectador); nesta ótica, a questão do *mythscape* (Bennett, 2016) torna-se ainda mais pertinente ao analisar este género do que era com o *lo-fi*. Antes de procedermos mais nesta linha de pensamento, contudo, iniciemos a discussão do *vaporwave* pelo que este significa a um nível mais basilar. As origens do *vaporwave* remontam, aquando da realização deste artigo, há sensivelmente dez anos, no começo da década 2010. O *vaporwave* rege-se por uma estética (ver Figura 3) (tipicamente soletrada **A E S T H E T I C S**) (Cole, 2020) que é inseparável da sua arte visual (e vice-versa); as músicas, no caso, são compostas por faixas que eram utilizadas para fins comerciais, publicitários ou de ambiente dos anos 80 e 90⁴¹, que são, posteriormente, altamente processadas para se tornarem repetitivas, reverberadas e desaceleradas: o produto final é quase irreconhecível do original (Glitsos, 2018).



Figura 1 Reupload do YouTube da música "リサフランク420 / 現代のコンピュー" (Lisa Frank 420 / Modern Computing).

Figura 3: Reupload do YouTube da música "リサフランク420 / 現代のコンピュー" (Lisa Frank 420 / Modern Computing)

Fonte: YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=aQkPcPqTq4M>.

Na Figura 3, vemos representada uma faixa da artista Vektroid, também conhecida como *Macintosh Plus*. A música original utilizada é a "It's Your Move" de Diana Ross, lançada em 1984. O nono álbum de Vektroid, *Floral Shoppe*, lançado em 2011, é das

⁴¹ Estas músicas são frequentemente associadas a música de elevador, lounge, centros comerciais, anúncios de televisão, etc.

músicas mais populares do *vaporwave* e é considerado um exemplo clássico e definitivo do género. As grelhas em xadrez, o texto japonês, as estátuas greco-romanas, as cores pastel e elementos tecnológicos dos anos 90 são todas componentes estéticas do *vaporwave* (Harper, 2012, 2014).

Retomando a noção do *mythscape* e a interdependência entre a música do *vaporwave* e a sua direção artística cultural, o subcontexto e a grelha simbólica criada em torno deste género são pertinentes para a sua análise. A proposição inicial é a seguinte: o *vaporwave* é uma paródia moderna de como o futuro tecnológico foi percecionado nos anos 80 e 90; são memórias fabricadas e retroativas de um futuro que já se encontra firmemente no passado (Schembri & Tichbon, 2017). A estética do *vaporwave* está subjacente a uma interpretação parodiada e satirizada destas décadas: a cultura popular na altura contemporânea, assim como otimismo pela tecnologia, a *Internet* e a cultura do consumo, daí a utilização de *samples* de música de *lounge*, genéricos e publicidade. Deste modo, o “intervalo de tempo” referenciado no *vaporwave* é algures entre os meados dos anos 80 até a Bolha da *Internet* que terminou em 2000. O nome *vaporwave* origina num termo comercial pré-existente: *vaporwave* refere-se a *software* anunciado para fins comerciais, mas que nunca chega a ser oficialmente publicado/posto à venda.

O *vaporwave*, em síntese, trata-se de uma manifestação artística que baseia-se no rearranjo do arquivo audiovisual e sonoro da era da web 1.0, durante a década de 1990 – com todas as suas promessas futurísticas, gráficos assépticos, sons de operacionalização de sistemas operacionais como Windows 95 etc. – sendo colocados em justaposição com imagens visuais e sonoras relacionadas simbolicamente ao capitalismo financeiro dos anos 1980 – comerciais de TV de multinacionais; (...) Tudo isso, em geral, com velocidade reduzida, remetendo a subgéneros da música eletrônica como o *chillwave*. (...) gráficos que simulam efeitos vectoriais e 3D das décadas de 1980 e 1990; tons e temas pasteis, náuticos e tropicais; esculturas greco-romanas do período clássico; e arte pop japonesa (anime, mangá, videogames 8 e 16 bits...). (Conter, 2017: 6-7)

Indo ao encontro destas raízes semânticas, o *vaporwave* incorpora o panorama visual da *Internet* no virar do milénio, modelos 3D primitivos, *anime* dessa época e alguma estética do *cyberpunk*. Várias *artworks* do *vaporwave* lembram *Synthwave*: ambas utilizam o pôr do Sol estilizado, palmeiras, vetores e grelhas 3D (Tanner, 2016). O *Synthwave*, contudo, costuma apelar mais a uma ambientação noturna, marcadamente cidadina, energética e com carros ou estradas (Marlini, 2022). No entanto, são direções artísticas com algumas aproximações, podendo servir como portas de entrada para os ouvintes de um género para o outro. Devido à influência do Japão no mercado tecnológico como um todo nos anos 80 e 90, as influências nipónicas (McLeod, 2018) são ainda mais proeminentes no *vaporwave*; na verdade, a popularidade crescente deste género despertou um renovado interesse pelo *City Pop* e a música japonesa dos anos 80 em geral (Koc, 2017).

No que diz respeito ao modo como a música é produzida, o ADN do *vaporwave* não é drasticamente diferente do *lo-fi* moderno. Aliás, um dos termos usados para descrever algumas músicas do género é, exatamente, “Late Nite lo-fi”. De acordo com Conter (2017), o *vaporwave* pode ser visto como um género musical que surge a partir do esforço de produtores independentes e amadoras, cujas intenções não eram as de obter lucro económico e financeiro. Assim, a sua produção pauta-se pelo uso dos seus próprios computadores e, nesse sentido, o produto final que é por eles criado e produzido materializa-se numa baixa definição sonora, quando comparado com outros géneros de pendor mais comercial (Ottum, 2019).

As duas pistas mais importantes para compreender a intenção e o significado do *vaporwave* encontram-se nesta citação: a primeira está no seu próprio nome – o conceito de “vaporização” – e a segunda está no material utilizado para criar a música – música sem autoria encontrada em bases de dados na *Internet*. Apesar destas influências para o *vaporwave* parecerem, à primeira vista, incongruentes, há temáticas que se convergem e lhe conferem significado: promessas do capitalismo tardio (Zhang, 2022) que foram quebradas, a volatilidade e a descartabilidade. O *vaporwave* não é uma forma de resistência literal; afinal, pois o panorama sociocultural a que alude já ocorreu. É, sim, uma contrarresposta cujo objetivo é evidenciar o “ridículo” da situação através da ridicularização extrema (Conter, 2017). Se parece que não tem sentido, é exatamente esse o propósito; ao discutir, com este trabalho, os sentidos do *vaporwave* entramos quase numa profecia que se cumpre sozinha, pois discutimos também aquilo que o género critica através da sua ambiguidade e ironia.

O facto de a música ser produzida deste modo, então, é outra forma de satirizar este panorama. Como tem sido referido, são utilizadas faixas comerciais e de ambiente: acompanhavam sempre a transição para qualquer outra atividade, nomeadamente, publicitar algo, esperar num local, sendo, assim, liminar ainda noutro sentido, e o autor era, de certo modo, irrelevante; daí ser como o vapor, de autoria intangível (Ye, 2022). São selecionadas faixas sem direitos autorais e, com o filtro audiovisual desta época, a música é transformada para possuir um novo significado (Whelan, 2020). Um significado que tenta ser o oposto exagerado da intenção original: uma subversão das expectativas onde o otimista, luxuoso e confortável torna-se satirizado, oco e até sonoramente alienígena:

Falando em “baixar”, o *vaporwave* agencia os sons reconfortantes do passado para reterritorializá-los em um terreno que será por eles assombrado. A resolução e a fidelidade desses sons são reduzidas e/ou deformadas, o que os aproximam do que estamos aqui compreendendo como lo-fi. (Conter, 2017: 10)

Estes artistas desconhecidos permanecem como tal, mas a sua vaporização e anonimato (Tanner, 2016) são tidos simbolicamente em consideração: de novo, ironicamente, por um género chamado **VAPOR**wave (ver Figura 4).

Apesar da disparidade que todos esses elementos parecem ter, é fácil perceber como cada uma dessas tendências que são atualizadas pelo vaporwave tem um ponto em comum: são expressões do capitalismo tardio, cuja principal característica manifesta no género é a descartabilidade. As peças musicais por ele sampleadas foram criadas não para serem percebidas conscientemente, mas para ambientar um espaço acústico, abafando ruídos indesejados e criando uma paisagem reconfortante, luxuosa e asséptica. Quando elas são remixadas pelo vaporwave, tais propósitos são ressignificados. (Conter, 2017: 7)



Figura 4: Artwork vaporwave

Fonte: <https://www.wallpaperflare.com/vaporwave-feel-de-w-a-v-e-artwork-digital-art-wallpaper-udjxa>.

O logótipo do *Windows 95*, uma estátua greco-romana, grelhas em xadrez e cores pastel, assim como outros elementos artísticos, estão todos presentes. O *vaporwave* é, assim, notável por possuir uma vertente surreal e, ao mesmo tempo, familiar devido à presença de heranças culturais que pertencem ao imaginário coletivo, mas que se encontram alteradas [disponível em:]

3. O lo-fi e o vaporwave enquanto cenas musicais

Neste momento, o objetivo é caracterizar estes géneros musicais enquanto cenas e, nesta perspetiva, aprofundar alguns destes parâmetros mais específicos, uma vez que o limite de páginas nos impede de aprofundar todas as características das cenas musicais em profundidade (Bennett & Peterson, 2004). A começar pelo que partilham em comum, aponta-se a espacialidade. No caso, este é um espaço digital, o ciberespaço da *Internet* através das plataformas do *YouTube*, *Reddit*, *4chan* e o *Spotify*. Ao passo que o *lo-fi* atual se popularizou no *YouTube*, o *vaporwave*, nos seus

primórdios, era ainda amorfo e destruturado; as músicas encontravam-se para *download* em sites como *Soundcloud* de graça e no site *Turntable.fm* foi onde os artistas se começaram a agrupar mais densamente. Isto para dizer que ambos os géneros se desenvolveram, indubitavelmente, graças ao circuito digital. Alguns artistas com elementos *lo-fi* nas suas músicas, como Joji, fazem sim espetáculos ao vivo (Barna, 2017), mas no *vaporwave* isto já não se verifica. Este aspeto do *online* será explorado melhor ainda neste artigo para ambas as categorias.

A regularidade é presente em ambas, se manifestada diferentemente. O *lo-fi* já se cristalizou no *mainstream* e a adesão é notável através dos milhões de visualizações em plataformas como o *YouTube* e canais como o já referido *lo-fi Girl*. O *vaporwave*, por outro lado, tem também várias visualizações e *playlists*, apesar de não ter uma representatividade e projeção tão grande como o *lo-fi*. Além disso, não há um canal no *YouTube*, por exemplo, dedicado ao *vaporwave* com tantos subscritores como o *lo-fi Girl*. No entanto, importa enfatizar que o *vaporwave* não se desassocia da direção artística visual e converge-se noutras plataformas, como o *Reddit* (ver Figura 5); a página *r/VaporwaveAesthetics*, criada no final de 2014, conta com mais de 400 mil membros, por exemplo⁴². Diariamente, os utilizadores partilham imagens, fotografias, *artworks* e outras formas de conteúdo audiovisual ligado ao género (Portilho, 2018). Outras redes sociais, como o *Instagram*, atraem também milhões de apreciadores, como a página *lofi_aesthetics*⁴³.

A questão da efemeridade é mais complexa. No caso do *lo-fi*, poder-se-ia dizer que é e não é, simultaneamente, efémero: por um lado, diversos sub-géneros dentro do *Lo-Fi* são criados com uma temática distinta (videojogos, *City Pop*, anime, estudo, etc.). Estes vão variando na sua popularidade, direção, projeção e adesão, podendo ser interpretados como efémeros na sua cristalização. Já o *lo-fi* em geral, no entanto, pertence ao *mainstream*, tendo um reconhecimento e ímpeto autónomos.

O *vaporwave* usufrui, igualmente, de um espaço irrevocável na cultura digital, mas há alguns anos este panorama não era tão certo. Devido à sua complexidade simbólica e artística, o *vaporwave* era visto como um género difícil para entrar e compreender, o que terá contribuído para seu lento reconhecimento. Na verdade, como foi aludido anteriormente, o *vaporwave* era também percecionado como uma possível variação do *Lo-Fi*:

Devido a sua particular forma de reterritorializar imagens do passado midiático desgastadas, obsoletas, “empoeiradas”, ele se apresenta como uma máquina menor, uma linha de variação contínua do *lo-fi*, efetuando desterritorializações dos contratos institucionalizados na esfera semiótica da cultura pop ao incorporar, no processo composicional e na fruição musical, visual e audiovisual, imagens que antes pertenciam a esferas

⁴² Disponível em: <https://www.reddit.com/r/VaporwaveAesthetics/>

⁴³ Disponível em: https://www.instagram.com/lofi_aesthetics/

corporativas (logomarcas de empresas de televisão e distribuidores de fitas VHS, por exemplo) e de publicidade. (Conter, 2017: 9)

Mesmo reconhecendo o *vaporwave* como um género intrínseco e autónomo, no entanto, são diversas as suas ramificações: *Mallsoft*, *Future Funk*, o próprio *Late-Nite Lo-Fi*, *Vaportrap*, entre outros, surgem e desvanecem consoante a sua popularidade, indo ao encontro, de facto, da noção da efemeridade. Tanto para o *Lo-Fi* como para o *vaporwave*, os seus “núcleos” centrais e estruturais não são efémeros ou voláteis, mas as suas derivações fazem-se e refazem-se regularmente.

A coletivização articula-se um pouco com a regularidade. Com a regularidade, discute-se a frequência do envolvimento e da participação; com a coletivização, discute-se a intensidade e a rede de relações. No caso das *streams* em tempo real, o *lo-fi* tem um número maior de pessoas; tipicamente, algumas dezenas de milhares de utilizadores a ouvirem. O *vaporwave* não costuma ter tantas *streams* e quando ocorrem há uma adesão menor. No entanto, os indivíduos continuam a convergir-se nos comentários das *playlists* e nas páginas das redes sociais dedicadas, onde discutem as suas opiniões, pensamentos e emoções. Esta questão da emocionalidade destes dois géneros será aprofundada de seguida.

A teatralidade é especialmente forte no *vaporwave*. É um género musical pautado pela ironia, subversão, referências obscuras, coordenadas do espaço-tempo específicas e mensagens implícitas mais do que explícitas, tanto na música como na componente visual (Matts et al., 2015). Deste modo, mesmo que a atenção que receba seja, por vezes, uma confusa e ambígua, o *vaporwave* procura esse desconforto, esse choque e essa estranheza para ser falado e discutido. Mais do que provocador e exibicionista, o *vaporwave* causa a curiosidade e a reticência ao exteriorizar-se. No *Lo-Fi*, a teatralidade passa mais pela atmosfera artística e ambientação distinta através dos efeitos marcadamente nostálgicos e intrínsecos ao passado, apesar de não serem manuseados com a qualidade surreal e de choque que encontramos no *vaporwave*.

A transgressão aplica-se, uma vez mais, ao *vaporwave*. Sendo um estilo distinto de todos os outros, pelo aparentemente bizarro e peculiar, destaca-se dos restantes da cena *mainstream*. Na verdade, o *vaporwave* rege-se por linguagens, termos e significados que são quase exclusivos ao próprio e, deste modo, são convivências que pertencem apenas ao *vaporwave* e dificilmente a mais alguma cena. O *vaporwave*, igualmente, suscita um comentário e diálogo sociocultural único, enquanto uma crítica satírica ao capitalismo tardio e à sociedade de consumo, podendo ser visto como transgressor neste requisito. O *lo-fi*, por outro lado, não procura diferenciar-se do quotidiano nem mesmo criticá-lo, mas acompanhá-lo contemplativamente, à sua maneira artística e promover momentos de lembrança nostálgica; afastando-se do quotidiano “presente” e indo para o passado.

Por fim, temos a inter-relação; no caso, a inter-relação com outros meios culturais e artísticos, característica esta que é prevalente em ambos. A começar pelo *Lo-Fi*, há todo um imaginário artístico onde os ambientes retratados são pacíficos, relaxantes e familiares, tipicamente com artefactos e elementos culturais do passado. O *vaporwave* prolifera, exatamente, nesta inter-relação: toda a sua estética é predicada na fusão entre gráficos e visuais tecnológicos de há mais de 20 anos e na distorção sonora das suas músicas (Glitsos, 2018). Na verdade, é não só possível, mas como também comum produzir arte *vaporwave* sem sequer fazer qualquer música, algo mais residual no *lo-fi*.

A comercialização e mercantilização destes géneros não revelam dinâmicas particularmente diferentes das demais cenas *online*. Ambos os géneros têm as suas músicas com acesso tipicamente gratuito em plataformas públicas e as comunidades *online* não operam sob subscrição paga ou qualquer tipo de plano de pagamento. Alguns canais e artistas vendem mercadoria como posters ou, no caso da artista Vektroid, álbuns que podem ser comprados digitalmente ou fisicamente. Contudo, estas dinâmicas não são drasticamente diferentes de outras cenas musicais.

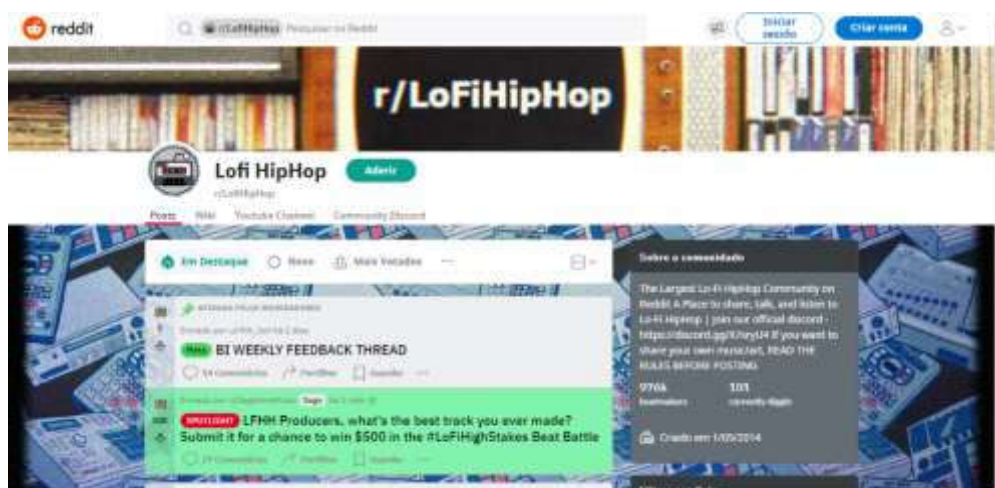


Figura 5: SubReddit r/LoFiHipHop, criado em 2014 e com quase 1 milhão de membros

Fonte: <https://www.reddit.com/r/LoFiHipHop/>.

4. As emoções despertadas nestes géneros musicais

Com este último ponto analítico, a intenção é focar nas emoções e nos sentimentos que os ouvintes sentem ao experienciarem cada um destes géneros (Morrisey, 2021). Apesar das suas parecenças em vários parâmetros, a esfera emocional associada a cada um é, de facto, diferente, e, com este capítulo, procura-se esclarecer e explicar esta dissimilitude. Para tal, foram analisados os comentários de algumas das *playlists* mais populares dentro destes géneros: no caso, cinco vídeos para o *lo-fi* e outros cinco para o *vaporwave*. Em cada vídeo, foram lidos os primeiros 20 comentários, para um total de 200 comentários. Para os comentários, foram criadas as seguintes designações categoriais: apoio, onde o utilizador expressa-se positivamente em relação à obra do artista, à comunidade ou ao género em geral; história pessoal, que


se aplica àqueles que partilham algo individual ou até privado; emoção/sentimento, que, efetivamente, a pessoa comenta o que a música lhe faz sentir e, por fim, o comentário anedótico, onde incidem piadas, anedotas e frases engraçadas, tais como o 3 A.M Study Session - [lofi hip hop/chill beats]⁴⁴, Floating City Chill Lofi Beats⁴⁵ ou ainda Chill Drive – Lofi hip hop mix ~ Stress Relief, Relaxing Your Mind⁴⁶. Imediatamente, podemos ver que os próprios títulos são diferentes: o *lo-fi* apela ao relaxe, o *chill*, a uma melhor disposição ao ouvir; já o *vaporwave*, existe uma espécie de “entrada” num sítio, o ouvinte é lembrado de um verão e de um local que provavelmente não testemunhou, assim como representações do futuro que nunca chegaram a ocorrer.

Dos 100 comentários do *lo-fi*, o panorama é o seguinte: 45% são de apoio; 20% são histórias pessoais; 31% são sobre as emoções e os sentimentos que experienciam; 3% são anedóticos. Os de apoio consistem tendencialmente em elogios aos artistas audiovisuais e, igualmente, elogios à comunidade como um todo; vários comentários descrevem a comunidade *lo-fi* como positiva e das menos tóxicas na Internet. Em relação às histórias pessoais, estas costumam envolver utilizadores a terem maus dias, problemas de ansiedade ou stress e a maneira como a música *lo-fi* os tem ajudado. Em relação às emoções que sentem, a calma, o relaxe e o transporte para sítios diferentes ou imaginários são as mais predominantes.

Já os 100 comentários em relação ao *vaporwave*, verifica-se a seguinte figura: 23% são de apoio; 19% são histórias pessoais; 43% são sobre as emoções e os sentimentos que experienciam; 15% são anedóticos. Uma porção muito significativa dos comentários girava em torno da mesma noção: *vaporwave* invocava a sensação de memórias que a pessoa não tinha, um passado que não viveram, o som do que o futuro poderia ter sido para elas. Por outro lado, quase 20% envolvem histórias de pessoas que passaram por sítios que lembravam a estética *vaporwave*, tipicamente locais com atividade humana considerável, mas que se encontravam vazios ou por qualquer motivo inóspitos num dado momento.

No *vaporwave*, os comentários muitas vezes mencionavam estes locais como “Liminal Spaces” (ver Figura 6): espaços de transição, não-espaços onde não se encontra ninguém, mas que parece ter sido outrora ocupado; corredores com um fundo negro, piscinas, centros comerciais vazios, entre outros. O apoio dos ouvintes e, igualmente, os comentários anedóticos são também representados - bastante mais do que no *lo-fi* para os anedóticos-; estes últimos passavam por cenários idealizados onde a música podia tocar ou trocadilhos semânticos e temporais.

⁴⁴ Disponível em: [3 A.M Study Session](#)  - [lofi hip hop/chill beats] - YouTube

⁴⁵ Disponível em: [Floating City](#)  Chill Lofi Beats - YouTube

⁴⁶ Disponível em: [Chill Drive - Lofi hip hop mix ~ Stress Relief, Relaxing Your Mind](#) - YouTube

É de notar que a distribuição categorial dos comentários é mais ‘equilibrada’ no *vaporwave*, onde a amplitude máxima é menor; no *lo-fi*, só 3% eram anedóticos e 45% eram de apoio. No *vaporwave*, a maior percentagem incide nos sentimentos e emoções. A conclusão principal que podemos retirar é a de que no *lo-fi* a comunidade foca-se numa interação positiva, de interajuda digital e de celebração dos artistas e do género. Já o *vaporwave*, a invocação sentimental e emocional provocada pela estética audiovisual parece ser o fator de convergência maior, dado que os ouvintes e apreciadores parecem ter um certo fascínio por este espaço mental partilhado. Existe uma espécie de nostalgia pelo distante, por vivências alternativas que nunca se materializaram. Esta partilha mental e emocional não é invalidada por se basear em heranças do passado e memórias, muitas vezes, fictícias; pelo contrário, esta empatia entre os ouvintes está enraizada num contexto sociocultural muito verdadeiro que é agora explorado com a retrospectiva do presente. Presente este que, outrora, foi o futuro.

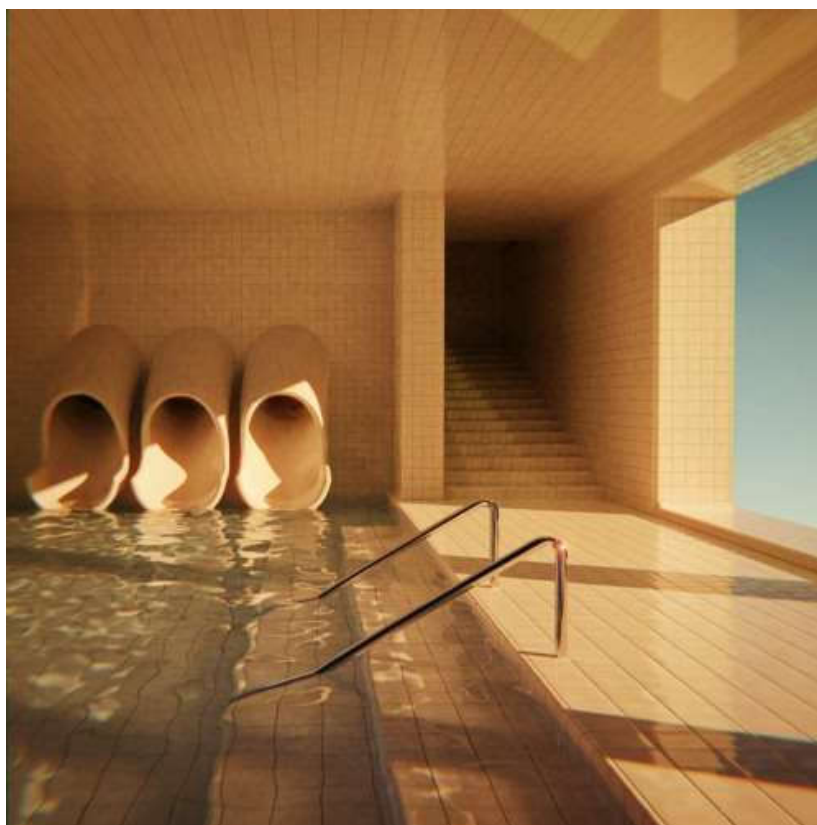


Figura 6: Exemplo de um espaço liminar, capa do álbum “Liminal Spaces” do artista SwiffSloth
Fonte: <https://soundcloud.com/user-273690247/sets/liminal-spaces>.

6. Conclusão

Com este texto, o objetivo era responder às questões colocadas no começo, de modo a caracterizar da maneira mais holística possível estas duas cenas musicais. Efetivamente, a intenção é que com os contributos teóricos, exposições temáticas e, igualmente, empíricas, as questões estejam respondidas e o *lo-fi* e o *vaporwave* sejam mais compreensíveis nas suas historicidades e dinâmicas.

Tanto um como o outro, apesar das suas qualidades singulares, são géneros musicais e artísticos que colocam os envolvidos em *mindsets* específicos: de um lado, o relaxe, a tranquilidade e o contemplar de um quotidiano atarefado através da nostalgia alegre pelo passado; do outro, a estranheza, a saudade por memórias fantasma e a descrição sarcástica de um futuro cujas promessas foram quebradas. São dois géneros com relevância sociológicas extraordinárias e exemplos fortes de como a *Internet* e a era digital vieram a alterar as inter-relações musicais e culturais como um todo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arruda, Mario (2016). Vaporwave: arqueologia do banco de dados digital. *Temática*, XII (12).
- Barna, Emília (2017). A Translocal Music Room of One's Own: Female Musicians within the Budapest Lo-Fi Music Scene. In Emilia Barna & Tamás Tófalvy (eds.). *Made in Hungary. Studies on Popular Music* (pp. 32-45). New York: Routledge.
- Bennett, Andy (2018). Popular music scenes and aging bodies. *Journal of Aging Studies*, 45, 49-53.
- Bennett, Andy (2016). Music, media and urban mythscapes: a study of the 'Canterbury Sound'. *Media, Culture & Society*, 24 (1). <https://doi.org/10.1177/016344370202400105>
- Bennett, Andy (2002). Music, Media and Urban Mythscapes: A Study of the 'Canterbury Sound'. *Media, Culture & Society*. 24 (1), 88-100.
- Bennett, Andy & Peterson, Richard (eds.) (2004). *Music scenes: local, translocal and virtual*. Vanderbilt: University Press.
- Born, Georgina & Haworth, Christopher (2018). From microsound to vaporwave: internet-mediated musics, online methods, and genre. *Music & Letters*, 98 (4). www.academic.oup.com/ml
- Botelho, Teresa & Martins, Isabel Oliveira (2020). (Re)Thinking Earth: From Representations of Nature to Climate Change Fiction, 22-23 April 2020 in the National Library of Portugal, Lisbon. *Science Fiction Studies*, 47 (1), 156-157.
- Creswell, John W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks: Sage.
- Cole, Ross (2020). *Vaporwave Aesthetics: Internet Nostalgia and the Utopian Impulse*. *ASAP/Journal*, 5 (2), 297-326.
- Conter, Marcelo (2015). *A Máquina Abstrata Lo-Fi*. Comunicação apresentada no XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 4-9 de setembro, organizado por Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Rio de Janeiro.
- Conter, Marcelo (2017). *A vaporização da música*. Comunicação apresentada no 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 4-9 de setembro, organizado por Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Curitiba.
- Eschileti, Francisco da Costa (2019). *Música de quarto : lo-fi hip hop*. Tese de graduação, Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Glitsos, Laura (2018). Laura. Vaporwave, or music optimised for abandoned malls. *Popular Music*, 37 (1), 100-118.
- Harper, Adam (2014). *Lo-Fi Aesthetics in Popular Music Discourse*. Thesis in Musicology, Wadham College, University of Oxford.
- Harper, Adam (2012). Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza. *Dummy Mag*. Disponível em: <https://www.dummymag.com/news/adam-harper-vaporwave/>
- Kattari, Kim (2014). Identifying with the Rebel of the Past: An Ethnographic Exploration of Nostalgia in the Contemporary Rockabilly Scene in the United States. *Volume!*, 11 (1), 175-189.
- Koc, Alican (2017). Do You Want Vaporwave or Do You Want The Truth? Cognitive Mapping of Late Capitalist Affect in the Virtual Lifeworld of Vaporwave. *Capacious: Journal for Emerging Affect Inquiry*, 1 (1), 57-76.
- Kozinets, Robert V. (2015). *Netnography: Redefined*. Thousand Oaks: Sage.
- Matts, Tim; Sutherland, Dane & Tyles, Gary (2015). Nothing to see here? Health Goth and the eclipse of hypercamouflage. *Design Ecologies*, 4 (1-2), 12-26.
- McLeod, Ken (2018). Vaporwave: Politics, Protest, and Identity. *Journal of Popular Music Studies*, 30 (4), 123-142.

- Merlini, Mattia (2022). More 1980s than the 1980s: Functions and Connotations of Synthwave Soundtracks. Paper presented at the Musical Retrofuturism Symposium, august 2022, online.
- Morrissey, Nicholas (2021). Metamodernism and Vaporwave: A Study of Web 2.0 Aesthetic Culture. *Nota Breve. Canadian Undergraduate Journal of Musicology*, 14 (1), 64-82.
- Neal, Adam Scott (2022). *Lo-fi Today*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nowak, Raphaël & Whelan, Andrew (2018). "Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism": Genre Work in An Online Music Scene. *Open Cultural Studies*, 2, 451-462.
- Ottum, Josh (2019). Compost Listening. Vaporwave and the Dissection of Record Production. In Russ Hepworth-Swayer; Jay Hodgson & Mark Marrington (eds.). *Producing Music* (pp.63-71). New York: Routledge.
- Portilho, Lucas Peluffo dos Santos (2018). *O Lo-Fi e a produção de signos em uma sociedade em rede*. Tese de conclusão de curso, São Borja, Universidade Federal do Pampa.
- Schembri, Sharon & Tichbon, Jac (2017). Digital consumers as cultural curators: the irony of Vaporwave. *Arts and the Market*, 7 (2), 191-212.
- Schilt, Kristen (2004). "Riot Grrrl Is...": The Contestation over Meaning in a Music Scene. In Andy Bennett & Richard Peterson (eds.). *Music scenes: local, translocal and virtual* (pp.115-130). Vanderbilt: University Press.
- Spencer, Amy (2008). *DIY: The Rise of Lo-Fi Culture*. London: Marion Boyars Publishers Ltd.
- Stolley, Karl (S/A). *The Lo-Fi Manifesto*. Consult. 23.12.2022. Disponível em: <https://kairos.technorhetoric.net/20.2/inventio/stolley/>
- Tanner, Grafton (2016). *Babbling corpse, vaporwave a commodification of ghosts*. Washington: Zero Books.
- Viljoen, Martina (2004). Ideology and textuality: speculating on the boundaries of music. *Sabinet. African Journals*, 9 (1). Disponível em: <https://hdl.handle.net/10520/EJC101005>
- Whelan, Andrew (2020). "Do You Have a Moment to Talk About Vaporwave?" Technology, Memory, and Critique in the Writing on an Online Music Scene. In *Pop Music, Culture and Identity* [Book Series] (pp.185-200). London: Springer.
- Ye, Chen (2022). *Design as Alternate Reality*. Master Thesis. Pratt Institute, School of Design.
- Zhang, Huizhi (2022). Vaporwave — Anti-Capitalism Internet Music. *Arts Studies and Criticism*, 3 (4), 304-309.

Rodrigo Serra Diogo. Licenciado em Sociologia pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto e mestrando em Sociologia na mesma instituição na área de especialização *Contextos, Práticas e Políticas Culturais*. Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Via Panorâmica Edgar Cardoso s / n, 4150-564 Porto, Portugal. Email: rodrigosserradiogo@gmail.com_ORCID: 0000-0003-1455-359X.

Receção: 10-07-2022

Aprovação: 02-12-2022

Citação:

Diogo, Rodrigo Serra (2022). Música liminar e memórias de um futuro passado: uma análise sociológica do lo-fi e vaporwave. *Todas as Artes: Revista Luso-Brasileira de Artes e Cultura*, 5(2), pp. 92-110. ISSN 2184-3805. DOI: 10.21747/21843805/tav5n2a5