

## MÚSICAS DO ELEVADOR VIRTUAL: *VAPORWAVE*, A ESTÉTICA, A COMUNIDADE E A VIOLAÇÃO AO DIREITO AUTORAL

**Recebido em:** 17/11/2018

**Aceito em:** 28/05/2019

*Carlos Augusto Liguori Filho*<sup>1</sup>  
Universidade de São Paulo (USP)  
São Paulo – SP – Brasil

**RESUMO:** O presente artigo busca descrever e analisar o Vaporwave, movimento artístico surgido e popularizado exclusivamente na Internet. Pretende-se tratar de seu conteúdo, dos tipos de produção cultural a ele pertencente e da comunidade formada em seu entorno. Em seguida, pretende-se compreender como o sistema de direitos autorais trata o Vaporwave e quais seriam os problemas de possíveis incompatibilidades entre o sistema e este tipo de produção cultural.

**PALAVRAS CHAVE:** Cultura do Remix. Comunidades Online. Direito Autoral.

### MUSIC FROM THE VIRTUAL ELEVATOR: *VAPORWAVE*, THE AESTHETICS, THE COMMUNITY AND THE COPYRIGHT INFRINGEMENTS

**ABSTRACT:** This article aims to describe and analyze *Vaporwave*, an artistic movement that emerged and was popularized exclusively on the Internet. I intend to outline its content, the types of cultural production related to the movement, and the community formed in its surroundings. Afterwards, I intend to understand how the copyright system treats *Vaporwave* works and the problems of possible incompatibilities between the copyright system and this type of cultural production.

**KEYWORDS:** Remix Culture. Online Communities. Copyright.

### Introdução

A popularização da Internet como forma de comunicação e o desenvolvimento e barateamento de ferramentas de edição de obras digitais possibilitou que não

---

<sup>1</sup> Doutorando em Filosofia e Teoria Geral do Direito pela Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo. Mestre em Direito e Desenvolvimento pela FGV Direito SP. Coordenador de projetos e pesquisador do Centro de Ensino e Pesquisa em Inovação da FGV Direito SP.

profissionais produzissem suas próprias obras e compartilhassem-nas de forma livre nas redes. Não só isso - a digitalização de obras (músicas, imagens, vídeos) possibilitou que produções preexistentes pudessem ser utilizadas como base para a elaboração de obras novas, como nos casos de colagens, *mashups* e mixagens.

Esta nova dinâmica ensejou a criação e popularização de novos tipos de produção cultural, desde a disseminação de *memes* até canais no YouTube inteiramente dedicados a Let's Play - em que um indivíduo se filma jogando video-game, capturando suas reações ao que acontece no jogo. Costuma-se chamar todo este conjunto de produções culturais baseado na apropriação, edição e ressignificação de obras preexistentes de cultura do *remix*.

Um pouco mais distante do *mainstream*, um movimento artístico totalmente baseado no *remix* surgiu e popularizou-se: o *Vaporwave*.

O *Vaporwave* consiste em um movimento artístico que teve sua origem na internet no início dos anos 2010. É uma forma de expressão artística totalmente digitalizada, e é possível rotular suas obras como *multimídia*, entendendo o termo como “a combinação de duas ou mais formas digitalizadas de expressão artística (texto, imagens ou sons) transmitidas por meio de programa de computador” (CARBONI, 2010). Mais especificamente, obras Vaporwave são manifestadas através de (i) composições musicais pertencentes a um gênero musical homônimo, e (ii) imagens estáticas e (iii) vídeos que compartilham uma identidade estética particular.

As diferentes formas de manifestação do gênero são mutualmente complementares, gerando uma espécie de coerência ao movimento; músicas são geralmente acompanhadas de videoclipes e capas de álbuns que incorporam os elementos característicos e as mensagens que o *Vaporwave* pretende exteriorizar.

Vale ressaltar que diversos elementos que compõem o movimento são críticos de sua própria existência<sup>2</sup>, impossibilitando o uso de classificações absolutas na descrição de suas características principais. Há quem diga que o movimento é fragmentado em “subgêneros”, e não faria sentido descrevê-lo como a partir de generalizações (HARPER, 2012) p., e há quem diga, paradoxalmente, que o movimento acabou antes mesmo de começar a existir (LHOOQ, 2013). Para fins deste trabalho, entretanto, entenderemos o movimento como uma unidade e destacaremos seus aspectos mais relevantes.

No entanto, por ser baseado na apropriação de obras preexistentes, é possível identificar diversos problemas jurídicos em relação a violações de direito autoral. Como estas questões podem comprometer a legalidade do movimento como um todo, faz-se necessário repensar a estrutura e o conteúdo do sistema de direitos autorais, de forma que ele possa se adequar a estas novas formas de produção cultural.

Neste sentido, o presente artigo busca descrever de forma breve a subcultura Vaporwave, analisando: (i) a estética e as obras que a compõem e sua razão de ser; (ii) os processos e métodos de utilizados na produção dessas obras; (iii) as comunidades formadas em seu entorno; e (iv) as questões relacionadas a direitos autorais que as obras deste movimento suscitam.

---

<sup>2</sup> O *Vaporwave* pode ser considerado um movimento artístico do *pós-modernismo*, e a crítica e questionamento a sua própria condição como “arte” é uma de suas características principais deste movimento (STOREY, 2015, p. 385).

## O Conteúdo: Características Fundamentais do Vaporwave

Logo de início, há duas grandes dificuldades na análise de obras do movimento Vaporwave<sup>3</sup>. A primeira delas é a descrição não-visual; faz-se necessária a reprodução de uma imagem pertencente ao movimento para melhor delimitação de suas principais características. Uma imagem que ilustra bem a estética Vaporwave é a capa do álbum FLORAL SHOPPE, da Macintosh Plus, talvez o disco mais popular do gênero:

**FIGURA 1: Capa do álbum FLORAL SHOPPE, da artista *Macintosh Plus***<sup>4</sup>



A partir da reprodução visual da obra, o segundo grande desafio a ser enfrentado é levar a sério como movimento artístico o conjunto de elementos visuais que é apresentado. A estética desenvolvida parece uma piada de mau gosto que, através da internet e por seus diversos adeptos, foi longe demais.

De fato, o Vaporwave surge como um movimento criativo exclusivamente digital que nasce através de uma obsessão com imagens representativas da cultura informática da década de 90 (os primórdios da internet, como representado nos gráficos

---

<sup>3</sup> Etimologicamente, a palavra “*vaporwave*” não possui nenhum significado, e tampouco se sabe quem foi o primeiro indivíduo a adotar o termo. Supõe-se que o nome é derivado de *vaporware*, termo que designa produtos inexistentes, normalmente *softwares* ou *hardwares*, que empresas anunciam ao público com a finalidade de intimidar os competidores, e que acabam nunca sendo lançados (LHOOQ, 2013).

<sup>4</sup> Disponível em: <https://beeronthrug.bandcamp.com/album/floral-shoppe> Acesso em: 4 jul. 2018.

3D da origem da computação gráfica, vistos na imagem acima); comerciais e vídeos institucionais de baixa qualidade da década de 80 (como na imagem ao fundo da capa do álbum), estátuas greco-romanas, paisagens tropicais e elementos da cultura japonesa (como no título do álbum) (GALIL, 2013). No aspecto visual, destaca-se também a apresentação de formatos de gravação de baixa resolução (como imagens *pixeladas* e vídeos VHS).

No aspecto musical, encontram-se elementos de música ambiente de elevador, *smooth jazz* das décadas de 80 e 90, sons de computador e “faixas brancas” – aquelas músicas frequentemente reproduzidas em salas de recepção ou no intervalo de tempo em que o operador de telemarketing está transferindo sua ligação para o ramal desejado (LHOOQ, 2013).

Característica típica da cultura do *remix*, toda obra Vaporwave é elaborada a partir de pequenos fragmentos de obras preexistentes, sejam elas pequenos fragmentos de músicas, logotipos de marcas, comerciais de televisão, fotografias e outros tipos de imagem.

A estética *Vaporwave* utiliza esse conjunto de elementos para estabelecer uma crítica ou análise do próprio estado da arte na era da sociedade da informação. Sendo a internet um eficiente mecanismo de disseminação do capitalismo e dos ideais da sociedade de consumo ao redor da sociedade global, o movimento compõe suas obras se utilizando de elementos que demonstram a “*mercadificação*”<sup>5</sup> da arte: na imagem supramencionada sobrepõem-se a estátua da cabeça de Hélio (representando a noção tradicional – ou idealizada - de arte) a comerciais de TV (representando os ideais da

---

<sup>5</sup> O termo é utilizado pelo crítico literário Fredric Jameson para designar uma das etapas do capitalismo: a entrada do capital em áreas tradicionalmente não econômicas, como era o caso da arte. Nesse sentido, a arte se torna um reforço da lógica do capitalismo de consumo; não se avalia a obra pela sua suposta qualidade estética, mas sim pelo seu valor econômico (JAMESON, 1991, p. 36).

sociedade de consumo), e textos em japonês (representando a distância linguística causada pela sociedade globalizada) a imagens 3D geradas por computador (representando a passagem do real para o virtual<sup>6</sup>).

Filiando-se à teoria cultural do pós-modernismo, o movimento não pretende estabelecer um juízo de valor frente à concepção do que é considerado “arte” ou “cultura” atualmente, mas apenas apontar o esvaziamento do conceito tradicional desses termos, remetendo ao que o filósofo Jean-François Lyotard (LYOTARD, 1984, p. 79), chama de “condição pós-moderna”: “a cultura popular pós-moderna é (...) uma cultura do vale tudo, uma cultura do “afrouxamento”, em que gosto é irrelevante e o dinheiro é o único símbolo de valor”.

Nessa mesma teoria, esse “afrouxamento” conceitual pode ser entendido também através de um viés não econômico: a arte deixa de ser um privilégio de poucos (CHAMBERS in STOREY, 2015, p. 374). Tudo pode ser considerado arte e qualquer um pode fazer arte. *Vaporwave*, portanto, não é uma piada de mau gosto. É arte.

Há ainda duas características fundamentais da produção cultural pós-moderna que são intrínsecas ao movimento e absolutamente relevantes para os fins do presente artigo: (i) a cultura de pastiche e (ii) a cultura de citações.

Quanto à *cultura do pastiche*, pode-se defini-la como “uma cultura marcada por um jogo, tolerante, de alusões históricas” (STOREY, 2015, p. 386). Cada fragmento de imagem, vídeo e fonograma utilizado na composição de uma obra *Vaporwave* representa uma espécie de “paródia” de seu contexto original: músicas de elevador e

---

<sup>6</sup> Um importante elemento (mas de pouca relevância para o presente artigo) do movimento Vaporwave, característico da cultura pós-moderna, é a ideia de que a vida na internet gera uma indistinção entre o *real* e o *virtual* (HARPER, 2012). O filósofo e sociólogo Jean Baudrillard predisse essa indistinção ao elaborar a ideia da *simulação*, onde ele sustenta que a distinção entre original e cópia (real e não real) foi destruída com o desenvolvimento de tecnologias que possibilitassem reprodução mecânica de elementos da realidade (BAUDRILLARD, 1983, p. 2; STOREY, 2015, p. 276)

“faixas brancas” remetem aos estabelecimentos comerciais que geralmente fazem parte; gráficos 3D de computador remetem à cultura da internet; e por aí vai.

Essa espécie de paródia - que nem sempre tem finalidade humorística ou crítica, mas sim de *representação irônica* – é chamada de *pastiche*. Mais especificamente, esse tipo de referência cultural é definida por Jameson (1991, p. 17) como:

Pastiche, de forma semelhante à paródia, é a imitação de um estilo peculiar ou único; é o uso de uma máscara lingüística, a fala em um idioma morto. Mas é uma prática neutra em relação a tal imitação, sem nenhum dos motivos inerentes à paródia, amputada do impulso satírico, desprovida de riso e de qualquer convicção de que, paralelamente à língua anormal que você emprestou momentaneamente, ainda persista alguma normalidade lingüística saudável. Pastiche é, assim, uma paródia "vazia", uma estátua com olhos cegos: é (...) a prática de uma espécie de **ironia "em branco"** (...) <sup>7</sup> (grifos nossos).

A cultura do pastiche é, portanto, uma cultura de *representações*.

Acrescenta-se a este conceito a *cultura de citações*, que afirma que a produção cultural pós-moderna nasce de produções culturais prévias (STOREY, 2015, p. 387). Na produção cultural pós-moderna, constrói-se em cima de referências ao passado para desenvolver a mensagem que se quer passar no presente.

Esta característica é evidente nas obras *Vaporwave*, uma vez que quase todos os elementos que compõe sua estética são obras preexistentes e que remetem a culturas passadas, como por exemplo, a utilização de fragmentos de músicas de *smooth jazz* dos anos 80 e imagens de arte informática do início dos anos 90.

A cultura de citações, como o próprio nome sugere, é uma cultura de *referências* às culturas anteriores. Neste sentido, a referência a elementos estéticos do passado e a

---

<sup>7</sup> No original, em inglês: "Pastiche is, like parody, the imitation of a peculiar or unique, idiosyncratic style, the wearing of a linguistic mask, speech in a dead language. But it is a neutral practice of such mimicry, without any of parody's ulterior motives, amputated of the satiric impulse, devoid of laughter and of any conviction that alongside the abnormal tongue you have momentarily borrowed, some healthy linguistic normality still exists. Pastiche is thus blank parody, a statue with blind eyeballs: it is (...) the practice of a kind of **blank irony** (...)"

ideia de nostalgia são também elementos intrínsecos a estas obras.

Essas são as características fundamentais da filosofia por trás do *Vaporwave*, o porquê das obras serem elaboradas da maneira que são. Cabe, agora, descrever quais são as peculiaridades técnicas utilizadas para sua confecção.

### **A Forma: Como se faz *Vaporwave***

Como dito no início do presente trabalho, as obras artísticas do movimento podem ser expressadas de três manifestações artísticas distintas: através de músicas, imagens estáticas e vídeos que compartilham dos elementos e das ideias expressadas na seção anterior. Para cada uma dessas manifestações, há um conjunto específico técnicas artísticas utilizadas que dão unidade das obras frente ao movimento. Na presente seção, cada uma dessas técnicas será brevemente analisada.

É de extrema importância destacar que as três manifestações artísticas pelas quais o *Vaporwave* pode ser expressado compartilham uma característica em comum: eles são construídos a partir da utilização, sobreposição ou modificação de obras *preexistentes*, na esmagadora maioria das vezes sem a autorização do detentor dos direitos da obra originária (HARPER, 2012). O movimento pode ser considerado como pertencente à cultura do remix, definida por Lawrence Lessig (2008, p. 14) como:

Nestes tempos, em que qualquer aluno da escola primária tem uma cópia do Photoshop e pode baixar uma foto de George Bush e manipular seu rosto como quiser e enviá-lo para seus amigos. (...) Mais e mais pessoas notaram um aumento enorme na quantidade de pessoas que apenas fazem *remixes* de músicas. Para cada *hit* que toca no rádio, há uma infinidade de jovens que estão pegando-o e remixando-o. O software torna-se cada vez mais e mais fácil de usar. (...) Cada música do P. Diddy que sai, há crianças de dez anos

fazendo *remixes* e depois colocando na internet<sup>8</sup>.

Todos os procedimentos a seguir descritos partem dessa característica fundamental do movimento.

### **Imagens Estáticas**

A maior parte das imagens alinhadas ao movimento é composta através de técnicas simples de **recorte e colagem**. Fotografias, desenhos, logotipos e imagens de produtos são copiados da internet e, através de ferramentas de edição de imagem, são sobrepostos e reorganizados até atingir a estética desejada. Não se exige nenhum tipo de rigor técnico na montagem das imagens, apenas a utilização das ideias e elementos mencionados na seção anterior.

Todos os softwares de edição de imagem possuem essa simples ferramenta, tanto programas proprietários, como o Adobe Photoshop e o Apple Sketch, quanto softwares gratuitos e não proprietários (software de código aberto ou software livre), como o Paintbrush e o GIMP. A figura 2, abaixo, exemplifica a aplicação desta técnica em uma imagem que se enquadra no movimento *Vaporwave*.

---

<sup>8</sup> No original, em inglês: "This appropriation time where any grade-school kid has a copy of Photoshop and can download a picture of George Bush and manipulate his face how they want and send it to their friends. (...) more and more people have noticed a huge increase in the amount of people who just do remixes of songs. Every single Top 40 hit that comes on the radio, so many young kids are just grabbing it and doing a remix of it. The software is going to become more and more easy to use. (...) Every single P. Diddy song that comes out, there's going to be ten-year-old kids doing remixes and then putting them on the Internet".

**FIGURA 2:** *Vaporwave* em recorte e colagem. “*Vaporwave Fashion*”, de Emily P<sup>9</sup>.



Uma técnica de edição de imagens mais distintamente utilizada na arte Vaporwave é chamada de **glitch**. A existência da arte glitch está diretamente relacionada com a possibilidade de reprodução e compressão de obras de arte através de computadores, classifica esse tipo de manifestação artística como uma arte exclusivamente digital (MENKMAN, 2011, p. 9).

A estética do glitch é criada a partir de “panes no computador, erros na execução de software, jogos hackeados e megabytes de dados brutos que se tornam pixels coloridos” (MENKMAN, 2011, p. 34). Artistas que recriam essa estética se inspiram em comportamentos anormais de operação de softwares e hardwares, geralmente não intencionais e inconvenientes. Esses “acidentes técnicos” são propositadamente recriados através de ferramentas de edição e compressão de imagem específicas e aplicados a imagens preexistentes até atingir a estética almejada.

Um processo de edição de imagens muito utilizado na elaboração artificial da estética do *glitch* é chamado de **datamosh**. Essa técnica envolve a modulação de diferentes compressões de vídeos para criar distorções e sobreposições de *pixels* na

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.modachicago.com/vaporwave-fashion/> Acesso em: 10 jun. 2018.

imagem que está sendo reproduzida (MENKMAN, 2011, pp. 54-55). Uma imagem feita por *datamosh* é apenas uma cópia de um quadro de um vídeo cuja técnica foi aplicada. A figura 3 apresenta uma comparação entre uma imagem estática sem filtro e a mesma imagem após a aplicação da técnica de *datamosh*.

**FIGURA 3:** Capa do álbum *Blank Banshee 0*, do músico de *Vaporwave* *Blank Banshee*<sup>10</sup>.



À esquerda, imagem sem filtro; à direita, aplicação do datamosh.

Ressalta-se, para o presente artigo, a importância da apropriação e utilização de imagens e vídeos já existente e sem a autorização do autor original que, através da aplicação das técnicas acima descritas, formam a chamada "estética *Vaporwave*".

### Gênero Musical

A principal e mais popular forma de expressão artística do movimento se dá através da *música*. Mais ainda: a própria origem e popularização do movimento, no início dos anos 2010, se deram por causa de dois álbuns que compartilhavam da mesma estética: *EccoJams Vol. 1*, lançado em 2010 por Chuck Person (pseudônimo do músico canadense Daniel Lopatin, atualmente conhecido como Oneohtrix Point Never) e *Far Side Virtual*, lançado no início de 2011 por James Ferraro (HARPER, 2012). A

<sup>10</sup> Disponível em: <https://blankbanshee.bandcamp.com/album/blank-banshee-0> e <https://picslist.com/tags/louxe>, respectivamente. Acesso em: 4 jun. 2018.

popularidade do gênero atinge seu ápice com o lançamento de FLORAL SHOPPE, da artista Macintosh Plus, no final de 2011. O principal single do álbum, リサフランク 420 / 現代のコンピュータ (Lisa Frank 420/Computação Moderna) é amplamente considerada a música mais famosa do gênero, alcançando a marca de mais de 40 milhões de visualizações no YouTube.

Sonoramente, o *Vaporwave* compartilha diversas características com a música eletrônica, uma vez que sua composição envolve, em maior ou menor grau, a criação e captação artificial de sons sintetizados a partir de máquinas eletrônicas e da manipulação do som sintetizado, o que permite a composição de uma particular “imagem sonora”, uma vez que é possível trabalhar diretamente espaço, textura e densidade sonora, elementos que dificilmente consegue-se modular através da acústica natural (MASSIN, 1997, pp. 1165-1166).

Esses artistas se utilizaram de técnicas de produção musical características da cultura do *remix* para a confecção dos discos: fragmentos de canções dos anos 80, músicas de elevador e de comerciais de televisão da mesma época e sons de computador são recortados e colados em uma faixa única através da técnica do *sampling*. Essa é uma técnica de recorte e colagem musical que envolve a utilização de trechos de músicas e sons preexistentes em uma composição nova (LESSIG, 2008, p. 104). Mais uma vez, a utilização desses fragmentos é realizada sem a autorização do artista e compositor originais (HARPER, 2012).

Mais especificamente, a combinação de *samples* adquiridos através de diferentes materiais originários em uma única faixa musical é chamada de *mashup* (CMSI, 2008, p. 9).

Após essa “colagem” musical, os artistas utilizam softwares de edição de som

para adquirir a sonoridade característica do *Vaporwave*: os *samples* são repetidos e desacelerados; a textura do som é modulada através da aplicação de efeitos como alteração do timbre (pitch), reflexão múltipla da frequência sonora (ou reverberação) e distorção dos elementos do áudio.

Toda a edição de som é realizada através de softwares específicos que, assim como com a edição de imagens, podem ser proprietários (como o Adobe Audition e o AVS Audio Editor) ou não proprietários (como o Audacity, software com código aberto).

De maneira semelhante ao *glitch* e ao *datamoshing* no campo visual do movimento, a faixa musical *Vaporwave* se utiliza de tantas técnicas de recorte, modulação de velocidade e modulação de textura sonora que dificilmente é possível identificar as obras preexistentes que foram utilizadas na confecção do produto final.

### **Audiovisual**

Finalmente, a última forma de manifestação artística que o movimento produz é a obra audiovisual. O processo de produção deles é diretamente relacionado ao das imagens e músicas: vídeos *Vaporwave* geralmente acompanham as faixas mais populares do gênero, servindo como videoclipes. São utilizadas, para sua elaboração, técnicas de montagem idênticas ao das imagens estáticas (como colagem e *datamosh*). Filtros de edição que mimetizam gravações em VHS e vídeos de baixa qualidade são, também, frequentemente utilizados na composição.

Quanto às obras utilizadas como base para o *sampling* que compõe a produção dos vídeos, destacam-se comerciais televisivos da década de 80, vídeos institucionais sobre informática da década de 90 e imagens de computação gráfica do mesmo período.

Para além das características técnicas de produção das obras *Vaporwave* e dos elementos teóricos que compõe o movimento artístico, resta analisar quem são os atores que formam a comunidade que sustenta e alimenta o movimento.

### **Os Atores: Quem faz e Consome *Vaporwave***

#### **Vaporwave como Subcultura da Internet**

O *Vaporwave* se manifesta dentro de uma comunidade virtual<sup>11</sup> formada por indivíduos que produzem e consomem as obras do movimento, de forma horizontal, não havendo distinção hierárquica clara entre artistas e fãs. A simplicidade de obtenção, acesso e manuseio de softwares que executam as técnicas mencionadas na seção anterior torna qualquer interessado um artista em potencial, ainda que seja possível questionar a qualidade da obra final.

Tratando-se em específico do tema da interação dos atores na comunidade, costuma-se considerar o *Vaporwave* como uma *subcultura*<sup>12</sup> da internet (LHOOQ, 2013; JIMISON, 2015, p. 14), a própria estética do movimento define a unidade entre seus seguidores. Mais ainda, podemos afirmar que a subcultura do *Vaporwave* é uma forma de *cultura participativa*, melhor elaborada através das palavras de Henry Jenkins (2006, p. 3):

Ao invés de falar sobre os produtores de mídia e os consumidores como se ocupassem papéis separados, podemos agora vê-los como participantes que interagem uns com os outros de acordo com um

---

<sup>11</sup> Como bem colocado por FRAGA e SILVA (2010, p. 11), define-se uma “comunidade virtual” como: “um espaço de relação social acontece de acordo com o conteúdo procurado, independente do assunto, onde ocorre a interação das pessoas no momento em que pelo menos dois indivíduos estejam partilhando informações ou dados de algum assunto específico de seus interesses”.

<sup>12</sup> Para fins do presente artigo, entenderemos “subcultura” como a cultura que se forma em torno de um conjunto de ideias e práticas significantes que é compartilhado e adotado por um grupo de pessoas (STOREY, 2015, p.14).

novo conjunto de regras que nenhum de nós entende completamente<sup>13</sup>.

Esse viés interativo e participativo do movimento o acompanha desde sua origem no início dos anos 2010, através da criação de sites e fóruns de discussão (como o Reddit, o Turntable.FM e o Tumblr) criados especificamente para divulgação e discussão das obras *Vaporwave* (JIMISON, 2015, p. 16).

A razão de ser da formação dessa comunidade é muito semelhante às comunidades que surgem em torno da cultura do *remix*. As obras são desenvolvidas com a finalidade de serem divulgadas através desses portais e debatidas e escrutinadas por seus membros (LESSIG, 2008:77). A maior parte das obras são livre e gratuitamente compartilhadas, e muitas delas são incorporadas em obras de outros artistas sem autorização (nem questionamento) do artista original<sup>14</sup>.

Alguns músicos mais prolíficos do gênero, entretanto, adotaram a plataforma de comercialização de música *Bandcamp* como forma de remuneração por suas obras. Isso não significou a abolição do livre compartilhamento como característica fundamental da comunidade; o Bandcamp adota o método de remuneração chamado “*pay what you want*” (PWYW), onde o consumidor dita o valor que pagará para comprar a música<sup>15</sup> (começando a partir de 1 dólar), mas o método é utilizado apenas como uma forma de adquirir doações de fãs, uma vez que a maioria dos álbuns lá ofertados são simultaneamente e gratuitamente oferecidos ao público em outras plataformas.

---

<sup>13</sup> No original, em inglês: "Rather than talking about media producers and consumers as occupying separate roles, we might now see them as participants who interact with each other according to a new set of rules that none of us fully understands".

<sup>14</sup> Um bom exemplo disso é o disco FLORAL SHOPPE 2, do artista DARKPYRAMID, que consiste basicamente em um remix do disco FLORAL SHOPPE, da artista Macintosh Plus (discutivelmente o álbum mais popular do gênero), de modo a torná-lo completamente desagradável ao ouvido humano. Disponível em:

<https://web.archive.org/web/20140819234340/https://dreamcatalogue.net/2014/08/16/an-explanation-of-floral-shoppe-2> Acesso em: 4 jul. 2018.

<sup>15</sup> Disponível em: STAMNES, B. *A Month of Bandcamp's Pay What You Want*. <http://medium.com/@gloom303/a-month-of-bandcamps-pay-what-you-want-42cda5a2d01> . Acesso em: 4 jul. 2018.

Outra forma de arrecadação financeira pelos músicos *Vaporwave* é através de participação em shows off-line e online. A festa *SPF 420*, por exemplo, é dedicada exclusivamente a artistas do gênero e acontece exclusivamente online através do *TinyChat*, uma plataforma de salas de vídeo chat ao vivo<sup>16</sup>, cujo acesso pode ser gratuito ou pago. Os artistas também participam em shows físicos, como o *Future Everything Festival* em Manchester, Inglaterra<sup>17</sup>.

Um aspecto crucial para compreender as particularidades do movimento está na identidade de seus membros. A maior parte dos músicos *Vaporwave* utiliza pseudônimos na divulgação de seus trabalhos, e pouco se sabe sobre a identidade da maior parte desses artistas (HARPER, 2012). Muitos dos pseudônimos utilizam caracteres japoneses e números na sua composição, como por exemplo: テクノ資本主義NOSTALGIA, マクロスMACROSS 82-99 e 情報デスクVIRTUAL.

À dificuldade em se pronunciar e reproduzir esses pseudônimos se alia a quase impossibilidade de identificar o artista por trás da alcunha. As obras pseudônimas são divulgadas na rede de forma quase anônima e o caminho para adquirir informações suficientes para possivelmente identificar o responsável por essa divulgação é longo e tortuoso, envolvendo diversos provedores de serviço da internet em diversos lugares do mundo.

## **O Mainstream: Vaporwave como Meme**

Em paralelo a estas comunidades, o gênero e a estética começaram a circular aos

---

<sup>16</sup> SPF420 Are Internet Stoner Punks Who Want To Change Live-Stream Clubbing | THUMP. Disponível em:

[http://thump.vice.com/en\\_us/article/spf420-are-internet-stoner-punks-who-want-to-change-live-stream-clubbing](http://thump.vice.com/en_us/article/spf420-are-internet-stoner-punks-who-want-to-change-live-stream-clubbing). Acesso em: 4 jul. 2018.

<sup>17</sup> Disponível em: <https://dreamcatalogue.net/2015/01/25/dream-catalogue-presents-virtualife-live-at-the-future-everything-festival/> Acesso em: 4 jul. 2018.

não convertidos na forma de memes (BORN; HAWORTH, 2017, p. 79). A estética retrô e nostálgica e a sonoridade não convencional do gênero foram um prato cheio para remixagem, paródias e viralização. Pouco (ou quase nada) das mensagens críticas características ao gênero sobreviveu a este processo. O intenso, mas passageiro, sucesso debruçou-se principalmente sob o humor aparentemente *nonsense* destas obras.

**FIGURA 4: Exemplo de Meme *Vaporwave*<sup>18</sup>**



Páginas do Facebook como フレッシュYOLO e T r a s h b i n eram dedicadas quase exclusivamente ao compartilhamento de memes *Vaporwave*<sup>19</sup>. O *YouTuber* FrankJavCee dedicou boa parte de seu conteúdo à elaboração de paródias de músicas *Vaporwave*<sup>20</sup>.

<sup>18</sup> Disponível em: <http://bit.ly/2uouuRA>. Acesso em: 4 jul. 2018.

<sup>19</sup> Disponível em: <http://www.facebook.com/freddyolo420/> e <http://www.facebook.com/trash.bi/> respectivamente. Acesso em: 5 jul. 2018.

<sup>20</sup> Disponível em: <http://www.youtube.com/user/FrankJavCee> Acesso em: 5 jul. 2018.

## No Brasil: Brasilwave

A popularização do *Vaporwave* no Brasil foi mais tardia do que no resto da internet. Enquanto o movimento atingia seu pico em meados de 2012<sup>21</sup>, ele só começou a ganhar força e identidade brasileira a partir de 2014, com a criação de fanpages do Facebook voltadas ao compartilhamento de conteúdo *Vaporwave* brasileiro, popularmente conhecido como Brasilwave<sup>22</sup>. A popularidade do gênero cresceu em 2015, quando acontece a primeira festa temática dedicada exclusivamente ao tema em São Paulo, a Festa VAPOR<sup>23</sup>.

Dentre as páginas mais populares, podemos destacar: (i) a Brasilwave<sup>24</sup> e a (ii) Vaporwave Brasil<sup>25</sup>, que incorporam elementos da cultura pop brasileira na estética do movimento. A Brasilwave periodicamente divulga uma série de faixas musicais chamada V I S U A L S, onde músicas de samba e MPB são produzidas de acordo com a estética do movimento.

Há ainda a (iii) Favelawave<sup>26</sup>, uma página do Tumblr que gerou uma espécie de “*submovimento*” homônimo, onde a apropriação de elementos de culturas passadas para criação de obras *Vaporwave* é substituída pela apropriação de elementos que evidenciam distorções sociais evidentes, como favelas e periferias. Musicalmente, o Favelawave incorpora as mesmas técnicas de produção musical do *Vaporwave* em músicas de funk carioca, imprimindo uma identidade brasileira nesse movimento

---

<sup>21</sup> Um bom levantamento da linha do tempo da popularização do Vaporwave pode ser encontrado em <http://ontheaside.com/music/a-brief-history-of-vaporwave/> Acesso em: 17 maio 2019.

<sup>22</sup> Sobre Brasilwave, disponível em: [http://www.vice.com/pt\\_br/article/kbj7ea/uma-entrevista-visual-com-o-brasilwave](http://www.vice.com/pt_br/article/kbj7ea/uma-entrevista-visual-com-o-brasilwave) Acesso em: 20 maio 2019.

<sup>23</sup> "VAPOR estreia como 1ª festa paulistana dedicada ao estilo vaporwave". Disponível em: <http://recantoadormecido.com.br/2015/05/13/vapor-estreia-como-1a-festa-paulistana-dedicada-ao-estilo-vaporwave/> Acesso em: 4 jul. 2018.

<sup>24</sup> "Brasilwave" Disponível em: <http://www.facebook.com/wavebrazil?fref=ts> Acesso em: 4 jul. 2018.

<sup>25</sup> "Vaporwave Brazil" Disponível em: <http://www.facebook.com/VAPORWAVEBRAZIL?fref=ts> Acesso em: 4 jul. 2018

<sup>26</sup> "Favelawave Tumblr" Disponível em: <https://favelawave.tumblr.com/> Acesso em: 4 jul. 2018.

aparentemente globalizado (DIAS; OLIVEIRA, 2015, p. 3).

Em 2018, a festa paulistana XXXBórnica trouxe a artista Vektroid (Macintosh Plus) como atração principal do evento<sup>27</sup>.

Todos os elementos supracitados formam o ecossistema de produção cultural do Vaporwave e ressaltam sua importância para os membros da comunidade.

Algumas particularidades dessa produção, no entanto afrontam diretamente uma força maior que pode coibi-la por completo: o direito autoral.

### **Barreiras Jurídicas à Produção *Vaporwave*: O Direito Autoral**

Tratar do direito autoral na Internet é sempre algo complexo. Se, por um lado, tenta-se, de forma quase sempre ineficaz, utilizá-lo para coibir o compartilhamento de filmes, músicas e séries ilegalmente; por outro lado, ele é constantemente - e eficazmente - utilizado para remoção de conteúdos legais<sup>28</sup>. O fato é que está se tornando cada vez mais simples identificar e remover reproduções totais ou parciais de obras na internet - ainda que nem todas estas reproduções violem de fato a Lei autoral.

Antes de adentrar especificamente na relação entre as obras *Vaporwave* e sua tutela pela Lei de Direitos Autorais brasileira (LDA, Lei nº 9.610/98), é importante dar um passo atrás e compreender, de forma geral, para quê serve o direito autoral e por que ele deveria, em tese, estimular produções culturais como *Vaporwave*.

Uma das principais funções dos direitos autorais é **estimular a criação intelectual**. Para viabilizar este estímulo, com fulcro no art. 5º, XXVII e no parágrafo 3º

---

<sup>27</sup> Macintosh Plus e MC Carol Lideram festival XXXbórnica. Vice News. C: [http://www.vice.com/pt\\_br/article/gykvyq/xxxbornival-festival-macintosh-plus-mc-carol](http://www.vice.com/pt_br/article/gykvyq/xxxbornival-festival-macintosh-plus-mc-carol) Acesso em: 5 jul. 2018

<sup>28</sup> Exemplo disto foi o caso do canal do YouTube "Não Famoso", que teve um vídeo removido supostamente por reprodução não autorizada de obra protegida, quando na verdade tratava-se de uma paródia musical, algo autorizado pela lei autoral brasileira (Art. 47). Disponível em: <http://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/google-e-condenada-a-indenizar-catarinense-que-teve-parodia-retirada-do-youtube.ghtml> Acesso em: 2 jul. 2018.

do art. 216 da Constituição Federal<sup>29</sup>, garante-se aos criadores de obras literárias, artísticas e científicas um conjunto de direitos com relação à exploração e utilizações de suas criações. Para cumprir esta função, a LDA garantiu, de um lado, direitos que permitem com que o autor explore economicamente sua obra, os direitos patrimoniais do autor, e de outro lado, direitos que vinculam a criação à personalidade do autor, os direitos morais do autor (LIGUORI FILHO, 2016, p. 37). Esta função é chamada de função promocional do direito autoral.

Uma segunda função igualmente importante dos direitos autorais consiste em garantir e proteger o direito da coletividade de **acesso à cultura**, assegurado no artigo 215 da Constituição Federal<sup>30</sup>, e os demais direitos constitucionais relacionados a este, como o direito à liberdade de informação e expressão e o direito à educação (BARBOSA, 2013, p. 29). Frente a isto, existe a necessidade de relativizar os direitos garantidos ao autor com relação à utilização de suas obras em prol do interesse coletivo (SOUZA, 2009, p. 72). Esta segunda função é comumente chamada de função social do direito autoral. De forma a cumprir esta função, a LDA estabeleceu um rol de situações em que a utilização da obra independe da autorização do autor, as chamadas limitações ao direito autoral, que serão abordadas adiante.

O *Vaporwave* é um movimento artístico interessante para questionar a forma como estas duas funções do direito autoral estão estruturadas na lei brasileira, uma vez que o estímulo a este tipo de produção cultural depende de certa flexibilização dos direitos garantidos ao autor da obra originária, como se verá a seguir.

---

<sup>29</sup> "Art 5º. (...) XXVII - aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar;" e

"Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem: (...) § 3º A lei estabelecerá incentivos para a produção e o conhecimento de bens e valores culturais."

<sup>30</sup> "Art. 215. O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais".

## Os Direitos Autorais no Ordenamento Brasileiro

Primeiramente é necessário apontar algumas particularidades da legislação autoral vigente no Brasil, que se sustenta pela Lei 9.610/98 (LDA). Três aspectos da lei são relevantes para o presente trabalho: os dois feixes de direitos autorais e as limitações ao direito autoral.

Os direitos autorais no Brasil manifestam-se de duas formas distintas:

(i) Os *direitos patrimoniais do autor*, que garante ao autor direitos com relação à utilização da obra (reprodução, edição, tradução, compartilhamento, entre outros). O autor pode explorar economicamente suas obras através de instrumentos de transferência destes direitos a terceiros (cessão ou licença). São direitos de ordem patrimonial, e é recorrente na doutrina (ABRÃO, 2014, p. 144; PARANAGUÁ e BRANCO; 2009, p. 52) o entendimento de que sua proteção impacta diretamente no estímulo à produção intelectual; e

(ii) Os *direitos morais do autor*, direitos que vinculam a obra à personalidade do autor, garantindo, por isso, alguns direitos inderrogáveis e inalienáveis ao criador da obra original (como ter seu nome vinculado a obra e impedir modificações por terceiros). Esses direitos não podem ser transferidos a terceiros (ABRÃO, 2014, p. 61).

Outra característica relevante está nos artigos 46, 47 e 48 da LDA, que apontam as (iii) *exceções e limites ao direito autoral* - situações em que a utilização da obra independe da autorização do detentor dos direitos autorais. Esta lista de situações existe especificamente para satisfazer a supramencionada função social do direito autoral - garantir o acesso à cultura. Neste sentido, utilizações da obra para fins educativos, jornalísticos, paródias, dentre outros, não configuram violação de direitos autorais.

Por se tratar de exceções à regra geral estabelecida pela lei, é necessário

interpretar o rol taxativamente e de maneira restritiva, de modo que não é possível estender as hipóteses de exceção para além do que está previsto no artigo (ABRÃO, 2014, p. 342; PARANAGUA, 2009, p. 72). Essa particularidade impossibilita a flexibilização interpretativa no preenchimento de eventuais lacunas deixadas pelas hipóteses elencadas nestes três artigos.

Para além dos elementos mencionados, é necessário ressaltar que o direito de exclusividade que o direito autoral garante ao titular sobre a obra é oponível *erga omnes*, no sentido de que basta qualquer reprodução ou utilização não consentida pelo detentor para que seja configurada a violação aos direitos autorais. Da mesma maneira o autor pode reagir juridicamente contra qualquer violação contra seus direitos autorais, pleiteando cessação do ato infrator e, eventualmente, remuneração por danos materiais e morais independentemente da necessidade de configuração de má-fé por parte do infrator (SANTOS, 2014, p. 169-170).

Com estas particularidades em mente, analisaremos enfim as incompatibilidades entre o regime de direitos autorais brasileiro e a produção artística desenvolvida pela comunidade *Vaporwave*.

### **Violações aos Direitos Patrimoniais do Autor**

Como descrito anteriormente, quase todas as obras Vaporwave são elaboradas a partir de colagens, *remixagens* e alterações de obras preexistentes: algumas com bastante interferência, não sendo possível identificar imediatamente as obras utilizadas; outras com pouquíssima interferências, como a música *420 / 現代のコンピュータ* de Macintosh Plus, que consiste, basicamente, em um trecho da música *It's Your Move* da cantora Diana Ross repetido diversas vezes de forma desacelerada.

Neste sentido, há três tipos de violações principais que obras Vaporwave poderiam representar:

Em primeiro lugar, algumas obras podem se encaixar em **reprodução parcial não autorizada**. Por "reprodução", a LDA considera:

Art 5º, VI. reprodução - a cópia de um ou vários exemplares de uma obra literária, artística ou científica ou de um fonograma, de qualquer forma tangível, incluindo qualquer armazenamento permanente ou temporário por meios eletrônicos ou qualquer outro meio de fixação que venha a ser desenvolvido

Ainda que não se trate de reprodução total, determinadas obras Vaporwave (principalmente imagens e músicas) utilizam trechos integrais de obras protegidas em sua elaboração, configurando assim reprodução parcial. Isto é algo evidente no exemplo supramencionado da música de Macintosh Plus.

Em segundo lugar, há a possibilidade de elaboração de **obra derivada** sem autorização. Obra derivada é aquela que é elaborada com base ou a partir de modificações de uma obra preexistente. Como mencionado anteriormente, quase todas as obras *Vaporwave* (com destaque às colagens, montagens e mixagens) são elaboradas a partir de obra preexistente que são transformadas e modificadas por técnicas específicas de modulação visual e sonora alcançadas através de softwares de edição. Este tipo de produção exige autorização expressa do autor da obra, como disposto na LDA<sup>31</sup>.

Por fim, há em todos os casos, sem exceção, o **compartilhamento** (ou "distribuição", nos termos da LDA) não autorizado destas obras via internet - outra violação aos direitos patrimoniais do autor<sup>32</sup>.

---

<sup>31</sup> Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como: (...) III - a adaptação, o arranjo musical e quaisquer outras transformações; (...).

<sup>32</sup> “Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer

## Violações aos Direitos Morais do Autor

Com relação à cultura do *remix* como um todo, há um direito moral do autor em específico na LDA que pode funcionar como um entrave para qualquer tipo de produção dentro deste contexto. Trata-se do direito relativo à manutenção da integridade da obra:

Art. 24. São direitos morais do autor: (...)

IV - o de assegurar a integridade da obra, opondo-se a quaisquer modificações ou à prática de atos que, de qualquer forma, possam prejudicá-la ou atingi-lo, como autor, em sua reputação ou honra;

Independentemente da existência de limitações que podem autorizar a produção de determinadas obras Vaporwave (como a paródia, por exemplo), poderá ainda ser invocada violação a este direito (que é inalienável e irrenunciável).

Ainda que uma das principais funções do direito autoral seja estimular a criação intelectual, a lei se mostra inadequada e danosa a formas de criação inerentes ao ambiente digital e à cultura do *remix*. Por mais que o *Vaporwave* seja um cultura de nicho, ela evidencia a incompatibilidade do sistema de proteção autoral analógico na era digital.

Tudo isto aponta para uma questão ainda maior com relação ao sistema de direitos autorais brasileiro: a incerteza acerca da interpretação da limitação põe em risco toda uma forma de expressão cultural. O direito autoral, que tem como uma de suas principais funções estimular a criação intelectual, acaba servindo como uma verdadeira barreira à criação, desestimulando autores profissionais e amadores.

---

modalidades, tais como: (...) VII - a distribuição para oferta de obras ou produções mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para percebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, e nos casos em que o acesso às obras ou produções se faça por qualquer sistema que importe em pagamento pelo usuário;(..."

### Tempos Recentes e a "Morte" do *Vaporwave*

Conforme os anos foram passando, o *Vaporwave* foi ganhando visibilidade para além de sua própria comunidade - muito disto por causa da disseminação e viralização de memes dotados da estética. Ademais, compilações de músicas *Vaporwave* (principalmente aquelas próximas da ambient music) proliferaram-se no YouTube, com algumas delas adquirindo milhões de visualizações<sup>33</sup>.

Esta popularização gerou duas consequências principais na comunidade. De um lado, artistas *Vaporwave* populares, como a Vektroid (Macintosh Plus) e Skyler Spence (Saint Pepsi) profissionalizaram-se e voltaram seus esforços a produções mais tradicionais de música eletrônica<sup>34</sup>.

De outro lado, a exposição *mainstream* não foi bem recepcionada pela comunidade. O movimento *Vaporwave* é relativamente autocontido, no sentido de que há poucas trocas culturais entre ele e outras formas de manifestação cultural. Os membros não tem pretensão de “exportar” o estilo para fora das relações online e tentativas de populariza-lo fora de seu nicho virtual são geralmente rechaçadas pela comunidade.

Exemplo prático disso foi a apropriação da estética do Vaporwave pela MTV na elaboração da identidade visual dos Video Music Awards 2015. Os resultados causaram estranhamento no público tradicional da premiação e foi absolutamente repugnado pela comunidade *Vaporwave* nas redes sociais<sup>35</sup>. As comunidades *Vaporwave* continuam ativas e artistas continuam divulgando novas obras - em especial na esfera musical,

---

<sup>33</sup> A compilação Remember Summer Days (Vaporwave - future funk - electronic mix) de 58 minutos possui, até o momento, 5.1 milhões de visualizações. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=UJsUpeXK6Jo> Acesso em: 5 jul. 2018.

<sup>34</sup> "Skylar Spence, Pop Music's New Disco Whiz Kid" GQ. Disponível em: <http://www.gq.com/story/skylar-spence-interview-prom-king> Acesso em: 5 jul. 2018.

<sup>35</sup> PEARSON, Jordan. *How Tumblr and MTV Killed the Neon Anti-Corporate Aesthetic of Vaporwave*. Motherboard, VICE. Disponível em: <https://motherboard.vice.com/read/tumblr-and-mtv-killed-vaporwave> Acesso em: 4 jul. 2018.

ainda que o gênero não sustente a mesma popularidade que possuía anos atrás.

Movimentações em relação ao direito autoral também ocorreram nos últimos tempos de forma a prejudicar o movimento. Em maio de 2018, após 6 anos no ar e 42 milhões de visualizações, o vídeo original da principal música *Vaporwave*, リサフランク420 / 現代のコンピュー de Macintosh Plus, foi retirada do YouTube após notificação da Sony Music, detentora dos direitos autorais da música "It's Your Move" da Diana Ross<sup>36</sup>. Um primeiro e grande golpe do direito autoral contra o *Vaporwave* como um todo.

## REFERÊNCIAS

ABRÃO, Eliane Y. **Direitos de Autor e Direitos Conexos**. 2. ed. São Paulo: Migalhas, 2014.

BARBOSA, Denis Borges. **Direito de Autor: Questões Fundamentais de Direito de Autor**. Rio de Janeiro: Lumen Iuris, 2013.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulations**. Trad. Paul Foss, Paul Patton, Philip Beitchman. Cambridge: Semiotext (e), 1983.

BORN, Georgina. HAWORTH, Christopher. From Microsound to Vaporwave: Internet-mediated Musics, Online Methods, and Genre. **Music & Letters**, v. 98, n. 4, 2018.

CARBONI, Guilherme. **Direito Autoral e Autoria Colaborativa na Economia da Informação em Rede**. São Paulo: Quartier Latin, 2010.

CMSI, Center for Media & Social Impact at American University Washington College of Law. **Code of Best Practices in Fair Use for Online Video**. Washington, D.C, 2008. Disponível em: <https://www.cmsimpact.org/fair-use/related-materials/codes/code-best-practices-fair-use-online-video>. Acesso em: 4 jun. 2018.

---

<sup>36</sup> Disponível em:

[https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/8fghi2/the\\_original\\_macintosh\\_plus\\_420\\_video\\_with\\_42/](https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/8fghi2/the_original_macintosh_plus_420_video_with_42/) Acesso em: 4 jun. 2018.

DIAS, Paulo. OLIVEIRA, Enderson. **Cidade, contemporaneidade e (re) criação na internet: a estetização da periferia através do Favelawave.** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Rio de Janeiro, 38, 2015. **Anais...** Rio de Janeiro, 2015.

FRAGA, Elisângela Aparecida Macedo. SILVA, Cinthia Lopes da. Comunidades Virtuais de Internet: Atualização do debate sobre lazer. **Licere**, Belo Horizonte, v. 13, n. 4, dezembro, 2010. Pp. 1-20.

GALIL, Leor. **Vaporwave and the observer effect.** In. Chicago Reader [on-line]. Fevereiro de 2013. Disponível em: <https://www.chicagoreader.com/chicago/vaporwave-spf420-chaz-allen-metallic-ghosts-prismcorp-veracom/Content?oid=8831558>. Acesso em: 22 set. 2015.

HARPER, Adam. **Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza.** In. Dummy Magazine [on-line], Julho de 2012. Disponível em: <http://www.dummymag.com/features/adam-harper-vaporwave> Acesso em: 4 jun. 2018.

JAMESON, Frederic. **Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism.** Durham: Duke University Press, 1991.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture: Where old media and new media collide.** New York: New York University Press, 2006.

JIMISON, David. **The Dilution of Avant-Garde Subculture Boundaries in Network Society.** 2015. 365 f. Tese (Ph.D em Mídias Digitais) – Georgia Institute of Technology, Georgia University, Atlanta, 2015.

LESSIG, Lawrence. **Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy.** New York, Penguin, 2008.

LIGUORI FILHO, Carlos Augusto. **Tente Outra Vez: O anteprojeto de reforma da lei de direitos autorais, sua compatibilidade na sociedade da informação e a espera pela reforma que nunca chega.** Dissertação (Mestrado em Direito). 224f. FGV Direito SP, 2016.

LHOOQ, Michelle. **Is Vaporwave the Next Seapunk?** In. THUMP: Vice Magazine [on-line]. Dezembro de 2013. Disponível em: [http://thump.vice.com/en\\_us/article/is-vaporwave-the-next-seapunk](http://thump.vice.com/en_us/article/is-vaporwave-the-next-seapunk) Acesso em: 4 jun. 2018.

LYOTARD, Jean-François. **The Postmodern Condition: A Report on Knowledge.** Manchester: Manchester University Press, 1984.

MASSIN, Bridgite. MASSIN, Jean. **História da Música Ocidental.** Trad. Ângela Ramalho Viana, Carlos Sussekind e Maria Teresa Resende Costa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1997.

MENKMAN, Rosa. **The Glitch Moment(um).** In. Network Notebooks n. 04. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011.

PARANAGUÁ, Pedro. BRANCO, Sergio. **Direitos Autorais**. Rio de Janeiro: FGV, 2009.

SANTOS, Manoel J. Pereira dos. Contrafação e Plágio como Violações de Direito Autoral. *In*: SANTOS, Manoel J. Pereira dos. JABUR, Wilson Pinheiro. **Direito Autoral**. Série GV Law. São Paulo: Direito GV, 2014. Pp. 153-211.

SOUZA, Carlos Affonso Pereira de. **O Abuso do Direito Autoral**. 321 f. Tese (Doutorado em Direito Civil) – Faculdade de Direito, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. p. 171.

STOREY, John. **Teoria Cultural e Cultura Popular: Uma Introdução**. Trad. Pedro Barros. São Paulo: Edições SESC, 2015.

**Endereço do Autor:**

Carlos Augusto Liguori Filho  
Largo São Francisco, 95 - 6º andar do prédio anexo  
São Paulo - SP – 01.005-010  
Endereço Eletrônico: [liguori.carlos@gmail.com](mailto:liguori.carlos@gmail.com)