

Nostalgia, fragilidade da memória e materialidades da comunicação em "Everywhere at the end of time", de The Caretaker¹

Marcelo Bergamin CONTER²

André Santos MARCHESE³

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul
IFRS – Campus Alvorada

Resumo

Everywhere at the end of time é um compilado de seis volumes composto por The Caretaker (Leyland Kirby) entre 2016 e 2019. De acordo com o compositor, trata-se de uma exploração da demência e seu avanço. A matéria-prima do álbum são *samples* de música de *ballroom* das décadas de 1920 a 1940. Pretendemos especular o que esta obra diz da história da música pop, como um procedimento metasemiótico que problematiza o papel do *sampling* e da remixagem na história da fonografia. Reconhecemos na obra linhas de fuga, semioses afetivas que expressam o cancelamento do futuro sugerido por Mark Fisher, expressas pela materialidade da obra, causado pelo uso de efeitos digitais que simulam o envelhecimento dos *samples*. Reconhecemos, também, uma crítica dos hábitos de escuta de música pop contemporâneos, que tem ocorrido de modo cada vez mais fragmentado.

Palavras-chave

Música ambiente; Memória; Semiótica; Arqueologia das mídias; Materialidades da comunicação

O presente trabalho deriva do projeto de pesquisa "*Semioses Afetivas da Música Ambiente Contemporânea*"⁴. Trata-se de uma investigação de uma série de expressões musicais que circulam no YouTube atualmente e que nos parece inaugurar novos modos de escuta e novos regimes de signo para a música ambiente. Sabemos que a informática, a internet de banda larga e as tecnologias de transmissão sem fio (Wi-fi, 4G, Bluetooth) mudaram radicalmente o modo como ouvimos música. Kassabian (2013) escreve sobre a ubiquidade da música nesse contexto. Mas é preciso reconhecer, também, que com isso a música em sua forma, sua estrutura, suas timbragens, também pode se transformar para

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Música e Entretenimento, evento do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

² Professor do IFRS. Doutor em Comunicação (PPGCOM–UFRGS). email: bconter@gmail.com

³ Estudante de 3º ano do Curso Técnico em Produção de Áudio e Vídeo do IFRS. Bolsista CNPq PIBIC-EM (Edital IFRS 55/2022). email: andre.marchese@aluno.alvorada.ifrs.edu.br

⁴ O presente trabalho foi realizado com apoio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

adaptar-se a um novo contexto. Nos últimos cinco anos, tornou-se comum o consumo de música ambiente por meio do YouTube. Tais músicas são meticulosamente construídas para possuírem poucas variações rítmicas e melódicas e seus títulos propõem *como* devem ser escutadas. Um dos casos mais comuns é o do lo-fi hip hop, geralmente propondo que se ouçam as peças enquanto se estuda e trabalha. Tal proposta tem contagiado outros gêneros musicais, inclusive colocando a *ambient music* como um gênero bem mais popular atualmente do que quando criado por Brian Eno (2013) na década de 1970.

Em meio a esse *revival* da *ambient music*, o álbum *Everywhere At The End of Time* (The Caretaker, 2016-2019) nos chamou atenção. Trata-se de uma obra que utiliza como matéria prima *samples* de música de salão (*ballroom*) que vão progressivamente rareando na paisagem sonora, sendo substituídos por ruídos diversos. A obra é separada em estágios, numerados de um a seis, com duração total de seis horas e trinta minutos. Cada estágio possui sua capa própria, além de descrições que explicam brevemente e de maneira poética os conceitos por trás das peças. De acordo com seu compositor, Leyland Kirby, a obra propõe-se "uma série explorando a demência, seu avanço e sua totalidade"⁵, informação que consta na descrição do álbum publicada no YouTube e acompanhada, ainda, de descrições mais detalhadas para cada estágio.

O vídeo já passa de trinta milhões de visualizações e tornou-se um fenômeno da cultura da web⁶. Há um desafio na internet que propõe ao usuário gravar suas reações em vídeo enquanto ouve o disco inteiro⁷. Na seção de comentários onde o disco foi publicado no YouTube, são incontáveis as declarações de ouvintes que conseguiram estabelecer a relação entre a obra e a demência conforme proposta pelo artista, relatando casos em que um avô, tia, sogra ou outro familiar foi acometido pela doença em questão.

Como este é um trabalho da área de comunicação, nós preferimos aqui estabelecer uma outra relação diante da obra: ao invés de pensá-la como uma tradução de uma condição de saúde mental para a música, pretendemos especular o que esta obra diz da própria história da música pop, como um procedimento metassemiótico que problematiza o papel do *sampling* e da remixagem na história da fonografia. A título de provocação diante deste objeto, nos perguntamos: Quais são os regimes de signo, de significação e de interpretação que emergem da "memória total" que a internet proporciona? Como poderia

⁵ Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=wJWksPWdKOc>. Acesso em 13 ago. 2023. Tradução nossa.

⁶ Fonte: <https://knowyourmeme.com/memes/subcultures/everywhere-at-the-end-of-time>. Acesso em 13 ago. 2023.

⁷ Fonte: <https://www.npr.org/2020/10/22/926607585/tiktok-the-caretaker-challenge-avant-garde>. Acesso em 10 ago. 2023.

um artista intervir cirurgicamente nesse mar de informação e estabelecer uma relação dialética entre a lembrança e o esquecimento? Como lidar com as relações de poder que se estabelecem quando se está em controle da memória de produtos midiáticos?

Para tanto, pretende-se empreender uma metodologia que lida com uma abordagem cartográfica das sonoridades, mapeando os samples utilizados e compreendendo como eles vão sendo reempregados em diferentes contextos ao longo da obra. Nos interessa analisar o compósito sônico formado por timbres, efeitos, instrumentos musicais, *plugins* de áudio e *samples* sonoros que compõem a obra em busca de tais signos. Intuímos que há uma dimensão política por trás do modo como elas são produzidas, mixadas e consumidas e que diz respeito aos modos como a música pop está operando atualmente em decorrência de novos hábitos de escuta (LUCAS, 2022).

Interessa-nos em particular compreender as semioses provenientes desse resgate de trechos de música de salão do século passado. Investigamos as sonoridades do álbum por três eixos: o da nostalgia e suas atualizações conceituais, conforme exploradas por Reynolds (2011) e Telles, Conter e Araujo (2012); o da fragilidade da memória, inspirados em Adkins (2019) e sua inferência sobre elementos comuns que constituem obras de *ambient music*; e o das materialidades da comunicação, conforme Gumbrecht (2010) interpretando Hjelmslev, permite que se dê atenção às formas e substâncias de expressão pelos quais o conteúdo é carregado, de modo que nos apercebamos das interferências que a expressão exerce.

A seguir, apresentamos uma breve descrição geral das sonoridades do álbum, seguido de uma análise, estágio por estágio.

Breve descrição dos seis estágios de *Everywhere at the end of time*

Como mencionado, Kirby optou por fornecer ao ouvinte uma explicação do tema geral da obra. Mas há, também, descrições de cada estágio, ou seja, de cada um dos 6 volumes que compõem *Everywhere At The End of Time*. Os excertos abaixo apresentam todas elas.

1º estágio: Aqui nós experienciamos os primeiros sinais de perda de memória. Este estágio é como um belo sonho acordado. A glória da velhice e da lembrança. Os últimos dos grandes dias.

2º estágio: [...] é a autopercepção e consciência de que algo está errado, junto de uma recusa em aceitar tal situação. Faz-se mais esforço para lembrar, então as memórias podem ser mais longas, com um pouco mais

de deterioração em qualidade. O humor pessoal fica, em geral, mais baixo que no primeiro estágio e a confusão está prestes a começar a se manifestar.

3º estágio: Aqui somos apresentados a algumas das últimas memórias coerentes antes que a confusão se torne completamente ativa, a névoa cinza forma-se e desaparece. Os melhores momentos já foram lembrados, o fluxo musical é mais confuso e emaranhado em alguns lugares. Conforme progredimos, algumas memórias singulares se tornam mais perturbadoras, isoladas, partidas e distantes. Essas são as últimas brasas da consciência antes de entrarmos nos estágios de pós-consciência.

4º estágio (pós-consciência): [...] é onde a serenidade e a capacidade de recordar memórias singulares dão lugar a confusões e horrores. É o início de um eventual processo em que todas as memórias começam a se tornar mais fluidas através de emaranhados, repetições e rupturas.

5º estágio (pós-consciência): [...] confusões e horror. Emaranhados mais extremos, repetição e ruptura podem dar lugar a momentos mais calmos. O desconhecido pode soar e parecer familiar. Muitas vexes, o tempo é gasto apenas no momento que leva ao isolamento.

6º estágio (pós-consciência): [...] sem descrição.⁸

No primeiro estágio, *samples* de trechos instrumentais de *ballroom* são colocados em *loop*. Há coerência de textura sônica. Todas as faixas contam com a adição de efeitos que simulam o craquelado do vinil, reverberações de longa duração (como se o som estivesse sendo executado em um salão) e delay. A equalização é abafada, como se saísse de uma vitrola incapaz de reproduzir em detalhe sons agudos. Assim como é comum no vaporwave, os *samples* empregados tem sua velocidade de reprodução reduzida. A primeira faixa, *Everything is just a burning memory*, utiliza trechos instrumentais de *Heartaches*, de Al Bowly, Sid Philips And His Melodians (1931). Essa canção é resgatada ao longo dos estágios e a cada vez que aparece, os *samples* são cada vez mais deteriorados. O tema dessa música opera como uma espécie de *leitmotif* ou talvez, melhor dito, como uma *Madeleine* sonora. A busca pela memória perdida, que daqui em diante retornará cada vez menos nítida.

No segundo estágio, os efeitos de reverb e delay tornam-se mais intensos. As faixas *A losing battle is raging* e *Suffering to despair* apresentam o ruído de um cilindro de cera rodando ao invés do craquelado de vinil. Os *loops*, assim como no primeiro estágio, mantêm coerência tonal e melódica, com fraseados que se resolvem. O tema de *Heartaches* retorna na terceira faixa, com velocidade de reprodução mais lenta.

⁸ Excertos extraídos de <https://www.youtube.com/watch?v=wJWksPWdKOc>. Acesso em 13 ago. 2023. Tradução nossa.

O delay deixa de ser um efeito discreto e passa a interferir na ritmicidade dos *samples* no terceiro estágio, causando um certo desconforto na escuta. O delay deteriora-se a cada repetição, com saturação elevada e equalização caracterizada por um *mid hump*, em outras palavras, recorte de graves e agudos, acrescido por um aumento de médios. A quarta faixa usa o mesmo sample da primeira, mas com velocidades de delay e de reprodução diferente, tensionando a ideia de confusão mental. Há algumas faixas com enorme corte de frequências agudas e imposição do sinal *wet* do reverb sob o *dry*. Algumas faixas retomam a textura sonora dos dois primeiros estágios, enquanto outras, como a quinta, já não apresentam linhas melódicas coerentes, beirando um drone. *And Heart Breaks*, segunda faixa, retoma trechos instrumentais de *Heartaches*, agora tomada por *delays*, *loops* e muita reverberação. Mais para o final deste estágio, a faixa *Burnin despair does ache* retoma mais uma vez o tema inicial, ainda mais fragmentado, lidando com *samples* que duram apenas uma única nota, desconstruindo a melodia, mas que ainda é reconhecível devido à memória criada pelo ouvinte, ainda que tenha que fazer certo esforço para reconhecê-la. A última faixa retoma esses fragmentos mais uma vez, agora de forma mais espaçada e lamentosa.

Há uma mudança brusca nas sonoridades a partir do estágio quatro. A montagem passa a ser mais ágil, com *samples* que duram menos de um segundo de pequenos trechos de melodias e fontes diversas substituindo-se abruptamente, como se ouvíssemos alguém mexendo no dial de um rádio analógico. Abusa-se da estereofonia para apresentar ao ouvinte diversas fontes sonoras simultaneamente. Cacos de *Heartaches* perambulam em meio a outros diversos fragmentos sonoros.

O quinto estágio compõe-se de elementos sonoros típicos da *noise music*, contando com *samples* distorcidos e longos drones. Em poucos momentos as melodias entoadas por metais que aparecem nos estágios anteriores surgem sorrateiramente em meio ao caos promovido por ruídos de diferentes fontes. Não há mais centro tonal algum, nem repetição de motivos melódicos.

O sexto e último estágio é praticamente uma antítese do quinto. Bastante ruidoso, mas uma montagem que lida com longos drones. Às vezes lembra os sons de uma tempestade, às vezes do interior de um avião em curso, ou de um deslizamento de terra. A obra encerra com um canto coral de tons fúnebres, distorcido e em andamento lento, seguido de um minuto de silêncio, indicando a morte e o funeral do personagem imaginado pela obra.

Nostalgia, fragilidade, materialidades

Como pode-se perceber pelas descrições do item anterior, *Everywhere At The End of Time* lida exclusivamente com *samples* de fonogramas octagenários a centenários e processa-os por meio de *plugins* de edição não-linear de áudio. De forma diferente das práticas de deterioração manifestas nas *Disintegration Loops* de Basinski (2002-2003), em que uma fita magnética é reproduzida em *loop* até se desfazer completamente, o álbum de Kirby nunca atinge a desintegração total por não lidar com mídias físicas e sim digitais. Em compensação, o álbum simula digitalmente o processo de deterioração de mídias analógicas em seu decorrer, utilizando de geradores de ruído digitais e *plugins* que simulam craquelados todos reconhecíveis como "chiado de vinil", "disco arranhado", "fita cassete mastigada" e assim por diante, além de amalgamar vários *samples*, soando como um reprodutor de áudio com variações extremas de velocidade, ou um rádio mudando de frequência (de rápido para lento e vice-versa). A nosso ver, o protagonismo está menos nos *samples* e em suas relações com os originais de onde foram tirados, e mais no trabalho de "deterioração fonográfica" que Kirby desenvolve ao longo do disco.

Esses sons sempre foram muito importantes para a música ambiente, tanto o é que são reconhecidos por Adkins (2019) como sonoridades típicas do gênero. Para o autor, há três qualidades que são recorrentes: a fragilidade, o ruído e a atmosfera. A fragilidade se manifesta pelos sons residuais de aparelhos fonográficos analógicos em operação, como fitas magnéticas, discos, cilindros e mecanismos desgastados. Tais sons vazam e passam a integrar a paisagem sonora, evocando o envelhecimento dos materiais envolvidos na reprodução técnica. Uma das técnicas para tanto é o de masterizar forçando o volume de ruído de fundo, fornecendo uma sensação de continuidade sonora. "Embora não seja diferente do ruído rosa ou marrom frequentemente usado para relaxamento, esse piso de ruído fornece uma falsa pátina de envelhecimento [...]" (ADKINS, 2019, p. 130, tradução nossa). Assim, fragilidade e ruído são percebidos conjuntamente pelo ouvinte. Quanto a atmosfera, Adkins defende que "[...] podemos ir mais longe ao afirmar que a lógica dentro de uma peça de música ambiente não pode ser encontrada em uma combinação significativa de objetos sonoros, mas na criação e comunicação de uma atmosfera (idem, 142).

Essa "pátina de envelhecimento" acaba por fornecer um construto de autenticidade à obra, pois, uma vez que a matéria prima são fonogramas da era analógica e de décadas atrás, espera-se ouvi-las com a maturação típica de mídias obsoletas. Os estalos, chiados, oscilações e demais falhas situam os *samples* em um tempo passado, tempo esse que não necessariamente faz parte das memórias do ouvinte atual de *Everywhere at the end of time*. “Os estalos nos fazes perceber que estamos ouvindo um tempo que está fora dos eixos; não nos deixa cair na ilusão da presença” (FISHER, 2014, p. 49, tradução nossa). Conforme Conter, Telles e Araujo (2015), estamos vivenciando desde a virada do milênio processos de ressignificação da noção de nostalgia. Se o termo significava primeiro uma doença, sentir-se mal pelo desejo de retornar a um espaço (a terra natal, por exemplo) ou de uma era (a infância), passamos para referir-se a épocas vividas por gerações anteriores a nossa, como proposto pela retromania de Reynolds (2011), e agora, recentemente, usa-se a expressão até mesmo quando se sente nostálgico por algo que nunca se viveu. *Everywhere at the end of time* e seus *samples* datados de 1940 evocam tais sentimentos em muitos ouvintes que nasceram décadas depois, mas isto só se potencializa com os estalidos, oscilações, chiados e demais falhas simuladas adicionadas. Para o ouvinte jovem, o *millennial* que talvez nunca tenha mexido com uma vitrola ou um leitor de fita cassete, a nostalgia por essas mídias não se manifesta pela tatilidade, pela presença física de tais mídias, mas pelos sons residuais que produziam, simulados digitalmente. Há aí, sem dúvida, uma construção coletiva de memórias do passado que são organizadas e arranjadas midiaticamente (PICKERING; KEIGHTLEY, 2006) por meio de processos fabulatórios. No lo-fi hip hop, cujos artistas por vezes mixam de forma mais displicente que Leyland Kirby, uma mesma composição poderá ter efeitos que simulam os chiados provenientes de discos de vinil, de fita cassete e de VHS simultaneamente, pois não há interesse algum em ser fidedigno a uma escuta ideal por meio de um aparelho analógico – há, no entanto, a imposição de que tais sons são nostálgicos por meio da reiteração e repetição, forçando-se um hábito de escuta. Assim, metaforicamente poderíamos ensaiar dizer que certas mídias fonográficas analógicas "desencarnaram" devido a obsolescência programada, mas seus "*espectrogramas*" persistem nos assombrando em forma "imaterial" (digital). A música pop pretende-se sempre jovem, mas sabemos que sua emergência se confunde com a popularização do disco de 45 rotações que impôs o formato canção por meio de suas limitações materiais, contemporâneo ao ápice da música de *ballroom* há quase um Século. Ouvir *Everywhere at the end of time* é compreender

esse encontro impossível da música pop sendo jovem e idosa ao mesmo tempo, uma dobra no tempo, um *flashback* em que a memória não é acessada pelo protagonista, mas pela audiência (o ouvinte).

Há no Spotify uma *playlist*⁹ que identifica todas as peças musicais sampleadas em *Everywhere at the end of time*. Curiosamente, a música mais longa sampleada por Kirby tem 5:07 e a maior parte das demais giram em torno de três minutos, respeitando o tempo de duração dos discos de 45 rotações do período entre 1920 e 1940. Esse era o "limite da memória" das materialidades fonográficas da época. Kirby se permite alongar suas remixagens por até trinta minutos, mas nunca se exige do espectador a necessidade de prestar atenção no desenvolvimento de uma narrativa longa. Não é possível compreender o progresso da demência ouvindo o disco linearmente porque as trocas de estágio se dão em intervalos de tempo mais longos do que a atenção de uma pessoa sem transtornos psíquicos consegue acompanhar. Por isso é tão tentador pular o vídeo na navegação, de modo a compreender de forma mais ágil os desdobramentos narrativos de forma sintética. Kirby brinca com estes tempos de duração e com isso acaba produzindo também uma reflexão sobre o tempo curto de atenção que a música pop, afetada pelos limites materiais das fonografias de outrora, seguem impondo às novas tecnologias e à atenção do ouvinte. Há um curioso paradoxo aqui, pois o YouTube, canal onde a obra tem sido mais acessada, permite vídeos de até dez horas de duração!

Ao contrário do que ocorre no lo-fi hip hop, o resgate nostálgico por materialidades fonográficas do passado que Kirby efetua não objetiva produzir um saudosimo, um desejo utópico pelos "bons tempos" ou coisa parecida. Sua obra tem um tom muito mais fantasmagóricos. Kirby assina *Everywhere at the end of time* sob o pseudônimo The Carekater, uma referência ao personagem Jack Torrance de *O Iluminado* (Stanley Kubrick, 1980), filme em que a música de *ballroom*, os fantasmas e os tempos fora dos eixos trabalham em conjunto. Tal conjectura calha ser analisada pela ótica da hauntologia.

[...] podemos distinguir provisoriamente duas direções na hauntologia. A primeira refere-se àquilo que já não é (na realidade é), mas que permanece efetivo como uma virtualidade (a traumática "compulsão à repetição", um padrão fatal). O segundo sentido da hauntologia refere-se ao que (na realidade) ainda não aconteceu, mas que já é efetivo no virtual (um atrator, uma antecipação que molda o comportamento atual). (FISHER, 2014, p. 46)

⁹ <https://open.spotify.com/playlist/7bp9ok2ik1wblVHgnbW4O6?si=10e8f5026edd4cf5>. Acesso em 16 ago. 2023.

Antes de Fisher, Reynolds (2011) já reconhecia uma dimensão hauntológica no hipnagogic pop que formou a cena que antecedeu o vaporwave e sua crítica irônica ao capitalismo tardio. Então não é uma novidade esta aproximação entre a hauntologia e o uso de *samples* na música contemporânea. No entanto, *Everywhere at the end of time* nos parece um dos poucos discos que utiliza os *samples* de uma forma muito particular que é a de jogar *contra* a memória total da internet, produzindo um material que estabelece uma crítica sobre o esquecimento na música pop por meio de sonoridades, ao invés de trabalhar a favor e fazer um grande elogio à aparente memória infinita da web ou à *plunderphonia* que define as últimas cinco décadas, desde o surgimento do hip hop. Afinal, o que a internet nos oferece não é uma *memória total* e sim um *arquivo total* que reviramos e ressignificamos memeticamente. São fantasmas do passado. Em artigo anterior (CONTER, 2016), sugerimos que os compositores de vaporwave efetuavam uma arqueologia da mídia na prática, por adotar os mesmos métodos que reparamos agora em Kirby: retirar dos escombros da memória e colocar à vista canções que haviam sido a muito tempo ignoradas ou esquecidas pela sociedade. Reutilizar um *sample* nesses termos assemelha-se a uma espécie de "sessão espírita" porque está se forçando fonogramas que foram criados para um dado contexto a comunicar, não uma "novidade" (no sentido de se criar uma informação), mas uma "diferença". O que está mudando no âmbito do pop? Novamente é Fisher (2014) que irá contribuir (inspirado em Bifo Berardi e Frederic Jameson) ao sugerir que estamos diante de um lento cancelamento do futuro, algo que o autor percebe expresso na música pop a partir da popularização do sintetizador e do samplers. Fisher acusa a ideologia neoliberal que se impôs de forma avassaladora no ocidente como um dos principais articuladores do cancelamento do futuro, por meio da aniquilação da consciência de classe, da precarização do trabalho e da instabilidade do emprego formal, que causam ansiedade, depressão e as incapacidade de planejar a vida a longo prazo. Isto sem dúvida irá afetar a arte, a cultura, e, obviamente, a música.

Enquanto a cultura experimental do século 20 foi tomada por um delírio recombinação, que fazia parecer que a novidade estava infinitamente disponível, o século 21 é oprimido por uma sensação esmagadora de finitude e exaustão. Não se parece com o futuro. Ou, alternativamente, parece que o século 21 ainda não começou. Continuamos presos no século 20 (FISHER, 2014, p. 28, tradução nossa)

Os fãs de *Everywhere at the end of time* expressam nos comentários da obra de Kirby no YouTube sobre como a demência afeta a capacidade de se lembrar do passado, mas pouco se discute como também impossibilita a capacidade de projetar o futuro. Mais uma vez, a obra torna-se potente para expressar mais do que o seu compositor pretendia, uma semiose afetiva da música ambiente contemporânea, como queríamos reconhecer com nosso estudo. Pelas linhas de fuga, a obra acaba falando, também, sobre a sociedade ocidental contemporânea, incapaz de projetar o futuro e de se livrar dos espectros do passado, por ser incapaz de lembrar.

Deteriorações finais

Como vimos, a presença sônica dos ruídos de mídias obsoletas em *Everywhere at the end of time* intensifica a sensação de envelhecimento da música popular. Mas se o passado se acumula no presente, como dizia Bergson (2006), então esses são sons do presente, porque revisitados e atualizados para uma outra finalidade, ao mesmo tempo em que reviram e reorganizam as conexões das imagens-lembrança. A lenta progressão em direção ao ruído branco que ocorre no último estágio do álbum pode ser uma metáfora não só para a demência, mas para o futuro do pop. Reynolds (2011) propõe que com o advento da internet, a música pop passou a se autorreferenciar. Kirby faz um exercício bastante peculiar que é o de repetir um mesmo *sample* em diferentes estágios de sua obra, mas a cada vez esse *sample* surge mais deteriorado. Produz-se aqui um procedimento de desconstrução do formato canção que difere daqueles antes realizados pela *plunderphonia* de John Oswald. Kirby imagina artisticamente o esforço mental de tentar se lembrar de uma antiga canção, prendendo-se em trechos das melodias e cacos de memória, justamente em tempos de economia da atenção. Ele acompanha os novos hábitos de escuta de música pop, mas de forma crítica, como um contra-ambiente McLuhaniano.

Não nos parece obra do acaso que um álbum tão obscuro (vale lembrar que se trata de um artista que circula na cena de dark ambient!) tenha virado um fenômeno cultural, inclusive uma fábrica de memes: acontece que está ali espelhado, em sua estrutura, em seus processos de significação, a efemeridade dos objetos culturais imateriais que permeiam a navegação habitual de *feeds* em redes sociais: prenunciado pelo vaporwave, o derretimento do fluxo temporal cronometrado parece tomar cada vez mais força ao mesmo tempo em que o consumo musical tem migrado da escuta de um LP

para um EP; de um EP para um single; e, agora, de um single para um *sample* de alguns segundos durante uma dança de Tik Tok ou nos *stories* de um amigo no Instagram. *Everywhere at the end of time* acaba por brincar involuntariamente com esse paradoxo que é o de montar uma obra de seis horas e meia com pequenos samples sonoros justamente para, talvez, demonstrar o processo de envelhecimento e degeneração mnemônica pelo qual o pop está passa[n]do no tempo presente.

Referências bibliográficas

ADKINS, Monty. Fragility, Noise, And Atmosphere In Ambient Music. In: ADKINS, Monty; CUMMINGS, Simon (Orgs.). **Music beyond airports. Appraising ambient music**. Queensgate: University of Huddersfield Press, 2019. p. 119-146.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

CONTER, M. B.; TELLES, M.; ARAUJO, A. C. S. O Revirtual: a memória da memória da cultura pop. In: SÁ, S. P.; CARREIRO, R.; FERRAZ, R. (Orgs.). **Cultura pop**. Brasília: Compós, 2015, p. 93-108.

ENO, Brian. Ambient music. In: Cox, Christoph; WARNER, Daniel (Orgs.). **Audio culture: readings in modern music**. Bloomsbury: New York, 2013.

FISHER, Mark. **Ghosts of my life**. Writings on depression, hauntology and lost futures. Winchester: Zero Books, 2014.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

KASSABIAN, Anahid. **Ubiquitous listening**. affect, attention, and distributed subjectivity. Berkeley: University of California Press, 2013.

KIRBY, Leyland. **The Caretaker - Everywhere At The End Of Time - Stages 1-6 (Complete)**. 391min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wJWksPWDKOc>.

LUCAS, Cássio B. Escutas Expandidas e a produção comunicacional de escutas musicais. Documento de tese apresentado à banca examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM-UFRGS) como requisito para a obtenção de título de doutor. Porto Alegre, 2022.

PICKERING, Michael; KEIGHTLEY, Emily. The Modalities of Nostalgia. *Current Sociology*. November 2006. V. 54(6): 919–941, 2006, p.

REYNOLDS, Simon. **Retromania: pop culture's addiction to its own past**. New York: Faber and Faber, 2011.