

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS**



It's all in your head: La construcción de una nostalgia por futuros perdidos desde la mediación tecnológica en la música del vaporwave

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Música  
que presenta:

***Jesus Oscar Maury Vargas***

Asesor:

***Andres Michael Leon Geyer***

Lima, 2021

## RESUMEN

Esta tesis analiza las formas en las que las mediaciones tecnológicas digitales en la música permiten la construcción de narrativas culturales. En específico, se estudiará el caso del vaporwave, género musical propio del Internet, y las maneras en cómo construye una nostalgia por futuros perdidos. Para ello, se revisará el contexto sociocultural que interrelaciona las herramientas tecnológicas, dinámicas sociales y narrativas culturales de la cultura digital y la nostalgia hoy en día. Así, esta investigación se propone realizar contribuciones al estudio culturológico y musicológico de las manifestaciones artísticas contemporáneas propias del Internet, así como brindar un repertorio corto pero valioso de posibilidades comunicativas desde las herramientas digitales particulares de este género.

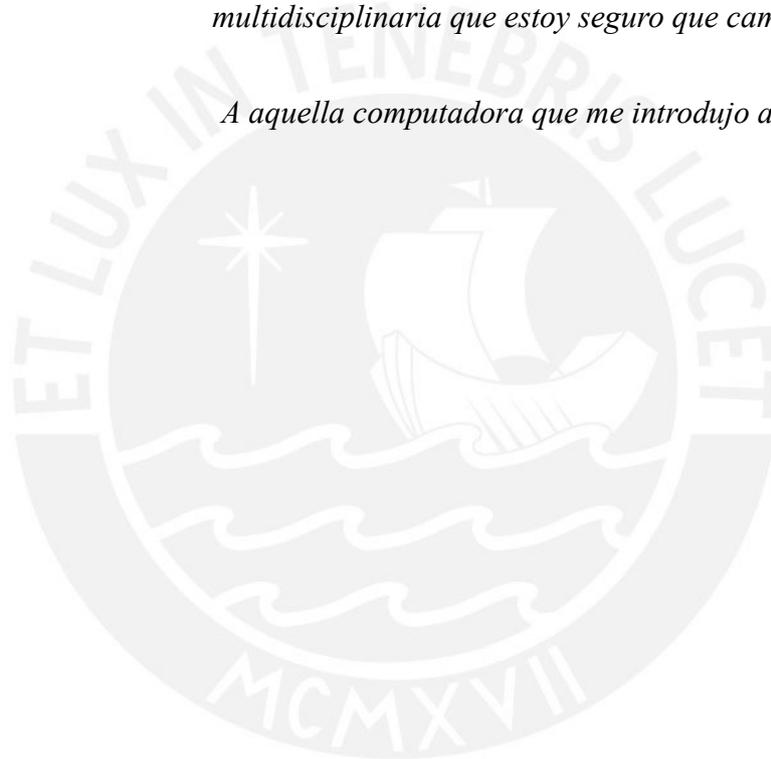


## Dedicatoria

*A mi padre y madre, que no tienen ni idea de lo que hago, pero que igual me apoyan.*

*A toda la comunidad que conozco y no conozco de música, artes escénicas e investigación multidisciplinaria que estoy seguro que cambiarán el mundo.*

*A aquella computadora que me introdujo a todo este mundo.*



*Big old smile of yours*

*Could turn the wind into a song, -ong*

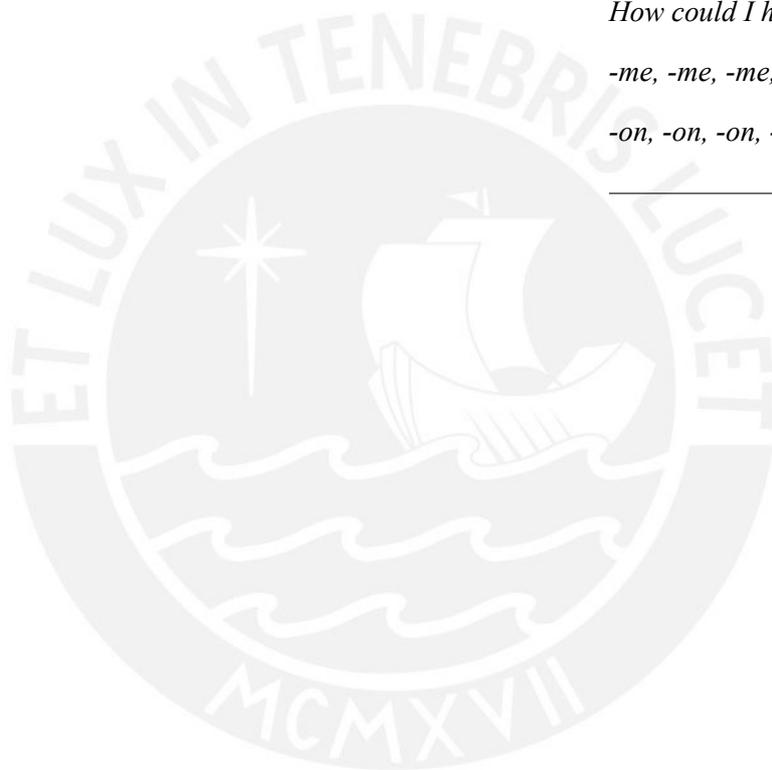
*How could I have doubted, -ed, -ed, -ed*

*-me, -me, -me, -me*

*-on, -on, -on, -on*

---

– Macintosh Plus, ブート



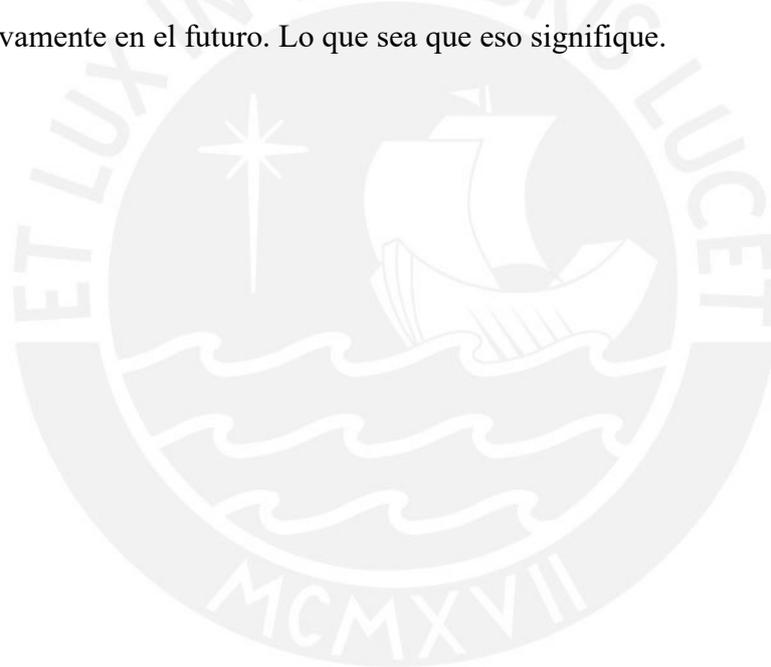
## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a todas las personas que cuando oyeron de este tema, por más nicho y extraño que fuera para el contexto peruano en el que vivimos, demostraron interés y le dieron un valor especial a aquello que estaba investigando.

A Claudia, por su paciencia, escucha, y tanto soporte que ha sido necesario en estas épocas tan inciertas.

A los cientos de artistas que he encontrado en línea, expresando ideas inimaginables y sonidos hermosos. Sin toda la imaginación que me brindaron desde sus propios mundos, ni esta tesis ni mi carrera hubiera sido posible.

A Andrés, mi asesor, que de formas que quizá no lo esperaba, me ha dado caminos para confiar nuevamente en el futuro. Lo que sea que eso signifique.



## Índice general

<b>Resumen</b>	<b>I</b>
<b>Dedicatoria</b>	<b>II</b>
<b>Agradecimientos</b>	<b>IV</b>
<b>Introducción</b>	<b>1</b>
<b>Planteamiento de la investigación</b>	<b>2</b>
Problema de investigación . . . . .	2
Justificación . . . . .	2
Preguntas de investigación . . . . .	3
Objetivos . . . . .	4
Hipótesis . . . . .	4
<b>Estado del arte</b>	<b>5</b>
1. Cultura digital . . . . .	5
2. Mediaciones tecnológicas de la música . . . . .	6
3. Nostalgia . . . . .	6
4. Vaporwave . . . . .	7
<b>Marco conceptual</b>	<b>9</b>
<b>Metodología</b>	<b>11</b>
<b>1. Música en la cultura digital</b>	<b>12</b>
1.1. Nuestro acercamiento a la cultura digital . . . . .	12
1.1.1. Cultura como interrelación de tecnologías, cuerpos y narrativas . . . . .	12
1.1.2. Lo digital: formado por y transformador de la cultura . . . . .	15
1.1.3. Dinámicas sociales en la cultura digital: Internet y comunidades virtuales	17
1.2. Música digital . . . . .	20
1.2.1. Tecnologías digitales de la música . . . . .	21

1.2.2. Dinámicas propias de la música hecha con medios digitales . . . . .	24
1.2.3. Significados y narrativas asociadas a la música digital . . . . .	26
1.3. Música propia de la cultura digital . . . . .	29
1.3.1. La condición post-internet . . . . .	29
1.3.2. Estéticas del post-internet . . . . .	30
<b>2. Nostalgia por futuros perdidos</b>	<b>32</b>
2.1. Nostalgia (siempre) presente . . . . .	32
2.1.1. Nuestra nostalgia moderna . . . . .	33
2.1.2. Una nostalgia por las formas: nostalgia posmoderna . . . . .	37
2.1.3. Nostalgia en los medios digitales . . . . .	39
2.2. ¿A dónde fueron nuestros futuros? . . . . .	42
2.2.1. Sin futuro . . . . .	43
2.2.2. Realismo capitalista . . . . .	45
2.2.3. Hauntología . . . . .	47
2.3. El sonido de los futuros perdidos . . . . .	49
2.3.1. Música nostálgica en la cultura digital . . . . .	49
2.3.2. Música hauntológica . . . . .	51
<b>3. Vaporwave</b>	<b>56</b>
3.1. ¿Qué es el vaporwave? . . . . .	56
3.2. Interrelación entre cultura digital y nostalgia . . . . .	58
3.2.1. Una comunidad post-internet . . . . .	59
3.2.2. Una nostalgia por un tiempo no vivido . . . . .	61
3.3. Recursos tecnológicos de la música del vaporwave . . . . .	65
3.3.1. Sampling vaporwave . . . . .	66
3.3.2. Remix vaporwave . . . . .	67
3.3.3. Tiempos y espacios del vaporwave . . . . .	69
<b>4. Análisis semiótico-social del vaporwave</b>	<b>72</b>
4.1. Recursos semióticos en la música del vaporwave . . . . .	72

4.2. Las 3 canciones escogidas: contexto y relevancia . . . . .	75
MACROSS 82-99 - <i>Fun Tonight</i> . . . . .	75
[Nueva vida de lujo] - [PRIMETIME Programación de hoy LATENIGHT] . . .	76
death's dynamic shroud.vmw - [ <i>Por ti, mi corazón, mi corazón, mi corazón,</i> <i>mi corazón</i> ] . . . . .	78
4.3. Recursos semióticos en las canciones escogidas . . . . .	79
4.3.1. Quiero estar contigo: <i>Fun Tonight</i> . . . . .	79
4.3.2. KOIZUMI DESKU SUPAH (SUPAH) . . . . .	82
4.3.3. No sufras en silencio . . . . .	84
4.4. Significados potenciales de la música del vaporwave . . . . .	89
<b>Conclusiones</b>	<b>91</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>93</b>
<b>Discografía</b>	<b>99</b>



## Índice de figuras

3.1. Tres álbums fundadores del vaporwave . . . . .	56
4.1. Red sistémica de recursos semióticos del vaporwave . . . . .	73
4.2. Espectrograma de <i>Fun Tonight</i> . . . . .	80
4.3. Espectrograma de [ <i>PRIMETIME Programación de hoy LATENIGHT</i> ] . . . . .	82
4.4. Espectrograma de [ <i>Por ti, mi corazón, mi corazón, mi corazón, mi corazón</i> ] . . . . .	85



## Introducción

Esta tesis se plantea analizar de qué maneras ciertas herramientas digitales usadas en la música aportan a una construcción de formas de concebir nuestra cultura digital. Se interroga en particular si es que el uso de tecnologías digitales en el vaporwave, un género musical propio del Internet, posibilita la construcción de una nostalgia por futuros perdidos, fenómeno cultural específico de este siglo XXI (Fisher, 2018; Reynolds, 2011; Berardi, 2011) cuya influencia en la cultura digital es notoria (Waugh, 2015; Glitsos, 2018; Tanner, 2016; Pogačar, 2017; Hogarty, 2017). El vaporwave, como género musical propio de la cultura digital, emplea música de múltiples tiempos y espacios: en particular los 80s, 90s 2000s; y espacios propios del consumismo y la tecnología digital (Tanner, 2016). Estos elementos construyen una narrativa particular de nostalgia en su comunidad virtual (Glitsos, 2018; Schembri & Tichbon, 2018).

Para nuestro objetivo, elaboraremos en primer lugar un marco analítico que nos permita definir qué entendemos por cultura digital para luego definir qué es precisamente la nostalgia por futuros perdidos. Este contexto complejo nos ayudará a situar la música del vaporwave como un fenómeno artístico-musical que dispone de tecnologías, dinámicas sociales, y narrativas culturales propias de la intersección entre digitalidad y nostalgia. A partir de esta contextualización, analizaremos 3 canciones representativas del género, siguiendo sus “firmas digitales”—sonidos que referencian a las tecnologías digitales (Brøvig-Hanssen & Danielsen, 2016)—, las que nos ayudarán a identificar de qué formas el vaporwave usa herramientas tecnológicas en su música. Finalmente, esquematizaremos la información recogida en un análisis semiótico-social con el que propondremos un inventario de estrategias tecnológico-digitales bajo las cuales el vaporwave podría significar información relevante hacia la construcción de una nostalgia por los futuros perdidos.

## Planteamiento de la investigación

### Problema de investigación

Se considera relevante para quien presenta esta tesis el indagar las formas contemporáneas en las que las expresiones artísticas, a través de las tecnologías, abren espacios para la construcción y transformación de discursos sobre la cultura. En particular el ámbito digital, el cual ha generado un profundo cambio en nuestra percepción de la realidad, se vuelve un campo de interés e investigación para abrir espacios de reflexión, discusión, y diálogo sobre los complejos procesos de construcción de subjetividades, identidades y expresiones de las recientes generaciones nacidas inmersas en tecnologías digitales, conocidas como la generación Post-Internet (Waugh, 2015). Estos procesos son trasladados también a las artes (Prada, 2015), y son visibilizados desde creaciones que reflejan las dificultades, contradicciones y transformaciones de las maneras de comunicar autenticidad, crítica a sistemas de opresión actuales, y una pertenencia. En la intersección entre nostalgia —el sentirse desplazado del tiempo y lugar contemporáneo— y la cultura digital se encuentra el vaporwave, género musical que refleja, de diversas maneras, los procesos descritos anteriormente.

Lo que nos planteamos investigar es las formas en las que en específico las mediaciones tecnológicas en la música del vaporwave aportan a la construcción de una nostalgia particular de este contexto actual: la nostalgia por los futuros perdidos (Fisher, 2018). Para ello, requeriremos aprehender y analizar los 3 elementos que conforman este planteamiento: la cultura digital, la nostalgia, y el vaporwave en específico.

### Justificación

El vaporwave, con otros subgéneros musicales digitales y movimientos artísticos propios del Internet —agrupados en lo que varios autores (Prada, 2015; Waugh, 2015) denominan arte Post-Internet—, habla de la experiencia de vivir inmersos en una cultura digital dominante, elaborando narrativas y estéticas que reflexionan sobre esta condición y su impacto en la sociedad. La *nostalgia por futuros perdidos*, término acuñado por Mark Fisher (2018), atiende las promesas perdidas del optimismo tecnológico de la sociedad capitalista occidental de los 90s. Tanto para Fisher como para Reynolds (2011), la sensación de un futuro colectivo se ha perdido en la cultura popular a la entrada del nuevo milenio. Esto debido a que el capi-

talismo neoliberal ha destruido “la solidaridad y seguridad en el otro” desde la promoción de un individualismo extremo, y ha provocado, a través de “un sobrecargo del trabajo y del costo de vida”, una disminución masiva del tiempo y la energía disponibles para la producción cultural (pp. 39-41). Esto ha volcado a muchas personas a lo familiar y lo preestablecido: lo *retro* abunda en las expresiones artísticas populares y *mainstream*. Sin embargo, existen propuestas que buscan recuperar estos futuros y explorarlos, cuestionarlos, y construir sobre ellos. El vaporwave hace justamente ello (Tanner, 2016; Conter, 2017; Koc, 2017; Schembri & Tichbon, 2017), trabajando esta nostalgia desde diversas visiones contingentes (optimistas, pesimistas, resignadas), formando una comunidad virtual que produce música, discute sobre sus experiencias afectivas, e intercambian ideas que construyen los cimientos para nueva música. Encontramos en esta comunidad y su música una oportunidad para reflexionar y comprender el impacto de nuestro pasado inmediato global sobre el presente hiperconectado y las músicas que continúa produciendo.

A partir del análisis de la construcción de la narrativa particular del vaporwave —la nostalgia por futuros perdidos— queremos demostrar cómo las herramientas digitales en la composición musical aportan a la formación de narrativas sobre nuestra sociedad; e inversamente, cómo nuestra sociedad, sus dinámicas y sus narrativas, influyen y/o dan forma a los usos de herramientas digitales en la composición musical contemporánea. Creemos que esta información es valiosa para agentes de la composición, música, culturología y para el público en general interesado en la agencia de la música en la cultura digital a partir de sus elementos compositivos digitales.

## **Preguntas de investigación**

### **Pregunta general**

¿De qué formas las mediaciones tecnológicas aportan en la construcción de narrativas de la cultura digital, tomando como caso específico la nostalgia por futuros perdidos en el vaporwave?

### **Preguntas específicas**

- ¿Cómo se construye la narrativa de nostalgia por futuros perdidos en el contexto cultural digital del vaporwave?
- ¿Qué mediaciones tecnológicas usa el vaporwave y de qué maneras?
- ¿Qué significados comunican las mediaciones tecnológicas del vaporwave? ¿Cómo se pueden relacionar con la nostalgia por futuros perdidos?

### **Objetivos**

#### **Objetivo general**

Identificar las formas en las que las mediaciones tecnológicas en la música aportan a la construcción de narrativas de la cultura digital, tomando como caso específico la música del vaporwave y su relación con la nostalgia por futuros perdidos.

#### **Objetivos específicos**

- Analizar el contexto cultural digital del vaporwave para identificar cómo se construye una narrativa de nostalgia por futuros perdidos.
- Analizar las mediaciones tecnológicas presentes en la música del vaporwave, y las estrategias bajo las cuales son empleadas.
- Analizar los potenciales significados que comunican los usos específicos de las mediaciones tecnológicas en la música del vaporwave. Aplicar el contexto cultural digital analizado para la interpretación de relaciones entre sus significados potenciales y la narrativa de nostalgia por futuros perdidos.

### **Hipótesis**

Las mediaciones tecnológicas de la música del vaporwave aportan a una construcción de la nostalgia por futuros perdidos a partir de significados específicos comunicados desde una referencialidad hacia el pasado inmediato con diversas estrategias; una manipulación sonora de dichas fuentes; y ensamblando un tiempo y espacio que recontextualiza las referencias al pasado.

## Estado del arte

### 1. Cultura digital

Muchos autores que han buscado definir la cultura digital (Manovich, 2001; Deuze, 2006; Bollmer, 2018; Tredinnick, 2008) están de acuerdo en que esta surge de las interacciones entre seres humanos y tecnologías digitales: dinámicas sociales y narrativas culturales propias emergen bajo esta interrelación, así como el desarrollo de nuevos medios y tecnologías que sostengan y desarrollen este vínculo. Lev Manovich, en su libro *The Language of New Media* (2001), presenta de manera sistemática 5 principios con los que busca explicar cómo nuestros “sistemas de organización de la cultura” (p. 46) se ven afectados al ser computarizados: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad, y transcodificación en data computacional. Este último principio es crucial para entender cómo la cultura y la computación se influyen uno al otro: el lenguaje computacional propone una lógica de organización de la información (definida en los otros 4 principios) que transforma cómo comprendemos y actuamos en nuestra cultura; a su vez, nuestra cultura puede adaptar y direccionar el desarrollo de estas tecnologías en interfaces o softwares que representen mejor nuestra forma de interactuar con la información y los medios.

Para Deuze (2006), las dinámicas sociales que emergen en la cultura digital pueden sintetizarse en 3: participación, remediación y bricolaje. La participación se refiere a la agencia de todos los usuarios de los medios digitales (centrados alrededor del internet) en la construcción de la información, Deuze hace referencia a esto a través de ejemplos de prensa independiente y blogs. La remediación es el proceso por el cual “no solo adaptamos, sino también modificamos, manipulamos y reformamos maneras consensuales de entender la realidad” (p. 66); y el bricolaje la manifestación de una realidad particular ensamblada por cada usuario o grupo de usuarios del internet, como consecuencia de la remediación. Tredinnick (2008) expande en la idea de nuestra experiencia del cambio tecnológico digital en la cultura, sugiriendo que son las representaciones de la tecnología que construimos, articuladas en narrativas, las que forman la manera en cómo visualizamos y conceptualizamos nuestra cultura digital. Estas representaciones son respuestas a una “ansiedad por el cambio tecnológico”, una búsqueda de un sentido frente a las nuevas tecnologías. Entre ellas menciona autenticidad,

alienación, "descenso", transgresión, emancipación, y deriva espacio-temporal. Esta propuesta es importante porque se diferencia de las posiciones opuestas entre determinismo tecnológico (la tecnología forma la cultura) e idealismo (la tecnología es una expresión de la cultura) al definir el elemento "cultura" de la cultura digital como una mitopoética: "formulaciones míticas que dan sentido a nuestras experiencias sociales" (p. 18).

## **2. Mediaciones tecnológicas de la música**

Para diversos autores, la introducción de tecnologías de grabación ha traído consigo un cambio de paradigma de cómo se experimenta y se crea la música. Para Mark Katz (2010), este cambio se evidencia en propiedades de la música grabada: tangibilidad, portabilidad, invisibilidad (de la fuente original del sonido), posibilidad de repetición exacta, temporalidad (refiriéndose a las restricciones de duraciones de grabación de acuerdo al formato), receptividad (o la posibilidad de escuchar sonidos solo accesibles con amplificación), y manipulabilidad (pp. 12-54). Con cada una de estas propiedades, Katz traza repercusiones en la cultura musical, tanto del oyente como del músico, productor, compositor, etc., que a su vez llevan a la formación de culturas musicales basadas en su relación con la tecnología de grabación (por ejemplo, el Hip-Hop y su activa relación con el sampling). Brøvig-Hanssen & Danielsen (2016) expanden en el impacto de estas tecnologías, pero en sus versiones digitales. Ellas se concentran en cómo las mediaciones tecnológicas digitales han traído consigo nuevos significados musicales permitidos por la evidenciación de estos atributos digitales del sonido al oyente. En este sentido, proponen 3 hilos de significados: un nuevo lenguaje musical, un renovado sentido del tiempo y del espacio, y el desafío de la dicotomía humano-máquina (p. 3).

## **3. Nostalgia**

La nostalgia histórica es una nostalgia de tiempos y estilos de vida no vividos personalmente, un deseo por "una versión del pasado que puede estar largamente construida sobre conceptos ficticios" (Garrido & Davidson, 2019, p. 43). En este sentido, se distancia de una nostalgia personal, porque alude a imaginarios colectivos, culturas e historias. Esta concepción de la nostalgia, además, es examinada por Niemeyer (2014) como constitutiva en nuestra relación con los medios:

La nostalgia [...] ofrece una reflexión sobre la mediación, los medios y sus tecnologías relacionadas. En este sentido, la práctica de los medios [*media practice*] se convierte un elemento esencial de la nostalgia, incrementándose con los recientes desarrollos de nuevas tecnologías de la comunicación. (p. 7)

Los medios se vuelven espacios para “nostalgializar”, incluyendo toda clase de experiencias temporales imaginables de nuestro mundo contemporáneo. Esto podría, por ejemplo, indicar nostalgia por un pasado que nunca fue. La nostalgia se vuelve, consecuentemente, una forma de transformar el pasado por la imaginación, y “sería [...] algo que hacemos activamente, sea de manera superficial o profunda, solos, con familia o amigos o, en una mayor escala, con los medios” (Niemeyer, 2014, pp. 10-11).

#### 4. Vaporwave

Todo acercamiento al vaporwave reconoce que este género musical del internet explora la nostalgia por el optimismo de los 90s hacia la tecnología digital, la globalización y la promesa de un futuro conectado y horizontal que prometía el internet. Estos futuros perdidos se representan en la música del vaporwave evocando espacios propios de la cultura de consumo, o corporativista, expandiéndose hasta cualquier escenario propio del capitalismo tardío. En este se encuentra un sentimiento de “vacío”, identificado por diversos autores (Waugh, 2015; Glitsos, 2016; Koc, 2017; Tanner, 2016). Glitsos (2016) observa, a partir de una serie de entrevistas que hizo a oyentes del vaporwave, que este género hace uso de la imaginaria y la música de la cultura de consumo, presentándola con un sonido “vacío” y “genérico”, generando sentimientos de aislamiento, alienación, y pérdida de individualidad (pp. 143-166). Estos sentimientos son también identificados en Waugh (2015, pp. 54-55), pero los atribuye a la saturación de información en el Internet.

Para Alican Koc (2017), en el mundo virtual del vaporwave los oyentes buscan huir de los sentimientos de aislamiento e insensibilidad generados por “el desapego de la historia, falta de profundidad y expresión silenciada producidos por la posmodernidad”, y tratan, de manera similar a lo descrito por Glitsos (2016), “reestablecer contacto con la historia salvando los fragmentos perdidos de los afectos cautivadores de la modernidad”, una especie de escapismo nostálgico a la vez que “retro” en sí mismo: como alguien que volviera a su

infancia, por ser un lugar seguro, no expuesto a la falta de historia, significado y expresión; y a un vacío propio del capitalismo tardío (Koc, 2017, pp. 69-72).



## Marco conceptual

Para aproximarnos a nuestro objeto de estudio y análisis, usaremos dos conceptos: *firmas digitales*, el cual será transversal a nuestra investigación para identificar mediaciones tecnológicas digitales en la música; y *significados potenciales*, concepto que nos permite entender las herramientas tecnológicas como recursos que significan. Por tanto, este segundo concepto lo usaremos al momento de analizar la música del vaporwave.

Para Brøvig-Hanssen & Danielsen (2016), la música grabada lleva marcas sonoras de sus mediaciones tecnológicas: es decir, sonidos y procesos electrónicos o digitales que refieren a sí mismos, y a partir de esta referencialidad otorgan nuevos significados a la música, en relación a narrativas culturales asociadas a estas tecnologías (pp. 4-16). A estas mediaciones las llaman *firmas digitales*. En la música propia del internet, también denominada música Post-Internet (Waugh, 2015) estas *firmas digitales* se hacen siempre presentes, y siempre cargadas de significados asociados a narrativas específicas de cada micro-género de la web. Es por ello que esta perspectiva de análisis es idónea para analizar el vaporwave, en tanto su producción entera pone en evidencia los medios digitales que la producen y, por tanto, las narrativas asociadas a estos medios.

Theo Van Leeuwen (1998) argumenta que la música nos hace aprehender “significados “no-emocionales” *de una manera emocional*, que nos enlaza afectivamente a estos significados y nos hace identificarnos con ellos” (p. 28, cursivas nuestras). A partir de esta premisa, desarrolla una teoría de semiótica social de la música (Van Leeuwen, 1999), en la cual se investiga cómo ciertos significados de la música son asociados a ‘recursos semióticos’ —refiriéndose a técnicas de cualquier tipo— específicos de una música dentro de un contexto social particular.

[...] los recursos son significantes, acciones observables y objetos que han sido traídos dentro del dominio de la comunicación social y que tienen un potencial semiótico teórico constituido por todos sus usos pasados y todos sus usos potenciales[,] y un potencial semiótico actual constituido por aquellos usos pasados que son [...] relevantes [...], y por aquellos usos potenciales que puedan ser descubiertos por los usuarios en la base de sus necesidades e intereses es-

pecíficos. Dichos usos toman lugar en un contexto social [...]. (Van Leeuwen, 2005, p. 4)

Los significados inscritos en los recursos semióticos se comprenden como 'potenciales', en el sentido que son narrativas posibles de ser dichas desde los recursos semióticos estudiados en el contexto sociocultural delimitado. En nuestra investigación, se entenderá entonces la nostalgia por futuros perdidos como la construcción de una narrativa cultural específica del Internet y nuestra actualidad; siendo posiblemente formada por las mediaciones tecnológicas de la música del vaporwave y los significados potenciales que carga.



## Metodología

Para poder comprender los usos y estrategias compositivas usadas en la música del vaporwave y poder asociarles significados potenciales, necesitamos primero de un contexto cultural que nos informe “qué puede ser dicho” (Van Leeuwen, 2005) en este género, desde las herramientas digitales en la música propia de la cultura digital. Para nosotros, esto se comprende tanto por la cultura digital misma como por el fenómeno cultural complejo de la nostalgia, que se interseca con el contexto digital actual. Por ello, investigaremos primero las dinámicas sociales y tecnologías que intervienen en la construcción de narrativas de la cultura digital y la música en particular en el Capítulo 1; para luego explorar el concepto complejo de la nostalgia en la actualidad, actualizándolo en la cultura digital y en particular en la narrativa de “futuros perdidos” en el Capítulo 2. De esta manera, podremos reconocer qué narrativas culturales se dicen y construyen alrededor del vaporwave, las cuales definiremos en el Capítulo 3.

A partir de esta contextualización, identificaremos los “recursos semióticos” que se evidencian en el vaporwave: es decir, las formas particulares en cómo se usan herramientas digitales en su música. Discerniremos estos recursos basándonos en la teoría de *firmas digitales* de Brøvig-Hanssen & Danielsen (2016), priorizando 3 estrategias: la referencialidad en el sampling, la manipulación digital y *remix* de fuentes sonoras, y el ensamblaje de un tiempo-espacio particular. Informaremos el análisis de cada una de estas estrategias desde una perspectiva múltiple: usaremos definiciones del sampling y *remix* según Navas (2012), la construcción temporal en la música según Kramer (2016), y la construcción espacial en las grabaciones según Camilleri (2010).

Finalmente, pondremos a prueba esta esquematización desde el análisis de 3 canciones representativas del vaporwave, reconociendo qué “decisiones semióticas” toman cada una, o la ruta específica de mediaciones digitales aplicadas en cada canción. A partir de esto buscaremos interpretar los “significados potenciales” que estas canciones aportan desde sus mediaciones tecnológicas hacia la construcción de una nostalgia por futuros perdidos.

## Capítulo 1

### Música en la cultura digital

Como mencionamos en el planteamiento de nuestra investigación, para nuestro análisis se requiere tener una comprensión de tres elementos: la cultura digital, la nostalgia, y el vaporwave; siendo este orden propuesto desde el contexto global —la cultura digital—, continuando con la intersección del subtema específico de la nostalgia, para luego identificar estos factores en el fenómeno del vaporwave en particular. En este primer capítulo propondremos el instrumental teórico de nuestro contexto general: la música en la cultura digital. Para ello, subdividiremos el capítulo en 3 secciones, abordando la cultura digital, la música digital, y la música propia de la cultura digital. Así, presentaremos primero los conceptos principales que dan forma a nuestra comprensión de la cultura digital; luego abordaremos cómo se concibe la música atravesada por las tecnologías digitales; y finalmente situaremos la música propia de la cultura digital, que, argumentamos, es el contexto cultural-tecnológico donde se presenta el fenómeno del vaporwave.

#### 1.1. Nuestro acercamiento a la cultura digital

En esta primera sección proponemos concebir la cultura digital como realizada en la intersección de herramientas tecnológicas, narrativas culturales, y dinámicas sociales, siguiendo la teoría de Grant Bollmer en su libro *Theorizing Digital Cultures* (2018). Escogemos esta fuente porque, además de ser reciente, hace uso y referencia a varias fuentes y definiciones de cultura digital anteriores con las cuales entraremos en diálogo más adelante.

##### 1.1.1. Cultura como interrelación de tecnologías, cuerpos y narrativas

Tanto Bollmer (2018) como otros autores que hablan de cultura digital (o cultura de la información, cibercultura, etc.) afirman que esta se produce a partir de la yuxtaposición de las tecnologías digitales y los seres humanos, influenciándose de un lado a otro, entrando en una interrelación continua. Sin embargo, Bollmer reconoce que los medios digitales han afectado de maneras distintas a diferentes culturas en el mundo, por lo que es necesario concebir esta interrelación siempre en plural: lo que hay son culturas digitales. En estas podemos distinguir 3 elementos: la infraestructura de los medios digitales, las narrativas, y la agencia humana.

Esta diferenciación es producto de una visión materialista de la cultura, lo que significa, en el caso de Bollmer, que hay un énfasis en las prácticas sociales, en donde influyen las palabras —narrativas, discursos— y la materialidad de la comunicación —tecnologías, infraestructuras.

En primer lugar, la infraestructura de los medios digitales: Bollmer sugiere que las tecnologías digitales, anterior a cualquier especificidad técnica, llevan valores culturales normativos inscritos, por lo que no son objetos políticos neutros. Estas tecnologías permiten o prohíben actos específicos, transforman nuestras identidades y nuestros cuerpos, y remodelan nuestra expresión creativa (2018, p. 20).

En segundo lugar, la agencia humana: Bollmer afirma que "la cultura en contextos de información digital" implica tanto los comportamientos y características de los usuarios en la red como los cambios que traen las tecnologías digitales. Estas dinámicas sociales actuales en los medios digitales se deberían explicar de una forma histórica, para poder identificar qué prácticas son presentes, cuáles son residuales (refiriéndose a prácticas pasadas con agencia en el presente), y cuáles serían emergentes (nuevas, en formación).

Como tercer elemento, las narrativas de la cultura digital dan forma a cómo la gente actúa y usa la tecnología, e informan cómo se viven y sienten ciertos valores alrededor de esta. Bollmer afirma que "nuestro mundo solo sucede en la intersección de la narrativa, infraestructura y las capacidades del cuerpo". Sin embargo, reconoce que las narrativas de la cultura digital suelen ser "desorientadoras" en lugar de esclarecer características reales de esta cultura. Se dirige tanto hacia ideas actuales de la cultura digital como a concepciones de lo digital de los 90s (como las ideas de Manovich (2001); el fenómeno cultural del Cyberpunk, etc.).

Nosotros estamos de acuerdo y tomamos la división tripartita que aquí nos plantea Bollmer: tecnologías, dinámicas/prácticas sociales, y narrativas culturales, reconociendo la interrelación que hay continuamente entre estos 3 elementos. No obstante, nosotros no tomamos las narrativas culturales como de facto 'desorientadoras'. Para nosotros es mucho más complejo hablar de alguna 'verdad', por más material que se nos presente, al momento de definir una idea de cultura digital. De hecho, consideramos que cualquier 'verdad' pasa, inevitable-

mente, bajo la construcción de una narrativa cultural alrededor de esta. Para poder aclarar nuestra posición, y también proponer la definición de narrativas culturales que usaremos, acudiremos a Tredinnick (2008).

Para Tredinnick (2008), la cultura es un conjunto de ideas que no tienen ninguna característica común o esencial hasta que las definimos como tales. El autor propone que estas ideas están siempre en construcción, y sujetas a reinterpretaciones. La cultura es por tanto un discurso en constante cambio sobre la naturaleza de nuestras vidas sociales y de nosotros como seres sociales (p. 18). Es, por lo tanto, un ejercicio autorreflexivo:

Cómo entendemos la cultura es también un medidor de nuestros valores culturales; encapsula una ansiedad reflexiva sobre nuestras propias formas de vida, tradiciones y creencias [...] No solo la cultura, entonces, sino también la propia idea de cultura satura todo nuestro sentido de uno mismo. (p. 5)

La cultura —que es a su vez la idea de una cultura— surge entonces de una autorreflexividad sobre las condiciones sociales y materiales en las que vivimos. Lo que nos interesa de la lectura de cultura de Tredinnick es que esta resalta sobre todo la cualidad narrativa de esta idea de Cultura, como un espacio donde se conciben diferentes valores bajo un vínculo que se crea en oposición a otra cosa: naturaleza, ciencia, capital, o tecnología. Para situar la idea de cultura en el caso de lo digital, tendríamos que pensar que se crean entonces narrativas alrededor de cómo se representa la tecnología, la cual, para Tredinnick, se asocia intrínsecamente con la innovación y el cambio. Por lo tanto, Tredinnick argumenta, estas narrativas propias de la cultura en intersección con la tecnología revelan las ansiedades que traen los cambios tecnológicos. Algunas narrativas que Tredinnick menciona asociadas con la tecnología son: la autenticidad, la alienación, un "descenso", la transgresión, una emancipación, y la deriva espacio-temporal.

El giro de Tredinnick está en que, en lugar de darle la agencia a la tecnología sobre nuestras dinámicas sociales o viceversa, es la forma propia en cómo entendemos la cultura y su relación con la tecnología lo que va a influenciar en cómo esta relación se concibe en primer lugar. Y nosotros consideramos que esto se aplica para todos los casos: por ello pensar que diversas narrativas sobre la cultura digital son “desorientadoras” sería desmerecer el valor

histórico y social que se encuentra en la articulación de estas mismas. En lugar de ello, consideramos importante examinarlas, en su precisa intersección con las tecnologías digitales y las dinámicas sociales, para encontrar qué nos pueden decir sobre los sujetos que las fabrican.

### **1.1.2. Lo digital: formado por y transformador de la cultura**

Para nuestra comprensión de lo digital, usaremos las definiciones que Manovich desarrolla en su libro *The Language of New Media* (2001). Si bien el texto cumple muy pronto 20 años, consideramos que la propuesta teórica de Manovich es importante porque no inscribe valores fijos en lo digital o plantea una lectura unívoca de esta, sino más bien identifica potencialidades de los objetos digitales —que Manovich denomina *objetos de los nuevos medios*— basándose en tendencias de su época y principios de la tecnología digital que Manovich discute: representación numérica de datos, procesamiento en módulos autónomos de medios, la automatización de procesos, la conversión de información en variables modificables, y la transcodificación entre la capa cultural e informática. Consideramos que estas tendencias son relevantes en nuestra época, no tanto por las tecnologías a las que se refieren (de fines de los 90s), sino más bien por la relación cultural entre individuos y tecnologías digitales que plantea, la cual veremos traslucida en diversos momentos de esta investigación.

#### **¿Qué es un *objeto* de nuevos medios y cómo nos ayuda a entender el medio digital?**

Manovich ve a la tecnología digital como parte de un proceso histórico más grande, en el cual varios medios de representación —visual, cinemática, sonora, etc.— convergen. Por ello cuando habla de lo digital habla de nuevos medios: es la nueva forma (para la época en la que habla) que toman los medios y que les da nuevas características, producto de su procesamiento a través de la tecnología digital. Estos nuevos medios pueden representar información (objetos, ideologías, etc.) de la cultura, y por lo tanto aquello que procesan lo muestran desde esta óptica. Además, pueden surgir "nuevas formas de cultura como juegos de computadora y mundos virtuales"(2001, p. 9) a partir de lo que Manovich denomina la computarización de la cultura.

Manovich busca detrás de estos procesos de computarización las convenciones de organización de datos y estructuración del usuario propias de la tecnología digital, a lo que lla-

ma lenguaje de nuevos medios. Aquello de lo que "habla" este lenguaje es lo que denomina objeto de nuevos medios, que también podríamos llamarlo objeto digital. Se denomina objeto para pensarlo de la forma más abstracta, ya que el procesamiento digital convierte cualquier medio a un conjunto de información binaria. Alrededor de este objeto se plantean 5 principios. Estos los identifica Manovich como *tendencias*, y no como leyes absolutas. En primer lugar, encuentra dos principios pilares:

1. Representación numérica: Todos los objetos de nuevos medios son representaciones numéricas de código. Pueden ser descritas matemáticamente, y son objetos programables.
2. Modularidad: las partes de un objeto de nuevos medios son independientes —es decir, son módulos—, y estas a su vez se pueden partir en otras más pequeñas, hasta llegar a una unidad fundamental dependiendo del formato: píxeles, polígonos, scripts, voxels, etc.

De estos 2 principios, Manovich ve que se pueden derivar otros 2, más profundos en sus consecuencias culturales:

3. Automatización: Manovich sugiere que la acumulación de materiales de medios (obras, archivos, etc.) llevó a la necesidad de almacenarlos, organizarlos, y acceder a todos ellos; esto último lleva a la automatización de procesos para crearlos, debido a que su codificación esclarece las lógicas detrás de sus procesos. De esto se deduce que varios procesos involucrados en la creación de medios pueden ser automáticamente generados, lo que remueve la necesidad de una intencionalidad o creatividad (al menos inicial) por parte del usuario.
4. Variabilidad: Los nuevos medios pueden ser modificados enteramente por su naturaleza de código, y por su modularidad —distintos módulos pueden ser manipulados independientemente. De esto, Manovich deduce que ningún objeto de nuevos medios es fijo, todo objeto tiene infinitas versiones posibles. Esto, para Manovich (2001), implica dar el poder a las personas de sentirse como individuos únicos con la posibilidad de customizar sus objetos de nuevos medios (sus fotos, músicas, textos digitales), y esto asegura "que sus decisiones —y por lo tanto, sus pensamientos y deseos subyacentes— son únicos, en lugar de preprogramados y compartidos con otros"(p. 42). Este pensamien-

to, como veremos en el segundo capítulo, podría ser engañoso, sobre todo cuando se piensa en el contexto histórico —el ascenso del capitalismo neoliberal en los 90s— que subyace al desarrollo globalizado de estas tecnologías de la información y la WWW, y que influyen considerablemente sobre qué estilos de vida e ideologías pueden ser posibles.

Finalmente, el quinto principio de los nuevos medios surge como “la consecuencia más sustancial de la computarización de los medios” (Manovich, 2001, p. 45):

5. Transcodificación: Las lógicas de la computadora pueden influenciar la capa cultural de los nuevos medios, en el sentido que configuran modelos del mundo (en representaciones discretas y variables), disponen formas de operar esta información y generan una interfaz de interacción entre la PC y el usuario, todas estas acciones alterando nuestra relación con la información, es decir, la "realidad". La transcodificación implica —y significa— una reconceptualización del significado y del lenguaje usado en nuestras categorías culturales en términos de lenguaje computacional (modelos, data, operaciones, interface). Esta transcodificación es sin embargo siempre interrelacional: la capa cultural y la capa computacional de los nuevos medios generan una cultura de la PC que junta sentidos humanos y sentidos de computadora.

Podemos ver entonces cómo se van hilando los principios del medio digital hacia la capa cultural definida más arriba. En resumen, la tecnología digital altera de formas particulares —desde principios de representación numérica, modularidad, automatización y variabilidad— nuestra concepción de la cultura y nuestras dinámicas en la misma. Es sin embargo siempre pertinente aclarar que esta tecnología a su vez se ve afectada por nuestras prácticas y usos como agentes socioculturales, por lo que la *transcodificación* de la que habla Manovich se puede presentar de diversas formas en diferentes culturas y momentos históricos contemporáneos. Veremos ahora cómo, desde esta interrelación de tecnologías y narrativas, se han cristalizado dinámicas sociales propias de la cultura digital.

### **1.1.3. Dinámicas sociales en la cultura digital: Internet y comunidades virtuales**

El elemento clave para entender el funcionamiento de la cultura digital es el internet. Esta red de redes ha repercutido en la forma en cómo interactuamos, producimos y ordena-

mos el contenido, y construimos nuestra realidad. En primer lugar, el internet fue concebido, según Mosco (2018), como una plataforma para descentralizar y distribuir un mundo de servidores (servers) para comunicarnos" y, por tanto, conectar usuarios con estándares simples y universales de software" (p. 211). Este lugar digital es el medio dominante de la comunicación electrónica (Mosco, 2017, p. 2), por lo que resulta de vital importancia entender sus dinámicas sociales propias, así como sus interfaces, y cómo es que afectan a sus usuarios.

Anteriormente hemos visto principios de medios digitales, así como algunas características de las tecnologías digitales que facilitan este factor comunicacional y conectivo. Ahora nos compete ver las formas en las que los usuarios forman dinámicas propias específicas de la cultura digital. Algunas interacciones que se consideran propias del internet son las propiciadas por las redes sociales (*sharing*), las plataformas de vídeo y audio (*streaming*), entre otras. Sin embargo, se podría argumentar que estas dinámicas de compartir contenido han estado desde antes del internet. Lo que hay que preguntarse, entonces, es de qué forma estas dinámicas sociales en la cultura digital son propias: ¿qué las diferencia de un compartir, crear, o construirse fuera de las redes? Para Deuze, en su artículo *Participation, Remediation, Bricolage - Considering Principal Components of a Digital Culture* (2006), hay 3 aspectos clave a tomar en cuenta: participación, remediación y bricolaje.

### **Participación: Los usuarios de la cultura digital tienen una agencia activa en la producción de sentido.**

La relación productor/consumidor, otrora sostenida por los medios masivos, es cancelada por una de prosumidor: que producen su propio contenido o intervienen en él. Un ejemplo de esto son los youtubers, los tweets virales o cualquier contenido producido por agentes comunicadores no masivos. Para Deuze (2006), esto se inscribe en una dimensión política que viene desde el siglo XX, en la que ha habido "un cambio en la identidad de ciudadanos en las democracias electivas de Occidente de una ciudadanía pasiva e "informativa" a una ciudadanía basada en derechos, monitorial y voluntarista" (p. 67). Por lo tanto, el internet sería un amplificador de esta participatividad. Y no solo los usuarios exigen mayor agencia en el contenido transmitido por los medios, sino que también producen sus propias versiones de contenido, donde, como vimos con Manovich, reproducen sus ideologías y sus afiliaciones.

Por último, si bien Deuze encuentra en esta participación "nociones de mutualidad, solidaridad, interacción", también sabe que existe una total libertad de "escoger afiliaciones" (Deuze, 2006, p. 68).

**Remediación: Los usuarios de la cultura digital modifican, manipulan y adaptan la realidad de una forma consensuada en una comunidad virtual con intereses similares.**

Un ejemplo de esto podrían ser las wikis personalizadas de series/películas o blogs dedicados a temas específicos (como el 9/11 o la música grunge, por ejemplo). En esta remediación se produce una especie de *remix*<sup>1</sup> de contenidos y medios antiguos rediseñados ante medios y contenidos contemporáneos. En particular, para Deuze esto que se rediseña lo hace a partir de un distanciamiento de los medios masivos. Para Deuze esto refleja 2 tendencias sociales en la cultura digital: la acelerada individualización de los usuarios/ciudadanos de la sociedad globalizada contemporánea, y la deconstrucción/subversión de símbolos, imágenes, y contenido en general masivo. La remediación no se da necesariamente en oposición a los medios masivos, sino sobre todo como una expresión de una agencia humana distintivamente privada ante una "realidad de mediación computarizada omnipresente".

**Bricolaje: Los usuarios de la cultura digital ensamblan reflexivamente sus propias versiones particulares de estas realidades: en términos personalizados, continuos, y autónomos.**

Esto lo hacen a partir de un proceso que involucra la prestación, hibridización, mixtura e incluso plagiarismo de otros contenidos. Este proceso crea nuevas perspectivas y nuevos significados en la cultura digital. El bricolaje, para Deuze (2006), aplica no solo a la formación de nuevas narrativas sino también a los ciudadanos hiperindividualizados en la formación de sus identidades (p. 70). La información que se comparte por usuarios de la cultura digital parte de diversas fuentes de diferentes tipos de media (sonoro, audiovisual, escrito, etc.), lo que lo hace parecer caótico, sobrecargado, y difícil de encontrar una credibilidad a todas las fuentes recogidas. Además, estas fuentes pueden ser reutilizadas y reconfiguradas en otros contenidos que procedan bajo el mismo bricolaje, es decir, haciendo referencias entre ellos.

---

<sup>1</sup> Examinaremos este término más adelante, al hablar de música digital, en la sección 1 Música Digital

El bricolaje no implica necesariamente una creatividad, de hecho es solo un procedimiento de creación de sentido: apela a las propias creencias y competencias de manejo de información de cada usuario, que, como mencionamos anteriormente, estaría cargado de las mismas ideologías y creencias que han surgido en respuesta a nuestro contexto globalizado neoliberal.

Deuze enfoca estos tres componentes como una herramienta de análisis de las tendencias actuales en diversos "sistemas sociales". En este sentido, su enfoque parte de un análisis del estado actual (en el 2006), de manera similar a Manovich. También, de manera similar a Bollmer, Deuze reconoce que el mapeo de esta cultura digital no es definitivo, sino contingente, y deben verse estos componentes de esta misma forma, en constante proceso (pp. 71-72). Y precisamente elementos políticos importantes que encuentra influenciados por la cultura digital son aquellos como autenticidad, originalidad, auto-determinación, cohesión social, equidad, igualdad, e identidad, similares a los mapeados por Tredinnick (2008) y Bollmer (2018).

Así, concluimos nuestra primera sección del primer capítulo, encontrando que las narrativas de la cultura digital, en términos generales, se influyen por su interrelación con las tecnologías digitales, las cuales tienen propiedades específicas, identificadas por Manovich, que influyen directamente en la construcción de la cultura. A partir de esta interrelación encontramos dinámicas sociales propias que aplican estos principios en la forma de participación, remediación y bricolaje, como lo describe Deuze. Armados de este instrumental teórico base, procederemos a identificar cómo en particular la cultura digital se intersecta con la música en sus ámbitos tecnológicos, sociales y narrativo-culturales, para así poder situar en específico la música propia de la cultura digital, permeada de los principios ahora expuestos, donde se inscribe el fenómeno particular del vaporwave.

## **1.2. Música digital**

En esta segunda sección analizaremos cómo la música se ve atravesada por la cultura digital, atendiendo a las tecnologías específicas que predominan, las dinámicas propias que resultan, y las narrativas y significados que se proliferan en esta intersección músico-digital. En nuestra primera sección, dedicada a las tecnologías digitales en la música, observaremos cómo el formato digital comprimido —cristalizado en el MP3— y los DAWs<sup>2</sup> son compo-

nentes cruciales para comprender cómo se produce la música desde la cultura digital. Luego, atenderemos qué dinámicas específicas se han formado alrededor de estas tecnologías en la práctica musical, concentrándonos en aquellas relevantes para el fenómeno del vaporwave: la referencialidad o *sampling*, la manipulación o *remix* de fuentes sonoras, y el ensamblaje de un tiempo y espacio. Vemos cómo en este punto estas dinámicas se intersectan directamente con las propuestas por Deuze, relacionando *sampling* con participación, *remix* con remediación, y bricolaje con el ensamblaje de un tiempo y espacio. Esta interseccionalidad nos ayudará a identificar, en el momento de nuestro análisis, cómo las prácticas musicales del vaporwave evidencian dinámicas sociales particulares que apuntan hacia la construcción de una narrativa particular: la nostalgia por futuros perdidos (según nuestra hipótesis). Por último, veremos las narrativas específicas de la música propia de la cultura digital, donde se inscribe el vaporwave, para tener un marco de referencia específico donde interpretar los resultados de nuestro análisis.

### 1.2.1. Tecnologías digitales de la música

Siguiendo los principios de los medios digitales propuestos por Manovich (2001), presentados en nuestra primera sección, podemos afirmar que las herramientas digitales de la música serían una aceleración, aumentación y automatización de tecnologías de grabación.<sup>3</sup> En este sentido, es necesario definir qué herramientas digitales se han vuelto el soporte y la extensión donde confluyen todas estas tecnologías de grabación, ya que nos ayudarán a entender las características propias de las prácticas y recursos de la música hecha con medios digitales. En primer lugar, veremos el MP3, que es el soporte general de toda música en formato digital<sup>4</sup>, y que tiene significados culturales específicos importantes de tomar en cuenta para nuestro análisis. Por otro lado, veremos el DAW, el cual se ha vuelto el software de crea-

---

<sup>2</sup> Siglas de *Digital Audio Workstation*, o “Estación de trabajo de audio digital”, que es en principio cualquier software hecho para la producción de música digital.

<sup>3</sup> Las tecnologías de la grabación, como observamos en nuestro Estado del arte, han sido y siguen siendo fundamentales para la producción y difusión de música popular desde inicios del siglo pasado (Katz, 2010), por lo que se hace necesario tomar estas tecnologías como eje desde las cuales expandir hacia el terreno digital.

<sup>4</sup> Esto es válido en su difusión: todas las plataformas de *Streaming* trabajan con este formato. Sin embargo, cualquier producción musical con audio digital utiliza formatos sin compresión, como WAV o AIFF.

ción y producción musical digital por excelencia, y posee características técnicas específicas que configuran un uso y manipulación del audio propia de la cultura digital.

### **MP3: El significado cultural de un formato digital**

Aquello que hace relevante al MP3 en esta investigación, por encima de otros formatos de audio digital (WAV, AIFF, FLAC, etc.), es su relación directa con la cultura digital y su historia. Hablar del MP3 es hablar de un formato de audio que dio forma a la transmisión y el compartir de música desde inicios del Internet en los 90s hasta el día de hoy. Esto se comprende si atendemos a su principal característica: la compresión. Esta es, en pocas palabras, la “técnica de remover data redundante de un archivo” (Sterne, 2012, p. 2): en el caso del MP3, remover data redundante de un archivo de audio (como una canción). Para Jonathan Sterne (2012), esta técnica es clave para entender “qué significa escuchar música” en la cultura digital (p. 2).

Es necesario observar la compresión como fenómeno propio de las telecomunicaciones desde sus inicios en el siglo XX, las cuales desembocan en la comunicación digital de hoy —el Internet. El audio comprimido (como el del MP3), surge de una economización necesaria en las tecnologías de la comunicación, donde las líneas telefónicas solo transmitían las frecuencias audibles importantes de una fuente sonora para facilitar el acceso y la implementación de estas tecnologías en la población. Para Sterne (2012), el uso continuo de estas tecnologías tuvo y continúa teniendo un impacto cultural en la vida de sus usuarios. Observa que a partir de esta escucha continua del audio comprimido —presente en la telefonía, el vinilo, la radio, el MP3, etc.— se crearon experiencias estéticas sonoras que incluyen las propiedades de las tecnologías de la compresión: distorsión, limitación de frecuencias, hasta los *mash-ups*<sup>5</sup> (pp. 5-6). Estas experiencias dejan de lado, o minimizan, la verosimilitud (alta definición) de la fuente, ya que parten de una referencialidad al medio mismo, la grabación comprimida, que ya forma parte de nuestra cultura, más allá de sus especificidades técnicas (Sterne, 2012, p. 15).

---

<sup>5</sup> Mash-up: pista de audio que combina elementos de las grabaciones de 2 o más canciones, para formar una nueva “canción”. En este caso, el formato digital del MP3, de baja calidad y poco espacio, facilita la transmisión y acumulación de canciones que luego pueden ser re combinadas en un mash-up.

Esto quiere decir que el formato del MP3 conlleva significados culturales sobre los otros formatos de audio comprimido a los que hace referencia. No solamente en su calidad sonora, sino también en su articulación con una historia de necesidades políticas, económicas y culturales de las tecnologías de la comunicación del siglo XX; que trajeron la telefonía, los vinilos, las radios, los cassettes, etc. en primer lugar. Es este significado cultural de la comunicación y la difusión popular y masiva del audio —así como su calidad sonora específica— lo que nos importa del MP3, puesto que se articula con narrativas utópicas de la globalización que se formaron en los 90s —en la etapa inicial del Internet— y que luego fueron “canceladas”, en términos de Mark Fisher (2018). Es en el contexto de la cancelación de estas ideas de un futuro globalizado y unido donde se forma esta *nostalgia por futuros perdidos* que estamos investigando en el vaporwave, y en la cual profundizaremos en el Capítulo 2: Nostalgia por futuros perdidos.

### **DAWs: Construcción digital de la música**

¿Cómo las tecnologías de grabación y producción musical digitales reflejan principios de la cultura digital? Para Steve Savage (2011), las tecnologías digitales han traído consigo una nueva forma de conceptualizar la composición, grabación, y producción de música: la construcción musical. Este término, propuesto por Savage (2011), encapsula las ideas de ensamblaje de múltiples fuentes sonoras —de diferentes tiempos y espacios— y la manipulación y transformación de estas fuentes. Si recordamos las dinámicas sociales propuestas por Deuze en la sección 1.1.3. Dinámicas sociales en la cultura digital, esto es prácticamente idéntico a las tendencias de *bricolaje* y *remediación* vistas anteriormente. En este sentido, la idea de *construcción musical* de Savage nos ofrece una conceptualización específica de cómo se configuran estas dinámicas propias de la cultura digital en la música.

Estos sonidos [manipulados] pueden originarse de cualquier fuente, incluyendo grabaciones originales, samples, efectos de sonidos, grabaciones históricas, y más. La práctica contemporánea de grabación frecuentemente dispone del audio hacia propósitos nuevos o renovados antes de que encuentre su lugar final en la grabación definitiva. Quienes graban cortan, copian, y pegan; ellos reparan, realzan, agregan densidad, se prestan, y reinventan completamente

performances originales para poder crear una grabación definitiva. (Savage, 2011, p. 3)

Así como en el *bricolaje*, en la construcción musical las ideas de autenticidad y originalidad se vuelven personales y nunca definidas de manera determinante, sino que son influenciadas por “contingencias históricas y culturales” (Savage, 2011, p. 4) específicas, es decir, particulares de cada comunidad. Es en el uso y tratamiento de diferentes fuentes sonoras que se les “da un nuevo propósito”<sup>6</sup> a estos sonidos, específico de cada producto musical digital. Este procedimiento es facilitado y potenciado en los DAWs, donde la lógica de ensamblaje, manipulación y transformación es constitutiva en su interfaz y uso. Más que algún tipo específico de DAW que se use en la construcción de canciones vaporwave a analizar, lo que nos importa son las *posibilidades* que permite esta tecnología, que, consideramos, se cristalizan en prácticas y dinámicas de la música situada en la cultura digital, las cuales veremos a continuación.

### 1.2.2. Dinámicas propias de la música hecha con medios digitales

Si bien al momento de ver los DAWs empezamos a apuntar correlaciones entre las posibilidades que permite este software y las dinámicas sociales de la cultura digital en general, es importante que especifiquemos dinámicas propias de la música digital, ya que nos dará un vocabulario contextualizado al momento de analizar la música del vaporwave. Encontramos entonces que 3 *tendencias* se perfilan al hablar de prácticas propias de la música digital, analizadas por diversos autores (Navas, 2012; Strachan, 2017; Harper, 2017; Brøvig-Hanssen & Danielsen, 2016): referencialidad en el *sampling*, remix, y ensamblaje de un tiempo y espacio particular. Todas estas funcionan bajo los principios de la tecnología digital en general —como las expusimos con Manovich (2001)— así como los principios de las tecnologías específicas de la música digital descritas más arriba —MP3 y DAWs. Revisaremos brevemente cada una de ellas, y las expandiremos cuando sea necesario en el Capítulo 4: Análisis semiótico-social del vaporwave.

---

<sup>6</sup> Savage usa la palabra *repurposing*, que no tiene traducción al español. Usamos esta frase en su lugar.

## Referencialidad en el *sampling*

El *sampling* es una técnica que consiste en copiar cualquier parte de una grabación pre-existente, sea de un medio sonoro, visual, o cualquier otro, en principio (Navas, 2012, pp. 12-14). En el contexto específico de la música digital, *samplear* significa tomar una parte de una fuente sonora (grabada) y usarla en un nuevo contexto —una nueva obra, canción, etc.— para referenciar alguna característica presente en el *sample* de esta fuente sonora: su época, su estilo, su locación, sus narrativas, entre otras cosas. Este mecanismo otorga a la música digital una red de significados culturales interconectados en una misma obra a partir de la referencia a otras obras, lo que puede suscitar una reflexión sobre el contenido sampleado y la comunidad de oyentes y creadores donde se inserta. Nos interesa analizar este mecanismo referenciador y reflexivo del *sampling*, ya que se hace particularmente importante al abordar las fuentes del vaporwave<sup>7</sup> y los referentes culturales que comunica.

## Remix: manipulación de fuentes sonoras

El concepto del remix tiene un largo y complejo bagaje cultural, estético y tecnológico que recorre parte del siglo XX y todo el siglo XXI en las prácticas artísticas (Navas, 2012). En esta investigación usaremos este concepto para referirnos a la copia, edición y superposición de fuentes sonoras (Cook, 2019, p. 17) presente en cualquier obra musical digital. Algunas de las prácticas que involucran esta manipulación de sonidos son el *Delay*, *Pitch-shifting*, *Screw*, *Glitch*, *Looping*, *Reverb*<sup>8</sup> (Harper, 2017; Brøvig-Hanssen & Danielsen, 2016). Estas prácticas fueron proliferadas, facilitadas —bajo el acceso a softwares gratuitos y *crackeados* en el Internet— y se potenciaron sus posibilidades y alcances gracias a las tecnologías digitales.

---

<sup>7</sup> Profundizaremos sobre sus fuentes en el Capítulo 3: Vaporwave, pero podemos mencionar a grandes rasgos que usa *samples* de música comercial de los 80s, 90s, 2000s, y música corporativa (conocida como *Muzak*), entre otras fuentes menos usadas.

<sup>8</sup> *Delay*: duplicación de una señal de audio retrasada por un tiempo específico. *Pitch-shifting*: alteración de la altura de una señal de audio. *Screw*: ralentación o aceleración de la señal de audio, produciendo un efecto de *aflojar* o *apretar* la fuente sonora. *Glitch*: distorsión de la señal de audio causada por *errores* de procesamiento, usados intencionalmente para evidenciar el medio tecnológico (Kelly, 2009). *Looping*: repetición continua de una fuente sonora, usualmente un extracto corto, por más de 2 veces. *Reverb*: transformación del sonido que simula un espacio donde la señal de audio se difunde (Réveillac, 2017). Explicaremos más a detalle cada técnica cuando se nos presente en particular en cada canción de nuestro análisis en el Capítulo 4.

### **Ensamblaje de un tiempo y espacio**

Para Brøvig-Hanssen & Danielsen (2016), las prácticas de la referencialidad y el remix ensamblan una temporalidad y una espacialidad única, producto de la recolección de múltiples fuentes con espacios y tiempos particulares y la subsecuente manipulación digital de estas fuentes. Este ensamblaje usa técnicas digitales específicas para la espacialidad: la reverberación y el posicionamiento de los sonidos en una *imagen estéreo* (Camilleri, 2010) que comunica una relación de lejanía o cercanía con estos sonidos.

La cuestión de la temporalidad es más compleja: Jonathan D. Kramer (2016) ha explorado a detalle las construcciones temporales de la música en la modernidad y posmodernidad, y nos brinda una terminología específica para hablar de qué tipos de temporalidad se construyen en obras musicales digitales. La secuenciación de músicas de distintos tiempos, por ejemplo, puede producir un *tiempo no-lineal* (Kramer, 2016); por otro lado, la repetición continua de un fragmento sonoro por mucho tiempo —el mecanismo básico del looping— puede producir un *tiempo-momento*. Estas construcciones temporales son reconocidas por Kramer como tendencias en la música digital (Kramer, 2016, p. 170), por lo que consideramos que esta terminología nos será útil al momento de analizar la música del vaporwave, que, como nota Grafton Tanner en su estudio sobre este movimiento (2016), evoca múltiples tiempos, tanto históricos como musicales —*tempos*.

#### **1.2.3. Significados y narrativas asociadas a la música digital**

En el contexto de las tecnologías y las prácticas propias de la música digital se han formado diversas narrativas que, como argumenta Tredinnick (2008), surgen como respuesta para dar sentido a los avances de la tecnología en nuestra cultura. En esta investigación tomaremos dos narrativas que evidencian la experiencia de la digitalidad de la música en el aspecto social y sensorial-estético. Los proponemos como marcos generales donde hacer situar las narrativas específicas de la música post-internet (1.3.2. Estéticas del post-internet]) y en particular del vaporwave.

## Los valores, prácticas y problemas sociales del aspecto digital de la música

Para Nowak y Whelan (2016), cuando se habla de "música digital" se discute sobre todo el aspecto "digital": el valor comercial, la participación de audiencias, la explotación de sus agentes, la propiedad intelectual, entre otros tópicos. En este aspecto digital se forman discursos que sirven a grupos sociales relacionados a la música digital: audiencias, músicos, o sellos discográficos. Debido a esto, el aspecto de la "música" del concepto "música digital" queda reificado a una mercancía que es disputada y re-evaluada de acuerdo a los intereses de cada grupo social y aquello que consideran moralmente correcto sobre los tópicos sociales antes mencionados (pp. 127-128).

Sin embargo, para Nowak y Whelan esta reificación es parcial, ya que si bien la música digital pierde énfasis en la diversidad de expresiones y su conceptualización como "música" —con todo el contexto social y cultural que forma y conforma, estas discusiones y discursos giran alrededor de ideales sobre cómo debería ser una sociedad más justa en torno a problemas contemporáneos: visibilizados en la mercantilización de la música y el papel de los músicos, audiencias, y sellos en esta.

Ya que la música es un medio vital para la organización y la articulación de lo social, hablar de música digital, sin importar qué tan elíptica o crípticamente, es una forma de hablar sobre el futuro, y más específicamente hablar sobre qué implica construir un futuro digno de ser vivido. (Nowak & Whelan, 2016, p. 129)

Es precisamente bajo estas narrativas que negocian el papel social de la música y sus agentes que se construye una narrativa también sobre el futuro de la sociedad misma, donde el aspecto digital de la música toma un papel especial al desafiar constantemente concepciones sobre la música y sus posibilidades o límites. Como veremos en el Capítulo 2, estas posibilidades y límites de la música y la sociedad se verán cristalizadas en expresiones sonoras específicas del Internet, alimentadas por la narrativa de futuros perdidos (Frankel, 2019; Ordonneau, 2019).

## La experiencia de la mediación tecnológica de la música digital

Para Brøvig-Hanssen & Danielsen (2016), la manera en la que la música digital comunica significados sobre su digitalidad es a partir de unas "marcas sonoras" que son notorias para el oyente. Se revelan en aspectos como la edición, el reverb, delay, la tecnología MIDI, el sampling, el silencio digital, cut-and-paste, los glitches, manipulaciones microrrítmicas, y autotune, entre otras prácticas (p. 2). Para las autoras, a partir de estas *firmas digitales* se han producido 3 nuevos hilos de significados:

1. Un nuevo lenguaje musical o paleta compositiva, que permite nuevas sonoridades posibles sólo con tecnologías digitales.
2. Un nuevo sentido del espacio y del tiempo, ensamblando temporalidades y espacialidades que descontextualizan y recontextualizan cualquier fuente sonora.
3. El resurgir de la dicotomía humano-máquina, que desafía las nociones de humanidad, autenticidad e identidad bajo expresiones musicales que funden estas nociones con sonidos digitales, manipulaciones constantes, sobrecargas de información, entre otros aspectos.

Podemos encontrar relaciones entre estos 3 hilos y lo visto anteriormente. Por ejemplo, al ver la dinámica del remix, expusimos diversas técnicas digitales, además del sampling, que es exclusivamente digital. El tiempo y el espacio también ha sido visto, con la reverberación, la posición estéreo y la construcción de un tiempo. El último hilo, que conlleva más una idea contemporánea de lo que somos en relación a las tecnologías digitales, lo desarrollaremos en la siguiente sección, ya que es específica de la cultura digital.

Lo valioso aquí es que estas narrativas surgen por la forma particular en la que se "comportan" los sonidos —repeticiones *exactas* en los loops del hip-hop, por ejemplo (Brøvig-Hanssen & Danielsen, 2016, pp. 14-15): estas *permiten* la expresión de significados y narrativas que hablan de nuestra relación con lo digital, como quizá un lugar *hiperreal* por los sonidos sintetizados que se usen (p. 17), o donde tecnologías de la *repetición* crean una falta de coherencia temporal (p. 142). Es importante aclarar que, sin embargo, esta mediación digital en la música no implica un "progreso" necesariamente, sino que desarrolla narrativas

informadas por los contextos específicos de cada músico y/o oyente, que pueden hablar desde la tradición o la innovación (p. 16).

En esta segunda sección del primer capítulo, hemos visto cómo la música se inserta en la cultura digital. En primer lugar, vimos cómo los sonidos comprimidos del siglo XX influyen culturalmente en el formato de audio que se consume masivamente: el MP3, cargándolo de un significado social y estético; y observamos cómo en el contexto digital, la música se construye desde el ensamblaje y manipulación de fuentes sonoras. En segundo lugar, observamos cómo las dinámicas de la referencialidad y reflexividad en el *sampling*, la copia, edición y superposición en el *remix*, y el armado de un tiempo y espacio particular, nutren las construcciones musicales digitales. Por último, vimos cómo todo esto influencia narrativas sobre el papel social de las tecnologías digitales en la música y el futuro, y su experiencia estética que habla sobre el lugar y el imaginario de los creadores y oyentes de músicas digitales. Este recorrido nos ha dado el contexto donde se inscribe la práctica musical en la cultura digital, ahora nos compete terminar este capítulo analizando cómo este contexto se cristaliza en una música propia de la cultura digital, es decir, creada y proliferada en el Internet.

### **1.3. Música propia de la cultura digital**

En esta tercera sección, situaremos qué música específicamente se plantea como propia de la cultura digital, habiendo ya situado este contexto general y las características de la música mediada por tecnologías digitales. Veremos, en primer lugar, la especificidad histórica de esta música, precisamente situada en la condición *post-internet* —las vivencias de las nuevas generaciones *nacidas* en el Internet— y en las estéticas que esta música produce, retomando las prácticas propias de la música digital y relacionándolo con las dinámicas sociales explicadas en 1.1.3. Dinámicas sociales en la cultura digital.

#### **1.3.1. La condición post-internet**

La condición *post-internet* alude al hecho de que la conectividad digital es inherente a la cultura y la experiencia del mundo, al menos en un sector de la población mundial que accede a estas tecnologías digitales constantemente. Una parte importante de este sector es la generación Z o quienes nacieron a fines de los 90s/inicios de los 2000. Esta generación ha

nacido en medio del boom del internet, el Big data, Cloud mining e Internet of things (Mosco, 2018), y ha crecido dentro de comunidades online y redes sociales, construyendo su identidad a partir de las condiciones del internet y sus interacciones en la red. Los músicos de esta generación exploran entonces "el impacto que la web tiene en sus identidades —y por extensión, la de sus audiencias— y buscan expresar completamente estas 'experiencias culturales' de la vida post-internet en su música y auto-representación" (Waugh, 2015, p. 13). Para Waugh, el uso de los medios sonoros de la generación post-internet refleja diversos temas que se exploran en la red. Conceptos como retromanía, nostalgia, ironía, pastiche, entre otros, son presentados a partir de técnicas digitales -propias del medio donde se encuentran- en su producción musical.

### 1.3.2. Estéticas del post-internet

La experiencia de vivir y construir la identidad a partir del internet está influenciada por 2 narrativas que alimentan las estéticas artísticas del arte y música post-internet: el “ruido de la información”, y la “plaza virtual” (Waugh, 2015).

- **El ruido de información.** Término que describe “el impacto que la sobre-exposición a materiales culturales, noticias y tecnologías digitales tienen sobre la generación post-internet” (Waugh, 2015, 55-56). Esta abundancia de información suele ser tomada negativamente por críticos (Reynolds, 2011; Fisher, 2018), más los propios artistas post-internet celebran la multiplicidad de fuentes disponibles para ellos, y demuestran, para Waugh (2015), una “relación orgánica” (p. 57) con los medios digitales.
- **La plaza (centro comercial) virtual.** Término que evidencia la naturaleza corporativa del internet, al estar plagado de anuncios, branding, y una propagada y penetrante cultura de consumo. Esta propiedad del contexto virtual de la generación post-internet permite, e incluso “fuerza”, a que artistas “generen trabajos que exploren los problemas de ambientes hiper-capitalistas” (Waugh, 2015, p. 59).

Ambas narrativas demuestran que su formación se da directamente desde la interrelación con las tecnologías y el contexto social —capitalismo tardío— donde se inserta esta generación actual. Ambos factores informan las diversas expresiones musicales propias del internet, sea tomando el ruido de la información a un nivel “maximalista” en sus composicio-

nes, o presentando modelos vacuos de música corporativa como una crítica a este sistema —”kitsch” (Harper, 2017, p. 91). Por otro lado, usando diversas técnicas de manipulaciones de voz —como el sampling y el cambio de altura drástico—, los músicos post-internet apuntan también a explorar las formas de construcción de identidad desde las mediaciones tecnológico-digitales, como una versión “amplificada” de ellos mismos (Harper, 2017, pp. 94-96). Estas prácticas precisamente son un ejemplo contemporáneo de firmas digitales (Brøvig-Hanssen & Danielsen, 2016; Strachan, 2017) usadas de formas que reconfiguran ideas de autenticidad e identidad humana (Waugh, 2015).

Aquí finalizamos la exposición de nuestro instrumental teórico y contextualización necesaria para donde se sitúa el vaporwave, música propia de la cultura digital. Hemos visto las dimensiones sociales, tecnológicas y narrativas que implica hablar de cultura digital, así como las formas específicas que adoptan en la música al cruzarse con este medio. Por último, situamos el contexto específico donde el fenómeno del vaporwave ocurre: la música post-internet. Este mapa nos da las herramientas para adentrarnos a analizar la narrativa específica que queremos encontrar en las prácticas musical-digitales del vaporwave: la nostalgia por futuros perdidos. Como veremos a continuación, esta nostalgia surge del mismo contexto histórico y social de donde se desarrolla la cultura digital que conocemos hoy en día, e influye en las prácticas de músicas digitales que se informan de esta historia, de sus narrativas y sus esperanzas aparentemente perdidas.

## Capítulo 2

### Nostalgia por futuros perdidos

La nostalgia es un concepto que ronda el siglo XXI. Fantasmas de mejores pasados (en apariencia) y futuros que nunca llegaron parecieran estar más presentes que en otras épocas (Fisher, 2013, 2009; Reynolds, 2011; Tanner, 2016). Esto puede ser por la fácil accesibilidad a todos los tiempos pasados que nos brinda el Internet, o también por la propia fractura y conflictividad del presente que nos motiva a buscar un sentido en el pasado. Nosotros proponemos analizar en este segundo capítulo la nostalgia como un constructo complejo que se sitúa en la realidad en diversas formas. Revisaremos su construcción moderna, posmoderna, y digital, y cómo éstas confluyen hacia la narrativa actual de nostalgia por futuros perdidos. Después, examinaremos las motivaciones históricas, sociales y culturales que llevan a esta narrativa a asegurar que “el futuro ha sido cancelado” (Fisher, 2018). Finalmente, expondremos cómo esta nostalgia actual se manifiesta en la música propia de la cultura digital. Este recorrido nos dará un contexto específico donde situar la narrativa más importante para los oyentes del vaporwave: la nostalgia; y nos brindará indicadores —como *nostalgia reflexiva*, *nostalgia formal*, *nostalgia analógica*, *hauntología*<sup>1</sup>— a tomar en cuenta al hablar de esta nostalgia en nuestro análisis.

#### 2.1. Nostalgia (siempre) presente

En nuestro tiempo presente confluyen diversas acepciones de nostalgia construídas recientemente —durante el siglo XX y XXI—, dando como resultado diversos acercamientos nostálgicos al pasado en la cultura digital. Pueden verse motivados por una sensación de ruptura histórica con el presente, surgir por un deseo superficial de revivir estéticas y formas pasadas, y verse todo esto afectado y potenciado por los medios digitales, que funcionan como archivos de tiempos pasados que pueden ser usados —referenciados— para construir cada uno su narrativa propia de nostalgia (Niemeyer, 2014). La relevancia actual de estas nostalgias nos lleva a revisarlas, de modo que podamos diferenciarlas de una específica por tiempos perdidos, que es el caso de análisis para esta investigación. Esta revisión también nos infor-

---

<sup>1</sup> Estos términos los diferenciaremos precisamente en este capítulo, complementando nuestro instrumental teórico del capítulo anterior.

mará de las ideas que originan estas nostalgias, sus disparadores, que podremos identificar en los comentarios sobre canciones del vaporwave que veremos en el Capítulo 4: Análisis semiótico-social del vaporwave.

### 2.1.1. Nuestra nostalgia moderna

La nostalgia, como se piensa comúnmente hoy, es distante de su acepción clínica de hace 4 siglos (S. XVII), relacionada a un mal físico por la melancolía de regresar al hogar. Esta concepción espacial —uno sentía nostalgia al estar *lejos* del hogar— de la nostalgia mutó hacia una temporal en el siglo XX: la nostalgia se empezó a concebir como el anhelo hacia un pasado que, se cree, fue mejor (Boym, 2001, p. XIV). Svetlana Boym, en su libro *The future of nostalgia* (2001), define esta nostalgia del siglo XX como nostalgia moderna: es una respuesta al progreso continuo y desarrollo tecnológico de la modernidad, que trajo como consecuencia la experiencia de una pérdida —del hogar, del tiempo, de la estabilidad, de la tranquilidad, etc. Para Boym (2001), el progreso y la nostalgia son dos caras de la misma moneda de la modernidad (p. XVI), por lo que no debería extrañarnos que siempre las encontremos en períodos de avance tecnológico:

En un sentido amplio, la nostalgia es una rebelión contra la idea moderna del tiempo, el tiempo de la historia y el progreso. El nostálgico desea obliterar la historia y convertirla en una mitología privada o colectiva, visitar el tiempo como si fuera espacio, rehusándose a rendirse a la irreversibilidad del tiempo que plaga la condición humana. (Boym, 2001, p. XV)

Para Boym la nostalgia va más allá de el anhelo por un espacio, es fundamentalmente por un tiempo mejor colectivo (es decir, más allá de lo individual) en el cual podemos re-crear recuerdos colectivos, mitologías colectivas, combatir el paso del tiempo. Por tanto, la nostalgia requiere de un elemento imaginativo: la idea del pasado que se añora es selectiva, incompleta, idealizada. Se forma de aquellas cosas que recordamos del pasado, que reconstruimos incompletamente, que creemos que pasaron o nos contaron que pasó. En este sentido, la nostalgia de la que habla Boym es también una narrativa sobre nuestra cultura y, específicamente, sobre nuestra relación con el presente, y la búsqueda de o el duelo por un hogar perdido. Para nosotros, así como también para Boym (2001), nos interesa una nostalgia histórica y co-

lectiva (p. XVI), una nostalgia que podamos leer como narrativa construída por un grupo de personas sobre su comunidad o sobre la búsqueda de una comunidad perdida. De esta manera, podemos encontrar a lo largo del siglo XX narrativas nostálgicas: como la de una raza aria que debía recuperar su tierra —materializada en el nazismo—, o la de una Rusia comunista que jamás podrá ser después de 1991.

Es, sin embargo, difícil poder definir el objeto preciso de la nostalgia. Boym (2001) sugiere que es un objeto "evasivo", que hace de la nostalgia "un sentimiento ambivalente" (p. XIV): "es sobre la repetición de lo irrepitible, la materialización de lo inmaterial" (p. XVII). ¿Cómo es que el pasado vuelve a nosotros? ¿Qué razones lo traen aquí? Boym opta por acercarse a esta cuestión interrogando "los mecanismos de seducción y manipulación de la nostalgia", es decir, lo que la nostalgia lleva a hacer a quienes añoran. Esto se materializa en 2 tendencias de lo que ha sido nuestra relación colectiva con el pasado: una nostalgia restaurativa y una nostalgia reflexiva. Explicaremos brevemente en qué consiste cada tendencia, tomándolas como indicadores para el futuro análisis.

### **Nostalgia restaurativa: reconstruyendo el hogar perdido**

Boym (2001) asocia esta nostalgia con una acentuación en la primera parte de la palabra: *nostos*, que significa hogar. Encuentra en esta tendencia la búsqueda de la reconstrucción de un hogar, y esto está directamente relacionado con las nociones de la verdad, la tradición, y la memoria nacional. Por lo tanto, aquí existe la firme creencia de que han habido unos orígenes verdaderos, puros, pero estos han sido desplazados y deben ser recuperados. Para ello, la nostalgia restaurativa usa "tradiciones inventadas" (imagina una idealización firme del pasado) con las que busca inculcar valores y normas bajo la constante repetición. Esto desemboca en un "guión colectivo", que resulte reconfortante para la añoranza de cada individuo de este colectivo restaurador (p. 42).

Es importante notar que en esta nostalgia, una narrativa sencilla de un pasado *bueno* y un presente *malo* es necesaria. Usualmente también se culpa a algún enemigo (imaginado, al igual que el propio pasado) del desplazamiento del hogar, algo que Boym (2001) llama "cosmovisión conspiracional" (p. 43). Como se puede notar, esta visión restaurativa ha causado mucho daño en el siglo XX: Boym resalta casos como el de los nazis y los stalinistas.

El sentirse desplazado [*displacement*] es curado con un regreso al hogar, preferiblemente a uno colectivo. No importa si no es tu casa, para el momento en el que lo alcanzas, habrás olvidado la diferencia. Lo que conduce a la nostalgia restaurativa no es el sentimiento de distancia y añoranza, sino más bien la ansiedad sobre aquellos que llaman la atención a incongruencias históricas entre el pasado y el presente, y por tanto cuestionan la totalidad y continuidad de la tradición restaurada. (Boym, 2001, p. 45)

La nostalgia restaurativa busca entonces dar una continuidad al ciclo, no un cierre sino una verdad, un valor absoluto que le dé sentido y hogar a una comunidad que se encuentra perdida en el tiempo del ahora. Esta nostalgia evidentemente puede mostrarse en la cultura digital, y es más, ya ha encontrado una versión en el vaporwave: *fashwave*<sup>2</sup>. Consideramos importante separar estas narrativa nostálgicas relacionadas al fascismo, ya que la nostalgia por futuros perdidos, como veremos más adelante, está directamente relacionada con una desconfianza total en el sistema capitalista dominante de hoy, algo que la narrativa actual —en el año 2020— del neo-fascismo no contempla en su discurso. En este sentido, la nostalgia restaurativa nos ayuda a *excluir* comentarios nostálgicos sobre el vaporwave que no son pertinentes a esta investigación.

### **Nostalgia reflexiva: dándole continuidad al pasado**

Aquí el centro de la nostalgia no es el hogar, sino la añoranza per se, enfatizando la segunda parte de este concepto, *algia*. La nostalgia reflexiva reconoce la irrevocabilidad del pasado, y reflexiona sobre la historia y el paso del tiempo desde una memoria colectiva y cultural. La memoria en este caso se encuentra en fragmentos destrozados, el hogar está en ruinas. La nostalgia reflexiva aprecia este estado de las cosas, ya que ha tomado consciencia crítica sobre esta añoranza: es irónica, es inconclusiva, humorística, fragmentaria (Boym, 2001, pp. 49-50). No quiere por lo tanto "regresar al hogar". En lugar de ello, los nostálgicos reflexivos pueden darle sentido a su identidad a través de una retrospección que toma consciencia del viaje recorrido, sus traumas, y la lejanía irreparable del hogar (pp. 50-51).

---

<sup>2</sup> *Putting the "Neon" in "Neo-Nazi": The aesthetics of fashwave*. Lemmens, octubre del 2017. Link: <https://eidolon.pub/putting-the-neon-in-neo-nazi-4cea7c471a66>

A diferencia del guión colectivo restaurador, en la nostalgia reflexiva encontramos una memoria colectiva particular:

La memoria colectiva será entendida aquí como los puntos de referencia comunes del día a día. Constituyen marcos de referencia sociales compartidos de recolecciones individuales. [...] nos ofrecen meramente señales para reminiscencias individuales que podrían sugerir múltiples narrativas. Estas tienen una cierta sintaxis (así como una entonación común), pero sin una única trama (Boym, 2001, p. 53).

Para Boym, precisamente esta multiplicidad de narrativas abre el espacio para pensar una apertura de potencialidades, de posibilidades de desarrollo histórico. En este sentido, abren un espacio a "realidades virtuales", donde se potencia la imaginación, la libertad y la creatividad de jugar con estos retazos de la memoria (p. 50). Es en este espacio virtual donde recae su importancia: al proponer una comprensión particular del pasado perdido con el presente, se abre la posibilidad de pensar en un futuro colectivo coherente. Janelle Lynn Wilson, en su artículo sobre la nostalgia (2015), sugiere que, recordando y dándole sentido al pasado, podemos verlo como una motivación para cambiar el presente, en un pensamiento como "era exitoso antes, puedo tener éxito otra vez" (Wilson, 2015, p. 489).

Vemos cómo entonces se trata de una relación de continuidad en el tiempo colectivo. Al contrario de la nostalgia restaurativa, donde el ciclo empezaba y terminaba con un verdadero hogar, la nostalgia restaurativa encuentra en el pasado fragmentado y su relación con el presente formas de darnos sentido en el tiempo y el espacio. Para Boym (2001) estas "consideraciones de la nostalgia nos hacen inmediatamente pensar en el entonces y el allá, el aquí y el ahora, pero también, quizá, enfocar nuestra atención en tiempos y lugares futuros. [...] la nostalgia nos permite grandes oportunidades." (p. 490) Esta idea de proyección futura, como se puede deducir, tiene una directa relación con la nostalgia por futuros perdidos. En este caso sin embargo, el *indicador* de nostalgia reflexiva nos ayuda a situar esta narrativa del futuro cancelado, en lugar de diferenciarse de este, y las características presentadas aquí aportan a su identificación.

Como hemos expuesto, la nostalgia en el siglo XX va de la mano con una idea lineal del tiempo, una idea de progreso, una idea moderna. Puede reaccionar en contra de ella, buscando el progreso en una verdad trascendental de alguna comunidad por recuperar (nostalgia restaurativa), o puede reflexionar sobre las condiciones de la pérdida del hogar, para encontrarle una continuidad a la propia identidad en el cambio y la posibilidad de un mejor futuro (nostalgia reflexiva). Sin embargo, para Fredric Jameson (Fisher, 2013; Higson, 2014), a mediados de los 80s empezó a surgir una forma de nostalgia que no parecía tener una lógica histórica detrás, sino más bien operaría desde la fetichización del pasado. Esta nostalgia continúa con nosotros, sobre todo en las estéticas *retro* en el arte (Reynolds, 2011), de donde el vaporwave está influenciado (Tanner, 2016; Ordonneau, 2019). A continuación, veremos la nostalgia posmoderna.

### 2.1.2. Una nostalgia por las formas: nostalgia posmoderna

Como vimos con la nostalgia moderna, el anhelo por un pasado perdido surgía debido a una dislocación con el tiempo presente: sentimos nostalgia por un “hogar” que perdimos en algún momento de la historia. A diferencia de este nexo histórico y emocional, la nostalgia posmoderna se relaciona de una forma superficial con el pasado. Esto es debido a que este “pasado” ya no es personal ni constitutivo de la identidad, sino que es adquirido como un objeto de consumo: por los medios masivos, por la moda, en el cine, en la televisión, videojuegos, la música, etc.; lo que vuelve al pasado accesible, siempre presente (Higson, 2014; Fisher, 2018). Esta nostalgia particular surge como consecuencia de la creciente mediación de la cultura a partir de los medios masivos (Tanner, 2016, p. 32).

Para la mediación de este pasado, se “re-ciclan intensamente” narrativas, imágenes, sonidos, caracteres y estilos asociados con este pasado. Debido a esto, el pasado se hace contemporáneo, dando como experiencia una nostalgia “atemporal”, ya que su objeto pareciera estar “fuera del tiempo” (Higson, 2014, p. 123). Esto se refiere a que, ya que la historia está mercantilizada, no se necesita un vínculo con la identidad personal o colectiva para fundamentar la nostalgia, solo una idea superficial del pasado.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Pensemos, por ejemplo, en las ruinas que Boym usa como analogía al hogar perdido en la nostalgia moderna. Si el objeto de la nostalgia ya no padece el paso del tiempo, como sí era vivido en la moderna, entonces estos objetos se encuentran “fuera del tiempo”, o dicho de otra forma, fuera de este tiempo lineal.

Estos objetos de la nostalgia posmoderna se basan en impresiones de épocas pasadas, y son hechas con tecnologías contemporáneas: su acercamiento es “formal”, se basa en las “técnicas y fórmulas del pasado” (Fisher, 2018, p. 36). No hay entonces nostalgia por algún período histórico en particular, sino "el deseo por una forma" inscrita en objetos del pasado (p. 38). Estos objetos formulaicos del pasado son mercantilizados, y por lo tanto, la relación con este pasado no es personal ni melancólica, sino que se nos presenta superficial y celebratoria: nuestros recuerdos son accesibles, coleccionables, y consumibles (Higson, 2014, p. 126). Esto también significa que la nostalgia posmoderna se alimenta de la cultura popular de masas reciente, antes que alguna memoria en particular (Higson, 2014, p. 125)<sup>4</sup>.

Para Fisher (2018), sin embargo, la nostalgia posmoderna no es tanto una celebración, más bien, la considera como una "consecuencia del abandono del desafío modernista de crear formas culturales innovadoras adecuadas a la experiencia contemporánea" (p. 36). Este abandono, argumenta, aparece con la llegada del capitalismo neoliberal y posfordista a fines de los años 80 —con la caída del muro de Berlín y la disolución de la USSR—, que reprodujo políticas que destruyeron las posibilidades de un espíritu modernista de la innovación y la ruptura (Fisher, 2018, p. 39). Esto es lo que el politólogo Francis Fukuyama llamó el “fin de la historia” y la victoria del liberalismo, encontrando que aparentemente ya no habría un sistema alternativo (Fukuyama, 1992).

Vemos por un lado que la nostalgia posmoderna es un deseo por figuras mercantilizadas de un pasado siempre presente, facilitado por mediaciones tecnológicas, y donde se celebra esta cercanía y accesibilidad de manera superficial. Por otra parte, vemos que las condiciones históricas de la posmodernidad desembocan en un triunfo del capitalismo como sistema global dominante, lo que, para Mark Fisher, deja un paisaje desprovisto de la innovación y se vuelve imposible pensar en un futuro diferente al neoliberal (Fisher, 2009, 2018). Esta narrativa construida a fin del siglo XX está directamente conectada con los medios digitales desarrollados en los mismos años: la digitalidad, considerada una revolución tecnológica, albergó y alberga hoy en día una gran cantidad de narrativas nostálgicas, tanto modernas como posmodernas (Higson, 2014, p. 140). Este es el contexto donde surge una música propia de la cultura digital, y donde movimientos como el vaporwave se nutren de las nostalgias expuestas

---

<sup>4</sup> Por ejemplo, Jameson identificaba la repetición de patrones y tropos del cine de los 30-50s en películas como *Star Wars* —estrenada en 1979 (Fisher, 2018, pp. 37-38).

hasta el momento. Lo que se hace pertinente ahora es entender cómo es que estas narrativas de la nostalgia se sitúan en el contexto digital, y qué características particulares adquieren.

### 2.1.3. Nostalgia en los medios digitales

En el terreno digital, como vimos en 1.1. Nuestro acercamiento a la cultura digital, diversas narrativas sobre la cultura se entrelazan y se adoptan por grupos específicos en el Internet. Esto incluye, por supuesto, a la nostalgia. Una nostalgia que a primera vista podría ser paradójica por la forma en cómo se concibió el Internet —la Red de Redes, el futuro de las comunicaciones y la promesa de la unión de diferentes culturas—, se vuelve de hecho totalmente consecuente cuando se piensa en la relación entre progreso y nostalgia (2.1.1. Nuestra nostalgia presente). Boym escribe a la entrada del siglo XXI, en pleno boom de las tecnologías digitales:

De alguna manera, el progreso no curó la nostalgia sino que la exacerbó. Similarmen- te, la globalización promovió adhesiones locales más fuertes. En con- trapunto a nuestra fascinación por el ciberespacio y la aldea global virtual, hay una epidemia global de nostalgia nada menor, una añoranza afectiva por una comunidad con una memoria colectiva, el anhelo por continuidad en un mundo fragmentado. La nostalgia inevitablemente reaparece como un mecanismo de defensa en un tiempo de ritmos de vida acelerados y convulsiones históricas (Boym, 2001, p. XIV).

Vemos que el panorama sociopolítico actual es el de un mundo fragmentado (Boym, 2001; Fisher, 2018) que nos causa la necesidad de mirar hacia el pasado. Para Katharina Niemeyer (2014) precisamente la nostalgia también se hace necesaria en momentos de crisis: nos ayuda a *ralentizar* el paso del tiempo —reviviendo épocas pasadas— y a *escapar* de esta crisis hacia un estado de deriva [*wanderlust*]. En nuestra época actual, esta nostalgia se atiende usando y consumiendo medios digitales (Niemeyer, 2014, p. 2).

En este momento se nos hace importante resaltar un elemento intrínseco a la nostalgia: la memoria. La memoria en nuestra investigación es relevante en tanto se manifiesta a través de los medios: para Niemeyer (2014), los medios son plataformas donde cualquier evento es experimentado como histórico en primer lugar (p. 4). En este sentido, los medios, construyen-

do una historia —y la memoria de esta historia— contribuyen a la formación de identidades alrededor de ciertos eventos, cierto pasado, cierta historia. Esto problematiza las narrativas alrededor de la nostalgia en los medios digitales, porque, como vimos desde el primer capítulo, cada usuario tiene una agencia y participación activa sobre el contenido que consume (y produce) en el Internet. Los medios digitales entonces permiten múltiples memorias, es decir, versiones del pasado, en la que la información se altera y se edita bajo el contexto de cada comunidad, cada usuario con acceso a esta información del pasado (Wilson, 2009). Podemos concluir, por tanto, que se forman múltiples nostalgias, tanto modernas como posmodernas, todas conviviendo en la red (Niemeyer, 2014, p. 9).

Hay 2 aspectos importantes de este espacio proliferado por los medios tecnológicos a observar en esta investigación. En primer lugar, los medios digitales abarcan casi todo aspecto de la vida cotidiana en el siglo XXI, lo que para diversos autores (Reynolds, 2011; Hogarty, 2017) facilita e incluso potencia un sentir nostálgico, al estar siempre en contacto con grabaciones del pasado. Por otro lado, los medios propiamente se han vuelto un objeto de la nostalgia contemporánea (Niemeyer, 2016; Schrey, 2014; Madden, 2019), ya que, como menciona Niemeyer (2016), se forma una dinámica de retroalimentación entre la memoria y los medios: estos últimos dan plataforma para la experiencia de la nostalgia, y la nostalgia a su vez se hace un espacio para la reflexión sobre los medios donde formamos nuestras memorias.

Los medios pueden servir como recursos para acceder virtualmente al pasado, y son por tanto recursos importantes para la memoria cultural. Consecuentemente, estos establecen usualmente la precondition para una perspectiva nostálgica sobre las cosas pasadas (y presentes). Esta nostalgia puede ser el contenido o estilo de la representación de los medios, y más allá de ello, los medios mismos pueden convertirse un objeto de nostalgia. En este caso, el sentimiento puede ser dirigido a su constitución medial específica, su materialidad, la estética resultante de estos factores, o todos ellos combinados. (Schrey, 2014, p. 29)

Ya que la narrativa específica de nuestra investigación es la nostalgia por futuros perdidos, lo que nos interesa rescatar de la intersección nostalgia y tecnología digital es cómo el

propio medio abre espacio para modos de nostalgia propios de la cultura digital. Es identificando estos modos que podemos contextualizar la manera en cómo se representa la nostalgia que investigamos. Para esta investigación nos interesa identificar 2 nostalgias propias de la cultura digital: una nostalgia analógica y una nostalgia digital. Ambas nostalgias están informadas directamente por los medios y su historia.

1. Nostalgia analógica: Esta nostalgia surge por un deseo hacia las tecnologías pasadas de los medios o hacia su estética (sea visual, sonora, etc.). Para Schrey (2014), esto no se trata de rechazar las tecnologías digitales, sino buscar la remediación de las estéticas analógicas en lo digital (p. 34). La propia formulación es paradójica: la nostalgia analógica requiere "preservar el deterioro" —escuchado en grabaciones de vinilo, por ejemplo— usando precisamente una tecnología que aparentemente no se deteriora: la digital. Por otra parte, para Schrey emular lo analógico implica *simular la presencia*, el paso del tiempo que evidencia el *sonido analógico*<sup>5</sup>. En este sentido, podemos afirmar que esta forma de nostalgia se basa en la referencialidad a tecnologías previas a lo digital a través de medios digitales.
2. Nostalgia digital: Esta nostalgia esta influenciada directamente por la historia de la cultura digital. Para Niemeyer, se trata de una añoranza por la cultura digital temprana, sus "dispositivos, técnicas y rituales" (2016, p. 29). El origen de esta nostalgia reside en el recuerdo de "las promesas de una web inclusiva y utópica" que nunca llegaron a materializarse (Madden, 2019). Si recordamos los primeros años del Internet, incluyendo el inicio de los 2000s, el espíritu de los usuarios de la red aún era el de un optimismo por las promesas de la tecnología digital. Esto estuvo acompañado de comunidades como *GeoCities*, *MySpace*, o *Youtube*, donde cada uno se sentía libre de expresarse como quisiera y armar conexiones con diferentes personas de diferentes partes del mundo. La nostalgia digital apunta a este pasado, y de esta forma, hace referencia al pasado del mismo medio donde se expresa. Como veremos a continuación, el contexto político

---

<sup>5</sup> Es importante distinguir que no es la tecnología, sino solo la experiencia sonora la que hace referencia a lo analógico.

bajo el cual se entrelaza la cultura digital temprana en los 90s es un factor clave en la caída de estos futuros prometidos.

Notamos que la nostalgia se puede manifestar en la cultura digital bajo la referencia hacia otros medios anteriores al digital, o inclusive a una historia anterior del medio digital y sus narrativas ahora desgastadas. Asimismo, la cultura digital también alberga narrativas nostálgicas con una tendencia moderna o posmoderna, esto es, con una motivación de reconstruir o reflexionar sobre la historia y la propia identidad colectiva, o relacionarse superficialmente con objetos del pasado. Hemos explorado y definido entonces indicadores que contextualizan y sitúan puntos importantes dentro del fenómeno complejo de la nostalgia. Habiendo llegado al punto de intersección entre la cultura digital y la nostalgia, es momento ahora de introducir el elemento clave de nuestra investigación: la nostalgia por los futuros perdidos.

"Bajo las condiciones de la memoria digital, es la pérdida misma la que se ha perdido" (Fisher, 2018, p. 26). Así Mark Fisher anuncia el objeto más reciente de la nostalgia del siglo XXI: la pérdida, y su contraparte, el cambio. Para Fisher (2009, 2018) y otros autores (Reynolds, 2011; Tanner, 2016; Hogarty, 2017; Frankel, 2019), existe una sensación contemporánea de que ya no hay futuro. Como hemos visto, co-existimos con todos los tiempos pasados (grabados) en nuestra cultura digital y re-producimos formas y estilos que antes podrían haberse considerado muertos. Sin embargo, esta explicación tecnológica no basta para comprender por qué la nostalgia permea la subjetividad de la cultura popular del siglo XXI (Hogarty, 2017). Para Mark Fisher se trata de un quiebre histórico más grande que empezó en los 80s, como mencionamos anteriormente. A continuación, revisaremos la historia que da pie a la construcción de la nostalgia por futuros perdidos. Esto nos ayudará a discernir las específicas referencias y motivaciones de la nostalgia que analizaremos más adelante en la música del vaporwave, así como a contextualizar los comentarios sobre esta música. Veamos entonces cómo se derrumbaron nuestros futuros colectivos, y consecuentemente, cómo surgió una nostalgia por ellos.

## **2.2. ¿A dónde fueron nuestros futuros?**

En 1991, la Unión Soviética fue disuelta, dándole fin a la Guerra Fría y posicionando al capitalismo neoliberal como el sistema económico ideal para virtualmente todo el mundo.

Esto fue nombrado por Francis Fukuyama como el fin de la historia, refiriéndose a que, sin una alternativa al capitalismo, no habría forma de pensar en algún futuro alternativo al presente. Para Mark Fisher (2018), este quiebre resultó en 2 cosas: una "lenta cancelación del futuro", refiriéndose a el abandono todos los proyectos modernos orientados al futuro (globalización, equidad, desarrollo tecnológico); y el establecimiento de un "realismo capitalista", o la creencia de que no es posible imaginar una alternativa al capitalismo hoy (Fisher, 2009). Ambas condiciones nos brindan el contexto de la nostalgia por futuros perdidos: tanto el capitalismo realista como *ethos* sin un horizonte alternativo, como también el consecuente abandono de un futuro colectivo.

El elemento que diferencia esta nostalgia de las otras formas antes presentadas es la hauntología, en el sentido culturológico que propone Mark Fisher (2018)<sup>6</sup>. En pocas palabras, la nostalgia por futuros perdidos concibe el presente como acechado por pasados sin concretar, siendo específicamente las promesas de un futuro colectivo, organizado y de izquierda. En este sentido, esta narrativa nostálgica particular busca, a través de sus diversas manifestaciones (incluyendo, precisamente, en la música), abrir el espacio para repensar aquellas posibilidades aparentemente perdidas de una comunidad global. A continuación veremos el contexto de la nostalgia por futuros perdidos —la pérdida del futuro y la condición de un realismo capitalista— como forma de establecer las condiciones de esta narrativa, así como su visión hauntológica del presente, con el objetivo de situar los límites y propósitos de esta narrativa central de la nostalgia para esta investigación.

### 2.2.1. Sin futuro

Recordemos nuestro recorrido nostálgico entrando hacia lo digital. Hacia fines de los 90s, las visiones sobre el futuro de la sociedad se basaban en la creencia firme de una globalización económica y tecnológica, fundamentadas bajo el neoliberalismo y las telecomunicaciones digitales. La cultura, como vimos en la nostalgia posmoderna, había sido gradualmente reducida —o más bien repensada— a un objeto de consumo, donde diversas ideas del pasado

---

<sup>6</sup> El término "hauntología" fue propuesto por Jacques Derrida en su libro *Espectros de Marx* (1998), como una crítica a la declaración del fin de la historia por Fukuyama. Este concepto, sin embargo, tiene originalmente una premisa ontológica que difiere de los objetivos de esta tesis, por lo que nos limitaremos a usar la reinterpretación que Fisher propone para leer la nostalgia contemporánea.

y de la cultura son mercantilizadas. Para Boym, en este discurso del progreso tecnológico y económico no hay una garantía de algún compartir cultural, democratización o entendimiento mutuo (2001, p. 350). Es importante aclarar que si bien, a nivel de mercado, los objetos culturales se habían vuelto todos mercantilizables, esto no significa que su valor cultural real haya desaparecido, sino que la sociedad occidental (Europa y USA) a finales de los 90s —y según Fisher (2009), hasta hoy— decidió no centrarse en el factor colectivo al formular una idea de progreso. Esto desemboca en múltiples y complejos conflictos en el día de hoy, basados precisamente en motivaciones sociales, nacionalistas, étnicas, de género, entre otras: es decir, conflictos culturales. Este es el resultado de no poder encontrar una comunidad global verdadera, solo una lógica corporativa de explotación laboral y del ecosistema, entre otros factores propios del capitalismo tardío.

El panorama conflictivo actual desemboca en la imposibilidad de articular un presente coherente. No solo desde la reducción del tiempo personal por la explotación laboral (Boym, 2001, p. 351), sino también porque las expectativas culturales que se tenían —en Occidente— de este presente, formuladas en la modernidad, nunca se cumplieron (Fisher, 2018, pp. 30-31). La imposibilidad de un progreso se evidencia en la simultaneidad de diferentes décadas del siglo XX —bajo su perpetua repetición en los medios— y de diferentes realidades culturales que, desde Occidente, no se habían tenido en cuenta y que se hicieron presentes gracias a la globalización<sup>7</sup>. Esta falta de ubicarnos propiamente en el presente es la razón por la cual ha surgido un gran boom nostálgico, para Mark Fisher (2018). Identifica en particular 2 razones y cómo conllevan a dicha nostalgia:

1. La destrucción de la solidaridad y seguridad por parte del capitalismo neoliberal, sumado a un trabajo acelerado y exhaustivo que conduce a una poca capacidad de atención. Esto lleva a la búsqueda de objetos familiares y cercanos, deseo que lo *retro* satisface (Fisher, 2018, pp. 39-40).

---

<sup>7</sup> Desde la guerra de Irak/USA hasta la primavera árabe de los 2010s, la crisis de refugiados actual y las recientes protestas mundiales del 2019 (Chile y Hong Kong como ejemplos resaltantes), por no mencionar la pandemia actual del COVID-19; todos estos acontecimientos, documentados y accesibles desde diversas perspectivas mediáticas —incluyendo las contadas por las propias víctimas— reconfiguran constantemente nuestro presente y desafían las concepciones que teníamos del mundo y de la misma idea de progreso. No desarrollaremos este punto puesto que la nostalgia que atendemos es *sobre la idea de progreso* de fines del siglo XX, idea que desde el panorama cambiante actual necesitaría de una reformulación asimilando los acontecimientos ya mencionados.

2. La lógica de la producción masiva y la reducción continua del tiempo y la energía disponibles para la producción cultural. La producción masiva conlleva a una predilección por lo familiar y de venta exitosa; y el corte de tiempo libre para la producción cultural imposibilita producir lo nuevo, que requiere un espacio aislado para alejarse "de las formas culturales preexistentes" (Fisher, 2018, p. 41).

Tenemos entonces un contexto en el que el mercado neoliberal domina virtualmente todo el tiempo disponible del trabajador, lo que dificulta la innovación tanto en la formación de nuevas comunidades, mercados musicales emergentes, y tiempo para la creación de diferentes músicas a las ya conocidas; es en este contexto donde la nostalgia puede surgir como respuesta a la crisis, como vimos en 2.1.3. Nostalgia en los medios digitales. Precisamente en los espacios digitales es donde esta nostalgia puede proliferarse con mayor visibilidad, ya que, como nota Simon Reynolds (2011), lugares como Youtube (o cualquier otra plataforma de streaming) permiten la continua documentación de data cultural (p. 56), donde podemos acceder a retazos de esta sin seguir un orden alguno, y donde siempre podemos encontrar "nueva" información cada vez que actualizamos la página (p. 63). Es en estos espacios digitales donde se materializa la nostalgia "sin tiempo" de la que habla Fisher: todo está aquí en todo momento, y nada avanza o retrocede, ni se pierde.

### **2.2.2. Realismo capitalista**

Vivimos en una constante crisis desde los primeros años del siglo XXI. Sin embargo, pareciera que ninguno de los constantes fracasos y abusos del capitalismo neoliberal (en especial la crisis financiera del 2008) lograran poner en duda su necesidad como sistema dominante. Esto es un síntoma de una narrativa particular que Mark Fisher (2009) denomina "realismo capitalista", que toma como premisa que el capitalismo "no solo es el único sistema viable política y económicamente, sino que ahora es imposible incluso imaginar una alternativa coherente a este" (p. 2). La forma en cómo esta narrativa logra articularse es compleja, y la revisaremos en tanto nos ayude a visibilizar las contradicciones y tensiones detrás de la nostalgia por los futuros perdidos.

En primer lugar, tenemos que el realismo capitalista es producto del trauma ocasionado por varios totalitarismos del siglo XX y XXI. Buscando distanciarse de cualquier creencia

firme y extremista (aquí paralelos con el terrorismo y el comunismo son claros), evitando caer en fanaticismo alguno, opta por una aceptación del capitalismo como un espacio seguro que es escéptico de toda ideología (en un sentido político) que, sin embargo, conlleva sus propias violencias y problemas. Sin embargo, para Fisher esto se vuelve una cuestión de fe, ya que ninguna acción concreta pareciera tener la capacidad de cambiar este panorama desesperanzador. La forma en como nos distanciamos de toda ideología permaneciendo a su vez en una sociedad capitalista es a partir de la constante mercantilización de la cultura. Es a través de la conversión de toda la historia, todo objeto cultural —incluso aquellos que podrían haber tenido algún material subversivo (movimientos contraculturales como el post-punk o el rave, por ejemplo)— a un valor monetario que el realismo capitalista ve todo como igual, sin la posibilidad de algo nuevo. Inclusive la rebeldía o la propia crítica al capitalismo está asimilada en esta narrativa: para Fisher (2009), es precisamente por nuestra incapacidad de apegarnos totalmente a una ideología que al criticar los problemas de nuestra actualidad podemos hablar de una catástrofe ecológica, una crisis de refugiados, una pandemia mundial y sin embargo concebir cualquier solución posible dentro del marco de una sociedad dominada por el capital (pp. 4-9).

Por lo tanto, nuestros problemas estructurales producto de la explotación de la clase media y obrera, problemas que alimentan la búsqueda de un pasado reconfortante, no son nunca abordados con la seriedad y la constancia que necesitarían. Es por eso que esta narrativa es tan importante para comprender el estado nostálgico contemporáneo: nos llenamos de aparente innovación y constante remediación y transformación de la información, sin embargo, nuestra configuración social de un capitalismo neoliberal no cambia y perpetúa la reducción de estas dinámicas culturales a simples objetos del mercado, a la vez que disminuye nuestro tiempo para re-pensar el presente y masifica la repetición del pasado. Es precisamente que frente a un presente desierto de cambio se perfila una nostalgia por futuros perdidos, es decir, por la posibilidad de un cambio. En este sentido, no es una añoranza por un pasado en particular, ni su restauración en el presente, sino la reanudación de procesos políticos progresistas que se vieron cancelados por la imposición del capitalismo neoliberal a fines del siglo

XX. La forma específica en cómo la nostalgia por futuros perdidos plantea esta búsqueda es a través de la hauntología.

### 2.2.3. Hauntología

Como vimos al final de 2.1.1. Nuestra nostalgia presente, al preguntarse qué lugar tiene el pasado en el presente, la nostalgia reflexiva abre un espacio para pensar en la continuidad histórica de su contexto, lo que conlleva a imaginar un futuro mejor (Wilson, 2015). Recordemos que la nostalgia —desde su acepción moderna identificada por Boym— va de la mano de la idea de progreso, de un cambio, no solo como respuesta a las ansiedades que traen las nuevas tecnologías (Niemeyer, 2014) sino también buscando que este progreso tenga algún tipo de continuidad con el pasado. Según Boym (2001):

La nostalgia se trata de la realidad virtual de la consciencia humana que no puede ser capturada incluso por los aparatos tecnológicos más avanzados. [...] La nostalgia creativa revela las fantasías de la época, y es en dichas fantasías y potencialidades que el futuro nace. Una es nostálgica no por el pasado en la forma en la que fue, sino por el pasado de la forma que pudo ser. Este es el pasado perfecto que una se esmera en realizar en el futuro (p. 351).

Esto abre un camino hacia la hauntología. Este término fue acuñado por Jacques Derrida (1998, citado en Fisher, 2018) para nombrar la condición de que "nada goza de existencia puramente positiva. Todo lo que existe es posible únicamente sobre la base de una serie de ausencias, que lo preceden, lo rodean y le permiten poseer consistencia e inteligibilidad." (Fisher, 2018, pp. 43-44). En particular, las ausencias identificadas por la hauntología provienen de tiempos pasados, que *acechan* al presente, apuntando a eventos que ya no están más —como el comunismo de la USSR— pero que continúan en el imaginario colectivo, o a proyectos nunca realizados —como el futuro hipertecnológico y globalizado— que siguen merodeando la imaginación de muchas personas. Esta idea es relevante para nosotros porque es precisamente en el espacio digital donde estas ausencias presentes evidenciadas en la hauntología ocupan un gran espacio y relevancia. Lo que la hauntología produce es una nostalgia que anhela "la reanudación de los procesos de democratización y pluralismo" que, para Fisher

(2018), se encuentran en aquellos "futuros que el modernismo popular nos preparó para esperar pero que nunca se materializaron"<sup>8</sup> (pp. 53-55).

Fisher nota que la cultura que rodea a los fenómenos musicales del siglo XX —el post-punk, el rave, entre otros— fue particularmente un vehículo de reflexión y planteamiento de este proyecto modernista que proyectaba “gozar de un futuro que ya no era blanco, masculino y heterosexual, un futuro en el que la renuncia a las identidades que fueron en todo caso pobres ficciones sería un afortunado alivio” (Fisher, 2018, p. 56, cursivas del autor). Ahora, sin embargo, lo que vemos es una música supeditada a la “subjetividad del capitalismo tardío”, superficial, repetitiva, y ausente de cambio. Fuera de qué tan precisas sean las interpretaciones de la hauntología de Fisher en casos musicales específicos, lo que nos interesa en esta investigación es la narrativa de una nostalgia por futuros perdidos evidenciada en traer de vuelta aquellas ideas aparentemente “superadas” en el capitalismo neoliberal: comunidades solidarias y diversas, tecnologías accesibles e imaginativas, y todos aquellos mensajes progresistas de un futuro que nunca llegó que puedan ser visibilizadas en la expresión nostálgica de cualquier persona en la cultura digital.

Es en esta intersección entre la narrativa cultural de la nostalgia por futuros perdidos y la música contemporánea donde buscamos situar al vaporwave. Si bien Fisher presenta diversos ejemplos de música *hauntológica* a lo largo de sus escritos —James Blake, The Caretaker, Position Normal, Drake—, no sitúa una escena específica de esta música en la cultura digital, ni un grupo de características que puedan definir al conjunto a manera de tendencias. Para poder finalizar nuestro mapa complejo de la nostalgia por los futuros perdidos, desde el lugar de la nostalgia moderna hasta su presencia en la cultura digital, definiremos el lugar específico que esta narrativa ocupa en la música digital. En primer lugar, presentaremos cómo este sentir hauntológico se sitúa en la cultura retro musical (Reynolds, 2011; Hogarty, 2017), para luego identificar músicas que asumen esta ausencia de futuro como parte integral de su discurso: una música hauntológica.

---

<sup>8</sup> Con “modernismo popular” Fisher se refiere a las formas en las que el ethos modernista caló en la cultura popular, en movimientos como el postpunk, la arquitectura brutalista, etc., donde la idea de un progreso colectivo, justo y de izquierda era predominante.

### 2.3. El sonido de los futuros perdidos

Retomando lo presentado en 1.2. Música digital, tenemos tecnologías (MP3 y el DAW), dinámicas sociales (referencialidad, remix y ensamblaje de un tiempo y espacio) y narrativas culturales específicas a la música bajo medios digitales. Asimismo, vimos en 2.1.3. Nostalgia en los medios digitales cómo la tecnología digital permitía narrativas de nostalgias específicas. Ensamblando este panorama con nuestro eje principal de investigación, la nostalgia por futuros perdidos, presentaremos la forma particular en cómo esta narrativa se articula y se potencia con las tecnologías digitales en la música, que permite elaborar una estructura hauntológica del sentir en los oyentes de música del pasado —o que referencia al pasado (Hogarty, 2017). Luego, completando la imagen propuesta en 1.3. Música propia de la cultura digital, completaremos el mapa culturoológico de esta música atendiendo cómo adhiere esta narrativa a su estética. Con este mapa complejo de la cultura digital y la nostalgia por futuros perdidos completo, podremos situar al fenómeno específico del vaporwave en el siguiente capítulo.

#### 2.3.1. Música nostálgica en la cultura digital

Si bien habíamos ya observado cómo los medios digitales, con su constante acumulación de objetos de todos los tiempos y espacios, potenciaban la nostalgia (Niemeyer, 2014; Wilson, 2009), es a partir del contexto histórico del cual se desprende la narrativa de los futuros perdidos que se puede situar un sentir nostálgico específico de la época actual. Para Hogarty (2017), la tecnología digital no solo nos permite acceder a músicas de tiempos pasados, sino también a sus imaginarios acerca del futuro, así como a sus preocupaciones sociales alrededor de conflictos de clase: es decir, a una música que buscaba el cambio social y político de alguna forma en específico en el siglo pasado. Al estar de acuerdo con Mark Fisher en que las crisis propiciadas por el capitalismo neoliberal y la “destrucción de comunidades y solaridad social” (Hogarty, 2017, p. 36) empeoraron las condiciones para pensar en un futuro colectivo el día de hoy, Hogarty ve en esta nostalgia por la música del pasado una búsqueda de esos futuros imaginados antes del establecimiento de un realismo capitalista. Es en esta intersección

entre tecnologías digitales y un presente conflictivo y caótico que se forma una *estructura hauntológica del sentir* en la música:

[Esta] particular estructura del sentir [...] está caracterizada por un sentido de desilusión con la música contemporánea. Debido a su creencia que no hay ninguna música o espíritu distintivo que defina el período presente, en su lugar los fans se refugian en recuerdos vicarios y en la nostalgia por la música de eras pre-biográficas para ellos. Esto es emblemática de lo que llamo la “estructura hauntológica del sentir”; está caracterizada por un anhelo por un pasado supuestamente más futurista y auténtico que nunca se materializó y, por tanto, es esencialmente una forma de nostalgia por una era aún por llegar. (Hogarty, 2017, p. 100)

Sin embargo, esto no significa que toda música del pasado revisitada por aquellos oyentes nostálgicos sea escuchada buscando recuperar un futuro colectivo modernista, como sí busca Fisher (2018). Este sentir —o narrativa— particular de oyentes de música del pasado es hauntológico porque se construye trayendo de vuelta el espíritu político y “auténtico” aparentemente *ausente* en la música popular de hoy (Fisher, 2018, p. 4). Como vimos en 1.3. Música propia de la cultura digital, la idea de expresión auténtica en la música con tecnologías digitales es actualizada a los sentires y vivencias de la generación post-internet, por lo que esta creencia propia de la estructura hauntológica del sentir, parte de la nostalgia por futuros perdidos, es cuestionable. No obstante, no esperamos que el mapa de formas de concebir la música en el Internet deba tener una sola dirección o lógica, consideramos que parte de su complejidad son las tensiones entre las varias formas de relacionarse con la tecnología digital.

Precisamente esta tecnología permite no solo la diseminación masiva de músicas y narrativas de futuros pasados, sino también su reproducción e imitación. Para Simon Reynolds (2011), es dentro de nuestra cultura digital que cada vez más proyectos musicales se basan en la repetición de géneros musicales del pasado (rock, punk, post-punk, folk, disco, entre otros). Estos géneros tuvieron un lugar y propósito histórico antes, mas ahora son una repetición “superficial”, siguiendo solo el estilo y los sonidos (Reynolds, 2011, p. xxxii) de estos otrora movimientos culturales. Hogarty (2017) ve que, a pesar de la similitud con la nostal-

gia posmoderna —que describimos más arriba y que se asemeja muchísimo a lo que describe Reynolds—, la estructura hauntológica del sentir tiene una motivación por re-vivir de alguna forma el espíritu (en el sentido del *zeitgeist*) de épocas pasadas, sea creando música con sonidos del pasado (p. 45), o adquiriendo grabaciones en formatos físicos como el CD o vinilos.

En este sentido, podemos afirmar que la nostalgia por futuros perdidos se puede encontrar en música que se construya con sonidos del pasado, no necesariamente proponiendo o presentando un futuro particular por recuperar, sino solo trayendo de vuelta las sonoridades de aquellas épocas modernas donde el progreso era una idea construída colectivamente y la música formaba parte de ella. La forma en cómo trae de vuelta el pasado es a partir de su mediación tecnológica digital: el acceso facilitado a archivos musicales, las herramientas de edición y emulación digital encapsuladas en el MP3, y las dinámicas de remediación, referencialidad, y construcciones de tiempos y espacios del siglo anterior. Ahora bien, esta forma de construir la nostalgia en la música dentro de la cultura digital no reimagina los futuros perdidos o busca formas de reanudar sus procesos de cambio y lucha social. Existe precisamente otra música que hace uso de las tecnologías digitales para reflexionar de manera explícita sobre aquellos imaginarios futuristas perdidos, evidenciando los medios digitales bajo los cuales siguen *acechándonos*: una música hauntológica.

### 2.3.2. Música hauntológica

En la música popular, el medio tecnológico de la grabación es fundamental. Esta condición mediada abre las puertas para poder reflexionar sobre la memoria que dejan las grabaciones de música popular a lo largo de las épocas. No solamente desde la grabación por sí misma, sino en relación a otras grabaciones. Si recordamos nuestros principios de medios digitales, cualquier objeto digital puede ser reconfigurado en otro, y varios similares (en este caso, varios MP3s) pueden ser agrupados y re-contextualizados. El resultado de procesos de remediación y transformación de las grabaciones de músicas del pasado genera, para Reynolds (2011) y Fisher (2018), una música propiamente hauntológica, en el sentido que abren un espacio para la reflexión y re-imaginación de las visiones utópicas de las culturas musicales del siglo XX.

Específicamente, las maneras en como una música hauntológica se construye es a través de las dinámicas que observamos en 1.2.2. Dinámicas propias de la música hecha con medios digitales: *sampling*, *remix* y *ensamblaje* de un tiempo y espacio. De hecho, estas 3 dinámicas se articulan hacia la idea de usar el *sampling* como una herramienta que "crea un evento musical que nunca pasó; una mezcla entre viaje en el tiempo y sesión espiritual. El *sampling* implica usar grabaciones para hacer nuevas grabaciones; es el arte musical de la coordinación y arreglos de fantasmas" (Reynolds, 2011, pp. 313-314). Además de ello, la música hauntológica usa herramientas de edición y transformación de audio digital para emular sonidos deteriorados —distorsionados, desafinados, entre otras cosas que le ocurren a grabaciones físicas con el paso del tiempo—, evidenciando así la fragilidad de nuestra memoria colectiva por el paso del tiempo (Reynolds, 2011, p. 335). Estas prácticas apuntan a 2 estrategias para enfrentar el panorama "sin futuro" de la actualidad:

La primera estrategia implica la re-escritura de la historia. Si el futuro nos ha abandonado sin previo aviso, aquellos con instintos radicales son necesariamente forzados a mirar atrás. Tratando de destapar pasados alternativos escondidos dentro de la narrativa oficial, remapeando la historia para encontrar los caminos no tomados y remansos peculiares pero fértiles y adyacentes a la narrativa oficial del pop, ellos convierten el pasado en un país extranjero. La otra estrategia es honrar y resucitar 'el futuro dentro del pasado'. En el caso de la hauntología de Inglaterra, este es el optimismo mirando hacia el horizonte de los modernistas post-Segunda guerra mundial; con el pop hipnagógico, esto significa memorias destrozadas e ideas distorsionadas de los 80s. (Reynolds, 2011, p. 361)

Tenemos entonces que el uso de herramientas digitales de edición y manipulación de grabaciones de música del pasado pueden reimaginar y traer de vuelta las ideas del futuro expresadas en esta música anterior. Se podría decir que este procedimiento es muy similar a lo descrito como nostalgia analógica, en el sentido que las marcas tecnológicas de un pasado analógico (en este caso deteriorado) dan una aparente mayor importancia para el tiempo presente que lo nuevo y puramente "digital". Pero como vimos, el propósito de la narrativa de los

futuros perdidos es encontrar un sentido a esta ruptura entre una idea de progreso colectiva anterior y la inmensa dificultad de concebir esta misma idea hoy en día con la predominancia de un capitalismo destructivo y violento. Siguiendo esta premisa, para Ordonneau (2019) la música hauntológica representa la aceptación del inevitable fin de la sociedad occidental como la conocemos (p. 40). A través de tendencias estéticas como el sampling, el glitch y el bricolaje (Ordonneau, 2019, pp. 25-28), la música hauntológica puede hacer sentido del cambio que sufren los sonidos del pasado frente a toda la lógica de la cultura digital: en constante reconfiguración, individualizada, descentralizada, en múltiples tiempos y espacios.

Esto implica que podemos pensar en 2 caminos para la música hauntológica al evidenciar el paso de tiempo en la materialidad digital de sus sonidos: por un lado reimagina el pasado buscando alternativas al presente; por el otro, evidencia a través de este deterioro el cambio inevitable que tendrá nuestra sociedad por la crisis —económica, cultural, ecológica— actual que estamos viviendo. Ambos caminos se perfilan desde nuestra narrativa de nostalgia por futuros perdidos, y completan así nuestro mapa interpretativo al enfrentarnos a la experiencia de escucha de la música del vaporwave, donde argumentamos que esta nostalgia particular y los caminos trazados en este capítulo se manifiestan.

Recapitulando los indicadores que encontramos relevantes en el complejo concepto de la nostalgia:

- La nostalgia moderna surge de una dislocación con el presente, buscando una continuidad histórica y la estabilidad de una identidad en el pasado. Este retorno puede ser restaurativo, buscando implementar reglas y costumbres del pasado en el presente; o reflexivo, tratando de dar una coherencia a la experiencia histórica personal de cada sujeto nostálgico. Esta segunda nostalgia reconoce la imposibilidad de volver al pasado, por lo que su añoranza es distanciada, solo buscando encontrar un sentido propio al paso del tiempo y al cambio.
- La nostalgia posmoderna surge de la accesibilidad masiva a objetos del pasado, con la posibilidad de reproducirlos continuamente. Esta relación con la historia es superficial, por lo que no es necesariamente constitutiva de la identidad. Al contrario, la nostalgia posmoderna celebra la coexistencia de diversas épocas y las comercializa.

- La nostalgia en medios digitales contiene tanto la narrativa moderna como posmoderna, pero también alberga 2 nostalgias influenciadas por la tecnología digital. Por un lado, la nostalgia analógica busca emular experiencias de tecnologías analógicas con medios digitales, como el sonido de un vinilo o la degradación de fotografías antiguas. Por otro lado, la nostalgia digital es una nostalgia por las dinámicas e ideales de la cultura digital temprana —entre fines de los 90s e inicios de los 2000s— que se perdieron con las crisis económicas y socio-culturales de fines de los 2000s.
- La nostalgia por futuros perdidos surge de un panorama sociopolítico conflictivo causado por la implementación casi global de políticas neoliberales que destruyeron los ideales comunitarios y culturales del siglo XX. Busca reanudar estos procesos emancipadores de izquierda, o al menos imaginar alternativas a un realismo capitalista que imposibilita el cambio y la innovación cultural. La forma en como se materializa en la música es a partir de la emulación de músicas y tecnologías del pasado, buscando presentar estos ideales futuristas desde sonoridades repetitivas u optimistas; sin embargo también puede presentar estos ideales como necesariamente agotados y con la necesidad de que cambien.

A este punto, creemos haber presentado un mapa tecnológico-cultural que contextualiza y detalla la intersección de las tecnologías digitales en la música con una narrativa de nostalgia por futuros perdidos. Hemos visto cómo esta narrativa se inserta tanto en nuestro contexto histórico actual como en las propias dinámicas sociales de la cultura digital, y hemos presentado qué entendemos por cada uno de estos factores. Además, hemos situado las expresiones musicales que surgen desde esta intersección, a manera de materializar las sonoridades y prácticas donde se sitúa el vaporwave. A continuación, entonces, presentaremos al vaporwave, género musical nacido enteramente en el Internet y basado en la música del pasado inmediato (80s, 90s, 2000s e incluso 2010s). Hablaremos de cómo surgió en nuestro contexto digital; qué dinámicas sociales, estéticas y afectos adopta; así cómo sus recursos tecnológicos en su música; articulando así el instrumental teórico y culturoológico expuesto hasta el momento. Nuestro objetivo es que, habiendo completado el mapa tecnológico, social y narrativo de esta investigación, podamos pasar al análisis musical y social de 3 canciones

representativas del vaporwave, donde argumentamos que esta nostalgia por futuros perdidos se evidencia a través del uso de tecnologías digitales en su música. Esperamos encontrar en las experiencias de los oyentes de estas canciones —situados en Youtube y Reddit, plataformas donde la audiencia del vaporwave es mayor (Rouet, 2016)— las narrativas desarrolladas en este segundo capítulo.



## Capítulo 3

### Vaporwave

#### 3.1. ¿Qué es el vaporwave?

El vaporwave es un género musical nacido enteramente en el Internet alrededor del 2010-2011 a partir de 3 proyectos musicales<sup>1</sup> que, en su conjunto, agrupaban diversos elementos clave: la referencia al pasado inmediato, la repetición y transformación constante de sus elementos sonoros, y una estética corporativista-tecnocrática-90s-consumista-nostálgica; estos factores formaron una narrativa que influenciaría muchísimos proyectos vaporwave en adelante. Tanto el surgimiento como el desarrollo de este género se dió en gran medida desde Reddit, Youtube y Bandcamp, tres plataformas sociales —una dedicada enteramente a la difusión y compra-venta de música independiente— que albergan hasta el día de hoy la mayoría de su comunidad y producción (Rouet, 2016). Aquí, muchísimos proyectos fueron lanzados bajo seudónimos, haciendo de la escena no tanto un espacio con personajes reconocibles sino una centrada en la estética y narrativa. Frases populares como "a e s t h e t i c" o "music for abandoned malls" refuerzan este énfasis en la narrativa antes que algún individuo creador en particular. El arte visual ayuda a reforzar esta idea, al ser (casi) siempre un pastiche de diversos elementos abstraídos de diversas épocas —bustos griegos, paisajes digitales de los 80s, palmeras, malls— combinados de alguna manera u otra.



(a) *Floral Shoppe - Macintosh Plus*



(b) *Ecco Megajams Vol. 1 - Chuck Person*



(c) *Far Side Virtual - James Ferraro*

Figura 3.1: Tres álbums fundadores del vaporwave

<sup>1</sup> Ver Figura 3.1

La palabra *vaporwave*, para diversos autores así como para vídeos-documentales sobre el género en Youtube<sup>2</sup>, se deriva de *vaporware*, un término que describe un producto anunciado y publicitado que nunca sale a la luz. Esta interpretación de la palabra, así como a su clara referencia a la música e imaginería del pasado, nos da una primera fuerte relación frente a la nostalgia por los futuros tecnológicos globalizados que nunca llegaron a ocurrir. A su vez, también tiene una directa relación con una cultura de consumo, y alguna idea del capitalismo tardío en general. Si bien en un inicio se leyeron estos primeros 3 proyectos musicales —así como otros que surgieron a la par— como una crítica a la superficialidad de la cultura de consumo y la condición de mercancía de la cultura en la época actual (Reynolds, 2011; Tanner, 2016), el vaporwave ha tomado diversos acercamientos a su relación con este particular pasado, desde el mero escapismo y celebración de un consumismo pre-2000s hasta reflexiones sobre el presente distópico que en realidad vivimos bajo un sistema neoliberal<sup>3</sup>.

Esta diversidad de interpretaciones alrededor de la relación con el pasado tecnocrático consumista y sus promesas de futuros que nunca llegaron generan por tanto diversos subgéneros del vaporwave: nombres como *future funk*, *vaportrap*, *hard vapour*, *vapornoise*, *mallsoft*, *broken transmission*, entre otros, dan una idea de tanto la sonoridad como la estética que se fue desarrollando después de los primeros años del vaporwave —2012-2015. Mucha de esta música se basó en el sampling de fuentes tanto oscuras como reconocidas de las músicas del pasado (hits de los 80s y Muzak<sup>4</sup> aparecen en iguales cantidades) que eran usadas como base para generar, de alguna manera u otra, una narrativa alrededor de la nostalgia, el escapismo, y en general la cultura popular de los 80s-90s. Sin embargo, diversos proyectos también empezaron a usar sonidos "originales", en el sentido que construían desde cero su música, tratando

<sup>2</sup> Ver, por ejemplo, *Vaporwave: A Brief History* (Wolfenstein, 2015) <https://archive.org/details/Vaporwave-ABriefHistory> y *Vaporwave: Genre Redefined* (Mr. Amazing, 2016) <https://www.youtube.com/watch?v=xJwqp0IByto>

<sup>3</sup> Sobre celebración, ver álbums como INTERNET CLUB - *VANISHING VISIONS* (<https://www.youtube.com/watch?v=txIFTul0r-Q>), Saint Pepsi - *Hit Vibes* (<https://www.youtube.com/watch?v=3r2zleGxv7w>); sobre distopia —al menos bajo la interpretación de varios usuarios oyentes— ver 新いデラックスライフ - □世界から解放され □ (<https://www.youtube.com/watch?v=sGHVE7BTW-o>) o death's dynamic shroud.wmv - *I'll Try Living Like This* (<https://www.youtube.com/watch?v=25YqRRvI9gk>).

<sup>4</sup> Muzak se refiere a música usada con fines corporativos como música de fondo, o "mood music", usualmente puesta en centros comerciales, elevadores, y centros de trabajo. El nombre "muzak" per se es de una compañía especializada en producir este tipo de música.

igualmente de emular la sonoridad del pasado así como una relación con la narrativa del vaporwave.

Esto no significa, en lo absoluto, que hay una narrativa sólida del vaporwave, que fue iterada bajo diversos subgéneros y técnicas. Al contrario, como género propio del internet, su diversificación y proliferación involucra contradicciones tanto entre casos específicos como en los ideales del movimiento/comunidad en general. A la fecha de esta tesis —noviembre del 2020— la cantidad de música que se etiqueta como vaporwave no ha dejado de transformarse y separarse de muchos de los ideales que surgieron en su creación, quizá sobre todo alrededor de esta "crítica al capitalismo" que muchos autores académicos interpretan sobre el género (Whelan, 2020). No obstante, como a lo largo de toda esta tesis, lo que nos interesa es identificar tendencias en la cultura digital, y en el caso específico del vaporwave, nos interesa dialogar con aquellas tendencias que resalten una nostalgia por futuros perdidos. Para ello, nos enfocaremos primero en la relación entre las dinámicas sociales y las narrativas inscritas en el vaporwave, generando conexiones claras con el corpus teórico y crítico presentado en nuestros 2 anteriores capítulos. Posteriormente, atenderemos las herramientas tecnológicas que usa su música, a manera de inventario, en miras al trabajo analítico del Capítulo 4: Análisis semiótico-social del vaporwave.

### **3.2. Interrelación entre cultura digital y nostalgia**

Quizá la forma más adecuada de describir al movimiento vaporwave en general sea la relación ambivalente que tiene con su temática principal —el hiperconsumismo y desarrollo tecnológico propio de la cultura popular occidental capitalista de los 80s y 90s— y que esta ambivalencia recaiga en la superposición de una crítica con una celebración de esta misma cultura desde algún tipo de nostalgia (Cole, 2020). Creemos que esta ambivalencia está alimentada tanto por el contexto de la propia generación post-internet que reproduce el vaporwave —que ha crecido en ambientes hiperconsumistas digitales: la virtual plaza (ver sección 1.3.)— como por la manera en la que se manifiestan las corrientes actuales de este género. Para poder tener una idea del panorama complejo que "ensambla" el género del vaporwave (Born y Haworth, 2018), usaremos nuestra división tripartita de la cultura digital que establecimos en 1.1. Nuestro acercamiento a la cultura digital, revisando lo que constituye su comu-

nidad virtual y las dinámicas sociales que la componen, las tecnologías que usa en su producción musical, y las narrativas que construye. Vincularemos y nutriremos este análisis desde la literatura, teoría e indicadores presentados en los anteriores capítulos, en miras a generar un cuadro coherente de la relación cultura digital–nostalgia–vaporwave.

### 3.2.1. Una comunidad post-internet

La comunidad digital del vaporwave se compone, para Born y Haworth (2018), de una interrelación entre agentes consumidores/productores (prosumidores), las plataformas digitales que les albergan, las materialidades que producen —MP3s, cassettes, vinilos, imágenes— y la reflexividad sobre su condición cultural y momento histórico en el internet. Sus principales plataformas incluyen Reddit (Rouet, 2016; Glitsos, 2018), Tumblr (Born y Haworth, 2018), Youtube y Bandcamp (Rouet, 2016). En particular, Reddit y Tumblr permiten una continua discusión sobre la producción artística de este género, al ser foros donde se comparten ideas constantemente sobre lo que el vaporwave es y puede ser (Born y Haworth, 2018, pp. 636-637). Para Born y Haworth (2018), esto constituye un caso particular de la cultura digital:

[el vaporwave] es el único [género] en que la red en sí misma se vuelve central para las prácticas creativas que definen el género, actuando como un horizonte compartido de sentido, medios de contenidos, estudio de producción, y medios de distribución. De hecho, el vaporwave se sitúa enteramente dentro de la textura de la vida virtual. A través de remediaciones irónicas del sonido, imágenes y prácticas características de fases tempranas del internet, la historicidad de la red se vuelve focal para la estética vaporwave (p. 605).

Con "historicidad de la net", Born y Haworth se refieren a que la comunidad del vaporwave hace referencia y remediación de imágenes y sonoridades del internet temprano<sup>5</sup>. Es decir, practican una nostalgia digital, en la definición de Niemeyer (2014). Asimismo, el vaporwave hace una remediación explícita de música popular y comercial/corporativa de los 80s y 90s, simulando sonoridades analógicas —desde diversos efectos digitales de audio<sup>6</sup>— que

<sup>5</sup> Ver, por ejemplo, Blank Banshee - *Blank Banshee 0*, donde se hace referencia explícita a sonidos propios del OS Windows 95.

<sup>6</sup> Entre ellas la distorsión, el glitch, y el deterioro intencional de la calidad de audio.

a su vez conllevan la práctica de una nostalgia analógica, como la vista por Schrey (2014)<sup>7</sup>. En este sentido, el vaporwave es un género post-internet (Waugh, 2015), cuyas narrativas y prácticas son propias de la cultura digital y reflexivas sobre esta misma cultura. Se alimentan del archivo virtual de diversos tiempos y espacios, los cuales samplea de acuerdo a sus intereses específicos (como las temporalidades descritas anteriormente) para remixearlas en nuevos tiempos y espacios contruídos desde sus propias vivencias y narrativas. Estas, como vimos en 1.3.2. Estéticas del post-internet, son complejas e incluso aparentemente contradictorias:

El vaporwave oscila entre la crítica al reino digital capitalista que este habita, y el simple replicarlo en un mero pastiche. [...] Lo que [los artistas del vaporwave] están buscando problematizar es el estado hiper-corporativo de la existencia post-internet. La tecnología digital, evocada en los autómatas hipervívidos de los sonidos del vaporwave, se ha vuelto intrínsecamente conectada al capital y al comercio. La estética empleada por músicos del vaporwave por tanto contribuye a una evocación y cuestionamiento del kitsch tranquilizador de la plaza virtual (Waugh, 2015, pp. 114-115).

Podemos ver entonces en juego las dinámicas sociales que presentamos en Dinámicas sociales en la cultura digital —participación, remediación y bricolaje— tomando los archivos del internet temprano y la cultura popular de los 80s/90s como materiales a ser transformados colectivamente por una generación cuyo contexto los mantiene en una relación personal (Cole, 2020) y constitutiva de su identidad (Waugh, 2015). Siguiendo a Tredinnick (2008), esta constante manipulación y reimaginación de las fuentes del vaporwave apuntaría a que:

Al permanecer más allá de una articulación final y siempre sujeta a la reinterpretación, la cultura provee un mecanismo para asimilar diversos aspectos de la experiencia sin reconciliar sus contradicciones, como un recipiente vacío donde derramar ideas dispares, ansiedades y dificultades. Se convierte en lentes para nuestra situación actual, destilando y refractando nuestras experiencias de la industrialización, urbanización, fascismo, capitalismo, diásporas y otros tipos de cambio social. (p. 18)

---

<sup>7</sup> Ambas prácticas nostálgicas se encuentran desarrolladas en 2.1.3. Nostalgia en los medios digitales.

Precisamente esta relación compleja con la relación entre el pasado y el presente — con el "cambio social"— en la que la generación post-internet se encuentra, es aquella que hemos fundamentado como nostalgia. Las posiciones que se desprenden de esta nostalgia pueden ser, como vimos, tanto políticas como superficiales, mercantilizadas como agentes de cambio. Este panorama complejo se encuentra también en las narrativas nostálgicas del vaporwave (Glitsos, 2018; Killeen, 2018; Whelan, 2020), en las que profundizaremos a continuación.

### **3.2.2. Una nostalgia por un tiempo no vivido**

Como vimos en *El sonido de los futuros perdidos*, la calidad archivística y acumulativa de información de diversos tiempos pasados en el Internet posibilita y acelera las dinámicas sociales de remediación y bricolaje de esta información a través de músicas que combinan estas fuentes históricas, generando relaciones nostálgicas con estos sonidos. En el caso particular del vaporwave, este está preocupado directamente por "una cultura plagada por el trauma y la regresión en el capitalismo tardío" (Tanner, 2016, p. xi), donde, de manera idéntica a la nostalgia propuesta por Fisher, es imposible imaginar un futuro cuando el presente se muestra devastador y extraño (Tanner, 2016, p. 16). Debido a esto, el vaporwave recurre a los archivos digitales del pasado.

Esta actitud aparentemente fatalista, sin embargo, es más una condición del realismo capitalista que discutimos en la subsección 2.2.2. que una crítica o reflexión activa sobre el presente. Es decir, la posición de quienes hacen y consumen vaporwave, si bien se identifica como nostálgica, toma a partir de este sentir diversas actitudes y direcciones. Es por ello que la posición del vaporwave al respecto del presente en el capitalismo tardío es considerada ambivalente (Cole, 2020; Whelan, 2020; McLeod, 2018).

Nosotros interpretamos que esta ambivalencia se debe a la individualización de la información por parte de cada usuario, en respecto al principio de participación de Deuze (2006) —los consumidores participan activamente en la construcción de contenido— y de variabilidad y transcodificación de Manovich (2001) —cada usuario genera iteraciones personalizadas de la información, y transcodifica sus afectos nostálgicos e ideológicos a la forma en cómo usa la tecnología, a su vez que esta también influye en la visualización de estos sen-

tiros. Glitsos (2018) grafica este panorama interrelacionado complejo, argumentando que la nostalgia propia del vaporwave, precisamente por la diversidad de acercamientos y relaciones, tendría como punto en común el evocar la memoria como una forma de "juego":

[el vaporwave permite] formas en las que la memoria puede ser producida por, y a través de, el sistema de los medios, particularmente en formas que se sienten personales e individualizadas pero que son de hecho amalgamadas a través de producción colectiva y saturación de los medios. [...] La nostalgia del vaporwave no es por tanto sobre el procesar un desplazamiento personal [...] En lugar de ello, en las experiencias de escucha de vaporwave, quien escucha trae su propio repositorio de experiencias pasadas pero solo para 'conectarse dentro de' la (re)producción compleja y colectiva de la memoria como una forma de juego (Glitsos, 2018, pp. 104-5).

Sin embargo, este acercamiento se complementa y se potencia hacia la idea de una nostalgia por futuros perdidos al tomar en cuenta los afectos que se encuentran en las referencias al pasado inmediato. Para Killeen (2018), se trata de encontrar un potencial de cambio en una "experiencia de felicidad" que se sentía de una forma u otra en las imágenes y sonoridades de la cultura popular de los 80s y 90s. Específicamente, en aquellos anuncios de TV, centros comerciales, y toda la estética tecno-corporativa en general, existe un optimismo que, si bien fue destruido a la entrada del segundo milenio, se conserva en estos objetos que el vaporwave referencia. Para Killeen (2018) entonces, la manipulación de estos objetos los separan de la carga ideológica (neoliberal y consumista) de donde provienen y conservan este potencial afectivo de las imágenes y sonidos de la cultura popular de los 80s y 90s, sin darles una dirección ideológica específica necesariamente (pp. 631-632). Lo que queda en principio es un optimismo y una evocación a una felicidad ausente en el tiempo actual, que llevaría a un "impulso utópico" (Cole, 2020), sea este uno superficialmente consumista<sup>8</sup> o activamente buscando un cambio.

---

<sup>8</sup> "[...] a pesar que el utopismo pertenece a la izquierda, sería naïve asumir que no hay un equivalente capitalista o posmoderno —un no-lugar futurista y tecnocrático [...], un vacío deshumanizante e hiperreal. Esta es la utopía con la que el vaporwave se divierte jugando: una utopía corporativa mañosa donde el utopismo está muerto." (Cole, 2020, p. 309)

En ambos casos, se trata de una nostalgia por la posibilidad de cambio, es decir, por los futuros perdidos. Si bien Fisher (2018) contemplaba esta nostalgia como propia de la izquierda, es en el vaporwave donde se revela que esta nostalgia se superpone con las circunstancias en las que crecieron estos artistas y oyentes nostálgicos: un realismo capitalista. Sin embargo, lejos de evocar una nostalgia superficial (como Fisher y Reynolds argumentarían), Ross Cole (2020), un productor y teórico del vaporwave, argumenta que este género:

[...] sugiere que los consumidores de hecho sienten un gran afecto por el mundo posmoderno de electrónicas de consumo, bebidas deportivas, catálogos, sistemas de cine en casa, centros comerciales, software de computador, videojuegos, realidad virtual, viaje barato, infomerciales de TV, MTV, y sintetizadores japoneses. El vaporwave es el resultado de una generación de consumidores que han crecido siempre desde ya dentro de este mundo del capitalismo tardío, rodeados de sus formas de ambiente y llamando a su paisaje de medios casa.  
(p. 317)

El vaporwave lleva consigo entonces también la forma posmoderna de la nostalgia, en el sentido que se forma desde referencias descontextualizadas del pasado. Tomamos aquí consciencia de la condición material y narrativa de la red que es, siguiendo a Tanner (2016), "[...] el lugar final de descanso de nuestra historia —el Internet, una gran plataforma decontextualizante donde todas las cosas pueden ser encuestadas y guardadas en la Nube" (p. 29). Es por ello que la forma particular de la nostalgia en el vaporwave puede dirigirse a varias imaginaciones de un futuro, porque la materialidad del internet permite, gracias a los principios de medios digitales que vimos en 1.1. Nuestro acercamiento a la cultura digital —modularidad y variabilidad—, tomar estos caminos siempre<sup>9</sup>.

Esta posición tiene sentido y expande el contexto en donde se construye la estructura hauntológica del sentir (Hogarty, 2017), donde la sensación general es la de un presente que carece de un espíritu o música que lo defina (ver 2.3.1. Música nostálgica en la cultura digital). Es a través de la búsqueda, remediación y transformación de las músicas y afectos del

<sup>9</sup> Esto también desacredita la postura inicial que se tenía hacia el tratamiento posmoderno de la historia, es decir, que era netamente "superficial". Como demuestra la generación post-internet, este tratamiento descontextualizado de la historia es el contexto donde esta generación forma su identidad y expresión.

pasado popular tecno-consumista que esta sensación es enfrentada, y una idea de un futuro diferente puede empezar a construirse, sea uno de extrema derecha (*fashwave*), de izquierda (*sovietwave* o *yugowave*<sup>10</sup>), o abiertamente ambiguo (*favelawave*<sup>11</sup>).

Nosotros entonces esperamos de nuestro análisis la misma superposición de nostalgias, tomadas no como excluyentes unas de otras, sino como factores que sitúan la actitud de oyentes del vaporwave frente a la evocación del pasado. Esta praxis nostálgica está interceptada tanto por una búsqueda de (re)construcción de la identidad en el tiempo presente —una nostalgia moderna en el contexto de la generación post-internet— como por la apropiación, transformación y descontextualización de sus fuentes históricas —una nostalgia posmoderna. La condición digital del vaporwave y su comunidad implica la proliferación, diversificación y fragmentación de memorias (Wilson, 2009) transmitidas desde mediaciones digitales, lo que deriva en subgéneros con relaciones específicas y contingentes con el pasado al que refieren<sup>12</sup>.

En su conjunto, la relación del vaporwave con el pasado reciente no deja de ser uno de trauma y confusión (Glitsos, 2018), debido a los procesos posmodernos desestabilizadores de la historia, y la continua mercantilización de la misma bajo el capitalismo tardío.

El vaporwave por tanto se da entre memorias desplazadas o fracturadas: vagos recuerdos de cosas que en realidad no ocurrieron, o al menos no a nosotros. [...] Esta es la posibilidad de que de alguna forma nuestra recolección está perturbada. Lo que hemos olvidado (más o menos) y lo que (más o menos) recordamos está coloreado por el horror entumecido de la historia reciente: la reorganización constante y radical de la economía y el estado dentro del neoliberalismo tardío, la amenaza crónica la fatiga de la violencia y la creciente inestabilidad social, las consecuencias de la devastación ecológica. Estamos

<sup>10</sup> Para más información sobre yugowave, ver: Jukić (2019).

<sup>11</sup> Sobre favelawave, ver: Dias & Oliveira (2015).

<sup>12</sup> Por ejemplo, el subgénero *Mallsoft* hace referencia específica al “sueño (o pesadilla) de un mundo hipercapitalista” desde la evocación de sonidos y músicas de centros comerciales, según un post de r/vaporwave ([https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/2i53dt/vaporwave\\_subgenres\\_guide\\_from\\_mu/](https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/2i53dt/vaporwave_subgenres_guide_from_mu/)). Por otro lado, un subgénero como *Signalwave* toma elementos sonoros de la TV y la radio (jingles, comerciales, etc.) y los combina erráticamente, dando una sensación de “sobrecarga de datos surfеando por canales [de TV]” (Chennington, 2019c).

acechados en el presente por un pasado el cual somos incapaces de enfrentar. [...] Por tanto algo espeluznante sobre esta memoria de lo que no pasó es la posibilidad de que sea la cubierta o el señuelo para una memoria de aquello sin resolver y sin poder ser mencionado. (Whelan, 2020, p. 192)

Frente al trauma, oyentes y creadores del vaporwave posicionan diversas reversiones de utopías imaginadas en la cultura popular tecnológica y consumista de los 80s y 90s, y estas visiones utópicas —los futuros perdidos— materializadas en las obras musicales y visuales del género tienen diversas posiciones, desde ligeras hasta críticas del capitalismo tardío. Habiendo realizado un análisis y un recorrido alrededor de las narrativas que confluyen en esta ambivalencia, creemos haber expuesto que esta nostalgia tiene tanto un potencial optimista como uno pesimista, y diferentes tonalidades entre ambas actitudes en el vaporwave. Tomaremos en cuenta encontrar las mismas contingencias en el análisis de la música de este género y sus significados potenciales hacia la construcción de una nostalgia por futuros perdidos.

Como última parte de nuestro tercer capítulo, recopilaremos las herramientas tecnológicas más frecuentemente usadas en la música del vaporwave, así como sus significados culturales asociados, construyendo así una primera imagen completa de esta subcultura del internet. Esto nos brindará una base preliminar para elaborar el análisis socio-semiótico de su música en el siguiente capítulo.

### **3.3. Recursos tecnológicos de la música del vaporwave**

Como hemos visto, la relación nostálgica con el pasado inmediato en el vaporwave es compleja y apunta a diferentes aristas ideológicas en diferentes subgéneros y subculturas específicas. En este sentido, no podríamos adjuntar a una herramienta tecnológica musical en particular cierto significado u otro, más sí podemos identificar cuáles de estas herramientas predominan en el vaporwave y qué *sensaciones* se relacionan con estas. Si visualizamos el uso de tecnologías digitales en el vaporwave como tendencias, podremos tener un panorama común con el cual proceder al análisis, como inspección preliminar de aquellas sensaciones, afectos e ideas que cada herramienta *podría significar* o contribuir a significar en la música del vaporwave. Siguiendo nuestro planteamiento de la música en la cultura digital, procederemos a identificar las “firmas digitales” (Brøvig-Hanssen & Danielsen, 2016) en la música

del vaporwave de acuerdo a las prácticas descritas en 1.2.2. Dinámicas propias de la música hecha con medios digitales: Sampling o referencialidad, Remix o manipulación de fuentes sonoras, y el ensamblaje de un tiempo y espacio.

### 3.3.1. Sampling vaporwave

El vaporwave samplea virtualmente cualquier música del pasado inmediato de la cultura popular, focalizada pero no limitada al área de occidente, en especial USA, Europa, y Japón<sup>13</sup>. Existe sobre todo una abundante referencia a música de los 80s y 90s —décadas que llevaron narrativas utópicas sobre la tecnología y la sociedad—, y apunta no tanto a música comercial, sino más a música corporativa. Esto último, conocido como Muzak, ocupa gran parte de los espacios de la cultura de consumo de estas décadas pasadas: centros comerciales, acensores, programas y anuncios de televisión, jingles de radio, espacios de trabajo, etc.

Esta referencialidad a la cultura de consumo siempre se da desde un cambio de propósito (*repurposing*) de las fuentes sampleadas (Glitsos, 2018). Se puede dar desde la recontextualización de música conocida bajo manipulaciones del audio (Strachan, 2017) o desde el uso de sonidos periféricos de la cultura de consumo (Tanner, 2016, p. 41), es decir, de los espacios como centros comerciales, donde no se suele prestar atención a lo que suena *de fondo*<sup>14</sup>. A través de esta transformación de las fuentes, Strachan (2017) argumenta que se produce un "juego donde las asociaciones del sample original se dirigen hacia su reposicionamiento semiótico", específicamente, se evidencian como manipulaciones digitales, haciendo referencia a la propia cultura digital (p. 46).

Pero la referencialidad al pasado no se da solamente desde el sampling directo, es decir, desde la apropiación de una grabación. Existen también varias referencias directas a los sonidos de las décadas pasadas, aquellas firmas de esa época: sintetizadores, batería electrónica, pads de cuerdas, pianos digitales y sonidos de campanas (Strachan, 2017, 145). Algo recurrente en esta referencialidad es también el uso de sonidos extraídos del General MIDI,

<sup>13</sup> Existen expresiones vaporwave latinoamericanas que usan material sonoro y visual análogo a su locación. Ver Eternal Vibes - *Luismiwave* (México), TVCHILE - *CHILEMETRO* クイック接続、スロー教育 (Chile), Punto Historia &  $\pi$ \_ROL - *C3/EZTE* (Puerto Rico).

<sup>14</sup> Un gran ejemplo de esta música es el subgénero Mallsoft, que consiste enteramente en emular la sonoridad de estar en un centro comercial. Como tal, lo que más importa es la impresión sonora de este espacio, y no lo reconocible de sus fuentes sonoras (Bourdette, 2019, pp. 45-46).

es decir, el banco de sonidos genéricos que emula diversos instrumentos, pero estos siempre suenan *irreales*<sup>15</sup>. Para Trainer (2016), el uso de estas paletas de sonidos enfatiza el "brillo vacío e insipidez" de los espacios de consumo contruídos con esta música (pp. 420-421). Por otro lado, en la comunidad vaporwave también se referencia el sonido de la música de videojuegos de los 80s y 90s, desde la misma emulación. Al referenciar las sonoridades del pasado —sin apuntar claramente a alguna canción/grabación—, el vaporwave genera un "sentido de memoria compartida de tiempos y lugares que uno podría reconocer pero no puede ubicar precisamente" (Glitsos, 2018, p. 105).

### 3.3.2. Remix vaporwave

El "juego de memoria" que realiza el vaporwave se efectúa precisamente desde la manipulación, o cambio-de-propósito, de sus fuentes sonoras (Glitsos, 2018), buscando "extraños" de aquel pasado que referencia, recontextualizándolo bajo las diversas ediciones digitales que lo distancian de su significado original.

Sea el sonido del audio adelantado [*skipped*] ( “花の専門店” de MACINTOSH PLUS), un VHS deformado ( “Commercial Dreams” de MIDNIGHT TELEVISION), o una radio embrujada ( “midnight luvr” de new dreams ltd initiation tape), la música del vaporwave suele enfatizar lo siniestro de los glitches a través de la repetición o efectos de audio como la distorsión, cambio de altura [*pitch-shifting*], y grandes dosis de compresión. (Tanner, 2016, p. 10)

El volver las grabaciones de los 80s y 90s —y sus sonoridades— "siniestras"<sup>16</sup> demuestra el distanciamiento que los artistas vaporwave tienen con el contexto original de los samples que toman. La distorsión de los sonidos implica también la distorsión de las memorias evocadas, lo que expresa un "amalgama caótico" de recuerdos y relaciones de uno mismo con los diversos pasados referenciados por el vaporwave (Glitsos, 2018, pp. 110-113). Efectos similares como los de modulación con chorus y phasing "replican los efectos sónicos del mal-

<sup>15</sup> Uno de los tres álbumes pioneros del vaporwave usa este método: *Far Side Virtual*, de James Ferraro. Trainer (2016) en particular cita a PrismCorp Virtual Enterprises - *Clear Skies*<sup>TM</sup> (p. 421).

<sup>16</sup> Traducción común de *uncanny*. La traducción literal de esta palabra es "no familiar", una negación, y la connotación de "siniestro", si bien relacionada más al terror, debe ser entendida solo como el negativo de lo familiar.

funcionamiento tecnológico" de formatos antiguos malogrados como el VHS o cassettes, los que evidencian la materialidad decadente de la memoria (Strachan, 2017, p. 147).

El deterioro de la memoria se materializa también desde manipulaciones en la ecualización, donde el remover las frecuencias intermedias (130-200 Hz) le retira el "cuerpo" a la canción sampleada. Glitsos (2018) interpreta que esta ausencia provoca "un sentido de vacuidad o melancolía que conecta de frente con la pérdida en el trauma" (p. 107)<sup>17</sup>. Asimismo, efectos como el glitch —error digital— evidencian los sonidos referenciados como "el resultado de un proceso tecnológico" (Zavala, 2018, p. 2). En este sentido, el traer al frente la materialidad digital de los archivos del pasado devela las firmas digitales que el vaporwave conlleva, haciendo un énfasis en el deterioro y manipulación de la memoria en la cultura digital.

Este espacio liminal entre el imaginario utópico de los 80s y su reimaginación en el presente se evidencia por otro proceso tecnológico, la compresión. Strachan (2017) argumenta que, en especial, la compresión *side-chain*<sup>18</sup> trae inmediatamente la sonoridad de la "música electrónica de baile [EDM] reciente" (p. 146), la cual resalta la deconstrucción de las fuentes originales<sup>19</sup>. Otra herramienta que apoya al distanciamiento y evidencia la re-mediación digital es el pitch-shifting, o cambio de altura de las fuentes sonoras, que puede llegar a niveles lo suficientemente extremos para volver a la voz y otros sonidos casi irreconocibles<sup>20</sup> (McLeod, 2018, 124). Aplicado a la voz en específico, esta herramienta tecnológica "puede ser usada para eliminar la vibración natural de la voz", lo que hace que suene "mecánica y robótica" (Brøvig-Hanssen, 2018, p. 205).

<sup>17</sup> Este tipo de sonoridades se hace presente sobre todo en canciones vaporwave que usan samples, como Saint Pepsi - *ENJOY YOURSELF* ([https://www.youtube.com/watch?v=\\_hI0qMtdfng](https://www.youtube.com/watch?v=_hI0qMtdfng)).

<sup>18</sup> La compresión *side-chain* funciona entre 2 o más instrumentos/sonidos, haciendo que uno de estos afecte los niveles de volumen y compresión de los demás sujetos a este instrumento/sonido. Esto produce en los sonidos sujetos un efecto ondulante, debido a las subidas y bajadas de volumen casi inmediatas (Réveillac, 2017, pp. 161-162).

<sup>19</sup> Por ejemplo, véase Yung Bae - *Take My Love* (<https://www.youtube.com/watch?v=HuxzRiV1XiU>), donde el kit de batería resalta la canción japonesa sampleada, dándole el efecto ondulante que produce la compresión *side-chain* y evidenciando el procesamiento digital contemporáneo.

<sup>20</sup> Este uso es evidente en la canción *LDVHD Terminus*, de Sacred Tapestry (<https://www.youtube.com/watch?v=WD1INqaMheo>), así como en la canción más conocida del vaporwave, *リサフランク 420 / 現代のコンピュータ* de MACINTOSH PLUS (<https://www.youtube.com/watch?v=aQkPcPqTq4M>).

### 3.3.3 Tiempos y espacios del vaporwave

Finalmente, como ya hemos visto, el vaporwave construye, en el ensamblaje de los sonidos manipulados del pasado reciente, espacios y tiempos imaginarios, surreales, y extraños. Revisando en primer lugar el espacio, notamos que las técnicas predominantes son del reverb y el delay. Ambos efectos son, literalmente, la repetición digital de la señal de audio, variando en la complejidad de su codificación, para en el caso del reverb obtener la simulación de un espacio construido, mientras que el delay genera la repetición perceptible de un sonido (Réveillac, 2017).

Para Strachan (2017), esta construcción del espacio trae la idea de una memoria engrandecida: sitúa sonoridades pasadas en espacios usualmente amplios, etéreos, donde las ondas sonoras reboten constantemente —lo que simula precisamente el delay—, evocando la idea de un tiempo que se repite: tanto el pasado como un posible futuro (p. 146). La reverberación digital permite no solo la recreación sonora de espacios con mayor realismo, sino que también puede generar espacios totalmente artificiales, pudiendo servir como espacios metafóricos desde su construcción (Brøvig-Hanssen & Danielsen, 2016, pp. 26-34). Esto se manifiesta en los espacios de calidad "de un más allá" o "flotantes" que el vaporwave evoca (Glitsos, 2018, p. 105). Por otro lado, espacios "vacíos", como los privados de "cuerpo", podrían llamar a la narrativa de un trauma post-90s, sin los desarrollos tecnológicos esperados: los futuros perdidos (Glitsos, 2018, p. 108).

La repetición de un momento pasado sonoro en el vaporwave se hace más evidente desde el looping, propiciando al sample usado la posibilidad de ser un "momento pop eterno" (Trainer, 2016, p. 414). Ya que la música del vaporwave es usualmente pensada en espacios de fondo, como el centro comercial, situar en ellos loops infinitos "crea una forma de fondo aural auto-reflexivo", como mantras (Trainer, 2016). La repetición exacta, asimismo, es una firma digital propia de las tecnologías actuales, y precisamente funciona en la misma ecuación de distanciamiento y recontextualización de las fuentes pasadas que el vaporwave toma. En conjunto, lo que estas mediaciones tecnológicas enfatizan es el rol de la tecnología para "mediar y manipular":

[...] pero solamente un resurgimiento fantasmal de un espacio temporal no sentido más como presente. Los espacios aurales siniestros del vaporwave son distorsiones de un paisaje sonoro otrora ubicuo: tecnologías que alguna vez fueron nuevas, de alta calidad, e innovadoras reaparecen como objetos pasados de moda manchados por el tiempo; lo que parecía futurista y utópico reaparece como algo resueltamente marcado por su propia era. (Cole, 2020, p. 315)

Los tiempos y espacios que el vaporwave construye entonces evidencian la transformación de la memoria de la cultura popular reciente a partir de sus remediaciones digitales. Son la expresión que una parte de la generación post-internet toma para reflexionar sobre su relación con el pasado y las promesas utópicas que nunca vivieron, pero que de alguna manera siguen aquí, como fantasmas, en el Internet. Como fantasmas, repetidos y eternos, las técnicas usadas en diversas canciones vaporwave buscan evocar esta espacialidad etérea, no humana, distorsionada, extraña. Y precisamente por ello, la nostalgia hacia las músicas y narrativas utópicas remediadas es ambivalente, quizá hasta confusa: ¿a dónde fueron nuestros futuros? es una pregunta que se repite, resuena, y no obtiene respuesta<sup>21</sup>. Para Whelan (2020), esta es la señal de un trauma con la ruptura del pasado que aún no se puede superar.

Hemos visto la compleja interrelación entre las dinámicas sociales propias del vaporwave, sus tecnologías digitales en su música y sus complejas narrativas culturales. Desde un análisis de sus tendencias sonoras, así como de sus interpretaciones (por teóricos y oyentes), hemos situado a este género musical en el contexto de la música propia de la cultura digital — y su generación post-internet— y el marco afectivo de la nostalgia, en las formas pertinentes a esta investigación. Hemos articulado las nociones de remediación, bricolaje, participación a sus dinámicas, viendo cómo el significado de su música se construye activamente desde la recontextualización de sus fuentes sonoras, bajo las cuales las dinámicas de sampling, remix y ensamblaje de tiempos y espacios entran siempre en juego. Además, hemos visto cómo sus principales narrativas se sujetan como producto de las ansiedades del cambio tecnológico y social (tanto el cambio que en efecto ocurrió como el nunca vivido). Precisamente, como una

<sup>21</sup> "[...] parece más apropiado ver el vaporwave no como una representación irónica o incluso post-irónica de nuestra obsesión contemporánea con la tecnología y estética de lujo, sino como una confusión —una vuelta atrás de la incertidumbre enfrentada por los sujetos contemporáneos hacia la estética de ensueño y la infinita promesa de un tecno-futurismo fantástico, lo virtual como un refugio de lo físico." (Trainer, 2016, p. 422)

contraparte al “progreso”, el vaporwave construye una nostalgia compleja que oscila entre el mero pastiche *posmoderno* de canciones populares de los 80s/90s y una *reflexividad* alrededor de los retazos de memoria que se archivan en la red. Añorando las utopías tecnológicas y globalizadas, la sensibilidad del vaporwave encaja en una *estructura hauntológica del sentir*, donde su música evoca más un “juego de la memoria”, una evocación de *ausencias*, llamando aquellas promesas olvidadas por el capitalismo, evocando así la nostalgia por futuros perdidos descrita por Mark Fisher (2018).

Concluimos así el análisis del contexto sociocultural bajo el cual se inscribe el vaporwave. Nos encontramos entonces informados de aquellas prácticas, significados y herramientas que usa este género musical propio de la cultura digital, mas solo a nivel general. Hace falta comprender de qué maneras específicas las mediaciones tecnológicas del vaporwave permiten la construcción de una narrativa de nostalgia por los futuros perdidos, y esto, argumentamos, es solo posible revisando casos específicos de canciones representativas del vaporwave. A continuación, realizaremos un análisis semiótico-social de 3 canciones representativas del género, bajo el cual conceptualizaremos qué recursos semióticos emplea el vaporwave, y qué decisiones semióticas se toman desde las canciones específicamente. De esta manera, apoyados en el contexto socio-cultural analizado, deduciremos qué significados potenciales la música del vaporwave comunica y cómo estos permiten la construcción de una nostalgia por los futuros perdidos.

## Capítulo 4

### Análisis semiótico-social del vaporwave

Como explicamos en nuestro marco conceptual y metodológico, la semiótica social prioriza las prácticas de una cultura como aquello que permite la construcción de sus redes de significados (Van Leeuwen, 2005, p. xi). Estas prácticas —y sus artefactos o herramientas— son los recursos semióticos bajo los cuales se pueden tomar caminos que construyan un significado particular (Van Leeuwen, 2005, pp. 3-4). Este capítulo se centra precisamente en articular estos recursos de una forma sistemática, para luego poder analizar de qué formas específicas se emplean estos recursos en 3 canciones representativas del vaporwave —es decir, las “decisiones semióticas” que estas canciones “toman” en su conjunto (Van Leeuwen, 1999, p. 9). Nuestra hipótesis es que las mediaciones tecnológicas que usan estas canciones comunican significados potenciales que permiten la construcción de una nostalgia por los futuros perdidos.

Buscaremos probar esto desde la interrelación que hemos construido entre el uso de tecnologías digitales para comunicar referencias sobre la cultura digital —sea al contexto social mismo, como la música post-internet— así como referencias a una nostalgia por los futuros perdidos —incluyendo los indicadores de nostalgia moderna, posmoderna, y digital. Así, partiremos el análisis de cada canción en 3 macro-estrategias, que hemos presentado tanto en 1.2.2. Dinámicas propias de la música hecha con medios digitales como en 3.3. Recursos tecnológicos de la música del vaporwave: la referencialidad en el sampling, la manipulación o remix de fuentes sonoras, y el ensamblaje de un tiempo y espacio. Desde la identificación de sus estrategias o decisiones semióticas, procederemos a interpretar sus decisiones de acuerdo a las interrelaciones entre tecnologías, prácticas sociales y narrativas culturales que hemos analizado y profundizado en los 3 capítulos anteriores. Así, podremos mapear una serie de significados potenciales que esta música comunica, y comprobaremos si estos permiten la construcción de una nostalgia por futuros perdidos.

#### 4.1. Recursos semióticos en la música del vaporwave

Partiendo del análisis y reconocimiento de herramientas tecnológicas que realizamos en la Sección 3.3., podemos elaborar una red sistémica de los recursos semióticos que entran

en juego en la construcción de la música del vaporwave. Una red sistémica, en la semiótica social, se construye agrupando los recursos semióticos identificados desde las prácticas de una cultura/subcultura en particular, de tal manera que la red muestre los caminos posibles a tomar con estos recursos. En este sentido, brinda una hoja de ruta a las posibles decisiones semióticas a tomar (Van Leeuwen, 1999, p. 6; Van Leeuwen, 2005, p. 13). En la Figura 4.1 brindamos nuestra red sistémica de los recursos semióticos del vaporwave. Los corchetes (rectos) indican decisiones excluyentes (o una o la otra) y las llaves indican decisiones acumulativas; las flechas indican que entre una decisión y otra hay una diferencia de *grado*.

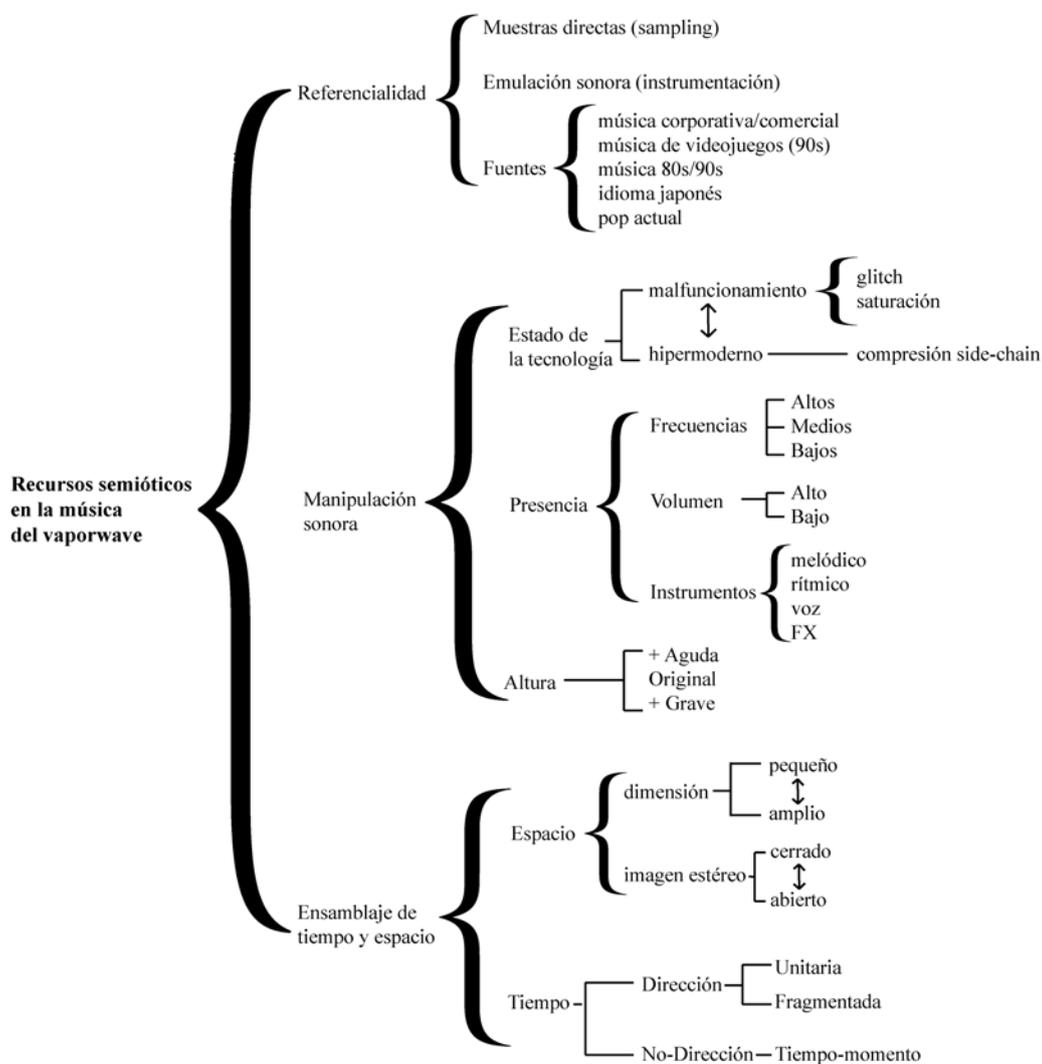


Figura 4.1: Red sistémica de recursos semióticos del vaporwave

En primer lugar, la referencialidad en el vaporwave se puede dar desde el sampling directo de fuentes sonoras como desde la emulación de los sonidos e instrumentos de una época en particular. Hemos separado en otro ítem qué época en específico se puede referenciar, ya que esto se puede dar desde el sampling como desde la emulación.

En segundo lugar, la manipulación sonora de las fuentes, o cambio-de-propósito, se realiza desde 3 frentes.

- El estado de la tecnología de grabación de las fuentes sonoras: lo hemos medido desde un estado deteriorado hasta uno “hipermoderno”, es decir, repleto de técnicas de producción musical contemporáneas.
- La presencia de ciertos parámetros de fuentes sonoras específicas: atendemos en qué medida se privilegian las frecuencias agudas, medias o graves; el volumen de una o más fuentes; y el resalte particular de algún instrumento, entendiéndolos como cualquier elemento parte de la composición (lo que incluye los efectos de sonido).
- La altura de las fuentes sonoras: es muy común que, desde el sampling, en el vaporwave se cambie la altura de las canciones referenciadas.

En tercer y último lugar, el ensamblaje de tiempo y espacio. El espacio puede ser construido desde una dimensión amplia o pequeña, y la imagen estéreo en donde se ubican los elementos de la música puede ser cerrada o abierta (Camilleri, 2010). El tiempo en la música contemporánea puede tomar diversos caminos, pero encontramos relevante diferenciar entre dirección y no-dirección. La dirección aquí significa que pueden haber canciones que tengan una estructura clara, un “objetivo” claro (Kramer, 2016), y por lo tanto estén direccionadas hacia algo. Esta estructura puede ser unitaria —verso, coro, verso, puente, etc.— como fragmentada por “eventos” con otras direcciones propias, pero que en su conjunto, demuestran una idea de dirección. La no-dirección, o tiempo-momento, se da cuando “no hay ni un inicio ni un final” sino solo “una colección de momentos” que pueden tener relación, pero que no siguen una dirección en particular (Kramer, 2016, p. 157). Tomamos estas ideas porque precisamente la tecnología digital “provee experiencias temporales que están lejos de lo real, como en la edición digital, el sampling, la sobregrabación, el remix. etc.” (p. 170), y encon-

tramos estas experiencias del tiempo fragmentadas presentes tanto en la música propia de la cultura digital como en la música hauntológica (2.3.2.).

#### 4.2. Las 3 canciones escogidas: contexto y relevancia

A continuación, presentamos las 3 canciones que formarán parte de nuestro análisis. Brindaremos un contexto básico y una justificación de por qué usamos cada canción, en la que incluiremos: el proyecto al que pertenece, la importancia del álbum donde se encuentra, y a qué subgénero en particular se le asocia.

##### MACROSS 82-99 - *Fun Tonight*

*Fun Tonight* es una canción que pertenece al subgénero Future Funk. Fue lanzada en el álbum *CHAM!*, de MACROSS 82-99, en Octubre del 2015, y es reconocida como un clásico para la comunidad vaporwave (Chennington, 2017, 2019a; Saba, 2019). MACROSS 82-99 es el proyecto de un productor de vaporwave mexicano<sup>1</sup>, el cual ha sacado más de 10 proyectos desde el 2013 hasta marzo del 2020<sup>2</sup>.

El nombre del proyecto y el artista son ambas referencias al anime japonés. Por un lado, MACROSS es un anime lanzado en 1982, en el cual se narra "una historia ficticia de la Tierra y la raza humana después del año 1999", en el que dicha raza se encuentra explorando el espacio<sup>3</sup>. CHAM, por otro lado, es una referencia directa al trío Idol ficticio de la película animada Perfect Blue de Satoshi Kon, también llamado CHAM. Esta referencia es clara al inicio del álbum, donde el sampling usado es la canción que este trío ficticio interpreta al inicio de la película<sup>4</sup>.

El álbum tuvo una gran recepción en la escena vaporwave, logrando posicionarse en el primer lugar de Bandcamp y r/vaporwave<sup>5</sup>. La canción "Fun Tonight", en particular, ha sido comentada por Pad Chennington —uno de los mayores exponentes de crítica musical dentro de la comunidad vaporwave— como "la mejor canción de todos los tiempos" del Fu-

---

<sup>1</sup> "MACROSS 82-99". Vaporwave Wiki. <http://bit.ly/vpwmacross>

<sup>2</sup> Ver su página de Bandcamp, en: <https://macross82-99.bandcamp.com/music>

<sup>3</sup> "Macross", Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Macross>

<sup>4</sup> Se puede revisar esta correspondencia en la página whosampled.com: <http://bit.ly/funtonightsample>

<sup>5</sup> Fuente: "Macross 82-99, el mayor exponente del vaporwave, llega a Lima". Perú 21. <https://peru21.pe/cultura/macross-82-99-mayor-exponente-vaporwave-llega-lima-221537-noticia/>

ture Funk (Chennington, 2019b), y a MACROSS 82-99 como una "leyenda" del género<sup>6</sup>. El Future Funk, como subgénero del vaporwave, toma referencias de música de los 80s, donde predominan samples mayormente de música popular japonesa de esta época, conocido como City Pop. En palabras de Pad Chennington, el subgénero sigue la siguiente fórmula:

- un compás sólido, pegajoso de una canción antigua del City Pop de los 80s en loop por 2 minutos seguidos
  - alguna batería simple y divertida
  - un gif retro-anime borroso y bonito para acompañar toda la cuestión, muchas veces sin estar sincronizado al bombo de la canción.(Chennington, s. f.)

A pesar de la continua repetición de estos patrones, Chennington (s. f.) afirma que el subgénero ha continuado cambiando a lo largo de estos últimos años (entre 2017-2019), lo que lo mantiene vigente en la escena. Sin embargo, en general una constante se mantiene: el Future Funk samplea "casi cualquier cosa que contenga un *groove* que puedas manipular con un toque moderno". Por el aspecto técnico, es claro que los procedimientos descritos en la Sección 3.3. se cristalizan en la recontextualización de música popular de los 80s, haciendo notorias sus firmas digitales. Lo que nos interesa de esta canción es que nos da una perspectiva sobre un subgénero que explícitamente celebra la imaginaria celebratoria de los 80s, sin ninguna contradicción o "giro" visible, pura positividad. La versión de los 80s que celebra es crucial en este sentido: el Japón de los 80s que se referencia vivió una "burbuja económica" donde la prosperidad y el optimismo por el futuro era un sentir general (Saba, 2019). Este sentimiento utópico se evidencia en la música del *City Pop*, y se reforzaría desde su actualización "moderna" en el Future Funk.

**[Nueva vida de lujo] - [PRIMETIME Programación de hoy LATENIGHT]**

☆☆☆PRIMETIME 今日のプログラミング LATENIGHT☆☆☆ [PRIMETIME Programación de hoy LATENIGHT]<sup>7</sup> es una "canción" lanzada dentro del álbum □ 世界か

<sup>6</sup> Chennington, P. (s. f.). "WHAT IS FUTURE FUNK?". *Vapor95*. <https://vapor95.com/blogs/darknet/what-is-future-funk>

<sup>7</sup> El uso de caracteres de idiomas en diferentes tipografías a la latina es característico de la estética del vaporwave. Sin embargo, por una cuestión de claridad, usaremos los corchetes [ ] para colocar las traducciones de diversas palabras en japonés y coreano que se encuentren en la música a analizar.

ら解放され □ [*Liberado del mundo*] en el 2012, por el proyecto vaporwave INTERNET CLUB, bajo el alias 新いデラックスライフ [*Nueva vida de lujo*]. INTERNET CLUB es considerado uno de los proyectos más tempranos del vaporwave, y se dice que contribuyó muchísimo al desarrollo de la escena desde el 2011<sup>8</sup>. Según uno de los documentales más reconocidos del vaporwave, INTERNET CLUB introdujo una colección de álbums que "ahondaban en la temática del capitalismo" pero que "en lugar de rechazar ideales corporativos, los abrazaba" (Wolfenstein, 2015). Este tipo de acercamiento dominó una parte de la escena de los primeros años.

A la par de estos álbums de celebración a la cultura de consumo, INTERNET CLUB lanza [*Liberado del mundo*] en el 2012, álbum reconocido como el "padre" del subgénero Signalwave, (Chennington, 2019c). Curiosamente, el subgénero del cual este álbum es pionero es considerado como una crítica al consumismo —develando una ambivalencia en la actitud hacia este sistema—, desde una técnica destructiva y deconstructiva de la música y sonidos de espacios de consumo:

Los artistas Signalwave colisionan montones de clips de propagandas, samples de radio y diálogos de televisión —solo para nombrar algunas de las cosas con las que juegan— para crear estos collages musicales de sonido, dándose la oportunidad de crear sensaciones y temáticas colocando en un mismo lugar, digamos, samples optimistas con unos más perturbadores: una frontera verdaderamente bizarra que puede evocar sentimientos muy extremos como oyente. (Chennington, 2019c)

La relevancia de este subgénero, del cual el álbum es representativo, radica en su "extremo" dentro de la comunidad vaporwave: los artistas que se adentran en estos sonidos no están interesados en crear "algo pegajoso o a tempo", sino explorar conceptos críticos y distópicos sobre el capitalismo tardío (Chennington, 2019c). Es, de alguna forma, lo opuesto al Future Funk, y por ello contribuye en nuestro análisis a diversificar las aproximaciones a la relación cultura digital/nostalgia que estamos atendiendo. Añadiendo a esto, el acercamiento técnico explora con mayor libertad las dinámicas de sampling, remix y ensamble de tiempo

<sup>8</sup> Fuente: Vaporwave Wiki - INTERNET CLUB <http://bit.ly/vpwinternetclub>

y espacio, como Chennington apunta en su descripción del subgénero. La canción en particular que hemos escogido evidencia estas prácticas de maneras muy notorias e incluso caóticas (Chennington, 2018), como veremos en 4.3. Recursos semióticos en las canciones escogidas.

**death's dynamic shroud.vmw - [Por ti, mi corazón, mi corazón, mi corazón, mi corazón]**

너 땀에 맘이 맘이 맘이 맘이 괴로워요 [Por ti, mi corazón, mi corazón, mi corazón, mi corazón] es la canción que da inicio al álbum *I'll Try Living Like This*, del trío death's dynamic shroud.vmw. Este álbum es reconocido por la comunidad vaporwave como significativo dentro del "estilo clásico" del género, según la guía Vaporwave Essentials Guide: NU EDITION<sup>9</sup>, y es considerado dentro de los mejores álbums del 2015 según el subreddit r/vaporwave<sup>10</sup>. Se le atribuyen 3 subgéneros del vaporwave: *Futurevisions*, *NUWRLD*,<sup>11</sup> y *Eccojams*<sup>12</sup>. Sin embargo, en esta investigación tomaremos solo el último de estos como referente, ya que de los otros 2, *Futurevisions* se refiere a una forma "cinemática" del vaporwave, con "texturas ambientales", las cuales el álbum no refleja, y el término "NUWRLD" fue creado por el propio trío a modo de broma<sup>13</sup>.

Al respecto del subgénero *Eccojams*, este nombre surge del álbum homónimo pionero del vaporwave, *Chuck Person's Eccojams Vol. 1*, y sigue varios principios planteados en este:

Los eccojams acechan el género vaporwave y de hecho, es más un método que un subgénero. Sin embargo, dado que es el estilo de producción usual para mucho vaporwave, ambos se han vuelto casi sinónimos. Los eccojams son canciones basadas en samples, en la corriente de música *chopped-and-screwed* como DJ Screw. [...] Los samples abarcan desde el smooth jazz hasta el dance-pop.

(Harley\_Magoo, 2017)

<sup>9</sup> [https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/57q1g2/vaporwave\\_essentials\\_guide\\_nu\\_edition/](https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/57q1g2/vaporwave_essentials_guide_nu_edition/)

<sup>10</sup> [https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/3l4wu6/the\\_best\\_vaporwave\\_albums\\_of\\_2015\\_poll\\_results/](https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/3l4wu6/the_best_vaporwave_albums_of_2015_poll_results/)

<sup>11</sup> A guide to vaporwave sub-genres. [https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/2i53dt/vaporwave\\_subgenres\\_guide\\_from\\_mu/](https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/2i53dt/vaporwave_subgenres_guide_from_mu/)

<sup>12</sup> [https://rateyourmusic.com/list/Harley\\_Magoo/vaporwave-subgenres/1/](https://rateyourmusic.com/list/Harley_Magoo/vaporwave-subgenres/1/)

<sup>13</sup> "tech and i made up the term "NUWRLD" as a joke about arbitrary genre and sub-genre obsession. other early tags included "post-whatever" and "brave new america" lol" (HCMJ, 2016. Comentario en *death's dynamic shroud.vmw - I'll Try Living Like This (NUWRLD Version)*). [https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/3us1qw/deaths\\_dynamic\\_shroudwmv\\_ill\\_try\\_living\\_like\\_this/](https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/3us1qw/deaths_dynamic_shroudwmv_ill_try_living_like_this/) HCMJ es uno de los 3 integrantes de death's dynamic shroud.vmw.

*I'll Try Living Like This* es entonces un clásico del género, pero también innovador en diversos sentidos. A lo largo de sus canciones samplea diversa música no solo del pasado sino (quizá sobre todo) reciente, como K-Pop y Drake (Bornemann, 2017). Tanto para Harley\_Magoo (2017) como para Bornemann (2017), este álbum lleva las prácticas del sampling del vaporwave un paso más adelante de donde estaban, es decir, es experimental para el género. A pesar de ello, y en contraste con [*Liberado del mundo*], ha sido muy aclamado por la comunidad. Para Chennington (2017), esto se debe a que es "espeluznantemente hermoso", al combinar momentos de "total sinsentido" con otros de "tragedias musicales", con una fuerte carga emocional de tristeza. En este sentido, nos interesa para esta investigación por dar, aparentemente, una paleta de sonoridades contradictorias —caóticas y melancólicas— que han sido efectivas en la comunidad del vaporwave. Consideramos que, de alguna forma, puede darnos una especie de síntesis entre la celebración y tragedia que hay detrás de la exploración de los temas centrales del género —capitalismo, utopía, consumismo, futuros perdidos—, concluyendo con un proyecto cuya posición, creemos, es tan ambivalente como la examinada en el vaporwave en general.

### 4.3. Recursos semióticos en las canciones escogidas

#### 4.3.1. Quiero estar contigo: *Fun Tonight*

##### Fuentes sonoras

La canción de MACROSS 82-99 utiliza durante toda su duración un sample extenso de *I Wanna Be With You*, de ARMENTA & MAJIK, canción funk lanzada en 1983<sup>14</sup>. De ella, extrae el estribillo “I wanna be with you/I want a hundred times, through the night/Baby don’t you go” y “I wanna be with you/I wanna hold you tight, in the night”, de las cuales hace una combinación en la letra final de *Fun Tonight*:

I wanna be with you

I wanna be with you

I wanna be with you

I wanna hold you tight,

---

<sup>14</sup> Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=-aHKu3G2Cz4>

All through the night  
Baby don't you know  
(Bis.)

Adicionalmente a esto, añade unas cuñas, a modo de “Hey!”, usados comúnmente en la música electrónica de baile (EDM), pero utiliza como fuente exclamaciones de la voz de Yoshi, el personaje del conocido videojuego Super Smash Bros<sup>15</sup>.

## Referencias

Nosotros interpretamos en estas fuentes una clara referencia a la época que pertenece la canción sampleada: los 80s. Es importante resaltar que lo que se samplea de esta canción es solamente el estribillo en su manera más sencilla posible, no busca referenciar la historia particular de la canción, priorizando así la “sensación” de un optimismo presente en la música y la época, más no una vuelta total a este pasado. Sumado a esto, potencia el elemento de juego y diversión con los sonidos de Yoshi, generando desde ya un ensamblaje entre dos personajes —una cantante y una mascota de videojuegos japoneses— que se relacionan únicamente por ser parte de la cultura popular pre 2000s.

## Manipulaciones

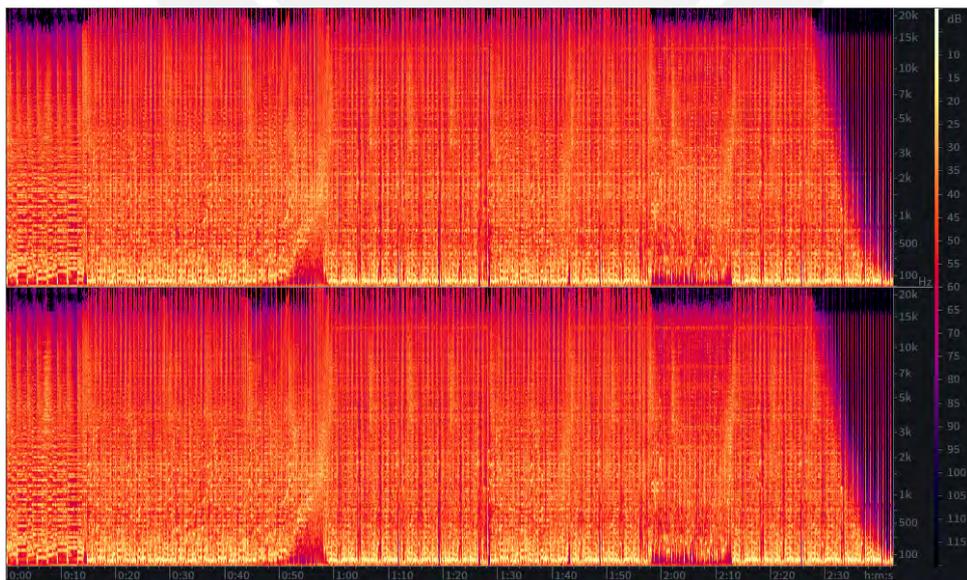


Figura 4.2: Espectrograma de *Fun Tonight*

<sup>15</sup> Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=a6m0xU2ekSQ>

Gracias al espectrograma de esta canción, podemos observar diversas manipulaciones sonoras evidentes. En primer lugar, se muestra una compresión alta de toda la instrumentación en la canción, la cual se puede observar en los picos constantes de volumen (color amarillo intenso). Además de ello, se ha realizado una compresión *side-chain* para priorizar los golpes del bombo, los cuales dan este efecto ondulante a todos los demás instrumentos desde el inicio de la canción. Siguiendo esta estrategia, podemos ver que MACROSS 82-99 ha decidido comunicar un estado “hipermoderno” de la tecnología, realizando un *crossover* entre sonoridades de los 80s y de hoy.

La presencia de las frecuencias está equivalentemente distribuída, como se ve en los picos hasta 20KHz durante toda la canción (a excepción del outro y el puente). Esto demuestra la preocupación por mantener una claridad constante y brillo durante toda la canción (Réveillac 2018). La altura del sample se ha mantenido, e interpretamos que ha sido hecho así para que la “naturalidad” de la voz se sostenga. La presencia de los instrumentos es priorizada por sobre la voz por un margen pequeño, lo suficiente como para que el movimiento rítmico de la canción sea percibido durante toda su duración —la canción finaliza de hecho con solamente el bombo.

### **Ensamblaje espacio-temporal**

La construcción del espacio posee una imagen estéreo “ordenada”, donde el espacio de cada instrumento y de cada banda de frecuencias está claramente definido, sin oscilar ni generar densidad (Camilleri, 2010, p. 206). La dimensión, por tanto, es estándar de una canción popular de baile. Sin embargo, si bien el tiempo es direccionado —la estructura estribillo, puente, estribillo—, la velocidad bajo la cual está sonando el sample es particular: 125 % de su velocidad original. Esto genera una recontextualización y reversión del funk de los 80s, priorizando la inmediatez de sus eventos sonoros (la versión de MACROSS 82-99 dura 2:42 minutos, mientras que el tema original dura 6:24) para el disfrute inmediato.

### 4.3.2. KOIZUMI DESKU SUPAH (SUPAH)

#### Fuentes sonoras

La única fuente que usa esta “canción” es la de un comercial japonés para un escritorio: *Koizumi Desk*<sup>16</sup>.

#### Referencias

En este sentido, la referencia es cristalina: música de anuncios de TV de los 90s<sup>17</sup>, lo que es comentar o basarse en un referente claro de la cultura de consumo. Adicionalmente a esto, la referencia es japonesa, lo cual distancia a muchos oyentes del significado exacto de las palabras anunciadas en el comercial. Simultáneamente, al ser un comercial dirigido a audiencias menores de edad, el tono es regularmente optimista y “divertido”. De esta forma se sitúa una referencia imprecisa sobre una época pre-2000s, apuntando directamente a los medios masivos de la época y sus tecnologías —la TV— así como a una suerte de optimismo presente en el tono del comercial.

#### Manipulaciones

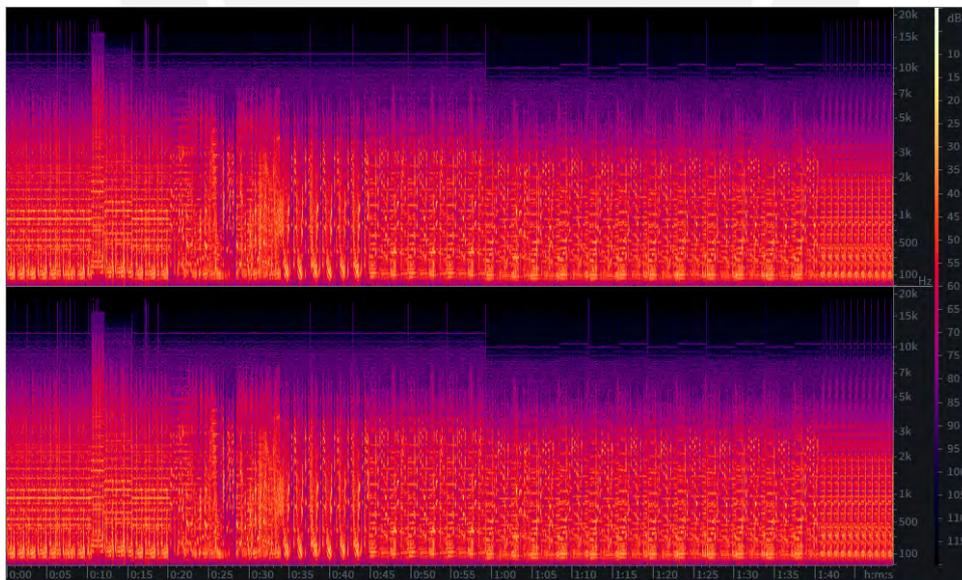


Figura 4.3: Espectrograma de [PRIMETIME Programación de hoy LATENIGHT]

<sup>16</sup> Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=MADQ4wpv1ZA>

<sup>17</sup> Según *whosampled.com*, el comercial es del año 1996: <https://www.whosampled.com/Koizumi/Dragon-Ball-Z-Koizumi-Desk-CM-Commercial/>

Existen diversos indicadores que nos comunican una tecnología bastante deteriorada en esta canción. Tenemos, en primer lugar, el corte severo de frecuencias realizado durante toda la canción, borrando cualquiera más allá de los 10 KHz, y siendo solamente presentes frecuencias hasta los 7KHz. Esto deja a la canción sin altos y con una parte de los medios cortada y/o atenuada. De esta manera, comunica también una sensación de “vacío” en su sonoridad. Contribuyendo a esto, su volumen máximo es de -11 Dbs, a comparación de *Fun Tonight*, que llegaba a los 0 Dbs. La presencia de los sonidos sampleados se oscurece gracias a esta estrategia.

Como segunda capa, escuchamos diversos *glitches* en cada repetición inexacta del sample, y esto es notorio sobre todo al inicio de la canción. El patrón rítmico que empieza a aparecer se interrumpe abruptamente por él mismo en momentos irregulares, chocando y generando estos *glitches*. La altura original de la música de este comercial también ha sido bajada varios tonos, lo que le da a las voces japonesas una presencia extraña y artificial. Todas estas manipulaciones descritas evidencian firmas digitales comunicando deterioro y artificialidad.

### **Ensamblaje espacio-temporal**

La construcción del espacio es simple: la música está en mono, lo que interpretamos como la emulación de la señal de audio de un televisor viejo. Por otro lado, la construcción temporal es compleja. Se compone de fragmentos pequeños del comercial original que duran desde 1 a 4 segundos aproximadamente, los cuales son manipulados de las formas antes descritas, más son repetidos de formas irregulares, que, para nosotros, destruyen cualquier sensación de direccionalidad. Desde la fuente misma, el comercial original se compone de momentos cortos que sirven para mencionar las características del escritorio a ser vendido, no precisando una necesidad de unidad entre todas sus partes. [*PRIMETIME Programación de hoy LATENIGHT*] exagera esta falta de unidad, repitiendo cada fragmento en diferentes velocidades y alturas, lo que nos lleva a asimilar esto como un tiempo-momento: la canción no empieza ni termina, solo “aparece” y “se va” después de un tiempo (Kramer, 2016). Consideramos que este tratamiento del material comercial comunica un pasado fragmentado por el deterioro tecnológico, el cual es producido sin embargo desde la manipulación digital del

sonido, comunicando una especie de nostalgia analógica, es decir, nostalgia por el paso del tiempo, o por la ausencia de cambio.

### 4.3.3. No sufras en silencio

#### Fuentes sonoras

[*Por ti, mi corazón, mi corazón, mi corazón, mi corazón*] utiliza menos fuentes de los 90s a comparación de fuentes más contemporáneas. En lo primero, solo encontramos los 'sonidos de chispa' extraídos del anime japonés *Sailor Moon*<sup>18</sup>, los cuales son usados varias veces a lo largo de toda la canción. Las fuentes más actuales incluyen: la frase "They're cancer" ["ellos son cáncer"] tomada de un diálogo de un episodio de la serie de TV *CSI:NY* emitido el 2009<sup>19</sup>, la frase musicalizada "Don't suffer in silence" ["no sufras en silencio"] de un comercial de TV sobre un centro de tratamiento de hemorroides en Estados Unidos del 2007<sup>20</sup>, y el sample más extenso —tomado como base para gran parte de la canción— de *Gonna Get Your Heart (Gonna Get Your Heart)*, canción del grupo de K-Pop *AOA*<sup>21</sup>, lanzada el 2014.

#### Referencias

Hay una gran tendencia de usar referentes televisivos —sean de animación japonesa o de comerciales de TV peculiares— a lo largo de la canción. Sin embargo, cada referencia tiene un punto distinto. En el caso de *Sailor Moon*, el énfasis está en la relación con las series de los 90s, conservando de alguna forma ese optimismo de la época desde los sonidos brillosos que rodeaban a esta serie animada de TV. Las otras dos frases sampleadas, "They're cancer" y "Don't suffer in silence", son, para nosotros, totalmente descontextualizadas de su fuente de origen. Si bien siguen el mismo principio del *Eccojams* en lo que se refiere a basarse extensivamente en samples, el contenido que extraen es direccionado por su mensaje textual en específico. La conexión con *CSI:NY* es por tanto nula, y la conexión con el *jingle*<sup>22</sup> "Don't suffer in silence" tiene más que ver con la referencia directa a la mercantilización extrema de

<sup>18</sup> Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=Fqzn6lozZBQ>

<sup>19</sup> Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=iTbQHpxjQKk>

<sup>20</sup> Ver <https://www.youtube.com/watch?v=hRGw5uAJBHc>

<sup>21</sup> Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=2DUtPfvIUDE>

<sup>22</sup> Jingle: pequeña frase musical usada para comerciales.

toda la subjetividad contemporánea criticada por Fisher —ver 2.2.2. Realismo capitalista— antes que con la enfermedad del hemorroides per se: pedir 'musicalmente' que uno “no sufra en silencio” puede terminar sonando muy poco empático para quienes pasan por un terrible momento, sea este físico o psicológico.

Sin embargo, la referencia dominante en la canción, si bien manipulada extensivamente, es el K-Pop. Casi toda la canción se basa en samplear *Gonna Get Your Heart (Gonna Get Your Heart)*, y termina por tanto referenciando la música popular comercial actual. Si bien la fuente en particular es coreana, el hecho que la letra se mantenga en inglés descontextualiza esta posible indexación a una “tecnología hiper-capitalista asiática” que otras canciones del vaporwave tienen (Kim, 2020) siguiendo la narrativa de crítica/celebración de un capitalismo hiper-tecnológico.

### Manipulaciones

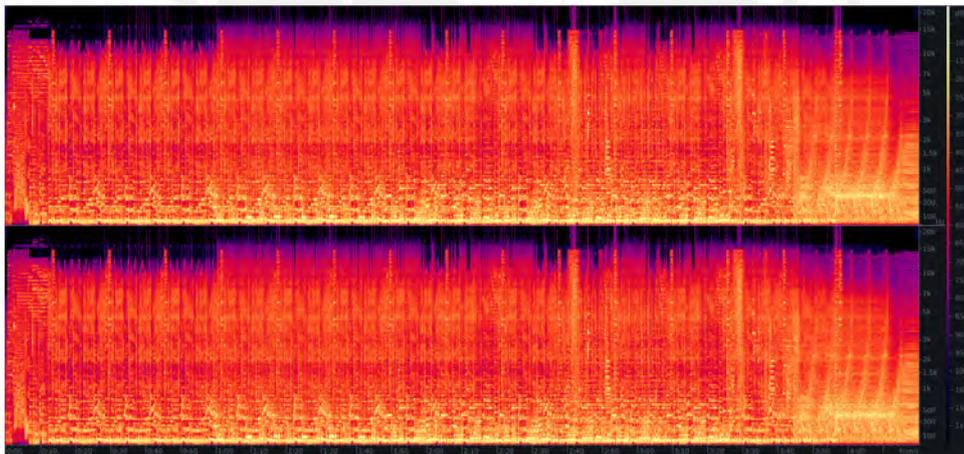


Figura 4.4: Espectrograma de [*Por ti, mi corazón, mi corazón, mi corazón, mi corazón*]

Creemos que esta canción contradice aquel constante brillo que los continuos samples de chispas de *Sailor Moon* evocan al reducir su “rango espectral” (Revéillac, 2017, pp. 28-29) a solo 15KHz, cuando es evidente que estos sonidos similares a campanas muy agudas contienen un espectro mayor a este. Pero no solamente a estas chispas: toda la canción está privada de frecuencias después de los 15KHz, lo que genera una sutil pero notoria reducción del “brillo” al que las sonoridades de *Sailor Moon* aportan. Esta tendencia a 'oscurecer' las fuentes continúa de manera mucho más notoria con los samples de *Gonna Get Your Heart (Gonna*

*Get Your Heart*), “Don’t suffer in silence” y “They’re cancer” los cuales son transformados con un *pitch-shifting*, es decir, con una altura más grave que la original y una duración más extensa —o *tempo* más lento.

De esta manera, estas manipulaciones se asimilan en el tercer hilo de significados que Brøvig-Hanssen & Danielsen (2016) encuentran en el uso de firmas digitales: un énfasis en la dicotomía humano-máquina y sus problematizaciones de las nociones de humanidad, autenticidad e identidad. Interpretamos así las manipulaciones a las voces sampleadas, ya que, a través de una ‘robotización’ de estas voces, *Por ti, mi corazón, mi corazón, mi corazón, mi corazón* se distancia de las referencias originales hacia una construcción ‘artificial’ de sentimientos complejos de tristeza, soledad y alienación en la cultura digital sentidas en el vaporwave (Glitsos, 2016). Pad Chennington habla del álbum *I’ll Try Living Like This* —donde está esta canción— de esta manera:

La relación que uno tiene con este album es como [sic] una computadora con fallas [*glitchy*] cobrando vida y aprendiendo sobre el ambiente que la rodea, donde ella ha sido puesta repentinamente. [...] Vas a oír momentos de total sentido aquí [...] Pero también vas a experimentar momentos increíbles de tragedia musical. Algunas cosas aquí suenan tan increíblemente tristes que la pura emoción rasgando a través de los parlantes te puede hacer llorar. (Chennington, 2017)

Precisamente la construcción compleja de esta identidad post-internet —es decir, amalgamada con narrativas de saturación de información y tecnologías digitales— se potencia desde los constantes glitches que se producen desde el inicio de la canción: los primeros 10 segundos repiten rápida e irregularmente los samples de chispas de *Sailor Moon*, generando tensión alrededor de las frases “They’re cancer” y “Don’t suffer in silence”. Asimismo, al final de la canción, ya habiendo sumergido el sample de AOA bajo una gran cantidad de *reverb*, se genera un ‘error’ que repite un segmento corto muchas veces hasta el finalizar de la canción. Esto termina resaltando el aspecto artificial y digital de la producción, más no exclusivamente de una tecnología con errores: existe una capa adicional de instrumentación moderna —bajos y hi-hat— que se superponen al sample de AOA y enfatizan la calidad *re-*

*mix* de esta canción. De esta manera, encontramos una narrativa ambivalente alrededor de la condición tecnológica de la canción.

### Ensamblaje espacio-temporal

La ambivalencia, sin embargo, es total: la letra de la canción —y por lo tanto el factor humano— entra en conflicto con la forma repetitiva en la que se comunica. Si desde antes teníamos unas voces digitalmente alteradas que problematizaban la idea de identidad humana, la repetición exacta de estas voces aspiraría a “*sonar como máquinas*” (Butler, 2014) a lo largo de la canción. Esto se suma a la narrativa de la ‘computadora cobrando vida’ y la construcción ‘artificial’ de sentimientos de soledad y alienación desde la letra:

They're cancer  
Don't suffer in silence  
Oh yeah  
Oh, ho, ho, yeah yeah  
(x7)  
Mm mmm...  
Oh yeah  
Oh, ho, ho, yeah yeah  
My Girl's Gonna Get Your Heart  
My Girl's Gonna blow your mind  
(bis)  
Oh, ho, ho, yeah yeah  
Mm mmm...  
Oh yeah  
Oh, ho, ho, yeah yeah  
Oh yeah  
Oh, ho, ho, yeah yeah

Existe un evidente énfasis en los “Oh yeah” y “Oh, ho, ho, yeah yeah”, que toman gran parte de la duración bajo la constante y exacta repetición. Esta estructura difiere del tiempo-momento que vimos en [PRIMETIME Programación de hoy LATENIGHT] al pre-

sentar una misma direccionalidad en cada repetición. En este sentido, es una direccionalidad fragmentada, nunca llegando a algún tipo de desarrollo. Esto es lo que Kramer (2016) llama “tiempo gestural”, donde la estructura temporal solo se sostiene bajo lo convencional de sus elementos: en este caso, el estribillo “Oh yeah / Oh, ho, ho, yeah yeah”. Para nosotros, esta constante repetición artificial —es decir, digital— de una vaga frase positiva establece una actitud irónica hacia su mensaje, a la vez de sugerir un estar encerrados en este sentimiento, ya de por sí manipulado digitalmente.

Espacialmente la sensación de estar encerrados en un falso optimismo también es notoria. Encontramos que las voces alteradas que repiten el “Oh yeah” están rodeando toda la mezcla, dando una imagen abierta estéreo abarcadora. A su vez, las ráfagas de chispas de *Sailor Moon*, que reaparecen con cada repetición del sample, están en mono a un volumen similar al del sample, generando una superposición confusa entre la letra cantada y las chispas, como un brillo impuesto en la canción más que ‘justificado’ por su estructura. Esto refuerza la idea del “tiempo gestural” de Kramer: los eventos musicales que ocurren son convencionales y comunican mensajes aparentemente claros, pero solo eso: la manera en cómo se superponen estos mensajes genera conflicto entre ellos, resaltando más el ensamblaje digital mismo de las fuentes sampleadas, lo que para Strachan (2017) llama a pensar en “la materialidad de la memoria cultural en la era digital” (p. 146). Y en efecto, esta canción evoca una memoria ficticia —superponiendo 90s y 2010s— que se repite continuamente, “disolviendo la noción de un progreso tanto en su creación como en los sentimientos que evoca en nosotros” (Tanner, 2016, p. 67). Butler argumenta alrededor de la repetición en la música electrónica:

"Las repeticiones que parecen no tener motivación o ser innecesarias reciben etiquetas como “redundantes” o “excesivas”, invitándonos a especular sobre el carácter del agente musical que actúa de esta forma. Es ella meramente inelocuente, o posiblemente desenfrenada? Quizá él está exteriorizando una compulsión o está de otra manera perturbado.” (Butler, 2014, p. 191)

Precisamente los elementos de exceso, desenfreno y perturbación nos motivan a pensar que esta canción presenta una compleja colección de sentires alrededor de la vivencia repetitiva y virtualmente infinita en la cultura digital en lo que refiere a la información —y por

tanto la memoria. A través de la repetición el tiempo se hace circular “para el bien del consumo y la regresión”, ya que impide el paso del tiempo al mantener un *loop* de un sample “para siempre” (Navas, 2012, pp. 28-31). Si bien no presentado frontalmente, las mediaciones tecnológicas de [*Por ti, mi corazón, mi corazón, mi corazón, mi corazón*] presentan una construcción musical propia de una generación post-internet expuesta a un ruido de información a su vez repetitivo por la lógica de un consumismo intrínseco en el internet (Waugh 2015), resaltando elementos positivos pero vagos que sin embargo se repiten, para eventualmente colapsar en un ‘mar’ de reverberación y repetición en glitch —denotando una crítica y celebración simultánea de un utopianismo tecnológico pasado (Strachan 2017, p. 146) y resaltando su artificialidad. “Es tan raro, es tan nuevo, es tan quebradamente hermoso” (Chenningon, 2017).

#### 4.4. Significados potenciales de la música del vaporwave

Si bien el análisis ha sido breve, las decisiones semióticas adquieren una carga cultural significativa si se contempla bajo el contexto sociocultural analizado en los capítulos previos. Encontramos entonces, en esta muestra representativa de canciones del vaporwave, que se puede significar:

1. **Un pasado actualizado a través de la remediación digital.** La referencialidad a la música del pasado nunca es directa, nunca comunica solo un “recuerda” tal sonido, tal época, sino que opta por reimaginar esta época bajo decisiones específicas: sea modernizando sus sonoridades bajo sonidos propios de la cultura digital o simulando un deterioro de este pasado, tratando de resaltar un “paso del tiempo” que estas fuentes podrían haber tenido.
2. **Un pasado ambiguo, no definido.** Bajo la manipulación digital y la extracción de samples específicos, los músicos del vaporwave no buscan resaltar un artista en particular, o alguna historia resaltante dentro de las músicas referenciadas. Al contrario, eligen los elementos generales de la música, que puedan dar una idea vaga del pasado referenciado, abriendo así la puerta para una imaginación libre de cómo este pasado podría ser ahora.

3. **Una alteración y diversificación de la experiencia temporal.** Al acelerar, desacelerar, y colisionar fragmentos de músicas del pasado, los artistas vaporwave buscan comunicar nuevas formas de experimentar el pasado: como una memoria acelerada y vívida, o como una memoria fragmentada y errática. De esta manera, no generan una constante unidad dentro del movimiento, sino más bien múltiples temporalidades al momento de imaginar el pasado.
4. **Una celebración de la presencia del pasado en el presente.** Los artistas vaporwave deciden priorizar siempre la referencia al pasado, a pesar de sus actualizaciones, comunicando así que esta se convierte, bajo la reimaginación de la cultura digital, en una música con alto valor emocional y potencial para la creación.

Entonces, ¿estos significados potenciales contribuyen o permiten la construcción de una nostalgia por los futuros perdidos? Nosotros argumentamos, y creemos haber demostrado, que sí. Al congregar prácticas y tecnologías propias de la cultura digital con narrativas nostálgicas, y aplicarlas recontextualizando músicas del pasado, se abre el espacio para la reflexión sobre aquellas narrativas culturales relacionadas con la tecnología inscrita en aquellas épocas —80s y 90s: desarrollo tecnológico hacia una suerte de utopía, globalización y formación de comunidades, entre otras promesas nunca cumplidas. Al traer de vuelta aquellos objetos culturales musicales y sonoros de estas décadas pasadas, los artistas vaporwave reimaginan estos futuros perdidos en el presente, manipulando las fuentes para actualizar las sensaciones y vivencias que se referencian con estos objetos: una fiesta hiperacelerada en el caso de *Fun Tonight*; una “cinta VHS corroída tratando de prender después de años de abandono” (Chennington, 2018) en el caso de [*PRIMETIME Programación de hoy LATENIGHT*]; y una compleja representación de la ansiedad social y cultural frente a un pasado —y presente— en constante repetición, forzado bajo lógicas hiperconsumistas dentro de un realismo capitalista, en el caso de [*Por ti, mi corazón, mi corazón, mi corazón, mi corazón*].

## Conclusiones

Si bien hemos demostrado una correlación entre las prácticas de la música digital en el vaporwave y la construcción de narrativas sobre la nostalgia por futuros perdidos, creemos que quedan muchas cosas por hacer al respecto de cómo aplicar este conocimiento. Como mencionamos desde el inicio, esta investigación está hecha para aquellos que estén interesados en las formas en las que las tecnologías digitales permiten la construcción de narrativas culturales, es decir, cómo nuestros objetos transforman la percepción y construcción discursiva de la realidad. Por tanto, las aplicaciones de las estrategias musicales/sonoras aquí descritas con el vaporwave no solo se limitan a las analizadas en esta tesis, sino que —y sobre todo, según Van Leeuwen (2005)— se trata de buscar qué “potencial semiótico” puede ser actualizado desde nuevos usos o solo permutaciones en las prácticas musicales del vaporwave y la música propia del internet en general. El panorama por recorrer en este aspecto es amplio y aún con muchas aristas por analizar: la música post-internet, ahora liderada por el movimiento *Hyperpop*<sup>23</sup>, solo continúa diversificándose y entrelazando las narrativas culturales de la cultura digital aquí analizadas con otras narrativas que no han podido entrar, ni ser mencionadas, en esta investigación.

Invitamos entonces a cualquiera que lea esta tesis a que se adentre a escuchar estas músicas, tanto las propias del vaporwave como las del internet en general. Como hemos visto a lo largo de los capítulos anteriores, existe un contexto complejo sociocultural que ha disparado la revisión del pasado, su actualización mediada digitalmente, y la construcción de nuevas narrativas alrededor de esta. Consideramos que mantenernos actualizados sobre estas manifestaciones artísticas se hace necesario para poder comprender las sensibilidades de la música del futuro. Si bien, como argumenta Mark Fisher (2009), nos encontramos en un *impasse* temporal en el que, debido a la dominación del capitalismo neoliberal como sistema económico global (y los traumas y abusos que conlleva), la innovación se ha vuelto más difícil y arriesgada, es en movimientos como el vaporwave donde encontramos una síntesis peculiar entre los ideales de innovación desde usos heterodoxos de la tecnología digital, y una asimilación del realismo capitalista como formadora de la identidad de la comunidad vapor-

---

<sup>23</sup> Ver, por ejemplo: [https://www.youtube.com/watch?v=HzKzuNvm\\_o8](https://www.youtube.com/watch?v=HzKzuNvm_o8)

wave y de la música post-internet en general. Nos plantean entonces nuevas formas de enfrentar este *impasse*, si bien ambivalentes y conflictivas, no por ello menos valiosas de explorar. Nos resuena en la experiencia personal como nativos del internet, y nos da rutas posibles para reimaginar nuestros propios futuros perdidos.



## Bibliografía

- Anónimo [u/deleted]. (2014 aprox.). *Vaporwave Sub-Genres Guide from /mu/* [gráfica e hipervínculo]. Reddit. Consultado el 5 de Noviembre de 2020. [https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/2i53dt/vaporwave\\_subgenres\\_guide\\_from\\_mu/](https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/2i53dt/vaporwave_subgenres_guide_from_mu/)
- Anónimo [u/deleted]. (2016 aprox.). *death's dynamic shroud.wmv - I'll Try Living Like This (NUWRLD Version)* [hipervínculo]. Reddit. Consultado el 5 de Noviembre de 2020. [https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/3us1qw/deaths\\_dynamic\\_shroudwmv\\_ill\\_try\\_living\\_like\\_this/](https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/3us1qw/deaths_dynamic_shroudwmv_ill_try_living_like_this/)
- Berardi, F. (2011). *After the future*. Edinburgh, Inglaterra: AK Press.
- Bollmer, G. (2018). *Theorizing Digital Cultures*. Londres, Inglaterra: SAGE Publications Ltd.
- Bornemann, T. C. (2017, 7 de diciembre). Vaporwave, Revisited: A Second Look at the Forever-Mutating Genre. *Medium*. Recuperado de: <https://medium.com/@Thorcb/vaporwave-revisited-a-second-look-at-the-forever-mutating-genre-b7da26d76ca3>
- Born, G. & Haworth, C. (2018). From Microsound to Vaporwave: Internet-mediated musics, online methods, and genre. *Music & Letters*, 98(4), 601-647.
- Boym, S. (2001). *The Future of Nostalgia*. Nueva York, NY: Basic Books.
- Brøvig-Hanssen, R. & Danielsen, A. (2016). *Digital Signatures: The Impact of Digitization on Popular Music Sound*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Brøvig-Hanssen, R. (2018). Listening to or Through Technology: Opaque and Transparent Mediation. En S. Bennett & E. Bates (eds.), *Critical Approaches to the Production of Music and Sound* (pp. 195-210). Nueva York, NY: Bloomsbury Academic.
- Butler, M. J. (2014). *Playing with something that runs: technology, improvisation, and composition in DJ and laptop performance*. Nueva York, NY: Oxford University Press.
- Camilleri, L. (2010). Shaping sounds, shaping spaces. *Popular Music*. 29(2), 199-211.
- Chennington, P. (2017). *Death's Dynamic Shroud - I'll Try Living Like This REVIEW (Episode 5)* [vídeo]. Obtenido de: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_z\\_cJ5-tLro](https://www.youtube.com/watch?v=_z_cJ5-tLro)
- Chennington, P. (2018). *Has Vaporwave Gone Too Far?* [vídeo]. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=adW4bp3FAoM>

- Chennington, P. (2019a). *What is Future Funk?* [vídeo]. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=Ur3rS7320FU>
- Chennington, P. (2019b). *this is what happens when you play the greatest song of all time in a room full of future funk heads* [vídeo]. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=Yi1RF1TGAdw>
- Chennington, P. (2019c). *The Mysterious Genre Known As "Signalwave"* [vídeo]. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=U7xsCf75gng>
- Chennington, P. (s. f.). "WHAT IS FUTURE FUNK?". *Vapor95*. Obtenido de: <https://vapor95.com/blogs/darknet/what-is-future-funk>
- Cole, R. (2020). Vaporwave Aesthetics: Internet Nostalgia and the Utopian Impulse. *ASAP/Journal*, 5(2), 297-326.
- Conter, M. (Septiembre del 2017). A vaporização da música. En J. Marques de Melo (Presidencia), *XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação*. Evento llevado a cabo en el 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba. Recuperado de: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2335-1.pdf>
- Cook, N. (2019). Digital Technology and Cultural Practice. En , N. Cook, M. Ingalls, & D. Tripett (eds.), *The Cambridge Companion to Music in Digital Culture* (pp. 5-28). Cambridge, Inglaterra: Cambridge University Press.
- Deuze, M. (2006). Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society*, 22(2), 63-75.
- Derrida, J. (1998). *Espectros de Marx: El Estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva internacional* (3.ª ed., J. Alarcón & C. de Peretti, trads.). Madrid, España: Editorial Trotta.
- Dias, P. & Oliveira, E. (Septiembre del 2015). Cidade, contemporaneidade e (re)criação na internet: a estetização da periferia através da Favelawave. En M. C. Barbosa (Presidencia), *Intercom Júnior - XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação*. Evento llevado a cabo en el XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro.
- Fisher, M. (2009). *Capitalist Realism: Is there no alternative?* Hants, Inglaterra: Zero Books.

- Fisher, M. (2018). *Los fantasmas de mi vida: escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos* (F. Bruno, trad.). Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.
- Frankel, E. (2019). *Hearing the Cloud: Can Music Help Reimagine the Future?*. Hants, Inglaterra: Zero Books.
- Fukuyama, F. (1992). *The End of History and The Last Man*. Nueva York, NY: The Free Press.
- Garrido, S. & Davidson, J. (2019). *Music, Nostalgia and Memory: Historical and Psychological Perspectives*. Cham, Suiza: Palgrave Macmillan.
- Glitsos, L. (2016). *Ways of Feeling: The Transformation of Emotional Experience in Music Listening in the Context of Digitisation* (Tesis doctoral). Recuperado de: <https://espace.curtin.edu.au/handle/20.500.11937/48483>
- Glitsos, L. (2018). Vaporwave, or music optimised for abandoned malls. *Popular Music*, 37(1), 100–118.
- Harley\_Magoo. (2017, 12 de mayo). *Vaporwave Subgenres*. Rate your music. Consultado el 6 de Noviembre. [https://rateyourmusic.com/list/Harley\\_Magoo/vaporwave-subgenres/1/](https://rateyourmusic.com/list/Harley_Magoo/vaporwave-subgenres/1/)
- Harper, A. (2017). How Internet music is frying your brain. *Popular Music*, 36(1), 86-97.
- Higson, A. (2014). Nostalgia is not what it used to be: heritage films, nostalgia websites and contemporary consumers. *Consumption Markets & Culture*, 17(2), 120-142.
- Hogarty, J. (2017). *Popular Music and Retro Culture in the Digital Era*. Nueva York, NY: Routledge.
- Jukić, T. (2019). THE IDEOLOGICAL AMBIGUITY OF INTERNET ART: VAPORWAVE, YUGOWAVE AND SERBWAVE. *INSAM Journal of Contemporary Music, Art and Technology*, 3(II), 55–68.
- Katz, M. (2010). *Capturing sound : how technology has changed music*. California: University of California Press.
- Kelly, C. (2009). *Cracked Media: The sound of malfunction*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Kim, T. (2020). *Accelerationism and Techno-Orientalism in Macintosh Plus's Floral Shoppe* [conferencia]. 2020 JHU Richard Macksey National Undergraduate Humanities

- Research Symposium. 289. Recuperado de: <https://www.mackseysymposium.org/virtual2020/all/presentations/289>
- Killeen, P. (2018). Burned Out Myths and Vapour Trails: Vaporwave's Affective Potentials. *Open Cultural Studies*, 2018(2), 626–638.
- Koc, A. (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.
- Kramer, J. (2016). *Postmodern Music, Postmodern Listening* (R. Carl, ed.). Nueva York, NY: Bloomsbury Academic.
- Madden, E. (2019, 18 de diciembre). WE FOUND LOVE IN A FICTIONAL PLACE: In a time of digital chaos, nostalgia for the old, “better” internet is an immensely seductive emotion. *The Outline*. Obtenido de: <https://theoutline.com/post/8442/internet-nostalgia-2010s-geocities-tumblr-vaporwave?zd=3&zi=vclwmlq2>
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- McLeod, K. (2018). Vaporwave: Politics, Protest, and Identity. *Journal of Popular Music Studies*, 30(4), 123–142.
- Mosco, V. (2017). *Becoming Digital: Toward a Post-Internet Society*. Bingley, Inglaterra: Emerald Publishing Limited.
- Mosco, V. (2018). A Critical Perspective on the Post-Internet World. *Javnost: The Public*, 25(1-2), 210-217.
- Mr. Amazing. (2016). *Vaporwave: Genre Redefined* [vídeo]. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=xJwqp0IByto>
- Navas, E. (2012). *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. SpringerWienNewYork.
- Niemeyer, K. (2014). Introduction: Media and Nostalgia. En K. Niemeyer (ed.), *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future* (pp. 1-26). Hampshire, Inglaterra: Palgrave Macmillan.
- Niemeyer, K. (2016). Digital Nostalgia. *Media Development*, 2016(4), 27-30.

- Nowak, R. & Whelan, A. (2016). The Digital Music Boundary Object. En R. Nowak & A. Whelan (eds.), *Networked Music Cultures: Contemporary Approaches, Emerging Issues* (pp. 113-132). Londres, Inglaterra: Macmillan Publishers Ltd.
- Ordonneau, A. (2019). Retro Tendencies, Decay, and Haunted Media in Hybrid Electronic Music. *INSAM Journal of Contemporary Music, Art and Technology*, 3(II), 24-42.
- Pogačar, M. (2017). Culture of the past: digital connectivity and dispotentiated futures. En A. Hoskins (ed.), *Digital Memory Studies: Media Pasts in Transition* (pp. 27-47). Nueva York, NY: Routledge.
- Prada, J. M. (2015). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* (2.<sup>a</sup> ed.). Madrid, España: AKAL.
- Reynolds, S. (2011). *Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past*. Nueva York, NY: Faber and Faber, Inc.
- Rouet, G. (2016). ETUDE D'UN MILIEU MUSICAL SUR LE WEB, LA VAPORWA-VE (Tesis de maestría, Université de Bourgogne). Recuperado de [https://www.academia.edu/29391521/Etude\\_dun\\_milieu\\_musical\\_sur\\_le\\_web\\_La\\_Vaporwave\\_lorganisation\\_dune\\_communaute\\_sur\\_internet\\_entre\\_2015\\_et\\_2016](https://www.academia.edu/29391521/Etude_dun_milieu_musical_sur_le_web_La_Vaporwave_lorganisation_dune_communaute_sur_internet_entre_2015_et_2016)
- Réveillac, J. (2017). *Musical Sound Effects: Analog and Digital Sound Processing*. Londres, Inglaterra: ISTE Ltd.
- Saba, M. (2019). *Japanese City Pop and the Rise of Future Funk* [vídeo]. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=Althvag63pw>
- Savage, S. (2011). *Bytes and Backbeats: Repurposing Music in the Digital Age*. Estados Unidos: The University of Michigan Press.
- Schembri, S. & Tichbon, J. (2018). Digital consumers as cultural curators: the irony of Vaporwave. *Arts and the Market*, 7(2), 191-212.
- Schrey, D. (2014). Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation. En K. Niemeyer (ed.), *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future* (pp. 27-38). Hampshire, Inglaterra: Palgrave Macmillan.
- Sterne, J. (2012). *MP3: The Meaning of a Format*. Estados Unidos: Duke University Press.

- Strachan, R. (2017). *Sonic Technologies: Popular Music, Digital Culture and the Creative Process*. Nueva York, NY: Bloomsbury Academic.
- Tanner, G. (2016). *Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts*. Hants, Inglaterra: Zero Books.
- Tredinnick, L. (2008). *Digital Information Culture: The individual and society in the digital age*. Oxford, Inglaterra: Chandos Publishing Limited.
- Van Leeuwen, T. (1998). Music and ideology: Notes toward a sociosemiotics of mass media music. *Popular Music and Society*, 22(4), 25-54.
- Van Leeuwen, T. (1999). *Speech, Music, Sound*. Inglaterra: Macmillan Press Ltd.
- Van Leeuwen, T. (2005). *Introducing Social Semiotics*. Oxon, Inglaterra: Routledge.
- Waugh, M. (2015). ‘*Music that actually matters*’ ? *Post-internet musicians, retromania and authenticity in online popular musical milieux* (Tesis doctoral). Recuperado de: <https://arro.anglia.ac.uk/id/eprint/701474/>
- Wilson, J. L. (2015). Here and Now, There and Then: Nostalgia as a Time and Space Phenomenon. *Symbolic Interaction*, 38(4), 478-492.
- Wilson, S. (2009). Remixing Memory in Digital Media. En J. Garde-Hansen, A. Hoskins & A. Reading (eds.), *Save As ... Digital Memories* (pp. 184-197). Hampshire, Inglaterra: Palgrave Macmillan.
- Whelan, A. (2020). “Do You Have a Moment to Talk About Vaporwave?” Technology, Memory, and Critique in the Writing on an Online Music Scene. En T. Tofalvy & E. Barna (eds.), *Popular Music, Technology, and the Changing Media Ecosystem From Cassettes to Stream*. Cham, Suiza: Palgrave Macmillan.
- Wolfenstein OS X. (2015). *Vaporwave - A Brief History (Documentary)* [vídeo]. Obtenido de: <https://archive.org/details/Vaporwave-ABriefHistory>
- Zavala, K. (2018). *Dystopian Shopping Malls: Vaporwave and The Ghosts of The Future*. Recuperado de: [https://www.academia.edu/40659088/Dystopian\\_Shopping\\_Malls\\_Vaporwave\\_and\\_The\\_Ghosts\\_of\\_The\\_Future](https://www.academia.edu/40659088/Dystopian_Shopping_Malls_Vaporwave_and_The_Ghosts_of_The_Future)

