

# La imagen gasificada:

**problemáticas de la imagen  
contemporánea desde el Vaporwave**



CARLOS ALBERTO VELASCO MARTÍNEZ



UAEM

Universidad Autónoma  
del Estado de México





Universidad Autónoma  
del Estado de México



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO  
FACULTAD DE ARTES  
MAESTRÍA EN ESTUDIOS VISUALES

**LA IMAGEN GASIFICADA: PROBLEMÁTICAS DE LA IMAGEN  
CONTEMPORÁNEA DESDE EL VAPORWAVE**

TRABAJO TERMINAL DE GRADO PARA OBTENER EL GRADO DE  
**MAESTRO EN ESTUDIOS VISUALES**

PRESENTA  
**CARLOS ALBERTO VELASCO MARTÍNEZ**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y GENERACIÓN DEL CONOCIMIENTO  
**ESTÉTICA**

TUTOR ACADÉMICO Y DIRECTOR TESIS:  
M. en E. V. Alejandro García Carranco

TUTORES ADJUNTOS:  
M. en A.V. Betsabé Yolitzin Tirado Torres  
M. en E.V. Mariano Carrasco Maldonado

ASESORES  
Dra. en E.L. Cynthia Ortega Salgado  
Dra. en H. Isela Legorreta Pichardo

Toluca, Estado de México, Octubre de 2019

La publicación de este material se financió con recursos de las Becas para Estudio de Posgrado CONACyT 2017-2019

*A Hidai*



#### Disclaimer

El presente proyecto y texto ha sido realizado por el autor con apoyo del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT), la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMex) y la Maestría en Estudios Visuales de la Facultad de Artes, bajo el esquema del Programa Nacional de Posgrado Nacional de Posgrado de Calidad (PNPC). El contenido del presente texto tiene únicamente fines académicos y las perspectivas presentadas en el mismo son responsabilidad del autor, no reflejando necesariamente las opiniones del CONACyT, UAEMex y la Maestría en Estudios Visuales.

Los contenidos presentados son propiedad del autor y los respectivos autores citados y/o utilizados como fuentes de consulta; cualquier omisión de autores, fuentes consultadas o materiales en la presente o futuras ediciones no fueron realizadas con dolo y se dará crédito y mención correspondiente de haber ocurrido tal omisión.

## **Agradecimientos**

Agradezco a la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México y al CONACYT como instituciones que apoyaron e hicieron posible este trabajo terminal de grado.

Un amplio agradecimiento a los académicos del posgrado en Estudios Visuales. Muchas gracias.

Me gustaría expresar un especial agradecimiento a las personas que conforman el sínodo de este trabajo. A la maestra Betsabé Tirado por su paciencia y oportunos comentarios. Al doctor Mariano Carrasco por sus valiosas aportaciones y compartir su capacidad para aterrizar las ideas. A la doctora Cynthia Ortega por su esmero en la revisión de los textos que conforman el presente, por su confianza y apoyo en el quehacer de la escritura. A la Dra. Isela Legorreta por su interés en el trabajo, la música y sus contribuciones en la investigación. Al maestro Alejandro G. Carranco por sus observaciones, contribuciones, el apoyo y la amistad brindada en el transcurso de este trabajo. A ellas y ellos, muchísimas gracias.

# Índice

11	<b>Introducción</b>		
19	<b>1. La experiencia gaseosa</b>		
21	» Scores de una vida. Aproximación al sonido como forma de pensamiento		
37	» Una apuesta por el recuerdo. Entre la imagen-memoria y la imagen-pasado		
47	» Revolviendo el vapor. La atmósfera de la <i>saudade</i> en el <i>Vaporwave</i>		
63	<b>2. El tiempo fuera de sí</b>		
65	» <i>Volverse Marty McFly. Volver al Futuro</i> como alegoría de la cultura pop contemporánea y el <i>Vaporwave</i>		
75	» ¿A cuántos BPM suena la vida? Aceleración y <i>loop</i> en el tiempo del <i>Vaporwave</i>		
97	» El observador distante. La ironía en el <i>Vaporwave</i>		
111	<b>3. El imaginario contemporáneo</b>		
113	» La levedad en el <i>Vaporwave</i> : de las sombras electrónicas a la <i>saudade</i> contemporánea		
123	» Arriesgar el tiempo. El <i>eccojam</i> y el aburrimiento en el <i>Vaporwave</i>		
137	» El <i>Vaporwave</i> y la crisis financiera		
147	<b>Conclusiones</b>		
164	<b>Fuentes Consultadas</b>		

# Lista de pistas

El presente documento incluye un CD compilatorio con las canciones referidas en la investigación. Algunas de ellas se encuentran directamente señaladas dentro de los textos que la conforman, otras de ellas representan, a rasgos generales, algunos de los géneros musicales mencionados. Se hallan también álbumes de *Vaporwave* abordados en la investigación.

El motivo del CD no es otro más que ofrecer accesibilidad a las pistas comentadas al futuro lector de este Trabajo Terminal de Grado.

## 1. La experiencia gaseosa

1. *Weckend*. Walter Ruttman. 1930
2. *ORGAN<sup>2</sup>/ASLSP*. John Cage. 1987
3. *Nomas Gama*. Iannis Xenakis. 1968
4. *Terretektorh*. Iannis Xenakis.
5. *Hibiki Hana Ma*. Iannis Xenakis. 1970
6. *Atmosphères*. Györgi Ligeti. 1961
7. *新しい日の誕生/Birth of a New Day*. 2814. 2015
8. *All Night* (extended version). Luxury Elite. 2013
9. *Rock With You*. Michael Jackson. 1979
10. *Das Modell*. Kraftwerk. 1978

## 2. El tiempo fuera de sí

1. *Human After All*. Daft Punk. 2005
2. *s e q u e n c e*. JAVA.EXE. 2016
3. *Hung Up*. Madonna. 2005
4. *Gimme! Gimme! Gimme!* Abba. 1979
5. *TSUMUGI*. Kinder Malo; Pimp Flaco. 2018
6. *The Dark Side*. Muse. 2018

## 3. El imaginario contemporáneo

1. *Eccojams Vol.1*. Chuck Persons. 2010
2. *Lady In Red*. Chris DeBurgh. 1986
3. *Archangel*. Burial. 2007
4. *Midnight In A Perfect World*. Dj Shadow. 1996
5. *The Dice Man*. Polygon Window. 1992

## Conclusiones

1. *Vexations*. Erik Satie. 1949
2. *OASYS 博物館*. 猫シ Corp. 2010
3. *ショップ@ヘルシンキ*. 猫シ Corp. 2016
4. *슈퍼마켓 Yes! We're Open*. 식료품groceries. 2014

# Introducción |

Si se hace el ejercicio de *googlear Vaporwave* se obtienen como resultado cientos de imágenes en las que predomina una tonalidad violácea. Las imágenes del *Vaporwave* han sido bañadas de una luz peculiar, como si se tratase del efecto producido por lo que comúnmente se conoce como “luz negra”. Ésta no es otra cosa que un registro particular de luz que a simple vista no es posible ver. Con ayuda de una lámpara que emite radiación electromagnética ultravioleta ésta se vuelve visible. El color que adquiere el espacio iluminado es el tono violáceo mencionado con una característica similar al de la luz neón. En tal caso, este tipo de luz es regularmente empleada en lugares denominados “antros”, pero que, al considerar al fenómeno como un género primordialmente de internet y digital, no existe un lugar determinado a ese espacio físico.

El *Vaporwave* es un fenómeno audiovisual constituido como género musical que, a principios de la segunda década del siglo XXI, obtuvo notoriedad en foros de internet, plataformas de música en *streaming* y Youtube. El hecho de que fuese considerado un género musical es debido a las modificaciones particulares que los productores aplican a la música e imágenes del pasado. Dentro estas modificaciones destacan la ralentización, la aplicación de eco o la reverberación y una intencionada modificación del *pitch* que agrava los sonidos de la música sampleada.

En materia visual, aparte del mencionado tono violáceo, se encuentra el *gif*—que converge con el *loop* en la música—, el “ruido visual” y una suerte *collage* de imágenes digitales que hacen alusión a una especie de vida en red.

El material sampleado en el *Vaporwave* procede en su mayoría de un pasado cercano, habitualmente de las décadas de 1970 a finales 1990. Dicho fenómeno, que no es exclusivo del *Vaporwave*, es analizado por Simon Reynolds (2012: 27-35) y descrito como retromanía, noción que hace referencia a la presencia exagerada del pasado en el presente. De la descripción que Reynolds hace del presente se aprecia la nostalgia como una sensibilidad extendida en la mayoría de los fenómenos culturales pop. La situación de la retromanía que plantea Reynolds parece englobar al *Vaporwave* en este sentido. Sin embargo, la “cara b” de la retromanía es lo que él y Mark Fisher han denominado hauntología (la construcción del concepto es la de *hant* y *ontologie*). Concepto tomado de Jacques Derrida y trasladado a la crítica musical para referir a las producciones que irrumpen la ilusión de presencia de la música mediante el ruido sonoro. La hauntología para ambos autores representa una relación melancólica con el pasado en el presente y que parece encontrarse en el fenómeno.

De este modo, el *Vaporwave* se encuentra entre la retromanía y la hauntología; fenómenos que al desplazarlos a la lógica de las sensaciones operan como nostalgia y melancolía.

La propuesta teórica que se ha tomado para analizar el accionar de los productores de *Vaporwave* ha sido la de *homo-sampler*. Término acuñado por Eloy Fernández Porta (2008: 163-165) que refiere a la posibilidad y el hecho de que las personas hagan uso de las tecnologías para elaborar representaciones visuales y sonoras. Pero quizá, más allá de la representación formal, el interés sobre este término es por la idea

adjudicada por el autor, a saber, el de construir el tiempo. Es decir, el *homo-sampler* es quien identifica su percepción temporal como algo construido y haya la posibilidad de elaborar para sí una temporalidad mediante la tecnología.

El tiempo, como idea escurridiza, inestable y constante mutación juega en esta investigación un rol importante, ya sea por lo anteriormente comentado o por los problemas que se encuentran expresados por otros autores al hablar de lo contemporáneo. La rapidez, el futuro en crisis, el tiempo en *loop*, son sólo algunos de los temas abordados en relación al fenómeno del *Vaporwave*.

//

Por otro lado, el *Vaporwave* se inscribe en una situación en la que la música ha devenido una especie de servicio público. La música y sus medios de reproducción parecen no abandonar ni un instante nuestras vidas. Al andar por las calles, en los centros comerciales, en el transporte público y en las plazas la música tiene una presencia constante. Mi interés, en este sentido, es analizar las implicaciones del estado de este sector de la música pop y la percepción de la misma.

La idea, casi un eslogan, de que la música nos acompaña cual *soundtrack* ha tomado una dimensión un tanto distinta. La música actualmente ocupa una especie de lugar de fondo en la cotidianidad, que no sucede de manera intencionada o por gusto, sino de manera impuesta. Esto último lleva a plantear las siguientes interrogantes: ¿Se trata de una escucha distraída? ¿qué implica el hecho de que sea así? ¿Es este tipo de escucha la percepción habitual en esta época?

El *Vaporwave* lleva implícita esta condición. Dentro de sus variaciones, ha sampleado y reconocido una clara tendencia a producir lo



que comúnmente se conoce como “música de ascensor”. En uno de los primeros textos que refiere al *Vaporwave* como objeto de análisis, *Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza* (2012) escrito por Adam Harper, se pasa de largo sobre el asunto. A esta condición se le adjudica una especie de toma política de lo que hoy puede ser una plaza pública. Sin embargo, sugiero que no es necesario conferirle este carácter político de manera anticipada al *Vaporwave*. Me parece pertinente ahondar en el alcance de la “música de ascensor” como modalidad de la música pop contemporánea.

//

A la concepción y articulación de lo anteriormente descrito lo he denominado imagen gasificada. Término que me permite darle “apellido” a la imagen que refiero y a lo que creo, es la manera más adecuada de comprender el *Vaporwave*. Resulta evidente que tal término responde a la nominación del propio fenómeno (ondas de vapor). Sin embargo, me parece adecuado por una razón aún más pertinente. El triunfo de los ambientes, la experiencia multisensorial y de inmersión (aunque sea la obtenida asistiendo al supermercado), la “contaminación” atmosférica, la actualización y virtualización, son algunos de los problemas con los que nos topamos a diario, en el cotidiano. Lo gasificado sirve entonces como metáfora para ahondar en estas cuestiones.

Ideas que fueron germinadas por Yves Michaud en su célebre libro *El arte en estado gaseoso* (2007) y *El nuevo lujo* (2013), refiriéndose a la estatización del cotidiano. En lo siguiente mantengo distancia de su propuesta teórica. De alguna manera para este autor parece que todo, –o al menos en el campo artístico–, se ha gasificado y lo estético, como rasgo esencial de éste, se ha banalizado. Para Michaud nos encontramos

en una sociedad que privilegia lo efímero.

La apuesta de esta investigación es que se ha comenzado a gestionar una especie de hartazgo cultural sobre la susodicha gasificación. El *Vaporwave* es un indicador de esto. De este modo, la relación que quisiera establecer con lo gasificado es la de desarrollar sus posibilidades metafóricas, pero también reconocer las limitaciones de ésta. Es decir, cuando lo gasificado se solidifica.

//

La propuesta de esta investigación recurre a la triada de Hans Belting en relación al análisis antropológico de la imagen. Dicha triada, desarrollada por el autor en *Antropología de la imagen* (2001), es la de los conceptos “medio-imagen-cuerpo”. Cabe señalar que los anteriores representan puntos de orientación internos dentro de la investigación y no compartimentos a los que la información es depositada. En este sentido, la presente investigación pretende estar en conexión con lo expuesto por Belting que, en síntesis, se podría describir de la siguiente manera: no hay imagen sin medio ni medio sin imagen, a su vez, no hay imagen sin la interacción con un cuerpo y en dicha interacción, el cuerpo deviene un lugar de las imágenes, es decir, un medio.

La idea de imagen, en este sentido, no excluye las sonoridades. No hay que confundir la imagen con su medio. Entenderla en relación a las pantallas, la fotografía o la pintura es restrictivo de sus análisis. Lo que hacen estos medios es condicionar la presencia de ésta al hacerla visible. En cuanto a las sonoridades existe una extensa discusión en la que han participado diversos autores sobre si la imagen y lo sonoro son fenómenos distintos. Una versión conciliadora de dicho debate es la idea de imagen-sonora. Mi apuesta, sin embargo, es que no sólo

se trata de ofrecer concilio sino comprender que no sólo miramos con los ojos.

Por dar un ejemplo de esto último, imaginemos la situación en la que observamos algo a lo que es posible adjudicarle cierta levedad. Dicha cualidad alude a la condición a la que está sujeta un elemento en relación con la gravedad. En este caso, la fuerza con la que es atraído tal elemento a la Tierra es menor en comparación con otros objetos. Por esta razón que se diga que es leve. En efecto, vemos que un elemento u objeto es leve porque se desenvuelve con soltura en el aire (una pluma de ave), pero la impresión que deja tal evento en nosotros no se reduce a la vista. Interpretamos su levedad a través de la sensación corporal que nos condena a nosotros, como organismos atraídos con mayor fuerza, al piso. Es decir, nuestros sentidos no se encuentran compartimentados, –aunque existen padecimientos en los que un sentido es interrumpido–, nuestra percepción es corporal y, por tanto, “vemos” con la escucha.

Regresando a la triada de Belting, la articulación de los textos persigue en cierta medida esta lógica. Es decir, existen textos mayormente orientados a indagar sobre el cuerpo, –siendo estos los que corresponden al primer apartado–, desplazando dicha noción a mi experiencia con las sonoridades, mi interacción con los medios y por último la imagen, comprendida, en este nivel, como sensación más que como algo fijo. Recurrir a mi experiencia para desarrollar estos textos no es por otra razón más que por el hecho de reconocermé como una persona inmersa en la cultura. De hecho, y tal vez no sea aquí el lugar para exponerlo, debo decir que cada vez estoy más convencido de no existe tal cosa como “lo personal”.

Ahora bien, en el segundo apartado se desarrollan planteamientos relacionados con el medio, sin necesariamente sustraerse a lo digital en términos estrictos. Quisiera llamar a esta relación con el medio “el

espacio submediático” (2008). Término empleado por Boris Groys para denominar aquello que rodea o queda fuera del medio pero que determina el accionar de las personas con tal medio. En este sentido, mi propósito es el de analizar lo medial y submedial del *Vaporwave*, recayendo en aspectos de la percepción y la imagen.

Por último, en el tercer capítulo los textos se encuentran dirigidos a las emociones y sensaciones desplegadas en el fenómeno. La pregunta que abre este último apartado es sobre el cuestionamiento por sensibilidad que comparten los productores de *Vaporwave*. Como se ha insinuado anteriormente, existe una al respecto de ésta, ¿se trata de una relación nostalgia o es, quizá, melancólica? ¿O acaso se trata de otro tipo de sensaciones en las que se conectan las antes mencionadas?

Podría decirse de manera general que una estructura amplia de la investigación y que, creo, se encuentra implícita dentro de algunos ensayos es la siguiente: la de la percepción, los conceptos desarrollados en relación a ésta y la sensaciones o afectos.



# La experiencia gaseosa

Scores de una vida. Aproximación al sonido como forma de pensamiento  
Una apuesta por el recuerdo. Entre la imagen-memoria y la imagen-pasado  
Revolviendo el vapor. La atmósfera de la saudade en el Vaporwave

## **Scores de una vida. Aproximación al sonido como forma de pensamiento**

Era costumbre ir en el volkswagen familiar escuchando alguno de los cassettes seleccionados para la ocasión mientras disfrutaba de mirar por la ventanilla del automóvil. El evento, a la distancia, me parece símil de la experiencia que se tiene con el cine y la música incidental, ya que los sonidos o la música, se compaginaban con las imágenes que eran encuadradas por la ventanilla.

Se trataba de una “dramatización” sonora para las imágenes que sucedían a través de ella. Así, por ejemplo, un sonido emitido por las bocinas se correspondía con la aparición de algún transeúnte que corría velozmente para alcanzar el autobús. Las imágenes, acompañadas por los sonidos, hacían ver la realidad un tanto distinta.

Para ese entonces, algunas canciones me resultaban incomprensibles, no sólo en cuanto al idioma o la letra, sino en la estructura, ritmo o densidad que éstas podían alcanzar. Tampoco es que se tratara de música experimental o vanguardista para la época en la que escuchaba (aunque para mi escucha sí lo eran), pero pasaba de escuchar “música infantil” a *Us and Them* de Pink Floyd sin advertencia alguna.

Aún incomprensibles, más no imperceptibles, los sonidos acompañaban las imágenes del exterior. De este modo los sonidos adoptaban un carácter incidental acentuado las emociones que por aquella época sentía.

Y ya en su conjugación (imágenes y sonidos) el evento se presentaba en ocasiones como una fuga del melodrama familiar. Una forma de ausentarme de la tensión del ambiente que se generaba dentro del automóvil.

Había en ese momento una compaginación de las imágenes y el sonido que tiene sus antecedentes, como ya mencionaba, en la producción cinematográfica. Pero también, una transformación de la música en sonido ambiental. Situación que identifiqué en algunas obras de arte y que me parecen pertinentes traer a colación con el fin de enmarcar una serie de fenómenos en la reflexión de una imagen sonora y más tarde de una imagen gasificada.

En 1930 el alemán Walter Ruttmann realizaría un filme titulado *Week-End* (1930) considerado por algunos artistas sonoros, como el español José Iges, un hito dentro la reflexión sonora. Un filme que paradójicamente sucede sin imágenes registradas en celuloide y sólo mediante sonidos, es representado el fin de semana de un hombre en sus actividades cotidianas. Se intuye, por los sonidos con los que el filme inicia, que se trata de los momentos de trabajo de una persona: un martillo golpeando un objeto metálico, una cierra dentada cortando algo y el caer de unos clavos al suelo. Para luego dar paso a los días descanso representados por actividades diversas, como charlas con otros personajes (un niño), recorridos por la ciudad en un automóvil y momentos de recreación con conocidos en lo que parece ser una taberna.

La aportación sustancial de la pieza fue el hecho de haber manifestado lo que el compositor francés Michel Chion denominaría “rodaje sonoro”<sup>1</sup>. Esto indicaba que el sonido había sido realizado ex profeso

---

1. La noción de “rodaje sonoro” refiere a que los sonidos han sido realizados o capturados explícita y exclusivamente por un micrófono para después ser montados en la posproducción y generar una escena determinada. José Iges, artista sonoro, desarrolla con más detalle la noción en su texto: *Soundspaces:*

para el filme. De lo que se deduce también que Ruttmann focalizó el sonido que precisaban “las escenas”. Hay que agregar que para Michel Chion la pieza no es un filme más que por una suerte táctica de Ruttmann: la pieza fue grabada en una pista óptica. Por lo que Chion dirá que, en tal caso, y dado que Ruttmann la definió como “película sin imágenes”, es necesariamente una obra “conceptual” (lo que la vuelve una obra pionera de este arte).

A diferencia de la radio que ofrecía una experiencia auditiva más o menos azarosa para la audiencia –desde 1920–, la selección del sonido y el montaje fílmico de Ruttmann generan una especie de narrativa, misma que provoca al interior de quien escucha una serie imágenes. Como si viésemos en el interior aquella película que el cineasta había filmado. No hay imágenes visuales registradas en un medio físico, sino que, gracias al carácter indexal de los sonidos, las imágenes vienen desde nuestra memoria a una visión interna. Así, la sintaxis del montaje ofrece una secuencia sonora en la que es posible inferir lugares, momentos del día o, en su conjunto, la representación del fin de semana de una persona.

La pieza de Ruttmann ilustra una de las aproximaciones a la imagen sonora, en la que el sonido tiende a la figuración y alude a lo que momentáneamente denominaré “memoria auditiva”. Pero también de la pieza se recoge aquello que Chion llamó “rodaje sonoro” y fue lo que tiempo después, Pierre Schaeffer rechazaría con su música concreta, abstrayendo el sonido al intentar evitar dicha referencialidad figurativa.

En ambos casos, entre Schaeffer y Ruttmann, existía una estetización del sonido ambiental, pero a diferencia del último, Schaeffer insistiría en que la música concreta sólo trata de los aspectos inmanentes del sonido: un sonido puro y abstracto. Por lo que desde este punto es posible vislumbrar un paralelismo con lo visual, relacionado con lo

---

*Una aproximación histórica* (2000).

que para el crítico norteamericano Clement Greenberg el arte moderno debía ser<sup>2</sup>. Pero a ello volveré más tarde, antes bien me gustaría referirme al magnetófono.

Como herramienta tecnológica capaz de grabar el sonido en una cinta magnética y devolver lo registrado en su reproducción, el magnetófono hizo propicia las condiciones para la música concreta. Éste era accesible para realizar montajes sonoros, cortando y uniendo fragmentos de las grabaciones. La música concreta revelaría una música otra, que se presentaba con sonido puro y duro. De este modo, existe otro paralelismo entre lo visual y lo sonoro, pues al igual que la fotografía, el magnetófono mostraba una captura del continuo de la realidad, en este caso, la sonora. No obstante, esta capacidad de limitar el continuo sonoro era, siguiendo a Eugenio Trías (2010), propia del arte musical, pero a diferencia de este, el magnetófono ofrecía la posibilidad de manipular el sonido ambiente registrado.

Sin embargo, escuchar composiciones de Schaeffer o Pauline Oliveros o más recientes como Venetian Snares, han traído consigo comentarios del tipo: “¿y esos soniditos qué?” La situación me parece propia de este texto, ya que la postura resulta similar a la de la anécdota antes relatada. En ella comentaba (o escribía) que se trataba de sonido, a sabiendas de que efectivamente era música, lo que creo, no fue un error.

Para fines operativos recurriré nuevamente a lo que he referido como “memoria auditiva” u oído musical con el que cierto conjunto de sonidos son reconocibles como música. Y que, en aquel entonces, cuando miraba por la ventana, no poseía. De modo que es posible decir que las refe-

---

2. Esto es que el arte moderno debía radicar en la naturaleza del medio. Para el crítico norteamericano, existían cualidades únicas del medio artístico y sobre estas el arte moderno sentaría sus propias bases. En la pintura, por ejemplo, dicha cualidad sería la de la planitud, en tanto que superficie.

rencias culturales son un factor que permite diferenciar si un conjunto de sonidos son, o no, música. No pretendo decir que exista una escucha inocente, sino justo lo contrario. Se trata, a mi parecer, de un proceso mediante el cual la escucha interioriza ciertos sonidos (musicales o no) y responde de cierta manera, ya sea a través del disfrute, el rechazo o la negación de estos. Un proceso que sucede, según Trías, previo al nacimiento (2010: 568).

A partir de esta apresurada reflexión es posible decir de manera provisional que la música puede ser comprendida como el arte de dar forma al sonido; agregando por supuesto matices como ritmo, entonación, timbre, intensidad, etc. Ya en este sentido, parece lógico decir que la música sucede del sonido. Como si existiese una especie de imantación de ellos, como si la escucha se llenase de sonidos y el compositor los buscase. Pero también, como si antes de conocer la música conociésemos el sonido y la música fuese la forma estructurada de la imaginación o un pensamiento.

Aunque esto último parezca plausible no agota las explicaciones al evento sonoro recordado. Así, por ejemplo, pensar en la posibilidad de pasar de la música al sonido ambiental es un hecho con la interpretación de la pieza *Organ<sup>2</sup>/ASLSP (As SLOW as Possible)* (1985) de John Cage, que se lleva a cabo en la iglesia de San Burchardi, ubicada en el pueblo alemán Halberstadt.

En dicho proyecto se programó un órgano para interpretar la partitura escrita por Cage en un lapso de 639 años. Iniciada en 2001, se tiene previsto que la interpretación concluya en 2640, periodo suficiente para que a ninguna persona le sea posible asistir a su totalidad, sin que por ello la obra esté sucediendo. El próximo cambio de acorde se efectuará el 5 de septiembre de 2020, mientras que para los visitantes es únicamente posible escuchar el acorde sostenido. Aún escuchando el sonido con

una tonalidad determinada por la partitura, el sonido se extiende de tal manera que resulta inasequible, –en tanto que obra musical–, para el oído humano. La interpretación de la pieza es comprensible en cuanto idea, pero imposible de percibir en su total ejecución.

Extender la música mediante la lentitud de la interpretación sugerida por la libre indicación de ser tocada “tan lento como sea posible”, es una de las grandes elucubraciones John Cage para esta obra. La pieza trata del tiempo, sin duda. Pero de uno que no es el nuestro, sino del continuo sonoro que por lo menos es más vasto que nosotros. La interpretación de *Organ*<sup>2</sup> ilustra la disolución de la música en sonido ambiental, la que, limitados por nuestras posibilidades físicas, acontece en la brevedad de su enunciación.

No obstante, este ejemplo comienza a coquetear con la idea que motivó años atrás a buena parte de los paisajistas sonoros. A saber, la del registro de la gran orquestación cotidiana. Esto es, la posibilidad de escuchar el evento sónico cotidiano como una inmensa composición musical en la que el ladrido de un perro a lo lejos, fuese la continuación armónica del reventar de una gota que cae del grifo. Sólo que, para tales efectos, y en caso de que hubiese una partitura que comprendiera cada uno de los sonidos, nuestra escucha se encuentra limitada.

Muy a pesar de los notables intentos de los exploradores sónicos o paisajistas sonoros, por corroborar tal idea, la estetización del sonido ambiental conduce, por un lado, a cierta autonomía del campo en la que no se considera la fuente sonora; siendo la brecha abierta por Schaeffer. Y, por otro lado, la transformación de los sonidos ambientales en ficciones sonoras implica que estas sean una representación artificial, mediada por una herramienta tecnológica que traduce lo registrado. Paradójicamente, la estetización del sonido incrementa la distancia en la escucha de la gran orquestación cotidiana, en la que

parece conveniente decantarse por una escucha “al natural”.

Probablemente el rastro, más o menos reconocible, de la gran composición musical cotidiana, sea la repetición de los eventos sonoros diarios cifrados en monotonía, como el *miau* con el que nos recibe nuestra gata al entrar al apartamento. Por ello no dudo de quienes, fieles creyentes del sonido, conciben el continuo sonoro como una inmensa composición musical. Sin embargo, de ser este el caso, resulta difícil abstenerse de representar la imagen del gato maullando en nuestra imaginación, incluso ahora, con la sola provocación de leer el fonema.

De tal manera que la planteada autonomía sonora es puesta en duda. Y aunque bien tiene su discurso ancestral con la idea de la acusmática<sup>3</sup>, pensarlo desde el relato greenbergiano<sup>4</sup> ofrece nutritivas reflexiones en la auténtica batalla que se presentó en torno al fenómeno musical y sonoro, a mediados del siglo XX.

Si Pierre Schaeffer hizo evidente su indignación al presentar sus obras de música concreta ante una audiencia que inmediatamente las relacionaba con la fuente sonora, era porque el medio parecía transparente. Evidentemente no se trataba de la presencia del tren, sino del sonido producido por él andando en las vías, lo que no es lo mismo que su presencia directa. En el caso Schaeffer, dicha situación lo llevó a distinguir entre dos sonoridades: las dramáticas y las musicales. Las

---

3. La acusmática, según Michel Chion, significa: “que se oye sin ver la causa originaria del sonido” (1993: 63) La escucha de la radio, los reproductores musicales o los sonidos de la calle que se cuelan por las ventanas son de cierta manera, según esta postura sobre el sonido, escuchas acusmáticas.

4. Uno de los ejes principales de la propuesta crítica de Clement Greenberg era el de la pureza del medio (la pintura por sobre las demás disciplinas artísticas). El paralelismo, en este sentido, es que los compositores, como Schaeffer, insistieran por la pureza del sonido, desprenderlo incluso de lo musical: escuchar el sonido.

sonoridades dramáticas comprometían la imaginación del escucha, en tanto que eran representativas de las fuentes sonoras, mientras que las musicales tendían a la abstracción de lo registrado mediante técnicas efectuadas en la cinta magnética como cortarla, ralentizarla y sobre todo repetirla (Iges, 2000). Lo que hoy podría ser considerado como *sampleo* y que anterior a éste era impensable.

Para Schaeffer sería primordial que la materia sonora se hiciera presente. Caso muy similar a lo propuesto por Clement Greenberg al decir que “en una pintura moderna lo primero que se ve es el cuadro” (2006: 114). Greenberg se refería a que, en el periodo comprendido por él como arte moderno, se había suscitado un cambio significativo en la percepción del propio arte. Se pasaba entonces de un mirar *a través* del medio, *a* mirar el medio. Es decir, para el crítico el arte moderno debía abandonar la representación para mostrar el medio. Ciertamente la crítica de Greenberg articulaba una serie de transformaciones en el arte de su época con las de una tradición pictórica, que alcanzó su punto neurálgico con el expresionismo abstracto.

Lo que más tarde fue identificado en el campo musical con el compositor Iannis Xenakis. El compositor griego formaría parte del Grupo de Investigaciones de Música Concreta fundado por Pierre Schaeffer, el ingeniero Jacques Poullin y Pierre Henry. En ese mismo grupo coincidieron verdaderos “rockeros” de la música de cámara como Karlheinz Stockhausen, Pierre Boulez y Edgard Varèse. No obstante, en contraste con sus contemporáneos guiados por la aleatoriedad, Xenakis buscaría el orden en las masas sonoras. Para Trías, la música de Xenakis “es una música que exige la recuperación de palabras tabú de todos los compositores de su generación, desde Stravinski a Cage, desde Boulez a Stockhausen: la palabra expresión, expresividad” (2007: 796).

En su música, Xenakis da la sensación de imaginar el sonido emitido

por una gota de agua al caer, siendo un sonido capaz de cautivar a una escucha, pero da un paso más. Se pregunta qué sucede, si seguido de esto, intentamos escuchar una a una las gotas de una llovizna, o guiado por su carácter épico, de una tormenta: me parece sencillamente alucinante. Se debe imaginar la claridad el sonido de la gota apenas cayendo al suelo y estallando en versiones más diminutas de ella, una a una, por millones, orquestando el sonido de la lluvia. Trasladarlo al sonido como una masa sonora era la una apuesta del compositor griego.

Es posible percibir este tipo de imaginación en piezas como *Hiki Hana Ma* (1970), que muestran a un Xenakis que intenta con gran esfuerzo encontrar orden en las masas sonoras, haciendo sobre todo un elogio de la escucha. Es decir, una música que no seduce al oído, sino una música que busca afinar el lugar del sonido, la escucha. Ese fue el carácter espacial del cual dota Xenakis a la música de mitad del siglo XX haciendo, –parafraseando a Trías–, del oído un templo (2007: 764).

Este carácter espacial en la música de Xenakis tendría su dimensión de literalidad en piezas como *Nomos Gama* (1967) y *Terretektorh* (1965) siendo un hecho explícito. La interpretación de estas obras requiere de la distribución de los músicos dentro del público, por lo que el espacio de su música no es exclusivamente imaginario, sino también físico. La puesta del compositor griego, en ambas obras, alude a la posición del escucha para que los sonidos sean percibidos en distintas intensidades. Es decir, que la proximidad de la fuente sonora modifique la intensidad tímbrica del sonido en la interpretación. En este caso, la intensidad no es ilusoria sino literal.

La reflexión de Xenakis orbita en el espacio acústico del escucha, en una suerte de interpretaciones particularizadas para los asistentes. Lo que parecería un hecho sencillo, el compositor griego lo lleva al



extremo para hacerlo evidente; puesto que, aún escuchando los mismos sonidos dentro del mismo espacio, no es prudente decir que se escucha lo mismo. Si bien es cierto que el oído es un canal físicamente abierto, no es cierto que escuchamos todo y menos lo mismo. No me refiero, en tal caso, solamente al disfrute de una pieza musical, sino a la situación que ocurre en el filme de Ruttman: al igual que con la mirada, con y en la escucha focalizamos. Distinguimos unos sonidos de otros. Esos “sonidos-otros”, por el momento, ocupan en el registro de este ensayo las denominaciones de “sonido-ruido” y/o “sonido blanco”. Es decir, aquello que queda fuera de los sonidos ya interiorizados o que tienden, como en la luz blanca, a la radicalidad de presentar todos los colores en un mismo haz luminoso-sonoro. Sonidos que por su desconocimiento o su intensidad rompen una ilusión o propician otra, o que sencillamente generan desconcierto puesto que se presentan de manera errática.

Volviendo a las composiciones (*Nomos Gama y Terretektorh*), aunque bien es posible plantear una comparación con el *all-over* greenbergiano, sería el propio Xenakis quien rechazaría tal idea. Para el crítico norteamericano la noción de *all-over* sería prácticamente una adaptación de la “polifonía” schönbergiana en cuanto que, a pintura se refiere, el espacio pictórico estaría descentralizado y la única vía de acceso a la pintura sería la totalidad de la obra (2006). Por su parte Xenakis, en un texto publicado en 1955, que llevaba por título “*La crise de la musique sérielle*” [La crisis de la música serial], pone de manifiesto su apreciación sobre un agotamiento de la estrategia polifónica y considera que la complejidad que ha alcanzado la polifonía, sólo es percibida en un reducido espectro de sonidos. No siendo precisamente las palabras de Xenakis la estrategia polifónica estaría, en el límite de sonido reconocible, cercano al “sonido blanco”<sup>5</sup>, y en el discurso moderno a la planitud greenbergiano. Por esta

---

5. La noción de “sonido blanco” proviene de una semejanza entre el registro

razón el compositor tenderá hacia las cualidades tímbricas del sonido.

El cambio percibido por pocos de sus contemporáneos giraba en torno a las ya mencionadas masas sonoras, que para Xenakis significaba devolverles a las fuentes sonoras su propia identidad. Aunque proyectaba un puente hacia una “música nueva”, –que fuese espacial–, fue György Ligeti quien no sólo cruzaría aquel puente, sino que, además, lo pavimentaría.

Aunque ciertamente, el puente, es un decir. La metáfora no sirve más que para dar la sensación de continuidad en este ensayo. Por el contrario, en las composiciones de Ligeti de lo que menos es posible hablar es de algo concreto. *Atmospheres* (1961) es el título de una de sus piezas más conocidas y es, también, un claro indicador de lo que me refiero. El compositor húngaro, tendió hacia lo más etéreo en la música: el color.

Lo que para la música y la pintura de vanguardia de mediados de siglo XX era considerado un parámetro “superficial” o un simple recurso, será, para Ligeti, central en sus composiciones. Contrario a las tendencias predominantes de la época, –entre ellas el serialismo o la propia masa sonora–, Ligeti concibe en el color el lugar en donde se forma la estructura de su música: el *cluster* cromático. Éste es el tejido cromático en el que Ligeti elabora, con gran esmero, una suerte de atmósfera sonora. No es el sonido en sí mismo, sino la construcción minuciosa de una “mole sonora”, guiada por los parámetros tímbrico-cromáticos del sonido, que interpelan el cuerpo del escucha.

El color, en este sentido, no puede ni debe ser entendido como la propiedad de un mineral para pigmentar un lienzo y menos aún, algo exclusivo de las artes; sino como la intensidad lumínica de la materia que posibilita sentir y sentirnos en el espacio, sea físico o imaginario.

---

tímbrico del sonido y el registro lumínico de la luz blanca. En física la luz blanca es la superposición de los espectros visibles de la luz.

Hablo entonces de sentir con el color, puesto que se presenta como aquello que es posible percibir, sin necesariamente, acudir a la vista. El propio Ligeti parece ser consciente de lo que ocurre en su música, ya que en repetidas ocasiones él mismo se proclamó un sinesteta. Para él, su música es lo menos purista posible en cuanto al sonido y su percepción se refiere. Comprende, en todo caso, las *correspondencias*<sup>6</sup> que hay entre los sentidos.

El filósofo español recurre a la obra de Mark Rothko para ilustrar lo que ocurre en las composiciones de Ligeti. En ambos casos, el pensador avizora una suerte de saturación del color, siendo ésta la que genera las atmósferas en sus obras. Parece ser el Rothko posterior a los 50's quien comprendería más que sus contemporáneos el carácter etéreo del color, representado en esas celdas casi vaporosas, de aspecto difuso y extrema densidad, en las que las dimensiones del cuadro, –según Greenberg–, intensifican el efecto envolvente de su obra (2006: 89). El mismo Greenberg señala que será esa la principal cuestión que plantean las pinturas de Rothko: “en dónde cesa lo pictórico y empieza lo ornamental” (*idem*).

Casi traicionando a uno (Trías) y contradiciendo a otro (Greenberg), lo que ocurre en la obra de ambos artistas, es lo que W.J.T. Mitchell puntualiza, como la ilusión del medio puro, sea visual o sonoro (2015). En el caso de la interpretación de la obra de Ligeti ha sido, en Trías (2010), de profundo análisis a través de un elemento tan visual como lo aparenta ser el color; aunque como él mismo insiste se trata de un color sonoro. En Rothko, por otro lado, es eso que Greenberg ve como problemática con lo ornamental, en donde su obra, mediante el color, evade la planitud del espacio pictórico para disolverse en el espacio (físico o

---

6. Piénsese en el poema de Charles Baudelaire que lleva por título, justamente, *Correspondencias*. (2016).

imaginario) y, por qué no, tocar al espectador.

Cuando Mitchell advierte que no hay tal cual “medios visuales”, o puramente visuales, el autor refiere, antes que nada, a las correspondencias de percepción que propician los medios. Sería Greenberg quien hablaría de lo puramente óptico con el fin defender su tesis, suprimiendo aspectos del medio relacionados con otros canales sensitivos: la dimensión táctil de lo “hecho a mano”, por ejemplo. Es en este sentido que Mitchell ve necesario matizar estas relaciones en términos de “proporciones sensitivas” (2005: 21), dependiendo del medio y los canales sensitivos que se “trenzan”. Si entiendo bien, su propuesta es, sobre todo, con fines operativos en el análisis, ya que no ayuda en mucho decir que todos los medios son mixtos. De esta manera el autor hace un llamado al reconocimiento de los campos simbólicos que se tejen en y a partir de determinados medios.

Es posible decir que hay imagen sonora cuando el trenzado de dos canales sensitivos (la vista y el oído) quedan “suturados” en la percepción. Esto lo podemos constatar en medios como el cine, videoclips musicales, la animación, mencionando quizá los más obvios. Ha sido, sobre todo, en los medios relacionados con la tecnología en los que se ha adoptado cierto discurso sinestésico con un ligero tinte innovador.

Actualmente parece haber alcanzado cierto paroxismo (literal) con personajes como Neil Harbisson. Artista que ha relatado en repetidas ocasiones padecer acromatopsia, siendo una condición congénita que le impide percibir colores. Dicha condición, llevó a Neil a explorar con ciertas prótesis electrónicas la percepción del color. Mediante un sensor que registra la frecuencia lumínica reflejada por un objeto, le es posible percibir el color, ya que la intensidad lumínica es traducida a un sonido específico. Así, a cierto color le corresponde cierta tonalidad sonora. En 2017, Harbisson cuenta haber extendido su visión a los rayos infrarrojos

como también a los ultravioleta, señalando estar a la escucha de lo invisible. Es decir, escuchar aquello que a simple vista no lo está.

No obstante, tirando de Mitchell, aún en el caso Harbisson se mantiene la ilusión de percibir la realidad fragmentada en cinco sentidos; en tanto que, ante la imposibilidad de percibir el color la escucha asiste a la vista. Lo que deja un extraño sabor en relación a los medios tecnológicos, como si estos fuesen una especie de panacea para cierto tipo de “ceguera”. Inclusive la presunción de Harbisson de escuchar lo invisible es ligeramente cierta, ya que, si bien a “simple vista” los rayos infrarrojos y ultravioleta no son perceptibles para el ojo humano, se tiene conocimiento de ellos precisamente porque se hicieron visibles. En resumidas cuentas: “se ve (percibe) lo que se conoce (sabe)”. Por tanto, no vemos únicamente con los ojos, se trata más bien de una percepción corporal, que no sólo ocurre en términos sensitivos sino también de pensamiento. Un cuerpo que, como diría Baudelaire, “pasa [...] a través de los bosques de símbolos, que le observan con ojos habituados a vernos” (2016: 15).

Anteriormente referí al sonido blanco que equiparé dentro de este ensayo con el “sonido-ruido” y también, con la impresión que tenía de la lectura del texto de Xenakis sobre la crisis de la música serial. Mi interés en volver a este punto es precisamente por trabajar estos aspectos en los que veo en extrema relación con lo desarrollado hasta este momento y dan pie para un cuestionamiento por lo inaudible y lo invisible. Pienso en ello como los límites del bosque simbólico.

En cuyo caso, el término sonido blanco hace alusión casi inmediata a la luz blanca, comprendida en física como la superposición de todas las luces visibles en un mismo haz luminoso. Por esta razón, cuando Xenakis criticaba la polifonía del serialismo, pienso que lo que precisaba era justamente que los colores tímbricos se encontraban “superpuestos” en la mayoría de composiciones y resultaban casi indistinguibles, como

un sonido blanco.

Ahora bien, la acepción comúnmente empleada para comprender el sonido-ruido se refiere a él como el sonido no deseado. El ruido blanco, por tomar un ejemplo en la misma sintonía, tiene su representación visual y refiere a la icónica brisa de los televisores analógicos. El ruido es audible, por tanto, y al igual que el sonido, es visible. Pero si del ruido se puede decir que se tienen imágenes confusas, desarticuladas, desconocidas o arrítmicas, ¿es posible tener imágenes del silencio? Por supuesto del silencio del que hablo no es uno apacible, ni contemplativo o meditativo, es un silencio a la Cage en sus ampliamente citados 4'33" que, disculpándome de la relación aparentemente aleatoria, es el silencio de Juan Rulfo.

En *Luvina* (2005), Rulfo supone la imagen previa al silencio, sin embargo, del silencio no se sabe más nada. “Pero hubo un momento en esa madrugada en que todo se quedó tranquilo, como si el cielo se hubiera juntado con la tierra, aplastando los ruidos con su peso...” (2005: 105). La imagen es de extrema tensión, colisiona los límites naturales de tierra y cielo, como también sucede en la pieza de Cage entre la música y el sonido, para dar lugar a un límite infranqueable, que es el silencio. Justo después de esta escena Agripina le pregunta a su esposo:

–¿Qué es?- me dijo  
–¿Qué es qué?- le pregunté.  
–Eso, el ruido ese.  
–Es el silencio. Duérmete. Descansa, aunque sea un poquito,  
que ya va a amanecer.  
(Rulfo, 2005)

¿Qué imagen le corresponde al silencio? ¿Es posible imaginar una representación fiel a su carácter incierto, indomable y tenso? ¿Acaso sólo es

posible imaginar un instante previo a que éste suceda? ¿O quizá, habrá que comprenderlo como actos-de-silencio, ya sea que se haga el silencio o que se apodere de nosotros?

Creo recordar que una sensación similar me invadía mientras viajaba en el coche y las discusiones familiares hacían tensa la atmósfera. Como si algo me empujase a intentar salir de él, buscar un escape a la angustia. En aquel entonces, mirar “la realidad exterior”, como si se tratase de un filme representaba una huida. No sé si hacía silencio o si se adueñaba de mí, o si el espacio se encontraba dispuesto en esa tensión previa al silencio. ¿Qué impresión pudo tener Cage cuando se encontró con el que sonido era inagotable, que ahí donde hurgara encontraba más sonido? Pero, sobre todo, ¿Que sensación o idea lo llevo, con tanto ímpetu, a buscar el silencio? ¿Era ese silencio, más que un rumor, una fuerza que brilla y mira, como si fuese una luz similar a la del sol?

Lo que se ha intentado recoger en este ensayo son distintas perspectivas para aproximarse al fenómeno sonoro y musical. Al mismo tiempo intentar construir una idea de pensamiento sonoro que no sólo recurra a la escucha mediante a la audición. La música ofrece argumentos, pero esto no quiere decir que sólo a través del oído sea posible comprenderlos. Dicha propuesta no es sencillamente por ofrecer una versión expandida de la escucha, sino procurar las proporciones o correspondencias de aquello que convencionalmente se llaman sentidos, –como si la percepción se encontrase fragmentada. La apuesta es la de una percepción corporal en la que cabe aún imaginar tonalidades saladas, ritmos livianos y timbres gruesos.

### **La imagen-memoria y la imagen-pasado: pensamiento y almacenamiento, una apuesta por el recuerdo**

Al pensar en mi relación con los medios no pude evitar sentirme interpelado por una idea, que antaño me había llamado la atención, mi interacción con los medios fotográficos ha sido escasa. Pocas veces he llegado a utilizar la cámara de mi celular y menos aún he decidido emplear una cámara digital para registrar un evento. Creo que no se trata de un gesto reactivo a la tendencia por el uso de este medio. Considero, por el contrario, que lejos de distanciarme de mi generación, dicha situación me une irremediamente a ella. De alguna manera, se trata de un intento de ambas partes por conservar todo en imágenes.

Sin embargo, en repetidas ocasiones me he intentado convencer –de manera un tanto presuntuosa– de que la tarea de conservar estos momentos en un sitio le pertenece a la memoria. Por tanto, la intención de iniciar de esta forma es por recoger la concepción tradicional de la imagen fotográfica. Una imagen capaz de registrar un momento de tiempo y presentarse como una externalización de la memoria. Debo reconocer que esto último resulta cuestionable, pero quisiera continuar en esta dirección con el fin de extender el problema.

La objeción más cercana es la proveniente por el antropólogo Hans Belting, en tanto que: ¿qué imagen no sería contenedora de memoria? (2007)

En cuanto a la teoría de los *media*, una imagen como la fotográfica representa, a nivel de medio, una “extensión” o “prótesis” de la memoria. Y aunque no siendo del todo partícipe de esta concepción de los medios, es dentro de esta lógica que la “prótesis” remedia, pero también conlleva, una especie de “amputación” del cuerpo. En su versión última la prótesis tendría como intención suplir un órgano, un miembro o una función motriz. Sin embargo, en el caso de la memoria, el medio, o bien complementa una discapacidad o bien acarrea una especie de desmemoria. Es decir, confiar en la fotografía, en su uso común de registro, puede entrañar una especie de desinterés por conservar los recuerdos al interior de nuestros cuerpos.

El asunto de mi preocupación sobre este tema (la memoria) fue, cuando una tarde visité a mi bisabuela que, enterándome en ese momento, padecía alzheimer. No fue extraño que mi bisabuela no me reconociera, sino que ni siquiera reconociera a mi madre con la que vivió un tiempo cuando ella era niña. Observar cómo en repetidas ocasiones preguntaba por las mismas cosas, como un *loop* que se repetía constantemente y se desgastaba en cada repetición, me produjo una sensación de vértigo. Como si el cuerpo medial, al padecer este tipo de enfermedades, comenzara a desvanecerse. La imagen de mi bisabuela de a poco me parecía cada vez más blanquecina mientras que sus ojos, grandes y oscuros (figuraban un par de pozos en los que ya no fluía agua). Si en algún momento pensaba que era posible entablar una analogía de la memoria corporal y la de una memoria RAM, la imagen de mi bisabuela la cortaba de raíz.

En un dispositivo tecnológico de almacenamiento la información guardada ha llegado ahí por una acción más o menos premeditada. Quiero decir, han llegado ahí por un “ctrl+c” y “ctrl+v” o arrastrando el archivo a la carpeta; o en caso contrario, para borrar el archivo basta

con un rapidísimo “suprimir” para eliminarlo. Pero hasta donde se sabe lo que se registra en la memoria de una persona no funciona de la misma manera que en cualquiera de estos medios. Recordamos, entre otras cosas, eventos vueltos imágenes interiores que en ocasiones desearíamos olvidar.

Por lo que mi pretensión de querer recordar todo, se enfrenta entonces a ciertos límites: no poder recordar lo que se quiere, es uno de ellos. Por esta razón, pensar que el asunto de los medios es algo sencillo sería caer en una trampa. Si efectivamente los medios son una prolongación del cuerpo, es en tanto que el cuerpo reconoce estos límites y la “prótesis” adquiere su sentido pleno. La cuestión surge entonces cuando el medio se naturaliza y deviene transparente, esto es, en lo que concierne a la imagen, cuando se cree que es ella por sí sola. Como si el medio se encarnase. A su vez, si la prótesis asiste a la memoria es bajo el hecho de lo recordado mediante la imagen, sostenida en un medio. La imagen en cuestión se convierte en un dispositivo de y para la memoria que no sólo nos muestra un tiempo distinto al nuestro como observadores, sino que nos hace consistentes de nuestro estar en el tiempo. El tiempo de aquella imagen fotográfica, aún cuando este sea una instantánea, no es el mismo que el de nosotros. Por ello, la captura de fotográfica puede ser interpretada como un intento por atrapar algo que por sí mismo fluye y se escapa: el tiempo. Bajo una percepción temporal regulada por el reloj, el tiempo es de alguna manera irreversible. De alguna manera fuimos o éste fluye en nosotros.

//

La confusión entre el medio y la imagen ha producido en relación a la internet una ficción que queda retratada en el *Vaporwave*. Una ficción

que se representa a sí misma como etérea, pero que ocurre, sin embargo, con cierto añadido nostálgico. En el disco *新しい日の誕生* (*Birth of a New Day*) (2014) del proyecto británico 2814, se presentan canciones cargadas de atmósferas melancólicas; texturas generadas a base ecos de un único acorde ocasionalmente acompañadas por percusiones reverberizadas. El uso de los ecos aglutina el sonido dentro del espacio musical de tal manera que no hay silencios figurados, solo disminuciones graduales que hacen de transición entre un sonido y otro. Inserciones de “música concreta”, la sirena de una ambulancia, la voz en off de una mujer japonesa y demás sonidos pregrabados, producen una ambientación, –diría yo–, casi fílmica. La implementación de estos sonidos de manera instrumental sugieren un recorrido por la ciudad “dramatizado”. Como si tratara de una especie de caminata en un espacio urbano con audífonos, escuchando música que ambienta lo que vemos.

La caratula del álbum (fig. 1) es ilustrativa no sólo de las intenciones de los productores, sino de un giro en la representación de dicho problema, entre el medio y la imagen. Se trata de un escenario de corte ciberpunk de lo que parece ser una ciudad japonesa. La perspectiva desde la cual es posible ver la ciudad sugiere que el observador se encuentra a cierta altura. Pequeños destellos dispersos en la imagen figuran ser gotas de lluvia cayendo mientras que otras más, se encuentran sostenidas en lo que parece ser un cristal; un cristal que media entre el que observa y la ciudad. De modo que, quien observa la escena, se encuentra dentro de un edificio mirando a través de una ventana.

Es posible decir que el nivel de inmersión adjudicado a la internet, devenida de la indistinción entre el medio y la imagen, queda aquí sutilmente develada. Lo que parece ser agua escurriendo en la parte inferior derecha de la portada del álbum confirma el supuesto planteado: es una ventana. Y no sólo eso, hace del medio algo visible. Sin embargo, el



Fig.1. Cover: *新しい日の誕生* (2014). 2814

delgado filo luminoso de agua que escurre por la ventana apenas figura dentro de la composición de la imagen y, ahora bien, figura una fractura del propio cristal que se resiste a quebrarse por completo. (Por traslúcido que parezca el cristal, se tiene la constatación de la presencia de medio –un objeto).

De cierta manera esta situación deviene del hecho de considerar la internet como algo que sucede “sin cables”, hecho que previo al Wifi no ocurría de tal forma. Ciertamente, como apunta la artista Tanit Plana, en su proyecto *Study On Cables* (2015 -2018), el 90% de la comunicación que sucede vía internet es a través de cables, cosa que desde 1994 a la fecha funciona de manera similar. Lo que comúnmente se conoce como “nube” son grandes centros de almacenamiento de información que

se encuentran distribuidos en diversos puntos del planeta, todos ellos conectados por cables. El problema que subyace en esto es no considerar la parte tangible de un medio, en este caso su *hardware*, y asistir a la ilusión del medio como una ventana.

Debo reconocer que en buena medida el término de imagen gasificada contribuye a reafirmar dicha ficción. La crítica que representa este tipo de enunciados puede, en efecto, terminar abruptamente con una propuesta investigativa como la se plantea al tomar lo gasificado como estado de la producción cultural. No obstante, la integración de ella permite el replanteamiento de dicho término. Quiero decir, este argumento somete a revisión el término de imagen gasificada y en su integración, si es posible, constatar que internet es un medio que efectivamente puede ser analizado por reflexiones teóricas preexistentes. No por ello, dejando de lado las circunstancias en las que internet adquiere lugar hoy en día dentro de la vida cotidiana que, para efectos de esta investigación, se ve reflejado en el sonido y la imagen (como también, he insistido, y espero no ser redundante en ello, en que este tipo de imagen requiere del cuerpo o el medio). Aunque habrá que tener en consideración a Belting sobre la ficción que las imágenes digitales han dado lugar. “Las imágenes programadas digitalmente generaron en nosotros imágenes mentales distintas a las de sus antecesoras” (Belting, 2007: 52). Se trata, pues, del análisis de estas ficciones considerando los puntos en los que ésta pasa de lo gasificado a lo sólido del *hardware*.

//

Cuando inicie con el breve pasaje sobre mi relación con la fotografía, fue para hablar de la imagen como contenedora de memoria. No obstante, en este momento, mi interés sobre el medio no es de un medio físico

específico (es decir, internet o la fotografía), más bien me interesa el medio en tanto que extensión de la memoria. Señalaba, también, que mi intención por querer recordar todo en la memoria me unía de sobremanera a mi generación. Lo decía pensando en que no se trata de que el uso tan frecuente de la fotografía en la época actual sencillamente devenga superfluo, y en que, en tal caso, ya no existan momentos importantes por capturar, sino porque, creo, es un intento por recordarlo todo. Poco a poco, asistidos de un medio, intentamos convertirnos en aquel personaje de Borges, *Funes el memorioso* (2015). Funes, cuenta Borges, es un personaje que tiene la asombrosa habilidad de saber la hora en cualquier momento pero que, después de un accidente se transforma en la desgracia de poder recordar absolutamente todo. Lo que hace que Funes pueda recordar todo, es el hecho de pasar todo a su memoria sin ningún filtro: “Mi memoria, señor”, dice Funes, “es como vaciadero de basuras” (Borges, 2015: 131).

Me atrevo a decir que Funes se convirtió en un medio puro (o pura imagen medial), un cuerpo en el que no hay mirada. “Sospecho, sin embargo,” –concluye Borges, refiriéndose a Funes –, “que no era muy capaz de pensar. Pensar es olvidar diferencias, es generalizar, abstraer. En el abarrotado mundo de Funes no había sino detalles, casi inmediatos” (2015: 134). Hoy, el mundo del personaje borgiano me parece semejante a YouTube, o más bien, lo que en ocasiones es mi relación con este medio. La posibilidad de ir de un video a otro, de escuchar lo escuchable, de ver lo visible, de *clickear* casi hasta el infinito, de consumir sin siquiera poder digerirlo, sin poder mirarlo. Pero, a diferencia de él, de lo que veo, escucho y leo, quizá recuerde una cuarta parte, con la ligera sospecha de haberle hecho un ajuste a lo recordado.

Paradójicamente intentar recordar todo a través de un medio como éste (YouTube), trae consigo el olvido del cuerpo. Y, lo que

es más, como se ha visto, la memoria absoluta, para nuestra fortuna, nos está negada.

Esto es lo que en ocasiones encuentro reflejado en el *Vaporwave*, una sensibilidad nostálgica por un pasado común englobado en lo retro. Habrá entonces que trabajar una pequeña diferencia entre una imagen contenedora de memoria y otra, que me parece ligeramente distinta, la imagen como contenedora de pasado. La fórmula que sugiero sería que la imagen-memoria se encuentra en extrema relación con el cuerpo, mientras que la imagen-pasado, si bien alude al cuerpo, se haya mayormente vinculada al medio. Expresarlo momentáneamente de la siguiente manera puede dar claridad a la sugerencia que hago: la imagen-memoria alude al pensamiento y la imagen-pasado al almacenamiento.

Es decir, que en ambos casos se experimenta la imagen capturada en un medio, pero mientras que la imagen-memoria toma, eso que Belting observa como su sentido arcaico, la imagen-pasado se mantiene en sintonía con el fetiche. El historiador de arte, señala al respecto que: “una imagen encuentra su verdadero sentido en representar algo que está ausente, por lo que sólo puede estar ahí en la imagen; hace que aparezca algo que no está en la imagen, sino que únicamente puede aparecer en la imagen” (Belting, 2007: 178). En el marco de esta cita el autor alemán reflexiona sobre la relación entre la imagen y la muerte, arguyendo que es mediante la imagen, hallada en un medio, en donde se establece una relación paradójica: hay algo invisible en la imagen que, sin embargo, miramos. Por decirlo de alguna forma, la imagen comienza a mirarnos, o, si sirve de algo decirlo, las imágenes comienzan a pensarnos en razón de esta *ausencia*. Esa puede ser también la distancia que encuentra Borges sospechosa en Funes, dado que sus recuerdos le parecen tan precisos que no hay nada que se le escape, todo es imagen y, como queda retratada en el relato, la situación abrume a Funes.

En este sentido, parece haber implícito el enunciado de que aquella ausencia nos empuja a desplazar el pensamiento. El hecho de no poder abarcar con la mirada todo lo que vemos nos invita o entaña ciertas dudas, faltas u olvidos que el pensamiento intenta “rellenar”. Por el momento, intuyo que esta ausencia es inabarcable en su totalidad.

Volviendo a Belting, quisiera desarrollar la idea de un momento previo a la mirada en la imagen, –previo a la presencia de la ausencia–, siendo este cuando la imagen se encuentra en el medio. En este punto, la imagen asemeja un cadáver, carece, por decirlo de algún modo, de voz. Se encuentra dispuesta pero no es vista. Esta “imagen muda” requiere de una suerte de animación, de dinamización proveniente de la mirada, de una construcción entre la imagen, el medio y el cuerpo. La imagen digital puso en el cotidiano esta situación ya que no es visible previo a su visualización. Sabemos que se encuentra ahí, pero no es hasta su visualización, por medio de un *software*, que la vemos (Groys, 2016: 161). De alguna manera, con la imagen digital se hizo del almacenamiento una práctica diaria, un “vaciadero” quizá de información. YouTube, Facebook, Instagram e inclusive el correo electrónico han devenido, en este sentido, grandes contenedores a los que diario se arrojan centenares de datos. La “nube” se hace densa, sino es que pesada, cuando se piensa en relación a esos cables y la infraestructura que los sostiene.

De este modo es posible trazar otra línea tenue entre lo que he dado a llamar imagen-memoria e imagen pasado: la imagen-pasado vista desde este punto estaría en la larga tradición del culto a los muertos, pero se mantendría en una fase previa a la presencia de la ausencia, es decir, como una percepción del medio que la sostiene (un cadáver); la imagen-memoria por su parte, se establece en un engranado proceso con el recuerdo, entendido aquí, como una forma de producir imágenes interiores.



Pienso en este sentido, que existe cierta predilección por la imagen-pasado en la actualidad. Es decir, una inclinación por la medialidad de las imágenes, como si tan sólo existieran como un lugar de almacenamiento y no de la memoria. Como si hubiese la necesidad de preservar algo. ¿Se trata de preservarnos a nosotros mismos? Según Belting, hechos como el uso frecuente de la fotografía digital traen consigo un tipo de ficción sobre nuestra concepción del tiempo en tanto que seres finitos. Se trata, señala el autor, de una “inmortalidad medial” (2007: 230), de una especie de ocultamiento de la muerte que encuentra en el medio la posibilidad de extender una especie de fantasía sobre nuestra estancia. Una especie de distanciamiento entre la memoria y el almacenamiento, entre el medio y la imagen.

En el caso del *Vaporwave* dicha situación se encuentra implícita en dos tendencias en las que el fenómeno se encontraría circunscrito: lo retro y lo *vintage*. La pregunta en este sentido es que medida la imagen se construye en relación con el pasado. ¿Es acaso nostalgia lo que se encuentra latente en el *Vaporwave*? ¿Acaso la respuesta lógica, sino es que obvia, a esos vertederos es la de un intento por articular o construir desde ahí? ¿Esa construcción, que en adelante llamare sampleo, no es, de cierto modo, una acción similar a la que efectuamos en la memoria cuando recordamos? Y, ¿cuál o cuáles son los recuerdos que el *Vaporwave* intenta construir mediante el sampleo?

## **Revolviendo el vapor. La atmósfera de la *saudade* en el *Vaporwave***

Existe una imagen que en ocasiones me visita. Sé que nos es un recuerdo como tal porque me veo dentro de la imagen. Tengo 4 o 5 años, estoy sentado en una jardinera de concreto que rodea un frondoso laurel. No sé muy bien qué es lo que estoy haciendo en ese momento. La hojarasca esparcida por el suelo, debido al viento que sopla arrastrándola, entinta la atmósfera de ocre. El sitio me parece similar al patio del jardín de niños al que asistí, pero no es precisamente aquel lugar. No llego a precisar nada más, no sé qué ha ocurrido u ocurre en ese momento, ni por qué estoy ahí. Estoy sentando, sin más. Sólo sé que la imagen viene casualmente y en momentos variados.

Sería fácil suponer que la imagen pertenece al pasado, que ella es una imagen que se encuentra en mi memoria pero que desconozco el momento exacto de su nacimiento. Sin embargo, el hecho de verme en ella permite la duda sobre el asunto. Es decir, es sabido que la memoria superpone imágenes, hilvana momentos y genera recuerdos; y que lo recordado es ya otra cosa de lo vivido. No obstante, el terreno de esa imagen sugiere algo distinto. ¿Es un “recuerdo falso”? Pero, ¿no todos los recuerdos serían falsos por la misma razón que antes se ha expuesto? Por el momento, lo más cercano a una respuesta sería que no es conveniente someter el recuerdo a la verdad o la falsedad.

Si fuese posible relacionar esta experiencia con alguna otra imagen sería, sin duda, con la del sueño. Y al igual que soñar, es posible decir que este tipo de experiencia no es algo particular, le ocurre a varias personas. La relación entre el sueño y la imagen descrita no es del todo caprichosa ya que ofrece una primera liga para comprender lo referido. Así, por ejemplo, relatar un sueño implica articularlo en palabras dando sentido a las imágenes soñadas. Ajustando, -si se prefiere el término-, a un orden lógico (sintaxis) a algo que carece del mismo. Ocurre algo parecido con esta imagen dado que es únicamente posible verla y medianamente describirla. Ni siquiera alcanzo a atinar un sentido, y aunque se presta a asociaciones con algunas afinidades, -como un gusto por el sonido del crujir de las hojas secas-, no creo que sea este el propósito de la misma. Suponiendo que ésta venga por algún motivo.

Dando por hecho que esto sucede de la manera descrita, sería en tanto que una entidad imagen es percibida en el cuerpo (como imagen interior) y ésta, a su vez, deviene en una actualización al momento de expresarla en el lenguaje. Suponiendo que la imagen (sin lugar en un medio o un cuerpo) tiene como cualidad ser virtual el cuerpo y/o el medio responden a ésta con una actualización. Este parece ser el asunto que Belting ha subrayado en su libro *Antropología de la Imagen* (2001): la imagen no es el medio ni tampoco el cuerpo, estos son los lugares de la imagen; la imagen es pensamiento que requiere de ambos. Esto quiere decir que la imagen no tiene un lugar fijo ni forma estable, pasa de un lugar a otro en un continuo proceso. La imagen es virtualización y al llegar al lugar del medio o el cuerpo ésta se actualiza. Así que la idea de una imagen pura permance únicamente como una especie de fantasma, algo que es y al mismo tiempo no fue. La imagen a partir de lo señalado con Belting es una construcción del pensamiento.

Por otro lado, narrar la imagen consigna a ésta a una dimensión temporal humana. Al recordar la imagen, ésta se establece en un orden temporal secuenciado (en forma de relato, por ejemplo) que puede llegar a confundir en la percepción de la misma: la imagen queda atrapada en una representación del tiempo que es, en este caso, la que adopta en el lenguaje y al ser un hecho experimentado se asume como evento del pasado.

Al respecto, el filósofo Pierre Levy señala que el lenguaje es una virtualización del “tiempo real” (1999). Es mediante el lenguaje con el que es posible establecer relaciones y diferencias en el tiempo. El pasado, presente y futuro son signos que representan en su conjunto una forma de estar en el mundo para el ser humano pero que, sin embargo, no por ello sucede sin ningún problema. De hecho, es justo lo contrario, parafraseando a Levy, el tiempo es experimentado como un problema y adentrarse en el pasado o imaginar el futuro, -ambas virtualidades del tiempo-, son modos de replegar el tiempo. Este tiempo replegado es el tiempo del sujeto que, a decir con James Gleick, es el de la memoria, el pensamiento, la imaginación y no el de los relojes, calendarios o los cronómetros (2017).

Un ejemplo de este tiempo replegado es con el que se encuentra Johnny Carter, protagonista y músico del cuento *El perseguidor* de Julio Cortázar. “¿Cómo se puede pensar un cuarto de hora en un minuto y medio?”, pregunta Johnny en un estado psicótico a Bruno. Se pregunta quizá por una de las primeras experiencias del cuerpo virtualizado<sup>1</sup>,

---

1. La noción de cuerpo virtualizado tiene distintos niveles de complejidad. En el caso del personaje este se ha separado de su aquí y ahora, de su actualidad en términos de Levy, para estar en un ahí y en otro tiempo virtual. La experiencia ha acontecido en el pensamiento de Johnny Carter; lo que no quiere decir que no haya “sentido” lo vivido. De hecho Carter insiste en que está imagen ha sido

separado de su momento presente, y al cual Johnny no da crédito de que le haya ocurrido en esta ocasión tan lucidamente. Mientras se encontraba viajando en metro, el protagonista ha sido asaltado por dicha imagen: una escena en la que estaba junto con sus amigos, –músicos todos ellos–, y su madre (“su vieja”). El metro, en este sentido, puede ser interpretado como una metáfora de la visibilidad que la tecnología le confiere al tiempo. El tiempo del reloj se encontraba regulado por el movimiento del metro y su llegada a una estación distinta. Es decir, Cortázar establece una relación de similitud entre el paso de las manecillas de un reloj analógico y el pasar de las estaciones. De este modo, Johnny se encuentra con dos tiempo, el del metro, y luego con el que ha ocurrido en su “pensamiento”. Como si el tiempo se desdoblase, no en un recuerdo, sino en una imagen.

Cabe decir que la imagen que atrapa a Carter no es un asunto del pasado sino un encuentro con la imaginación, un asalto de la imagen que es percibida por él. El evento no es una rememoración del pasado, a pesar de que Johnny se encuentra en ella con compañeros de su vida en Nueva York e incluso más atrás, con su “vieja”. Tampoco se trata de un presagio sobre el futuro, puesto que no se sabe lo que ocurre con él. El relato termina sin que Bruno (como narrador) lo cuente. Es una imagen que, según parece, propone (o impone) su propio tiempo. Aquí vale retomar la expresión con la que Carter se refiere a ella con tanta vehemencia. Para él se trataba de una sensación “pura”, ya que, según él, no estaba pensando.

Pero si la imagen de Johnny Carter resulta emocionante, llena de movimiento y saturada de sonidos, inclusive delirante, en contraste con la que describía al principio, más bien apacible, el hecho es que ambas no niegan algo conveniente subrayar ahora, en este marco de imágenes:

---

pura sensación.

en ambas se podría decir no existiría nostalgia de algún tipo. Si Carter añora un momento es el de la imagen y no el de su vida pasada, en Estados Unidos que, a saber por Bruno, respondiendo a Dédé sobre el estado del jazzista en aquella época: “¿Peor que en Nueva York? Usted no lo conoció en esos años.” De lo cual es posible inferir que no fue un momento glorioso para Johnny.

Por mi parte debo decir que procuro la imagen, me dejo llevar en la contemplación ante ella, pero no creo que esto me vuelva una persona nostálgica. No es intención menospreciar ésta sensación, sin embargo la nostalgia implica la añoranza de un pasado, idealizado sí, pero también vivido. Es decir, –y aquí probablemente se peque de reducción–, la nostalgia opera a partir de un punto de referencia: “las cosas estaban mejor antes”. Entonces, ¿cómo sentir nostalgia de un momento que no fue vivido?

Este podría ser el mismo caso del *Vaporwave* al retomar material visual y sonoro del pasado reciente<sup>2</sup>. Esto haría parecer que en principio el fenómeno tiene cierta inclinación hacia la nostalgia y, en tal caso, no habría porque negarla de manera tajante. No obstante, sería una aproximación inmediata que puede ser confirmada por factores que son posibles atribuir al medio. Es decir, en contraste con la alta fidelidad, las producciones *Vaporwave* optan por el *low-tech*<sup>3</sup> suscribiéndolas en una

---

2. Si se delimita este pasado es posible identificar tres épocas: 70’s, 80’s y 90’s que sobresalen en la producción del mismo. El canal de YouTube Vladimir Putin se ha dado a la tarea de rastrear los samples de pistas de audio empleadas en canciones representativas del Vaporwave.

3. La replica de low-tech a la tecnología de punta por parte del Vaporwave podría ser leída como eco de la frase: “las cosas estaban mejor antes”. Que, a su vez, es eco también a un nivel teórico de pensadores tales como Zigmunt Bauman al insistir en la superficialidad de la época actual.

modalidad *retro* generalizada en la cultura pop<sup>4</sup>.

Sin embargo, experimentar la nostalgia del *Vaporwave* a través de la imagen (visual o sonora) implicaría que este reconocimiento sea por parte de la experiencia vivida. Por citar un ejemplo, en la canción *All Night* de Luxury Elite se ha sampleado un fragmento de *Rock With You* de Michael Jackson. El álbum *Off The Wall* (1979), en el que fue incluido el tema, va para sus cuarenta años y el Michael de aquel entonces, un joven afroamericano discotequero, era muy distinto al que conocimos los nacidos en los 90's. Las edades de los productores de *Vaporwave* se encuentran más cercana a lo que se dado a llamar generación *millennial* por lo que entonces, cabe preguntar por qué sentirían nostalgia de una canción que no representa un trazo en sus biografías. Es como si en caso de haber nostalgia esta fuese heredada, una especie de nostalgia que sucede en diferido.

Un ejemplo de esta nostalgia heredada son las noches sabatinas en bares de corte variopinto. En algún momento del *set*, el dj comienza a colar “clásicas” en español y de a poco las canciones son cada vez más “ochenteras”. Llegado el punto, el dj deja correr *Autos, Moda y Rock and Roll* (1987) de Fandango, -apología de la época, elogio a la velocidad-, bajando el volumen en el estribillo. Sorprendentemente el público responde en coro: “uuuou ou... autos, moda y rock and roll.. uuuou ou... nuestra civilización...”. El evento se repite cada fin de semana y ocurre que las personas que se encuentran ahí son jóvenes de no más de 35 años. Asunto de hacer cuentas, los parroquianos del lugar o bien eran unos niños o no habían nacido cuando la canción fue un *hit*. Los padres de estas personas son los que vivieron “aquellos tiempos” y sus hijos experimentan una regresión a un lugar y un tiempo no vivido.

---

4. Esto se encuentra en consonancia con lo analizado por Simon Reynolds en lo que autor denomina *retromanía* y su libro homónimo (2012).

En este sentido, queda subrayar el papel del tiempo en *loop* que tanto en el relato de Cortázar y en este último ejemplo se encuentran. Como se dijo anteriormente, en *El perseguidor* el tiempo cuantificado se encontraba representado por el metro. Aunque se trate de una línea, quien permease dentro del metro puede recorrer el circuito cerrado pasando de estación en estación en una dirección y en sentido inverso. Mientras que en las noches sabatinas el *set* del dj no ha cambiado en nada con respecto del sábado anterior. Ahora bien sólo una pequeña apreciación: en el caso del metro se diría que por “voluntad” se puede salir del bucle, y en el otro, por “voluntad” se asiste al bucle.

//

En entrevista para Nero Magazine (2015) Valerio Mannucci y Valerio Mattioli le preguntaban a Mark Fisher sobre la relación que podría haber entre el *Vaporwave* y la “hautología”. Fisher respondía que no encontraba tal vínculo por razones que recaían en supuesto generacional: argumenta que en materia sonora eventos como el *jungle* o el *krautrock-pop* de Kraftwerk marcaron las generaciones posteriores. Para el ya fallecido teórico inglés, la hautología conlleva un sentimiento de melancolía potencialmente político, de resistencia a los embates del capitalismo mediante su no aceptación. La hautología, del modo en que la propone Fisher, es la música de los futuros perdidos. Se trata de una producción “fantasmagórica” que suponía el futuro como promesa y que, al sentirla perdida, ha devenido en una relación melancólica.

A partir de lo expresado por Fisher es posible especular que en el caso del *Vaporwave* no se trate de la representación de los fantasmas tal y como lo entiende Fisher o Reynolds, sino que éste se identifica con el fantasma como sujeto contemporáneo. En este sentido no sólo se trataría

de la manifestación de un sentimiento melancólico sino la imitación y aceptación como modelo que inspira simpatía. Aunque siendo hecho conocido que la noción de fantasma es un término abordado por otras disciplinas o campos de conocimiento, permítaseme ensayar lo anterior de la siguiente manera. Es decir, no como un objeto construido en tanto que idea sino como sujeto.

Para referir a un caso en que esto puede ser planteado como mayor claridad quisiera citar el filme *A Ghost Story* (2017) del director David Lowery. En dicho filme el personaje principal es ni más ni menos que un fantasma encarnado en una sábana de manta. La estrategia de Lowery ha sido la de representar el fantasma mediante un cliché, –una sábana con dos agujeros en los ojos–, situación que no sólo produce empatía con el espectador sino también ofrece una metáfora de la memoria materializa. El director ha preferido el uso de la sábana que una imagen digital, la cual hubiese aumentado la impresión de tratarse de algo etéreo. Es, en cambio, un “cuerpo” físico pero invisible, como si de él quedase únicamente sus recuerdos envueltos en una manta pesada, en comparación con la imagen digital, y liviana, si compara con un cuerpo humano. Sobrevive como el resto de un sujeto que pena en cualquier sitio y en cualquier tiempo. Ha visto el fin de los tiempos y el inicio de estos sin poder intervenir en absoluto; un observador omnisciente pero que, para su desgracia, ha dejado de ser carne. Caso similar al comentado por Gleick refiriendo a la “eternidad” como forma de enunciación cercana al “tiempo real”. Invención de las personas que apenas es imaginable, pero inaccesible en la experiencia en tanto que mediada por el lenguaje. Sin embargo, la “eternidad” puede acarrear ideas de índole religiosas que, preferiblemente, quisiera evitar del asunto. En tal caso, propongo que la manera más conveniente de abordar este tiempo eterno es en relación a lo virtual.

A colación del *sujeto-fantasma*, vale considerar el término *ghost producer* como parte de la situación descrita. En cuyo caso, el término refiere a la persona que está detrás de composiciones musicales de grandes celebridades, –ya sea para mantenerse en el anonimato o porque se ha establecido un contrato de por medio–, con el fin de evitar los trámites de la fama o sencillamente porque ofrece sus capacidades como un servicio. Es el aspecto del anonimato del *ghost producer* el que parece más cercano al fenómeno y al igual que en el filme este tipo de personajes han dejado la sombra para ocupar el papel principal. Incluso cabe señalar que el anonimato en el *Vaporwave* no es por evitar aspectos legales como los que enfrentaron los productores de *hip-hop* en sus días. Autores como James Ferraro o Daniel Lopatin cuentan con una gran cantidad de alias y no parece interesarles el hecho de mantener su nombre propio en secreto. Es como si este lugar de lo anónimo llevado a los múltiples alias ofreciera la posibilidad de reconstruirse como productores o ser otro, de desdoblarse<sup>5</sup>.

Podría decirse que la idea general subyacente en este sentido es que la percepción del tiempo “eterno” entraña una especie de descarte: el fantasma, en el caso del filme, el cuerpo virtualizado en el caso de Johnny, y de cierta manera, la imagen digital y la música en lo concerniente al *Vaporwave*. No creo que se trate únicamente de la anulación del cuerpo, sino que este tipo de experiencias son parte de nuestro trato diario con el tiempo. Resulta reveladora la manera en que esta idea se

---

5. Cabe resaltar que a diferencia de las artes visuales la música parece haber asumido de manera distinta el papel del autor. El alias como en el caso de los productores mencionados no funciona como un nombre artístico, ni es una cuestión netamente de marketing. Incluso la lectura puede ser que en ese momento la personalidad del productor fue otra, como una versión provisional del sujeto.

encuentra expresada en el cuento de Cortázar:

“La música me sacaba del tiempo, aunque no es más que una manera de decirlo. Si quieres saber lo que realmente siento, yo creo que la música me metía en el tiempo. Pero entonces hay que creer que este tiempo no tiene nada que ver con... bueno, con nosotros, por decirlo así.” (Cortázar, 2011)

//

Casi como un hijo ilegítimo de la hautología el *Vaporwave* parece haberse constituido entre la nostalgia y la melancolía, impregnado de cierto tipo de edulcorante. Una tristeza que no es padecida sino disfrutada, dulce y cultivada, un placer por estar triste. Sentimiento que es, si se permite la vinculación, parecido a la *saudade* portuguesa. Enlazada al *fado*, -canto popular portugués, expresión musical del alma portuguesa-, está el sentir de la *saudade*. El *fado* es el traer aquí mediante el canto a la *saudade*, canto de cara doble, de orígenes desconocidos más que los poéticos y manifestación de lo trágico<sup>6</sup>. Según Pedro Javier Pérez López, filósofo interesado en el trabajo del poeta Fernando Pessoa, apunta a que una de posibles modalidades para comprender la *saudade* es la de pensar en ella como un “sentimiento dulce y a la vez amargo, es un sentir la soledad, la ausencia, la falta de lo deseado o recordado presente y futuro” (2012: 100). La *saudade* es un sentimiento de apariencia paradójica, vive en relaciones contradictorias (celebra la tristeza), como si fuese carente de una lógica lineal. Es decir, ¿sentir nostalgia del futuro? El tiempo en la *saudade*, apunta el filósofo español, se vincula con las virtualidades de lo que fue o será (el pasado y el futuro) pero que, sin embargo, son

---

6. El poeta Fernando Pessoa expresa lo señalado en su ensayo “El fado y el alma portuguesa”

sentidas por el *fadista*. Es, agrega el autor, la “presencia de lo ausente”, presencia sentida de la lejanía de lo virtual (2012).

Si bien la nostalgia y la melancolía pueden corresponder a relaciones con lo ocurrido en el pasado, la *saudade* parece poner a prueba esta concepción lineal del tiempo. La conexión con el *Vaporwave* y la *saudade* puede hallarse, –en primera instancia–, de manera literal en la nostalgia por el futuro. Es decir, uno de los motivos más recurrentes del sampleo en las imágenes del Vaporwave es lo que se conoce como cyberpunk. Imágenes que remiten a formas similares como las que se acompañaron obras populares del cyberpunk (*Blade Runner*, *Akira* o *Evangelion*). El futuro era proyectado desde el pasado y para las fechas en las que el Vaporwave las ha tomado (finales de la primera década del siglo XXI) ya son más una forma que un proyecto de futuro posible. La nostalgia en este sentido se entrelaza con la sensación de añoranza por esas formas futuristas, pero adquiere una dimensión más amplia cuando la nostalgia por el futuro es interpretada como una añoranza y, en consecuencia, una falta de futuro. Por esta razón, el *Vaporwave* puede parecer un hijo bastardo de los productores huantológicos.

Es, en este sentido, que la lectura de la actividad del sampleo por parte del *Vaporwave* resulta conveniente vincularla a la comentada por Eloy Fernández Porta. A decir de ésta: “lo que el sampleador hace suyo no es un fragmento ajeno, sino un instante que le había sido robado” (2008: 161). De este modo, Fernández Porta, bajo la perspectiva Diederich Diederichsen, sitúa al sampleador en una accionar reconstructivo del tiempo, invirtiendo el comentario típico del pastiche<sup>7</sup>. Aquello “robado”

---

7. Vinculado con un supuesto “fragmentarismo” el sampleo, para ambos autores, opera justo en el sentido inverso: “la práctica y la ética del sampler no tiene nada de fragmentaria, ni es un microrrelato, sino que racionaliza las partes para articularlas en un construcción completa” (Fernández, 2008:164).

deja una ausencia, la reactivación del tiempo en su construcción puede comprenderse como su búsqueda, el intentar traer aquí de una ausencia antes comentado en la *saudade*. Pero, ¿es el futuro lo robado en el *Vaporwave*, como sí ocurre con la música hauntológica?

Por el momento, quisiera decir que en el caso del *Vaporwave* se trata de un tiempo en proceso, en construcción y por tanto es percibido como problema. La imagen del Vaporwave es virtual, en tanto que se percibe como suceso, pero no termina por simbolizarse: existe una ausencia de lenguaje.

Proponer el título “Revolver el vapor” no es por ofrecer una frase al azar y sugerir de antemano la confusión sobre el asunto; se trata, en tal caso, de la diferenciación del tiempo río y el tiempo de la imagen, adoptando la perspectiva de Belting. El tiempo río es posible identificar como una forma de compresión del tiempo, y éste corresponde a un sistema de pensamiento-lenguaje que intenta atrapar el tiempo en palabras o éstas, más bien, están atrapadas en el tiempo.

El tiempo río, por decirlo de manera un tanto brusca, es un truco del lenguaje que ordena los eventos en una biografía (memoria) o una historia de forma lineal. Es una sensación que, a decir con James Gleick comentando a Borges (2017: 137), da la impresión de que los eventos se suceden uno detrás de otro. Mientras que el tiempo de la imagen, es el tiempo sin tiempo (del sujeto o el cultural). En tanto que la imagen-imagen no está realizada en el mundo físico, ésta no opera con las leyes de éste, imaginable pero inaccesible. La imagen-imagen, de existir sin el medio o el cuerpo, es una imagen que no ha llegado a simbolizarse en el lenguaje ni ha adoptado una forma estable que responda a un orden de hechos secuenciados, es quizá justo lo contrario, una sensación que disocia el tiempo del sujeto y lo somete a una lógica distinta. Más cercano al tiempo de la imagen podría ser el del *instante* o “...um episódio de

intervalo” en palabras de Fernando Pessoa en su ensayo-poema *El fado y el alma portuguesa*.

La metáfora del gas, según la propuesta de esta investigación, resulta quizá más acertada para describir el tiempo de la imagen. En tanto que este tiempo, -el de la imagen-imagen-, es más bien un movimiento semejante al de las moléculas de las sustancias gaseosas, en constante expansión y en aparente desorden. El tiempo-imagen no deja de ser fluido, como tampoco sucede con las sustancias gaseosas, sin embargo éste no obedece a una dirección única sino que se expande y adopta un lugar (medio o cuerpo) de manera provisional.

Al respecto de esta situación piénsese en la relación de los artistas o escritores con la obra de arte, en la que guiados por una o un tipo de imagen desarrollan su propuesta estética y reflexiva. Trabajos de investigación como los efectuados por el historiador del arte Georges Didi-Huberman dan cuenta de manera clara de este tipo de vínculos. Así por ejemplo el libro *El Cubo y el Rostro* (2017) en el que el autor reflexiona en torno a una escultura del artista Alberto Giacometti que lleva por título, precisamente, “El Cubo” (1934). La figura del *cubo* recorre el pensamiento del artista en diversas ocasiones manifestándose en esculturas y dibujos, pese a que se trata de una figura atípica dentro su producción, -una formación abstracta, cuando el artista suizo ha consolidado su trayectoria en lo figurativo. El *Cubo*, bajo la perspectiva de Didi-Huberman, es *síntoma*<sup>8</sup> que intenta simbolizar una sensación. La imagen-sensación es potencia para el artista en su obrar, -aunque

---

<sup>8</sup> “Que el Cubo sea un síntoma no quiere decir, en absoluto, que tenga que ver con una clínica o una psicopatología. Significa, simplemente, que presenta su singularidad visual como el indicio de una sobredeterminación constantemente en acción y ante la cual la interpretación debe constantemente desmultiplicarse a sí misma, reabrirse.” (Didi-Huberman, 2017: 260)

dependerá del caso en que esto sea más consciente o no. Esto no quiere decir que dicha situación sea exclusiva de los artistas, son estos los que exploran esta relación de manera más evidente, en tanto que lo pensado-sentido es realizado en la obra de arte, es decir, dejando constancia de lo pensado. No obstante, la realización del pensamiento-sentido en la obra de arte es, como se mencionó anteriormente, parcial y provisional.

Por último, cabe subrayar que la diferenciación entre el tiempo del lenguaje (el tiempo río) y el tiempo de la imagen, no es por privilegiar una sobre de otra. Es una separación útil teóricamente ya que en la práctica esto sucede de manera fluida entre uno y otro, como también ocurre con la imagen y sus lugares. Estos se entremezclan o se hayan revueltos y su separación en el cotidiano es una ilusión. Vivir en el tiempo sin tiempo de la imagen, además de que en este momento me parece imposible, también resulta peligroso, se puede llegar al delirio como en el caso de Johnny Carter. A decir con Gleick: "... el tiempo [río] es indispensable para nuestra conciencia de nosotros mismos. Al igual que un escritor, construimos nuestra propia narración, organizamos las escenas en un orden verosímil, extraemos conclusiones sobre la causa y el efecto" (2017: 291).





# El tiempo fuera de sí

Volverse Marty McFly. Volver al Futuro como alegoría de la cultura pop contemporánea y el Vaporwave  
¿A cuántos BPM suena la vida? Aceleración y loop en el tiempo del Vaporwave  
El observador distante. La ironía en el Vaporwave

## **Volverse Marty McFly: Volver al futuro como alegoría de la cultura pop contemporánea y el Vaporwave**

El tiempo se encuentra suspendido. No se trata de una sentencia lanzada al aire, es un hecho, o más bien, una escena tomada del filme *Volver al Futuro* (1985). El tiempo presente de la película, representado por el reloj de la plaza central de Hill Valley, en efecto, se encuentra suspendido y no sólo eso, está a punto de ser demolido. El problema con el tiempo, o en tal caso con el instrumento que lo representa en el filme, –el reloj–, es asunto del pasado. Según se cuenta un rayo ha caído justamente en el reloj treinta años atrás, interrumpiendo el funcionamiento del mismo.

La máquina del tiempo es representada en el filme por el icónico DeLorean DMC-12 que previamente fue modificado, incorporándole el famosísimo “condensador de flujos”, que bien a bien no se sabe cómo funciona. Lo cierto es que el DeLorean no es la única ni la primera máquina del tiempo, ya una vez se nombró a la máquina de escribir de la misma manera. Esto debido a que la virtualización del tiempo que sucede en los libros, puede ser percibida como una especie de viaje en el tiempo. Dicho viaje ocurre en la actualización de dicha virtualidad temporal. Es decir, en el momento en que se lee el libro que representa otra época, comenzamos a experimentar cierta atmósfera que puede no ser la misma en la que nos encontramos.

En el ámbito de lo sonoro, la virtualización de las sonoridades en un medio sucedió con el fonógrafo. Los sonidos eran registrados en un cilindro y luego el mismo fonógrafo era capaz de reproducir lo registrado. Y aunque bien es posible objetar que previo a éste se contaba con la escritura musical, me atrevo a decir que no es necesariamente lo mismo. El problema que puede haber en tal caso, es el mismo que apunto René Magritte en 1928 con su pintura *Esto no es una pipa*. Es decir, la representación de la pipa, no es la pipa. Existe una diferencia entre la interpretación de las partituras con la reproducción del sonido, la reproducción del sonido nos recuerda inevitablemente que lo que escuchamos es algo del pasado, sucedió antes de nuestra escucha; mientras que las partituras traen las sonoridades como un evento en presente ya que los instrumentos son interpretados en directo. De tal modo que el fonógrafo fue (es) el medio correspondiente a la sonoridad para capturar, como lo hiciese la fotografía, el *continuum* del tiempo.

Del mismo modo que para Hans Belting el medio fotográfico hace énfasis en la separación entre la imagen de la persona fotografiada y su cuerpo, el fonógrafo hizo lo suyo con las sonoridades (la voz). En ambos casos, –siguiendo a Belting– las imágenes visuales y sonoras representan un intento por inmortalizarse en imagen, una manera de alcanzar la eternidad en un medio. El antropólogo denomina a esto un “cuerpo virtual”, siendo un evento de larga data pero que, en la actualidad se presente comúnmente y de manera más evidente.

Por esta razón, para el también historiador del arte, la imagen fotográfica de nueva cuenta pone a la imagen contemporánea en sintonía con su sentido arcaico. Esto es, en la paradójica relación de presentar una ausencia. Una manera un tanto más sencilla de comprender esta relación es que, al mirar una imagen no sólo se mira una imagen fija en un medio, sino que también se mira, – al mismo tiempo–, imágenes

interiores. Hay algo que vemos en la imagen (hallada en un medio) pero no se encuentra en ésta.

En este proceso hay, por decirlo de algún modo, tres tipos de imágenes que se encuentran trabajando de manera engranada. En este sentido, para establecer un campo de orientaciones de posibilidades de ser de la imagen y el tiempo propongo el siguiente modelo: la imagen-memoria que estaría en estrecha relación con el cuerpo, la imagen-pasado que corresponde a la imagen en el medio y la imagen-recuerdo de la que, por el momento, es posible decir, es la imagen que mira a la persona.

Por memoria se entiende el entramado de imágenes y relatos que se articulan en el cuerpo. La imagen-memoria hace referencia, en este caso, a las imágenes interiores que cada quien posee. La imagen-pasado es relacionada con el medio, en tanto que éste muestra el paso del tiempo como objeto. A diferencia de la imagen-memoria, la imagen-pasado se encuentra externalizada. Por último, la imagen-recuerdo, es la acción construida de la imagen, esta requiere de las dos relaciones antes mencionadas.

La necesidad de establecer dichos puntos es por organizar la información al describir las conexiones entre la imagen, el *Vaporwave* y el tiempo. Cabe la aclaración de que este modelo no privilegia o determina un punto desde el cual se dé inicio al proceso de la imagen.

### **Mirada en el retrovisor**

En el campo de la música pop actual, teóricos como Simon Reynolds o Mark Fisher ha interpretado la situación como una forma naturalizada de convivencia con espectros. Una situación en la que los espectros adquieren una presencia significativa en nuestra relación. En este sentido, lo que se pretende a continuación es vincular la perspectiva teórica de los autores referidos y la noción de cuerpo virtual.

El “cuerpo virtual” o la latencia de quererse immortalizar en imagen, capturada en un medio, cobra cierta notoriedad en la actualidad. El evento suscitado por esta situación parece ser un intento por “ocultar” la muerte o el tiempo. Por ello, aunque no viniendo precisamente de Belting, Reynolds considera esta relación con las imágenes (sonoras) como una suerte de presencia fantasmagórica, de no querer, pero también, no poder dejar las imágenes del pasado en el pasado.

Las tendencias que representan este evento en la cultura pop pueden ser inidentificadas en lo retro y lo *vintage* que, a su vez, y para fines de orientación en la investigación, los he relacionado con la imagen-pasado. Ello debido a que, tanto en lo retro como en lo *vintage* habría una especie de fascinación por el pasado cercano. Cabe señalar que estos términos no son sinónimos, ya que por *vintage* se entiende que el objeto es considerado por su valor estético-histórico, mientras que una acepción de lo retro podría ser entendida como la interpretación formal de cierta estética del pasado con herramientas actuales.

Lo *vintage* y lo retro son las dos caras de una misma moneda que sirven de marco para una aproximación al fenómeno que ocupa esta investigación: el *Vaporwave*. Un caso representativo del *Vaporwave* es el proyecto 2814, conformado por la dupla de músicos ingleses Hong Kong Express y Telepath. El segundo álbum de este proyecto, *Berth of a New Day* (2014) está compuesto por una serie de pistas de audio que podrían ser calificadas de música *ambient*, con ocasionales inserciones de “*fields recording's*”. Ofreciendo una experiencia que puede ser percibida cuasi-fílmica, similar a la que se tiene al andar por la ciudad escuchando música con audífonos. En el segundo *track* del álbum (*Distent Lovers*) se escucha lo que parece ser un abrir de puertas de un metro, la voz de una mujer hablando en japonés por medio de unos altavoces y más tarde, la sirena de una ambulancia. La dupla ha

dejado los sonidos aún reconocibles y la memoria parece asistirnos para producir aquel filme al que refería.

Bajo este tipo de consideraciones, el compositor e investigador David Toop llega a la especulación de que, en el devenir del *ambient* y el *muzak*, la música ocupa una dimensión similar al de un servicio público. Me parece que lejos de develar cierto prejuicio en esta consideración, la idea es acertada para quienes nos trasladamos a pie, en autobús o vamos de compras al “súper”. Andar por la ciudad, con o sin audífonos, es transitar por una infranqueable atmósfera de sonidos de cualquier tipo. Una atmósfera en la que la música queda disuelta entre las sonoridades ciudadinas.

En cuanto a la relación fílmica, la carátula del álbum suma a este planteamiento que, a su vez, da cuenta de la relación con lo retro. En ella se representa la vista de una ciudad al estilo ciberpunk en la que los caracteres de los letreros indican que se trata de una especie de ciudad japonesa. No obstante, prevalece una cercanía con respecto a los paisajes urbanos del filme *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott. Una cercanía que se configura de forma retro y nos recuerda que aquella película se situaba en Los Ángeles vuelto un *Chinatown* inmenso.

Mientras que en su primera entrega *Volver al Futuro* nos llevaba al pasado, con *Blade Runner* se imaginaba el futuro, que, por cierto, nos ha alcanzado. El filme se sitúa en el año 2019.

Lo interesante de lo retro en este caso es que no sólo es la toma formal de una imagen del pasado como referencia. La imagen no sólo representa una época, sino que también representa lo que esa época imaginaba como futuro. Es algo así como una imagen del futuro del pasado. La imagen de este tipo de metrópolis ocupa el canon clásico de la imaginería sobre el futuro y a día de hoy todavía es posible encontrar sus ecos.

La interpretación retro de la imagen del álbum en cuestión, en este sentido, puede ser interpretada como un intento por “revitalizar” una imagen del futuro. Como también lo es la propia secuela de *Blade Runner 2049* (2017) o más aún, la presencia del DeLorean en la reciente película de Steven Spielberg, *Ready Player One* (2018), – filme que me atrevo a calificar de *Vaporwave* puro y duro, en cuanto que éste ha tomado la estética del fenómeno para trasladarlo a las fantasías hollywoodenses.

Como es el caso, la mayoría de estos filmes son extrapolaciones del presente. Lo que se ve en ellos son circunstancias que están sucediendo en el presente, pero llevadas al límite. Rezan continuamente el conocido eslogan del género ciberpunk: “el futuro ya ha sido” y cabe agregar, sigue siendo. Bajo esta consideración parece hallarse la idea de que el futuro ha comenzado a formar parte del pasado. Llevadas al límite estas representaciones proponen una visión apocalíptica del futuro. De no cumplirse tal cual aquel futuro retratado, queda la reconfortante frase: “pudo haber sido peor”. Claro que también las hay en extremo utópicas, –de las que, curiosamente, no se me viene una a la mente.

En ese sentido, el ensayista español Eloy Fernández Porta señala que la pregunta “... y el futuro, ¿será sucio o limpio?”, sirve de síntesis para lo anteriormente expresado. Al optar por uno de estos dos estados del futuro se contemplan las posibles situaciones y alternativas. A mi modo de ver, el *Vaporwave* tiene la mirada puesta en un “futuro sucio”. Un futuro en el que las cosas sólo pueden ir empeorando. Una creencia nula sobre las alternativas ante la situación. Sirve de ejemplo de esto la portada del álbum citado. La ciudad parece continuar con su modelo arquitectónico en rascacielos, pero ¿cómo explicar la atmósfera violácea?

En mi opinión se trata de un futuro en el que la toxicidad del ambiente

es un hecho generalizado. La imagen en cuestión representa la ciudad después una catástrofe ambiental.

El cómo se traslada esto a la música *Vaporwave* es posible identificarlo en el sonido de fondo en las pistas. Una especie de ruido con una presencia intencionada. Resulta significativo este hecho, ya que las producciones son elaboradas digitalmente y el sonido señalado retrotrae una fidelidad sonora de un cassette o el crepitar del vinilo. De este modo, dicho sonido contrasta con la más alta fidelidad que pretender “ocultar” los sonidos no deseados. Da la impresión de escuchar algo desgastado y polvoriento, como si algo entre el mp3 y nuestros oídos estuviese sucio.

Ocurre algo similar con las imágenes del *Vaporwave*. Retomando de nuevo la tapa del álbum. Al fijar la atención en el detalle de las gotas de lluvia es posible comentar una problemática sobre lo medial. En este caso me refiero a lo que se ha dado a llamar la transparencia del medio.

De no ser por aquella hebra de luz, la imagen en cuestión formaría parte de lo que teóricos como Boris Groys han criticado sobre el uso común de la internet: la ilusión de mirar a través de una ventana debido a la transparencia del medio, esto por considerar que el medio de internet es exclusivamente el *software*. El propio Groys, para intensificar su crítica, tiende hacia al otro extremo argumentando que lo real del medio de internet es el *hardware*. Es decir, la parte tangible del medio. La hebra de luz no sólo indica que existe un cristal entre quien mira y la urbe al exterior, sino que, a partir de ella, se infiere de cierto grado de consciencia por lo comentado por Groys (2016: 152-153). El cristal entonces ofrece la impresión de estar distanciados de aquella imagen o del paisaje futurista.

Resulta relevante que en su mayoría de producciones audiovisuales el *Vaporwave* dé prioridad a la presencia del medio, aun cuando éste sea construido de manera artificial. No sólo se trata de mostrar el medio en

sí mismo, sino como el propio Groys apunta en relación a la visibilidad del medio: el hecho de que sea visible “destruye la ilusión de que todo lo importante en el universo digital tiene lugar solo en la pantalla” (2016: 153). Pero también, la visibilidad del medio señala que existe algo del *hardware* de internet que no vemos, no porque sea transparente, sino porque sencillamente se encuentra opaco.

Por otra parte, cabe agregar que no sólo se trata de saber qué es, o no, el medio sino de que relación se establece con éste. Esto no quiere decir que se cancelen ambos (tanto el *hardware* o el *software*) o que sea desdeñable lo dicho por Boris Groys, sino que es el espacio intersticial, entre medio y el cuerpo, donde se construye la imagen.

En el caso del *Vaporwave*, esta relación se establece entre el medio y la memoria. Esta última no como sistema de almacenamiento de información sino como una forma de pensamiento. Una relación en la que la imagen en el medio tiende hacia la nostalgia de aquello que se añora, pero de melancolía en el recuerdo. Nostalgia por las reminiscencias del pasado que pululan en la actualidad y melancolía de no haber perdido algo. Una sensación que oscila entre la nostalgia y la melancolía es la que parece mover la producción audiovisual del *Vaporwave*.

La analepsis, o comúnmente conocida como *flashback*, es una forma cinematográfica que suele ser empleada en el momento en que un personaje es interceptado por un recuerdo. Una imagen que, para nosotros como espectadores, es posible ver al interior del personaje y que, en ocasiones, resulta ser “clave” en la comprensión de la película. El *flashback* es producido por una imagen detonante que desencadena otra imagen, una imagen interior, que diría es casi inexplicable ya que explicarla implicaría articularla en un medio. Desde esta perspectiva se diría que en el *Vaporware* hay un recuerdo del futuro, un futuro que está perdido, que no es ni el más apocalíptico de todos, ni

el más utópico de ellos, es un futuro que para nosotros resulta ser un completo desconocido.

Caso contrario, pero en la misma tónica, es del joven Marty McFly quien, sin haberlo planeado, pudo cambiar su presente y el de su familia en una vuelta al pasado gracias al DeLorean. Así, la sugerencia que intento apuntalar en este ensayo, es la de la consideración de que las computadoras pueden ser el DeLorean para el caso de los productores de *Vaporwave*, mientras el tiempo sería el propio *Vaporwave*, o la internet misma. Sin embargo, para los productores de *Vaporwave* está cancelado el viaje en el tiempo tal cual sucedió con Marty. Sólo les es posible regresar a ello en imágenes, sabiendo en dónde se ha perdido algo, pero no lo qué se ha perdido. Es más o menos lo que entiendo, justamente en relación a la melancolía, a lo que Freud llamó una “pérdida desconocida”.

La analogía con el DeLorean puede ser adecuada para describir el fenómeno del *Vaporwave*, ésta acompaña reflexiones en torno a la rapidez, como característica asociada a la época. Pero, ¿realmente comprendemos el tiempo cultural como algo suspendido, según lo retrataba *Volver al Futuro*? Y si es que está suspendido, ¿a dónde vamos con tanta prisa? Por el momento, me permito sugerir que de ser este el caso, los productores de *Vaporwave* se encontrarían dentro del DeLorean viendo por un espejo retrovisor. Una aceleración producida por una reacción de “1.21 gigowatts” pero con la vista puesta en el pasado.

## ¿A cuántos BPM suena la vida? Aceleración y *loop* en el tiempo del Vaporwave

En una de las escenas del filme *We Are Your Friends* (2015), –fácilmente reconocible dada las veces que fue compartida en las “redes sociales”–, se “instruía” al espectador sobre el conocimiento básico que debía poseer un dj. En dicha escena se explicaba que, –según un mito de las pistas de baile–, el rito de la danza se iniciaba con música en un bajo número de pulsaciones por minuto (que en sus siglas en inglés es el BPM: *beats per minute*). Gradualmente el *bpm* iría subiendo hasta conseguir las 128 pulsaciones por minuto. Llegados a ese punto, nos dice el filme, el cuerpo es totalmente “obediente” a la música.

El triunfo de esa secuencia, a mi parecer, es el hecho de confirmar lo que todos los interesados sospechaban: la música tiene algo que nos supera y la velocidad juega un papel importante en esto. Sin embargo, mucho antes de que el filme llevase la idea a la cultura popular Pascal Quignard había señalado que ante la música somos obedientes. Independientemente de si ésta es tocada de manera rápida o lenta, en la escucha se es obediente. Dice el autor: “Oír es obedecer. En latín escuchar se dice *obaudire*. *Obaudire* derivó a la forma castellana obedecer. La audición, la *audientia*, es una *obaudientia*, es una obediencia.” (Quignard, 1996; 61).

Por supuesto cabría hacer los matices correspondientes. No sucede lo

mismo en un *allegro* que una canción de música *house*, aunque posean una cantidad de pulsaciones por minuto similares. La variación ocurre en la interpretación de las indicaciones que el intérprete y el compositor hayan determinado para tocar tal pieza. El *tempo* entendido de manera clásica no sólo indicaba el número de pulsaciones por minuto, sino también el carácter que se le imprimiría a la interpretación de la pieza. De ahí que se denominarán de tal forma (*andante, adagio, presto*, etc.). Esto dio lugar a piezas como *Organ<sup>2</sup>/ASLSP (As Slow As Possible)* de John Cage, en las que evidentemente el artista tiraba de ese espacio de interpretación “subjética”<sup>1</sup>.

En el caso de la música electrónica se podría decir que la velocidad a la que es tocada se mantiene en un tiempo constante, –aunque habrá los casos que salgan de la norma. El *tempo* es controlado por un medio electrónico que, de no ser por la modificación intencionada, éste no varía. Hay, por decirlo de alguna forma, una “objetivación” y control del tiempo musical en la música electrónica.

De hecho, en cuanto a la música popular existe una dimensión de lo *no intencionado* en la modificación del *tempo* que ha dado lugar a distintos géneros. Ejemplo de esto son el *Dub* y la *Cumbia Rebajada*<sup>2</sup>. Fue un accidente con el equipo reproductor de audio lo que hizo que la *cumbia* que sonaba en ese momento fuese reproducida mucho más lenta<sup>3</sup>. Debido a la alteración del *pitch* (la altura musical) ocurrida en

---

1. En razón de esto y como intento por estabilizar el tiempo o número de pulsaciones por minuto en una pieza surgió el metrónomo.

2. La *cumbia rebajada* es la adaptación hecha por un sector de la población en la ciudad de Monterrey (México) de la *cumbia colombiana*.

3. El evento queda relatado en el documental *The Evolution of Cumbia Music in Monterrey* (2013) de la revista electrónica *Vice*. Para más detalles: [https://www.youtube.com/watch?v=KSEeH\\_TAoJ4](https://www.youtube.com/watch?v=KSEeH_TAoJ4)

ese momento, no sólo disminuyó la velocidad de reproducción sino también el tono de los sonidos. En consecuencia, la *cumbia* se escuchaba mucho más grave y lenta en comparación a la versión original. Pese a que se trataba de una falla en el equipo de sonido la respuesta del público fue aprobatoria con el hecho. De tal modo que ese “error”, después provocado intencionadamente, consolidó el estilo musical.

En el caso del *Vaporwave* ocurre algo similar. La música pop del pasado ha sido “rebajada”, distendida o ralentizada. Si se quiere, es posible buscar en YouTube una canción ochentera o noventera agregando “vaporwave” al final y obtener su versión vaporizada. Se trata, sin llegar a extremar la idea, de un “error”, casi a la manera de una catástrofe, pero que no tiene el impacto de un evento de tal magnitud. Éste es más bien tolerado y asumido como propio de su constitución.

Es en razón de los criterios o cánones de la producción y calidad musical actual, en pro de un sonido que pretende la máxima fidelidad acústica, que es posible hablar de una suerte de “error” en relación al *Vaporwave*. Pero, al interior de éste, el “error” de rebajar la música, vuelto una vaporización es, quizá, la respuesta o reacción que ofrece el género a la rapidez con la que está asociada nuestra época. La vaporización de la música, en principio, es el recurso estético del género para dar lugar una escucha lenta. El pionero de la música *Vaporwave* Daniel Lopatin comentó para Reynolds que su música partía de un “interés por los modos de escucha lentos en una sociedad jodida e hiper acelerada” (Lopatin citado por Reynolds, 2012: 368). De tal manera que la acción vaporizar sucede al mezclar la ralentización, la reverberación y el eco en las canciones del pasado, dándoles una apariencia fallida o alterada.

Así que, si bien el *Vaporwave* es heredero de la forma ralentizada de la *Cumbia Rebajada* o el *Dub*<sup>4</sup>, los motivos y la impresión que se tiene

---

4. El caso del *Dub* es paralelo al de la *cumbia rebajada*. Su historia tiene en



de esta alteración son, por lo menos, distintos. Esto último puede ser ejemplificado en relación con el filme al principio citado. La aceleración del ritmo de la música que, en la película anunciaba la sincronía de los ritmos propios del cuerpo, –hasta llevarlo a un estado de euforia–, es tratado como una especie de optimismo musical (momentáneo) que, en contraste con el *Vaporwave*, en su forma lánguida, es posible asociarlo con una especie de decepción.

Lo que interesa, en este sentido, no es establecer un análisis comparativo entre el *tempo* clásico y el *bpm*, sino subrayar la idea que será trabajada más adelante. A decir de ésta, que la tecnología ha estado vinculada a la concepción que se tiene del tiempo. Desde la invención del reloj solar, el calendario, el metrónomo y los compases en la música, han tenido lugar distintas maneras de sistematizar aquello que llamamos tiempo. Por ello, pese a lo ingenua que puede parecer la pregunta ¿a cuántos *bpm* suena la vida?, ésta debe ser vista en clave técnica y enmarcada dentro de la celeridad anunciada por distintos autores.

De este modo, serán trabajadas dos modalidades del tiempo, mismas que operarán en el análisis aquí propuesto. Ello, debido a que, como se ha escrito, la impresión y la representación del tiempo se presenta como un problema. Se puede pensar en lo señalando anteriormente por Lopatin, al decir que su música responde a una aceleración de los ritmos de vida, como si existiese un ritmo normal de las actividades y que, por tanto, la respuesta estética a las condiciones de vida fuese la ralentización. Por esta razón habrá que preguntarse en qué momentos de nuestra vida encontramos aceleración, en cuáles otros, ralentización y

---

común el mismo evento “accidentado” que tuvo lugar en el estudio de King Tubby. En su caso, fue el paso de la música *Reggae* al *Dub*. La anécdota del acontecimiento queda relatada por David Toop en *Océano de Sonido* (2016: 149-152).

dónde es posible la estabilización del tiempo.

Ahora bien, estas dos modalidades del tiempo son: a) la que corresponde al tiempo físico hecho visible mediante la tecnología (el reloj, los *bpm*, el metrónomo, etc.) y b) el subjetivo, que opera en el modo de percepción del tiempo de las personas. Esta distinción se debe a que, como se ha señalado, la rapidez de la época no quiere decir que el tiempo físico haya elevado su velocidad y el pasar de las horas sea cada vez más rápido, sino que dicha sensación es experimentada de múltiples formas por las personas.

//

En su ensayo *Vaporwave and pop-art of the virtual plaza* (2012) Adam Harper apunta que el género representa la corriente teórica denominada Aceleracionismo. Dicha postura, puede ser entendida como la aceptación de que la única manera de salir del sistema capitalista no es resistiéndolo ni desacelerándolo, sino llevarlo hasta sus últimas consecuencias mediante la aceleración. Según el aceleracionismo, el capitalismo caerá por su propia “mano” y la apuesta es la de impulsarlo para que esto suceda lo más pronto posible. Dice Harper:

Accelerationism is the notion that the dissolution of civilisation wrought by capitalism should not and cannot be resisted, but rather must be pushed faster and farther towards the insanity and anarchically fluid violence that is its ultimate conclusion, either because this is liberating, because it causes a revolution, or because destruction is the only logical answer (Harper, 2012).<sup>5</sup>

---

5. “El aceleracionismo es la noción de que la disolución de la civilización

Dicho de otro modo, el aceleracionismo asume que no existe otra alternativa contra el capitalismo más que su propia destrucción interna. El latiguillo, –en ocasiones firmado por Slavoj Žižek y otras veces por Fredric Jameson–, “es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo” (Citados por Mark Fisher, 2016: 22) puede representar el punto desde el cual parte el aceleracionismo.

Cuando Harper habla de aceleración en el *Vaporwave* no se refiere a la velocidad musical de las pistas que, como se ha dicho, corren de manera lenta. Si en cuyo caso se tratase de la aceleración del ritmo de la música, el género que mejor podría ilustrar esto sería la música *Jungle*<sup>6</sup>, en la que los compases de la batería se encuentran, en efecto, acelerados. La manera de entender el concepto de aceleración al que se refiere Harper es, quizá, en el sentido teórico/estético. Es decir, existe aceleración en el *Vaporwave* en cuanto que parece una forma de elevar la velocidad del proceso *revival* y *retromaníaco* de la industria musical; hay aceleración cuando los productores se ofrecen como el “nuevo producto” de la industria musical de manera irónica.

Para comprender esta forma aceleracionista es prudente acudir al

---

causada por el capitalismo no debe y no puede ser resistida, sino que debe ser empujada más rápido, más lejos hacia la locura y la violencia anárquicamente fluida, que es su conclusión final, ya sea porque esto es liberador, porque causa una revolución, o porque la destrucción es la única respuesta lógica.”(trad. a) (Harper 2012).

6. El género musical *Jungle* tuvo su origen en Inglaterra a principios de los años 90's. Uno de los rasgos característicos de éste es la batería (sampleada) sincopada (o en la jerga musical es conocida como *breakbeat*). Dentro de los géneros musicales electrónicos es el *Jungle* y sus subsecuentes variaciones los que destacan por manejar bpm acelerados, entre unas 120 y 140 pulsaciones por minuto. Cabe decir que la mayoría de los de los que se identificaron con el Aceleracionismo identificaban a la música *Jungle* como su emblema.

ensayo de Steve Shaviro *Estética aceleracionista: ineficiencia necesaria en tiempos de una subsunción real* (2017). En él, Shaviro señala que, si bien el aceleracionismo como postura política ya no es efectiva, sencillamente porque “todos somos aceleracionistas”, aún queda camino para una estética aceleracionista. Así, apunta el autor que “intensificar los horrores del capitalismo contemporáneo no nos lleva a explotar; pero sí nos ofrece una suerte de satisfacción y alivio, al decirnos que finalmente hemos tocado fondo, finalmente hemos descubierto lo peor” (Shaviro, 2017: 179). Ésta puede ser una manera de aproximarse a la estética aceleracionista y en la que el *Vaporwave* tendría cabida.

En cuanto la imagen digital, resulta particularmente significativo lo comentado por la artista y filósofa Hito Steyerl en relación a lo que denomina “imagen pobre” (2012). La imagen pobre es la imagen digital que ha perdido resolución y nitidez al ser puesta en circulación en internet. La puesta de la imagen digital en el flujo informacional a una alta velocidad (la velocidad del *copy&paste*) conlleva una degradación en su resolución y, en consecuencia, su valor se traslada a la rapidez con la que circula. La aceleración trae consigo, al menos en la imagen digital, un estado social de pobreza. La imagen pobre, dice la autora, “presenta una instantánea de la condición afectiva de la muchedumbre, su neurosis, paranoia y miedo, así como su ansia de intensidad, diversión y distracción” (2012: 43). Desde del marco de la economía de la imagen, la aceleración puede ser trasladada a la corriente filosófica como una ansiedad por el futuro. Pero también como expresión de pobreza en razón de la pérdida de probabilidades de optimización de las circunstancias actuales y porvenir.

Ahora bien, creo pertinente plantear un par de objeciones al Aceleracionismo, mismas que permiten esclarecer los momentos en los que la aceleración predomina en el ritmo de la vida. La primera de ellas es que

cae en una suerte de determinismo tecnológico que paradójicamente, es el mismo que atacan. Asumen que la tecnología electrónica, en general, e internet y lo digital, en particular, son extensibles a todo el mundo y que son éstos los que han acelerado la vida de todos a un ritmo inimaginable. Para quienes vivimos cerca de esta perspectiva no podríamos sino estar de acuerdo. No obstante, la idea de que la aceleración es una sensación que presumiblemente todas las personas experimentan es hablar por los demás. O, a decir con Judy Wajcman, “no puede reducirse el mundo social a la tecnología que lo constituye.” (2017: 34) Por ello, me parece pertinente matizar que la *aceleración tecnológica*<sup>7</sup> es perteneciente a las personas que hacen (hacemos) uso de ésta y es percibida en mayor o menor grado, dependiendo de las circunstancias. De este modo se hace preciso señalar que no sólo se trata de un desarrollo de pensamiento, sin tener en cuenta la interacción con la tecnología.

La segunda objeción es que existe un presupuesto en el que la tecnología aparece como un agente externo, “fuera” de la sociedad o la cultura, que invade nuestras vidas. Lo cual no es del todo cierto. Al respecto, Wajcman en su libro *Esclavos del Tiempo* (2017) señala que este presupuesto es clave para la aceptación de tal discurso. En dichas propuestas teóricas, dice la autora, se respira “la idea de que la tecnología incide en la sociedad desde fuera, que el cambio técnico es autónomo y genera cambio social por sí mismo; que la tecnología no forma parte de la sociedad.” (2017: 50). Esto no quiere decir que el asunto de la aceleración sea desechable, pero elevarlo a una condición mundial resulta, por lo menos, dogmático.

De este modo, volviendo al filme en un inicio comentado (*We Are Your Friends*), uno de los “mensajes” que tiene es el de devolver el

---

8. Noción tomada de Judy Wajcman al referirse a la aceleración producida por las tecnologías de transporte, comunicación y producción (2017).

factor “humano” a la música electrónica. Así, en la escena final vemos al personaje principal Cole Carter (Zac Efron) tocando en vivo un *track* hecho por su *propia mano*. La canción ha sido compuesta con sampleos evocativos para Cole hasta el punto de soltar unas cuantas lágrimas. “... Si eres un Dj”, –dice el personaje–, “tienes que empezar con un *track*. Y si es lo suficientemente real, lo suficientemente honesto, si está hecho con todo lo que tú estás hecho, [...] quizá tengas la oportunidad de conectarte con los demás”.

La fórmula que propone el filme para hacer un *hit* musical es la de hacer una música electrónica más “humana”. En tal caso se sugiere que hay que contrarrestar lo “impersonal” de los sonidos electrónicos y/o digitales con aquellos rastros de lo que se podría llamar humanidad. De nuevo aparece la idea de que la tecnología electrónica y los sonidos producidos por ésta no pertenecen a aquello que es humano. Misma idea objetada al aceleracionismo. Y en relación a este último, la lectura que es posible hacer desde la estética aceleracionista, tal como se expresó con Shaviro, es que, en ese punto final, de “haber descubierto lo peor”, de “pisar a fondo”, se trata de un llamado a la humanidad para una posible reunión. Un llamado para que todos nos reunamos, aunque esto ocurra en el peor de los casos.

La película ha llegado tarde a la demanda de una música electrónica más humana. Si se parte de la *música concreta* de Pierre Schaeffer hasta las variaciones actuales de música electrónica, se haya patente la idea de que ésta se ha vuelto cada vez más “*soft*”, o por decirlo de algún modo, más orgánica. Lejos de las nociones estereotipadas de frialdad, distanciamiento y mecanización, la música electrónica ha abrazado el “accidente”, el “error”, la suavidad del *ambient* y la introyección, se ha gasificado. *Human After All* era la frase que daba título al álbum de 2004 de la dupla Daft Punk, casi como si los “androides” se hubiesen arre-

pentido de serlo. *Robot Rock*, tema incluido en el álbum, era la puesta en escena de los robots para intentar dotar de un espíritu *rockero* a la música que estaban produciendo.

En relación a esto, cabe agregar que es mediante aquello que está simbolizado como una sonoridad cálida (el sonido de instrumentos de cuerda, por ejemplo), que es posible discernir de otras, las frías o “impersonales”. Sin embargo, teniendo en cuenta que por mínimo que sea el tratamiento realizado en la posproducción de un *track*, éste ha pasado por una traducción de unos y ceros antes de llegar a los escuchas. Incluso en los géneros que anuncian, –como si de un logro se tratase–, emplear únicamente instrumentos no electrónicos, como es el caso del *folk*, dejan de lado este hecho. La idea en cuestión es la de ponderar una especie de naturalidad acústica, y en consecuencia cierta calidez, sobre la “artificialidad” y frialdad de lo electrónico. El caso más representativo de esto es lo sucedido con el *auto-tune*<sup>8</sup>, en el que la voz es alterada electrónicamente para armonizar de manera forzada.

El último rasgo de humanidad en la música era ni más ni menos que la voz y ésta, dado el uso y “abuso” de este procesador, se veía puesta en crisis. El efecto *auto-tune*, empleado exageradamente, nos acercaba y abría el campo para imaginar la locución de los robots. Pero por esta razón se debe insistir en que esa voz robótica, fría y plana, es una convención socialmente aceptada y contrarrestada por la voz al natural.

---

8. El *auto-tune* es un procesador de audio para vocales e instrumentales. A grandes rasgos lo que hace es modificar el audio para que éste alcance las notas en tono de manera inmediata. En consecuencia, cualquier audio pasado por él se escucha armonioso. Como tal, no es el primero de este tipo de procesadores, previo a éste se encuentra el Talkbox o el Vocoder, pero dado lo práctico que es su empleo y su popularidad se ha denominado al efecto percibido en la voz como efecto *autotune*.

Géneros como el Trap, identificado por las voces *autotuneadas*, emplean este recurso ya ni siquiera para compensar la carencia vocal sino como rasgo estético<sup>9</sup>. Es una voz evidentemente alterada, “pasada de tueste”, que ya no sólo ofrece la entonación perfecta, sino que ha pasado de ella. Ha sido modificada hasta al punto de superar lo bien sonante y percibirla como un error en la producción.

La intención de estos últimos párrafos no es otra que hacer hincapié en la sobrehumanización de lo humano, puesto que la tecnología no deja de ser parte de éste. Dicho de otro modo, la tecnología responde a la problematización de una acción y en razón del uso o desuso que se haga de ésta devendrá en otra problematización<sup>10</sup>. Pierre Lévy denomina a este proceso *la virtualización de la acción* (1999: 58-60), proceso en el que una acción (física o psíquica) es desligada de las funciones del cuerpo y elevada a un conjunto de situaciones. Proyectadas en un objeto, la herramienta, no representa la forma clausurada de tal proceso puesto que la interiorización de las posibilidades y funciones psicomotrices de la herramienta es el paso siguiente (1999: 58-60).

De este modo, si bien Wajcman señala acertadamente que la tecnología no puede generar cambio social por sí sola, es posible decir que

---

9. El caso el rapero T-Pain es ilustrativo en este sentido. Ha empleado el *auto-tune* en todas sus producciones musicales trayendo consigo el hecho de ser conocido como el rey del auto-tune. El rapero se presentó en 2014 en una sesión de NPR: Music Tiny Desk Concert (sesiones desenchufadas), para sorpresa de muchos, el rapero cantó sin auto-tune y dejó ver que con este no ocultaba una carencia vocal.

10. Pierre Lévy llama a este proceso *la virtualización de la acción*. Proceso en el que una acción se problematiza para dar lugar una resolución en forma de herramienta. Dicha resolución no atiende a la acción en específico sino a determinados aspectos generales de dicho problema. Al ser materializada la resolución el proceso continúa en una interiorización de la herramienta (1999: 58-60).

tampoco se trata únicamente del desarrollo del pensamiento. Es decir, la virtualización de la acción conlleva una modificación en el pensamiento, contraída por la adaptación o negación de la tecnología. O, en otros términos, cuando una tecnología es desarrollada es porque el pensamiento humano se enfrentaba a determinados problemas y en su resolución, un aparato tecnológico por ejemplo, presenta a otras personas problemas distintos.

Si la producción electrónica acarrea consigo la impresión de frialdad también puede ofrecer cierta calidez. Es en este sentido, en el que la retromanía nostálgica puede ser vista. Ejemplo de ello es el regreso de los vinilos y cassettes. La idea de que los sonidos a través de estos medios son de mayor calidad es sobrada. Sobre todo cuando se tiene en cuenta que la degradación del cassette ocurre de con mayor rapidez respecto de otros medios. La “calidez” de estos se traduce en el siseo del cassette, en el crepitar del vinilo, pero estas formas calidas no dejan de ser apreciaciones fetichistas de los medios. El medio, por lo tanto, no es neutro. Actúa en relación a las personas y la imagen. Ya sea que el medio añada algo a la pista, o por las consideraciones que se tengan sobre éste; el medio interviene en la percepción de la imagen, porque es imagen.

Si existe nostalgia y calidez en cierto sector de las tendencias retromaníacas, no es posible decir lo mismo de la parte que corresponde al *Vaporwave*. Éste no busca un pasado idílico al cual volver. En ese sentido, no es regresionista sino aceleracionista.

//

Así que, si bien el *Vaporwave* se corresponde con el aceleracionismo me permito decir que hay una dimensión temporal no del todo

abordada en relación a éste. Dicha dimensión tiene que ver con aquello que se planteaba más arriba, esto es: de qué manera la aceleración tecnológica se conjuga con el ritmo de la vida y alcanza la representación en la vida cotidiana.

En este sentido, la anteriormente citada Judy Wajcman menciona que la aceleración del ritmo de vida es percibida como una constante “falta de tiempo”. De tal modo que cuando la aceleración tecnológica y la del ritmo de vida (escasez de tiempo) se dan simultáneamente se produce una relación paradójica. Puesto que la aceleración tecnológica implicaría, según la autora, menos tiempo de producción, comunicación o transporte y, a su vez, entrañaría una especie de ralentización del ritmo de vida, esto, sin embargo, no ocurre. Por el contrario, la sensación generalizada es la del apremio constante.

La visión de Wajcman puede llegar a ser incluso optimista en cuanto los “beneficios” que tiene la tecnología en relación a la vida diaria. Mientras que, por el contrario, la ralentización de la música *Vaporwave* puede ser vista como una suerte de tecno-decepción (que también se aplicaría a internet), próxima a la manera en la que lo describe Luciano Concheiro:

Al contrario de lo que prometieron los adalides de la ciencia, las innovaciones tecnológicas no nos han liberado del trabajo. Sucedió lo opuesto: nos han encadenado aún más a él. Las máquinas propiciaron una existencia acelerada y repleta de estrés, lejana a la tranquilidad del ocio alguna vez pronosticado (Concheiro, 2017: 72).

Pese al recurrente presupuesto de que son las máquinas las que han acelerado el ritmo de vida, y que estamos “enganchados” a éstas cual drogadicto, la parte que más interesa de lo dicho por Concheiro es la

manera en la que describe el modelo de trabajo actual. En este punto Concheiro coincide con Wajcman, aunque no precisamente bajo los mismos planteamientos.

La autora identifica que el cambio de las jornadas no necesariamente tiene que ver con la tecnología. Para Wajcman hay implícita una *desorganización temporal*, en la que la flexibilización de los horarios de trabajo ha incrementado el factor 24/7 (veinticuatro horas al día, siete días a la semana) en la vida de las personas. De modo que cuando una persona cubre un horario nocturno le resulta difícil coordinar su tiempo con conocidos y/o familiares. Se trata de una *desrutinización* de las horas de comida, sueño u ocio que antaño se veían más o menos estables. Según la autora, extender las horas de trabajo afecta a los colectivos de personas en el hecho de que no puedan sincronizar su tiempo de socialización. No sólo es que los horarios de trabajo sean más largos, sino que sus horas laborales se encuentran dispersas. En consecuencia, la impresión es la de que el tiempo escasea.

Por otro lado, para Luciano Concheiro dicha situación es identificada como una *demandas de tiempo* en la que ya no sólo se espera, sino que se exige, la mayor eficiencia de las personas. Ser un sujeto multitareas es el requisito básico para cualquier persona y en la lógica 24/7, esto se traslada a la vida diaria como una disponibilidad de manera indefinida. La *desorganización temporal* de Wajcman, en lo concerniente a Concheiro, es vista como una disolución de la vida social y el tiempo del ocio por una versión extendida de la jornada laboral. Que el 24/7 se cumpla a cabalidad es el gran anhelo del capitalismo contemporáneo.

Es precisamente este tiempo, el 24/7, el tiempo en bucle y/o en clave técnica musical, el tiempo en *loop*, el que me parece propio del *Vaporwave*. En términos técnicos y generales, el *loop* es un fragmento de audio reproducido en bucle las veces que sea requerido. Se trata de

una forma práctica de generar un ritmo, –aunque éste sea sencillo y a la escucha pueda resultar algo tedioso.

El productor de música *Vaporwave* Luxury Elite es un ejemplo de esto. En su tema *All Night* ha sampleado parte de la melodía y el coro de la canción *Rock With You* de Michael Jackson. El *loop* de aproximadamente 10 segundos, repetido en bucle, da lugar a una canción de 45 segundos. La parte tomada del coro ha sido, precisamente, en la que es pronunciada la frase *all night*. El ejercicio en cuestión descontextualiza la frase de su sentido original y quita con ello la visión romántica de la oración completa (“*I want to rock with you... all night*”) reelaborando una visión opuesta. Retirada la parte melosa de la canción, ahora es posible escuchar, ya no la promesa momentánea del *rockear* toda la noche, sino de *hacer algo* al “infinito”. En este sentido y desplazando la frase, ésta perfectamente puede relacionarse con la disponibilidad de los servicios que cubren el día sin interrupciones: el tiempo es el del 24/7.

La falta de tiempo señalada con Wajcman puede ser interpretada desde el *loop* como la falta de un tiempo progresivo. Al respecto, la idea ha sido formulada por Diedrich Diederichsen y comentada por Eloy Fernández Porta en relación a la “libertad musical del bucle contra el cierre lineal de la narración” (Fernández, 2008: 200). Para ello Diederichsen identifica dos tipos de secuencialidad literaria, mismas que son contrapuestas en su análisis. La primera, denominada *ejemplar*, ofrece al lector una suerte de modelo al cual pueda apegarse. Se trata de seguir el camino de la *rectitud* y por ello la secuencialidad sucede linealmente. En contraposición sitúa la del tipo *errática* en la que se encontrarían los relatos de vagabundos, presentados como “una historia paradigmática de la ausencia del progreso” (Diederichsen citado por Fernández, *ídem*). El comentario que destina Fernández Porta en este sentido es que el “vagabundear” no necesariamente ilustra un *loop*. Para que la banda se

cierre es necesario el consumo.

Teniendo en cuenta lo comentado en relación a *All Night*, el consumo, desde hace tiempo, no sólo ocurre en la vida diurna. *All night* se convierte entonces en el eslogan perpetuo de los servicios que aseguran estar abiertos toda la noche. La circulación del capital ha igualado al fluir del tiempo, sólo que éste, a diferencia del tiempo río de Heráclito, es percibido como un circuito cerrado.

No obstante, en las prácticas de sampleo hay un factor crítico en el bucle. A decir con Fernández Porta, se trata del momento en que la cinta se empalma. Inicio y fin se encuentran en un punto determinado, produciendo una sensación parecida a la del *déjà vu*: “Esto ya ha sucedido, ¿no?”. Es decir, se tiene la impresión de haber experimentado (visto) algo de nueva cuenta pero que no es posible ubicar en nuestra vida con total certeza. El evento se presenta como un “recuerdo simulado”, como así señala Mark Fisher, pero sobre todo como un evento *inesperado*. Es una “imagen” que parece familiar, aunque dada su procedencia incierta resulta “extraña”. Es ésta la dimensión siniestra de *loop* y el *Vaporwave* en la que, a decir con Sigmund Freud (2010), se entreteje la reanimación de los muertos, engañosas percepciones visuales, ruidos sospechosos y la repetición de situaciones que producen cierto desconcierto.

El factor *déjà vu*, el reconocimiento del empalme, es de cierta forma un “corte” instantáneo del flujo del tiempo. La detección del empalme a la manera detectivesca, –como así la propone Fernández Porta–, o bien mediante la experiencia del *déjà vu* son modos en los que lo siniestro espera ser experimentado (o traído a la realidad). Desde esta perspectiva y retomando el ejercicio de *Luxury Elite*, la pista puede ser vista como una sugerencia de lo siniestro. La insinuación de la extrañeza que había en la promesa romántica, –motivo recurrente en el pop–, de un *rockear* toda la noche, ahora vuelto una obligación. La pista no termina por

develar todo, mantiene una especie de fantasía sobre el 24/7 pero tratada como advertencia. Es decir, representa la angustia de que el tiempo en *loop* se realice. Pero también expresa el medio de no poder acceder o corresponder a la demanda de tiempo.

Quizá esta modalidad del *Vaporwave* es extensiva a la mayoría de las producciones que lo componen. Ubicando al *Vaporwave* dentro de la producción de música actual, éste comparte rasgos en común como el sampleo, las adaptaciones retro o la tendencia ultra-archivística, –por mencionar algunos–, rasgos que se podrían englobar dentro la retromanía. Sin embargo, lo que llama la atención del género es la forma intencionadamente “errónea” de mostrar las cosas, de hacer de la cultura pop, de lo conocido, algo extraño e inquietante. Hace de lo familiar, algo desconocido.

Inevitablemente esto abre camino para preguntarse por lo “reprimido” en el *Vaporwave*. Tarea que requiere una comprensión más profunda del psicoanálisis así que, por ahora, tan sólo es posible enunciar lo “primitivo aparentemente superado” en el fenómeno. Sobre esto, Freud en *Lo Siniestro* (2010) refiere a lo primitivo como a aquellas ideas que antiguamente se tenían por reales pero que, superadas por las maneras de pensar, han quedado como una especie de remanencia. Cuando estas ideas vuelven, pese a las posibles explicaciones y la angustia aparece, se está en presencia de lo siniestro.

Uno de los ejemplos que ofrece Freud al respecto es la de reanimación o animación de lo inanimado, situación configurada por una proyección de lo “reprimido” de las personas en un objeto. En este sentido, la sensación de extrañeza provocada por los muñecos de cera o las efigies es una experiencia cercana a lo siniestro. Esas semi-presencias que despiertan el miedo o la angustia aún sabiendas de que tal cosa no puede ser posible es, según entiendo, lo siniestro.

Desde la música hauntológica, abordada por Reynolds y Fisher, hasta el *Vaporwave*, lo espectral es la característica por excelencia de esta música. En el caso del *Vaporwave*, el futuro proyectado desde el pasado es una forma espectral del tiempo. Es decir, ese futuro ya ha ocurrido y es convocado en su forma retro-futurista, que es la forma de algo que nunca sucedió. Las aspiraciones y fantasías tecnológicas que fueron proyectadas desde el pasado hacia el futuro, nuestro presente, vistas a la distancia, parecen ser la prueba de un proyecto que fracasó. En ese sentido, es posible pensar en la mayoría de comerciales que el fenómeno retoma del pasado en los que la tecnología era presentada como la solución a problemas domésticos e incluso sociales<sup>11</sup>. Así, la anteriormente mencionada tecno-decepción patente en el *Vaporwave* es la desconfianza en el progreso tecnológico que beneficiaría o solucionaría la vida de las personas.

Cuando se pregunta por cuál será la tierra del mañana para algunos, como Elon Musk<sup>12</sup>, ya ni siquiera será la Tierra, sino Marte. Anticipando el posible cataclismo que termine con las condiciones de vida en la Tierra, la idea de establecer colonias en Marte apareció como una posibilidad a largo plazo. Una idea extendida ampliamente en la cultura popular que, en manos de Musk, no tiene otro propósito más que hacer de la investigación aeroespacial un entretenimiento: el turismo aeroespacial. Ocurrió algo similar con la internet. Es decir, se trata del paso de

---

11. En este sentido, es posible pensar en los comerciales de Macintosh, o las presentaciones que Steve Jobs hizo hasta su muerte, en los que prometía traer un “futuro libre”. En su *speech* de 1983, presentando la Macintosh 1984, Jobs decía ser la única competencia sólida para IBM y la acusaba de ser restrictiva con el manejo de sus equipos, ya fuese en el *software* o en el *hardware*. A día de hoy, no hay empresa más prohibitiva para su manipulación en sus productos que la empresa de Jobs.

12. Empresario, dueño e inversionista de distintas compañías entre las que des-

internet como una herramienta de trabajo a la sede del entretenimiento. Puesto en palabras más conocidas para un sector de la población que, creo, está representado en el *Vaporwave*, internet pasó de ser una herramienta “para hacer la tarea” a algo imprescindible para hacer lo que sea. Es éste el punto en el que internet pasó de la innovación, de algo nuevo, a lo familiar y hogareño.

La versión más optimista de la música electrónica no puede ser otra en este ensayo que la expuesta por el festival Tomorrowland<sup>13</sup>. No sólo por los artistas que se presentan en él, —claramente los productores de *Vaporwave* no encajan en el *line-up*<sup>14</sup>—, sino porque ponen de manifiesto que esa será la música del mañana para la gente del mañana. Su perspectiva, de corto plazo, apunta a una especie de *tecnohippiesmo* que ya no está impregnado de espiritualidad y *buena vibra* sino de magia y tecnología. Pero, ¿será el futuro un lugar en el que la tecnología nos acompañe de la manera en que lo hace ahora o sea incluso más amigable? A decir verdad, quién sabe. Por el momento es una posibilidad y es en razón de esto que las personas reaccionan, ya fuese en contra o en pro de ella respecto de sus implicaciones en su uso cotidiano. El reto, según me parece, no sólo es poner *like* o *dislike*, sino generar tácticas que del tiempo en razón de que es el tiempo un problema.

//

---

tacan PayPal, Tesla Motors, OpenAI, Hyperloop y SpaceX. Es con esta última con la que se ha propuesto llevar a cabo tal hazaña.

13. Festival de música electrónica celebrado en la localidad de Boom, Bélgica. El festival es popularmente conocido por la gran infraestructura y espectáculo que ofrece a miles de jóvenes.

14. Anglicismo empleado para referirse a la lista de cantantes, productores, músicos o dj's que se encuentran en la cartelera, en este caso, del festival.



El bucle es la forma más consensuada para comprender el tiempo en la actualidad, pero, sobre todo, me parece, es el tiempo del *Vaporwave*. Es un tiempo que no permite el progreso, en el que la idea de la innovación tecnológica como solución a los problemas es una mentira escupida a la cara; mientras que el progreso social parece ir en detrimento. El filósofo Franco “Bifo” Berardi llama esto “la lenta cancelación del futuro”<sup>15</sup>, refiriéndose a la pérdida de la idea de un futuro próspero y no a la cancelación literal de la fluidez del tiempo.

Si como dice Freud: “cuanto más orientado esté un hombre en el mundo, tanto menos fácilmente las cosas y sucesos de éste le producirán la impresión de lo siniestro” (2010: 2), es posible decir al respecto que, si la idea de un futuro, como ese porvenir de algo mejor o sencillamente como orientación lineal, ha desaparecido, lo siniestro tiene las puertas abiertas para suceder inclusive en las cosas más prosaicas.

La supuesta amenaza que puede representar la tecnología en relación a lo humano es cifrada, en última instancia, en que ésta posea una especie de vida propia, cosa que hasta el momento no ha sido posible. Si algo ha traído esta idea es la reformulación de qué, o en relación a qué, es posible hablar de lo humano. El error como un rasgo de lo humano parece coquetear en este sentido, si las máquinas fallan las personas podrían asumir la responsabilidad de tal evento y por tanto se trataría de un error de programación humano. Declarar abiertamente el error como parte de la composición del *Vaporwave* puede ser una postura ante la eficiencia demandada en la lógica del 24/7. Pero también retrata la interiorización de un miedo que no se plantea en relación a lo tecnológico sino al fracaso de dar el mero equívoco, como si este irremediablemente implicará la pobreza. ¿Acaso este miedo se cifra en la pobreza? ¿Nos encontramos en un ritmo acelerado en el que nos

---

15. La idea puede ser consultada en su texto *Fenomenología del fin* (2017).

vemos empujados a la pobreza? ¿Es, en suma, nuestro tiempo, no un tiempo acelerado sino pobre?

//

Como corolario final, vale agregar dos citas. La primera de Fernández Porta en relación a lo que él denomina *homo-sampler*<sup>16</sup>: “Quien samplea deniega el tiempo progresivo y lo sustituye por una temporalidad en estasis.” (Fernández, 2007). A la que, a reglón seguido, se le añadiría con James Gleick, casi en la misma sintonía:

El cerebro tiene que ensamblar su supuesto presente a partir de un revoltijo de datos sensoriales, que comparar y contrastar continuamente con una sucesión de instantes previos. Se podría decir que todo lo que percibimos es cambio, que cualquier sensación de inmovilidad es una ilusión creada. Cada instante altera lo anterior. Recorremos las capas de tiempo en busca de recuerdos de nuestros recuerdos. (2017: 312)

Cabe preguntarse si en este mundo 24/7, en donde el insomnio comienza a volverse patente, la internet ha comenzado a soñar por nosotros y si esa imaginaria desplegada en el *Vaporwave* es ese sueño. ¿Fue internet capaz de robarnos el sueño?

---

16. Para Eloy Fernández Porta el *homo-sampler* es la persona que ve que su tiempo es tecnológicamente producido y reacciona a éste utilizando medios técnicos. El *homo-sampler* samplea objetos, ideas y construcciones predeterminadas del tiempo, y crea su propio tiempo.

## El observador distante. La ironía en el *Vaporwave*

En su libro *Loops 2* (2018) Javier Blánquez señala que la palabra *vaporwave* tiene un parecido fonético con “*vaporware*”. Este último término, dice el autor, es utilizado en la industria tecnológica para identificar “los productos que han estado en desarrollo pero que nunca han logrado salir al mercado, o que justo al llegar se han quedado obsoletos” (p. 55). Continúa el autor:

El género musical al que llamamos *vaporwave*, por lo tanto, es el que presenta la música de los ochenta como una pieza defectuosa en un entramado tecnológico con numerosos aspectos fraudulentos y que nunca ha podido ver satisfecha su promesa original de futuro. (Blánquez, 2018)

Si bien es cierto que esto último encamina al *Vaporwave* dentro de la música de los futuros perdidos, o lo que Mark Fisher y Simon Reynolds han denominado música hauntológica; también es cierto que existe una especie de distancia con respecto del pasado por parte del *Vaporwave*. El género en cuestión no mira al pasado como un lugar glorioso, o por

decirlo en el argot musical, el pasado no representa la *old school*<sup>1</sup>.

Es esta falta de conocimiento o “desconocimiento fingido” del pasado lo que hace característico al *Vaporwave*<sup>2</sup>. Éste no lo idealiza sino todo lo contrario, parece que hace mofa de ello.

Si como señala Blánquez, si existe esta suerte de malabar fonético entre una cosa defectuosa (*vaporware*) y la palabra *vaporwave*, es porque el género establece una relación irónica con el pasado. Es decir, la ironía, entendida desde los griegos como forma retórica que consiste en decir algo y sugerir lo contrario, es desplazada en el *Vaporwave* como recurso humorístico. Componente cómico que no es del todo compartido por los productores como por los consumidores. “Lo cómico, la potencia de la risa”, dice Baudelaire, “está en quien ríe y no en el objeto de la risa” (Baudelaire, 1988: 33).

Sin embargo, el giro irónico no es del todo arbitrario a la hora de hablar de este género. Así, por ejemplo, sucede cuando se toman los diseños de interfaz de Mac o Windows en los videos. Ocurre también en la nomenclatura de los productores, incorporando el nombre de corporaciones en sus mote (Saint Pepsi, sprite1999, P L Δ Y S † Δ † I O N, etc.). Si se concede al *Vaporwave* esta carga irónica se diría entonces que no ensalzan a estas empresas. Por el contrario, han

---

1. *Old school* o vieja escuela son nociones empleadas en la jerga común para referirse a los grupos o personas que sentaron las bases de un movimiento. En el caso de la música, se trata de bandas, productores o compositores que dieron cause a un género o estilo y que por ello se les tiene cierto respecto o admiración. Es posible incluir dentro de esta concepción del pasado la existencia de una visión nostálgica.

2. Hay que considerar lo que la música disco significó como fenómeno cultural en su época. La integración racial y sexual entre distintos grupos marginales es, por mencionar, algunos de los aspectos que Peter Shapiro analiza en su libro *La historia secreta del disco* (2012).



Fig. 2. Cover: *sequence* (2016). J Δ V Δ . E X E

tomado este imaginario computacional de manera satírica.

En la portada del álbum *sequence* (2016) del productor J Δ V Δ . E X E se presenta el monitor de una computadora sobre un pedestal “antiguo” (ambos elaborados en 3d) y de fondo, un cielo con nubes. La imagen propone una concepción casi divina de la computadora, quasi-mitológica. Puesto sobre el pedestal, el ordenador no sólo adquiere la exhibición digna de un busto o pieza artística, sino que éste prácticamente se eleva hasta el cielo.

Sencillamente como para tirarse a las carcajadas.

El hecho de que tanto el monitor como el pedestal sean “antiguos” establece lejanía con respecto a la apariencia que tienen hoy en día los ordenadores. La formulación “retro” de esos objetos en combinación con el cielo hace irónica su presencia. La utilidad que tendría la compu-

tadora en la actualidad sería nula dada su obsolescencia. Es decir, lo que se ve no es el cielo de los computadores, sino el “cielo” de aquellas cosas que prometieron, en el pasado, las computadoras. A saber, un futuro “tecnoutópico”.

No se han molestado por aparentar la situación como un hecho veraz. Por el contrario, se muestra totalmente artificial: un fondo apenas retocado al que se le ha sobrepuesto el mencionado monitor y el pedestal. Las posibilidades de entregar una imagen más o menos coherente, que sea aceptada como verosímil, ni siquiera se asoma. No intenta engañar a la vista; la composición se regodea en su forma artificiosa.

Es en este sentido que, para Javier Blánquez, el *Vaporwave* puede ser entendido como un ajuste de cuentas respecto de las expectativas de vida que pregonaban las canciones de los 80’s en Estados Unidos<sup>3</sup>. Los productores de *Vaporwave*, si bien no experimentaron aquella época, sí asistieron (dándose cuenta o no) a la gran recesión del 2008. Dicho evento representaba el final de esa “estafa”. El modo en que se manifestó esto, dice el autor:

A partir del comienzo de la crisis, [...] comienza a perfilarse otra manera de gestionar la nostalgia, que no busca en los ochenta un edén perdido en el que encontrar un consuelo o un solaz espiritual, sino que compara fríamente el pasado con el presente y señala sus contradicciones. (Blánquez, 2018)

De existir un sentido crítico en el *Vaporwave*, este parte de cierta creencia

3. Blánquez señala que las canciones pop de la época representaban los ideales del por entonces presidente Ronald Reagan. Al respecto dice Blánquez: “Son piezas que hablan sobre conducir un coche imparable, de amores correspondidos y sueños al alcance de la mano.” “Aquella música prometía estabilidad y progreso: un futuro próspero, seguro y sin sobresaltos.” (Blánquez, 2018).

en la tecnoutopía” creada por el *marketing* de las empresas involucradas pero que, pasado el tiempo, se ha perdido la ilusión. O quizá, retrospectivamente, es vista como algo que en sí misma era risible<sup>4</sup>. La risa, señala Baudelaire, no es la expresión de la alegría sino de superioridad y de miseria. Superioridad en el *Vaporwave* al reírse de los “cuentos tecnológicos” del pasado y miseria, al carecer de una creencia en un futuro mejor.

//

El *Vaporwave* asume (o asumía) la postura de un movimiento *under* que ironiza(ba) lo *mainstream*<sup>5</sup>. En su caso la ironía era doble, no sólo ironizaba el pasado (los 80’s), sino que además el *mainstream* de inicios del siglo XXI era retro. En 2005 Madonna capitalizaba y definía la fórmula del éxito lanzando *Confessions on a Dance Floor*, en el que dejaba claro que lo retro era lo de hoy. Madonna revitalizaba el sonido discotequero y el espíritu de la época. En el *single* del álbum

4. En su ensayo *Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza* (2012) Adam Harper se muestra dubitativo de esta supuesta crítica y contempla la ironía como una manera de acceder al *Vaporwave* pero apenas si insinúa “lo satírico” o “lo sarcástico”.

5. Más adelante desarrollaré la idea de cómo el *Vaporwave* pasó a ser un micro-mainstream. Esto último en relación a la muerte del género. Con respecto a los anglicismos *under* (*underground*) y *mainstream*, son empleados para señalar una relación respecto del público y la industria musical. Esta relación no es exclusivamente económica, un productor, una banda o lo que fuere, puede ser *mainstream* sin necesariamente vender excesivamente discos. Lo *underground* es la música poco conocida y por el contrario es lo altamente conocido o lo que está de moda.

*Hung Up* el pre-estribillo repite la frase “*Time goes by so slowly*” mientras que la melodía de *Gimme! Gime! Gime!* de Abba ha sido sampleada. La relación que la cantante establecía en su álbum con el pasado era nostálgica. El *Vaporwave* convoca al pasado con ironía y ve su presente con desilusión.

Para que la ironía sea efectiva, es decir, para que ésta provoque la risa debe haber un punto de referencia desde cual se mira. Al respecto, dice nuevamente Baudelaire: “no es el hombre que cae quien ríe de su propia caída, a menos que sea un filósofo, un hombre que haya adquirido por hábito la fuerza de desdoblarse rápidamente y de asistir como espectador desinteresado a los fenómenos de su yo” (1988: 28). Decir que los productores de *Vaporwave* son una especie de filósofos puede ser un poco exagerado. Tal vez ni siquiera sea necesario conferirles esa carga. Por ello es prudente matizar y señalar que, lo que sí existe es una especie de conceptualización a la hora de adaptar ciertos objetos del pasado con otros<sup>6</sup>.

Volviendo a ese “espectador desinteresado”, éste bien puede pensarse en relación al bucle o el *loop*. La expresión de tal situación es la del espectador que “ve pasar las cosas que le pasan” (Fernández, 2008: 197), un movimiento sin punto de partida ni llegada, –pero movimiento al fin–, similar al *scrolleo*<sup>7</sup>. En este sentido, ocurre una especie de desdoblamiento cuando el “yo” de las redes sociales, como

---

6. Al respecto de la idea del arte conceptual como práctica cultural masiva en internet es posible consultar el texto *Conceptualismo Global: El Regreso* de Boris Groys, compilado en *Arte en Flujo* (2016). En dicho ensayo el autor desarrolla la idea de que el arte conceptual, como es sabido, no tiene nada inmaterial. Al contrario, éste dispone ciertos elementos en un espacio artístico para desarrollar una idea.

7. Anglicismo para describir la actividad de desplazarse en las interfaces de internet.

sujeto en construcción y, en ocasiones, “mejor versión que la cárnica”, opera como punto autorreferencial. “Veo las cosas que me pasan (en internet)” pero con el añadido baudelairiano de “yo no me caigo; yo, camino derecho; yo, mi pie es firme y seguro. No sería yo quien cometería la tontería de no ver una acera cortada o un adoquín que cierra el paso” (Baudelaire, 1988: 24).

Así que, si la referencia a lo retro o la tecnoutopía pareciera risible desde el *Vaporwave*, es porque éste mira desde un punto distinto hacía el mismo sitio. Es decir, observa la misma época, pero de forma diferente. No se encuentra arraigado al pasado en este sentido de modo que esto no quiere decir que no le afecte.

Cabe decir que para Baudelaire la risa no es expresión de la alegría, sino de un sentimiento doble y contradictorio. A decir con el autor: es expresión de miseria y de creencia en la superioridad (ídem). Esta relación paradójica de estar arriba y abajo al mismo tiempo, se encuentra en la mencionada autorreferencialidad del *Vaporwave*.

El fenómeno no deja de ser un género que limitó su actividad, –casi restrictivamente–, a internet. Pese a su descanto tecnológico permanece dentro de la red y el desdoblamiento, en su caso, implica asistir como sombra, con la mirada fría señalada por Blánquez, a su propia caída. Por ello, no hay que olvidar que quien ríe es, de cierto modo, quien ríe de su propia “humanidad”.

Además, al samplear música pop no deja de sonar como música pop. Es decir, opera de manera distinta que el *Hip-Hop*, que articuló música de diversos géneros para dar lugar a un sonido distinto. De este modo, el *Vaporwave* es autorreferencial, apelando a un humor que sería posible calificar como “generacional”<sup>8</sup>.

---

8 En este sentido, sugiero que el humor irónico del *Vaporwave* es un humor

## Sinceridad

Ahora bien, como antes se hacía mención, la ironía no es un elemento del todo compartido por los productores y escuchas del *Vaporwave*. Esta situación hace del género algo resbaladizo. De alguna manera, prevalece cierta relación, –que se podría llamar “justicia”–, respecto de su propia denominación.

Cabe, pues, preguntarse por la posibilidad de que, así como se intentó demostrar la ironía, también exista sinceridad en el *Vaporwave*. Ésta, por supuesto, no se presentaría en la cantidad de efectos o distorsiones relacionadas a la técnica de elaboración. Estaría, –en caso de haberla–, en la manera de poner en circulación la desilusión respecto de su presente. Rasgo con el que se ha caracterizado al *Vaporwave*, haciendo visibles las dolencias y malestares de un sector de la población.

Un ejemplo de esto, puede ser la canción *Tsumugi* (2018) de Kinder Malo y Pimp Flaco, siendo ésta la adaptación del *Vaporwave* por parte del Trap<sup>9</sup>. En su caso particular, dan voz, –más literal que metafóricamente hablando–, al género. La letra en cuestión ofrece frases tales como: “Estoy buscando algo que anime / Tirao’ en el sofá mirando anime”, o, “Estoy cansado porque todo me deprime/ Buscando un sicario que me asesine / La vida es lenta, que alguien me la rebobine / Eutanasia para que todo termine”.

---

similar al del meme. Es decir, una elaboración en la que, quien comparte la información, puede entender el chiste. Es evidente que este tipo de elaboraciones no son exclusivas de un sector determinado, pero en el caso del *Vaporwave*, el factor tiempo parece indicar esto.

9 El género Trap definido por Javier Blánquez “es la variedad de hip hop en el siglo XXI que trata sobre la delincuencia callejera, las aventuras en la cárcel y la venta de droga en las esquinas, historias de armas y trapicheos sobre una base rítmica sincopada producida, sobre todo, con la antigua caja de ritmos TR-808 de Roland.” *Idém.*

El ejercicio de Malo y Flaco es el de imaginar la voz del *Vaporwave*. La lírica como complemento del *Vaporwave* sintetiza y convoca los puntos que se han tratado como interpretación del género: desde de la desilusión por su presente, –tanto como para suplicar por su muerte–, así también como la fascinación por el *anime* y el tiempo ralentizado con el que trabaja el *Vaporwave*. De cierta forma, las rimas de *Tsumugi* no dejan nada para la imaginación y lanzan “toda la carne al asador”.

No obstante, esta puede ser una mirada frívola sobre la depresión, empleada como recurso emotivo dentro del Trap y puesto en tendencia por el mismo género<sup>10</sup>. Es decir, ¿se puede hablar de la depresión como una moda o, acaso, es la respuesta a determinadas circunstancias?

De nuevo, la duda aparece, ahora revistada en la pregunta de si aquello que puede ser percibido como sinceridad, –como la expresión sincera de la depresión–, es una capa agradada de ironía en la que quien atine a decir que lo es (sincero) puede terminar *autotroleado*.

El problema de saber si se trata de ironía o sinceridad, volviendo a Baudelaire, reside en la mirada (de los productores y escuchas). En este sentido, el autor da la clave para comprender esto. Es decir, se trata de un asunto de la distancia que se tiene con el objeto en cuestión. Dice Baudelaire: “Los ídolos hindúes y chinos ignoran que son ridículos; es en nosotros, cristianos, donde está lo cómico” (1988: 30).

Tomemos por ejemplo el caso del *Vaporwave* y su relación con la música del pasado. Si es irónica esta música es vista de manera distante, pero si no lo es, la música es cercana. Es decir, la música del pasado puede ser próxima a los productores en tanto que, si se considera el tiempo subjetivo, la escucha de ésta puede ser un evento nuevo en su memoria sonora. De ser este el caso, la música *Vaporwave* no es

---

10. Esto queda relatado en el artículo *I’m So Emo, la tristeza y la ansiedad más allá de tendencias estéticas* (2018) de Alicia Álvarez Vaquero.

irónica sino sincera. Las canciones del pasado no necesariamente serían tomadas bajo la mirada fría, sino se desarrollarían en el pensamiento de los productores como influencia.

Esto ha sido señalado por Gareth Leaman en su texto *Rethinking retromania: temporality and creativity in contemporary popular music* (2014). Para Leaman la consideración del tiempo subjetivo abre camino para plantear la idea de una “escucha nueva” de los productores sobre canciones preexistentes y, por tanto, no habría desconocimiento fingido. El autor señala, con razón, que el tiempo no ocurre de manera fragmentada y en el no existen cortes. Sin embargo, en mi opinión, al tiempo al que se refiere Leaman es válido en tanto que plantea la duda (de si existe ironía o no), pero el tiempo de Reynolds resulta convincente al analizar plazos de tiempo simbólicos, que tampoco dejan de ser parte de aquello llamado lo “subjetivo”.

Por otro lado, en última instancia, que el *Vaporwave* sea sincero significa para Leaman que la música producida por el fenómeno es igual de legítima que otros géneros. Pero cabe siempre preguntarse en este sentido, ¿legitimización de quién o para qué?

### **La muerte del Vaporwave**

Situarse dentro de la ambivalencia descrita es quizá uno de los logros del *Vaporwave* y su muerte, de haber sucedido o no, fue/es/será cuando éste tenga una lectura limitada. La película *Ready Player One* (2018) de Steven Spielberg puede ser vista como la muerte del género en distintos sentidos. El filme llevó al género del *under* de internet al *mainstream* hollywoodense y su muerte fue, en este caso, de éxito. Un género consagrado al error intencionado, más no controlado, visto desde la espectacularidad de la “ultraresolución” propia de Hollywood fue sencillamente chocante.

La visión de Spielberg ofrecía una fórmula fantástica en la que un joven que interactúa en la red es capaz de salvar no sólo el futuro de ésta, sino a la humanidad entera. La interacción de los personajes es clara: los ricos (representado al capitalismo) son los malos y los pobres (el resto) los buenos. Y, en efecto, la perspectiva de Spielberg es la opinión de varios interesados en el *Vaporwave*. Es decir, la revolución, o salvación de la humanidad, vendrá mediante las redes o aparatos electrónicos. Sin embargo, la situación actual resulta ser más compleja. En términos de “luchas” no son los ricos contra los pobres sino de “todos contra todos”, con pequeños gestos de solidaridad momentánea. La ironía, en este sentido, es la respuesta, o condición, a un estado de incertidumbre en las relaciones sociales.

Si el *Vaporwave* es irónico es porque, mal que bien, asume la “miseria” de creer que por el momento no existe una escapatoria al capitalismo. Casi como un orgullo a sus espaldas o un gesto de superioridad *freaky* se ríe de la situación.

Por último, la legitimización del *Vaporwave* fue a través de su estética visual convirtiéndose en una de las formas dominantes en los últimos años de la segunda década del siglo XXI. La película de Spielberg es un ejemplo de esto, pero también es posible pensar en la serie producida por Netflix *Maniac* (2018), como una versión de éste. En cuanto la música, la banda Muse con su álbum *Simulation Theory* (2018) y el videoclip de *The Dark Side* se ponía en sintonía con el *Vaporwave*. Matt Bellamy, cantante de la banda, conduce un auto por un paisaje idéntico a los que emplea el *Vaporwave*: un paisaje sintético compuesto de vectores en neón bañado en una atmósfera violácea. La aceleración y el Aceleracionismo se hacen patente cuando Bellamy destruye a un personaje “monstro-calavera” pasando a través de él en su auto.

El *Vaporwave* murió en este sentido. Murió al ser legitimado mediante otros actores externos a él. Vale la aclaración de que no se lamenta su muerte. Ni es dicho porque dejó de ser algo “*under*” y, por tanto, algo “interesante”, sino porque ganó en adaptaciones exitosas, o bien logradas, lo que perdió en error como representación de pobreza o fracaso<sup>11</sup>.

Hacer evidente la sensibilidad de cierto sector de la juventud es otra de las cualidades que el *Vaporwave* posee. ¿Pero qué es lo provoca este estado de emergencia irónica? ¿Es decir, cuál es ese estado anímico que encubre y al mismo tiempo devela la risa? ¿Es una celebración de los dolores o el tamiz de éstos?

---

11. Esto enlace con lo comentado en el texto *¿A cuántos BPM suena la vida? Aceleración y loop en el Vaporwave* que forma parte de esta investigación, en el que el error en la música y la imagen es vinculado con la noción de “imagen pobre” de Hito Steyerl (2012).





# El imaginario contemporáneo

La levedad en el Vaporwave: de las sombras electrónicas a la saudade contemporánea  
Arriesgar el tiempo. El ecojam y el aburrimiento en el Vaporwave  
El Vaporwave y la crisis financiera

## La levedad en el Vaporwave: de las sombras electrónicas a la *saudade* contemporánea

La muerte es un instante.

Se vive cierta cantidad de años, meses o días, pero ¿cuánto tiempo dura la muerte? No me refiero al tiempo que toma la muerte en ocurrir, en agonía; ni tampoco el tiempo del cuerpo enterrado; sino ese tiempo del fin que se llama muerte.

Omar Calabrese en su ensayo *Representación de la muerte y la muerte de la representación* (1993) subraya su carácter transitorio, no sólo como intervalo entre la vida y la no-vida, sino como una cualidad de la muerte en relación a su propia duración. Aunque no dicho de manera explícita, el autor italiano señala que dicha transitoriedad, en cuanto a representación implica un problema, puesto que, al intentar atraparla en un modelo simbólico, –en la perspectiva, por ejemplo–, la imagen de la muerte escapa. La muerte, viene a decir Calabrese, es irrepresentable y, en cuanto a materia de las imágenes se refiere, es posible decir con Pascal Quignard es una imagen que *falta* (Quignard, 2015).

En este sentido, es posible comprender la razón por la que para Hans Belting la muerte, en tanto que ausencia, es uno de los motivos por los cuales producimos imágenes. Es la imagen-representación de un sentimiento quien evita la presencia directa de la ausencia. La ausencia, como algo que falta, como lo desconocido, es un hueco en el conoci-

miento y la imagen tamiza su presencia, por ello para Quignard, “el arte mira ausente” o desea “mirar ausente” (2015: 12). Es decir, el arte, como representación, presenta una ausencia, pero lo hace sin develarla. De alguna manera, el arte esconde y hace de lo ausente un secreto.

No obstante, bajo la perspectiva de la filosofía de la imagen parece haber un punto de convergencia en el que se anuncia *la muerte de las imágenes*. Para Régis Debray, dicha idea parte de lo que él ha denominado la “muerte de la muerte” (1994: 33) que deviene una supuesta inmortalidad de las personas mediada por la tecnología. En principio, esto quiere decir que la imagen, o por lo menos su *sentido*<sup>1</sup>, es puesto en crisis debido al uso de los desarrollos tecnológicos, en los que, señala el autor, prevalece lo “visual” sobre la *ausencia* provocada por la muerte. En ese sentido, la lógica parece ser: mientras mayor sea la disposición de las personas de mostrar visualmente a las imágenes, éstas se vuelven cada vez más opacas hasta llegar al punto de perecer.

Coincidiendo con Debray, Belting señala que en la actualidad se experimenta una especie de “ocultamiento” de la muerte. Tomando de ejemplo el medio fotográfico y su uso tan frecuente en los últimos años, el autor apunta a que el paso de lo analógico a lo digital supuso una especie de suspensión de la materialidad vulnerable del medio; similar a la que experimenta el cuerpo con el tiempo y el espacio.

Probablemente la interpretación de “la muerte de la muerte” ofrecida aquí sea en extremo literal. Pero, y a pesar de cometer tal reducción, la idea adquiere un sentido ineludible en esta época, en vista de los debates sobre la prolongación de la vida o la implantación de la conciencia en un medio tecnológico. Si, así como se lo propone la neurociencia o la biotecnología, intentando retardar el envejecimiento

---

1. Entendido como el de ponernos ante la presencia de una ausencia.

o transferir la conciencia humana a un mecanismo tecnológico<sup>2</sup>, resulta inevitable pensar en esta idea. La apuesta, en este sentido, es prolongar, –sino es que evitar–, la muerte de las personas y con ello el sentimiento provocado por la pérdida.

Lo que anteriormente formaría parte de la ciencia ficción, anuncios como el de la gira internacional de Amy Winehouse en 2019 hacen cercanas este tipo situaciones. Cabe decir que Winehouse se suicidó en 2011 y la forma en la que se “presentará” es vía un holograma realizado por la compañía Base Hologram. El caso de la cantante no es el único ni el primero. Michael Jackson o el rapero Tupac Shakur ya habían pasado anteriormente por este tratamiento espectral. Si las tele-imágenes desafiaban el espacio al desprender la voz de un cuerpo para ser escuchada del otro lado del mundo, quizá, es posible decir que el tratamiento de la imagen de una persona, hace lo suyo con el tiempo.

No es la inmortalidad en estricto sentido, puesto que no es el cuerpo vivo de la cantante el que estará en el escenario. Tampoco será una cosa. Los espectadores corearán *Black to Black* junto con la *sombra* de Amy. Una imagen próxima al cuerpo que, sin embargo, no es un cuerpo, al menos, no el de carne y hueso de la cantante. Es (será) la *imagen de un cuerpo*, que aparentará estar casi-vivo. Un cuerpo fantasma que se encuentra “colocado a una determinada distancia en el espacio y en el tiempo” (Belting, 2001: 245).

Donde fuese posible que los problemas por los que atravesó la cantante complicarán su presentación, el fantasma digital, por el contrario, garantizará al público un *show* sin desfiguros. Y al igual que como lo hiciese una marioneta, la imagen del cuerpo de Winehouse será capaz de conmovier a los espectadores, ya sea por su aspecto intangible, aséptico

---

2. Servicios que actualmente son ofrecidos por Calico (financiada por Google) o Kernel

e ingrávulo, o por su aparente presencia con nosotros, –consuelo para los que la creían totalmente perdida. Sin embargo, habrá que considerar que el consuelo pronto se vuelve consolador, o en palabras de Debray al referirse a la relación de imagen y muerte: “lo que sirve para eliminar la angustia se vuelve angustioso” (1994: 35).

//

Similar a la función que cumple el “cuerpo fantasma” se halla lo que se ha denominado “miembro fantasma”. Dicho miembro es la sensación que (re)aparece de una extremidad del cuerpo que ha sido amputada. De tal modo que se tiene la impresión momentánea de que el miembro vuelve.

“Los miembros fantasmas”, dice Luigi Amara en su ensayo *Placer Fantasma* (2011), “han sido descritos menos como un recuerdo que como una imagen persistente [,] que surge de improviso y que acompaña al paciente durante meses o años después de su pérdida” (2011: 63). En dicho ensayo se recuenta la historia de los eunucos en China y en particular, el caso de Kang Zheng, quien tuvo a bien en redactar su singular caso en un diario. En “*El cuaderno del humo*”<sup>3</sup>, –que es como se ha dado a “conocer” el manuscrito–, nos cuenta Amara, se relata la vida íntima del eunuco, sus vicisitudes y experiencias dentro del Imperio Chino. Lo relevante del relato es la experiencia posterior a la pérdida de su miembro sexual, en la que el eunuco describe la vuelta de la sensación de su órgano amputado.

Según se sigue el recuento de las experiencias del eunuco por Amara,

---

3. No hay referencia del libro ni de Kang Zheng, lo que parece apuntar que Luigi Amara utiliza el ensayo mezclándolo con la ficción.

se sabe que Kang Zheng obtuvo placer con la presencia de su miembro fantasma. Consiguiendo pleno control de su órgano espectral y el disfrute con los más variados objetos, llegó a extremar en las más osadas ideas, –“quería copular con las llamas” dejó escrito en el diario. Entregado al placer y a un apetito sexual que no desapareció en su castración, el miembro fantasma creció paulatinamente hasta volverse una entidad pesada entre las piernas del portador.

Lo planteado Luigi Amara en relación al eunuco hace eco de lo que el escritor checo Milan Kundera hizo tema de su novela *La insostenible levedad del ser* (2008). El miembro fantasma terminó por convertirse en la sensación de llevar entre las piernas una enorme cadena que arrastraba por el suelo, produciéndole llagas imposibles de aliviar. “¿Cómo curar una porción del cuerpo que no existe más?” (2011: 69), se preguntaban los médicos del Imperio. Pronto la máxima levedad revela la pesadez insostenible que “esconde”.

El fantasma, o el miembro fantasma, aparecen de este modo como metáfora del medio de las imágenes electrónicas y del cual, como se ha intentado esbozar, en su confusión puede obtenerse placer. Dicha confusión del medio es cuando este aparenta encarnarse o corporeizarse en una imagen que asemeja un cuerpo. La imagen en un medio se hace próxima al cuerpo. Pero por ello no habrá que olvidar que la imagen del cuerpo de Amy ha sido convocada por la información que se tenía de ella. Estas imágenes no pueden si no ofrecer liviandad, puesto que mitigan con un velo la pesadez de la pérdida. El medio, por tanto, –desde Platón a Derrida–, opera como un *pharmakon* (Debray, 1994: 35): en cuanto el medio compensa la pérdida con una representación que pretende pasar como efectiva para el cuerpo, ésta no hace sino ofrecer una especie de placebo para el propio cuerpo. El medio seduce.

Sin embargo, existe otra manera de sentir la levedad que me parece próxima también al *Vaporwave*. Esta sensación, cercana a la tristeza o la melancolía provocada por la pérdida, pero no padecida, ha sido expresada en la *saudade* portuguesa. En el poema *Señora de la Noche* (2006) del escritor portugués Teixeira de Vasconcelos, también conocido como Teixeira de Pascoaes, dejó escrito, al referirse a la *saudade*: “Matrimonio de lágrima y sonrisa;” (2006: 180). En dicho poema, –extenso y que por ello me disculpo de cercenarlo–, se relata, la imagen que es esta sensación. De apariencia poco estable, de ahí los motivos de que se diga en poesía, la *saudade*, dice Teixeira, se transfigura cual voluta de humo que se eleva con los vientos susurrantes. Hay en esta sensación una tristeza que se aligera, se vuelve vaporosa, y “la melancolía tarde se esfuma...” (2006: 182).

En cuanto a su relación con el *Vaporwave*, podría decirse que es un escape que se ejecuta en la noche. Como si el 24/7 tuviera sus efectos en las y los productores de este género. Por ello quisiera insistir en el papel que cumple la noche en relación a la *saudade* y el fenómeno.

En cuanto a materia sonora se refiere, es posible decir que en la noche la audición se afina. Se pone alerta frente a los ruidos antes velados en la atmósfera sonora de nuestra vida diurna. Es como si los *fantasmas sonoros* tomarán posición frente al silencio nocturno. Dice Teixeira: “En el silencio, voces... Se alza el miedo” (ídem), dejando entrever el carácter extraño que adquiere el sonido en la noche, cuando la vigilia hace que este se torne incluso incierto, de no saber si proviene de fuera o de dentro de nosotros.

El compositor e investigador sonoro David Toop llama a esto las *calidades espectrales* del sonido. Desde la perspectiva de este autor, las “voces” a las que alude el poeta portugués bien pueden figurar los sonidos lejanos que, una vez instaurado el miedo y la escucha se

ha aguzado, dan la impresión de que estos estuviesen al acecho. Para Toop, este tipo sensación es provocada por la escucha en ausencia de la fuente sonora. De esta manera, se imagina la causa del sonido (aparece el fantasma), y la distancia de lo lejano se hace próxima, si no es que interna al cuerpo: el cuerpo resuena, señala Toop.

En la oscuridad de la noche, la visión se apoya de la escucha. Las sombras que eran proyectadas por el sol hacia el suelo se levantan, desdibujan sus contornos de tal manera que parecen indistinguibles nuestros cuerpos y la penumbra. La escucha que, como una especie de radar, intenta capturar el eco y volverlo imagen, se empareja con la taciturna presencia de la luna sugiriendo las orientaciones. Indican hacia donde mirar o dirigir la atención, pero nada garantiza que ahí sea el lugar correcto. Es decir, puede tratarse de una pista falsa.

Es como si los productores de *Vaporwave*, noctámbulos personajes, tendieran a expresar su preferencia hacia la luna en aquellas abigarradas producciones. Como si lo más importante de su propuesta audiovisual estuviese detrás, como ruido lejano que resulta incierto y amenazante. Un ruido que se escapa en la penumbra, una luz pálida que atraviesa la noche.

Si hay una imagen que en este caso pueda representar mejor la sensación de levedad sería la luna. Por ello hay que imaginar que tan extraña es su presencia en el cielo. Se trata de un inmenso cuerpo que se eleva y flota sobre nosotros. Ingrávida, de movimiento silente. De Pascoaes parece referirse a ella: “Ignoto sol oscuro que se alumbrá” (2006: 187). La luna es la proyección del sol, es la sombra de éste dibujada en la superficie lunar. Casi como un holograma por su apariencia traslúcida, de luz que “brilla bajito, suspirando” (2006: 188). Ese fulgor lunar que se cuela por las ventanas se vuelve *saudade* para los insomnes productores de *Vaporwave*. Como si una forma de comprender la *saudade* fuese bajo

la idea de tratarse de una especie de posesión espectral. Diría con De Pascoaes: “Pues es fantasma esta saudade mía” (2006: 187).

Aquí el tratamiento espectral, del que anteriormente el holograma de Amy fue ejemplo, se vuela evocación y posesión de un cuerpo por un espectro. El cuerpo adquiere entonces la consideración de Belting al referirse a él como un *lugar de la imagen* (2001). La sensación leve es experimentada antes de que ésta adquiriera la pesadez corporal de la realidad gravitatoria.

//

En el campo de la producción musical, la hauntología ofrece una posible respuesta al hecho de que gran parte de ésta se encuentre condicionada por espectros. La *saudade* aparece quizá como versión distinta a ella, es decir, no como un “duelo fallido” (Fisher, 2018: 49) sino como la celebración de la ausencia. Pero ¿qué placer puede provocar la pérdida o se trata, acaso, de una tristeza negada? Un planteamiento cercano, en este sentido, es de la “hauntología festiva” desarrollado por Mark Fisher en relación a la tristeza negada en el hedonismo de raperos como Drake y Kanye West. “Es como si la pena viniera de afuera”, –dice Fisher en relación a este término–, “como una marca del mundo diurno incorporada en un sueño” (2018: 174).

Creo recordar la pregunta que el guardaespaldas del personaje principal de *Cosmopolis* (2013), –del director David Cronenberg–, le hace a este dentro de un club de baile. “¿Qué dolor sienten para tomar esa pastilla?”, se pregunta el guardaespaldas de nombre Torval, refiriéndose a la nueva droga puesta en circulación y que, asume, han consumido las personas que bailan efusivamente en el club.

Dicha droga, llamada *Novo* (nuevo, en portugués), se nos informa,

tiene el efecto de un sedante, pero mucho más potente: “hace que el dolor se vaya”. Pero, ¿qué situación puede provocar ese dolor? En el caso del filme se trata de una crisis financiera mundial, lo que concatena con lo expresado por Javier Blánquez al describir al *Vaporwave* como el “resplandor de la crisis” (2018).

Una de las lecturas que es posible hacer de lo “nuevo” puede ser la que interpreta la novedad como estrategia de entreteniendo. Es decir, como la nueva tendencia, el nuevo escándalo, o la nueva noticia. Como un “ver pasar las cosas que nos pasan” (Fernández, 2008: 197) en las actualizaciones de nuestras bandejas de entrada en cualquier red social. Y, por otro lado, la idea de lo nuevo como la condición afectiva de las personas en la actualidad, misma que se ha optado por denominar en este ensayo como “la *saudade* contemporánea”.

En la jerga común, se le suele decir a las personas “andas en las nubes” cuando su atención está en otro lado o en otra cosa, o, para decirlo en el *argot* de los medios, se encuentran “desconectados” u “*offline*”. Al contrario, para las imágenes electrónicas estar en la nube quiere decir que su conexión es permanente en el 24/7. Quizá ésta sea una de las contradicciones experimentadas por los que vivimos en esta época. En la que, por un lado, la conexión (a la internet) resulta ineludible hoy en día, ya no sólo por la autogestión del *self*<sup>4</sup> sino por asuntos laborales o familiares y que llega a formularse como una desconexión de la realidad, tomando la palabra realidad casi un sinónimo de “experiencia

---

4. La referencia al *self* ocupa gran parte de los análisis sobre las “redes sociales”. El “yo” en internet se relaciona con la “sobreexposición” de las personas y su debida crítica se ejecuta a partir del complejo de Narciso. Su hito en internet: la web 2.0, en la que las personas en su interacción hacen andar los engranes de internet. Su síntesis: el *selfie*.

verdadera”; mientras que la desconexión (de la realidad), que puede o no suceder sin un aparato electrónico, termina por ser recriminada por una escasa o poca producción e interés por las cosas “reales”.

Por esta razón creí pertinente contraponer la levedad en dos de sus concepciones culturales, más o menos de la forma en la que lo hiciera Ítalo Calvino hace ya 33 años en sus *Seis propuestas para el próximo milenio* (2014). Una de ellas, toma al medio tecnológico y la información como formas casi vacías en las que, sólo en su traducción a través de un software, alcanzan una forma visible; la otra se trata de una sensación que corresponde de nueva cuenta, al cuerpo como medio y la *imagen*.

A día de hoy, no dejan de resonar en mí las palabras de Régis Debray al decir: “Al sol y a la muerte no se les puede mirar a la cara”. Resulta asombrosa la casualidad de que ambos cuerpos, el sol y la luna, tengan en apariencia un volumen semejante vistos desde la Tierra. Como si sólo mediante la luna fuese posible mirar un cuerpo similar al del sol iluminado por la misma luz. ¿Es ese cuerpo celeste opaco el medio de la luz solar y que, como señala Fernández Porta, en su sobreexposición es capaz de quemar los cuerpos?

## **Arriesgar el tiempo. El ecojam y el aburrimiento en el Vaporwave**

En la narración que Ovidio destinó a Narciso, dentro de *Las metamorfosis*, se haya incluida la historia de Eco la ninfa. Previo a su fatal reunión con el espejo de agua Narciso se encontró con Eco. La ninfa había sido castigada por la diosa Juno cuando esta se dio cuenta de que estaba siendo engañada por su elocuencia. El castigo que mereció fue perder la voluntad para hablar, a menos que fuese para replicar las últimas palabras de quien ella escuchase. Así, en el momento en el que coincidieron Eco y Narciso tuvo lugar una sesión de malentendidos en la que uno decía algo, mientras ella le replicaba con ánimos de comunicarse. Desairada por la confusión de Narciso, la ninfa Eco se guarda en una caverna para siempre. De ella sólo quedará un cuerpo disperso en el sonido, a la espera de ser convocada.

Resultaría sencillo asumir que al encontrarse con Eco, Narciso dio frente a un “espejo sonoro” y que, en general, el mito girase en torno al objeto especular. Sin embargo, esto no es del todo cierto.

Ocurre que el eco es más un fantasma que un espejo. Se trata de una presencia u objeto opaco y no actúa como algo reflectante. “El eco es lugar del doble sonoro”, dice Pascal Quignard (1996: 82), y éste no le muestra su reflejo a Narciso. Le presenta, me permito sugerir, el vacío. De cara a la plenitud que siente Narciso por cuenta propia, Eco

se presenta como su contrapartida. Un ser que depende explícitamente de otro para existir.

¿Cuál es la fuente sonora del eco? Respondería Quignard: “Eco no se concentra en la muerte. Se convierte en la montaña y no está en parte alguna de la montaña” (1996: 63). El eco es la fantasmagoría del sonido. Y el mito en cuestión ofrece una explicación poética de cómo se presenta el sonido: sin márgenes físicos ni perceptibles. No hay fuente sonora detectable o visible, el sonido eco es ubicuo.

La intención de traer el mito de Eco es la de aproximarse a una de las características del *Vaporwave*: el empleo del eco como efecto aplicado a las canciones, pistas o sampleos casi de manera obligada. Y aunque cierto es que en sus múltiples derivaciones el eco en la música *Vaporwave* fue sustituido por la reverberación, quisiera referirme a uno de los álbumes pioneros del género, siendo clave para su desarrollo estético. El álbum referido es *Eccojams Vol. 1* (2010) firmado por Chuk Person's, alias de Daniel Lopatin.

En cuanto a las pistas del álbum, Lopatin seleccionó y sampleó canciones de los 80's y 90's a los cuales aplicó digitalmente eco. En contraste con el sampleo típico de géneros que hicieron de esta práctica un “arte”, –como el Hip-Hop o el *Jungle*–, el sampleo de Lopatin es apenas la construcción breve de una serie recortes modificados de una pista, cercano, si se prefiere, a un “cortar y pegar”. La destreza de un J Dilla o DJ Shadow no figura dentro de la producción del álbum. Este puede ser un rasgo extensivo a casi la totalidad de la música *Vaporwave*.

En este sentido, se podría decir que el sampleo en internet tiene una variación respecto de su forma precedente. Una de las mejores maneras de comprender este cambio puede ser a partir de la distinción hecha por Joan Fontcuberta (2016) entre la apropiación y la “adopción”. La

destreza del ejecutante, que como individuo en su quehacer privado “roba” para *hacer-lo-suyo*, en materia de internet se traslada a la gestión de los archivos digitales por una persona cualquiera. Este Hecho queda patente cuando Lopatin apunta a la manera en la que produjo su álbum.

Además de esto, el sonido característico del álbum es dado por el hecho de que Lopatin ralentizó y saturó con eco el audio de las pistas sampleadas. El eco aplicado como un efecto digital le permitió controlar la cantidad de repeticiones de un sonido y disponer de él a su antojo. El sonido no se percibe dentro de un espacio “simulado” en el cual rebotase, efecto que sucede en la mayoría de las pistas del álbum *Untrue* (2007) de Burial. El eco de los *eccojams* da la impresión de tratarse más de un *loop* que no cesa sino hasta la siguiente pista, que el efecto provocado por la reverberación.

En ocasiones el eco coagula el sonido, hace que éste devenga ruido. Se distorsiona hasta el cansancio las frecuencias de bajos y el sonido se empasta (un ejemplo de esto es el track *B2*). Lejos de disolverse, el sonido se enquistas, adquiere peso y se concretiza. Cobra el carácter de la suciedad de un piso que no ha sido limpiado por días.

En otras, la presencia del eco es más bien equilibrada, lo justo para que sea percibido su andar sigiloso entre un lado y otro (de izquierda a derecha en salida estéreo). Ocurre en *B4*, canción en la que ha sampleado la oración *Nobody Here*<sup>1</sup> del tema *Lady in Red* (1986) de Chris Burgh y la impresión es distinta. La frase repetida en bucle, mientras el eco le replica, producen un efecto de languidez contemplativa que incita a dejarse llevar en su fluidez oscilatoria.

El álbum en cuestión, publicado por el sello The Curatorial Club, es el compilado de una serie de pistas que Lopatin había producido

---

1. El sampleo proviene de una canción titulada *Lady in Red* (1986) de Chris de Burgh.



mientras trabajaba en una oficina. “Yo era un trabajador *full time* de pies a cabeza,” –dice Lopatin para Reynolds–, “vivía aburrido, y esta era la clase de música que podía hacer en el trabajo, simplemente sacando material de YouTube” (Lopatin citado por Reynolds, 2012: 113). El paralelismo biográfico con Burial es inevitable. Personaje que, –según cuenta la leyenda–, también produjo en sus ratos de ocio en el trabajo lo que, para los críticos musicales, es uno de los mejores álbumes de música electrónica de la primera década de este siglo (el ya mencionado *Untrue*).

Pero éste último difiere en distintos niveles con los *eccojams* de Lopatin. Burial retrotraía la música *garage* de Inglaterra de los 90’s, el *Jungle* y el *R&B*, produciendo una melancolía acelerada. Esta sensación, provocada por el hecho de haber llegado tarde a la fiesta, queda manifiesta en las versiones fantasmales del *jungle* o *dustep*<sup>2</sup>. Por su parte, los *eccojams* son piezas pop del pasado ralentizadas, que navegan entre una especie somnolencia y desgana. Del *Untrue* se ha elogiado el trabajo técnico de Burial, mientras que el propio Lopatin aparentemente no tiene en muy alta estima su álbum. “Realmente es algo muy simple”, dice el productor para Reynolds. Su éxito es quizá comparable al que puede aspirar una película de serie b, tan extrañamente realizada que es absorbida con la etiqueta de objeto de culto.

Sin embargo, lo que llama la atención de ambos casos es que representan un paso distinto en la producción de la música electrónica. David Toop denominó “introvertidos de dormitorio”<sup>3</sup> a productores

---

2. Esto queda expuesto en el texto *Londres después de la rave: Burial* incluido en *Los fantasmas de mi vida* (2018) de Mark Fisher. La música de Burial, dice Fisher: “Es como caminar por los espacios abandonados que una vez fueron carnavalizados por las raves y descubrir que volvieron a despoblarse” (146).

3. Fue el propio Richard D. James (alias Aphex Twin) quien, quizá sin saberlo,

como Aphex Twin, Autechre y  $\mu$ -Ziq por el hecho de preferir la comodidad de trabajar en casa (2016: 255-262). La accesibilidad y portabilidad de los equipos de producción era tal en los 90’s que fue posible montar un estudio de grabación dentro de un dormitorio. La noción de “introvertidos de dormitorio” reflejaba el traslado del estudio al ámbito doméstico, pero también las intenciones de estos productores por sugerir a través de la escucha estados “alterados de sueños”.

Independientemente de si lo consiguiesen o no, lo que hicieron para tales motivos fue trasladar la música *Techno*, de sus sonidos mecanizados e industriales, a versiones más orgánicas, accidentadas, pero sobretodo, que sugerían la introyección. Esta música se proponía abandonar las pistas de baile priorizando la experiencia sonora de las personas e inducir las a un estado de reflexión. Es posible decir que el *Vaporwave* comparte esta condición. La música *Vaporwave* llega a provocar a penas un pequeño meneo de la cabeza o quizá, sin limitar tanto el asunto, no es una música que invite a realizar movimientos exagerados con el cuerpo.

Lopatin y Burial, –de ser cierta la leyenda– representan, como se decía, una condición distinta de producción que ya no sucede en el dormitorio, sino el espacio de trabajo. Por ello cabe preguntarse qué nombre, o terminó, daría sentido a la música producida en el trabajo. Y, ¿cómo y de qué forma se traslada esa producción musical a la experiencia de la escucha?

//

---

le sugirió a Toop la denominación. Después de que Toop hablase con Aphex Twin, éste le recomendó hablar con Mike Paradinas (alias  $\mu$ -Ziq) diciéndole: “(Es) gente como yo, introvertidos de dormitorio, saliendo a la luz pública.” (2012: 259).

La producción de Lopatin, también conocido como Oneothrix Point Never, es la de las horas muertas en el trabajo. Lo expresado por Lopatin anteriormente es claro en este sentido, se trata de la producción del aburrimiento. Y aunque pueda parecer paradójico, puesto que se trata de la producción del tedio, es decir, la negación del hastío, esto no es del todo cierto. No es la producción para matar el tiempo sino el tiempo muerto producido. Es decir, *Eccojams Vol. 1* no representa la lucha contra el aburrimiento sino el intento por retratarlo. Escuchar el disco en su totalidad se vuelve un reto. No es una pieza llevadera o que, por lo menos, sea apetecible volver a ella. El saturado de capas generadas por el eco y los samples ralentizados, repetidos una y otra vez hasta el siguiente corte, no sólo no invitan al baile, sino que contagian su desgana. Esta música no promete un verano en Punta Cana, como lo podría hacer la música *Majestic Casual*<sup>4</sup>; garantiza, por el contrario, casi una hora de aburrimiento.

Esto último no es dicho de manera peyorativa. Es cierto que el aburrimiento no goza de un buen semblante dentro del espectro de sensaciones y que su antónimo, la diversión, está sobrevalorada. Luigi Amara (2013) no erra al decir que en la sociedad contemporánea la diversión, y por ende el entretenimiento, son factores de los que pocas veces es posible escapar<sup>5</sup>. Por ello, la pregunta es ¿quién puede aburrirse? O en su

---

4. El *Majestic Casual* es un sello discográfico popularmente conocido por una estética impecable. Del mismo modo que ocurrió que con la empresa Muzak, el *Majestic Casual* devino en una especie de estilo de música electrónica. En su texto *Qué erales Majestic Casual* Young Vibe expone la idea de que el *Majestic Casual* representa el Muzak para los jóvenes oficinistas que ya no buscan reventarse en una noche sino pasar un rato agradable. El *Majestic Casual* es lo que a la imagen una fotografía de Instagram. Para detalles consultar: <https://levibeblog.wordpress.com/2015/12/08/que-eraes-majestic-casual/>

5. Al respecto Amara dice que: “la ansiosa batalla que se libra en todos los

defecto, ¿quién permite aburrirse? En primer lugar, quien tiene tiempo. En segundo, quien no le teme al aburrimiento, dirá Amara. Para él, así como para Baudelaire, el tedio es un monstruo que nos acecha en cualquier momento:

uno sé que es aún más inmundo y maligno.  
Aunque no alcance la voz ni haga alardes de fuerza,  
bien podría dejar arrasada la tierra  
y de un solo bostezo engullir todo el mundo.<sup>6</sup>  
(Baudelaire, 2016)

Para Amara ese bostezo capaz de devorar el mundo es un vacío. Un hueco en el cuerpo, semejante al provocado por el hambre y que, pese a poseer los alimentos para saciarlo, estos son insuficientes. Ocurre lo mismo con el *zapping* en la TV, también en internet y sus grandes bancos de información que, sin embargo, son ineficientes para evitar que el aburrimiento aparezca (Amara, 2013: 28-29). Ocurre también en las canciones que componen el álbum *Eccojams*. Es decir, parece ser la misma lógica: demasiado eco, pero aún no el suficiente.

En tal caso, se diría que Lopatin era un “mal empleado”, ya que de un trabajador se espera la eficiencia para cubrir el mayor número de actividades en una jornada. Éste, por el contrario, destinaba su tiempo a los *eccojamin's*, siendo la forma en la que el aburrimiento tuvo salida. La improvisación que supondría una *jam session* en el caso del *Vaporwave* es cercana a la experiencia antes descrita con el *zapping*:

---

rincones contra el aburrimiento es la mejor prueba de su apogeo, el indicio de su vitalidad paradójica. La diversión elevada a un deber, la saciedad entendida como recomienzo frustrante, la urgencia por alcanzar la insensibilidad frente al paso del tiempo.” (2013: 19-20)

6. Fragmento del poema *Al lector* (Baudelaire: 2016).

cambiando de canal en canal, con la atención puesta en ninguna parte y aparentando ver la TV, YouTube o, en el caso de Lopatin, trabajar.

No obstante, el problema que es posible detectar en el aburrimiento propuesto por Amara es lo impráctico que éste se vuelve, precisamente porque sugiere el *no-hacer*. El hecho de entregarse al aburrimiento puede conceder cierto lugar privilegiado o idóneo para quien tiene las posibilidades sociales, luego económicas, de disponerse al tedio. Es decir, una persona que no tiene el compromiso con alguien (un hijo, un familiar, alguien, etc.), y/o la necesidad de trabajar para conseguir el recurso económico, ya no en búsqueda del lujo, sino para la supervivencia o sus necesidades básicas (comida, vivienda y servicios públicos) se convierte en la persona indicada para el aburrimiento. Se requiere, de cierta manera, ser un desocupado de tiempo completo.

Más pertinente puede ser el momento temporal del instante planteado por Luciano Concheiro en su libro *Contra el tiempo* (2016). Y aunque ambos autores convergen en puntos en común al describir la situación actual<sup>7</sup>, el instante para Concheiro se presenta más accesible para cualquier persona. Éste es más bien un asalto de la imaginación dispuesto a ocurrir en cualquier momento y que, por lo tanto, interrumpe la percepción fluida del tiempo.

Lo que hace atrayente al instante del que habla Concheiro es que no dice con precisión qué es; el autor lo describe, señala cómo actúa y a qué se le parece, pero realmente no se sabe qué es en sí. De hecho, el autor apunta a que posiblemente ya lo hemos experimentado. Esto hace de dicha noción algo abstracto, un punto temporal y, –como no

---

7. La rapidez con la que se percibe el tiempo en relación a ciertos fenómenos en los que se ve implicada la tecnología comunicacional, la demanda social de una conexión constante a éstas como personas multitareas y la lucha por y en contra del tiempo.

podría ser de otra manera–, fugaz.

Hay algo de poético en el instante planteado por Concheiro que es clave para comprender la evasión que implicaría. Evasión en el más amplio sentido del término, ya sea para no ser atrapado, enlatado y puesto en el mercado o porque se trata de un ejercicio de fuga. Por ello, inclusive, se presenta como una especie de resistencia táctica en contra de los valores de esta época: rapidez, productividad y eficiencia. El instante es entonces una resistencia que no busca hacer frente a la situación, éste es más un movimiento de “huida”, de evasión. Es, dice el autor, “una resistencia pesimista y desencantada, desprovista de la idea de un futuro esperanzado” (2016: 97).

De esta manera es posible identificar una demanda por y en pro del ocio. Dicha demanda hace que converjan las perspectivas de ambos autores señalando la necesidad de pensar en tácticas del tiempo. Por ello, el instante y el aburrimiento, de ninguna manera representan la idea de una *second life*<sup>8</sup> o el escape a una “realidad alterna” que se podría asociar a la internet. Lo que me parece pertinente inferir de ambas posturas, en relación a internet, es el hecho de no sobrevalorar la interactividad que promueve.

Sin embargo, la radicalidad del aburrimiento, –de no hacer nada y que, por eso mismo, entrañaría una especie de revolución o contrarrevolución–, es sopesada en relación al instante. La resistencia tangencial, como así denominó Concheiro a la práctica del instante, no es asumir la oposición y el enfado por la situación del presente, sino hacer lo que es posible en las condiciones en las que se vive. El trabajo de Lopatin ilustra esto último. Representa el desencanto por su presente como oficinista, pero lo sobrellevaba produciendo su música. No se resiste al aburrimiento. Su música parece ser la sonoridad de un malestar cantando.

---

8. En referencia al juego en línea que lleva por título *Second Life*.

Existe en el instante y el aburrimiento una suerte de sensibilidad compartida con el *Vaporwave*. Que tiende a mirar o ser mirado por un objeto opaco, vacío y evanescente (el eco o el instante), de presencia fantasmagórica y desprovista de un ideal de futuro. Una sensibilidad que no es fruto de la soledad, sino que se encontraría, consciente o inconscientemente, en búsqueda de ella. El “*nobody here*” no es, quizá, lo que se supondría de manera inmediata, –la puesta en escena de una soledad producida por internet–, apuntaría, posiblemente, al hecho de que internet se ha vuelto una especie de negación de la soledad.

Internet ofrece una especie de participación e interacción homeopática al compartir, dar *like* o mostrar indignación ante un *post*. Es el esfuerzo por intentar mantener, aunque sea, una ínfima relación con el “@otro”. La soledad negada, provocada por internet, es una soledad indirecta e inmediata, apenas sopesada y calibrada. La soledad del aburrimiento ofrece, en principio, la oportunidad de escuchar, aunque sea a uno mismo.

Lo que no es posible decir con total seguridad es sí existe una idea clara de lo que implica la vida de un solitario. Al fin y al cabo, el solitario, parafraseando a Amara, se entrega a la tarea sordida de cavar su propia tumba (2013: 101).

De la misma manera que Eco no se compromete con las palabras que replica, –sencillamente cumple su pena–, el *Vaporwave* no ofrece un compromiso político en estricto sentido, tampoco mantiene un compromiso con el pasado. La *saudade* o la “huantología festiva” (Fisher, 2018: 174) se vinculan con este, en tanto que forma negada y distante de la soledad y la tristeza. Si Lopatin retoma el pasado no lo hace de manera reflexiva. El añadido del eco, en tanto que objeto opaco, anula el reflejo propio de los espejos. Es una adopción que no asume el pasado de los objetos, no los pule ni intenta sacarles brillo. De hecho,

la actividad del *troleo* es inclusive más cercano a éste<sup>9</sup>. Se trata de una columna de humo que está dispuesta a no ser el “alma de la fiesta”.

El fantasma del eco perdura en el *Vaporwave*, en los alias y en los títulos de algunas canciones, aunque ya no se haga uso de éste<sup>10</sup>. Como sí, por decirlo de algún modo, el eco prevaleciera dentro del pensamiento de los productores, cerca de sus oídos. Un fantasma que susurra su nombre.

Pensar de este modo al *Vaporwave*, como un lugar en el que el eco busca su espacio, hace de éste una actividad más cercana a la espeleología que a la arqueología. Tomar canciones conocidas para construir pistas de audio no es comparable con la precisión, meticulosidad y disciplina archivística que se requiere en la arqueología, tampoco se trata a los objetos del pasado (sonoros y visuales) como vestigios o reliquias.

Una caverna, dice Quignard, “es un instrumento sonoro más que un santuario para imágenes” (1996: 82). Pensar de este mismo modo a la internet es precisamente revisar supuestos al momento de aproximarse a ella, cuando se habla de este medio como uno en el que predominan las imágenes (visuales). Cabe aún preguntarse por la relevancia de lo sonoro en este medio.

La dimensión espeleológica del *Vaporwave* es una suerte de regresión a la *placidez amniótica*<sup>11</sup>, una búsqueda o suplantación de una conexión

---

9. El término trol (o *troll*) se les da a los usuarios de internet que hacen comentarios, mofas, o bromas que pueden ser consideradas como de “mal gusto”, inoportunas u ofensivas. La idea del troleo como próximo al Vaporwave me parece pertinente, ya fuese por el anonimato o el uso de alias o la carga irónica del humor típico de internet.

10. Por mencionar algunos: Eco Virtual, Echolog, Echoplaza, Eccodroid (alias). *Eco Zones*, *E c o s p h e r e s* y *Ecco Chamber* (títulos de pistas)

11. El término es tomado de Eloy Fernández Porta, al respecto de éste dice el autor: “Las sensaciones uterinas suscitadas por la caverna tecnológica priva-

que nos fue amputada (el cordón umbilical), que nos conectaba a un lugar apacible (el útero). La caverna, en analogía a internet como un ciber-útero, se convierte así en un miembro fantasma y un intento por re-ligar y evitar lo traumático. Pero, ¿es la internet un lugar tan apacible como el que cabría imaginar dentro del útero? Sí y no.

Es posible obtener una experiencia regresionista al ciber-útero cuando la actividad en internet se centra en el confort de la fluidez informática, en el placer de una imagen o un murmullo; en donde el “@otro” es neutralizado o minimizado y llega vuelto un eco opaco. Como si los sucesos vía Facebook, Instagram o Twitter, ocurrieran a la distancia, mediatizados y hechos un rumor.

Boris Groys, señala en *Arte en Flujo* (2016), que internet es el infierno y el paraíso juntos. Citando a Jean-Paul Sartre, deja escrito que es la mirada de los otros la que se vuelve un infierno, ésta cosifica y de cierta manera revela aquello que sospechábamos de nosotros mismos pero que rechazamos como algo propio de nuestra persona (2016: 205). La mirada del *trol*, como voz lejana, no hace otra cosa más que enfrentarnos y confirmar aquello que creíamos no era parte de nosotros y que, muy a nuestro pesar, nos es parte como sujetos.

Por último, “Echo Chamber” es la metáfora empleada para describir la circulación de la información en la teoría comunicacional<sup>12</sup>. La metáfora alude a la manera en que los algoritmos determinan y sesgan

---

da, desde la sala de cine hasta la Play [Station], regulan los ritmos corporales, dejando el cuerpo en tono apacible, sosegado, el volumen bajo y los graves al mínimo: el ritmo adecuado para el descanso, pero también para la estancia. En relación con este estado toda intrusión es traumática.” (2008:192).

12. Esto es analizado con mayor detalle en: *Echo Chamber or Public Sphere? Predicting Political Orientation and Measuring Political Homophily in Twitter Using Big Data*. (Colleoni, Rozza, Arvidsson: 2014)

la información para que determinado usuario reciba información afín a su postura política, intelectual o de gusto. Por contraposición, la “esfera pública” representa un flujo de información para el usuario sin que exista tal sesgo y el debate se vea favorecido. Al uso, escenarios tales como YouTube, Facebook o el buscador de google, confirman que se trata de cámaras de eco. En lo que concierne a ese espacio de resonancia y confesionario público de las “redes sociales”<sup>13</sup>, la metáfora que se antoja, en ocasiones, es la de la pared de un baño público.

---

13. En relación a la idea de las redes sociales como confesionario puede consultarse: Eloy Fernández Porta. *En la confidencia. Tratado de la verdad musitada* (2018).

## El Vaporwave y la crisis inmobiliaria

“Y todavía no hemos visto el impacto que el crack financiero y sus derivaciones tendrán sobre la producción musical. [...] ¿Cómo se trasladará esto al sonido?” (Fisher, 2018: 127). Estas fueron las palabras que Mark Fisher escribió en 2010 refiriéndose a la interiorización y expresión política en la música pop<sup>1</sup>. Hoy, quizá, a la distancia de lo acontecido en 2008, – a poco más de 10 años de la crisis financiera provocada por el estallido de la burbuja inmobiliaria–, las palabras de Fisher podrían tener su respuesta en el *Vaporwave*. Y digo podría porque no tengo la total certeza de esto. Las referencias están dispuestas a ser consultadas y analizadas.

Pienso, por ejemplo, en la escena de la película *Psicópata Americano* (2000) dirigida por Mary Harron, en la que Patrick Bateman, –personaje principal del filme–, escucha la canción de Chris de Burgh *Lady in Red* (1986). En dicha escena Bateman, interpretado por Christian Bale, se encuentra sentado en su oficina, con los audífonos puestos, dejándose llevar por la parsimoniosa melodía de la canción. De pronto, es interrumpido de su aparente meditación por

---

1. En este caso, Fisher se refería a grupos como *Underground Resistance* y *Public Enemy*.

su secretaria. La pista se corta justo en el momento en que llega al “*there’s nobody here...*”. Ese mismo tramo de la canción fue utilizado por Daniel Lopatin en su pista *B4* (también conocida como *Nobody Here*) incluida en *Eccejam Vol. 1* (2010).

Se debe mencionar que la película retrata la vida de los denominados *yuppies* en la cultura norteamericana en la década de los 80’s. Personajes llevados al ridículo mostrando que su única preocupación radica en sus tarjetas de presentación o por el hecho de tener, o no, una reservación en el restaurant de moda. Se trataba de una generación de jóvenes profesionistas interesados en su imagen, –llevaban hasta su última expresión la idea del “buen vestir”<sup>2</sup>–, en mantener un estatus e incrementar su riqueza.

Además de esto, Patrick Bateman resulta ser un sibarita de la música pop de la época y lo que se conoce como música *New Age*<sup>3</sup>, –misma que en aquel momento se encontraba en su apogeo. Este tipo de música es relacionada con una especie de misticismo oriental comercializable que, en materia de producción musical, se traduce en una mezcla de sonidos sintéticos e instrumentos análogos.

Daniel Lopatin dijo abiertamente sentirse atraído por la música *New Age*, aunque señala también que la idea de producir una meditación a

---

2. Debe entenderse el “buen vestir” como un portar ropas de marca o diseñador de la mejor manera posible, es decir, una “buena” combinación de ropa y accesorios. Al respecto la película hace hincapié sobre este hecho, la apariencia de los personajes es discutida con asombrosa seriedad.

3. La música *New Age* es la adopción estadounidense de ideas relacionadas con el budismo zen o el orientalismo vueltas un producto musical. En este tipo de música se pretendía trasladar al escucha a estados de meditación, relajación o bien estar mental. En la música esto se tradujo a un tecno-misticismo escuchable en bandas como *Tangerine Dream*, *Genesis* o *Vangelis*. Música que en general empleaba instrumentos acústicos y sintetizadores.

través de esta música le parece “terrible”<sup>4</sup>. Es por el hecho de parecerle terrible que, según Lopatin, ésta se vuelve atractiva a la escucha.

Es cierto que esto concatena con la carga irónica del *Vaporwave* y lo expresado por Charles Baudelaire en relación a lo cómico: “los ídolos hindúes y chinos ignoran que son ridículos; es en nosotros, cristianos, donde está lo cómico” (1989: 30). Es decir, no es que en sí misma la idea de una meditación producida por la música sea risible, sino que es en la mirada de alguien ajeno que la idea en cuestión provoca la risa. Pero también, esto “terrible” apunta a la sensación de extrañeza que es posible identificar en el *Vaporwave*. De este modo, se infiere de lo expresado por Lopatin que, en principio, su propuesta musical intentaría resaltar la sensación de extrañeza que puede contener la música *New Age*.

De esta manera, es posible observar dos aristas en las cuales la distancia con el pasado adquiere sentido en relación al *Vaporwave*. Una de ellas radica en el “ajuste de cuentas” con el pasado, posición que se contrapone con “la reivindicación sincera de su influencia” (Blánquez, 2018: 54-84). La manera en que este “ajuste de cuentas” cobra visibilidad en el género es mediante la ironía. La otra se encuentra en la extrañeza que productores como Lopatin hallan en la música y las imágenes del pasado. Esta última sensación fue relacionada en la investigación para el presente Trabajo Terminal de Grado con el tiempo en *loop*, el factor *déjà vu* y lo siniestro. Sin embargo, si el *Vaporwave* responde a la música de la crisis financiera dicha sensación adquiere una dimensión política y socioeconómica que viene a bien considerar en el análisis.

Para desarrollar más esta idea propongo un escenario hipotético. Uno

---

4. Esto último fue expresado en su charla en Madrid organizada por Red Bull Academy en 2011. Disponible en línea: [https://www.youtube.com/watch?v=qd3Q8arE\\_Yk](https://www.youtube.com/watch?v=qd3Q8arE_Yk)

en el que Lopatin hubiese visto esta escena y que, al verla, compartiera el humor propuesto por el filme, pero también cayera en cuenta de que fueron los *yuppies* de Wall Street de principios de 1980 quienes orquestaron, –sabiendo o sin saber–, la catástrofe hipotecaria. La respuesta a la pregunta de por qué en el *Vaporwave* regresa a la música de los 80's con tanta insistencia tendría una dimensión traumática. La relación paradójica de la ironía descrita por Baudelaire, el desdoblamiento de quien asiste como espectador a su propia caída, de estar arriba y abajo al mismo tiempo, compete también a la aparente indiferenciación del adentro y afuera. La interiorización de un evento como lo fue el colapso financiero posiblemente generó en algunos de los productores de *Vaporwave* una sensibilidad específica.

Una sensibilidad que por momentos pareciera ser cercana a la melancolía. El duelo por la pérdida de un futuro próspero<sup>5</sup>. La crisis del 2008 puede ser entendida como la clausura de una trayectoria virtual, pero también como el descubrimiento de la mentira que sostenía ese porvenir (Blánquez, 2018: 55/84). Si en efecto el *Vaporwave* es la música que vino después de la “gran recesión” es posible pensarlo como música hauntológica. Una música que se centraría en las producciones fantasmagóricas y que, por tanto, no deja ir al fantasma.

Pero cabe la duda de si se trata de una tristeza que no es padecida sino celebrada. Una identificación con el fantasma más que su propia producción. Si acaso se trata de una sensibilidad parecida a la *saudade*, más que a la melancolía. A este respecto volveré para mencionar los

---

5. Al respecto Javier Blánquez señala que la música de los 80's “son piezas que [...], en resumen, [son] una expresión victoriosa de las pulsiones materiales fomentadas por el ideario liberal de la era Reagan, la reivindicación de la cultura del éxito y el dinero, del individualismo como un acto de rebelión heroica contra lo social.” (2018: 54-84)

motivos de la duda subyacente.

Lo que quiero decir es que la crisis pudo ser igual de significativa que internet en cuanto la impresión, que dichos fenómenos, tuvieron sobre los productores de *Vaporwave*. Me parece que es una diferencia de apreciación sobre los hechos en la que es posible asumir la culpa. En la mayoría de los textos que forman parte de este trabajo acudo a la relación *Vaporwave*–internet para dar respuesta a las situaciones que se fueron presentando. Sin embargo, la crisis financiera, en conjunto con internet y otros factores, pudieron dar lugar a la sensibilidad que se encuentra en el fenómeno.

El personaje de la película *The Big Short* (2015) Jared Vennett dice dirigiéndose al espectador lo siguiente: “tal vez no sepas quién es, pero cambió tu vida más que Michael Jordan, el iPod y YouTube juntos”. A la persona a la que se refiere es Lewis Ranieri y su estrategia de los “bonos hipotecarios”. Implementados a finales de los 70's y principios de los 80's, estos bonos cambiaron radicalmente la banca financiera para luego conducirla a su futuro colapso.

El mencionado filme navega entre la ficción y el documental, por lo que el susodicho Ranieri fue quien en la “vida real” ideó los bonos hipotecarios. Estos bonos dieron lugar a un sinnúmero de operaciones derivadas que incrementaron la especulación en el mercado financiero, aseguradoras y las agencias calificadoras. Dichos bonos se encontraban respaldados por el pago de las hipotecas de los hogares estadounidenses. Cada hipoteca es calificada por una agencia que, respecto a los ingresos o estado económico de las personas, asigna la estabilidad de los pagos correspondientes.

Acabadas las hipotecas estables, garantizadas por el pago, se implementó la idea de bonos hipotecarios basados en las que tenían una asignación de alto riesgo. En su conjunto esas hipotecas de alto riesgo



formaban grupos denominados bonos “*subprime*” que, amalgamadas por una terminología económica, eran puestas de nueva cuenta en el mercado como hipotecas tiple A o “estables”. A ese incremento de productos financieros se les conoce como derivados financieros, mismos que parten de los bonos hipotecarios tóxicos.

Todo ese lenguaje codificado llevaba a un nivel de abstracción las acciones y valores en el que sólo los entendidos comprendían lo que ocurrió. El éxito de Wall Street, nos dice Vennett, fue el hecho de mantener este lenguaje para sí mismos. No era un lenguaje oculto sino opaco.

Arjun Appadurai analiza en su libro *Hacer negocios con palabras* (2017) la situación y lleva a términos lingüísticos y antropológicos lo acontecido. Para Appadurai una hipoteca puede ser comprendida como una promesa. Es decir, el acto en el que una persona se compromete a pagar una determinada cantidad en el futuro. Siguiendo al autor, los derivados financieros representan promesas sobre promesas que pueden extenderse teóricamente hasta el infinito. Pero uno de los puntos culminantes de los derivados fue la implementación de los CDO’s y CDS’s (por sus siglas Obligación de Deuda Garantizada y Permuta de Incumplimiento Crediticio respectivamente). Desde la perspectiva de Appadurai estos últimos (los CDS’s) son promesas sobre promesas rotas, la promesa sobre el fracaso de otra promesa. Bajo la sospecha de que, probablemente estas promesas no se cumplieran, las bancas financieras implementaron un seguro para estas promesas fracasadas. Se trataba del apalancamiento entre las aseguradoras y las bancas financieras apostando por el fracaso de los bonos *subprime*.

De este modo, el fracaso, el error y el caldo de cultivo que por momentos es el *Vaporwave* puede ser pensado en términos similares que los derivados financieros. El fenómeno ha tomado de las produc-

ciones musicales que le precedieron, motivos, formas de producción y/o modificaciones sonoras. De esto último se intentó dar cuenta en la investigación. Los caminos por los cuales es posible llegar al fenómeno son variados y cada uno de ellos introduce a un aspecto técnico o estético del género. La música *Ambient*, por ejemplo, en relación a la atmósfera que el género intentaría provocar en el escucha o la idea de lo etéreo y lo gasificado. Sin embargo, el *Vaporwave* no es *ambient* en estricto sentido, tiene algo de *ambient*. Podría decirse, en razón de lo dicho anteriormente, que es una especie de música *ambient* derivado que da lugar un producto distinto, compuesto de otros agregados. Así que, ¿es el *Vaporwave* la analogía musical de los bonos *subprime*?

Esta concepción de derivado no es necesariamente peyorativa, al menos no en el campo musical. Términos como *neodisco*, *synthpop*, *heavy metal*, son maneras de organizar, etiquetar o intentar dar sentido a una vasta producción musical<sup>6</sup>. Es una necesidad genuina por dar nombre a algo que escuchamos, por sencilla o verdaderamente reveladora que pueda ser la denominación. El dar nombre a un género es un intento por estabilizar algo tan huidizo como lo es el sonido.

Antecedes de estilos musicales con la terminación *wave* existen; etiquetas tales como *synthwave*, *darkwave* o *new wave* aparecen cercanos al *Vaporwave*. Pero quizá, sin intención de elevar el fenómeno,

---

6. Al respecto hay que pensar que en ocasiones los etiquetados en la música sirven para denominar un estilo característico, un sonido en particular. Sin embargo, en la gran mayoría de los casos los géneros se ven cuestionados en su propio desarrollo. De manera sintética se podría decir que es un proceso de gestión, estabilización y recreación. El problema de categorías o etiquetas que describen un tipo de sonido es que da la apariencia de que aquello a lo denomina es algo estático y estable.

mi apuesta es que el *Vaporwave* en caso de ser un estilo, no es sólo eso. De la misma manera que Brian Eno pensaba en el *Ambient*, más como un modo de escucha que un género en concreto, pienso que el *Vaporwave* es la forma de una sensibilidad.

En el caso de que el fenómeno fuese la analogía musical de la crisis financiera, o producida por esta, no creo que la producción musical termine en un evento trágico. El campo musical es variado y no puede ser reducido a un solo movimiento o fenómeno que de por finiquitada la deuda con el pasado mediante su futuro colapso. Existe una especie de disposición de poner en crisis la actualidad musical en relación a “lo nuevo”. Simon Reynolds se cuestiona, –aunque inmediatamente desiste–, si sería posible que el pop terminará por consumirse a sí mismo (2016: 14). Lejos de esperar la catastrófica desaparición del pop al agotar el material del pasado, éste parece haberse sofisticado, reforzado y enriquecido.

Habría que pensar en el famoso texto de Jorge Luis Borges *Pierre Menard, autor del Quijote* (2015) en el que la escritura, aun cuando ésta repite letra por letra un texto, se presenta ella misma como nueva. El texto-doble ofrece información nueva al lector, aunque su novedad radique en ser el doble de otro texto. Por esa misma razón, el texto-doble no es el texto que se ha replicado. Se trata de un asunto en el cual el lector y, –en el caso del fenómeno–, el escucha se ven implicados. El problema no se reduce a si un documento cultural es nuevo o no, sino si se tiene la referencia previa de esa “primera” lectura o escucha.

En materia del *Vaporwave* es posible decir que éste representa la música que acude al pasado para hacer algo “nuevo”. La novedad del *Vaporwave* no radica en su producción, –que como estrategia (el sampleo) ya ha sido vista–, sino en el hecho de que algo llamado *Vaporwave* no existía previamente. Ocurre algo similar a las condi-

ciones a las que éste se gestó, ya fuese internet o el colapso financiero.

El valor del pop del pasado, –y diría que también el de ahora–, es el de tratar temas del momento. Esto, sin embargo, es su propia condena ya que determina cierta caducidad que puede ser contrarrestada por la nostalgia. Pero, si esta música representa nostalgia para unas personas, pero no para los productores de *Vaporwave* y si tampoco fuese música hauntológica, –como lo señaló Fisher–, cabe aún preguntarse, ¿es acaso el *Vaporwave* el eco de una sensibilidad, el resplandor de otro tiempo que no necesariamente es el pasado? ¿Se trata de aquella sensación llamada *saudade*? O tal vez, en el *Vaporwave* existe nostalgia, melancolía y *saudade*, en algo así como un *mix* de emociones.

# Conclusiones |

## Temporalidades

Al tener en cuenta el panorama musical precedente al *Vaporwave* se puede decir que el género mantiene una relación evidente con su pasado sonoro. Éste ha sampleado modos de escucha (la escucha lenta de la que habla Lopatin es similar a la propuesta por Brian Eno en relación al *Ambient*, por ejemplo), técnicas de producción (la reverberación o el *delay* similar al empleado en la música Dub) y canciones e imágenes del pasado. Detalles o aspectos que son posible encontrar en la producción musical preexistente al *Vaporwave* y que son incorporados a éste mediante el sampleo.

Podría decirse que existe una especie de trayectoria en la que el *Vaporwave* fue o es un estado, –el gasificado–, por el que atraviesa una parte de la música. Una trayectoria que puede ser percibida a partir de

la distancia que se tiene con los eventos de la historia. La impresión que subyace al acoger este tipo de perspectiva sobre el tiempo es la de que los eventos de la historia han ocurrido de manera encadenada. Que aquello llamado *Vaporwave* es el devenir de un sector de la experimentación sonora y visual. Dicha visión no es progresista en términos modernos, sino fluida, del mismo modo en que se percibe el transcurrir del tiempo, sin rupturas ni exabruptos.

Como fue señalado, si bien el *Vaporwave* se inscribe en la retromanía esto no lo hace nostálgico. Al menos no de primera mano. Existe en él un componente irónico en el tratamiento de las imágenes y canciones del pasado. Su visión sobre el pasado es más bien fría y distante. No hace uso de las imágenes y canciones de tal manera que dé la impresión de enaltecer el pasado. Las samplea de un modo en el que no se les “saca brillo”. Al ser llevadas al *Vaporwave* este material pasa a una modalidad defectuosa, lánguida y sobre-artificiosa. Los trabajos de *Vaporwave* no piden ser entendidos como verosímiles, plausibles e incluso aceptables en términos de calidad. Están cargados de una baja calidad intencionada y un regodeo en el artificio. No pasan a la vista y escucha de alguien como un “buen” empleo del Photoshop o del *software* de uso de producción musical.

El argumento contrario, es decir, que la producción audiovisual del *Vaporwave* es sincera puede ser esbozado rápidamente como la relación de un tiempo subjetivo y la música. Si la música representa algo nuevo para la escucha de los productores esta relación se desarrolla como “influencia” y no de manera retromaníaca<sup>1</sup>. Es cierto que el *Vaporwave* es un fenómeno que ha adquirido distintas variaciones y me parece restrictivo para su análisis asumir a todos los productores como irónicos.

---

1. La idea queda expuesta en extenso en el texto de Gareth Leaman *Rethinking retromania: temporality and creativity in contemporary popular music* (2014).

Centrarse en el tiempo subjetivo de los productores evita la consideración de una ruptura del tiempo perceptible. Sin embargo, esta perspectiva esbozada parece no tener en cuenta la museificación de la cultura pop y la de la propia música electrónica. Además, soslaya la posibilidad de una ruptura simbólica, comprendida como el fracaso de la progresión moderna. La idea de “ruptura” en este caso no es términos temporalmente subjetivos sino socioculturales. El tiempo al que refiere Reynolds como retromaníaco es este, en el que ha acontecido una ruptura simbólica con el pasado, y no el fluir antes mencionado, –nuestros relojes siguen corriendo. En tal caso, el tiempo del que se habla es el de una percepción cultural.

Por ello, para Javier Blánquez el *Vaporwave* establece una relación en la que se pretende “un ajuste de cuentas con el pasado” (2018). Se percibe al pasado de manera distante y, de cierta forma, no se ve implicado en él. Pero, entonces, por qué regresar insistentemente al pasado en sus imágenes y canciones.

Si bien la respuesta parece ya haber sido sugerida en ese “ajuste de cuentas” quisiera desarrollar la idea. En lo concerniente a lo técnico la noción de *homo-sampler* de Eloy Fernández Porta sirve para ahondar en la respuesta. Quien samplea, señala el autor, no está fragmentando nada, sino todo lo contrario, está construyendo su tiempo. De ese modo, el *homo-sampler* es quien entiende que su tiempo está regulado por las tecnologías y hace uso de las mismas para recuperar un momento que le ha sido “robado” (Fernández, 2008: 161).

Este indicador dado por la noción del *homo-sampler*, de buscar el tiempo robado, –o perdido–, se traduce en el *Vaporwave* como el intento por recuperar algo del pasado. En este sentido, la relación del *Vaporwave* y el pasado es pensada en los términos de la *hauntología*, concepto propuesto por Mark Fisher y el mencionado Reynolds. Dicho

concepto implica un tipo de melancolía por la pérdida de una trayectoria virtual, llamase un “futuro próspero” o “modernismo popular”<sup>2</sup>, mismo que, de llevarse a cabo, entrañaría una “vida mejor” para el grueso de la población. “La hauntología”, dice Fisher, “puede ser construida como un duelo fallido” (Fisher, 2018: 49), de no poder y no querer dejar ir el fantasma de aquello llamado “futuro”. De este modo, la pregunta antes elaborada no sólo implica el pasado sino también futuro. Lo que ha sido “robado” en el *Vaporwave* es la elaboración de un futuro óptimo para las personas.

En este sentido, el *Vaporwave* está más conectado con su presente que con el pasado mientras que el futuro se formula en un estado de crisis. La melancolía hauntológica es una de las maneras en la que dicha crisis se representa. En tanto que se asume, a manera de duelo, que la situación sólo puede empeorar se mantiene la proyección del futuro por parte del pasado, no de manera ilusoria sino como proyecto fracasado antes de que éste diese de sí. Si se piensa en la constatación de la pérdida del futuro este es posible encontrarlo en el colapso de las bancas financieras de 2008.

Sin embargo, Mark Fisher –antes de su muerte– fue cuestionado sobre si consideraba al *Vaporwave* música hauntológica. Éste respondió que no. Por supuesto, los conceptos no son de uso personal, pero en cierto sentido la respuesta de Fisher plantea la duda. El *Vaporwave* parece desplazarse entre una especie de hauntología, cargando de ruido las imágenes y canciones evitando la ilusión de la presencia o lo simulacral, pero no termina por sentirse plenamente melancólico. Es como si fuese

---

2. Al respecto de la noción de “modernismo popular” dice Mark Fisher: “Lo que se ha perdido es la prometeica ambición de la clase trabajadora de producir un mundo que exceda, –existencial, estética y también políticamente– los miserables confines de la cultura burguesa.” (Fisher, 2018: 117)

una suerte de “melancolía derivada”, como una tristeza iluminada por luces neón vista en baja resolución.

En una de sus variaciones los productores de *Vaporwave* emplean música muzak o la conocida, – en ocasiones de forma peyorativa–, música de ascensor. Esta música es lo suficientemente genérica como para no poder acertar una referencia temporal con precisión. En el centro de la música muzak se encuentra lo que Erik Satie denominó “música de amueblamiento”. Se trata de una música de fondo, pensada en repeticiones que describen un *loop* fluido, casi mandada a hacer para secuenciadores o sintetizadores capaces de repetir, –como nadie más lo haría–, un bucle llevado casi hasta el infinito<sup>3</sup>.

Quizá Satie imaginó que con esta música una persona comenzaba a fosilizarse en los objetos del mobiliario, que se entregaría una inmovilidad total que llegaría el punto en que dejase de comprender su cuerpo como propio. No en éxtasis sino en estasis. Una inmovilidad avasalladora, o tal vez una movilidad maquínica, repitiendo las notas hasta el punto en el que éstas perdiesen el sentido.

Pero qué significa que la música electrónica y el pop devinieran en una especie de música de amueblamiento. En principio, que ésta ha virado a una introyección o privatización de las emociones. No es que la música electrónica previo a este movimiento careciera de afectos, estos más bien se encontraban desplegados en una variación indeterminada e intensificada de emociones. Lo que ocurrió fue una canalización de esas emociones que se daban en el colectivo o la fiesta hacia a la experiencia privada (Fisher, 2018: 166). Pasada la explosión del *techno* de finales

---

3. Me refiero, sobre todo, a la pieza *Vexations*, en la que las indicaciones dadas por Erik Satie son las de tocar 840 repeticiones. John Cage interpretó la pieza en 1963 junto con otros nueve músicos rotándose por turnos. Fueron necesarios estos 10 pianistas y aproximadamente 19 horas para concluir la interpretación.

de 1980 y las *raves* de 1990 el movimiento que pareció continuar en el 2000 se encontraba impregnado de una sensación melancólica, similar a la provocada por haber llegado tarde a la fiesta.

Al escuchar a productores como 猫シCorp y sus álbumes *Palm Mall* (2014), ショップ@ ヘルシンキ (2016) y *OASYS博物館* (2016), por mencionar algunos, la distancia con la melancolía se hace notable. La mayoría de las pistas son, en efecto, muzak y no llegaría a decir que la impresión que dejan sobre el escucha sea melancólica. De hecho, como es señalado en esta investigación, el aburrimiento aparece dentro del espectro de sensaciones considerados en el Vaporwave.

La presencia del aburrimiento es el motivo porque en ocasiones la sensación melancólica en el fenómeno es interrumpida. Esto no quiere decir que la música *Vaporwave* sea sosa, ni mucho menos inexpresiva. Tampoco es dicho de manera descalificadora.

Aquella canalización hacia la introyección antes mencionada concatena con lo que Luigi Amara encuentra al disponerse al aburrimiento. Ceder al aburrimiento es entregarse a la inmovilidad de no hacer nada. El traslado del aburrimiento a la música, su representación, se formula como una música en la que no ocurre nada, no por su mala elaboración, sino porque a sí se ha dispuesto. Los álbumes antes referidos de 猫シCorp claramente no ofrecen una progresión, son más bien una especie de fluido en *loop*. Pero tampoco llegan a ser muzak, no se escuchan exactamente igual a éste, ni tampoco se ha vuelto la música que se escucha en cualquier centro comercial. El *Vaporwave* sobrevive como un evento del pasado, quizá un mal recuerdo.

De este modo, la hauntología en el *Vaporwave* continua de manera teórica. Resulta difícil desligarlo de la idea de un futuro perdido, de un duelo no tramitado. Cuando el fenómeno mira hacia al pasado y trae imágenes del confort capitalista publicitado en los comerciales,

evidencia la necesidad de restablecer un ideal de futuro o, mejor, de aferrarse a este bajo la convicción de que, por el momento, probablemente, no hay otra cosa mejor.

Una versión conciliadora de esta situación es la que ofrece la sensación de la *saudade*. En esta sensibilidad se entremezcla la nostalgia por el futuro, la melancolía y la dicha de las ausencias. En cuanto el *Vaporwave* la nostalgia por el futuro se encuentra en un futuro proyectado desde el pasado hacía un presente que ya ocurrió, pero no sucedió de la manera en que fue proyectado<sup>4</sup>. El *Vaporwave* es melancólico en tanto que no idealiza el pasado y se aferra un futuro (idealizado desde el pasado), aun cuando este fuese una farsa. Se trata, pues, de algo que ya no es y que nunca fue. La hauntología se hace evidente cuando este futuro no sucedió de la manera en que fue pronosticado, pero se mantiene, cual fantasma, como una alternativa o recuerdo mortuorio, una ausencia para el presente que condiciona la producción musical. Un presente en el que se respira un aire pesimista sobre las probabilidades de que la situación mejore con el transcurrir del tiempo, pero también, en el que es posible la alternativa mediante tácticas como las hauntológicas. La expresión más sucinta de esto es que el *Vaporwave* mira una ausencia. Dicha ausencia no es la expresión romántica provocada por la ausencia de una pareja sentimental, sino la ausencia de un futuro político.

Sin embargo, el aburrimiento es quizá la prueba de que el *Vaporwave* ha dado un paso más, que la melancolía, en su interacción con internet, lleva a una especie de colapso nervioso. Que la ausencia se ha vuelto vacío. Ocurrió un giro inverso al de la intensificación y desbordamiento de las emociones de los *raves* y, en este proceso, se contrajo una enfer-

---

4. Esta idea puede encontrarse en las películas como *Volver al Futuro* y *Blade Runner*. En la secuela de *Volver al Futuro*, los personajes principales viajan al futuro 2015. En *Blade Runner* el futuro es 2019.

medad, expresada por la atenuación de las emociones<sup>5</sup>.

//

Para desarrollar esto último, quisiera referir a lo planteado por Adam Harper en relación a la corriente teórica Aceleracionista y el *Vaporwave* (2012). Para Harper el fenómeno es aceleracionista en tanto que lleva a preguntarnos qué pasaría si todo saliese mal, si pisásemos a fondo el acelerador hasta alcanzar el colapso sistémico del capitalismo. Conuerdo en este sentido con Harper. El hecho de que el *Vaporwave* sea irónico con el pasado condiciona a éste, –bajo dicha perspectiva–, a que no sea regresionista, sino aceleracionista.

Si bien el *Vaporwave* se encontraría próximo a la idea de que el tiempo social sucede en alta velocidad<sup>6</sup>, e inclusive ser estéticamente aceleracionista, me permito decir que ese colapso se encuentra representado en una contradicción de temporalidades dentro del *Vaporwave*. El hecho de que el *Vaporwave* sea aceleracionista en términos estéticos, pero en

---

5. Quisiera hacer una aclaración en este sentido. Esta sentencia está vinculada a la idea de una genealogía de la música electrónica y el *Vaporwave*. Movimientos como el *Footwork* de Chicago o el *Tecnobrega* en Brasil, por mencionar sólo algunos, son claramente identificados con un tipo de baile específico. La externalización y la colectividad de los afectos continua, pero géneros como el *Vaporwave* o la música a la que hace referencia Mark Fisher es parte de la situación señalada.

6. En relación a la idea de la aceleración de la vida cotidiana se toma en cuenta lo dicho por Judy Wajcman. Para esta autora, la percepción de que el tiempo de las vidas se ha acelerado es debido a una “falta de tiempo” determinada por distintos factores, entre ellos, la desrutinización de las actividades sociales y de trabajo. En consecuencia, la “falta de tiempo” mina la sincronización de las personas para coordinar sus tiempos (Wajcman, 2017).

términos técnicos ralenticisita<sup>7</sup>, ofrece una especie de contracción del tiempo. El efecto de dicha contracción es la inmovilidad provocada por una especie de parálisis del cuerpo. Si el tiempo social se percibe como acelerado, la ralentización de la música sampleada es tan sólo la cara opuesta de un estado de ansiedad constante.

La inmovilidad del aburrimiento ya no sólo es una condición estética sino la respuesta a este colapso. Por ello, para Amara (2013: 19), hoy en día se cifra una de las grandes luchas contra el aburrimiento. La rapidez se ha vuelto una demanda de tiempo para que las personas cumplan con el mayor número de tareas y de manera más eficiente; mientras que la ralentización es la resistencia a este tiempo veloz. Una resistencia que no ofrece alternativa sino equilibrio. En este panorama de tiempos contruidos, el enemigo a vencer es el aburrimiento. La demanda del tiempo empuja a las personas a incrementar la rapidez de las experiencias, vivir todas las experiencias posibles en la menor cantidad de tiempo (Concheiro, 2017). Es útil pensar en este sentido en el “ritual del zapping”, tener demasiado pero aún no lo suficiente mientras se experimenta una inmovilidad corporal (Amara, 2017). Se trata de un deslizarse fluidamente por una especie de temporalidad en *loop*, en el que no se llega a un punto final. De tal manera, que esa sensación de haber llegado tarde se ve superpuesta a la de no llegar a ningún lugar.

En este sentido, la ficción en *loop* es la analogía elegida para caracterizar la estaticidad de un presente que se pretende inquietantemente actual<sup>8</sup>. En relación al *loop* se ha situado el factor *déjà vu*, relacionado a su vez con lo siniestro. Este presente siniestro formulado en términos

---

7. Una de las modificaciones más comunes en la producción de música *Vaporwave* es la ralentización de las pistas sampleadas.

8. Existe un lapso de tiempo que deniega la presencia en directo de cualquier información. Esto quiere decir que el presente mediático como algo compartido

de angustia o miedo es propuesto (aquí) como el miedo al fracaso. En materia de los tiempos Judy Wajcman señala que bajo una concepción temporal moderna la movilidad y rapidez son asociadas con el éxito o la progresión social y, en sentido contrario, la inmovilidad y/o lentitud al fracaso (2017: 58/62).

Quisiera extender más esta idea y señalar el hecho de que ese orden preconcebido se ha invertido, al menos de un modo paradójico. Esto debido a que, a mi parecer, un sector de la población se ve impulsado hacia al fracaso mediante la aceleración. Cabe señalar que la idea que tengo del fracaso no es una versión alentadora, como en la que en ocasiones se suele entender (por ejemplo: “se aprende más del fracaso que del éxito”), sino como una situación real de muchas personas. Quizá, la forma de entender el fracaso al cual refiero es como la ausencia de esperanza.

En cuanto a la aceleración, Arjun Appadurai en *Hacer negocios con palabras* (2017), expresa la idea como la “aceleración de la pobreza”. Hecho que el autor identifica en relación con el cambio del sistema capitalista que él percibe<sup>9</sup>. Ahora bien, tal aceleración puede entenderse de dos maneras: como el proceso en el que se incrementa velozmente

---

por todos, es apenas una ilusión. La interpretación que hago del *loop* es como una versión del flujo del tiempo, circulando entre el pasado, el presente y futuro de manera recursiva. De este modo, el presente no es un punto fijo, sino que se “actualiza”. Sin embargo, esta es sólo una de las aristas por las que puede ser interpretado el *loop*, éste también representa el tiempo 24/7.

9. Si bien Arjun Appadurai no desarrolla explícitamente la idea, ésta encuentra implícita a lo largo de su texto. Para el autor, el cambio en la forma de operar de los mercados financieros en relación a los “derivados financieros” y la economía de la “incertidumbre” representan la toma de acciones de alto riesgo por parte de los operadores, pero con el agregado de no asumir la responsabilidad de su fracaso. En última instancia, el colapso de 2007-2008 beneficio a quienes

la pobreza en las sociedades, pero también, —en el sentido en que se viene comentado—, la aceleración en tanto que condición y sumisión en el ritmo de la vida para que dicho sector de la sociedad sobreviva. Es decir, es necesaria la velocidad para cubrir dos trabajos o asistir a la experiencia requerida para acceder a uno; y, a su vez, la aceleración del sistema capitalista genera una especie de fracaso, que en el contexto social se traduce como pobreza. Cabe recordar que la aceleración de las apuestas y la desregularización de los bonos hipotecarios en el mercado financiero produjeron el crack de 2008 (Appadurai, 2017).

La interiorización de un ritmo no es una cosa exagerada. Se podría decir que existe un amplio espectro simbólico de los comportamientos móviles de las personas. Así, por ejemplo, el éxito debe ser a la “velocidad correcta”, de no ser este el caso se pasa por brusco, descortés o poco “civilizado” (Fernández, 2008: 226). El que alcanza el éxito de manera instantánea o acelerada lleva consigo el comenario “... y éste dónde salió” a sus espaldas. La aceleración trae consigo una carga negativa y ocurre lo mismo con el fracaso. Hay, pues, un precepto que regula nuestro comportamiento en la sociedad y depende de las condiciones para que este se vea modificado. No es que sólo se trate de una crítica a la moral predominante sobre los comportamientos móviles, sino que la aceleración se encuentra en la ética del presente: “ser más rápido es ser más productivo” (Concheiro, 2017: 71).

En este sentido, la imagen digital replica la idea de que la aceleración produce pobreza. Por ello es posible encontrarlo en el *Vaporwave* cuando éste muestra imágenes y sonidos en baja resolución. La manera de plantearlo en relación a la imagen digital es a través de lo dicho

---

“vendieron al descubierto” productos financieros tóxicos y beneficiándose del mencionado colapso. El colapso financiero llevo a que cientos de miles de personas perdieran sus hogares y sus trabajos.



por Hito Steyerl y lo que la autora denomina “imagen pobre” (2012). Para esta autora la imagen-digital pobre es aquella que ha perdido calidad o resolución al ser puesta en un flujo de alta velocidad (la velocidad del copia y pega). La imagen pobre, dice la autora, “trata de sus propias condiciones reales de existencia: la circulación en enjambre, la dispersión digital, las temporalidades fracturadas y flexibles” (2012: 48). Valiéndome de la idea de “temporalidades fracturadas” y lo que se ha estado elaborando, sólo queda subrayar que ese parece ser el común denominador de nuestro presente: un tiempo quebrado, discontinuo o fuera de quicio. A mi parecer, creo que dicho tiempo se hallaba implícito en nuestra relación con él antes de la imagen digital, internet y demás fenómenos a los que se le adjudica esta situación, lo que hicieron éstos fue volverlos visibles y, por tanto, encontrarnos diariamente con ellos como problemas.

//

En cuanto a la música se podría decir que, con el incremento del uso de dispositivos electrónicos y sobre todo digitales, ésta se ha vuelto –de una forma distinta– esclava del tiempo. Si por esclavitud se entiende una devoción a la precisión justa con el metrónomo. En las canciones pop, por ejemplo, este tiempo se encuentra regulado por los golpes en negras de un compás de 4x4. Con la ayuda de herramientas digitales, los golpes caen con exactitud, nada se escapa del control del tiempo. Por supuesto, esto ha llevado a especular, tanto a críticos como a compositores, sobre la robotización de la música y la planitud de los instrumentos.

Parece que desde este punto vista la música no era otra cosa que un acto rebelde contra el tiempo. Construir desde una base temporal (que constituye el *tempo* de la canción) pero quebrar el propio sistema para

alcanzar, aunque fuese en un acto imperceptible, el esplendor del ritmo. Puede ser una idea atrayente, pero creo que antes de eso, la música está muy lejos de caer en una situación en la que pierda algo al ser producida por o mediante computadoras. En algún momento “el canto de las máquinas” tuvo su momento de novedad y ya ha perdido su brillo. El *Vaporwave* puede responder a esa situación. Es lo que en este trabajo se ha denominado una “tecno-decepción” en la que el canto se escucha, o bien como lamento o bien como risa.

Así que, creo, no hay otra forma de entender la música si no como aquello que nos (de)vuelve irremediamente (a lo) humano(s), no en un tono salvífico, ni por creer que música es sólo aquello que goza del privilegio de llamarse arte. No hay necesidad de legitimar un fenómeno como el *Vaporwave* para decir que es música de verdad, ni arte, ni mucho menos.

Es evidente que una parte del arte contemporáneo, o por lo menos un sector de éste, se encuentra íntimamente relacionado con la música pop. Los raperos Drake y Kanye West son grandes admiradores de la obra de James Turrell. El primero grabando el videoclip de la canción *Hotline Bling* (2015) dentro de una instalación de Turrell y el segundo donando 10 millones de dólares para que continuasen las obras en el proyecto *Roden Crater* (1977). Más recientemente la cantante Billie Eilish con el artista japonés Takashi Murakami. Este último produciendo el videoclip *you should see me in a crown* (2019)<sup>10</sup> para la cantante. En el caso del *Vaporwave*, los productores Daniel Lopatin y James Ferraro exponiendo en el MoMA PS1. Operaciones que, en mi opinión, no se reducen a intereses económicos de ambas partes. El hecho de que Kanye llegase a decir en un *twitt* que deberíamos vivir en algo semejante a las obras de

---

10. Oficialmente el título de la canción es en minúsculas.

Turrell, es significativo en este sentido. Los ambientes han conquistado la estética del presente.

Retomando las palabras Hito Steyerl la imagen pobre “trata sobre la realidad” (2012: 48). ¿Cuál es esta realidad? He intentado dar cuenta de esa realidad en la investigación, de las formas de acción de los que he considerado mi presente.

///

En varias ocasiones he sido cuestionado por el hecho de si produzco *Vaporwave*, o cuál es mi interés sobre el fenómeno. Al principio enmudecía. No encontraba la respuesta que cumpliera con una expectativa digna de una investigación académica y, por tanto, no hallaba justificación para al asunto.

Quizá, al escribir esto último, me siento un tanto más seguro para decir que se trataba de una decisión y necesidad básica: intentar orientarme en el presente. Probablemente, al tener como intuición, ahora basado en la reflexión, puedo decir que la elección del *Vaporwave* como fenómeno de investigación era una apuesta básica, basada en la urgencia por orientarme en el presente. Establecer un mapa que sirviese como orientación en la realidad.

Una investigación es, según entiendo, un mapa o, si se prefiere, una cartografía del territorio de la imagen<sup>11</sup>. De alguna manera esta ha sido la convicción que he seguido en el transcurso de este trabajo. Mi intención, quiero creer, no fue la de explicar el *Vaporwave*. Intenté dar cuenta de lo que vi en el *Vaporwave*, pero también cómo eso hallado era posible encontrarlo en otros fenómenos. De este modo pretendí establecer

---

11. Debo agradecer al Mtro. en E.V. Alejandro García Carranco, director de

conexiones entre críticos culturales y musicales, pensadores sonoros, teóricos de la imagen y, poco a poco, tengo la impresión de que eso no fue suficiente. La relación del *Vaporwave* con la crisis del 2007-2008 hizo necesario acudir a otro campo, inimaginable al principio, que fue el de la economía social.

Como una persona de 27 años, más o menos considerado en la sociedad en la que vivo un joven, las inquietudes que tengo en tanto que tal se ven expuestas en la investigación. Esto no quiere decir que la melancolía que pudo acompañarme durante la investigación era romántica y que, por tanto, se tratase de la ausencia de una pareja emocional. Encontré esa sensación en el momento de comparar la vida de mis padres y la mía. Ambos se encuentran jubilados, con cierta estabilidad económica y acceso a un seguro médico. Se podría decir que el “progreso” operó en ellos. Me pregunto si eso se perdió para el grueso de la población, como si hubiésemos llegado tarde a la “fiesta”.

Ocurrió algo similar con las demás sensaciones que fueron trabajadas, el fracaso y la incertidumbre, el presente siniestro y el aburrimiento. Dice Luigi Amara refiriéndose a Baudelaire:

La conciencia de que la escritura fácilmente se convierte en justificación de sí mismo, la compresión terrible de que uno tiende a puntalar discursivamente lo que falla en el cuerpo, [...] una de las penas que más lo afligían era la lucidez con que entendió que las ideas, las ideas por las que vale la pena vivir, no sólo se escriben sino que también se encarnan. (Amara, 2013: 75)

---

esta investigación, por compartir la metáfora del mapa y el territorio como analogía para comprender lo que es una investigación. Como él mismo me señaló no es idea suya, sino del filósofo Gilles Deleuze.

Por supuesto no es la intención de esta cita compararme con Baudelaire. Mi propósito es retomar la idea para decir que indudablemente me encuentro implicado en la investigación. No porque sólo se tratase de mis intereses, –evidentemente me gusta la música–, pero mi pretensión es la intentar orientarme. Mi intención fue la de que el lenguaje no fracasara.

# Fuentes Consultadas

- » **Amara, L.** 2013. *La escuela del aburrimiento*, Madrid, Sexto Piso.
- » **Amara, L.** 2011. *Placer fantasma*, en la revista *Luvina* de la Universidad de Guadalajara.
- » **Appadurai, A.** 2017. *Hacer negocios con palabras. El fracaso del lenguaje como clave para entender el capitalismo financiero*, Buenos Aires, Siglo Veintiuno.
- » **Baudelaire, C.** 1988. *Lo cómico y la caricatura*, Madrid, Visor.
- » **Baudelaire, C.** 2016. *Las flores del mal*, México, Planeta.
- » **Belting, H.** 2007. *Antropología de la imagen*, Madrid, Katz.
- » **Blánquez, J.** 2018. *Loops 2. Una historia de la música electrónica en el siglo XXI*, Barcelona, Reservoir Books. [Versión electrónica]
- » **Calabrese, O.** 1999. *Cómo se lee una obra de arte*, Madrid, Catedra.
- » **Borges, J. L.** 2015. *Ficciones*, México, Debolsillo
- » **Calvino, I.** 2014. *Seis propuestas para el próximo milenio*, Madrid, Siruela.
- » **Chion, M.** 1993. *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Barcelona, Paidós.
- » **Concheiro, L.** 2017. *Contra el tiempo. Filosofía práctica del instante*. Barcelona, Anagrama.
- » **Cortázar, J.** 2011. *El perseguidor y otros relatos*, Madrid, RBA Libros.
- » **Debray, R.** 1994. *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Barcelona, Paidós.
- » **Didi-Huberman, G.** 2017. *El cubo y el rostro*, España, Abada
- » **Fernández, E.** 2008. *Homo Sampler. Tiempo y consumo en la era Afterpop*, Barcelona, Anagrama.
- » **Fernández, E.** 2018. *En la confidencia. Tratado sobre la verdad musitada*, Barcelona, Anagrama.
- » **Fisher, M.** 2017. *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?*, Buenos Aires, Caja Negra.
- » **Fisher, M.** 2018. *Los fantasmas de mi vida. Escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*, Buenos Aires, Caja Negra.
- » **Fontcuberta, J.** 2016. *La furia de las imágenes: notas sobre la post-fotografía*, Barcelona, Galaxia Gutenberg.
- » **Freud, S.** 1929. *Lo siniestro*. [En línea] Disponible en: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-23-Freud.LoSiniestro.pdf>
- » **Gleick, J.** 2017. *Viajar en el tiempo*, Barcelona, Planeta.
- » **Greenberg, C.** 2006. *La pintura moderna y otros ensayos*, Madrid, Siruela.

- » **Groys, B.** 2008. *Bajo sospecha. Una fenomenología de los medios*, Valencia, Pre-textos.
- » **Groys, B.** 2016. *Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente*, Buenos Aires, Caja Negra.
- » **Harper, A.** 2012. *Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza* [En línea]. Disponible en: <https://www.dummymag.com/news/adam-harper-vaporwave/>
- » **Iges, J.** 2000. Paisajes sonoros: una aproximación histórica [En línea] Disponible en: <http://www.sonoscop.net/sonoscop/soundscape/igess.html>
- » **Leaman, G.** 2014. *Rethinking retromania: temporality and creativity in contemporary popular music*, [En línea]. Disponible en: <https://garethleaman.com/2014/04/27/rethinking-retromania-temporality-and-creativity-in-contemporary-popular-music/#more-126>
- » **Levy, P.** 1999. *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós
- » **Mannucci, V., Mattioli, V.** 2015. *Mark Fisher in conversation with NERO on notions of hauntology, nostalgia and lost futures* [En línea] Disponible en: <http://www.neromagazine.it/n/?p=20620>
- » **Mitchell, W.** 2005. *No existen medios visuales*, compilado en *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, Madrid, Akal.
- » **Pascoaes, T.** 2006. *Saudade. Antología poética 1898-1953*, España, Trea.
- » **Pérez, P.** 2012. *Fado, saudade y tragedia*, Madrid, Artículo indexado en la revista Disputatio. Philosophical Research Bulletin, Vol. 1 No. 1
- » **Quignard, P.** 1998. *El oído al escucha. Diez pequeños tratados*,

Chile, Andres Bello.

- » **Quignard, P.** 2015. *La imagen que nos falta*, México, Ediciones Ve.
- » **Reynolds, S.** 2012. *Retromanía. La adicción del pop a su propio pasado*, Buenos Aires, Caja Negra.
- » **Rulfo, J.** 2005. *El llano en llamas*, México, Editorial RM.
- » **Shapiro, S.** 2017. *Estética aceleracionista: ineficiencia necesaria en tiempos de subsunción*, compilado en *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo*, Buenos Aires, Caja Negra.
- » **Steyerl, H.** 2012. *Los condenados de la pantalla*, Buenos Aires, Caja Negra.
- » **Toop, D.** 2016. *Océano de Sonido. Palabras en el éter, música ambient y mundos imaginarios*, Buenos Aires, Caja Negra.
- » **Trías, E.** 2007. *El canto de las sirenas, argumentos musicales*, Barcelona, Galaxia Gutenberg.
- » **Trías, E.** 2010. *La imaginación sonora: argumentos musicales*, Barcelona, Galaxia Gutenberg.
- » **Wajcman, J.** 2017. *Esclavos del tiempo: vidas aceleradas en era del capitalismo digital*, Barcelona, Paidós, [Versión electrónica].

## Discografia

- » **Burial**. 2007. *Untrue*, Hyperdub
- » **Daft Punk**. 2005. *Human After All*, Thosiba EMI/Virgin.
- » **György Ligeti**. 2012. *Atmosphères*. Deutsche Grammophon
- » **Iannis Xenakis**. 1969. *Terretektorh / Nomos Gamma*. Erato.
- » **Iannis Xenakis**. 2008. *Electronic Works 2*. Mode.
- » **Jackson, M.** 1979. *Off The Wall*. Epic
- » **Lopatin, D.** (a.k.a. Chuck Person's). 2010. *Eccejams Vol. 1*, The Curatorial Club.
- » **Luxury Elite.** (a.k.a. Saint Pepsi) 2013. *Late Night Delight*, Illuminated Paths.
- » **Madonna**. 2015. *Confessions on a Dance Floor*.
- » **Michael Jackson**. 1979. *Off the Wall*. Epic
- » 猫シ **Corp.** 2014. *Palm Mall*.
- » 猫シ **Corp.** 2016. ショップ @ ヘルシンキ.
- » 猫シ **Corp.** 2016. *OASYS* 博物館.
- » 식료품 **groceries**. 2014. 슈퍼마켓 *Yes! We're Open*.
- » **2814**. 2015. 新しい日の誕生