

Windows 95 al vapor

Algunos comentarios tardíos al vaporwave

Manuel Eloy Fernández

Hurry boy it's waiting there
waiting there
waiting there
waiting there
waiting there
waiting there
(...)

Sample de "Africa", Toto, en *Chuck Person's
Eccojams Vol. 1*, Chuck Person

Tiempo y ruido

En un artículo de agosto de 2016 para la revista *Esquire*, Scott Beauchamp admitía las enormes dificultades de seguir escribiendo acerca del vaporwave, un género musical desconocido para una mayoría y declarado "muerto" por artistas y fans. Pero el autor insistía en que su supuesta defunción no se condecía con la supervivencia de su contexto de producción, la pregnancia de las problemáticas que aborda en forma explícita, y el valor que podía adquirir para operar sobre diversos aspectos de nuestro *Zeitgeist*. Obviando una sobreestimación de las potencialidades del género, dos años más tarde todavía no deja de ser un caso de interés para explorar, entre otras cosas, la cultura tal como la proyecta el mundo digital y el sistema de medios que materialmente la soporta.

Después de todo, afirmar al borde de la resignación la complejidad de comentar un fenómeno artístico con menos de diez años de vida puede verse en sí como un testimonio de la aceleración de la cultura bajo las nuevas condiciones mediáticas y tecnológicas. Dos álbumes, ambos producidos por figuras prolíficas en buena parte de los géneros y microgéneros musicales vinculados al mundo de la internet, suelen destacarse como los predecesores del vaporwave: *Eccojams Vol. 1* (2010), de Chuck Person, alias de Daniel Lopatin, y *Far Side Virtual* (2011), de James Ferraro (Beauchamp, 2016; Colton, 2017; Tanner, 2016). En el primero de ellos se concentraban las características medulares del género, que en su línea más tradicional se mantienen hasta las producciones actuales; se trata de una serie de tracks (“eccojams”) constituidos principalmente por medio de samples de música de los 80 alterados a la manera del chopped and screwed. Las canciones originales se ralentizan y son cortadas en fragmentos que se repiten una y otra vez hasta volverse extrañas para quien las escucha. En la elección de los samples se anticipaba lo que sería una de las innovaciones más substanciales del vaporwave, dado que las referencias con frecuencia se dirigen a géneros críticamente poco consagrados: música de ascensores, new age, muzak, o grandes hits populares de las décadas de los 80 y 90; también incluyen fragmentos de viejos comerciales y programas olvidados de radio, y, sobre todo, de televisión. Una de las pretensiones —en ocasiones explicitada o autoconsciente— de este recorte de samples es evocar el trasfondo de la cultura de consumo o el ambiente de los no-lugares más corrientes del capitalismo tardío, tales como shoppings o aeropuertos (Tanner, 2016: 38 y ss.).

Por su parte, *Far Side Virtual*, con la pantalla que ocupa el costado izquierdo de la tapa del álbum y Manhattan recubierta por un filtro digital a la derecha, alimentaba una estética muy específica del género y que en ciertos proyectos deviene tan importante como la música, al punto de convertirse en iniciativas audiovisuales. *????????? (Floral Shoppe)* (2011), de Macintosh Plus, tal vez el álbum más conocido del género, sin dudas debe parte de su popularidad al componente visual de su presentación. En conjunto con los caracteres japoneses —recurso que se mostraría esencial a la hora de nombrar canciones, títulos y proyectos— un busto de Helios y una difuminada ciudad de aspecto futurista forman una improbable constelación de asociaciones y abren una temporalidad confusa e imprecisa. A lo largo de los años, muchos otros álbumes expandirían el juego a través de contrastes similares, tal como es el caso

de *ATMOSPHERES ?3* (2014), de Eco Virtual.



フローラルの専門店 (Floral Shoppe) (2011)

ATMOSPHERES 第3 (2014)

La decisión de Ramona Andra Xavier de nombrar su proyecto “Macintosh Plus” señalaba uno de los primeros ejemplos de la obsesión del vaporwave por la medialidad, en especial en relación con la cultura digital. Así, el álbum abría un posible vínculo entre el extraño sentido de temporalidad que moviliza y aquel que reside en el medio que cita, en su propia constitución material. En *What is Media Archaeology?* (2012) Jussi Parikka comienza su definición de los alcances de la arqueología de medios como disciplina trayendo a colación un ejemplo que considera oportuno. El steampunk, en su reimaginación de la época victoriana a partir de temas del siglo XXI, produce un desfase que invita a reconstruir los orígenes de los medios contemporáneos y que pone en jaque una historia de progreso tecnológico lineal. Al recuperar extraños objetos y máquinas, predecesores de los inventos canónicos de la modernidad, opera arqueológicamente sobre los medios; excava en el pasado para comprender mejor el presente y el futuro. Por eso, el steampunk habita varios mundos al mismo tiempo, al intervenir sobre los medios con el espíritu de impugnar una división discreta entre lo nuevo y lo viejo (2012: 1-2).

Algo similar puede decirse de algunos proyectos pertenecientes al vaporwave. En una ventana temporal más apretada, el género muestra un agudo interés por objetos, medios e imaginarios de un pasado, al mismo tiempo que los procesa con técnicas de muestreo digital contemporáneas. A pesar de la temporalidad vaga que conjuga, uno de los momentos predilectos del vaporwave



One Hundred Mornings (2018)



札幌コンテンポラリー (2012)

es la época de la cultura temprana de la internet y los sistemas operativos, software y dispositivos que con ella se popularizaron, como lo es el período victoriano y sus medios para el steampunk; en un género nacido y desarrollado en la internet (Tanner, 2016: X), la impresión es la de reparar sobre los propios orígenes. Por caso, existe una propensión a explotar el imaginario de Windows 95 y 98 con sus sonidos, imágenes y promesas (in)cumplidas en una vasta cantidad de álbumes y artistas. En el primer track de *Blank Banshee 0* (2012), el viejo sonido de inicio de Windows 95, creado por Brian Eno, se funde con el empleado por Apple para 1998. Luego, los tracks alternan sampleos de canciones de los 80, de los 90, y actuales, demostrando la facilidad del género para desplazarse en el tiempo. Por su parte, proyectos como *windows?96* o *Windows 98?* dejan en claro el foco de sus preocupaciones desde sus nombres, y en *????????????* (2012), *?????VIRTUAL* —otro alias de Xavier— corona la tapa de su álbum con el logo de Windows 98:

Por otro lado, es en la década de los 90 cuando comienza a consolidarse, en términos de reproducción y consumo musical, el paso de lo analógico a lo digital, con el cassette perdiendo su posición dominante en el mercado a manos del CD (Crawford, 1999: 139). La creación a partir de software contemporáneo y la circulación del material en plataformas de streaming se superponen con el revival del cassette, del que el vaporwave no es el primer impulsor en la música contemporánea (Reynolds, 2011: 349), pero del que participa de forma activa. Sumado a esto, las visiones “digitales” o bien “futuristas” que el vaporwave forja a menudo se mezclan con filtros al estilo de un viejo VHS

u otros rasgos de la medialidad analógica¹, como si aun luego de los avances de la tecnología digital, simbolizados en la internet y los nuevos sistemas operativos, ciertos retazos de lo analógico se negaran a perecer.

La supervivencia de lo analógico viene acompañada de detalles que suelen marcar las imperfecciones de la imagen, las huellas materiales que imprimía sobre ella el medio. El vaporwave no solo recupera viejos medios descartados, en un movimiento de ilustración de la obsolescencia programada de la tecnología bajo la lógica consumista (Glitsos, 2017: 108), sino que además lo hace con insistencia sobre las fallas, el deterioro de esos materiales. El propio nombre del género indica un juego con la promesa de un futuro provisto por cierta tecnología que, por diversos motivos, no pudo ser realizado o se probó defectuoso; el término "vaporware" refiere a proyectos tanto de software como de hardware que fueron anunciados por sus desarrolladores y nunca vieron la luz (Koc, 2017: 61). El hecho de que Parikka dedique un capítulo entero de *What is Media Archaeology?* al ruido y a los accidentes que se producen en el desarrollo y puesta en práctica de los nuevos medios indica que, para el autor, esta preocupación es central para su estudio y no un mero epifenómeno. En una cita a Walter Benjamin, Parikka sugiere que el proceder metodológico de la arqueología de medios en parte se juega en la tarea de excavar entre las "ruinas" de épocas pasadas para desentrañar el complejo modo en el que distintas capas históricas de medios se apilan unas sobre otras. El ruido, las anomalías, son parte de esas capas y descubren no solo un desarrollo repleto de dificultades, sino que también el mundo actual de la cultura digital se encuentra asediado por el accidente. Frente al ideal de comunicaciones limpias y sin límites geográficos o temporales, Parikka subraya el spam; frente a la "pulcritud" que aparenta lo digital, la amenaza constante del virus (2012: 90-1). En ese sentido, el vaporwave tampoco se rinde ante lo digital y proclama que las promesas de los viejos e "imperfectos" VHS fueron cumplidas por la computadora, y es por eso que los mundos virtuales son también el lugar para incluir el glitch, el funcionamiento precario. *Far Side Virtual* ya se ocupaba de teñir con ruido la imagen de Manhattan que se aprecia a la derecha del

¹ El tema de la ciudad es ilustrativo al respecto. Las imágenes de urbanismo futurista que reproduce el vaporwave en múltiples ocasiones aparecen desgastadas o tamizadas por un viejo medio, como en el caso de *Initiation Tape - Part One* (2011) de New Dreams Ltd., proyecto también perteneciente a Xavier. En estos ejemplos es notable la influencia del cyberpunk.

primer Ipad, como si el error tecnológico se desplazara del mundo virtual a la "realidad". La estética más cuidada, menos materialmente desgastada, que propone *???? ??????????????* (2015), de Dante Mars Ajeto!, es contrarrestada por el final del álbum, en donde el sonido utilizado para los errores en Windows interrumpe y concluye el *último track*. "Dont Sleep" y "Fade", tracks de ??? en *Holograms* (2010), finalizan de manera similar, con un efecto de ralentización que emula un artefacto apagándose en forma repentina. Así, el vaporwave esboza una estética de lo digital inestable, propensa al error y a producir objetos e imaginarios pasibles de perderse en la historia de los medios.

La inclinación del vaporwave por poner en escena los glitches de los medios es notada también por Grafton Tanner en el primer capítulo de *Babbling Ghosts* (2016). Los defectos no solo cuestionan la creencia de un pasaje apromblemático entre distintas eras mediales, sino que invitan a desnaturalizar el uso y el armado del medio. Tanner recuerda la tesis de Jeffrey Sconce en *Haunted Media* (2000), quien advierte una tendencia, a partir de la invención del telégrafo y el auge del espiritismo, a asociar fenómenos sobrenaturales con la emergencia de medios electrónicos (2016: 2). Ante la desmaterialización de los canales de la telecomunicación, distintos seres no-físicos aparecen como la explicación del funcionamiento del medio, que, como remarca Parikka, comienza a perder su calidad humana (2012: 109). A su vez, el ruido y los defectos enfatizan esta percepción no-humana del medio, puesto que atentan contra la noción de un sujeto capaz de controlar todos los aspectos de su funcionamiento, y así conforman una imagen del medio como ser vivo, autónomo, desprendido de la teleología humana. En *Far Side Virtual*, además del ruido sobre la imagen de Manhattan, el Ipad reemplaza la cabeza y el rostro del ser humano, que sobresale de un saco y enfrenta al espectador. En *Computer Death* (2013), de Infinity Frequencies, el rostro se halla atrapado al interior de un viejo monitor de computadora. Su declarada "muerte" es a la vez señal de que es un ser vivo y recordatorio de su eventual decadencia.

A esto debe sumarse, en primera instancia, el uso particular del sample: como se detecta al minuto de "???", el primer track de *Floral Shoppe*, la voz ralentizada pierde carácter humano y parece casi apresada por el medio que la altera, dejándola al límite de un posible reconocimiento. Por otro lado, si el fantasma aparece como figura de reemplazo en las nuevas comunicaciones sin cuerpo, cabe resaltar la sensación de vacío que muchos seguidores del

*Far Side Virtual* (2011)*Computer Death* (2013)

vaporwave celebran, y que Laura Glitsos pertinentemente explica:

De hecho, la estética sonora “vacía” y “genérica” es lograda en muchos tracks de vaporwave al remover la gama media de los tonos. El término “gama media” [mid-section] es una metáfora cognitiva utilizada en la mezcla de audio que representa el rango medio de frecuencias que pueden ser manipuladas en la mezcla. En el lenguaje de la ingeniería de audio, los tonos de gama media son usualmente antropomorfizados como “cuerpo” [...] el vaporwave remueve estas frecuencias y, como resultado, sus mezclas generalmente no tienen gama media —no tienen cuerpo— provocando un sentido de vaciedad [...] (2017: 108) ² vaporwave strips these frequencies out and, as a result, vaporwave mixes generally have no mid-section – no body, provoking a sense of hollowness [...] (2017: 108).

Este tal vez sea uno de los planteos más relevantes del género para interrogarse no solo sobre el pasado de los medios, sino también sobre su estado

² In fact, the “hollow” and “generic” sound aesthetic is achieved in many vaporwave tracks by stripping the mid-section of the tones. The term “mid-section” is a cognitive metaphor used in sound mixing that represents the middle range of frequencies that can be manipulated in the mix. In the language of sound engineering, mid-section tones are often anthropomorphized as a “body” . . .

actual y futuro. Con la tecnología cada vez más extendida sobre el espacio público, con los algoritmos interviniendo cada vez con mayor potencia en las prácticas de la vida cotidiana, las reflexiones acerca de la ontología de lo que rodea al ser humano están a la orden del día. El ruido que se filtra en cada desperfecto técnico, también.

Tiempo y nostalgia

Cuando Parikka alude al steampunk no deja de mencionar el futuro de los medios como una arista necesaria del trabajo arqueológico. Excavar en el pasado constituye una táctica para una mejor comprensión de las lógicas culturales que subyacen a los medios actuales, pero también una instancia de reflexión hacia su futuro. Allí también apunta la ponderación de las prácticas artísticas que juegan con los medios: se trata de lo que se pueda *hacer* en el presente con vistas a mapear en el futuro —en lo que se designa como un gesto político— nuevas formas de experiencia y pensamiento (2012: 161-2). El problema de la imaginación del futuro contenida en el vaporwave es central para dilucidar su significancia. Es que, como marca Parikka, quien en este punto se apoya en Fredric Jameson, en la excavación siempre persiste un factor de riesgo, de caída en una nostalgia improductiva que se dedique a reificar el pasado. En *Retromania* (2011), Simon Reynolds, crítico musical que en general no oculta su decepción por el efecto de las nuevas tecnologías en este arte, lamenta la pérdida de la noción de futuro en la música contemporánea, que se habría prácticamente reducido a incesantes repeticiones de lo mismo o a inocuos revivals de géneros y movimientos de antaño. En una misma dirección corre el culto de los medios muertos y las tecnologías obsoletas, que el autor concibe más bien como fetichismo nostálgico que como herramienta de intervención sobre el presente (2011: 351). Reynolds escribe con un panorama en mente muy similar al de Mark Fisher (2016), para quien el término de *realismo capitalista* viene a expresar la falta de imaginación de la cultura actual y la rendición frente a un estado de cosas en el que, en una frase atribuida al propio Jameson y a Slavoj Žižek, es más fácil figurarse la destrucción apocalíptica del mundo que un cambio en el sistema.

Aunque el vaporwave desentraña temporalidades alternativas y opera sobre

los medios del pasado, el componente nostálgico tiene un gran peso y es a menudo abordado por la crítica y reconocido por fans y productores³. Naturalmente, acerca del modo en que esta mirada hacia atrás puede articularse con las vivencias del presente y el devenir del futuro, distintas interpretaciones le asignan al género valoraciones y alcances desiguales. De acuerdo con Tanner, el vaporwave lleva a cabo una práctica subversiva que no solo critica la cultura del capitalismo tardío, sino que además intenta desarmarla (2016: 49). La exposición del consumismo, la hiperbolización del sentimiento nostálgico, serían elementos que desocultan los procedimientos de la industria de la cultura a través de una actitud escéptica, desapegada. Según Alican Koc (2017), el vaporwave podría estar llevando a cabo el proyecto de “mapeo cognitivo” que delinea Jameson en “El postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío” (1984). A grandes rasgos, y tal vez con una cuota menor de optimismo, su postura termina por coincidir con la de Tanner: el sentido de nostalgia vacío que genera el vaporwave conformaría una manera de conceptualizar la lógica del capitalismo tardío para poder asirla, y, en última instancia, censurarla. Por otra parte, Adam Harper (2012) vincula al género con las filosofías aceleracionistas: vaporizar la cultura del pasado sería análogo a acelerar el ritmo del capitalismo hasta la disolución de la propia civilización que había moldeado. Este aspecto no necesariamente se traduce en una capacidad “subversiva”, ya que para el autor el género comporta el carácter paradójico de ser a la vez una impugnación del capital y una rendición ante él.

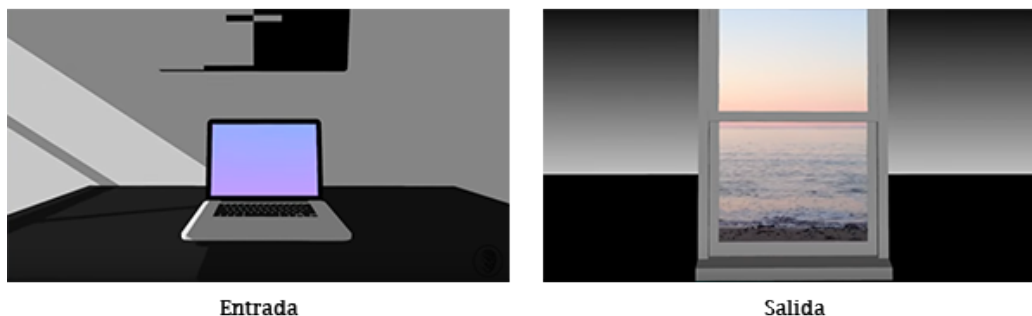
Aunque la posición de establecer un lazo entre las filosofías aceleracionistas y el vaporwave no carece de interés, cabe preguntarse si la producción de la que se vale el género no produce precisamente el efecto contrario. Al escuchar vaporwave, distintas voces y sonidos perdidos en el pasado suenan, ralentizados, llenos de reverb, una y otra vez. En lugar de disolverse en un proceso de aceleración, los sonidos permanecen, retornan con insistencia, se fijan en quienes los escuchan. Todo esto sin contar el tempo normal del género, que

³ Como comenta Glitsos (2016), bajo la “vaporización” de la cultura del pasado un confuso imaginario de imprecisa contextualización histórica genera el efecto de nostalgia de algo que no pasó o no se tuvo; nostalgia del imaginario de una época —que a veces ni siquiera fue vivida por los seguidores del género— más que del devenir efectivo de ese momento histórico. Así, se ejerce un acto de recordar por el mero fin de recordar, sin un objeto preciso que se bosqueje con claridad entre el vapor.

Glitsos estima lento, entre 60 y 90 bpm (2016: 100). Tanner utiliza el concepto freudiano de *lo siniestro* para describir el procedimiento a partir del cual el vaporwave arroja los samples que selecciona en un limbo entre lo familiar y lo desconocido; retazos del pasado, que no siempre es posible reconocer con total exactitud, devienen extraños al sonar en numerosas oportunidades, y alterados (2016: 8 y ss). Más allá del acierto o no de la caracterización de Tanner, parece más adecuado pensar que existe un detenimiento que una aceleración sobre los objetos culturales del pasado, que en todo caso se busca más resignificar lo ya conocido que liberar las restricciones presentes sobre la técnica que impone el capitalismo y proyectarse hacia un futuro indeterminado. Un ejemplo alternativo de la utilización de samples es “*Velocity*”, track final de *Plexure* (1993), de John Oswald. Aquí se acumula una numerosa serie de fragmentos de reconocidas canciones, una tras otra, hasta que el progresivo aumento en la velocidad con la que se suceden las degenera en ruido. Aun si Oswald estuviera lejos del aceleracionismo, el track sirve de contrapunto para revisar dos efectos distintos a partir de técnicas de producción similares.

Resolver la dinámica entre nostalgia y crítica, fascinación e ironía, u obsesión y desapego, es tarea más compleja, y probablemente requiera una atención más específica a los distintos tipos de proyectos en el género⁴. No obstante —y aunque Koc, apoyándose en Jameson, remarca que el sentido del concepto no debe ser interpretado en términos “geográficos”, sino más bien como un sinónimo de “conciencia de clase” (2017: 59)—, la metáfora del mapa resulta productiva para estudiar algunos ejemplos de vaporwave. Véase la serie de videos realizados por Blank Banshee en 2013, hecha para acompañar seis tracks de *Blank Banshee 1* (2013). En ellos se despliega una suerte de mundo virtual, erigido a partir de una imaginería que reúne desde un edificio construido con logos de Wikipedia hasta los íconos que simbolizan el cargado de un videojuego en antiguas consolas. La entrada a este mundo se aloja en

⁴ Nótese que el uso del sample no dictamina de por sí una actitud respecto de lo sampleado. En *Dispepsi* (1997), Negativland consume un juego de palabras entre la indigestión (dispepsia) y la reconocida marca de gaseosas. Los samples se organizan en una clara expresión de denuncia, con una nítida dirección. Más ambiguo es el rumbo que toma Saint Pepsi, antiguo alias de Ryan DeRobertis, al resucitar a *Mac Tonight*, viejo personaje publicitario de McDonald's en los 80, mientras de fondo suena “Easier to Love”, de Sister Sledge. La dispepsia deviene un *Late Night Delight* (2013), nombre del álbum de Saint Pepsi y Luxury Elite que porta en su tapa la (¿simpática?) luna antropomorfizada que creara la cadena de comida rápida.



la pantalla de una computadora, mientras que la salida, en el último video, desemboca por medio de una ventana en el mundo “real”, que contrasta con la geografía digital recientemente explorada.

Algunos aspectos de la música de Blank Banshee lo distancian de los proyectos de vaporwave más clásicos. La incorporación de elementos musicales del trap hace que sus álbumes se extiendan más allá del solo uso del sampleo de canciones pasadas y se religuen con producciones musicales del presente. En los videos, acompañados del ritmo que propone el trap, hay una impresión de aceleración más marcada, y la salida al mundo real luego de la entrada a la hiperrealidad digital (Pinto, 2017: 10) puede leerse como un llamado al escape de la cultura digital —escape que se materializa en una playa, en una estéril oposición entre técnica y naturaleza que no ahorra tintes nostálgicos—. Pero aun con estos elementos, cartografías como la de Blank Banshee difícilmente recompongan la lógica cultural del capitalismo tardío en un sentido de mapeo que permita comprender presente y pasado y tornar la imaginación técnica al futuro. Los videos adolecen de la falta de una narrativa, común al género, para la colección de fragmentos, y parecen atascados en un museo de digitalidad temprana cuya resignificación como despertador de conciencia de clase es dudosa. Si además Koc presenta reservas sobre si el mapeo cognitivo del vaporwave pueda alcanzar la totalidad pretendida por Jameson en la aprehensión de la lógica del capitalismo tardío (2017: 72), visitas al mundo virtual como la de Blank Banshee no dan prueba de lo contrario; el vaporwave, aun en estas tentativas audiovisuales, sigue inclinándose más a explotar un imaginario difuso que a la construcción a partir de sus restos.

Tiempo y sample

Si para Reynolds el estado de los movimientos artísticos, al menos musicales, parece reducirse a un inventario de diferentes formas de volver la mirada hacia atrás, en una época más marcada por los avances tecnológicos que por las innovaciones estéticas, el auge de la música basada en el sampleo se articula como una pieza capital de su argumentación. El uso del sample como técnica musical se ha extendido y naturalizado —además de generalmente haber sido legitimado por la crítica—, y hoy se luce no solo en los géneros que recurren a él de manera frontal y explícita, como el hip-hop, sino también en toda clase de música popular: allí las distintas herramientas de producción digital permiten reemplazar grabaciones poco convincentes de ciertos instrumentos por samples de otros músicos disponibles en bibliotecas de sonidos (2011: 315). Más allá del pesimismo que permea sus descripciones, existe al menos un movimiento que se bosqueja como alternativa, incluso si opera con las mismas técnicas de producción. Se trata de lo que Reynolds, en conjunto con Fisher, llaman *música hauntológica*. Concepto originalmente acuñado en *Los espectros de Marx* (1993) por Jacques Derrida, quien jugaba con las pronunciaciones en francés de *hantologie* y *[ontologie]*, en Reynolds y en Fisher el término se reutiliza para englobar una serie de artistas, en su mayoría provenientes del Reino Unido, que “estaban envueltos en una abrumadora melancolía y preocupados por el modo en que la tecnología materializa la memoria” (Fisher, 2018: 47). Si el futuro se halla en retirada, al menos es válida la tentativa de redimir historias no oficiales, perdidas en el pasado, o de revitalizar las promesas de futuro de épocas previas, a menudo asociadas a los desarrollos tecnológicos correspondientes (Reynolds, 2011: 361). Los proyectos vinculados con el sello discográfico Ghost Box, por caso, exhiben una notoria nostalgia por el pasado británico que manifiestan mediante sampleos de, entre otras cosas, comerciales de televisión de los 60 y 70, en donde prima un interés por el utopismo tecnocrático característico de la época (338). Fisher enfatiza, en especial, el recurso de la adición de texturas crepitantes del que se valen artistas como *The Caretaker*. El ruido nunca deja olvidar que lo que se invoca es una temporalidad otra, lejana al presente (2018: 47); la inclusión del desperfecto de la materialidad del medio actúa como una garantía de revisar los sueños del pasado sin fundirse con ellos desde un tiempo ajeno.

Reynolds, además, dedica unas páginas al hypnagogic pop, género que identifica como una suerte de “primo estadounidense” de la música hauntológica, y en el que asoman como referentes Lopatin y Ferraro (2011: 345). A pesar de las evidentes coincidencias entre este último género y el vaporwave, tanto Fisher como Reynolds se muestran más bien reacios a adoptarlo como otra vía de escape a la lógica más extendida del panorama musical contemporáneo. En una entrevista, Fisher rechaza los argumentos de Harper y afirma que el hecho de que el género sea percibido como música “del futuro” solo habla del empobrecimiento de las expectativas actuales (2015). Reynolds confesó en Reddit que encuentra al vaporwave “aburrido” y que descrea en las teorías que sobre él se predicán (2017), y en una serie de posts en su blog lo llama “hypnagogic pop 3.0” (2013): la inventiva que este último género discutiblemente aportó se habría perdido en el revival que sería el vaporwave; una confirmación más de la tesis de *Retromania*. Por otro lado, Tanner también considera englobar al vaporwave dentro de los movimientos hauntológicos, pero prefiere definirlo como un género resistente a la categorización, tanto bajo este término como bajo meros actos de parodia o de pastiche (2016: 49).

A pesar de los lazos entre el hypnagogic pop y el vaporwave, este último recae con mayor frecuencia en material de los 90 y se apoya mucho más en el sampleo que el primero, que involucra composiciones originales (Harper, 2016). Por esos motivos, más la fascinación por la cultura digital, para el caso del vaporwave resulta útil retrotraerse a las palabras de Lev Manovich acerca de la lógica que subyace a los nuevos medios de la sociedad contemporánea. De acuerdo con Manovich, así como no existe el “ojo inocente”, tampoco existe la “computadora pura”, ya que a la hora de utilizar un software hay una serie de convenciones propias de la interfaz, que organiza la información digital de maneras específicas y alienta o dificulta distintas actividades (2005: 169). Una de estas mediaciones entre el usuario y la computadora es lo que Manovich denomina “operaciones”, que son técnicas para trabajar con la información alojada en la computadora y que, a pesar de estar inscriptas en el software, “no son solo maneras de trabajar con datos informáticos, sino maneras generales de trabajar, pensar y existir en la era del ordenador” (171). Una de estas operaciones, la “selección”, deviene aquí particularmente relevante; en el seno de la cultura de la computadora habría surgido un nuevo método de creación, no solo artística, en la que el sujeto ya no se ve obligado a comenzar de cero,

sino que dispone de una amplia gama de opciones predefinidas de las que elige a partir de un menú. Aunque la invención a partir del *copy paste* no es nueva en la historia de los medios, el nivel de estandarización y naturalización con la que se realiza en el software carece de precedentes y pone en duda viejas nociones del creador como genio, que, aunque ya cuestionadas a lo largo del siglo XX, seguían siendo predominantes (179-80). El sujeto ya no se enfrenta a la nada del lienzo, sino que abre menús para añadir formas, dibujos, imágenes y filtros que tanto el propio software otorga o que se acumulan de a montones en internet.

Manovich finaliza el apartado con una figura de época que concentraría el espíritu de la selección, además de demostrar que la lógica que se entrevé en la computadora también se desliza hacia otras áreas de la cultura: el DJ. La calidad del DJ no se juzga por lo que pueda crear desde cero, sino por su habilidad para seleccionar y combinar una serie de elementos disponibles de antemano (189-90). Naturalmente, este dato concierne no solo al tipo de producción que se encuentra en un álbum de vaporwave, sino a todos los géneros cuyo foco en el sample se posiciona como un elemento central de la creación. Pero sí resulta curioso que un género obsesionado con la imaginaria de la computadora —de la época en que el uso del software que Manovich describe se popularizaba— replique desde las características formales de producción lo que también delata en su estética. Mientras que el vaporwave, lejos de intentar ocultarlo, pone en primer plano la evidencia de que es un género que parasita la música del pasado, en algunos casos con modificaciones mínimas del material que toma prestado, al mismo tiempo indica los medios y la época en que este gesto se origina. *Mana Pool* (2014), de Vaperror, a pesar de ser un proyecto con mayor influencia del trap que del vaporwave más prototípico, comienza con el track "start_up_seq_.exe" termina con y termina con "://shut_down"; Blank Banshee hace algo similar en Blank Banshee 0, con los nombres "B:/ Start Up" y "B:/ Shut down/Depression". En el primero de estos tracks, como se ha dicho, se samplean tanto el sonido de inicio de Windows 95 como el de Mac en 1998. Reproducir el álbum pone en juego una secuencia de encender-seleccionar-apagar, como si se estuviera usando una computadora y sus operaciones. Además, las ventanas con diferentes menús y opciones para seleccionar son un motivo recurrente de las tapas de los álbumes, como se puede observar en *HIRAETH* (2014), de Corp., o en *Girls Only* (2012), de Esprit .



HIRAETH (2014)



Girls Only (2012)

Si Manovich argumenta que este tipo de selecciones son parte de un modo de pensar común a una época, la fijación de ciertos proyectos de vaporwave por el shopping, o por los grandes supermercados, apunta en una dirección similar. Del mismo modo en que el artista crea a partir de las opciones ofrecidas, “el sujeto moderno, no importa si elige un conjunto de ropa, decora un piso o escoge los platos en la carta del restaurante, va por la vida seleccionando en diferentes menús y catálogos” (181). Así, podría decirse que el shopping hace las veces de “menú” para el sujeto, que elige entre una variedad de opciones contenidas en un mismo lugar para construir su identidad. En *Palm Mall* (2014) el track “?????????,?????????????” enseña la autoconciencia de que el proceso de selección en el marco del shopping como institución paradigmática del consumismo forma parte de la constitución de la identidad. En *????Yes! We're Open* (2014), de ???groceries, una entrada (“Intrance (Realities)”), y una salida (“Checkout (Have a Nice Day)”), dan lugar a una serie de “pasillos” musicales separados por ofertas de distintos tipos de productos. Estos “productos” incluyen, en realidad, listas tan variadas como “Earth Tones, Rectangles and Fake Plants” o “Summits, Clouds, and Greener Grass”, y hasta tematizan la nostalgia de un futuro perdido que, por supuesto, no es posible comprar, aunque se lo promoció: “Aisle 6 (Memories, Regrets, and Wishes)”.

Estas caminatas tal vez logren acercarse más a la idea de un mapeo. No en las imágenes y *topoi* de una época que se recojan, sino en el procedimiento que subyace en la producción y la forma en que es expuesto, el vaporwave

dice una parte —aunque no el todo— de la lógica en que habita y que lo habita.

Tiempo

Es indudable que el vaporwave es un género propio de la era del archivo. Sin la posibilidad de recurrir a los sonidos del pasado, de establecer (como escribe Reynolds) casi competencias entre artistas para determinar quién encuentra el sample más extraño, menos recordado (2011: 321), el género no existiría como tal. Manovich sostiene que, ya para finales del siglo pasado, el problema había dejado de ser cómo crear objetos en los nuevos medios y era ahora cómo encontrar los objetos ya creados; es posible que la imagen que uno quiere o necesita ya se encuentre escondida en algún rincón de la internet (2005: 81). Luego de algunos años de vaporwave, en la reutilización de samples tal vez se halle una razón para su “muerte” o pérdida de relevancia. ¿Cuántos tracks distintos samplean “Africa”, de Toto? ¿Cuántos samples oscuros que le den algún giro oportuno al género se ocultan todavía en la infinita biblioteca de la internet? ¿Cabe decir que el track de vaporwave deseado, producido a partir de un sample específico, ya existe y sería más fácil buscarlo que crearlo?

Si parece imposible el surgimiento de un género que no mire al menos de reojo al pasado, que no busque en viejas —y no tan viejas— bibliotecas sonidos, texturas, mensajes, la propensión archivística no tiene razón para convertirse en anulación del futuro. Aun si los géneros que Fisher y Reynolds aprecian padecen los mismos vicios que el vaporwave, su visión de un futuro cada vez menos imaginable parece confirmarse en la nostalgia residual del vapor, sea o no autoconsciente. Más que buscar méritos en reiterar hasta el hartazgo y con todas las modificaciones posibles los archivos del pasado, más que recuperar todo micro-sonido y toda micro-imagen para la añoranza interminable, queda en vilo la búsqueda de reconstruir con lo encontrado para abrir alguna dimensión de futuro, necesaria en el presente acelerado.

Bibliografía

Beauchamp, Scott. 2016. "How Vaporwave Was Created Then Destroyed by the Internet", *Esquire*. [Disponible en <https://www.esquire.com/entertainment/music/a47793/what-happened-to-vaporwave/> al 30/11/2018].

Crawford, Walt. 1999. *Being Analog. Creating Tomorrow Libraries*. Chicago y Londres: American Library Association.

Colton, Stefan. 2017. "Love in the Time of VHS: Making Sense of Vaporwave", *The Politic*. [Disponible en: <http://thepolitic.org/love-in-the-time-of-vhs-making-sense-of-vaporwave/> al 30/11/2018].

Fisher, Mark. 2015. Entrevista con la revista *Nero*. Disponible en: <http://www.neromagazine.it/n/?p=20620> al 30/11/2018].

—. 2016. *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?* Buenos Aires: Caja Negra.

—. 2018. *Los fantasmas de mi vida. Escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*. Buenos Aires: Caja Negra.

Glitsos, Laura. 2017. "Vaporwave, or Music Optimised for Abandoned Malls", *Popular Music*, Vol. 37/1, pp. 100-118.

Harper, Adam. 2012. "Vaporwave and the Pop-Art of the Virtual Plaza", *Dummy Mag*. [Disponible en: <https://www.dummymag.com/features/adam-harper-vaporwave> al 30/11/2018].

—. 2012. "«Distroid» - The Muscular Music of Hi-DEF Doom", *Dummy Mag*. [Disponible en: <https://www.dummymag.com/features/distroid-gatekeeper-fatima-al-qadiri-adam-harper> al 30/11/2018].

Jameson, Fredric. 1995. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío*. Barcelona: Paidós.

Koc, Alican. 2017. "Do You Want Vaporwave or Do You Want the Truth? Cognitive Mapping of Late Capitalist Affect in the Virtual Lifeworld of Vaporwave", *Capacious*, Vol. 1/1, pp. 57-76.

Manovich, Lev. 2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

Parikka, Jussi. 2012. *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity.

Pinto, Joao. 2017. *Vaporwave Postmodernism: An Analytical Interpretation of Blank Banshee*. [Disponible en: https://www.academia.edu/32655389/Cultural_Ideas_Essay_Vaporwave_and_Postmodernism_An_Analytical_Interpretation_of_Blank_Banshee al 30/11/2018].

Reynolds, Simon. 2011. *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. Nueva York: Faber and Faber. —. 2013. "Yesterday's Harvest", *Retromania* blog. [Disponible en: <https://retromaniabysimonreynolds.blogspot.com/2013/06/yesterdays-harvest.html> al 30/11/2018].

—. 2017. Comentario en *Reddit*. Disponible en: https://www.reddit.com/r/indieheads/comments/5dazvs/im_simon_reynolds_author_of_shock_and_awe_rip_it/das4wia/ al 30/11/2018].

Sconce, Jeffrey. 2000. *Haunted Media. Electronic Presence from Telegraphy to Television*. Durham y Londres: Duke University Press.

Tanner, Grafton. 2016. *Babbling Corpse. Vaporwave and the Commodification of Ghosts*. Washington y Winchester: Zero Books.