Universidad de
SanAndrés

Departamento de Ciencias Sociales

Licenciatura en Comunicación

“Nostalgia de una utopía. Un análisis semiótico del Vaporwave como arte contemporáneo”

Autor: Mateo Mórtola

Legajo: 25.121

Mentor: Gastón Cingolani

Buenos Aires, 30 de julio de 2018

AGRADECIMIENTOS

Sería un error, una negligencia, probablemente una falta de respeto, dejar pasar la oportunidad de la entrega de la tesis de graduación para agradecerle a las personas que hicieron posible este camino. Son demasiados, si me pusiera a hilar fino. Haré un recorte, no con el propósito de olvidar, sino con el objetivo de destacar a quienes significaron apoyo, confianza, compañía, desafío y aprendizaje.

En primer lugar, a Silvia, por haberme recibido allá por el 2012, cuando evaluaba cambiarme de Universidad. Silvia confió en mí y me alentó a entrar en UdeSA; si no hubiera tenido esas primeras entrevistas con ella, quizás hoy no estaría escribiendo estos agradecimientos. Gracias por estar en ese momento y a lo largo de toda la carrera, brindándome confianza tanto dentro como fuera del aula.

A Gastón, por el enorme apoyo y confianza en el largo proceso de producción de este trabajo. Si bien no fui su alumno, ya que ingresé con Semiótica por equivalencia, aceptó ser mi tutor y potenció mi idea inicial del trabajo, ayudándome a trazar el camino y llevarla hasta este punto. Gracias por la escucha y el entendimiento, por los encuentros en la UNA, las conversaciones de música y arte que hemos tenido y por ayudarme en todo momento a realizar un trabajo de graduación que he aprendido a querer.

A muchos de los mejores profesores que he tenido en todos estos años: Mario Carlón, Eugenia Mitchelstein, Marcela Gené, Belén Igarzábal, Julián Gadano, Oscar Traversa, Martín Becerra, Juan Stafforini, Pablo Werning. Y, por supuesto, al irrepetible Eliseo Verón. Gracias por todos los desafíos, por la entrega y por la pasión.

A mis amigos, de la facultad, del colegio y de la vida, que siempre están y siempre estarán. Gracias por el entendimiento como pocos y la confianza total.

A Jose, por estar siempre, por todo el amor y por el apoyo inquebrantable. Por acompañarme, y dejar que la acompañe, en todo este camino de crecimiento y descubrimiento del mundo. Gracias por existir y gracias, también, a la suerte, que nos cruzó en San Andrés.

Y, por último, a mi familia. A mis viejos, Osvaldo y Liliana, y mis hermanos, Guido y Gonzalo. Gracias por la incondicionalidad, por apostar por mi crecimiento, por darme siempre lo mejor y por empujarme siempre a más. Gracias por todo lo que sucedió y lo que sucederá.

Universidad de San Andrés

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN 3

1.1 OBJETO Y TEMA DE ESTUDIO 3

1.1.1 Objeto de estudio, antecedentes, relevancia 3

1.1.2 Una aproximación histórica al concepto del arte 7

1.1.2A De la Edad Media al Esteticismo 7

1.1.2B El proyecto y el fracaso de los movimientos históricos de vanguardia 10

1.1.2C Neovanguardias, posmodernismo, arte contemporáneo 16

1.1.3 ¿Cuándo hay arte? 23

1.2 OBJETIVO Y PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN 25

2. MARCO TEÓRICO 27

2.1 LA TEORÍA DE LOS DISCURSOS SOCIALES 27

2.2 GÉNERO Y ESTILO 30

2.3 CRÍTICA DE ARTE: ESTÉTICA RELACIONAL Y POSTPRODUCCIÓN 32

3. HIPÓTESIS Y MARCO METODOLÓGICO 34

4. ANÁLISIS DE CASOS - DISCUSIÓN 37

4.1 VAPORWAVE ES ARTE 37

4.2 VAPORWAVE ES ARTE CONTEMPORÁNEO 43

4.3 VAPORWAVE ES ESTILO DE ARTE CONTEMPORÁNEO 50

4.3.1 Retórica, temática, enunciación 50

4.3.2 Análisis semiótico 53

4.3.2A Análisis retórico 53

4.3.2B Análisis temático 57

4.3.2C Análisis enunciativo 68

5. CONCLUSIONES 75

5.1 ¿CUÁNDO HAY VAPORWAVE? 75

5.2 HACIA DÓNDE FUE Y HACIA DÓNDE VA EL VAPORWAVE: EL VIAJE TRANS-SEMIÓTICO 77

5.2.1 El Vaporwave en los medios 77

5.2.2 El Vaporwave en otros lenguajes artísticos 78

5.3: REFLEXIÓN FINAL: VAPORWAVE, ¿UN ESTILO METAMODERNO? 80

6. BIBLIOGRAFÍA 83

7. ANEXO 88

7.1 TABLA 1.1 88

7.2 TABLA 1.2 92

7.3 TABLA 2 95

7.4 TABLA 3 97

Universidad de San Andrés

1. INTRODUCCIÓN

I'm giving up on trying to sell you things that you ain't buying.

Macintosh Plus - リサフランク420 / 現代のコンピュー

1.1 OBJETO Y TEMA DE ESTUDIO

1.1.1 Objeto de estudio, antecedentes, relevancia

El 9 de diciembre de 2011, el sello independiente norteamericano Beer on the Rug publicó un álbum de un artista inédito llamado Macintosh Plus en su cuenta oficial de Bandcamp, una tienda de música online y plataforma de promoción de artistas independientes[1]. El álbum presentaba un arte de tapa enigmático, onírico e inquietante, y una descripción que decía:

Are You Alone?

Prism Corp. International

We Know Who You're Working For™

RIP [2]

Figura 1. Tapa del álbum Floral Shoppe de Macintosh Plus

El nombre del álbum era Floral Shoppe y de las once canciones que lo componían, nueve estaban tituladas en japonés y dos se llamaban "Untitled". El sello ofrecía un modo de compra "pay what you want"[3], por el cual el usuario elegía el precio que quería pagar por el álbum, pudiendo elegir, incluso, la descarga gratuita. Daba, también, la posibilidad de escucharlo por completo de modo gratuito vía streaming, sin necesidad de ser descargado. En ningún espacio del sitio se explicaba quién era la o las personas detrás de Macintosh Plus ni quiénes habían

[1] https://es.wikipedia.org/wiki/Bandcamp
[2] https://beerontherug.bandcamp.com/album/floral-shoppe
[3] https://en.wikipedia.org/wiki/Pay_what_you_want

compuesto sus canciones; no había agradecimientos ni dedicatorias; no había ninguna huella de humanidad.

No era la primera vez que Beer on the Rug publicaba un álbum de un artista que ofreciera su producción gratis, ocultando su identidad y presentando un discurso visual y verbal misterioso y enigmático. Pero fue Floral Shoppe el álbum que logró que todas esas características compartidas con los demás artistas que habían publicado obras similares (tanto dentro de Beer on the Rug como en otros sellos o de modo independiente) se convirtieran en algo, en un objeto que nos iremos ocupando de definir: Vaporwave.

¿Qué es el Vaporwave? ¿Qué tipo de discursos involucra? ¿Qué evoca y qué despierta? ¿Es un género musical? ¿Es un estilo artístico? En este trabajo buscaremos echar luz sobre esta cuestión y definir profundamente de qué hablamos cuando hablamos de Vaporwave.

El principal problema con el que nos encontramos hoy en día a la hora de definir el Vaporwave es la poca cantidad de abordajes académicos que existen al respecto. En 2016, la Universidad de Oxford publicó el *Oxford Handbook of Music and Virtuality*, editado por las críticas culturales Sheila Whiteley y Shara Rambarran, que incluyó un artículo escrito por Adam Trainer, Ph.D en Estudios de la Comunicación por la Universidad de Murdoch, Australia, en el que definía al Vaporwave como un "estilo" musical que se apropia de la música "producida a principios de la década del 90 como catálogo para videos documentales corporativos, infomerciales y presentaciones de productos, -el tipo de música hecho no tanto para ser disfrutada sino para regular estados de ánimo"[4] (2016: 492).

Adam Harper, musicólogo de la Universidad de la City de Londres, en su artículo *How Internet Music is Frying Your Brain,* publicado en el journal *Popular Music* de la Universidad de Cambridge, definió al Vaporwave como un "género desarrollado y diseminado online a partir de comienzos de la década de 2010" que "samplea[5] fragmentos de música pop de fines del siglo veinte y Muzak[6], con aires de música contemporánea para adultos[7], y los reproduce en loop extensivamente, la mayoría de las veces bajando el tono y el tempo para intensificar un efecto de lentitud" (2017: 17-18).

[4] Esta traducción, como todas las que haremos en el trabajo, es nuestra.
[5] https://en.wikipedia.org/wiki/Sampling_(music)
[6] Se conoce como "Muzak" a la música de fondo utilizada en ascensores, shoppings, negocios de retail o en la espera de un llamado teléfonico. El término surge de la compañía Muzak Holdings LLC que producía y distribuía este tipo de música para dichos espacios. Fuentes: https://en.wikipedia.org/wiki/Muzak https://en.wikipedia.org/wiki/Background_music#Elevator_music
[7] "Música contemporánea para adultos", "easy listening", "middle of the road" son todos términos que refieren al rock/pop suave de la década del setenta, o a la música contemporánea que lo retoma. Comúnmente se las llama música de radio. Fuente: http://oldies.about.com/od/oldieshistory/g/adultcontemp.htm, https://en.wikipedia.org/wiki/Adult_contemporary_music

Si bien externo al ámbito académico formal, el aporte del periodista Grafton Tanner, en su ensayo publicado en 2016, *Babbling Corpse. Vaporwave and the Commodification of Ghosts*, es significativo por la profundidad de su análisis y la meticulosidad con la que fundamenta sus observaciones. Allí, define al Vaporwave como un "microgénero de música electrónica nacido en Internet, que consecuentemente divide tanto a críticos y oyentes por su singularmente extraña estética y sus métodos de producción de guerrilla" (2016: 8).

Junto al problema de la poca investigación académica sobre Vaporwave aparece otro, que es algo así como su reflejo: la circulación de una abundante cantidad de discursos asistemáticos, pero no por ello descartables, que reflexionan sobre nuestro objeto de estudio. Muchos de estos discursos, que circulan en portales culturales de Internet, revistas online, videos de YouTube o medios gráficos[8], lo definieron no sólo (o no tanto) como un género o microgénero musical sino como una "estética" cuyas manifestaciones exceden lo musical, introduciéndose en videojuegos, productos audiovisuales y memes de Internet.[9]

Harper y Tanner, asimismo, destacan la "estética" del Vaporwave, entendiéndola como una dimensión compuesta por los lenguajes no-musicales que se asocian al Vaporwave en tanto género o microgénero musical. En este sentido, Harper sostiene:

> El vaporwave presenta una importante dimensión estética en su arte visual y en los textos que lo acompañan (escritos completamente en mayúsculas), que da vida a sus contextos imaginarios a través de referencias a los mundos del shopping, los negocios y la tecnología digital de fin de siglo XX, que recuerdan a los primeros días de la computadora personal y la conectividad a Internet. (2017: 18).

Tanner, por otro lado, además de definir a la estética del Vaporwave como "singularmente extraña" (2016: 8), plantea:

> ...la estética vaporwave se expresa principalmente en imágenes que evocan la vida capitalista, tanto del pasado como del presente. En particular, las tapas de álbumes vaporwave muestran imágenes asociadas al comercio, metrópolis, computadoras, televisores, medios tecnológicos y numerosos otros "no lugares" (...) las tapas de álbumes vaporwave representan explícitamente, y adelantan, la temática del álbum. (2016: 51-52).

[8] Ver http://www.electronicbeats.net/best-memes-of-2016/, https://www.geek.com/tech/drown-yourself-beneath-the-vaporwave-1657121/, http://www.avclub.com/article/behold-donkey-kong-country-remade-glitchy-vaporwav-255026, https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/no/12-8478-2016-03-31.html https://www.youtube.com/watch?v=xJwqp0IByto https://en.wikipedia.org/wiki/Vaporwave

[9] La autora Limor Shifman define a los memes de Internet como "pedazos de información cultural que se pasan de persona a persona pero gradualmente escalan hasta convertirse en fenómenos sociales compartidos" (Shifman, 2013: 18). A lo largo de su trabajo, Shifman analiza distintas imágenes, videos, gifs y textos como memes, dando cuenta de la variedad de lenguajes y formatos que participan del concepto de meme de Internet.

En esta aproximación introductoria, observamos que existen, a grandes rasgos, dos formas distintas de interpretar al Vaporwave: una, originada principalmente en espacios no académicos (medios de comunicación, foros de Internet, videos de YouTube) que la define como una "estética" que se expresa a través de una variedad de lenguajes, entre ellos el musical; y otra, más académica, que entiende al Vaporwave fundamentalmente como un "género" o "microgénero" de música electrónica que presenta una estética particular, siempre subordinada al discurso musical o complementaria del mismo.

Aunque lógicamente muy distanciadas, ambas perspectivas coinciden en un punto: el Vaporwave, como discurso digno de ser analizado, como objeto de estudio, se inscribe dentro del tema y contexto del campo artístico.

Entendemos el concepto de campo artístico como un tipo de campo, del modo en que fue desarrollado por Pierre Bourdieu en *Sociología y Cultura*:

> Un campo es un universo en el cual las características de los productores están definidas por su posición en las relaciones de producción, por el lugar que ocupan en un espacio determinado de relaciones objetivas. (1990: 82).

> Un campo -podría tratarse del campo científico- se define, entre otras formas, definiendo aquello que está en juego y los intereses específicos, que son irreductibles a lo que se encuentra en juego en otros campos o a sus intereses propios (no será posible atraer a un filósofo con lo que es motivo de disputa entre geógrafos) y que no percibirá alguien que no haya sido construido para entrar en ese campo (cada categoría de intereses implica indiferencia hacia otros intereses, otras inversiones, que serán percibidos como absurdos, irracionales o sublimes y desinteresados). (1990: 109).

Aparecen aquí ciertas cuestiones que creemos conveniente resaltar. Al decir "universo", Bourdieu está hablando de un sistema, de un espacio estructurado, ordenado. Un espacio integrado por productores o agentes que comparten un interés común ("aquello que está en juego") y que ocupan distintas posiciones en las relaciones de producción del espacio, relacionándose, asimismo, entre sí. De este modo, en el campo artístico el interés común, lo que está en juego, es, precisamente, *el arte*; y los "intereses específicos" que terminan de definir al campo surgen de las posiciones que asumen sus agentes de acuerdo a su posición en las relaciones de producción y a las relaciones que establecen entre ellos; así, dentro del campo artístico encontramos artistas, mecenas, historiadores del arte, curadores, coleccionistas, etcétera, todos ellos con sus intereses específicos, ocupando posiciones distintas dentro del campo y estableciendo relaciones sociales entre sí.

Las posiciones específicas de los participantes de un campo con respecto a las relaciones de producción, y sus relaciones objetivas, pueden cambiar (en el campo científico argentino, por poner un ejemplo, la posición que ocupan los estudiantes hoy, y las relaciones que

establecen con el resto de los integrantes del campo, son muy distintas a las que existían antes de la Reforma Universitaria de 1918). Del mismo modo, las conceptualizaciones sobre el interés común del campo también pueden cambiar históricamente; la ciencia fue comprendida de formas muy distintas a lo largo de la historia, e incluso pueden encontrarse contradicciones al día de hoy, sin embargo, existe una "complicidad objetiva que subyace en todos los antagonismos" (Bourdieu, 1990: 111) que asegura la existencia y permanencia del campo a lo largo del tiempo.

Así, los campos se constituyen como construcciones sociales, productos de luchas históricas en torno a las relaciones de producción de los mismos. La historia de cada campo es parte constitutiva de su presente; al respecto, Bourdieu sostiene (1990: 112): "Otro indicio del funcionamiento de un campo como tal es la huella de la historia del campo en la obra (e incluso en la vida del productor)". Por "obra", Bourdieu no se refiere aquí a una "obra de arte" sino a cualquier acción específica de un individuo en cualquier campo, al producto de su obrar, ya que está hablando de la noción de "campo" en general.

En cuanto al campo artístico en particular, Bourdieu argumenta que "es sede de revoluciones parciales que transforman su estructura sin poner en tela de juicio al campo como tal ni al juego que se juega" (1990: 138). Aquello que permite que el campo artístico se mantenga como tal a pesar de sus revoluciones parciales es lo que en la cita anterior mencionamos como "complicidad objetiva que subyace en todos los antagonismos". De este modo, nuestro trabajo, en esta primera instancia, será definir esa complicidad objetiva que existe en el campo artístico; que, siguiendo en el marco del campo bourdieano, tiene que ver con el interés común histórico que atañe al campo y las relaciones e intereses específicos de quienes se comprometen a él. Es decir, brindaremos una aproximación histórica a la conceptualización del *arte*, comprendiendo la complejidad que ello significa. Luego nos ocuparemos de explicar por qué cuando hablamos de Vaporwave hablamos de arte.

1.1.2 Una aproximación histórica al concepto del *arte*

1.1.2A De la Edad Media al Esteticismo

Cuando Bourdieu habla de "revoluciones parciales", habla de los cambios históricos en la concepción acerca de qué es el arte y la relación del mismo con el resto de los campos que existen en la sociedad. En su trabajo, *Por qué as comunicaçoes e as artes estão convergindo?*, la semióloga Lucía Santaella (2005) expone una interpretación de la historia del arte como la

historia de la convergencia entre artes y medios de comunicación. Describe, de este modo, los cambios en los modos de concebir el arte desde la Edad Media hasta la actualidad. Sostiene que mientras que en el medioevo el arte era equivalente a la artesanía, en el Renacimiento el arte se alejó de los fines prácticos y utilitarios, al instaurarse un sistema de bellas artes, que involucraba a la arquitectura, la pintura, la escultura y la música, que buscaba *representar* la realidad con ideales de belleza, habilidad, superioridad, elegancia y perfección (cf. 2005: 5). Santaella explica que entre el Renacimiento y la Revolución Industrial, las bellas artes florecieron en tanto "eran apoyadas por los individuos y grupos más ricos y poderosos de aquellas sociedades: reyes, príncipes, aristócratas, la Iglesia, mercaderes, gobiernos nacionales, consejos municipales, etcétera" (2005: 5). La Revolución Industrial favoreció el crecimiento y desarrollo del sistema económico capitalista, creando una nueva cultura urbana y una singular sociedad basada en el consumo que alteró el escenario sobre el cual operaban las bellas artes. "Desde entonces y cada vez más, nuestra cultura [la cultura occidental] fue perdiendo la prominencia de las bellas letras y bellas artes para ser dominada por los medios de comunicación" (Santaella, 2005: 6). El desarrollo de los medios de comunicación logró articularse, entre fines del siglo XIX y principios del siglo XX, en un sistema industrial de comunicación de producción masiva, que dio origen a los conceptos de medios masivos y cultura de masas. Las bellas artes y la cultura de masas se convirtieron, así, en la modernidad, es decir entre fines del siglo XIX y principios del siglo XX, en perfectos enemigos íntimos. Esa separación pasó a ser el tema central, como veremos, de acción y reflexión tanto para artistas como para investigadores hasta, por lo menos, la década del 80.

Esa separación entre bellas artes y cultura de masas es lo que Andreas Huyssen, en su trabajo *Después de la Gran División* (2002), llama, precisamente, la "Gran División". Esta división fue el pilar ideológico central del modernismo, es decir, de la producción artística de la modernidad: "El modernismo se constituyó a partir de una estrategia consciente de exclusión, una angustia de ser contaminado por su otro: una cultura de masas crecientemente consumista y opresiva" (2002: 5). El autor señala como valores fundamentales del modernismo a la insistencia en la autonomía de la obra de arte, la hostilidad obsesiva hacia la cultura de masas, la radical separación entre cultura y vida cotidiana y la distancia programática de los asuntos políticos, económicos y sociales (cf. Huyssen, 2002: 5-6).

El concepto de autonomía es fundamental para comprender el modernismo. En su *Teoría de la Vanguardia* (2000), Peter Bürger afirma que "la plena diferenciación de los fenómenos artísticos [la autonomía del arte] sólo se alcanza en la sociedad burguesa, con el esteticismo al que responden los movimientos históricos de vanguardia" (2000: 54). Antes de meternos con el

final de esa cita, es decir, con los movimientos históricos de vanguardia, creemos necesario dar una explicación más profunda acerca de la autonomía del arte en tanto valor fundamental del modernismo. La cita de Bürger viene a cuento por su primera afirmación: que la autonomía del arte sólo se alcanza en la sociedad burguesa. De este modo, lo que Bürger sostiene es que la autonomía no fue un evento creado y pensado en un momento particular sino un proceso histórico de siglos de lucha. Larry Shiner, en *La invención del Arte: una historia cultural* (2004) desarrolla una historización del arte desde la antigua Grecia hasta el siglo XX, en la que el proceso de autonomización del arte cobra un papel primordial. Así, el paso de la artesanía al sistema de bellas artes durante el Renacimiento significó un paso importante hacia la autonomía: el artista del medioevo que obraba con fines prácticos y brindaba un servicio a sus patrones pasó a ser un artista que, si bien seguía trabajando por encargos, se apartaba de la técnica y la emulación de métodos del pasado y se acercaba a la figura del genio, que utilizaba su propia imaginación creativa para crear obras sin fines prácticos o utilitarios; obras originales que eran productos de su libertad (cf. Shiner, 2004: 169). Con el correr de los siglos y el desarrollo y crecimiento de la burguesía y, por consiguiente, del mercado, el campo artístico se vio transformado por el paso de un sistema de producción y distribución de mecenazgo al sistema de mercado. Al respecto, Shiner explica:

> Las obras producidas en el marco del sistema de mercado son vistas como expresión de una personalidad y el receptor no compra sólo una obra autosuficiente y autónoma sino, además, la imaginación y la creatividad de quien la ha producido, expresadas como reputación (...) En el sistema de mercado emergente, el trabajo se convierte en abstracto en el sentido de que no tiene relación alguna con un lugar o propósitos específicos, no tiene un asunto predeterminado y, por consiguiente, carece de una elaboración específica, como no sea la de una generalizada creatividad. (2004: 184-185).

Conforme a la consolidación del poder político de la burguesía entre fines del siglo XIX y principios del siglo XX, y con ello el mayor desarrollo del mercado, el arte fue logrando una autonomía cada vez más grande respecto al resto de las esferas de la vida social. Retomando a Bürger, la sociedad burguesa hizo posible que la producción artística se volviera un proceso de elección racional (y, por lo tanto, libre) entre diversos procedimientos, lo que supone que el medio artístico (es decir, el conjunto de procedimientos) podía disponerse libremente, sin ataduras a sistemas de normas estilísticas, en las cuales se vieran reflejadas normas sociales (cf. Bürger, 2000: 55). La equivalencia entre racionalidad y libertad tiene que ver con el espíritu positivista (continuación directa del Iluminismo) de la época, que imbuía a todas las prácticas culturales y artísticas con su fe en la razón, la ciencia y el progreso. De acuerdo a Adorno, el iluminismo kantiano es el padre ideológico de la modernidad y, por tanto, de la autonomía del

arte: en tanto Kant consideraba que lo sublime es la autonomía del espíritu frente a la preponderancia de la existencia sensorial, y el arte, o las bellas artes, eran desde el Renacimiento la manifestación de lo sublime, entonces el arte debía ser autónomo de la existencia sensorial, debía estar separado del resto de las experiencias sociales (cf. Adorno, 2004: 166). En este sentido, para el pensamiento occidental de entonces, el arte estaba revestido de un carácter aurático, para utilizar el famoso término acuñado por Walter Benjamin (cf. 2003: 47) que desarrollaremos más adelante.

Si bien Kant hablaba de la autonomía de lo sublime respecto a la existencia sensorial al menos un siglo antes de la consolidación del sistema económico capitalista, y si bien, también, la autonomía del arte empezó a manifestarse lentamente desde su emancipación de la artesanía, fue con el esteticismo de fines del siglo XIX y principios del siglo XX, retomando una vez más la primera cita de Bürger, que el arte alcanzó su plena autonomía. El esteticismo, hijo del modernismo, con su slogan de "el arte por el arte" no sólo defendió a rajatabla desde sus fundamentos la separación entre arte y cultura de masas; su principal efecto fue el de resolver la dialéctica de la forma y el contenido en beneficio de la forma (cf. 2000: 58): no se celebraba el contenido de una obra sino su forma, su técnica, el manejo del medio. La plena autonomía del arte, de este modo, puede entenderse, también, como el predominio de la forma sobre el contenido, garantizado por la libre disposición del medio artístico: liberado de principios estilísticos de época y plenamente diferenciado del resto de la praxis vital, lo único de lo que podía hablar el arte era del mismo arte.[10]

Universidad de SanAndrés

1.1.2B El proyecto y el fracaso de los movimientos históricos de vanguardia

Así es que llegamos, entonces, al final de la cita inicial de Bürger: "la plena diferenciación de los fenómenos artísticos sólo se alcanza en la sociedad burguesa, con el esteticismo al que responden los movimientos históricos de vanguardia"[11]. Las vanguardias históricas (específicamente, el dadaísmo, el primer surrealismo y la vanguardia rusa posterior a la Revolución Bolchevique) fueron críticas del esteticismo; pero su crítica no comportó una mera reacción o una respuesta a un estilo artístico particular. Las vanguardias, de acuerdo a Bürger, realizaron una crítica de raíz al arte en tanto institución, o en tanto campo, que el autor llama la *autocrítica del arte*:

[10] En una nota al pie, Bürger afirma "... en el esteticismo, el arte de la sociedad burguesa se vuelve a sí mismo. Esto lo ha observado Adorno: 'Hay algo liberador en la autoconciencia que el arte burgués, en calidad de burgués, alcanza de sí mismo, desde el momento en que se toma por la realidad, cosa que no es'". (2000: 69).
[11] Pág. 8.

> ...con los movimientos de vanguardia el subsistema artístico alcanza el estadio de la autocrítica. El dadaísmo, el más radical de los movimientos de la vanguardia europea, ya no critica las tendencias artísticas precedentes, sino la *institución arte* tal y como se ha formado en la sociedad burguesa. Con el concepto de institución arte me refiero aquí tanto al aparato de producción y distribución del arte como a las ideas que sobre el arte dominan en una época dada y que determinan esencialmente la recepción de las obras. La vanguardia se dirige contra ambos momentos: contra el aparato de distribución al que está sometida la obra de arte, y *contra el status* del arte en la sociedad burguesa descrito por el concepto de autonomía. Sólo después de que con el esteticismo el arte se desligara por completo de toda conexión con la vida práctica, pudo desplegarse lo estético en su "pureza"; aunque así se hace manifiesta la otra cara de la autonomía, su carencia de función social. La protesta de la vanguardia, cuya meta es devolver el arte a la praxis vital, descubre la conexión entre autonomía y carencia de función social. (Bürger, 2000: 62).

En esta extensa cita, Bürger define de un modo sintético su extendida y reconocida teoría sobre las vanguardias: en primer lugar, que las vanguardias se propusieron devolver al arte su función social. Es decir, re-politizar el arte y devolverle al contenido de sus productos (las obras) un valor primordial. En segundo lugar, que esta actitud que define a las vanguardias no comportó una mera crítica sino una autocrítica: las vanguardias no fueron una respuesta al esteticismo sino al estado (el *status*) del arte en la sociedad burguesa y sus aparatos de producción y distribución. En tercer lugar, finalmente, que la autocrítica sólo es posible una vez alcanzada la autonomía del arte, es decir, una vez que el esteticismo había terminado de desligar al arte de toda conexión con la vida práctica. Esto implica, asimismo, que lo que había alcanzado el esteticismo no era sólo el predominio de la forma sobre el contenido de las obras, sino algo más profundo: la convergencia entre institución (arte) y contenido de la obra (arte). "Sólo en el momento en que los contenidos pierden su carácter político y el arte desea simplemente su arte, se hace posible la autocrítica del subsistema social artístico. Este estadio se alcanza al final del siglo XIX con el esteticismo" (Bürger, 2000: 69). Como dijimos anteriormente, el arte en la sociedad burguesa, al estar separado de la praxis vital, no puede hablar de otra cosa que no sea el propio arte y convertirse, así, en un lenguaje eminentemente metadiscursivo. De este modo, una vez que el contenido del arte es la propia institución arte, cualquier crítica es una autocrítica, ya que cualquier reacción contra el contenido es una reacción contra la propia institución. Duchamp apropiándose de la Mona Lisa para dibujarle bigotes, o instalando un mingitorio como obra de arte en una exposición, no comporta una simple crítica al esteticismo sino a la institución arte en su totalidad. Así, las vanguardias levantaron las armas del discurso crítico y, como explica Bürger, lucharon por un regreso del arte a la praxis vital, por una re-interpretación del concepto del arte.

En este sentido, Huyssen afirma que "la vanguardia histórica aspiró a desarrollar una relación alternativa entre arte elevado y cultura de masas, y debería en consecuencia distinguirse

del modernismo, que insistía en la hostilidad esencial entre lo alto y lo bajo" (2002: 7). Retomando la noción de autocrítica de Bürger, y profundizando en su propia conceptualización, Huyssen sostiene luego que "la vanguardia histórica pretendió transformar el aislamiento de la sociedad de *l'art pour l'art* (...) en una rebelión activa que haría del arte una fuerza productiva para el cambio social" (2002: 26). En ese sentido, las vanguardias históricas abogaron por la politización del arte, por ubicar al arte en un rol transformador y revolucionario para la vida cotidiana, complementario de la vanguardia política:

> Aspiraban a un arte que interviniera en la vida cotidiana y que fuera al mismo tiempo útil y bello, un arte de manifestaciones y festividades masivas, un arte renovador, un arte de los objetos y las actitudes, de la vida y la decoración, del habla y la escritura. En otras palabras, no querían eso que Marcuse denominó "arte afirmativo", sino al contrario, una cultura revolucionaria, un arte de la vida. Insistían en la unidad psicofísica de la vida humana y entendían que la revolución política no tendría éxito si no era acompañada por una revolución de la vida cotidiana (Huyssen, 2002: 35).

Eric Hobsbawm en *A la zaga* (1999) sostiene, con respecto a las vanguardias, que las mismas consideraban que "las relaciones entre el arte y la sociedad habían cambiado radicalmente, que las viejas maneras de mirar el mundo eran inadecuadas y que debían hallarse otras nuevas" (1999: 9). Así, en una sociedad burguesa cada vez más dominada por la técnica y la automatización, donde los medios masivos crecían arrolladoramente con su sistema de producción industrial y su concepción de los bienes culturales como mercancías, las vanguardias se propusieron utilizar esas mismas herramientas tecnológicas que habían posibilitado la conformación de una cultura de masas, principalmente el cine y la fotografía, para crear un arte nuevo y revolucionario (cf. Hobsbawm, 1999: 9-10). De este modo, la tecnología jugó un papel crucial en el intento de la vanguardia por devolver al arte la praxis vital y transformarlo en un agente de cambio social (cf. Huyssen, 2002: 29). La utilización de la fotografía y el cine como medios artísticos, diseñados para lo que Walter Benjamin llama reproductibilidad técnica (entraremos en ello más adelante), transformó radicalmente al campo artístico al alterar sus condiciones de producción, distribución y recepción.

Si en algo triunfaron las vanguardias fue en romper con la posibilidad de un estilo de época. De acuerdo a Hobsbawm (cf. 1999: 10-11), la modernidad en el arte se había propuesto ser "la expresión de los tiempos" y había fracasado por dos motivos: por la autonomía del arte, por un lado, ya que los artistas gozaban de la libre disposición del medio artístico y no había un consenso sobre lo que significaban "los tiempos"; y por otro lado, porque la verdadera expresión de los tiempos se daba en la máquina, en la industria, y no en la representación de la máquina: "La 'modernidad' reside en los tiempos cambiantes y no en las artes que tratan de expresarlos" (Hobsbawm, 1999: 14). Esta propia incapacidad del arte moderno de convertirse en la

"expresión de los tiempos", es decir, en el estilo de época (como se entiende al neoclasicismo, al barroco, al renacentismo, etc) se vio agigantada por la acción de las vanguardias que, de acuerdo a Bürger, acabaron con la posibilidad de un estilo de época en tanto convirtieron en principio básico la libre disponibilidad de los medios artísticos de épocas pasadas (cf. Bürger, 2000: 56). El dadaísmo, el surrealismo, el cubismo, el futurismo, etcétera: ninguno de estos movimientos vanguardistas conforma "el estilo de época" o "la expresión de los tiempos" sino, en todo caso, cada uno de ellos es *un* estilo de época o *una* expresión de los tiempos.

Si rescatamos este "triunfo" de las vanguardias, es porque en términos generales fracasaron. Incluso podemos poner en duda ese triunfo (¿fue un triunfo de las vanguardias o de la tecnología?). El proyecto emancipador, progresista, revolucionario de las vanguardias no prosperó. Al respecto, Huyssen sostiene:

> Irónicamente, la misma tecnología que ayudó al nacimiento de la obra de arte de vanguardia y a su ruptura con la tradición la privó luego del espacio necesario para habitar en la vida cotidiana. Fue la industria cultural y no la vanguardia la que consiguió transformar la vida cotidiana durante el siglo veinte. (2002: 39).

La tecnología había ayudado a la obra de arte a romper con su tradición gracias a la reproductibilidad técnica y su consiguiente destrucción del aura. Para entender mejor este punto, es necesario acudir a su ideólogo, Walter Benjamin. En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Benjamin, luego de explicar que, en la reproducción de una obra, incluso de una obra antigua (por ejemplo, una reproducción manual del David de Miguel Ángel), lo que se aniquila es el "aquí y ahora" de la obra de arte, su autenticidad, su tradición. Afirma: "Se puede resumir estos rasgos en el concepto de aura, y decir: lo que se marchita de la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica es su aura" (2003: 44). De este modo, la reproductibilidad técnica se entiende como la capacidad inmanente de un medio artístico para ser reproducido (cf. Benjamin, 2003: 51). Es decir, una película cinematográfica o una fotografía no necesitan de un imitador que filme y edite exactamente igual o que saque una nueva foto exactamente igual: el soporte en el que están almacenadas, el material fílmico, permite ser reproducido infinitas veces. Tanto el rollo cinematográfico como el fotográfico pueden revelarse cuantas veces sea necesario o requerido y todos esos revelados serán auténticos; serán, por decirlo de algún modo, copias auténticas. Sobre ello, Benjamin sostiene: "De la placa fotográfica es posible hacer un sinnúmero de impresiones; no tiene sentido preguntar cuál de ellas es la impresión auténtica" (2003: 51). En ese sentido es que el aura de la obra de arte se destruye: en el cine y en la fotografía no hay una copia más original que otra, no hay un aquí y ahora que valga más que otro, no hay un carácter de irrepetibilidad. El conjunto

de rasgos y sensaciones que Benjamin llamó *aura* es lo que había definido al arte desde el Renacimiento, lo que lo "elevaba" por sobre la cultura popular y la cultura de masas, lo que lo convertía en un espacio autónomo, regido por las categorías de lo bello, lo eterno y lo sublime.

Las vanguardias atacaron el aura de la obra de arte no sólo con la utilización del cine y la fotografía como medios artísticos. En el caso del dadaísmo, con Duchamp a la cabeza, tanto la apropiación e intervención de obras de arte del pasado (como en el caso antes mencionado de la Mona Lisa en su obra *L.H.O.O.Q*[12]) como la creación de ready mades (obras hechas con objetos completamente ajenos al campo artístico, como el mingitorio o la rueda de bicicleta[13]) apuntan a destruir el carácter aurático de la obra de arte. Es como si dijeran, por un lado, que cualquier objeto puede ser considerado arte y, por otro lado, que las obras de arte no son objetos intocables y eternos, sino que puedan apropiarse y manipularse. En su lucha por devolver el arte a la praxis vital, el dadaísmo opta por tratar al arte como una cosa más entre las miles de cosas que existen.

Asimismo, las vanguardias entendían el *shock* como "una clave para modificar la recepción del arte e interrumpir la continuidad tediosa y catastrófica de la vida cotidiana" (Huyssen, 2002: 37). El mingitorio de Duchamp, el Guernica de Picasso, las representaciones oníricas de Dalí: las vanguardias buscaban crear un efecto de shock en los receptores para crear, así, una nueva percepción, un nuevo modo de mirar, un nuevo vínculo entre arte y sociedad.

Retomando el punto del fracaso del proyecto de las vanguardias, es necesario ahora introducirse en el cierre de la cita de Huyssen: "Fue la industria cultural y no la vanguardia la que consiguió transformar la vida cotidiana durante el siglo veinte"[14]. Para explicar este punto, podemos acudir al desarrollo que hace Hobsbawm al respecto. En *A la zaga*, Hobsbawm plantea que no importa cuánto introdujera el arte a los medios de la reproductibilidad técnica, las artes visuales eran, ya a principios del siglo XX, obsoletas tecnológicamente frente a los medios de comunicación: presentaban una "limitación técnica, cada vez más evidente, del principal medio de pintar desde el Renacimiento -el cuadro de caballete- para 'expresar los tiempos' o, en cualquier caso, para competir con nuevas formas de realizar muchas de sus funciones tradicionales" (1999: 14). Hobsbawm sostiene que las artes visuales no pudieron adaptarse a la reproductibilidad técnica de medios como el cine y la fotografía; más allá de sus esfuerzos, para las vanguardias "el producto irrepetible, debido a un autor, y sólo a uno, siguió siendo el

[12] https://es.wikipedia.org/wiki/L.H.O.O.Q.
[13] https://es.wikipedia.org/wiki/Rueda_de_bicicleta_(Marcel_Duchamp)
https://es.wikipedia.org/wiki/La_Fuente_(Duchamp)
[14] Pág. 13

fundamento de la categoría de arte visual de clase alta, y del 'artista' de alto nivel" (1999: 20-21). Pero el fracaso de las vanguardias no se debió solamente a sus propias falencias, sino también al asombroso poder que resultó tener la industria cultural:

> ...es imposible negar que la verdadera revolución en el arte del siglo XX no la llevaron las vanguardias del modernismo, sino que se dio fuera del ámbito de lo que se reconoce formalmente como 'arte'. Esa revolución fue obra de la lógica combinada de la tecnología y el mercado de masas, lo que equivale a decir de la democratización del consumo estético. Y en primer lugar, sin duda, fue obra del cine (...) Los dibujos animados de Disney, bien inferiores a la austera belleza de Mondrian, fueron más revolucionarios que la pintura al óleo y más eficaces para transmitir el mensaje que querían. (Hobsbawm, 1999: 34-36).

Hobsbawm no tiene ningún reparo en afirmar que "una cámara sobre raíles puede comunicar la sensación de velocidad mejor que un lienzo futurista de Balla" (1999: 36). Del mismo modo, Hobsbawm da un paso más y afirma que los productos culturales del mercado de masas fueron la verdadera revolución *en el arte*, estableciendo, así, una convergencia inédita entre arte e industria cultural.

Huyssen también atribuye a la obsolescencia tecnológica un factor decisivo en el fracaso de las vanguardias:

> La obsolescencia de las técnicas vanguardistas de shock -dadaístas, constructivistas o surrealistas- es hoy absolutamente evidente. Basta con pensar en la explotación del shock en producciones hollywoodenses como *Jaws* o *Encuentros cercanos del tercer tipo* para advertir que puede usarse para afirmar la percepción antes que para modificarla (...) [Las invenciones técnicas y artísticas de la vanguardia] han sido absorbidas y capturadas por la cultura de masas occidental en todas sus formas, desde el cine de Hollywood, la televisión, la publicidad, el diseño industrial y la arquitectura hasta la estetización de la tecnología y la estética del consumo. (2002: 38-39).

Si para Hobsbawm el fracaso de las vanguardias se dio principalmente a su propia incapacidad de generar cambios concretos en la vida cotidiana de las personas, frente al poder de la industria cultural, para Huyssen el principal causante del fracaso de las vanguardias fue la absorción y captura de sus técnicas revolucionarias por la industria cultural. Huyssen, que a comienzos de su trabajo afirma que la convicción en la Gran División "se ha vuelto estéril y nos impide entender los actuales fenómenos culturales" (2002: 9) y que el filósofo por excelencia de la tal división fue Adorno (cf. 2002: 10), arriba a una conclusión más conservadora, y por tanto "adorniana", que Hobsbawm: las vanguardias fracasaron porque la industria cultural tomó sus postulados revolucionarios al servicio de la cultura oficial, o lo que Marcuse llamó "cultura afirmativa".[15]

[15] "Bajo cultura afirmativa se entiende aquella cultura que pertenece a la época burguesa y que a lo largo de su propio desarrollo ha conducido a la separación del mundo anímico-espiritual, en tanto reino independiente de los valores, de la civilización, colocando a aquél por encima de ésta" (Marcuse, 2008: 13).

1.1.2C Neovanguardias, posmodernismo, arte contemporáneo

Más allá de la contradicción ideológica de Huyssen, el autor realiza un lúcido y atinado diagnóstico y reflexión preliminar sobre el estado del arte a mediados de la década del 80, cuando se publicó originalmente su trabajo *Después de la Gran División*. En esas primeras páginas sostiene que la creencia en la Gran División no sólo fue recusada por las vanguardias históricas, como vimos anteriormente, sino también por el -en ese entonces nuevo- paradigma del posmodernismo (cf. Huyssen, 2002: 8). Sin embargo, para comenzar a caracterizar el arte posmoderno, o el arte en la época de la posmodernidad, debemos reconstruir el relato histórico del arte entre las vanguardias históricas y la década del 80.

Hobsbawm, luego de afirmar que la verdadera revolución *en el arte* fue llevada a cabo por la industria cultural, anuncia: "Las vanguardias no quisieron reconocer esta situación hasta el triunfo de la sociedad de consumo moderna, en la década de los cincuenta, y, al admitirlo, se quedaron sin ninguna justificación" (1999: 37). La justificación de la que habla Hobsbawm, aquí, es aquella necesaria para realizar, o embarcarse en, un proyecto universalista y radical como fue el de las vanguardias históricas. El francés Nicolás Bourriaud, en una de sus principales obras, *Estética Relacional*, sostiene: "Lo que se llamaba vanguardia se desarrolló a partir del baño ideológico que brindaba el racionalismo moderno" (2013: 11). A pesar de pronunciarse contra el modernismo, contra la institución arte como producto iluminista y, de ese modo, contra el capitalismo liberal en toda su extensión, el proyecto de las vanguardias era fundamentalmente moderno. Las vanguardias, al igual que el pensamiento moderno, querían emancipar al hombre; la diferencia radicaba en la concepción de tal emancipación. Mientras el fundamento del pensamiento moderno era liberar al hombre en tanto individuo por medio de la razón y el progreso científico, las vanguardias perseguían la emancipación del hombre en tanto ser social, en tanto sujeto colectivo, por medio del arte y la cultura. La vanguardia histórica no puede, de este modo concebirse sin su "justificación" eminentemente moderna.

El totalitarismo comunista y el totalitarismo fascista, el Holocausto, la bomba atómica diseñada y lanzada por las fuerzas democráticas norteamericanas; las décadas del 30 y el 40, signadas por el albor, el estallido y el fin de la Segunda Guerra Mundial, no sólo demuestran el fracaso absoluto del proyecto vanguardista (de la vanguardia política en general) sino también el fracaso de la concepción moderna del mundo, con su fe en la ciencia y el progreso como emancipadores del hombre. La razón, la ciencia y el progreso llevaron al hombre a convertirse en la única especie capaz de diseñar su propia autodestrucción.

El francés Gilles Lipovetsky sostiene en su principal obra, *La era del vacío* (1986), que desde la Segunda Guerra Mundial empezó a darse en Occidente un cambio de paradigma en el vínculo entre sociedad e individuos: "la emergencia de un modo de socialización y de individualización inédito, que rompe con el instituido desde los siglos XVII y XVIII" (1986: 5). Lipovetsky afirma que dicho modo de socialización se concibe como un *proceso de personalización*, que rompe con la "fase inaugural de las sociedades modernas, democráticas-disciplinarias, universalistas-rigoristas, ideológicas-coercitivas" (1986: 6). Lo que el autor sostiene es que, entre el final de la Segunda Guerra y la década del 50, los individuos que compusieron a las sociedades contemporáneas comenzaron a vincularse con las mismas de un modo distinto al que enseñaba la socialización de la "fase inaugural" de la modernidad, basada en el disciplinamiento democrático y la coerción ideológica: "la lógica de la vida política, productiva, moral, escolar, asilar, consistía en sumergir al individuo en reglas uniformes" (1986: 7). Lipovetsky habla, de este modo, del fin de la socialización disciplinaria y el comienzo de un nuevo sistema de socialización, focalizado en la persona; la emergencia de una nueva "sociedad flexible basada en la información y en la estimulación de las necesidades, el sexo y la asunción de los 'factores humanos', en el culto a lo natural, a la cordialidad y al sentido del humor" (1986: 6), así como en la "privatización ampliada, la erosión de las identidades sociales, el abandono ideológico y político y la desestabilización acelerada de las personalidades" (1986: 5).

> Así opera el proceso de personalización, nueva manera para la sociedad de organizarse y orientarse, nuevo modo de gestionar los comportamientos, no ya por la tiranía de los detalles sino por el mínimo de coacciones y el máximo de elecciones privadas posible, con el mínimo de austeridad y el máximo de deseo, con la menor represión y la mayor comprensión posible. Proceso de personalización en la medida en que las instituciones desde este momento se adaptan a las motivaciones y deseos, incitan a la participación, habilitan el tiempo libre y el ocio, manifiestan una misma tendencia a la humanización, a la diversificación, a la psicologización de las *modalidades* de la socialización: después de la educación autoritaria y mecánica, el régimen homeopático y cibernético; después de la administración imperativa, la programación opcional, a la carta. (1986: 6-7)

Lipovetsky busca dejar en claro, a través de sus metáforas e hipérboles, que después de la Segunda Guerra Mundial, la sociedad capitalista necesitó de un rediseño del modo de vincularse con los individuos, con los seres humanos que la componen. La nueva sociedad capitalista profundizó en el individualismo, fomentando la idea de la realización personal en el ámbito privado. En este sentido, y considerando los conceptos que el autor arroja, se explican la explosión del consumo a partir de la década del 50, el *baby boom*, el surgimiento de géneros musicales donde el placer y el erotismo no se escondían como el rock'n'roll, entre muchísimos otros fenómenos culturales de la época. La libertad, que en la sociedad moderna estaba asociada

a la racionalidad, al progreso científico y económico, se instala ahora en las costumbres y en lo cotidiano (cf. Lipovetsky, 1986: 8). De este modo, y potenciados por la revolución del consumo, los derechos del individuo se ampliaron y profundizaron, libres de un disciplinamiento ideológico, al menos, explícito.

Es, también, en este sentido que Hobsbawm, inmediatamente después de decir que en la década del 50 las vanguardias históricas se quedaron sin justificación, puede afirmar: "A las escuelas vanguardistas que aparecieron en la década del sesenta, o sea, a partir del *pop art*, no les preocupaba revolucionar el arte, lo que querían era declararlo en bancarrota" (1999: 37). Esta segunda camada de vanguardias artísticas, también conocidas como neovanguardias, no tenían un objetivo político ni una adscripción ideológica revolucionaria. Estas neovanguardias, que tenían al pop art de Andy Warhol y compañía como máximo estandarte, fueron la expresión artística más profunda de la nueva sociedad capitalista caracterizada por Lipovetsky; y su profundidad radicaba, paradójicamente, en la celebración de la liviandad y lo afirmativo. Hobsbawm lo explica mejor:

> Dadá fue serio incluso en sus bromas más desaforadas: no había frialdad, ironía o escepticismo en él. Quería destruir al arte junto con la burguesía como parte del mundo que había dado a luz a la gran guerra. Dadá no aceptaba al mundo (...) Warhol y los artistas *pop* no querían revolucionar ni destruir nada, y mucho menos el mundo. Todo lo contrario: aceptaban ese mundo, e incluso les gustaba. Lo que sucede es que se dieron cuenta de que en la sociedad de consumo ya no había lugar para el arte visual tradicional, excepto, por supuesto, como forma de ganar dinero. (1999: 40).

Podemos considerar esa actitud de aceptación del mundo y de desacralización absoluta del arte como la primera expresión artística de la posmodernidad. En este sentido, el pop art es el fenómeno artístico que inaugura el arte posmoderno. Aquí podemos retomar a Huyssen, quien planteaba que el posmodernismo comportó (o comporta) una reacción o una recusación al modernismo: el pop art (que ya desde su nombre hubiera puesto los pelos de los esteticistas de punta, por la comunión entre "popular" y "arte") consumó el propósito de la vanguardia histórica de crear un estilo artístico que atentara contra la autonomía, que desacralizara el arte definitivamente. Pero lo hizo sin un proyecto político, sin ideología crítica. Lo hizo representando y reutilizando productos y objetos de la industria cultural y la cultura popular; involucrándose en y con ella, en lugar de reivindicarla "desde arriba".

Lipovetsky fue uno de los primeros autores en profundizar sobre la posmodernidad en *La era del vacío*. Luego de describir el nuevo proceso de socialización/personalización, del que hablamos anteriormente, da nombre y detalla el nuevo tipo de sociedad que éste crea:

> Sociedad posmoderna, dicho de otro modo, cambio de rumbo histórico de los objetivos y modalidades de la socialización, actualmente bajo la égida de dispositivos abiertos y plurales; dicho de otro modo, el individualismo

> hedonista y personalizado se ha vuelto legítimo y ya no encuentra oposición; dicho de otro modo, la era de la revolución, del escándalo, de la esperanza futurista, inseparable del modernismo, ha concluido (...) Esa época se está disipando a ojos vistas; en parte es contra esos principios futuristas que se establecen nuestras sociedades, por este hecho posmodernas, ávidas de identidad, de diferencia, de conservación, de tranquilidad, de realización personal inmediata; se disuelven la confianza y la fe en el futuro, ya nadie cree en el porvenir radiante de la revolución y el progreso, la gente quiere vivir enseguida, aquí y ahora, conservarse joven y no ya forjar el hombre nuevo (...) ya ninguna ideología política es capaz de entusiasmar a las masas, la sociedad posmoderna no tiene ídolo ni tabú, ni tan sólo imagen gloriosa de sí misma, ningún proyecto histórico movilizador, estamos ya regidos por el vacío, un vacío que no comporta, sin embargo, ni tragedia ni apocalipsis. (1986: 9-10).

Con su prosa virtuosa y un dominio poderoso de la retórica, Lipovetsky describe la posmodernidad con el abatimiento de quien alguna vez creyó en la posibilidad de la revolución. Ese vacío que no comporta tragedia ni apocalipsis, eso que Jean François Lyotard llamó escepticismo o fin de los grandes relatos[16], aparece por primera vez en el pop art. Uno de los principales teóricos del posmodernismo, Fredric Jameson, traza el punto en que se unen la obra de Andy Warhol, el capitalismo tardío y la posmodernidad; mientras compara los *Zapatos de polvo de diamante*[17] del autor norteamericano con los zapatos como objeto representado en la obra de Vincent Van Gogh, sostiene:

> ...la obra de Andy Warhol tiene su eje central en el proceso de conversión de los objetos en mercancías y las grandes vallas con la imagen de las botellas que elevan explícitamente a un primer plano el fetichismo de la mercancía en la transición al capitalismo tardío, deberían ser juicios políticos fuertes y críticos. Dado que no lo son, surge la pregunta de por qué ello es así, y se comienza a plantear con un poco más de seriedad cuáles son las posibilidades de un arte crítico o político en el período posmoderno del capitalismo tardío. Pero existen otras diferencias significativas entre los momentos del auge del modernismo y del posmodernismo, entre los zapatos de Van Gogh y los zapatos de Andy Warhol, que debemos analizar ahora brevemente. La primera y más evidente es el surgimiento de un nuevo tipo de bidimensionalidad o falta de profundidad, un nuevo tipo de superficialidad en el sentido más literal: esta es quizás la característica formal suprema de todo el posmodernismo y tendremos la oportunidad de regresar a ella en otros contextos. (1991: 26).

Cuando Jameson habla de la superficialidad como la "característica formal suprema de todo el posmodernismo" y, en la misma senda, sostiene que es casi impensable un arte crítico en el capitalismo tardío, deja entrever claramente su pesimismo, su visión negativa y oscura sobre el arte y la cultura de la posmodernidad: si el arte tiene que ser crítico y los artistas están creando obras de arte exclusivamente para ganar dinero, entonces los artistas son unos cínicos.

[16] Lyotard, J.F. (1984). *La Condición Postmoderna*. Madrid: Cátedra.

[17] https://www.google.com.ar/search?q=zapatos+de+polvo+de+diamante&rlz=1C5CHFA_enAR692AR692&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjT9pm8z5HVAhUEQpAKHR0FA4cQ_AUIBigB&biw=1280&bih=624

Esta actitud, que también afecta a Lipovetsky, es característica de los primeros teóricos sobre el posmodernismo en el arte y la cultura: toda la fe en la liberación por el marxismo, a mediados de la década del 80, estaba devastada. Asimismo, la fe en el progreso y el poder emancipatorio del modernismo también había sido devastada; esa debacle, sin embargo, fue contrarrestada, como explica Lipovetsky, por la nueva socialización que propuso Occidente, focalizada en el consumo y la realización personal por el individualismo.

Autores como Arthur Danto, sin embargo, interpretaron el arte posmoderno o contemporáneo de un modo más neutral, sin una carga ideológica pesimista. En *Después del Fin del Arte*, publicado originalmente en 1997, Danto plantea que "el fin del arte" del que se hablaba en las décadas de los 70 y 80 tenía que ver con que ya no había nada que pudiera marcar una diferencia entre la obra de arte y la "mera cosa real": las cajas Brillo de Warhol no tenían absolutamente nada de diferente con las cajas Brillo de los supermercados[18] (cf. 2003: 35). De este modo, el fin del arte no es estrictamente el final de la producción artística sino el fin de una forma de contar y entender el arte; el fin del arte como una representación, mimética o abstracta, de una mera cosa real y el inicio de una reflexión filosófica profunda sobre el arte:

> Sólo cuando quedó claro que cualquier cosa podía ser una obra de arte se pudo pensar en el arte filosóficamente (...) ¿Qué pasa con el arte después del fin del arte, donde con 'arte después del fin del arte' significo 'tras el ascenso a la propia reflexión filosófica'?" (Danto, 2003: 36).

Si bien el "ascenso a la propia reflexión filosófica", es decir, la autoconciencia, ya había sido alcanzada, como vimos anteriormente, con la vanguardia histórica, no fue hasta el pop art que los límites del arte en tanto institución moderna se esfumaron por completo: Duchamp firmó, aunque con un seudónimo, su mingitorio para ponerlo en una galería. Warhol no firmó las cajas Brillo. Comprendió que él, su figura, su marca, el conglomerado de representaciones que de él surgían, así como la galería y el museo, los espacios físicos de legitimación artística, bastaban para decir "esto, que es una caja de jabón, es arte". Y en esa equivalencia, el fin del relato moderno: la comunión definitiva entre consumo, diseño gráfico comercial, cultura popular y arte.

Danto no piensa, como Jameson, que el arte posmoderno sea el triunfo de la superficialidad; al contrario, lo considera el producto de la propia reflexión filosófica, la extensión infinita de sus fronteras. En ese sentido, el arte posmoderno o contemporáneo es arte

18 https://www.google.com.ar/search?q=cajas+brillo+warhol&rlz=1C5CHFA_enAR692AR692&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjE87yrsJ3VAhWEkZAKHW4VBiMQ_AUICigB&biw=1280&bih=624

posthistórico: arte del presente que reutiliza con plena libertad el arte del pasado. Danto argumenta:

> [Al consumar la autoconciencia] los artistas se libraron de la carga de la historia y fueron libres para hacer arte en cualquier sentido que desearan, con cualquier propósito que desearan o sin ninguno. Ésta es la marca del arte contemporáneo y, en contraste con el modernismo, no hay nada parecido a un estilo contemporáneo (2003:37).

El arte en la posmodernidad, entonces, se caracteriza por la reflexión sobre su propia naturaleza y la libertad absoluta sobre el medio artístico. Por eso Danto no gusta hablar de posmodernismo sino de posmodernismos: no hay un estilo posmoderno, hay una multiplicidad de estilos posmodernos. En ese sentido, optar por el término "contemporáneo" tendría, para él, más sentido: arte contemporáneo es toda aquella producción artística posterior al modernismo, hija del fin del gran relato moderno sobre el arte. Sostiene: "[Contemporáneo] no designa un período sino lo que pasa después de terminado un relato legitimador del arte y menos aún un estilo artístico que un modo de utilizar estilos" (2003: 32).

En la vereda opuesta a Lipovetsky y Jameson, algunos autores de la izquierda contemporánea no consideran al arte contemporáneo como el fin de un arte crítico y comprometido socialmente. Nicolás Bourriaud, en su antes mencionada obra, *Estética Relacional*, escribe:

> Lo que se llamaba vanguardia se desarrolló a partir del baño ideológico que brindaba el racionalismo moderno[19]; pero se reconstituye ahora a partir de presupuestos filosóficos, culturales y sociales totalmente diferentes. *Está claro que el arte de hoy continúa ese combate*[20], proponiendo modelos perceptivos, experimentales, críticos, participativos, en la dirección indicada por los filósofos del Siglo de las Luces, por Proudhon, Marx, los dadaístas o Mondrian. Si la crítica tiene dificultad en reconocer la legitimidad o el interés de estas experiencias es porque no aparecen ya como los fenómenos precursores de la evolución histórica ineluctable: por el contrario, libres del peso de una ideología, se presentan fragmentarias, aisladas, desprovistas de una visión global del mundo (...) No es la modernidad la que murió, sino su versión idealista y teleológica (2013: 11).

Más cerca de Danto, lo que Bourriaud explica aquí es que el arte contemporáneo no ha perdido su capacidad crítica; lo que se ha perdido es un relato histórico legitimador, una idea lineal de historia del arte, guiada por una directriz, una causa final que bien podría ser (como fue) la emancipación del hombre en tanto sujeto colectivo. En la posmodernidad, tal relato es entendido como un idealismo, como una utopía, como el vestigio de un esquema de pensamiento racionalista, alejado de las condiciones materiales reales de existencia. Por eso, si bien el pensamiento crítico observa e interpreta el mundo desprovisto de una visión global, eso no

[19] Pág. 16.
[20] La cursiva es nuestra.

significa que haya resignado el combate por la liberación de los hombres. Tal combate, de acuerdo a Bourriaud, se da en la actualidad en focos aislados, fragmentarios, pero igualmente críticos y revolucionarios (cf. 2013: 86). El pensamiento crítico sigue vigente y se manifiesta vívidamente en el arte contemporáneo; tal certeza es la que lo lleva a afirmar que lo que ha muerto es la versión idealista de la modernidad. Proclama:

> Nada más absurdo que afirmar que el arte contemporáneo no desarrolla proyecto cultural o político alguno y que sus aspectos subversivos no tienen base teórica: su proyecto, que concierne tanto a las condiciones de trabajo y de producción de objetos culturales como a las formas cambiantes de la vida en sociedad, le parecerá insípido a los espíritus formados en el molde del darwinismo cultural o a los aficionados al "centralismo democrático" intelectual. (2013: 12-13).

Los espíritus formados en el molde del darwinismo cultural y los aficionados al centralismo democrático intelectual, es decir, la crítica de arte estancada en el paradigma moderno, en la Gran División, en la versión teleológica de la modernidad, no entenderán jamás, para Bourriaud, que el arte contemporáneo no ha perdido su carácter subversivo. La obra de arte no ha perdido su carácter de intersticio, de excepción al sistema de ganancias, que propone modelos de existencia alternativos a la alienación capitalista (cf. 2013: 15). Los artistas contemporáneos persisten en tal combate y lo llevan adelante sin la ingenuidad o el cinismo de hacer como si la utopía radical y universalista estuviera todavía hoy a la orden del día; crean micro-utopías, intersticios abiertos e interactivos en el entramado social (cf. Bourriaud, 2013: 86).

Hemos llegado, aquí, al final de un primer acercamiento histórico al tema en el cual nuestro objeto de estudio se inscribe. Hemos visto cómo desde la Edad Media hasta el día de hoy, el sentido del arte fue transformándose, evolucionando mediante un proceso dialéctico y contradictorio, al igual que toda institución social. En la contemporaneidad, en estos tiempos posmodernos, no sólo la pintura, la escultura, la música, la arquitectura y la literatura son considerados arte sino también el cine, la fotografía, el diseño, y una multiplicidad de prácticas entre las que podríamos contar, como explica Bourriaud en *Postproducción* (2014), la programación y la animación digital.

Sin embargo, si bien la aproximación histórica nos permite observar, recordando a Bourdieu, cómo la historia del arte se inscribe en las obras de arte contemporáneas, no alcanza para comprender aquella complicidad objetiva que subyace a todos los antagonismos. Asimismo, no hay un consenso claro y establecido que permita definir al arte de un modo simple y certero; lo que es seguro es que, a lo largo de la historia, el arte ha involucrado una cantidad de actividades humanas (como las antes mencionadas) que buscan construir sentido en distintas

esferas de la praxis social. Por eso, para terminar de entender cómo se configura tal complicidad objetiva que subyace a todos los antagonismos, es necesario entender *por qué* ciertos objetos son considerados obras de arte. Para poder dar cuenta de qué es lo que hace que algo sea una obra de arte tenemos que preguntarnos también *cuándo hay arte*.

1.1.3 ¿Cuándo hay arte?

Tal reformulación de la pregunta por el arte, del "qué es" al "cuándo hay", fue planteada por el filósofo y crítico de arte Nelson Goodman en su obra *Maneras de hacer mundos* (1990). En ella, realiza una crítica a la conceptualización moderna de la obra de arte que distingue entre arte simbólico -representativo- y arte puro -no representativo. Explica que en dicha perspectiva lo que se sostiene es que lo que una obra de arte simboliza es externo a ella y que lo que verdaderamente importa no es el vínculo entre obra y objeto o tema representado, sino las cualidades intrínsecas a la obra (cf. 1990: 89-90). En esta misma perspectiva, asimismo, el arte abstracto, ajeno a toda representación, se convierte en el arte puro, el único estilo de arte que habla sobre sí mismo. Sobre este punto, Goodman afirma: "Un cuadro abstracto, que ni representa nada ni tiene en absoluto carácter representativo, expresa no obstante algún sentimiento, o alguna otra cualidad, ya sea una emoción o una idea, y por lo tanto la simboliza." (1990: 92). De acuerdo a Goodman, lo intrínseco y lo extrínseco se superponen y se confunden, volviéndose una división carente de sentido. El autor ejemplifica tal superposición con el color y la forma:

> Cabría pensar que colores y formas habrían de considerarse cualidades internas; pero si han de considerarse cualidades externas aquellas que relacionan a la pintura o el objeto con alguna otra cosa, entonces los colores y las formas han de considerarse obviamente también como cualidades externas, pues esas cualidades no sólo pueden ser compartidas con otros objetos que también poseen el mismo color y la misma forma, sino que también relacionan a ese objeto con otros que poseen los mismos o diferentes colores y formas. (1990: 93).

En este sentido, Goodman llega a afirmar que por más libre de representación que se encuentre una obra de arte, por más abstracta y lejana a la noción de "referirse" a otra cosa, siempre será un símbolo, aunque lo que simbolice no sean personas o temas u objetos sino formas, colores, texturas, etcétera. De este modo, Goodman sostiene que la representación de un tema o contenido particular y la expresión de sentimientos, ideas o emociones no son los únicos modos de simbolizar; existe un tercer modo que define como ejemplificación, y es la simbolización de formas y recursos artísticos (cf. 1990: 96).

Universidad de San Andrés

> Quienquiera que busque un arte sin símbolos no lo hallará, si es que han de tomarse en consideración todas las formas posibles en las que una obra simboliza. ¿Arte sin representación, sin expresión o sin ejemplificación? Sí. ¿Arte sin ninguna de esas tres cosas? *No*. (1990: 97).

Aquí Goodman da un primer indicio de la respuesta a la pregunta cuándo hay arte. Una obra de arte no puede escapar a la simbolización: como dijimos antes, siempre será un símbolo.[21] En tanto tal, su sentido no es estable y puede variar a lo largo del tiempo y en distintos contextos. Lo que hoy es considerado una obra de arte puede no serlo en un futuro, o no haberlo sido en el pasado; así como también puede no ser una obra de arte para cierto grupo y sí serlo para otro. Al respecto, Goodman explica:

> ...de igual forma que un objeto puede considerarse un símbolo en un momento y circunstancias determinados y no en otros, como sucede, por ejemplo, con una muestra [textil], así también un objeto puede ser una obra de arte en algunos momentos y no en otros. De hecho, un objeto se convierte en obra de arte sólo cuando funciona como un símbolo de una manera determinada. La piedra no es normalmente una obra de arte cuando yace en la carretera, pero pudiera serlo en una exposición que se realiza en un museo. En la carretera no suele ejercitar función simbólica alguna, mientras que en el museo ejemplifica algunas de sus cualidades, como pudieran serlo la forma, el color, la textura, etc. (1990: 98).

Extraemos de la anterior cita dos cuestiones fundamentales: un objeto o cosa se vuelve una obra de arte cuando ejerce una función simbólica. Ésa función simbólica, de todos modos, debe cumplir con determinadas características. El objeto o cosa se constituye en obra de arte cuando la función simbólica que ejerce posee:

- Densidad sintáctica: la más mínima diferencia en ciertos aspectos del objeto puede constituir una diferencia de símbolos.
- Densidad semántica: los distintos aspectos que hacen al objeto se constituyen como símbolos en sí mismos.
- Plenitud relativa: los distintos aspectos que hacen al objeto, que son símbolos en sí mismos, pueden funcionar autónomamente.
- Ejemplificación: el objeto simboliza en la medida en que funciona como una muestra de las propiedades que posee literal o metafóricamente.

[21] En *Los lenguajes del Arte* (2010), Goodman escribe: "Los problemas relativos al arte son el punto de partida y no el de convergencia. Mi objetivo es aproximarme a una teoría general de los símbolos. Utilizo la palabra 'símbolo' como un término general y neutro. Abarca las letras, las palabras, los textos, las imágenes, los diagramas, los mapas, los modelos y más cosas, pero esto no quiere decir que se trate de algo intrincado u oculto. El más literal de los retratos y el más prosaico de los paisajes constituyen un símbolo, y son tan 'altamente simbólicos' como los más elaborados y figurativos." (2010: 13). Si bien la definición que elabora sobre el concepto de "símbolo" es muy vaga, podemos interpretar -especialmente a partir de la última oración-, que para Goodman un símbolo es equivalente al signo o representamen peirceano. Peirce sostiene: "Un signo, o representamen es algo que está por algo para alguien en algún aspecto o capacidad" (1994: 1218). Vale aclarar que la traducción de dicha cita es nuestra y que profundizaremos en la semiótica peirceana al ingresar en el marco teórico de nuestro trabajo.

- Referencia múltiple y compleja: el objeto posee diversas funciones referenciales que están integradas entre sí y en interacción, algunas de las cuales son directas y otras están mediadas por otros símbolos. (cf. Goodman, 1990: 99-100).

Estas propiedades, sin embargo, no son cuantitativas: una obra de arte no es "más simbólica" por tener más cantidad de funciones referenciales en sí misma, por ejemplo. Aparecen, dice Goodman, como "síntomas", como aspectos generales que dan cuenta de la función simbólica. Asimismo, observar tales propiedades nos hacen enfocarnos en el símbolo más que sobre aquello a lo que se refiere: nos ayuda a entender la obra de arte como un símbolo en sí mismo, que propone una lógica propia para hablar de otra cosa.

De este modo, siempre que nos enfrentemos a un objeto o experiencia que ejerciera una función simbólica, ya sea a través de la representación de un tema o contenido, la expresión de ideas o sentimientos o la ejemplificación de formas y recursos técnicos, estaremos frente a una obra de arte. Así, una obra de arte será siempre un símbolo, en el sentido peirceano: una materialidad que presenta ciertas características particulares para, en realidad, hablar de otra cosa.

1.2 OBJETIVO Y PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Hemos llegado, ahora, al momento de volver a traer la cuestión del Vaporwave sobre la mesa. Como planteamos inicialmente, ya sea como género o como estilo, el Vaporwave se inscribe dentro del campo artístico. Después de haber revisado la historia del arte y habernos preguntado cuándo hay arte, podemos observar la tapa de Floral Shoppe de otro modo.

¿Hay algo casual en esa imagen? Creemos que no. La elección de los colores, de las geometrías, de la escultura clásica con el rostro borrado, el skyline de Nueva York con las Torres Gemelas presentes; cada elemento que compone a esta imagen produce sentido, revistiéndola de una complejidad y misterio digna de ser analizada.

Entender esta imagen como un objeto artístico, en primer lugar, y como un símbolo, en segundo, es el primer gran paso para abordar un estudio sistemático sobre ella y sobre el resto de los objetos que sean reconocidos como Vaporwave.

Como vimos al principio del trabajo, los antecedentes de investigación con carácter científico sobre Vaporwave provienen de la musicología. Estamos hablando de los trabajos previamente mencionados de Adam Harper y Adam Trainer. Por otra parte, el análisis realizado

por Grafton Tanner en *Babbling Corpse*, ofrece una perspectiva más amplia, proveniente de los Estudios Culturales. Sin embargo, su trabajo carece de un espíritu de investigación académica: no brinda un análisis verdaderamente sistemático sino, más bien, ensayístico.

De este modo, y motivados por la confusión y la poca claridad que circula en los discursos interpretantes del Vaporwave, el objetivo de nuestro trabajo es definir y describir sistemáticamente al mismo desde una perspectiva más amplia, como la Semiótica, que nos permita superar las fronteras de la musicología para, así, abordarlo desde una teoría general de los signos. En este sentido, la Teoría de los Discursos Sociales de Eliseo Verón, planteada en *La Semiosis Social* será el principal marco de referencia teórico desde el cual observaremos y describiremos nuestro objeto de estudio. Asimismo, los trabajos realizados por Oscar Steimberg en torno a las cuestiones de género y estilo serán fundamentales y determinantes a la hora de analizar los productos que integran nuestro corpus. Ocuparán, también, un rol importante en dicha empresa los aportes realizados por autores provenientes de la Historia y Crítica del Arte y los Estudios Culturales. Entendemos que, si bien la Semiótica y los Estudios Culturales se han construido, a lo largo de la historia, como marcos teóricos intencionadamente distantes y hostiles en muchos aspectos, a la hora de analizar un fenómeno tan nuevo, emergente y confuso, el "sincretismo académico", por llamarlo de algún modo, resulta útil y esclarecedor.

Con este norte, lo que nos preguntamos, a nivel general, es: ¿qué es el Vaporwave? ¿Qué tipos de discurso recupera y produce? Específicamente, la pregunta que nos guía es: ¿es el Vaporwave un género o un estilo de arte contemporáneo?

Universidad de SanAndrés

2. MARCO TEÓRICO

2.1 LA TEORÍA DE LOS DISCURSOS SOCIALES

En la década del 80, Eliseo Verón realizó su principal aporte en el campo de las ciencias sociales al introducir su teoría de los discursos sociales, en la afamada obra *La Semiosis Social*. Con ella, Verón desbarató los abordajes estructuralistas sobre los fenómenos sociales que provenían desde la lingüística. El cambio que propuso Verón estaba basado en tomar como fundamento a la semiótica peirceana en lugar de la semiología saussureana. En este sentido, Verón adoptó la concepción ternaria del signo, desarrollada por Peirce, para construir su teoría de los discursos sociales.

Peirce reconoce en el signo tres soportes: el representamen, el objeto y el interpretante. Cada una de ellas obedece a la Primeridad, la Secundidad y la Terceridad, respectivamente; los tres "modos de ser" fenomenológicos que el norteamericano postula. Verón cita a Peirce:

> La Primeridad es el modo de ser de lo que es tal como es, positivamente y sin referencia a nada más.
> La Secundidad es el modo de ser lo que es tal como es, en relación con un segundo, pero sin consideración a tercero alguno.
> La Terceridad es el modo de ser lo que es tal como es, poniendo en relación recíproca un segundo y un tercero. (Verón, 1993: 106).

De este modo, Peirce establece que los signos pertenecen al campo de la Terceridad, en tanto se configuran, como anotamos en la última nota al pie, como fenómenos que ponen en relación a otros fenómenos ("algo que está por algo para alguien en algún aspecto o capacidad"). En tanto la Terceridad supone a la Secundidad y la Primeridad, los signos manifiestan los tres soportes fenomenológicos: la Primeridad del signo, el representamen, es el signo en sí mismo, sus propias cualidades desprovistas de relación con otro signo, es decir, el signo en tanto pura posibilidad; la Secundidad del signo, el objeto, es aquello a lo que el signo se refiere -que también es un signo-, un evento, un hecho en bruto; y la Terceridad del signo, el interpretante, es el signo que posibilita o legitima la relación entre el primero y el segundo, es decir, la ley y la razón (cf. Verón, 1993: 108). Esta relación dinámica entre los tres soportes del signo es lo que conocemos como semiosis.

De acuerdo a Verón, la semiótica peirceana supera a la semiología saussureana por concebir desde su núcleo fundamental -la semiosis-, a la producción de sentido, la construcción social de lo real y el funcionamiento de la sociedad como problemáticas intrínsecas a la disciplina (cf. 1993: 120). Es en ese sentido que la semiótica nace con una vocación traslingüística, que no se detiene en textos sino en discursos, y que le permite a Verón

profundizar en ella para llegar a una teoría de los discursos sociales y la construcción social de lo real.

Verón define a su teoría de los discursos sociales como un conjunto de hipótesis sobre los mecanismos de la semiosis social:

> Por semiosis social entiendo la dimensión significante de los fenómenos sociales: el estudio de la semiosis es el estudio de los fenómenos sociales en tanto *procesos de producción de sentido* (1993: 125).

Lo que Verón crea, entonces, con su teoría de los discursos sociales es una herramienta para estudiar la dimensión significante de los fenómenos sociales, es decir, la dimensión del sentido de un fenómeno social. Asimismo, la teoría de los discursos sociales sobreentiende que el sentido de un fenómeno social no es un producto final y acabado, sino que es el fruto de un proceso de producción. Por ello, Verón sostiene que su teoría se funda en una doble hipótesis (cf. 1993: 125):

- Toda producción de sentido es necesariamente social (no puede describirse ni explicarse sin detenerse en sus condiciones sociales productivas).
- Todo fenómeno social es, en una de sus dimensiones constitutivas, un proceso de producción de sentido.

Esta doble hipótesis supone un doble anclaje del sentido en lo social y de lo social en el sentido: el sentido de un fenómeno siempre será construido socialmente así como toda producción de sentido siempre será social. Esta verdad fundamental que Verón enuncia sólo se evidencia cuando se considera a la producción de sentido como discursiva.

Los discursos son las manifestaciones materiales del sentido, el punto de partida del análisis semiótico:

> Siempre partimos de 'paquetes' de materias sensibles investidas de sentido que son productos; con otras palabras, partimos siempre de configuraciones de sentido identificadas sobre un soporte material (texto lingüístico, imagen, sistema de acción cuyo soporte es el cuerpo, etcétera…) que son fragmentos de la semiosis. Cualquiera que fuere el soporte material, lo que llamamos un discurso o un conjunto discursivo no es otra cosa que una configuración espacio-temporal de sentido.
>
> Las condiciones productivas de los discursos sociales tienen que ver, ya sea con las determinaciones que dan cuenta de las restricciones de generación de un discurso o de un tipo de discurso, ya sea con las determinaciones que definen las restricciones de su recepción. Llamamos a las primeras *condiciones de producción* y, a las segundas, *condiciones de reconocimiento*. Generados bajo condiciones determinadas, que producen sus efectos bajo condiciones también determinadas, es entre estos dos conjuntos de condiciones que *circulan* los discursos sociales. (Verón, 1993: 126-127)

Es así que, analizando productos, apuntamos en realidad a procesos de producción de sentido, puesto que tales productos (los discursos) contienen, de acuerdo a Verón, *marcas* de

sus condiciones de producción, que al identificarse como tales, se convierten en *huellas* de las mismas:

> Las relaciones de los discursos con sus condiciones de producción, por una parte, y con sus condiciones de reconocimiento por la otra, deben poder representarse en forma sistemática; debemos tener en cuenta reglas de generación y reglas de lectura: en el primer caso hablamos de *gramáticas de producción* y en el segundo, de *gramáticas de reconocimiento.*
> Las reglas que componen estas gramáticas describen *operaciones* de asignación de sentido en las materias significantes (...) Estas operaciones se reconstruyen (o postulan) a partir de *marcas* presentes en la materia significante (...) Cuando la relación entre una propiedad significante y sus condiciones (sea de producción o de reconocimiento) se establece, estas marcas se convierten en *huellas* de uno u otro conjunto de condiciones. (1993: 129).

Muchos años después Verón publicó *La Semiosis Social 2*, en la que, entre muchos otros desarrollos teóricos, amplió sobre la cuestión entre la distinción entre condiciones y gramáticas de producción y reconocimiento:

> El DO [discurso-objeto] es la configuración empírica, material, de signos que puede ser sometida a análisis. Postulamos que las propiedades del DO que nos interesa identificar remiten a una gramática de producción (GP) que da cuenta de esas propiedades. Esto implica que hemos convertido al DO en miembro de una clase, porque las reglas de la gramática de producción permitirían generar, al menos en principio, un número indefinido de DO con las mismas propiedades.
> La gramática de producción formaliza las operaciones que dan cuenta de las propiedades identificadas del DO, *pero no las explica*: postulamos, entonces, que hay condiciones de producción (CP) -económicas, sociales, políticas, históricas, etc.- que permiten dar cuenta de la presencia, en el eslabón de la semiosis que estamos estudiando, de esa gramática de producción en particular (...) La tarea del observador es desentrañar (re-construir) las operaciones de las que el DO solo muestra las huellas. (2013: 293-294).

Lo que Verón explica en el fragmento seleccionado es que las gramáticas de producción son las reglas y operaciones que dejan en un discurso-objeto huellas de las condiciones de producción; es decir, que las condiciones de producción refieren a un nivel de abstracción mayor (contextos económicos, políticos, sociales, etcétera) que las gramáticas. Lo mismo sucede con las gramáticas y condiciones de reconocimiento; la diferencia es que diferentes observadores analizarán de acuerdo a distintas gramáticas, generando un desfase natural entre producción y reconocimiento, asegurando la no-linealidad de la comunicación (cf. Verón, 2015: 294). La diferencia entre la producción y el reconocimiento es lo que Verón denomina la circulación del discurso (cf. 1993: 127). Lo que el analista del discurso debe hacer, entonces, al desentrañar las operaciones de las que el discurso solo muestra las huellas, es reconstruir sus gramáticas de producción.

Asimismo, al equivaler el discurso con un "eslabón" de la semiosis, lo que Verón está afirmando es que la misma es infinita. Esta peculiaridad de la semiosis ya había sido sostenida en *La Semiosis Social*, en el primer desarrollo de su teoría de los discursos sociales:

> En la red infinita de la semiosis, toda gramática de producción puede examinarse como resultado de determinadas condiciones de reconocimiento; y una gramática de reconocimiento sólo puede verificarse bajo la forma de un determinado proceso de producción (...) Considerado en sí mismo, para retomar la fórmula de Peirce [signo = pensamiento], un pensamiento en un momento dado sólo tiene una existencia potencial, que depende de lo que será más tarde. La red infinita de la semiosis social se desenvuelve en el espacio-tiempo de las materias significantes, de la sociedad y de la historia. (1993: 130).

De este modo, cuando se analiza un discurso, se está tomando una cristalización, un punto de pasaje del sentido particular en la red infinita de la semiosis. Considerado dicho discurso en relación con sus condiciones de producción, el discurso analizado cumple el rol de interpretante y las condiciones de producción de representamen, mientras que el objeto se inscribe en aquello de lo que estén hablando las condiciones de producción del discurso. Considerado en relación con sus condiciones de reconocimiento, el discurso analizado es signo o representamen de su objeto y las condiciones de reconocimiento se vuelven el interpretante del discurso. (cf. 1993: 132). Para poner un ejemplo concreto: si entendemos la tapa de Floral Shoppe como discurso, ella será interpretante de sus condiciones de producción y, al mismo tiempo, signo o representamen de sus condiciones de reconocimiento.

Sin embargo, una vez que un discurso se toma como discurso-objeto, es decir, como discurso que se analiza, lo que se produce es un metadiscurso, puesto que el observador o analista se posiciona "por fuera" de la red de la semiosis. En ese sentido, tal metadiscurso, es decir, el análisis concreto que se realice, no será interpretante del discurso-objeto: será simplemente su signo (cf. 1993: 133).

2.2 GÉNERO Y ESTILO

En una de sus publicaciones más importantes, *Semiótica de los medios masivos*, Oscar Steimberg trazó sus famosas proposiciones comparativas sobre géneros y estilos. Con ellas, buscó iluminar un poco la cuestión muchas veces confusa, especialmente en el sentido común popular, entre las diferencias entre ambas categorías.

La primera de sus diez proposiciones, y la más fundamental de ellas, tiene que ver con lo que une a los géneros y los estilos. Steimberg sostiene que tanto unos como otros poseen

conjuntos de regularidades que permiten diferenciarlos y se distinguen en tres categorías: la retórica, la temática y la enunciación (cf. 1998: 48).

La categoría o dimensión retórica atañe a todos los mecanismos u operaciones de configuración de un discurso que permiten diferenciarlo de otro. La temática refiere a acciones y situaciones según esquemas de representabilidad históricamente elaborados y relacionados, previos al discurso; se diferencia del contenido por el carácter exterior a él, determinado por la cultura. La enunciación, finalmente, tiene que ver con el efecto de sentido de los procesos de semiotización por los que un discurso construye una situación comunicacional (cf. Steimberg, 1998: 48-49). Estas dimensiones, de todos modos, no son absolutamente excluyentes, sino que interactúan y dialogan entre sí.

Steimberg marca el carácter trans-semiótico de los estilos como la principal diferencia con respecto a los géneros:

> Los estilos de época, los de región o corriente artística o los correspondientes a un área socialmente restringida de intercambios culturales son trans-semióticos: no se circunscriben a ningún lenguaje, práctica o materia significante. En cambio, el género debe restringirse sea en su soporte perceptual (géneros pictóricos o musicales, por ejemplo), sea en su "forma de contenido", agregando previsibilidad a su acotación retórica, temática y enunciativa. (1998: 65).

Así queda planteada la primera gran diferenciación entre género y estilo: mientras los primeros se restringen a lenguajes o soportes perceptuales determinados, los segundos son esencialmente trans-semióticos.

La cuestión de la previsibilidad se configura como la otra característica fundamental a la hora de distinguir géneros y estilos. Para Steimberg, los estilos remiten con más fuerza al momento de la producción discursiva y su contexto histórico y cultural que los géneros, en los cuales el "pasado semiótico" se mantiene vigente (cf. 1998: 64). Por esta razón, los géneros son más previsibles que los estilos: ya en la introducción de su trabajo, Steimberg aclara:

> Ha sido reiteradamente señalado el carácter de *institución* -relativamente estable- de los géneros, que pueden definirse como *clases de textos u objetos culturales, discriminables en todo lenguaje o soporte mediático, que presentan diferencias sistemáticas entre sí y que en su recurrencia histórica instituyen condiciones de previsibilidad en distintas áreas de desempeño semiótico e intercambio social.* (1998: 45).

Los géneros se constituyen, así, como instituciones que plantean "horizontes de expectativas", para utilizar una imagen que Steimberg toma de Bajtín, una previsibilidad y rigidez mayor que los estilos, que no se circunscriben a un único lenguaje o soporte mediático específico y que se relacionan más fuertemente con un contexto histórico, social y cultural determinado que con el pasado.

2.3 CRÍTICA DE ARTE: ESTÉTICA RELACIONAL Y POSTPRODUCCIÓN

Consideraremos dentro del marco teórico las conceptualizaciones sobre el arte contemporáneo realizadas por Nicolás Bourriaud en su trabajo *Estética Relacional*. Como vimos anteriormente, el autor desestima las miradas oscuras y pesimistas sobre el arte contemporáneo, o el arte en la posmodernidad. En la introducción de su obra, polemiza con la visión de Lyotard, para quien la arquitectura posmoderna estaba "condenada" a abandonar una concepción global y totalizante sobre su misión histórica:

> ¿Y si, por el contrario, esa "condena" fuera la suerte histórica a partir de la cual pudieron desplegarse, desde hace unos diez años, la mayoría de los mundos artísticos que conocemos? Una "suerte" que puede resumirse en pocas palabras: aprender a habitar el mundo, en lugar de querer construirlo según una idea preconcebida de la evolución histórica. En otras palabras, las obras ya no tienen como meta formar realidades imaginarias o utópicas, sino construir modos de existencia o modelos de acción dentro de lo real ya existente, cualquiera que fuera la escala elegida por el artista. (Bourriaud, 2013: 12).

De este modo, para Bourriaud en el arte contemporáneo se plantea un horizonte teórico radicalmente distinto al arte moderno: la esfera de las interacciones humanas y su contexto social (cf. 2013: 13). El nacimiento y consolidación de una cultura urbana global y la extensión de la misma a la casi totalidad de los fenómenos culturales se presentan, para el autor, como el principal motor que lleva al arte contemporáneo a trabajar con y sobre la interacción humana. La cultura urbana, con la ciudad como emblema de organización y distribución social, plantea, así, un "régimen de encuentro intensivo" que se transforma en regla necesaria y absoluta de civilización, produciendo prácticas artísticas propias: un tipo de arte (el contemporáneo) que surge de la intersubjetividad y tiene por tema el "estar-junto, el encuentro observador y cuadro, la elaboración colectiva del sentido" (cf. 2013: 14). Ésta particularidad del arte contemporáneo es la que lleva a Bourriaud a caracterizarlo como "relacional" y a sostener que "el arte actual muestra que sólo hay forma en el encuentro, en la relación dinámica que mantiene una propuesta artística con otras formaciones, artísticas o no" (2013: 22).

La interacción humana y la consiguiente intersubjetividad o interdiscursividad (para decirlo en términos semióticos) se convierten, entonces, en el nodo central del arte contemporáneo, desde el cual se observa, se juzga y se compara a todas las prácticas artísticas. Podemos retomar, ahora, a Goodman: una cierta configuración de sentido se convierte en obra de arte cuando ejerce una función simbólica. Si tal configuración de sentido en ejercicio de función simbólica se inscribe en un entramado de intersubjetividades o interdiscursividades, de acuerdo a Bourriaud, se encuentra en la red del campo artístico:

> La intersubjetividad, en el marco de una teoría "relacionista" del arte, no representa solamente el marco social de la recepción del arte, que constituye su "campo" (Bourdieu), sino que se convierte en la esencia de la práctica artística. (Bourriaud, 2013: 23).

Asimismo, los planteos que el autor desarrolla en su siguiente obra, *Postproducción*, también se constituyen como fundamentales a la hora de comprender las distintas prácticas del arte contemporáneo. En el comienzo de su trabajo, Bourriaud afirma que el "arte de la postproducción responde a la multiplicación de la oferta cultural, aunque también más indirectamente respondería a la inclusión dentro del mundo del arte de formas hasta entonces ignoradas o despreciadas" (2014: 7). Los artistas de la contemporaneidad ya no manipulan materias primas, sino que interpretan, reproducen, reexponen y utilizan objetos que ya circulan en el mercado artístico, cultural y social, poniendo en jaque las nociones modernas de la originalidad y la creación y produciendo nuevas relaciones con el arte y la cultura (cf. 2014: 7). Las prácticas artísticas de la contemporaneidad, de acuerdo a Bourriaud, buscan inscribir a la obra de arte en el interior de una red de signos y significaciones, en lugar de considerarla una forma autónoma u original; buscan encontrar un modo de insertarse en los innumerables flujos de la producción (cf. 2014: 13). Por eso, "los artistas actuales *programan* formas antes que componerlas; más que transfigurar un elemento en bruto (la tela blanca, la arcilla, etc.), utilizan lo *dado*" (2014: 13):

> [El arte contemporáneo] Se trata de apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial, y hacerlos funcionar (...) La práctica del DJ, la actividad de un *web surfer* y la de los artistas de la postproducción implican una figura similar del saber, que se caracteriza por la invención de itinerarios a través de la cultura. Los tres son *semionautas* que antes que nada producen recorridos originales entre los signos. (2014: 14-15).

De este modo, para Bourriaud las fronteras entre consumo y producción artística se difuminan: el uso de formas preexistentes se vuelve una condición necesaria para la producción de nuevas formas. La obra de arte deja de ser la culminación de un proceso creativo, sino un generador de nuevos procesos; la obra de arte "ya no es una terminal, sino un momento en la cadena infinita de las contribuciones" (2014: 17).

3. HIPÓTESIS Y MARCO METODOLÓGICO

A comienzos del trabajo nombramos dos trabajos académicos de gran importancia a la hora de analizar el Vaporwave. Uno de ellos, el elaborado por el musicólogo británico Adam Harper en el journal *Popular Music* de la Universidad de Cambridge, clasificaba a nuestro objeto de estudio como un género musical basado en el sampleo y la manipulación de fragmentos de música pop de finales del siglo XX y Muzak. El otro, producido por el australiano Adam Trainer para el *Oxford Handbook of Music and Virtuality*, sostiene que el Vaporwave es un estilo musical que también se basa en el sampleo y la manipulación de fragmentos musicales, pero principalmente provenientes de documentales corporativos, infomerciales y presentaciones de productos.

En el medio de ellos nos encontramos con cada vez más publicaciones, artículos, comentarios y videos de YouTube que analizan el Vaporwave y lo definen no sólo como género o estilo musical sino también como una estética, un movimiento, una subcultura, etcétera.

Todos estos discursos observan en el Vaporwave, asimismo, un *significado encarnado*, en términos de Danto (cf. 2013; 51) relacionado con una actitud hacia la cultura de consumo del capitalismo tardío. Algunos autores, como el antes mencionado Grafton Tanner, sostienen que el Vaporwave plantea una crítica a las "enfermedades de la cultura contemporánea" (cf. 2016: 9). Esa postura es soportada, también, por una de las figuras más importantes del Vaporwave, Will Burnett (la persona detrás del proyecto Vaporwave, Internet Club), quien en una entrevista dada a Adam Harper para la influyente revista Dummy dijo:

> [Con el proyecto Internet Club] quise hacer algo muy *debordiano*, sobre cómo esta sociedad capitalista ha generado una hiperrealidad deshumanizante al enfocarse en la reproducción infinita de ideales a través de commodities (Harper, 2012, 12 de julio)

En dicho artículo, Harper suma su propia voz en esa postura al describir al Vaporwave como el pop de la "Plaza Virtual", siendo la "plaza" la abstracción de un espacio de interacción social, cultural y económico: "en una época, la plaza fue un espacio público, cívico y comunal. En estos días, la plaza es una propiedad privada donde el público puede ir a gastar dinero en cosas bonitas" (Harper, 2012, 12 de julio). En esta senda, Harper argumenta que el Vaporwave es un género musical *aceleracionista*, una lectura filosófica inspirada principalmente en la obra de Deleuze y Guattari. De acuerdo a los teóricos políticos Armen Avanessian y Mauro Reis,

> El aceleracionismo es una herejía política: la insistencia en que la única respuesta política radical al capitalismo no es protestar, agitar, criticar, ni tampoco esperar su colapso en manos de sus propias contradicciones, sino

> acelerar sus tendencias al desarraigo, alienantes, descodificantes, abstractivas (2017; 9)

En nuestro afán de definir a nuestro objeto de estudio desde una perspectiva más acabada e integral, la Semiótica, que supere las fronteras del lenguaje musical, partiremos de este puntapié dado por Harper -aunque con una leve pero sustancial inversión- para sostener que *el Vaporwave es un estilo aceleracionista de arte contemporáneo*. La inversión antes mencionada se trata, precisamente, de que definimos al Vaporwave como un *estilo* y no como un *género*, como lo hace Harper.

Para dar cuenta de ello, realizaremos un análisis en producción sobre una muestra de doce álbumes de música[22] Vaporwave publicados entre 2010 y julio de 2013, mes en el que Adam Harper publicó en Dummy un segundo artículo sobre el Vaporwave, en el que comentó sobre su supuesta muerte, de la que se estaba hablando en los foros de Internet de Reddit, 4chan y Tumblr, donde el estilo había florecido[23]. Si uno busca en Google Trends la popularidad del término de búsqueda "vaporwave" verá que su pico de popularidad a nivel mundial se da en enero de 2017. Google Trends ofrece sus resultados en términos relativos: al pico se le asigna un valor máximo sobre el cual se asignan los demás resultados.

Figura 2. Evolución de interés en el término de búsqueda "vaporwave"

Si en julio de 2013 el Vaporwave estaba apenas en el comienzo de su escalada de popularidad, ¿por qué realizamos el corte en dicho momento?

[22] Utilizamos el término "álbum de música" en el sentido en que Paolo Bertetti (cf. 2009: 73) le confiere al término "texto discográfico", es decir, un producto semiótico cuyo sentido está construido por la articulación de componentes musicales, gráfico-visuales y verbo-visuales. Exceptuamos, aquí, el componente objetual que también describe Bertetti por tratarse de álbumes publicados (por lo menos en sus lanzamientos originales) exclusivamente en Internet y carecer, así, de un soporte material/objetual.

[23] En dicho artículo, Harper argumenta que "el Vaporwave se está convirtiendo en una fórmula". (Harper, 2013, 29 de julio). Comenta, también, sobre una imagen que circulaba en 4chan, en la que se denunciaba que la proliferación de proyectos Vaporwave que simplemente copiaban lo ya hecho estaba matando al género/estilo.

En parte por lo mencionado previamente: la nota de Harper publicada en ese mes comenta sobre la supuesta muerte del Vaporwave, adjudicando como responsable a la cantidad de álbumes que se estaban publicando bajo esta etiqueta en los que no se respiraba innovación de ningún tipo, sino que simplemente se repetía una fórmula.

Por otro lado, los motivos por los cuales el Vaporwave siguió creciendo en popularidad son múltiples y no se relacionan con el propósito de este trabajo. En todo caso, que el Vaporwave haya alcanzado su pico de popularidad en 2017, cuando en 2013 sus *early adopters*, por llamarlos de algún modo, ya vaticinaban su muerte, habla de la vitalidad del estilo, de su crecimiento y trascendencia; es una prueba de que el Vaporwave no es, como muchos sostenían y sostienen, una mera moda o un simple chiste.[24]

La muestra para el análisis de discurso fue seleccionada en base a la lectura extensa, crítica y profunda de la bibliografía, de los artículos disponibles en Internet e incluso de los documentales sobre el tema que circulan en plataformas como YouTube. Estos doce álbumes son los más comentados por los discursos interpretantes del estilo; componen el núcleo fundamental de la primera época del Vaporwave, en la que decidimos enfocarnos.

Analizaremos sus características retóricas, temáticas y enunciativas tanto desde el plano musical como visual para, así, dar cuenta con mayor tenacidad del carácter trans-semiótico del Vaporwave, esencial a la hora de definirlo como un estilo.

Universidad de SanAndrés

[24] https://music.avclub.com/vaporwave-is-no-longer-a-joke-on-2814-s-rain-temple-1798254757
https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/4nujvq/is_vaporwave_a_joke/
http://www.ballstatedaily.com/article/2018/03/internet-explained-v-a-p-o-r-w-a-v-e

4. ANÁLISIS DE CASOS - DISCUSIÓN

4.1 VAPORWAVE ES ARTE

El primer paso en el análisis de los casos consistirá en definir al Vaporwave como arte contemporáneo. *Arte contemporáneo* es, en sí misma, una categoría compleja que requiere una diferenciación previa. Debemos primero establecer por qué el Vaporwave es *arte* y luego por qué es *arte contemporáneo*. Este paso previo lo hacemos, también, porque creemos necesario enmarcar al Vaporwave dentro de una cosmovisión más general del arte antes de subrayar sus elementos de arte contemporáneo, dada la pluralidad de definiciones que se le han dado (un meme, un chiste, música electrónica, etc).

Para poder entender al Vaporwave como arte, tenemos que remitirnos al desarrollo del estadounidense Nelson Goodman acerca de cuándo hay arte. Como explicamos anteriormente, en términos de Goodman, siempre que nos enfrentemos a un objeto que esté ejerciendo una función simbólica, y que posea densidad sintética, semántica, plenitud relativa, ejemplificación y referencias múltiples y complejas, estaremos frente a una obra de arte.

Optamos por realizar un cuadro de doble entrada para cada tipo de discurso[25] (visual y musical), en el que cada fila corresponde a un álbum (expresado en formato título del álbum - nombre de artista) y cada columna corresponde a un parámetro de análisis, tomados de los conceptos de Goodman: densidad sintáctica, densidad semántica y plenitud relativa. En estas primeras tablas nos enfocamos en los primeros tres síntomas goodmanianos únicamente ya que proporcionan una primera aproximación general; los dos síntomas restantes (ejemplificación y referencia múltiple y compleja) involucran un análisis más profundo y específico que realizaremos más adelante, indirectamente, cuando nos ocupemos de categorizar al Vaporwave como arte contemporáneo y como estilo.

Tanto en su expresión visual como musical, el discurso Vaporwave es tanto sintáctica como semánticamente denso. Incluso en sus productos más minimalistas, como la tapa del álbum 0 de Blank Banshee o las canciones del álbum Midnight Television de la banda homónima, el discurso Vaporwave se caracteriza por ejercer distintos tipos de simbolización, en términos de Goodman, que dan cuenta de su riqueza en formas y contenidos.

Como vimos anteriormente, de acuerdo a Goodman, un objeto puede ser comprendido como una obra de arte cuando ejerce una función simbólica, es decir, cuando *simboliza* ya sea a través de la representación de un tema o contenido, la expresión de ideas o sentimientos o la

[25] Ver Anexo - Tabla 1.A y 1.B

ejemplificación de formas y recursos técnicos. Asimismo, dicha simbolización debe ser densa sintáctica y semánticamente; la presencia de dichas densidades garantiza los síntomas restantes.

Las tablas nos arrojan que el Vaporwave, tanto en lo visual como en lo musical, representa temas o contenidos, expresa ideas o sentimientos y ejemplifica formas y recursos técnicos. El propósito de las mismas es dar un pantallazo general del Vaporwave que nos permita, en primer lugar, entenderlo como arte; por eso, no desarrollamos en estas primeras tablas una reflexión profunda sobre cómo realiza cada tipo de simbolización. Por ahora nos contentamos con señalar, de un modo más bien esquemático, los distintos aspectos de los discursos visuales y musicales que los vuelven densos sintáctica y semánticamente.

Sigamos con el ejemplo de la tapa del álbum 0 de Blank Banshee:

Universidad de SanAndrés

Figura 3. Tapa del álbum "0" de Blank Banshee.

La imagen que observamos se trata de una imagen digital y está compuesta por tres elementos: el fondo degradé que va de violeta a celeste, el nombre del artista en el borde superior, y un modelado 3D que, por relaciones de iconicidad, sabemos que es una cabeza humana en perfil de ¾ pero sin ojos, sin cabello, sin oído ni líneas de expresión. Aún siendo uno de los casos más modestos, en cuanto a cantidad de elementos puestos en juego, la portada de 0 se presenta como un objeto denso sintácticamente. La interacción entre cada elemento conjuga un símbolo particular, que sería muy distinto si algún aspecto de los mismos fuera cambiado. El degradé que va de violeta a celeste (o viceversa) pasa por una infinidad de tonalidades distintas, de “terceros” colores que somos incapaces de nombrar. Si no llegara a aclararse u oscurecerse del modo en que lo hace, la sensación que generaría sería distinta. Asimismo, la figura en 3D, que no posee ojos, cabello, oído ni líneas de expresión, se destaca

sobre ese fondo sin estar apoyada sobre nada, como si estuviera flotando. De hecho, podemos observar el fondo detrás de sus ojos vacíos. La forma en que se expresa el nombre "Blank Banshee" también se vincula con el todo de un modo singular: las "A" prescinden de la línea horizontal, componiéndose de triángulos abiertos.

La interacción entre todos estos elementos genera, en primera instancia, una sensación de misterio e incertidumbre: ¿por qué reconocemos humanidad en esa figura 3D a pesar de no poseer ojos, cabello, oído ni líneas de expresión? ¿Cómo se presenta? ¿Está flotando en algún espacio desconocido? ¿Por qué vemos a través de ella? ¿Qué pasaría si mirara de frente? ¿Qué pasaría si el fondo fuera blanco? ¿O si fuera plano, de un solo color? ¿Si fuera todo violeta? ¿O todo naranja? ¿Habría tanto misterio si la línea horizontal de la A en "BLANK BANSHEE" estuviera presente? La densidad sintáctica se trata, precisamente, de que no existan equivalencias sintácticas ante variaciones en los elementos.[26] Por eso, que surjan todas estas preguntas es un síntoma (para seguir en terminología goodmaniana) de densidad sintáctica.

La densidad semántica, por otro lado, como el nombre lo indica, se inscribe en el campo del sentido e implica que cada elemento del símbolo (de la obra, del objeto) pueda comportarse como un símbolo en sí mismo, aportando así distintos significados al símbolo total. La superposición de significados dentro del objeto provoca que el sentido del símbolo (de la obra, del objeto) no sea nunca lineal e inequívoco. Castro, divulgador de la obra de Goodman, explica: "El lenguaje semánticamente denso es impreciso en los límites de la denotación y no puede desprenderse de la ambigüedad y la redundancia" (2005: 195).

En esta senda, observamos distintos tipos de simbolización en cada elemento del objeto en cuestión. El fondo, como explicamos anteriormente, presenta un degradé de violeta a celeste perfecto, en el que se plasman múltiples expresiones distintas del color. Ese degradé perfecto, en el que el pasaje de un color a otro se vuelve imperceptible, sólo puede realizarse mediante

[26] El doctor en filosofía de la Universidad de Valladolid, Sixto J. Castro explica la densidad sintáctica de este modo: "En los lenguajes sintácticamente ordenados, como el lenguaje ordinario, un carácter (una letra) puede plasmarse gráfica o acústicamente de diversos modos, pero esas plasmaciones son equivalentes sin efecto sintáctico. Pero en los lenguajes con densidad sintáctica no hay esa equivalencia" (2005: 195). En el caso del texto BLANK BANSHEE, observamos, sin embargo, que aquí sí hay una diferencia sintáctica entre la A con línea horizontal y sin línea horizontal ya que este fragmento de texto se enmarca dentro de un sistema de símbolos distintos al lenguaje ordinario; opera como elemento tipográfico dentro de un discurso gráfico/visual.

Al respecto, en *Los lenguajes del arte*, Goodman sostiene: "No hay nada que constituya intrínsecamente una representación; el estatus de representación es relativo al sistema de símbolos. Algo que en un determinado sistema sea un cuadro puede ser una descripción en otro (...) Un sistema es representacional en la medida en que es denso; un símbolo es una representación sólo si pertenece a un sistema totalmente denso o a una parte densa de un sistema parcialmente denso" (2010: 206).

técnicas digitales. En este sentido, el fondo simboliza en tanto ejemplifica el recurso del degradé matemático, computacional, que permite visualizar un espectro de colores vibrante y sólido.

La figura 3D también funciona como ejemplificación en el mismo sentido que el fondo de la pieza; la imagen en cuestión sólo puede lograrse mediante procesos digitales. Asimismo, la gráfica de la figura remite a videojuegos de los 90, cuando las posibilidades técnicas no permitían una expresividad muy desarrollada o profunda en las animaciones o modelados 3D (de hecho, muchos fans del álbum sostienen que la figura en cuestión es el personaje Lara Croft del videojuego Tomb Raider[27]). En una época donde los avances tecnológicos en animación y modelado 3D permiten una mayor humanización de los productos realizados, una figura como ésta, con líneas rectas y con poco detalle expresivo, se crea con una intención. De este modo, el objeto digital inexpresivo y carente de elementos humanamente diferenciadores (ojos, oído, cabello, líneas de expresión) acaba siendo densamente expresivo en sensaciones de alienación y deshumanización, y representativo en cuanto a cultura digital y gamer.

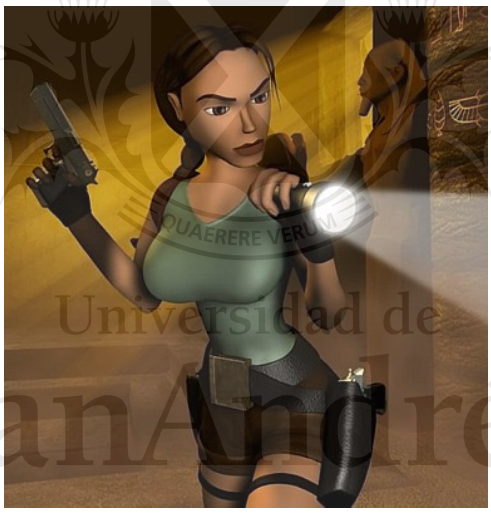

Figura 4. Captura del videojuego "Tomb Raider" en la que vemos al personaje Lara Croft.

Aunque el propósito de este primer análisis es simplemente inscribir al Vaporwave dentro del campo artístico, podemos ya ir previendo algunas cuestiones en las que profundizaremos más adelante: la imagen digital, la relación con la cultura digital/virtual, lo misterioso, la apropiación.

Por otro lado, en su expresión musical el Vaporwave también posee una densidad sintáctica y semántica que lo constituye como una forma de arte. Tomando el caso mencionado previamente, el del álbum Midnight Television de la banda homónima, observamos que, a pesar

[27] http://vaporwave.wikia.com/wiki/Blank_Banshee_0

de contar con muy pocos recursos o elementos, el mismo se vuelve una obra de arte, un símbolo rico en sentidos que son, a su vez, símbolos.

El lenguaje musical es, *per se*, un lenguaje denso sintácticamente; al estar compuesto por cuatro variables esenciales (la altura, el timbre, el tiempo y el volumen)[28], las combinatorias posibles, las posibilidades de creación se vuelven virtualmente infinitas. Y en esa infinitud aparece la no-equivalencia sintáctica: una nota (altura) puede ser interpretada acústicamente por distintas fuentes (timbre) y el efecto sintáctico no será el mismo[29]. Por ejemplo, una canción popular compuesta para guitarra criolla y bombo puede ser interpretada por un trío de trompetistas; las notas que se ejecuten podrán ser las mismas, pero no solo el timbre será otro (y con él, una percepción de la obra absolutamente distinta) sino que también se alteraría la sintaxis de la canción, el modo en que se abordan y ordenan las voces, ya que mientras la guitarra es un instrumento armónico y melódico, la trompeta es únicamente melódico.

En el caso de Midnight Television, observamos que cada producción se basa en la apropiación y manipulación de un producto previo. Utiliza la técnica conocida como Chop and Screw[30] que, a su vez, es un modo de hacer Plunderphonics, un género musical creado por el músico John Oswald en la década del 80. Oswald concibió al Plunderphonics no sólo como un género musical sino como una proclama, una insurrección. En 1985 publicó su manifiesto, llamado "Plunderphonics, o piratería como prerrogativa compositiva"; en él, sentenció:

> Los instrumentos musicales producen sonidos. Los compositores producen música. Los instrumentos musicales reproducen música. Los grabadores de sonido, las radios, los tocadiscos, etcétera, reproducen sonido. Un dispositivo como una cajita musical produce sonido y reproduce música. Un tocadiscos en las manos de un artista de hip hop/scratch que utiliza el disco como una tabla de lavar electrónica, con una aguja fonográfica como púa, produce sonidos que son únicos y no reproducidos -el tocadiscos se convierte en un instrumento

[28] "Las variables musicales básicas son el volumen, la altura y el timbre. El tiempo también puede expresarse a través de variables musicales, tanto como la medida de duraciones de un determinado sonido u otra estructura musical como la posición de un determinado sonido u otra estructura musical dentro de la continuidad del tiempo" (Adam Harper, *Infinite Music*, 2011: 19).

[29] Investigadores del Instituto de Neurología del University College de Londres estudiaron en 2009 cómo el timbre altera la percepción de emoción en la música. En una publicación que bautizaron *It's not what you play, it's how you play it* (No se trata de qué tocás sino de cómo lo tocás), afirman: "La evidencia sugiere que la interacción entre la emoción percibida y el timbre no depende simplemente de factores acústicos o estructurales de bajo nivel ni de la experiencia pasada del individuo, sino que es un efecto robusto producido directamente por características tímbricas como el ataque o el contenido espectral" (2009: 2152).

[30] Se conoce como "Chop and Screw" a una técnica de remix que involucra bajar el tempo de una canción y editarla generando cortes, repeticiones de fragmentos, etc. Esta técnica fue introducida a principios de los 90 por el colectivo de raperos del sur de Houston, liderados por el mítico DJ Screw. Las producciones chopped and screwed que estos artistas realizaban solían estar acompañadas por una estética en la que primaban tonos violáceos; esta decisión estética iba de la mano del alto consumo de una droga recreacional hecha de la mezcla de jarabe para la tos y Sprite conocida como Purple Drank.
(https://en.wikipedia.org/wiki/Chopped_and_screwed)

> musical. Un sampler, esencialmente un instrumento de grabación y manipulación, es simultáneamente un dispositivo de almacenamiento y de creación, reduciendo esta distinción manifestada por el derecho de autor. (Plunderphonics, 1985)

Oswald abogó siempre por la obsolescencia de los derechos de autor, la apropiación y libre utilización de composiciones musicales previas y la defensa del uso de dispositivos electrónicos como instrumentos musicales. Los álbumes de Oswald consisten de obras en las cuales se samplean pequeñísimos fragmentos de canciones pop y se unen entre sí para formar una nueva unidad. En ese sentido, las obras musicales del Plunderphonics son obras de una plena densidad sintáctica, ya que se basan en recontextualizaciones de producciones previas, por lo que no solamente exponen una alteración de las variables esenciales del sonido sino la alteración de un producto total.

Las obras dentro del álbum Midnight Television consisten, precisamente, de pequeños fragmentos de producciones previas chopped and screwed, es decir, con el tempo bajado a aproximadamente 70 bpm[31]. Cada canción, asimismo, presenta una calidad de audio baja que contrasta con las canciones fuente en sus grabaciones originales, producciones pop, funk y de comerciales de los 80 de alta calidad sonora.

En cuanto a la densidad semántica del álbum, los géneros musicales que recontextualiza (funk, pop, música de comerciales) aportan una sensación particular: música originalmente upbeat, optimista en algunos casos, de fondo en otros, pero en todo caso *comoditizada* (música que podríamos escuchar en un shopping, de fondo en un noticiero, cuando entramos a un local de ropa…) que al ver alterado su tiempo y, con él, su tímbrica (los teclados se vuelven más densos, los bajos más robóticos, las pocas voces que aparecen, más pantanosas) produce una sensación de extrañeza y misterio.

La semántica, en el aspecto musical, también tiene una relación directa con el lenguaje verbal que se expresa en los títulos de las canciones: Now Playing, Channel Surfing, Blind Dates, After Party, All Night, Commercial Dreams. Títulos que, en su mayoría, remiten al consumo de contenidos mediáticos: “Now Playing” es el texto por default que los reproductores digitales de música muestran para indicar qué canción se está reproduciendo; “Channel Surfing” refiere al acto del zapping; los otros títulos también evocan los mismos sentidos, al triangular con el nombre del álbum “Midnight Television” (“After Party” refiere al acto de ver televisión durante la madrugada, al volver de una fiesta; “Blind Dates” y “All Night” remiten al acto mismo del consumo nocturno y solitario de televisión; “Commercial Dreams”, a las vidas de

[31] Beats per minute (pulsos por minuto).

ensueño que comunican (¿o comunicaban?) los comerciales de televisión). El conjunto de símbolos que constituyen la obra total acaba por expresar un sentimiento de angustia post-fiesta, angustia de la soledad y el acto un tanto decadente de consumir televisión en soledad. Un tipo de consumo mediático cada vez más vintage; por eso es que, también, el álbum expresa cierta nostalgia por el pasado, aunque es ambiguo en aquello por lo que expresa nostalgia.

El desvío artístico, a través de la apropiación de obras pasadas, se constituye también en un recurso esencial del álbum (y del Vaporwave), que da cuenta del carácter ejemplificador del mismo. Utilizamos la definición de desvío artístico que da Nicolas Bourriaud, retomando a la Internacional Situacionista: "reutilización de elementos artísticos preexistentes en una nueva unidad" (2009: 40).

Nuevamente lo misterioso, la apropiación, el vínculo humano-dispositivo, y ahora la soledad y la nostalgia aparecen como temas y sentidos que se desprenden del álbum y, como vemos en la tabla, del Vaporwave en general. Aunque, como dijimos anteriormente, el objetivo de estas tablas no fue caracterizar y describir al Vaporwave sino simplemente dar cuenta de por qué debe enmarcarse dentro del arte -y no exclusivamente dentro de la música. Avanzaremos un poco más sobre la caracterización del Vaporwave al insertarnos, a continuación, en el proceso de definirlo como *arte contemporáneo* y más adelante como *estilo aceleracionista de arte contemporáneo*.

Universidad de San Andrés

4.2 VAPORWAVE ES ARTE CONTEMPORÁNEO

Como vimos anteriormente, *arte contemporáneo* es una categoría compleja que no se define exclusivamente por la variable temporal. Es decir, *arte contemporáneo*, no es necesariamente o únicamente el arte "que se hace ahora": no todo arte contemporáneo, en términos temporales, es necesariamente arte contemporáneo en términos conceptuales. Asimismo, muchas obras de arte de la década del 80, por ejemplo, son obras de arte contemporáneo en términos conceptuales aun no siéndolas en términos temporales.

Entendemos como *arte contemporáneo* aquello que Danto definió, como vimos previamente, como arte posthistórico: arte que reutiliza el pasado, arte posterior al relato legitimador del arte, arte que reflexiona sobre su propia naturaleza y que usa libremente el medio artístico[32].

[32] Págs. 20-21.

Vimos que Nicolás Bourriaud también sostiene que el arte contemporáneo es el arte del fin del relato histórico y utópico que establecía al arte como emancipador del hombre. Es el arte que surge de la intersubjetividad y que la ubica en el centro de la práctica; es el arte de la elaboración colectiva del sentido, de la relación y el encuentro entre formas (ya sean artísticas o no)[33]. El arte que ya no busca formar realidades utópicas sino constituir modos de existencia dentro de lo real ya existente (cf. Bourriaud, 2013: 12).

En ese sentido, tiene sentido que Bourriaud caracterice al arte contemporáneo como el arte de la postproducción, es decir, el arte que se basa en la interpretación, reproducción, reexposición o utilización de obras realizadas por otros o de productos culturales disponibles (cf. 2014: 7):

> Moviéndose en un universo de productos en venta, de formas preexistentes, de señales ya emitidas, edificios ya construidos, itinerarios marcados por sus antecesores, [los artistas contemporáneos] ya no consideran al campo artístico (aunque podríamos agregar la televisión, el cine o la literatura) como un museo que contiene obras que sería preciso citar o "superar", tal como lo pretendía la ideología modernista de lo nuevo, sino como otros tantos negocios repletos de herramientas que se pueden utilizar, stocks de datos para manipular, volver a representar y a poner en escena. (2014: 13-14).

De este modo, los artistas contemporáneos realizan sus obras con plena conciencia de que una obra de arte no es nunca una conclusión, un producto cerrado, sino un punto en una línea, un generador de actividades (cf. Bourriaud, 2014: 16). En *Estética Relacional*, Bourriaud ejemplifica dicho concepto con el caso de las imágenes digitales. Sostiene:

> ...las imágenes digitales, por su parte, no necesitan una relación analógica con el sujeto para poder existir. Porque "la foto es la grabación trabajada de un impacto físico", mientras que "la imagen digital no resulta del movimiento de un cuerpo sino de un cálculo"[34]. La imagen visible ya no constituye la huella de algo; resulta de un encadenamiento de números y su forma ya no es el terminal de una presencia humana (...) La imagen contemporánea se caracteriza justamente por su poder generador: ya no es una huella (retroactiva) sino un programa (activo). Es justamente esta propiedad de la imagen digital la que informa el arte contemporáneo con mayor fuerza… (2013: 85).

El arte de la postproducción se propone, así, acabar con la separación tajante entre consumo y producción: en toda apropiación, en el readymade, lo que se establece es una "equivalencia entre elegir y fabricar, consumir y producir" (Bourriaud, 2014: 22); el consumo, el uso, de la forma pasada se convierte en la producción de una forma nueva.

> La apropiación es en efecto el primer estadio de la postproducción; ya no se trata de fabricar un objeto sino de seleccionar uno entre los que existen y utilizarlo o modificarlo de acuerdo con una intención específica. (Bourriaud, 2014: 24).

[33] Pág. 32

[34] Bourriaud cita allí a Pierre Lévy (1987) en *La machine univers. Création, cognition et culture informatique.*

Apropiación, uso, recontextualización, reexposición, interpretación, adaptación; para Bourriaud, el artista contemporáneo se comporta como un DJ, como un *web surfer*, como un pirata que subvierte las nociones tradicionales e históricas de la autoría, lo inédito, lo original y lo sublime. "Crear es insertar un objeto en un nuevo escenario, considerarlo como un personaje dentro de un nuevo relato" (2014: 24) sentencia Bourriaud, afirmando allí que la creación (momento mitológico de la práctica artística, interpretado anteriormente como iluminación, inspiración divina, genialidad) no es más que una reinterpretación, una apropiación. En este sentido, como explica la alemana Mercedes Bunz en *La utopía de la copia* (2007), la digitalización de la práctica artística convierte a la postproducción en un estándar del arte contemporáneo puesto que la copia digital (de un objeto artístico o cultural pasado) se vuelve copia idéntica: "Con la digitalización se vuelven irrelevantes el ajuste a una forma originaria y la unicidad de esa primera forma (...) Con la copia idéntica se modifica la calidad de las relaciones establecidas entre original, copia y serie" (Bunz, 2007: 17).

Como síntoma cercano a lo que venimos describiendo, la devaluación de la figura del autor también es una característica constitutiva del arte contemporáneo. El renombrado crítico alemán de arte Boris Groys en su obra *Volverse público* sostiene: "Numerosos grupos de artistas de todo el mundo refuerzan la autoría en colaboración para sus obras, e incluso la anonimia" (2014: 44). Afirma, asimismo, que esta tendencia es "una de las principales características indiscutibles del arte contemporáneo" (2014: 44). Groys argumenta que el renunciamiento a la autoría es una forma de empoderar al espectador (cf. 2014: 47); este punto tiene sentido, también, si lo relacionamos con la idea de Bourriaud de equivaler el consumo y la producción, la cultura del uso y el arte de postproducción: la carencia de autoría vuelve activo y participativo al consumidor/espectador al facilitarle la apropiación y reexposición de la obra. "Al final, este sacrificio [la renuncia a la autoría] beneficia al artista porque lo libera de esa mirada gélida que emerge del juicio de un público no participativo" (Groys, 2014: 47). Sobre este mismo tema, su colega y coterránea, Bunz, sostiene:

> ...hoy se puede trabajar artísticamente sin la necesidad de pertenecer al mundo del arte. Lo que esto pone en evidencia es que se ha producido un cambio en el campo del arte. El arte se ha abierto. Ya no son sólo los artistas los que producen arte. La importancia del autor ha pasado a un segundo plano; la elección de determinados temas y motivos, como la naturaleza muerta o el motivo de la *vanitas* basta para ingresar al arte. (2007: 87).

De este modo, podríamos identificar cuatro síntomas esenciales, para seguir en los términos goodmanianos, que caracterizan al arte contemporáneo:

1. Reflexión sobre la propia naturaleza del arte.
2. Libertad sobre el medio artístico.

3. Postproducción (interpretación, reproducción, reexposición o utilización de obras realizadas por otros o productos culturales disponibles).
4. Práctica colaborativa y destrucción de la figura de autor.

Si bien podríamos extender la cantidad de síntomas/variables (podríamos, por ejemplo, considerar a la tematización sobre interacciones humanas como una variable, o el carácter transitivo de la obra de arte como otra), consideramos que estas cuatro variables son capitales, del mismo modo en que lo son los pecados capitales de la tradición judeocristiana: así como de los siete pecados capitales se desprenden todos los actos considerados pecado, de estos tres ejes capitales se desprenden todas las demás características definitorias del arte contemporáneo. Al mismo tiempo, por tratarse de síntomas que nos permiten diagnosticar si una obra se corresponde con el arte contemporáneo, consideramos que no es excluyente que deba presentar los cuatro. Basta con que presente tres de estos síntomas, o dos muy intensamente, para que podamos identificar a la obra en cuestión con el arte contemporáneo.

Para dar cuenta del Vaporwave como arte contemporáneo, trabajamos sobre una única tabla[35] que reúne tanto al discurso visual como el musical. Utilizamos la misma para señalar presencias (en verde), ausencias (en rojo) y casos híbridos (en amarillo) de los síntomas en cada uno de los casos analizados. Tomamos esta decisión de realizar una sola tabla porque, como explicamos anteriormente, al tratarse nuestra muestra de álbumes musicales, constituyen, cada uno, una unidad integral que involucra a los discursos visuales y musicales. La separación hecha en el punto anterior fue realizada con fines puramente operativos, por tratarse de la primera caracterización que realizábamos del objeto de estudio; debíamos justificar que cada tipo de discurso pertenece al campo del arte. Una vez aclarado ello, procedemos a caracterizar al Vaporwave ya como unidad.

En la tabla observamos que en cada uno de los casos encontramos al menos tres de los cuatro síntomas antes descritos. Aunque puede interpretarse que algunos de estos síntomas se superponen, lo cierto es que se presentan como dimensiones de un todo: ¿puede una obra presentar mecanismos de postproducción sin una reflexión sobre la propia naturaleza del arte o sin libertad sobre el medio artístico? No; pero una obra sí puede reflexionar sobre la naturaleza del arte sin presentar operaciones de postproducción.

Para determinar la presencia o ausencia de alguno de los síntomas nos basamos en las observaciones recopiladas en las tablas anteriores, en las que se describió en términos de

[35] Ver Tabla 2.

densidad sintáctica, semántica y plenitud relativa a cada caso. Las técnicas del Chop and Screw, los collages visuales digitales (y los collages musicales), el looping virtualmente infinito de samples, la apropiación de músicas pasadas y de imágenes culturales pasadas (la tipografía y los tiburones del videojuego Ecco the Dolphin en la tapa de Chuck Person's Eccojams Vol. 1, el busto del dios Helios en Floral Shoppe, la utilización e intervención de capturas de pantalla de Google Maps en Far Side Virtual, solo por poner algunos ejemplos) son todas expresiones de postproducción que demuestran, asimismo, la profunda reflexión sobre la propia naturaleza del arte y la libertad sobre el medio artístico. Cada una de estas obras se comporta como un *hackeo* al sistema del copyright, a las nociones de original y copia y a la tradición moderna del campo artístico. Aquí vemos, también, una primera aproximación al carácter subversivo (en términos de Bourriaud[36]), que nos ocuparemos de describir en profundidad más adelante.

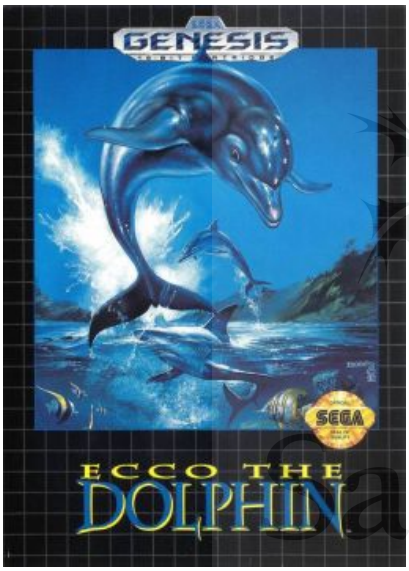

Figura 5. Tapa del videojuego Ecco the Dolphin.

Figura 6. Tapa del videojuego Ecco the Dolphin, versión "Mega-CD".

Figura 5. Tapa del álbum "Chuck Person's Eccojams Vol. 1" de Daniel Lopatin.

[36] Págs. 21-22.

Si nos detenemos por un momento exclusivamente en el aspecto musical de los álbumes, podemos traer a colación los conceptos esenciales de la música posmoderna propuestos por el compositor y musicólogo de la Universidad de Indiana, Jonathan Kramer (1996):

1. No es un repudio o una continuación del modernismo, sino que posee aspectos de las dos cosas.
2. Es, en algún sentido o nivel, irónica.
3. No respeta fronteras entre sonoridades y procedimientos del pasado ni del presente.
4. Busca romper las barreras entre lo intelectual y lo "de poca cultura".
5. Muestra desdén hacia la unidad estructural como valor.
6. Se rehúsa a aceptar la distinción entre elitista y populista.
7. Evita las formas totalizantes.
8. Incluye citas y referencias a músicas de muchas culturas y tradiciones.
9. Acepta las contradicciones.
10. Desconfía de las oposiciones binarias.
11. Incluye fragmentaciones y discontinuidades.
12. Abarca el pluralismo y el eclecticismo.
13. Presenta múltiples sentidos y temporalidades.
14. Sitúa el sentido en el oyente más que en la partitura, la performance o el compositor. (cf. 1996: 21-22).

Estos postulados que Kramer enuncia sobre la música posmoderna (o contemporánea) que, nuevamente, no tienen que necesariamente darse todos para calificar a una obra como música contemporánea, se corresponden casi a medida para el Vaporwave. Las fragmentaciones y discontinuidades, el eclecticismo, el rechazo a la distinción entre elitista y populista o el aire irónico son todas características que, como vimos en principio y como veremos en profundidad luego, definen al Vaporwave. Ya nos encargaremos de describir de qué modo.

La tabla nos muestra también que el síntoma oscilante del Vaporwave es la destrucción de la figura de autor: de los doce casos analizados, dos se presentan con su nombre de pila (Daniel Lopatin y James Ferraro) y cinco presentan casos híbridos (NewDreams Ltd, Macintosh Plus, PrismCorp Visual Enterprises, Internet Club y Saint Pepsi). La hibridez de estos casos tiene que ver con distintos motivos. En el caso de Internet Club, el nombre del artista salió a la luz en la mencionada (y famosa dentro del nicho) nota de Adam Harper para la revista Dummy. Will Burnett, el autor detrás de Internet Club, concedió una entrevista al musicólogo sin esconderse tras su conocido avatar. Saint Pepsi es un caso similar: el nombre del autor permanecía desconocido tras su avatar hasta que tuvo problemas con Pepsi, la compañía, y tuvo que cambiarlo[37]. Finalmente, NewDreams Ltd, Macintosh Plus y PrismCorp Visual Enterprises

37 https://exclaim.ca/music/article/saint_pepsi_seemingly_forced_to_change_his_name_due_to_complaint_from_pepsi

se resumen en un solo caso puesto que se trata de distintos avatares que corresponden a una misma persona[38], cuyo nombre real, asimismo, es de público conocimiento (Ramona Andra Xavier). El hábito de cambiar de nombre/avatar para distintos proyectos de un mismo artista es algo usual en la cultura DJ; al respecto, Bourriaud sostiene:

> El músico-programador realiza el ideal del intelectual colectivo al cambiar de nombre para cada uno de sus proyectos; la mayoría de los DJ disponen de múltiples nombres de autor. Más que una persona física, un nombre designa en adelante un modo de aparición o de producción, una línea, una ficción. (2014: 112-113)

De hecho, cada uno de los avatares de Ramona Xavier posee una lógica propia, una manera de construir sentido distinta, como podemos observar en las tablas 1.1 y 1.2. Profundizaremos en esta diferenciación más adelante, cuando caractericemos sucintamente al Vaporwave como estilo.

En una de las publicaciones previamente mencionadas, *Babbling Corpse*, el crítico Grafton Tanner sostiene que el anonimato de los artistas "es parte de la experiencia de escuchar Vaporwave" porque "te hace conectar con música que surge del vacío, que a lo sumo puede atribuírsele a un avatar sin rostro" (2016: 22).

Estamos llegando, así, a la finalización de este apartado en el que damos cuenta de por qué consideramos al Vaporwave como arte contemporáneo. El Vaporwave se apropia de objetos artísticos y culturales del pasado para reubicarlos en un contexto nuevo, diferente, abierto (en términos de Bunz) y enigmático. Sus artistas surfean la Web, la historia del arte, la cultura popular occidental (con un fetichismo particular por la cultura popular japonesa), la cultura gamer, etcétera para crear mundos nuevos, singulares, inimaginables décadas atrás. Un fantasma empieza a sentirse cada vez más cercano: la nostalgia. Un fantasma que cazaremos en el próximo paso, cuando entremos en el análisis estrictamente semiótico del Vaporwave.

Pero antes de entrar en ese terreno, y habiendo introducido al fantasma de la nostalgia, creemos necesario hacer un puente entre estos capítulos citando al crítico cultural español Eloy Fernández Porta en *Homo Sampler* (2008). En el capítulo "La regresión o el asalto del pasado", Fernández Porta retoma la idea de "falsa nostalgia" de Jameson, quien sostenía que el artista posmoderno se situaba en una posición estética melancólica que imagina y recrea modalidades del pasado que se han elaborado de manera artística (cf. Fernández Porta, 2008: 170). Sobre esto, agrega:

> El artista posmoderno como *nostálgico falso* re-creaba un pasado inexistente por medio de signos, residuos y reliquias. Pero lo que empieza a definirse en la posmodernidad es la interiorización de ese discurso por parte del artista, esto

[38] https://en.wikipedia.org/wiki/Vektroid

> es, quien, proclamándose crítico, se sabe niño en el planeta del consumo (2008: 170-171).

Esta internalización del discurso posmoderno, o de cierta actitud posmoderna, por parte del artista contemporáneo de la que habla Fernández Porta se manifiesta, como veremos ahora, de lleno en el Vaporwave: la contradicción, ambigüedad o sutileza de quien se proclama crítico sabiéndose hijo del consumo y el neoliberalismo.

4.3 VAPORWAVE ES ESTILO DE ARTE CONTEMPORÁNEO

4.3.1 Retórica, temática, enunciación

Ingresamos ahora en el momento del análisis en que recurriremos a la Semiótica para dar cuenta del estatuto del Vaporwave en tanto *estilo de arte contemporáneo*. Tomaremos las conceptualizaciones sobre género y estilo hechas por Steimberg para realizar lo que Verón (2004) define como "análisis en producción" (2004: 179) de nuestra muestra de álbumes Vaporwave. Como vimos anteriormente[39], géneros y estilos coinciden en sus dimensiones constitutivas: retórica (mecanismos u operaciones de configuración de un discurso que permiten diferenciarlo de otro), temática (acciones y situaciones de un discurso según esquemas de representabilidad históricamente elaborados y relacionados) y enunciación (efecto de sentido de los procesos de semiotización por los que un discurso construye una situación comunicacional)[40]. Sin embargo, difieren esencialmente en dos cuestiones: el grado de apego al soporte perceptual y la previsibilidad. Mientras los géneros se presentan más restringidos, apegados, a un soporte perceptual, los estilos se caracterizan por ser trans-semióticos. Por el otro lado, mientras los géneros presentan un carácter *institucional*, planteando una estabilidad y previsibilidad mayor, donde el pasado semiótico se mantiene vigente, los estilos carecen de tal vigor institucional, presentando una combinación conflictiva entre el pasado aún vigente y la fuerza del momento de la producción discursiva (Steimberg, 1998: 64). Esto no significa, de todos modos, que los estilos no plantean un esquema de relativa previsibilidad: un conjunto X

[39] Págs. 31-31.

[40] Con respecto a la noción de "efecto de sentido", Verón sostiene: "...no veo claramente qué podría ser el "efecto de sentido" de un discurso, desde el punto de vista semiótico sino *otro* discurso en el cual se manifiesta, se refleja, se inscribe el efecto del primero" (2004: 182). Verón sostiene que el "verdadero objeto" de la Semiótica está en el proceso producción / reconocimiento del sentido, es decir, en la circulación (cf. 2004: 182), por lo tanto, un análisis completo implicaría el análisis tanto de los discursos *en producción* como de los efectos de sentido, que son, los distintos discursos *en reconocimiento*. Sin embargo, a los fines de caracterizar un tipo de discurso como género o estilo, nos basta con el análisis en producción ya que lo que nos interesa es entender las distintas operaciones y relaciones con discursos previos que el discurso en cuestión plantea. El efecto de sentido que planteamos en la dimensión enunciativa es, como el representamen, una *posibilidad*.

de textos constituye un estilo, precisamente, por la recurrencia de ciertas características retóricas, temáticas y enunciativas en el mismo.

El análisis del discurso en producción, de este modo y en este caso, consiste en reconstruir las operaciones retóricas, los temas que relaciona y el efecto de sentido que edifica el mismo (a través del análisis de una muestra de textos que representan al discurso).[41]

¿Qué comprendemos por operaciones retóricas? Para ello, primero, debemos clarificar qué entendemos por operaciones. Gastón Cingolani (2011) define a las operaciones del siguiente modo:

> La operación es lo que produce que algo tenga sentido: por sí mismo, un mensaje, un objeto cualquiera, no significan nada. Para que ello suceda, los individuos deberán producir operaciones mentales que son las que finalmente atribuirán algún(os) sentido(s) a ese objeto inerte. Así, la operación es la configuración misma de una significación a nivel mental, donde "mental" implica afectos, sentimientos, acciones intencionales o no, y reglas instituidas por convención o por hábito. (2011: 84).

Al tratarse, de este modo, de configuraciones de sentido a nivel mental, no podemos acceder a las operaciones a través de nuestros sentidos: no podemos ver las operaciones, no podemos tocarlas. Por eso, en línea con la Teoría de los Discursos Sociales de Verón, lo que hacemos es observar marcas de un discurso-objeto que se constituyen en huellas de las operaciones, y por lo tanto de las gramáticas y condiciones de producción. (cf. Cingolani, 2011: 85).

Desde la perspectiva de los géneros y estilos, estas operaciones se constituyen como retóricas en tanto se comportan como los modos de configurar sentido que permiten diferenciar a un texto de otro, como explica Steimberg. Marita Soto (cf. 2001: 10-17) enumera un listado de operaciones retóricas discernibles en el análisis semiótico, basándose en el estudio realizado por el influyente Grupo Mu. Las mismas son:

- Sinécdoque: sustitución del todo por la parte o la parte por el todo.
- Metáfora: modificación semántica de un elemento, a través de la combinación de dos formas distantes entre sí.
- Metonimia: sustitución que opera como desplazamiento dentro del mismo universo.

[41] La diferencia entre "texto" y "discurso" es aclarada por Verón del siguiente modo: "La noción de 'Discurso' pretende ser un concepto teórico. Y la noción de 'Texto', tal como la utilizo, es un concepto empírico. 'Texto' designa esos paquetes de lenguaje que uno encuentra circulando en la sociedad, en distintas formas: ya sea escrita, oral o en combinación con otros modos que no pertenecen al lenguaje (...) 'Discurso' no está en el mismo nivel porque, más que un objeto, designa un modo de acercamiento, un modo de manipulación o de abordaje al texto" (1986: 70-71). Más adelante, en *La Semiosis Social 2*, Verón utilizó el término "discurso-objeto", como vimos previamente, para referirse a lo que aquí llama "texto".

- Oxímoron: contradicción absoluta entre dos elementos; aceptación de la contradicción.
- Antífrasis: afirmar lo contrario de lo que se quiere expresar.
- Hipérbole: agrandamiento y exageración.
- Anáfora: repetición de un mismo recurso/elemento.
- Pleonasmo: adición de más elementos de los necesarios para su comprensión.
- Antítesis: oponer dos elementos contrarios conceptualmente, pero cercanos en algún aspecto.
- Alegoría/Parábola/Fábula: sucesión de metáforas que comunican una idea más compleja.
- Ironía: dar a entender lo contrario de lo que se expresa.
- Paradoja: unión de dos ideas que resultan contradictorias pero que pueden esconder una verdad oculta.

En cuanto a los temas que se relacionan entre un discurso-objeto y otros discursos, nos basamos en la conceptualización que Cesare Segre (1988) realiza al respecto. En *Tema/Motivo,* el autor sostiene: "Llamaremos temas a aquellos elementos estereotipados que sostienen todo un texto o gran parte de él" (1988: 358). Por "estereotipado", Segre entiende a aquello que, producto de una continua reutilización cultural -por repetición, adquiere un significado particular (cf. 1988: 357). En este sentido, los temas siempre se constituyen como otros discursos con los que el texto/discurso-objeto se relaciona. La temática corresponde, así, al orden de la interdiscursividad, diferenciándose, como vaticinaba Steimberg, del "contenido": mientras éste se corresponde con el orden de lo que se dice, se expresa o se muestra en un discurso-objeto particular, el tema se corresponde con lo social y cultural. Como explica Facundo Diéguez (2011), el análisis temático buscará, entonces, identificar contenidos de un discurso-objeto, cómo se relacionan entre sí, y cómo se vinculan con temas y discursos previos, históricamente elaborados (cf. 2011: 6).

Finalmente, el efecto de sentido se da -aunque sea, como dijimos antes, como *posibilidad*- por la situación comunicacional construida por el discurso, es decir, por su enunciación. Como sabemos, la enunciación "corresponde no al orden de lo que se dice, sino al decir y sus modalidades, a las maneras de decir" (Verón 2004: 172). Tales modalidades del decir están determinadas tanto por las operaciones retóricas como las referencias inter y metadiscursivas del texto. Así como el interpretante hace posible la relación del representamen con su objeto, la

enunciación hace posible el vínculo entre retórica y temática, construyendo, así, la situación comunicacional que involucra el discurso.

Habiendo aclarado y profundizado en las cuestiones de la retórica, la temática y la enunciación, podemos embarcarnos, ahora, en las observaciones del análisis realizado en la Tabla 3, que corresponde al análisis semiótico de los casos, integrando en el mismo análisis al lenguaje musical y visual. De este modo, la tabla 3 funciona como una síntesis de las tablas previas, especialmente de las 1.1 y 1.2, en las que se detallaron las densidades sintácticas y semánticas de los casos.

4.3.2 Análisis semiótico

4.3.2A Análisis retórico

A partir de lo que extraemos de la tabla de análisis semiótico, podemos sostener que el Vaporwave es un estilo de arte contemporáneo que plantea una crítica a la cultura global del consumo. El Vaporwave, en tanto discurso, mantiene una distancia crítica con lo que podríamos denominar cultura del capitalismo tardío. Tal efecto de sentido surge a partir de las relaciones entre características retóricas y temáticas que el Vaporwave, como acto enunciativo, pone a disposición. Dichas características retóricas y temáticas, asimismo, se establecen por su recurrencia en el corpus de textos analizados, que habla por el universo. En este sentido, a partir de este análisis podremos trazar con cierta exactitud qué es y qué no es Vaporwave.

Desde el componente retórico del discurso, observamos que el Vaporwave se construye en base a cuatro operaciones principales: la sinécdoque, la anáfora, la hipérbole y la ironía. Como vimos anteriormente, el Vaporwave es esencialmente arte de postproducción; en ese sentido, es arte apropiacionista que emplea el desvío artístico, es decir, que reutiliza elementos del pasado para edificar nuevos mundos posibles, "dentro de lo real ya existente" (Bourriaud, 2014: 12)[42].

La sinécdoque aparece como una condición necesaria del estilo: fragmentos, pequeñas porciones significantes de obras totales se reexponen, recontextualizan y reproducen en el discurso. La técnica del chop and screw, presente en la mayoría de los casos analizados, se constituye como sinécdoque en tanto se basa en la apropiación y manipulación (el sampleo) de un fragmento musical (un compás, un motivo, un gancho melódico): tal manipulación consiste

[42]Pág. 32.

en bajar el tempo de dicho fragmento y *glitchearlo*[43]. La acción del chop and screw, sumado al glitcheo, producen una sensación de extrañamiento, de misterio: lo que antes sonaba claro y en alta calidad ahora suena roto, confuso, lento sin que sepamos bien por qué. Más aún cuando el fragmento en cuestión se corresponde con una pieza musical reconocida. Como por ejemplo, la canción A1 de Daniel Lopatin, del álbum Chuck Person's Eccojams Vol.1, que consiste de varios fragmentos chopped and screwed y glitcheados del megahit de los 80, África, de la banda Toto: mientras la versión original presenta una estructura pop clásica (introducción, estrofa, estribillo) que crece gradualmente en intensidad y emotividad, la adaptación de Daniel Lopatin es deforme, presenta cortes torpes y repeticiones absurdas, carece de estructura y se condimenta con el tempo bajo que, sumado a una gran cantidad de reverb y delay, provoca confusión en el oyente sobre la letra, la melodía e incluso la rítmica y la armonía. Grafton Tanner explica: "El mal funcionamiento de la tecnología es como un martillo roto: como somos conscientes de su construcción y diseño, cuando se rompe se vuelve desconocido, deja de ser una extensión incuestionable de nosotros mismos" (2016: 19-20).

De este modo, mediante el chop and screw, el glitch y la repetición, el sampling característico del Vaporwave no se conforma con ser simplemente una operación sinecdoquial. El chop and screw opera en estos casos también como una operación hiperbólica puesto que amplía y exagera no solo la duración de los fragmentos sino también su valor semántico. Manteniendo el mismo ejemplo de A1/África, la porción seleccionada por Lopatin enuncia la frase "hurry boy she's waiting there for you" ("apúrate, ella está esperándote a vos"); en la versión original, tal frase es cantada inmediatamente antes del estribillo, momento en el que la canción alcanza un pico de emotividad. En A1 tal estribillo no solo pareciera no llegar nunca por la densidad que genera el tempo bajo, sino que efectivamente no llega, puesto que los glitches que agrega Lopatin producen una repetición indefinida de la frase que nunca se resuelve. Aparece allí el poder semántico de la hipérbole y también de la anáfora, operación retórica esencial en el Vaporwave presente a través de las repeticiones y los glitches. Ésta última también adquiere una presencia importante en el uso de efectos como el reverb y el delay: el primero genera un eco sobre el fragmento o el canal al que se le aplica el efecto, que provoca una repetición sutil, etérea; el segundo, por otro lado, también opera por repetición, pero de un

[43] Un glitch es una falla de corta duración en un sistema; es un término utilizado particularmente en el ámbito de la computación, los videojuegos y en la electrónica. El Glitch Art, asimismo, es una práctica artística que consiste en crear errores digitales (por ejemplo, corromper datos) o analógicos (por ejemplo, manipular una cinta de cassette) con fines estéticos. (https://en.wikipedia.org/wiki/Glitch; https://en.wikipedia.org/wiki/Glitch_art).

modo más evidente y cortante. En álbumes como el de Daniel Lopatin, o en Palm Haze de Miami Vice, estos efectos juegan un papel primordial.

El Vaporwave, como decíamos recientemente, se preocupa por que la edición *se note*. Al respecto, Tanner sostiene:

> Canciones como "PACIFIC" de INTERNET CLUB y "All Night" de Midnight Television están constituidas por samples mal editados, cuyo efecto consiste en la acentuación de la artificialidad del medio por el cual las canciones fueron producidas. Aunque no todas las canciones vaporwave ponen la edición al frente, la mayoría celebra la remediación y el sampleo amateur como una forma de socavar el estilo de producción suave e hiper-profesional de la música popular occidental contemporánea. (2016: 19).

La amateurización de la que habla Tanner, operada a través de sinécdoques, hipérboles y anáforas, no le quita valor artístico al Vaporwave. Como explica el crítico de arte Juan Martín Prada en su trabajo *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, la amateurización de las prácticas creativas está relacionada con el contexto multimediático en el que nos desenvolvemos, en el que todos somos tan consumidores como productores y distribuidores de contenidos (cf. 2014: 37).

Tanner menciona una cuestión que también observamos en nuestra tabla: no toda la música Vaporwave está compuesta de samples. En dos de nuestros doce casos analizados, observamos que no hay allí operaciones sinecdoquiales sino metonímicas: se trata de álbumes en los que no escuchamos samples manipulados sino una orquestación, un ensamble, de instrumentos virtuales/digitales. En estos casos (Far Side Virtual de James Ferraro y Home™ de Prism Corp Virtual Enterprises), lo que oímos son composiciones "originales", en el primer caso, interpretadas exclusivamente a través de instrumentos digitales (y breves fragmentos de sonidos sampleados de software, como Skype), y covers de canciones pop anglosajonas, japonesas y smooth jazz interpretadas, también, a través de instrumentos digitales, en el segundo caso. La interpretación a través de dichos instrumentos constituye una operación metonímica en tanto se sustituye, se desplaza, un elemento por otro del mismo universo: un piano digital plantea una relación metonímica con el piano analógico (son parte del mismo universo por iconicidad, es decir, por semejanza). La metonimia también opera aquí como una descontextualización: los instrumentos que oímos no "pertenecen" al universo de sonidos que esperamos de un álbum musical. En cambio, "pertenecen" al universo de los videojuegos, sonidos de softwares, música de espera, ringtones.

La mezcla de sinécdoque, hipérbole, anáfora y metonimia, en el plano musical, opera retóricamente con el objetivo de descontextualizar: generar misterio, extrañeza, sorpresa e incluso incomodidad. Pero éstas operaciones trabajan también sobre el plano visual,

potenciando tales efectos. Siguiendo con el caso de Chuck Person's Eccojams Vol.1, el arte de tapa consiste, como vimos anteriormente, de un collage digital (metonimia) hecho de fragmentos tomados de distintas tapas (de distintas versiones) del videojuego Ecco the Dolphin. Más allá de si el consumidor conoce o no tal videojuego, la extrañeza es automática: los distintos caracteres tipográficos, la saturación de azules, el tiburón amenazante, el "MEGA" gigante; no solo nada de todo ello parece corresponderse con la tapa de un álbum sino que tampoco se transmite un mensaje claro, solo una sensación de incomodidad y fragmentación. La metonimia, la hipérbole (el carácter tipográfico), la anáfora (repetición de la palabra ECCO) también operan aquí en favor de la extrañeza y el misterio. Lo mismo sucede, por ejemplo, en la tapa de Redefining the Workplace, de Internet Club: ¿por qué ese render hiperreal tan perfecto, hiperbólico, de un complejo de oficinas está en baja calidad? ¿Por qué transmite tanto silencio con solo mirarlo? ¿Qué es un complejo de oficinas sin personas? La hipérbole empieza a jugar aquí con la otra operación retórica fundamental del Vaporwave: la ironía.

Figura 6. Tapa del álbum "Redefining the Workplace" de Internet Club.

Es principalmente mediante la ironía que el lenguaje musical y el lenguaje visual se relacionan. En Redefining the Workplace comenzamos observando un escenario irónico: un complejo de oficinas hiperreal y casi deshabitado. Pero la ironía se vuelve aún más profunda al escuchar las canciones: música New Age y ambient completamente chopped and screwed, glitcheada, rota, deformada. Canciones que llevan títulos como GLOBAL CONNECTION, SYSTEM FOCUS, TIPS AND TRICKS FOR THE NEW WEB MARKETER; canciones que desde su título refieren a un discurso corporativo del capitalismo tardío, que despliegan un optimismo corporativo ya vintage, pero que al reproducirse se componen de versiones rotas y

deformadas de un tipo de música que podríamos escuchar en una clase de yoga. Canciones en las que no oímos ni una sola voz humana. Al parecer el espacio de trabajo redefinido es un espacio vacío, sin humanos, sin movimiento, donde solo quedan promesas de un capitalismo ideal y ridículamente optimista.

4.3.2B Análisis temático

Por tratarse de un metalogismo (Soto, 2001: 10), la ironía es una operación retórica que empieza a jugar con lo temático. La ironía está presente en el Vaporwave a través del recurso de la parodia. Linda Hutcheon define a la parodia como una "forma de repetición con distancia irónica y crítica, que apunta a marcar diferencia más que similaridad" (2000; XII); tal distancia irónica y crítica es definida más adelante como "inversión irónica", y al respecto sostiene: "la inversión irónica es una característica de toda parodia (...) la crítica no tiene que estar necesariamente presente en la forma de una risa ridiculizante para que [algo] se considere parodia" (2000: 6). En ese sentido, la parodia no es "imitación nostálgica de modelos pasados; es una confrontación estilística, una recodificación moderna que establece diferencia en el corazón de la similaridad" (Hutcheon, 2000: 8). Para la autora, la parodia contemporánea *dramatiza* con distancia crítica la diferencia entre el texto parodiado y el texto "parodiante" a través del "mecanismo retórico" de la ironía (2000: 30-31). Es en esa cuestión central (la distancia crítica que le permite a la parodia marcar la diferencia en la similaridad) donde se diferencia del pastiche: al respecto, Hutcheon retoma a Genette[44] y sostiene que "la parodia es transformativa en su relación otros textos; el pastiche es imitativo" (2000: 38). En su ensayo sobre Vaporwave, Tanner retoma y confronta la parodia de Hutcheon y el pastiche de Jameson sosteniendo, con razón, que es el compromiso político, la distancia crítica, lo que distingue a un tipo de imitación de la otra (cf. 2016: 40-41). Analizar desde el concepto de parodia, en lugar del pastiche, es reconocer la capacidad crítica que ostenta el arte contemporáneo, que reutiliza el pasado, exponiendo así la comodificación de la cultura (2016: 41). En esta vereda también se plantan autores previamente citados como Bourriaud, Groys, Bunz y Prada.

La parodia en el Vaporwave aparece en todas sus expresiones: en la descontextualización aberrante de grandes hits pop de los 70, 80 y 90; en la reutilización de imágenes clásicas como el busto de Helios junto a un skyline cyberpunk, como en la tapa de Floral Shoppe; en apropiarse de una canción triste de los Beach Boys como "I just wasn't made for these times" y *mash-*

[44] Genette, G. (1982). *Palimpsestos*. París: Seuil.

upearla[45] con una canción contemporánea de Purity Ring y llenarla de glitches y recursos del presente, como hace Blank Banshee, etcétera. La ironía, de todos modos, no aparece únicamente como parodia: un disco que se titula Home™ implica una ironía (el hogar, el reino de la propia subjetividad, aparece como un *trademark*, una marca, un privilegio por el que pagar derecho de autor); una canción titulada "Bermuda Breeze" (Brisa de Bermuda) en un álbum llamado "Palm Haze" (Neblina de Palmera) es un recurso irónico; la inserción de una tablet como cabeza de un cuerpo vestido de esmoquin, en la tapa de Far Side Virtual, solo por poner algunos ejemplos.

Figura 9. Tapa del álbum "HomeTM" de Prism Corp Virtual Enterprises.

Figura 10. Tapa del álbum "Palm Haze" de Miami Vice.

Figura 11. Tapa del álbum "Far Side Virtual" de James Ferraro.

Esta descripción de la ironía como operación retórica nos abre las puertas para ingresar en el campo temático del Vaporwave. Como vemos en la tabla, el estilo plantea relaciones interdiscursivas (y metadiscursivas) con una variedad de temas que se desprenden de discursos pasados: el citypop japonés de los 80, el Muzak (que involucra a lo que se conoce como música de ascensores o música de centros comerciales), videojuegos de fines de los 80 y principios de los 90, el pop y el funk anglosajón de fines de los 70 hasta principios de los 90, el optimismo corporativo en la primera era de Internet, discursos radiofónicos y televisivos de los 80, etcétera. Adam Trainer argumenta:

> "El Vaporwave samplea lo cristalino de los videos corporativos, R&B suave de principios de los 90 y Muzak de centros comerciales (...) [presenta] una imaginería anticuada, retrofuturista, perteneciente a corporaciones de una era post-globalización que persiguen un mundo digital ideal, que cumple todos los sueños a través de la tecnología" (2016: 491-492).

Esta "sensibilidad corporativa retrofuturista" (Trainer, 2016: 493) también es advertida por Tanner y Harper, quienes notan y agregan la distancia crítica que el Vaporwave plantea al retomar los temas y discursos mencionados previamente. Harper sostiene:

> El típico archivo Vaporwave (o álbum) se presenta como una colección de escenarios inspiradoramente modernos, motivacionales y reguladores del

[45] https://en.wikipedia.org/wiki/Mashup_(music)

> estado de ánimo -perfectos para un infomercial, una pantalla de menú, un video informativo de avión, un video promocional de un complejo de oficinas, el lobby de un hotel. (Harper, 2013, 29 de julio).

Tanner también observa esta obsesión del Vaporwave con la presentación de temas que representan un optimismo retro sobre el capitalismo y el mundo globalizado; un retrofuturismo en el sentido de que se trata de la recuperación de antiguas proyecciones sobre el futuro. La década de los 80 y principios de los 90, la década de Reagan y Thatcher, la década de Gorbachev y el fin de la URSS, de los comienzos de Internet y los albores de un mercado global, del neoliberalismo; una época de confianza oficial en las supuestas bondades del capitalismo tardío. Al respecto, Tanner explica:

> El Vaporwave convierte nuestras fascinaciones y fantasías en formas más inquietantes para sugerir que no todo está perfectamente bien, para recordarnos que tal vez, en esta era de Internet, no hemos sido liberados (...) es escéptico de la promesa del capitalismo de liberarnos en el nombre de los bienes materiales y a través de la nostalgia que cubre una era obsesionada con los clichés de la historia. (2016: 9).

La nostalgia aparece, así, como un tema que cubre y rodea al Vaporwave. La nostalgia es, asimismo, un tema de época de acuerdo a estos autores[46]; y se basan en su "padre intelectual" para sostenerlo: el crítico cultural inglés, Simon Reynolds. En *Retromania* (2012), Reynolds desarrolla, a partir de numerosos casos, un largo y profundo análisis sobre la identidad de la música pop contemporánea. Sostiene que en estos tiempos en que la información cultural se almacena digitalmente, "la presencia del pasado en nuestras vidas ha aumentado de manera inconmensurable e insidiosa. El material viejo o bien impregna directamente el presente o bien acecha justo debajo de la superficie de la corriente, en forma de ventanas *on-screen* hacia otras épocas" (2012: 91). El rol de Internet en esta adicción del presente hacia el pasado se vuelve, así, fundamental. Al mismo tiempo, la presencia que genera el pasado en el presente vuelve confusas las fronteras temporales:

> En Internet, el pasado y el presente se mezclan de una manera que vuelve al tiempo blando y esponjoso. YouTube es Web 2.0 por antonomasia en tanto promete inmortalidad a cualquier video que se suba: teóricamente, el contenido puede quedarse allí para siempre (...) una avalancha increíblemente rápida de noticias (blogs de temas cotidianos y de política actualizados cada diez minutos, asuntos candentes en Twitter, opiniones que circulan en los foros) coexiste con la obstinada presencia de la porquería nostálgica. (Reynolds, 2012: 97).

[46] Tanner argumenta que "el capital se las ha ingeniado para abrirse camino en nuestra nostalgia" y, por eso, hoy en día hasta el deseo de volver al pasado ha sido comoditizado (cf. 2016: 66). Trainer, por otro lado, observa que la "saturación de información" que produce Internet crea tendencias centradas en la nostalgia, formadas a partir de la memoria popular colectiva y experiencias personales (cf. 2016: 479).

Aún sin hablar específicamente del Vaporwave[47], Reynolds describe en el prólogo de su obra a una generación joven cuyos

> ...disparadores de la nostalgia son los diversos aspectos de la estridente modernidad de los años ochenta: los primeros y algo torpes intentos de considerar una forma artística más a los videoclips emitidos por MTV y los alguna-vez-futuristas y hoy irrisoriamente primitivos juegos de computadora y videojuegos con fichines de la época, junto con las robóticamente alegres melodías y los tonos fluorescentes de sintetizador de la música de los juegos (2012: 26).

Retrofuturismo, videojuegos, soundtracks de videojuegos… ¿Algo de esto suena conocido? Absolutamente. El Vaporwave hace de la nostalgia por el primer optimismo tecnológico y digital (la "estridente modernidad") de los 80 y 90 un tema estilístico fundamental. La apropiación de personajes y relatos como el de Lara Croft y Ecco the Dolphin (por parte de Blank Banshee y Daniel Lopatin, respectivamente) no solo opera como nostalgia personal e individual sino como símbolo de una promesa y una búsqueda de redención por la tecnología: Lara Croft, la arqueóloga digital inglesa protagonista de Tomb Raider que buscaba tesoros antiguos, patrimonios de la humanidad, enfrentándose a gánsteres y villanos; Ecco, el delfín de Sega que buscaba en las profundidades del océano reencontrarse con su manada.

No resulta fácil definir si la nostalgia en el Vaporwave es sincera o si es irónica. ¿Por qué sería irónica cuando se está apropiando de videojuegos que marcaron las infancias de una generación? O, ¿por qué sería sincera cuando evoca esa sensibilidad corporativa retrofuturista? Sobre la nostalgia en el Vaporwave, Trainer sostiene:

> La imaginería vaporwave es fetichista en su apropiación de las tecnologías de entretenimiento digital para el hogar, mostrando CDs relucientes y discos láser, marcos de animé y de primera generación de videojuegos, pantallas de televisión y monitores de computadoras, todo en esquemas de color pastel o reluciente neón (...) El vaporwave ofrece nostalgia por un sueño que siempre permanecerá fuera de alcance: el mito de la perfección y la satisfacción por medio de la estética capitalista (2016: 494).

Trainer nos da aquí un indicio de la ambigüedad en torno a la nostalgia que rodea al Vaporwave. Podríamos interpretar que es una nostalgia que posee dos instancias: una instancia sincera, en la que se recuperan ciertos elementos de discurso visual (y también musical: el funk de Atkins, los hits de los 80 de Phil Collins, el Muzak atemporal, soundtracks de videojuegos

[47] Está hablando de artistas pertenecientes al movimiento Hypnagogic Pop, predecesor del Vaporwave. Daniel Lopatin y James Ferraro, por ejemplo, producían Hypnagogic Pop previo a producir Vaporwave. La frontera entre ambos estilos es difusa y varía según autores; nosotros nos plantamos en la diferenciación que sostiene Adam Trainer (2016), quien, a grandes rasgos, argumenta que el Hypnagogic Pop se funda en una nostalgia más individualista, constituida esencialmente por experiencias individuales, mientras que el Vaporwave apela a una nostalgia más colectiva, social y, por tanto, política.

de la infancia), que podríamos relacionar con la "nostalgia reflexiva" que describe Reynolds[48] en *Retromanía*. Y otra instancia irónica, en tanto lo que se recupera se constituye como símbolo de un sueño de una época que se sabe irrealizable. Recuperamos aquí el planteo de Fernández Porta: empezamos a observar en el Vaporwave un discurso crítico de quien se sabe niño del consumo.

Estrictamente en el plano visual, el Vaporwave plantea un diálogo con el arte metafísico de Giorgio De Chirico, representando sus temas de un modo similar. La historiadora del arte Emily Braun (2014), en su trabajo sobre la obra *The Song of Love* de De Chirico, sostiene que, en ella, la yuxtaposición del pasado y el presente provoca una disonancia cognitiva que nos lleva a preguntarnos si el escenario que construye el cuadro pertenece o no a algún momento de la historia (cf. 2014: 4).

Figura 7. "The Song of Love" de Giorgio De Chirico (1914).

La presencia del busto de Apolo junto a un guante gigante de plástico, sumado a una pelota verde y un tren detenido en el fondo rompen con cualquier noción de espacio-tiempo convencional. Braun sostiene que "la esencia del arte metafísico de De Chirico es el enigma y el rango de efectos psicológicos que genera, desde la inquietud hasta el asombro" (2014: 7). El

[48] "Lejos de querer resucitar una edad dorada perdida, la nostalgia reflexiva se complace en la neblinosa lejanía del pasado y cultiva las agridulces punzadas de lo conmovedor" (Reynolds, 2016: 31).

principal método que empleaba De Chirico era el desplazamiento, el desvío: "...hacía que los objetos se vieran como juguetes curiosos al extraerlos de sus contextos normales y reubicarlos junto a otros objetos descontextualizados" para generar la sensación de algo nuevo, de algo que previamente no se podía pensar (cf. Braun, 2014: 11). Asimismo, estas dislocaciones que De Chirico realizaba eran absolutamente novedosas para su época, al unir bustos clásicos con guantes de plástico como en *The Song of Love*, o con bananas como en *The Uncertainty of the Poet*, o introduciendo productos panificados en una obra de arte como en *Le regret*: todas "citas proto-Pop del maravilloso día a día, generadas por la nueva cultura de commodities" (2014: 11).

El consumo, lo misterioso y la recuperación ambigua del pasado son conceptos tan recurrentes en la obra de De Chirico como en el Vaporwave. El ejemplo más claro donde se ve la continuidad del arte metafísico es la portada de Floral Shoppe[49]: el busto clásico a la izquierda, ubicado junto a elementos descontextualizados y descontextualizantes como una captura de imagen o video que muestra el skyline de Nueva York con cierto tono cyberpunk, por ejemplo. Sucede en cada una de las portadas, con excepción de Empire Building de Saint Pepsi: la descontextualización de objetos que simbolizan la cultura del consumo (el auto clásico junto a las palmeras paradisíacas de Hologram Plaza, el hombre con cabeza de iPad de Far Side Virtual, la cocina hiperreal en Home™, la pantalla de televisor (o computadora) en Midnight Television, etc) en espacios utópicos, irreconocibles, imposibles de localizar espacial o temporalmente. Igual que De Chirico.

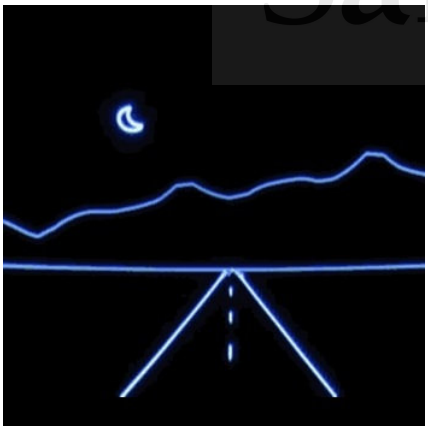

Figura 83. Tapa de "Midnight Television" de Midnight Television

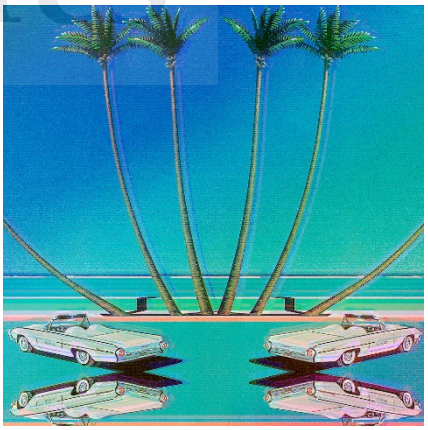

Figura 94. Tapa de "Hologram Plaza" de Disconscious

[49] Ver Figura 1.

Nos metemos, así, en un último gran aspecto temático, del que se desprenden otros: el consumo, en un mundo capitalista globalizado. El Vaporwave se constituye como una gran reflexión sobre el consumo, y este gran tema se visualiza tanto a través de referencias temáticas ya mencionadas (cultura gamer/virtual, pop comercial de los 80 y Muzak -música creada para acompañar el acto de consumo-, música ambient/New Age, la relación con los medios de comunicación) como a través de referencias temáticas que tienen que ver con la ciudad, es decir, con lo urbano. El hiperrealismo de Home™ y Redefining the Workplace, las referencias cyberpunk de Floral Shoppe, Euphoria y Empire Building, el City Pop que vemos en Hologram Plaza y escuchamos en cada disco son todos elementos temáticos que hablan de lo urbano. Y hablar de lo urbano es hablar del consumo. Al respecto, Guy Debord (2012), en su aclamada obra *La Sociedad del Espectáculo*, dice:

> La acumulación de mercancías producidas en serie para el espacio abstracto del mercado, así como debía romper todas las barreras regionales y legales y todas las restricciones corporativas del medioevo que mantenían la *cualidad* de la producción artesanal, debía también disolver la autonomía y la cualidad de los lugares (...) El urbanismo es la toma de posesión del ambiente natural y humano por el capitalismo que, desarrollándose lógicamente como dominación absoluta, puede y debe ahora rehacer la totalidad del espacio como su propia decoración (2012: 100-101)

El espacio urbano, la ciudad, es la dominación del ambiente por parte del capitalismo para darle forma y entidad al espacio abstracto del mercado. De otro modo, es el territorio creado por el capitalismo para desarrollar y desplegar toda su cultura del consumo. La ciudad pre-capitalista (o capitalista temprana), de acuerdo a Debord, era históricamente un terreno de lucha por la libertad; mediante el urbanismo planificado y lo que define como "organización técnica del consumo" ("supermercados gigantes edificados en campo abierto, sobre pedestales de playas de estacionamiento, templos de consumo frenético que participan del movimiento centrífugo, que los empuja a medida que se convierten, a su vez, en centros secundarios sobrecargados" (Debord, 2012: 103)), la "nueva ciudad", la ciudad del capitalismo tardío, liquida la historia, presentando un terreno donde todo conflicto es suprimido:

> Las 'nuevas ciudades' del pseudocampesinado tecnológico inscriben claramente en el terreno la ruptura con el tiempo histórico sobre el cual fueron construidas, su divisa bien podría ser: "aquí jamás ocurrirá nada *ni ha ocurrido jamás nada*". (Debord, 2012: 104).

Esta "ausencia histórica", en términos debordianos, de la ciudad del capitalismo tardío aparece representada de diversas maneras en el Vaporwave. Ya sea, por un lado, con la presentación de skylines estáticos, desprovistos de identidad, como en el caso de la tapa de Initiation Tape de New Dreams Ltd, o como los que exponen Floral Shoppe y Empire Building que, si bien podemos reconocer que pertenecen a Nueva York (por las Torres Gemelas en uno

y por el Central Park en otro), aparecen como fuera de del flujo temporal: la saturación y el filtro de colores que se les aplican vuelve indistinguible la ubicación histórica de las imágenes (en el caso de Floral Shoppe, la presencia de las Torres Gemelas habla necesariamente del pasado; aparecen allí como un fantasma de otro tiempo).

Figura 115. Tapa de "Initiation Tape" de New Dreams. Ltd.

Figura 106. Tapa de "Empire Building" de Saint Pepsi.

Por otro lado, la construcción de escenas urbanas: tal es el caso de Far Side Virtual (con una captura de pantalla de Google Maps de la Sexta Avenida de Nueva York), de Hologram Plaza (con la apropiación de la ilustración del artista Hiroshi Nagai en la que un auto clásico se encuentra estacionado en el aparcamiento de una playa urbana) y de Redefining the Workplace, que ya hemos descrito previamente. También aparecen recursos compositivos de la imagen que tematizan sobre la ciudad en tanto dominación capitalista del territorio por medio de la organización técnica del consumo; tal es el caso de Euphoria, de Infinity Frequencies, en la cual sobre el perfil del rostro del personaje femenino aparecen unos caracteres japoneses de neón, que es el tipo de iluminación característico de los grandes centros comerciales urbanos de las megaurbes globales.

Figura 12. Tapa de "Euphoria" de Infinity Frequencies

Asimismo, la representación temática de la ciudad (y el consumo) también se manifiesta a través de la interdiscursividad que el Vaporwave plantea con otros estilos como el City Pop, el cyberpunk y el hiperrealismo. Mientras que los últimos dos se circunscriben con mayor firmeza al carácter visual, el City Pop se comporta como el más trans-semiótico de los estilos representados. El Centro Cultural Japonés de Chicago[50] lo define como un género musical surgido en Tokio durante el "milagro" económico de los 80 que toma elementos de funk, disco, pop y smooth jazz (género muy relacionado al Muzak). Nosotros creemos más apropiado definirlo como estilo dado el carácter trans-semiótico que presenta, que la propia institución describe y reconoce:

> La imaginería y los temas [del City Pop] reflejan el paradigma social de los tiempos: emoción por el futuro, romance y desamor, optimismo y un impulso abrumador por disfrutar la vida. En general, el género se presenta hoy como una cápsula del tiempo hacia la consciencia colectiva de quienes más vivieron la burbuja económica, al reflejar la despreocupación y la mirada liviana de una nueva generación cosmopolita compuesta por gente de negocios informada, socialités y amantes del lujo. (Centro Cultural Japonés de Chicago, 2018).

El City Pop se constituye, así, como un discurso visual y musical muy representativo de la cultura popular (urbana) japonesa de los 80, donde -al igual que en Occidente- la esperanza y el optimismo por un futuro capitalista, globalizado y tecnológico se filtra como tema primordial. El Vaporwave, en su apropiación de un optimismo del pasado por un futuro no alcanzado, retoma también al City Pop japonés: así es que en Home™ escuchamos una versión de *Seasons in the Sun*, del grupo Tube[51], o que en Far Side Virtual haya una canción que se llame *Palm Trees, Wi-Fi and Dream Sushi* en la que una asistente virtual dialoga sobre opciones de sushi con un consumidor, o que Hologram Plaza presente una portada que consiste de una apropiación de una ilustración de Hiroshi Nagai que había sido tapa de un disco del artista de City Pop, Naoya Matsuoka, llamado *The September Wind*, por poner solo algunos ejemplos. El City Pop aparece en el Vaporwave como un estilo recurrente por su celebración de la ciudad y el consumo masivo (podemos pensar, también, que el City Pop en sí mismo es también un producto de una proto-globalización en tanto es cultura popular japonesa basada en la apropiación de cultura popular occidental, pero eso quedará para otro trabajo).

[50] https://japaneseculturecenter.com/city-pop-%E3%82%B7%E3%83%86%E3%82%A3%E3%83%9D%E3%83%83%E3%83%97/
[51] https://en.wikipedia.org/wiki/Tube_(band)

Figura 13. Tapa de "The September Wind" (1982), de Naoya Matsuoka. Presenta una ilustración de Hiroshi Nagai, apropiada por Disconscious en su álbum "Hologram Plaza"

El hiperrealismo es otro tema relacionado con el consumo y lo urbano que el Vaporwave revisita. En *Cultura y Simulacro*, Jean Baudrillard define a lo hiperreal como aquello que es generado como real sin origen ni realidad referente (cf. 1978: 5). En ese sentido, el hiperrealismo como estilo artístico persigue la creación de obras de arte que se luzcan tan (o más reales) que lo real, imitando a la fotografía de alta resolución[52]. Las tapas de Home™ y Redefining the Workplace se plantan como escenarios hiperreales que aluden, de distintas maneras, al consumo. ¿Es real esa cocina tan perfecta que vemos en la portada del álbum de Prism Corp Virtual Enterprises? ¿Posee algún correlato con una realidad referente? Probablemente no; sin embargo, parece más real que cualquier cocina (quizás por establecerse como un ideal). Al mismo tiempo, el modo en que aparece el sintagma “Home”, recuadrado, con una identidad visual, acompañado del trademark habla por sí solo: el hogar real deja de ser el reino de la propia subjetividad, sino que se convierte en un estándar, una commodity, una ilusión de realidad. ¿Es real ese complejo de oficinas que vemos en la portada de Redefining the Workplace? De nuevo, probablemente no lo sea. Pero definitivamente parece. Y redirije a temas del consumo: es en parques de negocios como ése donde se organiza técnicamente el consumismo (departamentos de marketing diseñando campañas de posicionamiento de marca, equipos de ventas compitiendo por clientes, departamentos de legales dándole marco jurídico y oficial al consumo, etcétera).

En la vereda opuesta del optimismo City Pop (y también del hiperrealismo) encontramos otro estilo recuperado por el Vaporwave: el cyberpunk, el concepto temático donde el avance tecnológico es pesimismo y donde se construyen distopías (en lugar de utopías). Originalmente un subgénero de ciencia ficción, el cyberpunk emergió a principios de los 80 con el escritor William Gibson como principal referente. La transposición del cyberpunk de la literatura a otros

[52] https://en.wikipedia.org/wiki/Hyperrealism_(visual_arts)

medios no tardó en aparecer: *Blade Runner*, de Ridley Scott se convirtió rápidamente en el primer largometraje cinematográfico cyberpunk. El cyberpunk es considerado como la primera respuesta real de la literatura ante la era de la información, ante la digitalización y tecnologización del mundo; la primera respuesta al presente cada vez más futurista que podía tratar temas bajados a Tierra. En ese sentido, el cyberpunk presenta escenarios distópicos (casi siempre grandes urbes) donde los avances tecnológicos condujeron, contrario a sus promesas, a una calidad de vida miserable, donde pocas corporaciones detentan un poder global, controlador y esclavizante sobre una humanidad deshumanizada[53].

El Vaporwave dialoga con el cyberpunk en tanto ambos se pronuncian y reflexionan sobre los mismos temas (la deshumanización producida por un mundo virtualmente globalizado, con el poder hiperconcentrado y una cultura del consumo hiperreal), pero con la diferencia de que el Vaporwave alcanza esa reflexión a través de un viaje nostálgicamente irónico (resucitar el optimismo capitalista de los 80 para mostrar su fracaso), mientras que el cyberpunk directamente presenta el fracaso. Sin embargo, eso no quita que en algunos momentos el Vaporwave tome elementos temáticos del cyberpunk (o, tal vez, operaciones retóricas del cyberpunk en tanto tema). Tal es el caso, por ejemplo, del skyline neoyorquino presentado en Floral Shoppe, en el que un filtro rojo cubre el cielo de la ciudad y la superficie del río Hudson, dándole al mismo un cierto aire "infernal", distópico, apocalíptico. También hay elementos cyberpunk en Palm Haze y en 0, de Blank Banshee: en el primero por la bruma violeta que rodea el escenario presentado (además de lo fantasmagórico del mismo, en el que vemos una pareja de siluetas en dos momentos temporales distintos pero yuxtapuestos), y en el segundo por lo etéreo y deshumanizado de la figura hiperreal presentada.

Si bien, como vemos, el Vaporwave recupera lo temático del cyberpunk, es más en el orden de la enunciación donde los discursos dialogan mejor. Para ponerlo más claro, citaremos un texto anónimo que acompañó a la primera publicación de los "Vaporwave Essentials"[54]:

> El capitalismo global está por llegar. En el fin del mundo sólo habrá publicidad líquida y deseos gaseosos. Sublimados de nuestros cuerpos, nuestros sentidos desatados recorrerán interminablemente escaleras mecánicas a través de entornos artificiales prístinos, más y menos humanos, drogados y narcotizados, catalizados y consumidos por una economía implacablemente rica de información, valorada por el píxel. La Plaza Virtual te da la bienvenida y vos también la recibirás. (Anónimo, 2014)[55].

[53] https://www.youtube.com/watch?v=VVBCWFlgaXc - Nota de la BBC de 1991 donde repasan el cyberpunk y entrevistan a William Gibson. https://www.youtube.com/watch?v=hRwU9zJcT60& - Documental *Cyberpunk* (1990) de Marianne Trench.

[54] Los "Vaporwave Essentials" fueron recopilaciones de álbumes Vaporwave que circularon originalmente por los foros de Reddit donde la comunidad virtual se reunía. Hoy en día basta googlear "Vaporwave" para encontrarlos.

[55] https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/2cwtqf/the_vaporwave_essentials_guide_ultra_edition/

El escenario planteado por este texto que aparece en una primera recapitulación del Vaporwave (un año después de que lo declararan muerto), no es para nada ajeno a lo que conocemos como cyberpunk. “Publicidad líquida y deseos gaseosos”: metáforas que hablan de la fluidez del discurso comercial y la evanescencia de la voluntad (entendiendo deseo y voluntad como conceptos hermanos). “Sublimación de los cuerpos”: de masas corpóreas a entidades gaseosas, la deshumanización total. Las escaleras mecánicas, los entornos artificiales prístinos (las vidrieras de las tiendas de ropa, los shopping-centers, los centros comerciales a cielo abierto, etc) se verán inundados de seres deshumanizados, uniformes, narcotizados por el consumo. En el Vaporwave, la utopía se vuelve distopía. Y esa transformación -ostensiblemente cyberpunk- es el principal efecto de sentido del estilo.

4.3.2C Análisis enunciativo

Para entrar en el orden de la enunciación, creemos importante retomar una cita previa de Adam Trainer en la sostiene que el Vaporwave ofrece nostalgia de un sueño que siempre será irrealizable: la perfección y la realización por medio de la estética capitalista[56]. Podríamos agregar, para que quede más claro, “capitalista tardía” o “capitalista global”. Podríamos agregar, también, que esa nostalgia de un sueño irrealizable es la nostalgia de una utopía: el mundo feliz y perfecto construido por la globalización, por la sociedad informatizada, por el consumo, por el fin de los totalitarismos. Finalmente, agregaríamos que esa utopía, al ser recuperada de un discurso pasado y atravesada por las operaciones retóricas antes descritas, se convierte en una forma de distopía: la vulneración y destrucción de la utopía.

Boris Groys retoma a Deleuze para sostener que la repetición literal es radicalmente artificial y, en ese sentido, entra en conflicto con todo lo natural, viviente, cambiante y en desarrollo (cf. Groys, 2014: 185). No sería erróneo afirmar, en esta senda, que la repetición literal deshumaniza. Como vimos anteriormente, el Vaporwave se nutre de la repetición literal en el plano retórico: tomar fragmentos musicales, bajarles el tempo, cortarlos y repetirlos en loop. En lo visual, la anáfora es una operación retórica utilizada en menor medida que en lo musical, pero de todos modos potente en cada aparición (Hologram Plaza, Chuck Person’s Eccojams). Lo retórico opera sobre lo temático: la nostalgia que se encarna en un fragmento de, por poner un ejemplo, *I Just Died in your Arms Tonight* de Cutting Crew (apropiado por Infinity Frequencies en el álbum Euphoria), se convierte en extrañamiento, misterio e

[56] Pág. 60.

incomodidad por las operaciones sinecdoquiales, hiperbólicas y anafóricas: una voz gorda, lenta, oscura y maquinizada pronunciando un pequeño fragmento, repetido de modo literal hasta el hartazgo. Lo liviano y etéreo de un hit comercial de los 80 se vuelve denso, pesado y profundo: la nostalgia de un mundo más feliz ha sido vulnerada, lo natural se ha vuelto artificial, lo humano ha sido deshumanizado. Lo mismo sucede cuando en las composiciones que no surgen del sampling; en esos casos los instrumentos que se utilizan son virtuales, no hay voces que canten, el modo de producción es frío y sin dinámica: sólo percibimos humanidad en el juego irónico de los títulos de las canciones y de las descontextualizaciones tanto visuales como sonoras que lo profundizan.

La re-presentación de la utopía, a través de la apropiación nostálgica, alterada por operaciones sinecdoquiales, hiperbólicas, anafóricas y metonímicas hasta generar una forma de distopía, tiene un propósito: ejercer una crítica hacia la cultura globalizada del consumo en el capitalismo tardío. En su desarrollo teórico sobre el arte en Internet, Prada sostiene que la nueva crítica cultural busca crear conciencia sobre el "fascinante y omnicomprensivo capitalismo basado en la conectividad" (2014: 27); al mismo tiempo, Groys explica que, al fin y al cabo, la función del arte "no es cambiar las cosas" sino "mostrar, hacer visibles realidades que generalmente se pasan por alto" (2014: 67). En esta línea, el Vaporwave, como hemos visto, no hace más que eso: reflexionar críticamente, para mostrar la realidad que generalmente pasamos por alto y así crear conciencia de las promesas incumplidas por la utopía del capitalismo tardío. Al respecto, Tanner sostiene que "el Vaporwave es un estilo artístico que busca arreglar nuestro vínculo con los medios electrónicos al forzarnos a reconocer la no-familiaridad con la tecnología ubicua y omnipresente" (2016: 19). Aunque podemos señalar que Tanner está tomando un solo aspecto del Vaporwave (la relación humano-medio electrónico) para pronunciar un enunciado general, lo importante de la cita reside en indicar que el Vaporwave, como discurso, tiene un objetivo crítico; busca concientizar al espectador sobre algo: como hemos desarrollado en el trabajo de investigación, busca crear conciencia sobre el consumo en el capitalismo tardío.

Algunos artistas lo hacen con más intención que otros, sin dudas. Tal es el caso del antes mencionado Robin Burnett, descrito por Adam Harper como un "acérrimo anti-capitalista", quien sostiene que la cultura corporativa ha llevado a la sociedad contemporánea a "negar la justicia en nombre del apaciguamiento y las falsas promesas" (Harper, 2012, 12 de julio)[57].

[57] En la página 34 citamos otro extracto de la nota hecha por Harper en la que Burnett explica sus intenciones políticas con el Vaporwave.

Ramona Xavier (Macintosh Plus, New Dreams Ltd, Prism Corp Virtual Enterprises) también busca manifestar a través del Vaporwave una postura política crítica a la cultura mainstream. En el trabajo de Tanner, Xavier cuenta que vio a través de la vida de su padre, quien había trabajado más de diez años en Microsoft, "cómo estas empresas están destruyéndonos como sociedad y cómo sus empleados son meros subproductos" (2016: 55). Asimismo, explica que con sus obras Vaporwave busca mostrar el lado más frío y hostil de la nostalgia (cf. 2016: 56). En la misma nota de Harper para la revista Dummy, Xavier sostiene que con el proyecto New Dreams Ltd buscó construir una grieta entre realidad y ficción tal como -en su opinión- lo hacían los medios masivos de los 80 que caricaturiza (cf. Harper, 2012, 12 de julio). Más adelante, explica que, en otro de sus proyectos, Laserdisc Visions (no seleccionado en la muestra pero también categorizado como Vaporwave), quiso "tomar la familiaridad [de las canciones sampleadas] y recontextualizarla para que suene fuera de lugar" (Harper, 2012, 12 de julio).

El caso de James Ferraro es uno en el que la actitud crítica se manifiesta más claramente, más allá de sus obras. En 2014, Ferraro realizó una exposición en el MoMA PS1 titulada "100%" para la que compuso tres obras musicales destinadas a reproducirse en el tiempo de espera telefónico, en los ascensores del museo y en una landing page específica en las que utilizó recursos retóricos y temáticos del Vaporwave: glitches, New Age, readymade, etc. Sobre su articulación conceptual, Ferraro sostiene que estas obras hablan sobre "la relación entre la fatiga del consumidor por la velocidad y no-fricción de la información y el exceso infinito" (MoMA, 2014). En una entrevista con la revista Spin, expresa: "creo que la tecnología está volviendo a la gente realmente egoísta y egocéntrica" y que la omnipresencia de las marcas y del consumo "se vuelve ruido de fondo constante y no hay nadie diciéndonos que eso está mal, no hay nadie diciéndonos que nuestro ambiente se ha vuelto realmente muy poco natural" (Gaca, 2016, 18 de agosto).

De este modo, lo que hacen los artistas Vaporwave no es, como vimos, apropiarse de ciertos discursos por mera nostalgia de la utopía sino utilizar esa nostalgia como herramienta crítica, para exponer el fracaso de la utopía capitalista y construir, así, una forma de distopía. Esto es lo que Tanner describe como la actitud *hauntológica* del Vaporwave. *Hauntology* es un concepto acuñado por Jacques Derrida como un juego con la palabra *ontologie* (ontología en francés), con el que argumenta que el pasado se inmiscuye en el presente como un espectro, como un fantasma acechante (cf. Derrida, 1994: 10). Tanner lo define como el "retrato pasado de un futuro ideal y valiente que acecha el presente" (2016: 43). Para el autor, *hauntology* es una herramienta conceptual que, a diferencia del pastiche de Jameson o la parodia de Hutcheon,

postula que “las concepciones pasadas del futuro han fracasado, causando una interrupción del tiempo como una secuencia ordenada de pasado, presente y futuro” (Tanner, 2016: 44). En el arte, *hauntology* es el modo de “presentar el fracaso del futuro que fue prometido en el pasado” (Tanner, 2016: 44); el *hauntology* realiza esa acción al “liberar al pasado para, así, desestabilizar el tiempo en tanto secuencia y transformarlo en un loop” (Tanner 2016: 45). Al apropiarse, por ejemplo, del Muzak -esa música periférica, atemporal, que acompañó siempre nuestros actos de consumo (en los ascensores de los shoppings, en las tiendas de compras, en los tonos de espera telefónicos-), el Vaporwave pone sobre la mesa del presente un fantasma al que siempre habíamos pasado por alto, como diría Boris Groys, y así forzarnos a reconocer su omnipresencia y “avivarnos de la sociedad corporativa en la que estamos atrapados” (Tanner 2016: 50).

No es el propósito de esta tesis indagar en profundidad por qué -o para qué- cierto grupo de artistas se embarca en la producción de arte Vaporwave. Lo que nos interesa es poder categorizarlo como un *estilo de arte contemporáneo* y, junto a esa categorización, describir cómo se comporta el estilo. En la hipótesis del trabajo planteamos que el Vaporwave era un estilo *aceleracionista* de arte contemporáneo; ése es el comportamiento del estilo al que estamos por arribar, tras haber descrito la conducta *hauntológica* del estilo.

Como explicamos anteriormente[58], el aceleracionismo es la convicción de que la única respuesta política radical al capitalismo es acelerar sus tendencias al desarraigo y la alienación. En el Manifiesto por una Política Aceleracionista de de Alex Williams y Nick Srnicek, incluido en la antología *Aceleracionismo. Estrategias para una transición al post-capitalismo* editado por Caja Negra (2017), se enuncia:

> Creemos que la división más importante en la izquierda de hoy se da entre los que se atienen a una política folk, acción directa y horizontalismo intransigente, y los que conforman una política que podríamos llamar aceleracionista, sin subir de abstracción, complejidad, globalidad y tecnología. Los primeros se conforman con establecer pequeños espacios temporales de relaciones sociales no-capitalistas, rehuyendo los problemas reales que conlleva el enfrentarse a enemigos intrínsecamente no-locales, abstractos y profundamente arraigados en nuestra infraestructura cotidiana. El fracaso está incorporado desde el principio en estas políticas. Por el contrario, una política aceleracionista busca preservar las conquistas del capitalismo tardío al tiempo que va más allá de lo que su sistema de valores, sus estructuras de control y sus patologías de masa permiten. (Williams y Srnicek, 2017: 39).

El aceleracionismo surge, así, como un movimiento crítico de la izquierda hacia la propia izquierda tradicional, aún arraigada a mecanismos de acción directa ya tradicionales, poco

[58] Págs. 34-35.

innovadores y estancados en el tiempo. En otro de los ensayos publicados dentro de esta antología, el crítico cultural británico Mark Fisher (2017) sostiene:

> Mientras la música que [se] escuchaba [en los sesenta] hablaba de libertad, el socialismo parecía implicar centralización y control estatal. La historia de cómo la contracultura fue cooptada por la derecha neoliberal es bien conocida, pero el otro lado de esta narrativa es la incapacidad de la izquierda para transformarse de cara a las nuevas formas del deseo a las que la contracultura dio voz. (2017: 155).

Es el propio Mark Fisher quien sostuvo, en una publicación en su blog del año 2008 que "*hauntology* es la única forma en la que la cultura se contacta, hoy, con el aceleracionismo" (Fisher, 2008, 28 de octubre). Fisher enuncia esa frase en un diálogo indirecto con el propio co-autor del manifiesto aceleracionista, Alex Williams. En una publicación previa de su blog k-punk, Fisher menciona la interpretación de *hauntology* que Williams había hecho en una publicación de su blog (que, lamentablemente, ya no se encuentra disponible): "la lógica cultural del capitalismo vuelta contra sí misma" (Fisher, 2008, 20 de octubre). De acuerdo a lo que se lee en la publicación de Fisher, Williams había expresado cierto escepticismo hacia la cercanía de ambos conceptos; sin embargo, lo que Fisher expresa en la cita anterior -y nosotros coincidimos- es que *hauntology* no es, como el aceleracionismo, un proyecto político sino un síntoma cultural que se relaciona con el aceleracionismo en tanto expone la propia lógica cultural del capitalismo tardío actuando contra sí misma. En ese sentido, podemos pensar al *hauntology* como una expresión cultural del aceleracionismo, como una forma de crear e interpretar cultura dentro de un proyecto político aceleracionista.

El Vaporwave no expone las miserias sociales del capitalismo tardío: no encontraremos nunca en un discurso-objeto visual Vaporwave una representación de la pobreza, la marginalidad o la guerra. Ni siquiera una imagen que reivindique la lucha en su contra: las protestas masivas, el activismo, por poner dos ejemplos, no son temas, motivos ni contenidos que constituyan al estilo. No escucharemos, asimismo, canciones folk de protesta ni apropiaciones de las mismas, ni oiremos letras combativas ni nos encontraremos con títulos de álbumes o canciones de denuncia. Tampoco expone las tristezas individuales de la vida bajo el capitalismo tardío: la soledad, la angustia o la depresión no aparecen en su discurso. Sin embargo, algo de todo esto se percibe.

Lo que el Vaporwave hace es denunciar el fracaso del capitalismo tardío al exponer la utopía del pasado que se ha probado inconclusa. El Vaporwave reutiliza símbolos de un optimismo capitalista y tecnológico globalizado: la música creada para estimular el consumo, los hits comerciales de los 80 y del occidentalísimo City Pop japonés, los primeros y masivos

videojuegos, el funk bailable y festivo, las megaciudades hipermodernas, la cultura corporativa, el hedonismo, los centros comerciales, etcétera. Estos motivos, en términos de Segre (1988), aparecen dentro del orden temático modificados por la batería de mecanismos retóricos antes descritos: aparecen, así, deformados, bastardeados, loopeados hasta el hartazgo. Ironizados. Nunca observaremos en el Vaporwave elementos de lo que podríamos llamar "anti-discurso" del capitalismo tardío: lo que observaremos, siempre, es el propio discurso del capitalismo tardío vuelto contra sí mismo. Ahí aparecen tanto la parodia como el *hauntology* (y en eso nos diferenciamos de Tanner, quien sostiene, como vimos anteriormente, que *hauntology* se opone a la parodia; nosotros sostenemos que una parodia puede ser *hauntológica*, como en el Vaporwave). Ahí aparece, entonces, el aceleracionismo.

Pero ¿por qué decimos que el Vaporwave se apropia del discurso *del capitalismo tardío* y lo vuelve contra sí mismo? ¿Por qué el City Pop japonés o un hit de Phil Collins o la música de videojuegos o una imagen del skyline de una megaciudad *son* discurso del capitalismo tardío? Simple y llanamente por semiosis. Retomando a Peirce, un signo es algo que está por algo para alguien en algún aspecto. El signo, analizado desde la perspectiva del objeto, es decir, desde su relación con otro signo, puede ser ícono, índice o símbolo: es un ícono cuando la relación está dada por la semejanza, es índice cuando está dada por la causalidad y es símbolo cuando está dada por convención. No hay relaciones icónicas o indiciales entre, digamos, el Muzak y el capitalismo tardío: lo que hay es una serie de elementos constituyentes de ambos discursos que se unen por convención. El consumo es un elemento fundamental del capitalismo tardío: sin él no habría capitalismo tardío y, asimismo, no podría éste producir la sociedad basada en el consumo que produce. El Muzak, la música creada para acompañar y estimular el consumo, por tanto, se convierte en símbolo del capitalismo tardío en tanto lo "reemplaza", está por él, en el aspecto musical. Lo mismo sucede, por poner otro ejemplo, con los grandes hits comerciales que el Vaporwave apropia: en tanto estas obras existen gracias al espectáculo y el consumo masivo, son símbolos del capitalismo tardío, que se funda en el espectáculo y el consumo masivo.

Observamos, así, que el Vaporwave trae el capitalismo tardío sobre la mesa en tanto manipula y pone a disposición símbolos que le son propios. De este modo, al producir efecto de sentido por medio de simbolización, el Vaporwave se constituye también como un discurso altamente metafórico: no sólo es una reflexión sobre el capitalismo tardío, sino que es, también, una metáfora del mismo. Como vimos anteriormente, la metáfora es la modificación semántica

de un elemento a través de la combinación de dos formas distantes entre sí[59]. El Vaporwave combina muchas formas -aparentemente- distantes entre sí (¿qué tienen en común Lara Croft de Tomb Raider con el skyline de Nueva York?) para realizar una modificación semántica: diversos símbolos de la utopía del capitalismo tardío son reapropiados para transformarla en una distopía.

El Vaporwave, así, habla del capitalismo tardío en tanto distopía, no solo sin describirlo como tal, sino utilizando los elementos que hablan del mismo como su contrario, es decir, como una utopía. En otras palabras: exponiendo una nostalgia de la utopía, el Vaporwave realiza una metáfora sobre la distopía del capitalismo tardío. Ahí se encuentra, entonces, la clave enunciativa del estilo: la utopía vuelta contra sí misma. Ése es el comportamiento fundamental que lo convierte en un estilo aceleracionista de arte contemporáneo.

[59] Soto (2001), citado en página 49.

5. CONCLUSIONES

5.1 ¿CUÁNDO HAY VAPORWAVE?

Acercándonos ya al final de este trabajo de investigación, retomaremos el comienzo del mismo. Citábamos allí las tres definiciones iniciales que constituyen los antecedentes de investigación sobre Vaporwave; con ello (los postulados de Harper, Trainer y Tanner) dábamos cuenta de lo encerrado que estaba el objeto de estudio en el terreno de la musicología mientras reconocía, asimismo, el importante rol de la "estética". Uno de los propósitos de nuestro trabajo fue, precisamente, sacar al Vaporwave del celoso y acotado ámbito de la musicología para diseccionarlo sobre las mesas de estudio de la semiótica y del arte.

Para eso tuvimos que realizar un recorrido histórico que nos permitiera encontrar la "complicidad objetiva que subyace en todos los antagonismos" (Bourdieu, 1990). Una vez que logramos definir el estado actual del arte contemporáneo, observamos que era necesario, para ello, preguntarnos, como Goodman, "¿cuándo hay arte?" además de "¿qué es el arte?". En ese momento fue que encontramos una respuesta: un objeto es una obra de arte cuando ejerce una función simbólica y posee densidad sintáctica, semántica y plenitud relativa.

Luego comenzamos nuestro análisis sobre los casos, buscando validar (o no) la hipótesis de que el Vaporwave es un estilo aceleracionista de arte contemporáneo. El recorrido histórico realizado previamente y los síntomas goodmanianos nos sirvieron para dar cuenta del Vaporwave en tanto arte y, más específicamente, arte contemporáneo. Porque, como vimos anteriormente, no basta con que una obra sea producida "en el tiempo presente" para que sea arte contemporáneo. El arte contemporáneo reutiliza el pasado, reflexiona sobre su propia naturaleza, actúa con absoluta libertad sobre el medio artístico y tiende hacia la práctica colaborativa y/o la destrucción de la figura de autor. El arte contemporáneo se basa en la postproducción.

Una vez alojado nuestro cuerpo de textos dentro del campo artístico, y del campo artístico contemporáneo, pasamos a su análisis estrictamente semiótico para poder clasificarlo como estilo y, luego, como estilo aceleracionista. Para ello indagamos en sus aspectos retóricos, temáticos y en su enunciación: observamos cómo la ironía, la sinécdoque -a veces la metonimia- la anáfora y la hipérbole se constituyen en operaciones retóricas esenciales del Vaporwave al modificar y producir variaciones en temas como la nostalgia y el consumo, expresados a través del diálogo con distintas discursividades (el City Pop, el hiperrealismo, el cyberpunk…) que representan a dichos temas.

Ya en el orden de la enunciación, al poner en interacción a los aspectos retóricos y temáticos, describimos cómo el Vaporwave plantea una reflexión crítica sobre el consumo y, por tanto, el capitalismo tardío. Vimos cómo al re-exponer sus pasadas promesas utópicas, hoy desdichadas, plantea un juego *hauntológico* y aceleracionista: se apropia de pasados discursos obsecuentes para exponer el fracaso de la utopía. Para convertirla en una distopía.

¿Una canción que se compone de un sample chopped and screwed de los primeros dos compases del tango Volver de Gardel y Le Pera repetido durante un minuto y medio es Vaporwave? No: si bien utiliza elementos retóricos del estilo (la sinécdoque, la hipérbole y la anáfora), no está apropiándose de un género o estilo musical global y universal sino puramente local y territorializado. ¿Una imagen digital que presente de modo cenital el skyline de Buenos Aires (reconocible, supongamos, por los edificios de Puerto Madero), con un filtro violeta y con la presencia de caracteres japoneses que simulan ser de neón que dicen "extraño mi MacBook Pro" es Vaporwave? Sí: Buenos Aires es una megaciudad, un templo del consumo, y específicamente Puerto Madero es un símbolo de la influencia de la globalización y el neoliberalismo en la arquitectura y el urbanismo; asimismo, la nostalgia y el vínculo humano-dispositivo tecnológico también se constituyen como características temáticas del estilo. El recurso hiperbólico del filtro violeta, para aumentar la sensación de extrañamiento, y el recurso metonímico de utilizar la luz de neón para hablar del consumo se plantan como operaciones retóricas típicas del estilo.

De este modo, podemos sostener que el Vaporwave es un estilo que reflexiona críticamente sobre el consumo en el capitalismo tardío mediante operaciones sinecdoquiales y metonímicas, hiperbólicas, anafóricas e irónicas. Como vemos en la tabla, y como hemos visto a lo largo de este desarrollo, no es necesario que una obra presente todas estas operaciones retóricas, pero sí debe presentar siempre ironía. La cantidad de estos recursos que presente variará según el discurso-objeto, y se determina por la fuerza discursiva que demuestren. El efecto de sentido, la situación comunicacional construida por el Vaporwave, es la de un estilo aceleracionista, que busca reflexionar sobre el consumo y descolocar e incomodar al espectador con su apropiación y manipulación de discursos utópicos del pasado.

Habiendo establecido el estatuto del Vaporwave, a través del análisis de sus productos musicales y visuales, y siendo el estilo, como dice Steimberg, esencialmente trans-semiótico: ¿podemos pensar en literatura Vaporwave? ¿En cine Vaporwave? ¿En una instalación Vaporwave?

5.2 HACIA DÓNDE FUE Y HACIA DÓNDE VA EL VAPORWAVE: EL VIAJE TRANS-SEMIÓTICO

5.2.1 El Vaporwave en los medios

En su obra más conocida e importante, *Realismo Capitalista* (2018), Mark Fisher habla de cómo es más fácil pensar el fin del mundo que el fin del capitalismo. En ella hace un repaso sobre la cultura del capitalismo tardío, y sus implicancias no solo sociales sino también a nivel de la salud mental individual. En el primer capítulo del libro sostiene:

> Ahora estamos frente a otro proceso que ya no tiene que ver con la incorporación de materiales que previamente parecían tener potencial subversivo, sino con su *precorporación*, a través del modelado preventivo de los deseos, las aspiraciones y las esperanzas por parte de la cultura capitalista. Solo hay que observar el establecimiento de zonas culturales "alternativas" o "independientes" que repiten interminablemente los más viejos gestos de rebelión y confrontación con el entusiasmo de una primera vez. "Alternativo", "independiente" y otros conceptos similares no designan nada externo a la cultura mainstream; más bien, se trata de estilos, y de hecho de estilos dominantes, al interior del mainstream. Nadie encarnó y lidió con este punto muerto como Kurt Cobain y Nirvana (...) Cobain sabiá que él no era nada más que una pieza adicional en el espectáculo, que nada le va mejor a MTV que una protesta contra MTV, que su impulso era un cliché previamente guionado y que darse cuenta de todo esto incluso era un cliché. (2018: 30-31)

La historia de cómo el capitalismo apropia (o como dice Fisher, incorpora) lo subversivo para reproducirlo en serie y convertirlo en una mercancía la tenemos clara desde la Escuela de Frankfurt y el desarrollo de Adorno y Horkheimer sobre la industria cultural: el capitalismo, al producir (y reproducir) cultura en serie, sustrae toda diferencia y potencial subversivo consolidando su carácter afirmativo (cf. Entel, Lenarduzzi y Gerzovich, 2005:115-116). Fisher sostiene, en cambio, aquí, que el capitalismo tardío (o el realismo capitalista, como él lo llama) "pre-corpora" tales potenciales discursos subversivos, sustrayendo toda crítica y oposición. Pensemos desde el ámbito musical: una megacorporación como Personal organizando y patrocinando festivales musicales "alternativos" donde tocan bandas "independientes" como Death Cab for Cutie, Belle & Sebastian y MGMT. El caso de Cobain y MTV que Fisher relata se repite veinte años después con el Vaporwave.

En 2015, MTV realizó un *rebranding* de la marca fuertemente influenciado por el Vaporwave. Lo mismo hizo la plataforma Tumblr, que, además, había sido desde el primer momento de emergencia, uno de los espacios digitales junto con Reddit en los que el Vaporwave floreció. Medios de comunicación digitales e independientes (¿independientes?)

como Vice salieron al choque: "¿Cómo Tumblr y MTV mataron a la estética de neón anti corporativa del Vaporwave?"[60]

Como vimos en el gráfico de tendencias de Google, el momento en el que realizamos el corte temporal del corpus (julio 2013) era apenas el comienzo de una escalada de popularidad que llega a su pico de popularidad en enero de 2017. El rebranding de MTV y Tumblr no sólo muestran cómo el estilo "escaló" hacia medios masivos, en el caso de MTV, y hacia la identidad de plataformas de blogging altamente populares como Tumblr; muestra el poder aún vigente de los medios para "mover la aguja" de las tendencias y las modas estimulando la circulación de los discursos. En 2016 nació en California la marca de ropa Vapor95[61], que comercializa artículos de vestir influenciados por la estética Vaporwave. Ese mismo año, nada más ni nada menos que Nike realizó una campaña fotográfica con una alta impronta Vaporwave, dirigida por el fotógrafo Dom Sebastian[62].

Vemos, hasta aquí, cómo el Vaporwave, conforme a su creciente popularidad, fue cooptado por la industria cultural para su reproducción en serie. Como dijimos en un momento previo del trabajo, no es el propósito de esta tesis describir cómo se produjo tal trasposición, cómo se produjo esta fetichización estética del Vaporwave. Lo que nos interesa de ello, a nuestros fines, es poder dar cuenta del estatuto del Vaporwave en tanto estilo; dar cuenta con estos casos del Vaporwave en tanto discurso esencialmente trans-semiótico, con características retóricas, temáticas y enunciativas propias (aunque en estos casos, el orden enunciativo, el orden de la crítica se vuelve cuestionable).

5.2.2 El Vaporwave en otros lenguajes artísticos

Nos preguntábamos, ¿podemos pensar en literatura Vaporwave? ¿Existen instalaciones Vaporwave? ¿Qué pasa con el estilo Vaporwave en otros lenguajes artísticos?

En 2016, la artista basada en Miami, Aileen Quintana, expuso en el III Points Music, Art and Technology Festival de su ciudad una instalación en la que creó un centro comercial Vaporwave (un Vaporwave Mall), para la que diseñó tiendas de ropa, un patio de comidas, tiendas de VHS y en la que tocaron músicos Vaporwave[63]. Aunque aún no ha habido una exposición sobre Vaporwave en ningún museo del mundo, Quintana dio un primer paso en la

[60] https://motherboard.vice.com/en_us/article/539v9a/tumblr-and-mtv-killed-vaporwave
[61] https://vapor95.com/pages/about-us
[62] http://portfolio.domsebastian.com/Nike-1
[63] http://www.factmag.com/2016/09/23/first-ever-vaporwave-mall-miami/; https://archpaper.com/2016/09/vaporwave-mall-aileen-quintana/

institucionalización formal del Vaporwave en tanto arte contemporáneo: lo sacó de los bits y el código binario para darle una forma material, para crear una instalación especial, expuesta en un festival de arte de una gran ciudad, como Miami.

El Vaporwave en la literatura todavía no ha logrado una forma muy clara. "Unknown Memeland" es la única novela autoproclamada Vaporwave conocida, escrita por un ignoto autor que se da a conocer como Lucas G. Blum[64]. Es difícil darse cuenta si Lucas Blum es el nombre real del autor, un seudónimo o un grupo de escritores; no circula en Internet mucha información al respecto ni se encuentran datos de contacto. Más allá de este misterioso caso (que ya por el misterio tiene mucho de Vaporwave), podríamos imaginar la literatura Vaporwave como un tipo de literatura disruptiva, que tomara elementos del cyberpunk, por un lado, y que jugara con las estructuras formales del texto, utilizando anáforas y sinécdoques que complejizaran la lectura. Aunque no es literatura, se asocia al Vaporwave un modo de escribir las palabras con un alto grado de espaciado interletras y en mayúsculas; es decir, una forma Vaporwave de escribir la palabra "misterio" sería "M I S T E R I O" (Skye, 2016) . Ese recurso (¿tal vez hiperbólico?) podría ser una característica del modo de escribir literatura Vaporwave.

El Vaporwave tiene mucho potencial para el lenguaje cinematográfico y audiovisual, en general. De hecho, muchos artistas Vaporwave han lanzado videoclips de sus obras musicales en los cuales la experiencia enunciativa se potencia por la apropiación de comerciales de los 80 y 90, videojuegos y películas y series clásicas de la generación: lo que en las imágenes aparece apropiado, pero de modo estático, en los videos aparece apropiado en movimiento, más fiel al original. En cuanto al cine, el comediante David Sandberg dirigió y protagonizó en 2015 un corto llamado Kung Fury, en el que interpretaba a un policía de una versión cyberpunk del año 1985 que viajaba en el tiempo para pelear contra Adolf Hitler[65]. La interdiscursividad planteada con películas de los 80 (Kung Fu, Volver al Futuro, Robocop…) sumado a las cuestiones temáticas (una ciudad retrofuturista, tendiente a la deshumanización, en la que los robots juegan un rol fundamental) convierten a Kung Fury en un ejemplo de Vaporwave aplicado al cine. Pero no necesariamente en "cine Vaporwave", por el mismo motivo que antes no definíamos al rebranding de MTV como diseño Vaporwave sino como diseño *influenciado* por el Vaporwave: el estatuto crítico del orden enunciativo pareciera estar suprimido o muy lavado.

[64] http://www.lulu.com/shop/lucas-blum/unknown-memeland/paperback/product-23274963.html
[65] https://www.imdb.com/title/tt3472226/

En Kung Fury, como en el diseño de MTV y de Tumblr, la nostalgia no aparece tanto como una herramienta con potencial subversivo, es decir, no aparece como una forma de *hauntology*, sino como el mero recuerdo de un pasado mejor. La nostalgia aparece en estos casos como lo que Adam Trainer llama una "impresión personal de la cultura y la memoria colectiva" (2016: 483). Éste tipo de nostalgia, más relacionada con la experiencia personal, con la emotividad subjetiva hacia la cultura del pasado, de la infancia, de la temprana adolescencia, no llega a la instancia crítica: se queda en la dimensión que Reynolds denomina, como vimos anteriormente, "reflexiva". Una nostalgia que se complace con la "neblinosa lejanía del pasado y cultiva las agridulces punzadas de lo conmovedor" (2012: 31).

5.3: REFLEXIÓN FINAL: VAPORWAVE, ¿UN ESTILO METAMODERNO?

En 2010, los críticos culturales de la Universidad de Reading, Timotheus Vermeulen y Robin van den Akker, publicaron su artículo *Notes on Metamodernism* en el Journal of Aesthetics & Culture. Allí argumentan que la producción artística está convergiendo en una nueva "estructura de sentir" (2010: 2), el metamodernismo, en la que se oscila entre un entusiasmo moderno y la ironía posmoderna:

> Inspirado por una ingenuidad moderna, y asimismo informado sobre el escepticismo posmoderno, el discurso metamoderno se compromete conscientemente con una posibilidad imposible (...) El metamodernismo está en movimiento por el propósito del movimiento mismo, intenta a pesar de su fracaso inevitable; se la pasa buscando una verdad que nunca espera encontrar. (2010: 5).

Cuando describíamos a la nostalgia como aspecto temático del Vaporwave, sosteníamos que la misma se abordaba de modo ambiguo: con una primera instancia sincera y una segunda instancia irónica. Esta doble instancia, como hemos visto, de igual modo juega mayormente en favor de la ironía, en tanto los artistas Vaporwave rescatan discursos pasados con el propósito de plantear una distancia crítica. Sin embargo, la oscilación entre la sinceridad y la ironía está planteada desde el comienzo: la relación con el discurso recuperado es tensa, es ambigua, es misteriosa.

Al mismo tiempo, en esa distancia crítica que el Vaporwave comunica en su acto enunciativo, lo que está diciendo es: estos sueños, estas utopías, estos ideales que estamos re-exponiendo son irrealizables. Hemos visto que el propósito de tal re-exposición es el de acechar y asustar el presente con el pasado, es ilustrar el fracaso de la utopía, es plantear una crítica al orden de las cosas. Sin embargo, y aquí volvemos a lo anterior, opera allí también una nostalgia

sincera, reflexiva, que echa de menos la utopía y el entusiasmo: que, probablemente, hubiera preferido que esas promesas se cumplieran. ¿Estamos seguros de ello? De seguro los artistas Vaporwave, como cualquiera, hubieran preferido que las promesas ideales se cumplieran antes que se incumplieran, ¿pero lo que desean es que se hubieran cumplido *ésas* promesas u otras que no están planteadas?

No lo sabemos. Pero lo que sabemos, a partir de esa incertidumbre, es que hay una oscilación, una tensión planteada en el discurso: una oscilación entre el entusiasmo y la apatía por la utopía. El entusiasmo va de la mano de la nostalgia sincera; la apatía, de la nostalgia irónica. Vermeulen y van den Akker sostienen: "lo metamoderno está constituido por la tensión, el doble vínculo, entre un deseo moderno por el sentido y una duda posmoderna sobre el sentido de todo" (2010: 6). Si la utopía es el sentido, el Vaporwave manifiesta, en su nostalgia, un deseo y entusiasmo por el sentido y, al mismo tiempo, un escepticismo, una apatía sobre el sentido.

Más adelante, sobre las conclusiones del artículo, los autores plantean:

> Si lo moderno sugiere un orden temporal y lo posmoderno implica un desorden espacial, entonces lo metamoderno debe ser entendido como un espaciotiempo tan ordenado como desordenado. El metamodernismo desplaza los parámetros del presente con los de una presencia futura que no tiene futuro; y desplaza los límites de nuestro lugar con los de un lugar surrealista que no tiene lugar. Ése es el destino del ser metamoderno: perseguir un horizonte que está siempre retrocediendo. (2010: 12).

El metamodernismo es un campo teórico aún en desarrollo; en ese sentido, no podemos afirmar que el Vaporwave es un estilo metamoderno. Sin embargo, mucho o todo de lo que observamos en él podría entenderse desde una perspectiva como la que plantean Vermeulen y van den Akker: escenarios imposibles, rupturas temporales, fragmentos loopeados hasta el hartazgo, deformados y desordenados -no obstante, ordenados en base a compases regulares-, la re-exposición de utopías lejanas y distantes con un apego oscilante hacia las mismas.

Previamente afirmamos que el Vaporwave es un estilo crítico, paródico, que mediante la ironía transforma la utopía en (una forma de) distopía. Lo crítico, lo distópico y lo eminentemente irónico no parecerían pasar el tamiz de lo metamoderno; sin embargo, no dejamos de sostener lo que afirmamos previamente. El metamodernismo es un territorio joven, poco experimentado y aún arriesgado como para investigar desde su óptica. De todos modos, creemos que las investigaciones realizadas por Vermeulen y van den Akker tienen mucho potencial; que su descripción de esta "nueva estructura de sentir", esta "sensibilidad cultural" es atinada, aguda y apropiada para esta nueva ola de producción artística. Por eso insistimos en que el Vaporwave transforma la utopía en *una forma* de distopía; una que es ambigua, misteriosa y oscilante. Por eso, también, es que ahora nos podemos preguntar: ¿hacia dónde va

el metamodernismo? ¿Hacia dónde va el Vaporwave? ¿Estamos frente a una de las primeras expresiones artísticas metamodernas?

6. BIBLIOGRAFÍA

Adorno, T. (2004). *Teoría Estética.* Madrid: Akal.

Avanessian, A., & Reis, M. (2017). *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el post-capitalismo.* Buenos Aires : Caja Negra.

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro.* Barcelona: Kairós.

BBC Late Show. (22 de Septiembre de 2017). *William Gibson - Cyberpunk - BBC Late Show © 1991*. Obtenido de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=VVBCWFlgaXc

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.* México DF: Itaca.

Bertetti, P. (2009). La música en los tiempos de las descargas. Desmaterialización de la música y el fin de la textualidad discográfica. En M. Carlón, & C. Scolari, *El fin de los medios masivos: el comienzo de un debate.* Buenos Aires: La Crujía.

Bourdieu, P. (1990). *Sociología y Cultura.* México DF: Grijalbo.

Bourriaud, N. (2013). *Estética Relacional.* Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Bourriaud, N. (2014). *Postproducción.* Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Braun, E. (2014). *De Chirico. The Song of Love.* New York: The Museum of Modern Art.

Bunz, M. (2007). *La utopía de la copia. El pop como irritación.* Buenos Aires: Interzona.

Bürger, P. (2000). *Teoría de la Vanguardia.* Barcelona: Península.

Castro, S. (2005). *En teoría, es arte: una introducción a la estética.* Salamanca: San Esteban.

Cingolani, G. (2011). Entre lenguaje y comunicación. ¿Por qué interesa estudiar la enunciación? En C. I, *Cuaderno de cátedra: comunicación y cultura.* La Plata: Ediciones de Periodismo y Comunicación.

Danto, A. (2003). *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia.* Buenos Aires: Paidós.

Danto, A. (2013). *¿Qué es el arte?* Buenos Aires : Paidós.

Debord, G. (2012). *La Sociedad del Espectáculo.* Buenos Aires: la marca.

Derrida, J. (1994). *Spectres of Marx.* Abingdon: Routeledge.

Diéguez, F. (2011). Los géneros y los estilos insisten en los medios. En C. I, *Cuaderno de cátedra: comunicación y cultura.* La Plata: Ediciones de Periodismo y Comunicación.

Entel, A., Lenarduzzi, V., & Gerzovich, D. (2005). *Escuela de Frankfurt. Razón, arte y libertad.* Buenos Aires: Eudeba.

Fair, C. (2018). *City Pop シティポップ*. Obtenido de Japanese Culture Center: https://japaneseculturecenter.com/city-pop-%E3%82%B7%E3%83%86%E3%82%A3%E3%83%9D%E3%83%83%E3%83%97/

Fernández Porta, E. (2008). *Homo Sampler. Tiempo y consumo en la era afterpop.* Barcelona: Anagrama.

Fisher, M. (20 de Octubre de 2008). *Nihilism without negativity*. Obtenido de k-punk (blog personal de Mark Fisher): http://k-punk.abstractdynamics.org/archives/010758.html

Fisher, M. (28 de Octubre de 2008). *Spectres of Accelerationism*. Obtenido de k-punk (blog personal de Mark Fisher): http://k-punk.abstractdynamics.org/archives/010782.html

Fisher, M. (2017). Una revolución social y psíquica de magnitud casi inconcebible': los interrumpidos sueños aceleracionistas de la cultura popular. En A. Avanessian, & M. Reis, *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el post-capitalismo.* Buenos Aires: Caja Negra.

Fisher, M. (2018). *Realismo Capitalista.* Buenos Aires: Caja Negra.

Gaca, A. (18 de Agosto de 2016). *A Conversation With James Ferraro, Critical Futurist*. Obtenido de Spin Magazine: https://www.spin.com/2016/08/james-ferraro-human-story-3-interview/

Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos.* Madrid: Visor.

Goodman, N. (2010). *Los lenguajes del arte.* Buenos Aires: Paidós.

Groys, B. (2014). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea.* Buenos Aires: Caja Negra.

Hailstone, J., Omar, R., Henley, S., Frost, C., Kenward, M. G., & Warren, J. D. (2009). It's not what you play, it's how you play it: timbre affects perception of emotion in music. *The Quarterly Journal of Experimental Psychology*.

Harper, A. (2011). *Infinite Music. Imagining the next millennium of human music making.* New Alresford: John Hunt Publishing.

Harper, A. (12 de Julio de 2012). *Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza*. Obtenido de Dummy Mag: https://www.dummymag.com/features/adam-harper-vaporwave

Harper, A. (29 de Julio de 2013). *Invest in Vaporwave futures*. Obtenido de Dummy Mag: http://www.dummymag.com/features/essay-invest-in-vaporwave-futures

Harper, A. (2017). How Internet Music is Frying Your Brain. *Popular Music*, 86-97.

Hobsbawm, E. (1999). *A la zaga.* Barcelona: Crítica.

Hutcheon, L. (2000). *A theory of parody. The teachings of Twentieth-Century Art.* Champaign: University of Illinois Press.

Huyssen, A. (2002). *Después de la Gran División.* Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Jameson, F. (1991). *Ensayos sobre el posmodernismo.* Buenos Aires: Imago Mundi.

Kramer, J. (1996). Postmodern concepts of musical time. *Indiana Theory Review*.

Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo.* Barcelona: Anagrama.

Marcuse, H. (1967). *Cultura y Sociedad.* Buenos Aires: Sur.

Museum of Modern Art. (2014). *James Ferraro: 100%*. Obtenido de MoMA: https://www.moma.org/calendar/exhibitions/3724

Oswald, J. (1985). *Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative*. Obtenido de Plunderphonics: http://www.plunderphonics.com/xhtml/xplunder.html

Peirce, C. S. (1994). *Collected Papers.* Cambridge: Harvard University Press.

Prada, J. M. (2014). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales.* Madrid: Akal.

Reynolds, S. (2012). *Retromanía. La adicción del pop a su propio pasado.* Buenos Aires: Caja Negra.

Santaella, L. (2005). *Por qué as comunicaçoes e as artes estão convergindo?* San Pablo: Paulus.

Segre, C. (1985). *Principios de análisis del texto literario.* Barcelona: Crítica.

Shifman, L. (2013). *Memes in Digital Culture.* Cambridge: MIT Press.

Shiner, L. (2004). *La invención del Arte. Una historia cultural.* Barcelona: Paidós.

Skye, E. (26 de Mayo de 2016). *Vaporwave - An Aesthetic Documentary*. Obtenido de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=oMG-P3ZbXNk&t=

Soto, M. (2001). *Operaciones retóricas.* Buenos Aires: Cátedra Semiótica de los Géneros Contemporáneos, UBA.

Steimberg, O. (1998). *Semiótica de los medios masivos. El pasaje de los medios a los géneros populares.* Buenos Aires: Atuel.

Tanner, G. (2016). *Babbling Corpse. Vaporwave and the Commodification of Ghosts.* New Alresford: John Hunt Publishing.

Trainer, A. (2016). From Hypnagogia to Distroid. Postironic Musical Renderings of Personal Memory. En S. Rambarran, & S. Whiteley, *The Oxford Handbook of Music and Virtuality* (págs. 479-501). Oxford: Oxford University Press.

Trench, M. (Dirección). (1990). *Cyberpunk* [Película].

Vermeulen, T., & van den Akker, R. (2010). Notes on Metamodernism. *Journal of Aesthetics & Culture*.

Verón, E. (1986). La Mediatización. Cursos y conferencias, volumen 9. *La Mediatización.* Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras.

Verón, E. (1993). *La Semiosis Social.* Barcelona: Gedisa.

Verón, E. (2004). *Fragmentos de un tejido.* Barcelona: Gedisa.

Verón, E. (2013). *La Semiosis Social 2. Ideas, momentos, interpretantes.* Buenos Aires: Paidós.

Williams, A., & Srnicek, N. (2017). Manifiesto por una política aceleracionista. En A. Avanessian, & M. Reis, *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el post-capitalismo.* Buenos Aires : Caja Negra.

FIGURA 1. TAPA DEL ÁLBUM FLORAL SHOPPE DE MACINTOSH PLUS
EXTRAÍDA DE HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/FLORAL_SHOPPE#/MEDIA/FILE:MACINTOSHPLUS_FLORALSHOPPE_COVER.PNG
FIGURA 2. EVOLUCIÓN DE INTERÉS EN EL TÉRMINO DE BÚSQUEDA "VAPORWAVE"
EXTRAÍDA DE: HTTPS://TRENDS.GOOGLE.COM/TRENDS/EXPLORE?DATE=2009-01-01%202018-05-26&Q=VAPORWAVE
FIGURA 3. TAPA DEL ÁLBUM "0" DE BLANK BANSHEE.
EXTRAÍDA DE: HTTPS://BLANKBANSHEE.BANDCAMP.COM/ALBUM/BLANK-BANSHEE-0
FIGURA 4. CAPTURA DEL VIDEOJUEGO "TOMB RAIDER" EN LA QUE VEMOS AL PERSONAJE LARA CROFT.
EXTRAÍDA DE: HTTP://WWW.TOMBRAIDERFORUMS.COM/SHOWTHREAD.PHP?T=93410
FIGURA 5. TAPA DEL VIDEOJUEGO ECCO THE DOLPHIN.
EXTRAÍDA DE: HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/ECCO_THE_DOLPHIN#/MEDIA/FILE:ECCO-COVER.JPG
FIGURA 6. TAPA DEL VIDEOJUEGO ECCO THE DOLPHIN, VERSIÓN "MEGA-CD".
EXTRAÍDA DE: HTTP://3.BP.BLOGSPOT.COM/-DNHJLYP7SF8/VDMBL5HOXEI/AAAAAAAARFM/K3QQB75EH6S/S1600/21367_FRONT.JPG
FIGURA 7. TAPA DEL ÁLBUM "CHUCK PERSON'S ECCOJAMS VOL. 1" DE DANIEL LOPATIN.
EXTRAÍDA DE: HTTP://HYDEROMASTGRONINGEM.BLOGSPOT.COM/2014/05/CHUCK-PERSON-CHUCK-PERSONS-ECCOJAMS-VOL.HTML
FIGURA 8. TAPA DEL ÁLBUM "REDEFINING THE WORKPLACE" DE INTERNET CLUB.
EXTRAÍDA DE: HTTPS://INTERNETCLUB.BANDCAMP.COM/ALBUM/REDEFINING-THE-WORKPLACE
FIGURA 9. TAPA DEL ÁLBUM "HOMETM" DE PRISM CORP VIRTUAL ENTERPRISES.
EXTRAÍDA DE: HTTPS://BEERONTHERUG.BANDCAMP.COM/ALBUM/HOME
FIGURA 10. TAPA DEL ÁLBUM "PALM HAZE" DE MIAMI VICE.
EXTRAÍDA DE: HTTPS://MIAMIVICE.BANDCAMP.COM/ALBUM/PALM-HAZE
FIGURA 11. TAPA DEL ÁLBUM "FAR SIDE VIRTUAL" DE JAMES FERRARO.
EXTRAÍDA DE: HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/FAR_SIDE_VIRTUAL#/MEDIA/FILE:FAR_SIDE_VIRTUAL_JAMES_FERRARO.JPG
FIGURA 12. "THE SONG OF LOVE" DE GIORGIO DE CHIRICO (1914).
EXTRAÍDA DE:

HTTPS://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/THE_SONG_OF_LOVE#/MEDIA/FILE:DE_CHIRICO%27S_LOVE_SONG.JPG
FIGURA 13. TAPA DE "MIDNIGHT TELEVISION" DE MIDNIGHT TELEVISION
EXTRAÍDA DE: HTTPS://BEERONTHERUG.BANDCAMP.COM/ALBUM/MIDNIGHT-TELEVISION
FIGURA 14. TAPA DE "HOLOGRAM PLAZA" DE DISCONSCIOUS
EXTRAÍDA DE: HTTPS://DISCONSCIOUS.BANDCAMP.COM/ALBUM/HOLOGRAM-PLAZA
FIGURA 15. TAPA DE "INITIATION TAPE" DE NEW DREAMS. LTD.
EXTRAÍDA DE: HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=VLEFLIFKSO8
FIGURA 16. TAPA DE "EMPIRE BUILDING" DE SAINT PEPSI.
EXTRAÍDA DE: HTTPS://FORTUNE500.BANDCAMP.COM/ALBUM/EMPIRE-BUILDING
FIGURA 17. TAPA DE "EUPHORIA" DE INFINITY FREQUENCIES
EXTRAÍDA DE: HTTPS://COMPUTER-GAZE.BANDCAMP.COM/ALBUM/EUPHORIA
FIGURA 18. TAPA DE "THE SEPTEMBER WIND" (1982), DE NAOYA MATSUOKA. PRESENTA UNA ILUSTRACIÓN DE HIROSHI NAGAI, APROPIADA POR DISCONSCIOUS EN SU ÁLBUM "HOLOGRAM PLAZA"
EXTRAÍDA DE: HTTPS://WWW.DISCOGS.COM/NAOYA-MATSUOKA-WESING-%E6%9D%BE%E5%B2%A1%E7%9B%B4%E4%B9%9F-%E3%82%A6%E3%82%A7%E3%82%B7%E3%83%B3%E3%82%B0-THE-SEPTEMBER-WIND-%E4%B9%9D%E6%9C%88%E3%81%AE%E9%A2%A8-%E9%80%9A%E3%82%8A%E9%81%8E%E3%81%8E%E3%81%9F/RELEASE/4218014

7. ANEXO

7.1 TABLA 1.1

	Densidad Sintáctica	Densidad Semántica	Plenitud Relativa
Chuck Person's Eccojams Vol.1 - Daniel Lopatin	Se distinguen como distintas áreas el fondo (subdividido en tres partes), el borde superior, el borde derecho, la franja central con el texto MEGA, el título del álbum. Hay un juego tipográfico: ninguna pieza textual-verbal se expresa con la misma tipografía ni con el mismo carácter: el título del disco está en cursiva, el "ecco" superior está en una tipografía serif. Hay un juego de azules y amarillos.	El fondo presenta un glitch que rompe la imagen del tiburón bajo el agua. Asimismo, la porción inferior izquierda rompe completamente con el escenario planteado: es un recorte de un aviso que pareciera decir "Not Guilty". Los marcos superior y derecho funcionan como los *sleeves* tradicionales del formato CD. La tipografía utilizada en cada porción de texto remite a videojuegos o series animadas de los 80 y 90.	La autonomía que presentan los textos verbales está relacionada, en el caso del título del disco, con su función descriptiva, y en el caso de los sintagmas MEGA y ECCO con el carácter tipográfico que presentan y los valores que evocan dentro en el marco de un sistema de símbolos digital / gamer / virtual. El fondo de la tapa es un collage digital que también tematiza con el mismo sistema de símbolos mencionado, hecho a partir de la adaptación de la tapa del videojuego "Ecco the Dolphin"[66]
Far Side Virtual - James Ferraro	Figura-fondo. Al frente, un cuerpo vestido con esmoquin y una cabeza de iPad. En el fondo, la imagen digital de una gran ciudad. En la esquina superior izquierda, el botón de movimiento de Google Maps. En la esquina superior derecha, otro iPad con el dibujo del iPad del frente en espejo. Título del álbum en tipografía sans-serif multicolor.	El fondo es una imagen de Google Street View de la Sexta Avenida de NY. El cuerpo con cabeza de iPad presenta un dibujo que asemeja ser una expresión facial inexpresiva, ni feliz ni triste. El carácter tipográfico de la porción de texto que enuncia el título del álbum remite al antiguo logo de Google (actual en 2011).	Tanto la imagen de fondo como el cuerpo con cabeza de iPad simbolizan autónomamente, por distintos caminos. Mientras la captura de Street View denota la Sexta Avenida, la figura del frente representa metafóricamente la alienación, por la supresión de la cabeza humana y la inserción de un dispositivo tecnológico en su lugar.

[66] https://genius.com/album_cover_arts/198023

Midnight Television - Midnight Television	Un único elemento: contornos fluorescentes que dibujan una ruta en punto de fuga, un horizonte montañoso y una luna sobre un fondo negro.	Una ruta solitaria que se pierde en un horizonte montañoso en una noche despejada. La composición de este escenario remite a un videojuego de 8bit (80s), o un videoclip de la misma época. El fondo negro puede ser la pantalla de una televisión.	Si bien se trata de un único elemento compositivo, ése mismo elemento se comporta de modo autónomo en distintos momentos: la línea recta fluorescente que representa una ruta no simboliza del mismo modo cuando "dibuja" el horizonte montañoso o la luna; en cada sub-elemento, la expresividad del contorno varía (en brillo, en textura, en curvatura).
Initiation Tape - New Dreams Ltd.	Marco de televisor de tubo. Dentro del marco, el skyline vintage de una gran ciudad al atardecer.	Imagen de un televisor de tubo que contiene una imagen (metaimagen) del skyline de una gran ciudad al atardecer.	Tanto el marco como la imagen dentro del mismo funcionan con autonomía e interdependencia: el marco de televisor de tubo es un símbolo que ejemplifica recursos mediáticos, pero su aporte en la imagen general se alteraría si el contenido que mostrara (la metaimagen) fuera otro. La captura del skyline vintage, asimismo, produce significados propios, pero que se verían alterados de no estar enmarcada como está.
Hologram Plaza - Disconscious	Ilustración espejada vertical y horizontalmente de un auto vintage en una playa. Hay un filtro violáceo en la esquina inferior derecha.	Una playa paradisíaca vacía, con un auto clásico/vintage estacionado, también vacío, que se reproducen en espejo. El color de la imagen va en degradé de azul a violeta, desde la esquina superior izquierda a la inferior derecha.	Cada elemento en la imagen funciona con autonomía e interdependencia: las palmeras sin el/los auto/autos no significarían lo mismo, y viceversa. Al mismo tiempo, es una reproducción en espejo de la tapa del disco The September Wind de Naoya Matsuoka, ilustrada por Hiroshi Nagai
Floral Shoppe - Macintosh Plus	Fondo rosa con geometrías en punto de fuga. Recuadro con imagen de skyline de Nueva York filtrado en violeta/naranja. Pirámide de cubos verde fluorescente por encima del recuadro. Escultura clásica del dios griego, Helios.	El escenario plantea un no-lugar: una superficie geométrica con una escultura del dios Helios, una metaimagen del skyline de NY y una pirámide hecha de cubos fluorescentes.	Cada elemento constituye un desvío artístico en sí mismo; una apropiación y manipulación de producciones pasadas puestas en común para generar un significado nuevo.

Redefining the Workplace - Internet Club	Render de alta calidad gráfica de un complejo de oficinas.	Un proyecto de un complejo de oficinas corporativas vacío, silencioso, perfecto. Hiperrealismo.	No hay plenitud relativa de distintos elementos puesto que la imagen constituye un único elemento.
Euphoria - Infinity Frequencies	Rostro de mujer oriental protegida por un halo de luz. Fondo nocturno. Caracteres japoneses fluorescentes en el borde derecho.	Imagen fotográfica o captura de video. Expresión de desconcierto o asombro. Caracteres fluorescentes que remiten a carteles de una ciudad japonesa pero descontextualizados.Halo que cubre el rostro genera sensación de protección o aislamiento.	La mujer de la tapa simboliza por la expresión de su rostro. Los caracteres japoneses fluorescentes también funcionan autónomamente (VER QUÉ DICEN)
Empire Building - Saint Pepsi	Imagen de Nueva York de noche, con un filtro violáceo. Título del disco y nombre del artista en distintas tipografías en el sector superior.	La tipografía clásica y la romana entran en tensión con la imagen moderna y casi futurista de NY de noche.	La imagen y los títulos funcionan autónomamente.
0 - Blank Banshee	Fondo en degradé, de violeta a celeste. Imagen 3D de un rostro humano, sin ojos, sin cabello, sin oído y sin líneas de expresión. Nombre del artista en el sector superior, en mayúsculas, en una tipografía intervenida que borra la línea horizontal de la A.	El fondo remite un efecto de color del Word Art de Microsoft Office de los 90. También a tapas de discos de hip-hop de Houston de principios de los 90 (purple drank). La figura en 3D remite al personaje Lara Croft del videojuego Tomb Raider. La supresión de la línea horizontal de la A en el nombre del artista aporta una sensación de minimalismo.	La figura 3D funciona autónomamente como ejemplificación de recursos técnicos de modelado así como representación de cultura gamer y expresión de alienación y deshumanización.

Home™ - PrismCorp Virtual Enterprises	Render de alta calidad gráfica de una cocina moderna sobre un fondo de mar y montañas, también de alta calidad gráfica. Nombre del disco en la esquina inferior derecha en cursiva y sobre un recuadro azul.	La conjunción del render y el fondo generan una tensión por la descontextualización de esa cocina que, asimismo, remite al hiperrealismo y genera una sensación de silencio y perfección. El nombre del álbum aparece como si fuera el logo de una marca.	Cada elemento funciona autónomamente y simboliza de distintos modos: mientras la imagen de fondo y el render representan un escenario natural y una cocina de diseño, respectivamente, el recuadro con el nombre del álbum aparece como el logo de una marca por ejemplificación de recursos y gestos de diseño gráfico
Palm Haze - Miami Vice	Siluetas de una pareja masculina y femenina en la orilla de una playa, con un filtro violeta intenso. Encima de las siluetas, otras siluetas, más transparentes.	Captura de video de un plano fundido que simboliza una elipsis temporal. Despersonalización de los cuerpos: solo observamos figuras transparentadas. El filtro violeta agrega tensión al escenario.	Las distintas posiciones de la pareja (que asumimos que es la misma) constituyen dos construcciones de sentido distintas y autónomas por lo que comunican sus posturas y transparencias. Al mismo tiempo, la playa con filtro violeta expresa extrañamiento e incomodidad.

7.2 TABLA 1.2

	Densidad Sintáctica	Densidad Semántica	Plenitud Relativa
Chuck Person's Eccojams Vol.1 - Daniel Lopatin	Chop and Screw, Plunderphonics. Audio looping. Efectos añadidos (delay y reverb)	Samples de canciones pop de los 80, fines de los 70 y principios de los 90 de, cortados y manipulados para generar sensaciones de disrupción. Efectos añadidos: reverb y flanger.	Los fragmentos de canciones utilizados poseen autonomía de la obra puesto que son, precisamente,producciones pasadas. Cada canción se convierte en una apropiación de una producción pasada; un desvío artístico.
Far Side Virtual - James Ferraro	Samples de sonidos de software. Instrumentación 100% digital: todos instrumentos MIDI. Composición "convencional".	Composiciones con elementos ambient, new age, rock, pop, Muzak. Voces que provienen de sistemas text-to-speech. Sonidos de Skype, Windows, Mac; samples de soundtracks de videojuegos como el Zelda.	Cada canción del álbum tiene un comportamiento autónomo por sí misma, así como cada canal de instrumento de cada canción aporta simboliza por expresión de emociones y/o por ejemplificación de recursos técnicos.
Midnight Television - Midnight Television	Chop and Screw. Plunderphonics. Audio looping.	Samples cortos de música funk, música de comerciales y pop de los 80 que se repiten durante varios compases.	Los fragmentos de canciones utilizados poseen autonomía de la obra puesto que son, precisamente,producciones pasadas. Cada canción se convierte en una apropiación de una producción pasada; un desvío artístico.
Initiation Tape - New Dreams Ltd.	Chop and Screw. Plunderphonics. Efectos añadidos.Audio looping.	Samples de canciones grandes hits de los 80. Sonido agregado de ruido de soporte analógico (el *fuzz* del vinilo, por ejemplo). Fragmentos de programas de radio norteamericanos de gran audiencia en los 80.	Los fragmentos de canciones utilizados poseen autonomía de la obra puesto que son, precisamente,producciones pasadas. Cada canción se convierte en una apropiación de una producción pasada; un desvío artístico.

Hologram Plaza - Disconscious	Chop and Screw. Plunderphonics. Efectos añadidos. Audio looping.	Samples de canciones pop anglosajonas y japonesas (city pop) de los 80, 90 y principios del 2000; Muzak; mucha reverb y delay añadida.	Los fragmentos de canciones utilizados poseen autonomía de la obra puesto que son, precisamente,producciones pasadas. Cada canción se convierte en una apropiación de una producción pasada; un desvío artístico.
Floral Shoppe - Macintosh Plus	Chop and Screw. Plunderphonics. Efectos añadidos. Audio looping.	Samples de canciones pop de los 80, smooth jazz, new age y Muzak.	Los fragmentos de canciones utilizados poseen autonomía de la obra puesto que son, precisamente,producciones pasadas. Cada canción se convierte en una apropiación de una producción pasada; un desvío artístico:
Redefining the Workplace - Internet Club	Chop and Screw. Plunderphonics. Efectos añadidos.Audio looping.	Samples de música ambient y new age, por un lado, y techno y house por otro.	Los fragmentos de canciones utilizados poseen autonomía de la obra puesto que son, precisamente,producciones pasadas. Cada canción se convierte en una apropiación de una producción pasada; un desvío artístico.
Euphoria - Infinity Frequencies	Chop and Screw. Plunderphonics. Audio looping.	Samples de canciones pop anglosajonas de los 80.	Los fragmentos de canciones utilizados poseen autonomía de la obra puesto que son, precisamente,producciones pasadas. Cada canción se convierte en una apropiación de una producción pasada; un desvío artístico.
Empire Building - Saint Pepsi	Chop and Screw. Plunderphonics. Audio looping.	Samples de música funk, R&B y soul de fines de los 70 y 80. Algunos samples de música electrónica yugoslava de los 80.	Los fragmentos de canciones utilizados poseen autonomía de la obra puesto que son, precisamente,producciones pasadas. Cada canción se convierte en una apropiación de una producción pasada; un desvío artístico.
0 - Blank Banshee	Chop and Screw. Plunderphonics.	Samples de distintas épocas, principalmente 80s y 90s. Beats agregados sobre los samples inspirados en el trap, una versión contemporánea de hip-hop. Sonidos del sistema operativo de Apple y de videojuegos. Fragmentos de audio de la serie Degrassi Junior High.	Los fragmentos de canciones o sonidos de software utilizados poseen autonomía de la obra puesto que son, precisamente,producciones pasadas. Cada canción se convierte en una apropiación de una producción pasada; un desvío artístico.

Home™ - PrismCorp Virtual Enterprises	Instrumentación 100% digital: todos instrumentos MIDI. Covers y composición "convencional".	Reminiscencias de smooth jazz, bossa nova, Muzak, easy listening, música de videojuegos, city pop. Covers de pop japonés y anglosajón de los 80, standards de bossa nova	Cada canción del álbum tiene un comportamiento autónomo por sí misma, así como cada canal de instrumento de cada canción aporta simboliza por expresión de emociones y/o por ejemplificación de recursos técnicos. Asimismo, en los casos de los covers, esas músicas poseen una autonomía mayor por tratarse de apropiaciones de producciones pasadas.
Palm Haze - Miami Vice	Composición en base a samples. Chop and screw. Plunderphonics. Efectos añadidos.	Producción y audio imitado del pop comercial de los 80. Reverb y delay añadidos.	Cada canción del álbum tiene un comportamiento autónomo por sí misma, así como cada canal de instrumento de cada canción aporta simboliza por expresión de emociones y/o por ejemplificación de recursos técnicos.

7.3 TABLA 2

	Reflexión sobre la propia naturaleza del arte	Libertad sobre el medio artístico	Postproducción	Práctica colaborativa / destrucción de la figura de autor
Chuck Person's Eccojams Vol.1 - Daniel Lopatin				
Far Side Virtual - James Ferraro				
Midnight Television - Midnight Television				
Initiation Tape - New Dreams Ltd.				
Hologram Plaza - Disconscious				
Floral Shoppe - Macintosh Plus				
Redefining the Workplace - Internet Club				

Euphoria - Infinity Frequencies				
Empire Building - Saint Pepsi				
0 - Blank Banshee				
Home™ - PrismCorp Visual Enterprises				
Palm Haze - Miami Vice				

7.4 TABLA 3

	Retórica	**Temática**	**Enunciación**
Chuck Person's Eccojams Vol.1 - Daniel Lopatin	Sinécdoque + hipérbole (sampling + chop and screw) Anáfora (repetición de fragmentos; reverb + delay) Ironía (descontextualización aberrante de hits) Metonimia (collage digital - selección y reutilización de fragmentos del arte de ecco the dolphin) Hipérbole (carácter tipográfico)	Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: pop anglosajón 70s-90s, cultura gamer, vínculo humano-dispositivo	Hauntology Distancia crítica Re-exposición de la utopía
Far Side Virtual - James Ferraro	Metonimia (instrumentos virtuales que recrean los analógicos; text-to-speech; colores de Google en el título del álbum) Ironía (títulos de las canciones y textos de las canciones) Anáfora (repetición de frases y motivos musicales; repetición de la imagen de la tablet) Oxímoron/Paradoja (cuerpo con cabeza de tablet) Sinécdoque (la captura de la avenida neoyorquina por Nueva York)	Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: Muzak, hiperrealismo (en lo musical), vínculo-humano dispositivo, la ciudad, cultura gamer, retrofuturismo.	Distancia crítica Re-exposición de la utopía
Midnight Television - Midnight Television	Sinécdoque + hipérbole (sampling + chop and screw) Anáfora (repetición de fragmentos y frases/motivos) Metonimia + ironía (títulos de las canciones) Sinécdoque -o elipsis- (expresión visual mínima) Ironía (títulos de	Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: vínculo humano-dispositivo, pop anglosajón 80s, retrofuturismo	Hauntology Distancia crítica Re-exposición de la utopía

	canciones y descontextualización)		
Initiation Tape - New Dreams Ltd.	Sinécdoque + hipérbole Anáfora (reverb + delay) Antítesis (marco de televisor en la computadora) Ironía (títulos de algunas canciones en relación con lo sonoro) Metonimia (ruido de cassette analógico)	Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: pop angolsajón 70s-90s, ciudad, vínculo humano-dispositivo	Hauntology Distancia crítica Re-exposición de la utopía
Hologram Plaza - Disconscious	Sinécdoque + hipérbole Anáfora (repetición en espejo del dibujo de la tapa; reverb + delay) Ironía (títulos de las canciones con lo sonoro) Hipérbole (en lo visual, en la saturación de la imagen)	Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: citypop japonés, pop anglosajón 80s-2000s, Muzak, hedonismo	Hauntology Distancia crítica Re-exposición de la utopía
Floral Shoppe - Macintosh Plus	Sinécdoque + hipérbole Anáfora (reverb + delay) Antítesis (superposición del fragmento a tempo estándar y tempo ralentizado) Ironía (pieza de museo en el no lugar)	Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: cyberpunk, ciudad, historia del arte, pop anglosajón 70s-90s, smooth-jazz/Muzak	Hauntology Distancia crítica Re-exposición de la utopía
Redefining the Workplace - Internet Club	Sinécdoque + hipérbole (chop and screw; hiperrealismo) Anáfora Ironía (títulos de las canciones en relación con lo sonoro; imagen hiperrealista en baja resolución)	Consumo en el capitalismo tardío: hiperrealismo, ambient y New Age, retrofuturismo	Hauntology Distancia crítica Re-exposición de la utopía
Euphoria - Infinity Frequencies	Sinécdoque + hipérbole (también hay sinécdoque en la apropiación de la imagen, que es parte de un video) Anáfora Ironía (descontextualización aberrante de hits)	Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: ciudad, pop anglosajón 80s	Hauntology Distancia crítica Re-exposición de la utopía
Empire Building - Saint Pepsi	Sinécdoque + hipérbole Anáfora	Consumo en el capitalismo tardío y	Hauntology Distancia crítica

	Antítesis (carácter tipográfico de los enunciados) Hipérbole (saturación de violetas) Ironía (títulos de canciones con respecto al componente visual)	nostalgia: pop y funk anglosajón de los 80, ciudad, hedonismo, cyberpunk	Re-exposición de la utopía
0 - Blank Banshee	Sinécdoque + hipérbole Anáfora Hipérbole (saturación del color y degradé perfecto; tipografía del nombre del artista) Metonimia (figura 3D de una cabeza humana/Lara Croft Oxímoron/Paradoja (rostro humano sin ojos, expresión ni cabello flotando en el vacío) Ironía (descontextualización aberrante de hits/clásicos)	Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: cultura gamer, vínculo humano-dispositivo, pop anglosajón 70s-2000s, minimalismo	Hauntology Distancia crítica Re-exposición de la utopía
Home™ - PrismCorp Virtual Enterprises	Metonimia (instrumentos virtuales; "logo" de Home) Anáfora Ironía (títulos de las canciones; título del álbum) Antítesis (cocina hiperreal sobre fondo natural) Hipérbole (hiperrealismo)	Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: citypop japonés, pop anglosajón 80s-2000s, cultura gamer, hiperrealismo, Muzak, retrofuturismo	Hauntology Distancia crítica Re-exposición de la utopía
Palm Haze - Miami Vice	Sinécdoque + hipérbole Anáfora (reverb + delay) Ironía (títulos de las canciones en relación con la imagen y el sonido) Hipérbole (saturación violeta de la imagen)	Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: la ciudad, hedonismo, pop anglosajón 80s, cultura popular 80s	Hauntology Distancia Crítica Re-exposición de la utopia