**Nostalgia de una utopía: Vaporwave, un estilo de arte contemporáneo y digital. El caso del argentino Bbrainz**

**Mateo Mórtola**

**Universidad de San Andrés**

**Resumen**

El trabajo consiste en un análisis semiótico del Vaporwave, un estilo de arte contemporáneo y digital. El Vaporwave surgió en Internet a comienzos de la década del 2010 con los trabajos de múltiples artistas quienes tomaron productos artísticos y culturales de los 80 para resignificarlos a la luz de la Web 2.0. Entender las características retóricas, temáticas y enunciativas -en términos de Oscar Steimberg- es fundamental para comprender al Vaporwave como un estilo artístico con identidad propia y comportamientos previsibles. Durante 2013 y 2016, un joven argentino de Neuquén conocido por su alias Bbrainz fue uno de los artistas Vaporwave de mayor renombre en la comunidad digital global. Así, el propósito del trabajo es, por un lado, describir las características retóricas, temáticas y enunciativas de este influyente estilo de arte incluyendo en el análisis a la obra de Bbrainz.

**Introducción**

El presente trabajo trata sobre el Vaporwave; a nuestro entender, un estilo de arte contemporáneo y digital (para otros, un género o estilo de música electrónica o hasta una estética visual). Parados desde la perspectiva de la Semiótica, la pregunta que guía este trabajo es cuáles son, en términos de Steimberg (1998), las características retóricas, temáticas y enunciativas del Vaporwave. Para ello, partimos de la hipótesis de que el Vaporwave es un estilo artístico y no un género musical o visual, ni un estilo estrictamente musical. En ese sentido, confrontamos con definiciones existentes del objeto de estudio -provenientes mayormente del campo de la Musicología o de los Estudios Culturales-, analizando un corpus de piezas reconocidas como Vaporwave, entre las cuales se destacarán distintas producciones del argentino Bbrainz.

La pertinencia del trabajo radica, por un lado, en la importancia del Vaporwave dentro de la producción artística digital y transmediática de la década[[1]](#footnote-0): sus múltiples productos fueron tematizados por una gran cantidad de medios tradicionales y digitales, youtubers, blogs especializados y papers académicos que reconocieron en sus operaciones discursivas particularidades que luego fueron reproducidas en la publicidad y el diseño gráfico en general.[[2]](#footnote-1) Por otro lado, dada la influencia del Vaporwave en la producción artística y cultural de los últimos años, la poca cantidad de artículos académicos que investigan sobre la misma es una falta a resolver, con el objetivo de ampliar la mirada sobre el tema y complejizar sus matices y particularidades. En ese sentido, es ahí mismo donde la originalidad del trabajo se manifiesta: en aportar una mirada semiótica, en analizar el objeto de estudio desde una teoría general de los signos y no desde perspectivas que se circunscriben específicamente al lenguaje musical o al lenguaje visual.

En este trabajo, entonces, realizaremos primero una breve revisión bibliográfica para dar cuenta del estado del arte del tema en cuestión y sus controversias actuales. Luego, definiremos tanto el marco teórico desde el que nos posicionamos, con sus principales conceptos y supuestos, así como el marco metodológico con el que realizamos la investigación. Más adelante describiremos los casos en cuestión desde la óptica semiótica, exponiendo las interpretaciones alcanzadas; y, finalmente, concluiremos con las respuestas finales a la pregunta inicial y las nuevas preguntas que aparecen a partir de esta investigación.

**Revisión Bibliográfica**

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”[[3]](#footnote-2) (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[[4]](#footnote-3) fragmentos de música pop de fines del siglo veinte y Muzak[[5]](#footnote-4), con aires de música contemporánea para adultos[[6]](#footnote-5), 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).

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, 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.[[7]](#footnote-6)

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).

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, 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.

**Marco Teórico y Marco Metodológico**

Realizamos esta investigación desde la teoría de los discursos sociales elaborada por Eliseo Verón. El autor define a la misma 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, es decir, cuando entendemos a los discursos como manifestaciones materiales de sentido:

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. (Verón, 1993: 126).

También dentro de la Semiótica, tomamos las conceptualizaciones sobre géneros y estilos hechas por Oscar Steimberg como herramientas operativas para el análisis del Vaporwave. En *Semiótica de los medios masivos*, Steimberg elaboró diez proposiciones fundamentales sobre géneros y estilos: la primera de ellas establece aquello que une a ambas categorías, a saber, sus cualidades retóricas, temáticas y enunciativas. 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.

En cuanto a aquello que los distingue, 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.

Con respecto al enfoque metodológico, realizaremos un análisis en producción sobre una muestra de doce álbumes de música[[8]](#footnote-7) Vaporwave publicados entre 2010 y julio de 2013, mes en el que el musicólogo Adam Harper publicó en Dummy un segundo artículo sobre el Vaporwave, en el que comentó sobre su supuesta muerte, de la que se hablaba en los foros de Internet de Reddit, 4chan y Tumblr, donde el estilo había florecido[[9]](#footnote-8). Presentamos dos excepciones a la regla de la temporalidad, que son dos álbumes del argentino Bbrainz, dada su pertinencia a los fines del trabajo.

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.

**Análisis semiótico**

Como explicábamos previamente, 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)[[10]](#footnote-9). 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 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).[[11]](#footnote-10)

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

En la Tabla 1 volcamos todas las observaciones hechas a partir del análisis retórico, temático y enunciativo de los casos. A continuación, sintetizaremos el mismo narrando las conclusiones alcanzadas en las distintas dimensiones semióticas.

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.

Retórica

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).

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 en bajar el tempo de dicho fragmento y *glitchearlo[[12]](#footnote-11)*. La acción del chop and screw[[13]](#footnote-12), 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. El crítico cultural 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).

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 modo más evidente y cortante. En álbumes como el de Daniel Lopatin, o en internet lust de Bbrainz, estos efectos juegan un papel primordial.

Pero 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.

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.

Temática

La operación retórica de la ironía, asimismo, juega también como una operación temática en tanto aparece en el Vaporwave con el 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).

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 clásica de los Beach Boys como “I just wasn’t made for these times” y *mash-upearla[[14]](#footnote-13)* con una canción contemporánea de Purity Ringy 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), del mismo modo que 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.

El Vaporwave plantea relaciones interdiscursivas (y metadiscursivas) con una variedad de temas que se desprenden de discursos pasados: el citypop japonés de los 80, el Muzak, 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 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:

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).

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. La nostalgia aparece, también, en la recuperación de personajes icónicos de los 90 de los medios de comunicación, como el caso de George Costanza en la tapa del álbum pizza contigo de Bbrainz.

A través de la nostalgia y la parodia, el Vaporwave tematiza en sus discursos distintos aspectos del 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 y el City Pop que escuchamos en cada disco son todos elementos temáticos que hablan de lo urbano.

De acuerdo a Debord (2012), la “nueva 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). 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 hiperrealismo y el cyberpunk.

En la interdiscursividad que el Vaporwave plantea con el cyberpunk se entremezclan características que corresponden al orden de la enunciación. Un texto anónimo que acompañó a la primera publicación de los “Vaporwave Essentials”[[15]](#footnote-14)sostenía:

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)[[16]](#footnote-15).

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.

Enunciación

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. Podríamos agregar que esa nostalgia de un sueño irrealizable es la nostalgia de una utopía: la del 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.

La enunciación consiste en las modalidades del decir, en el modo en que lo retórico opera sobre lo temático. En el Vaporwave, 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 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.

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 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 y así forzarnos a reconocer su omnipresencia y “avivarnos de la sociedad corporativa en la que estamos atrapados” (Tanner 2016: 50).

En su orden enunciativo, el Vaporwave, al manipular símbolos que le son propios, denuncia 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. 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.

**Conclusiones**

¿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 hauntológico, 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? ¿En arte performático Vaporwave? ¿Cuáles son los límites de su *trans-semioticidad*? ¿En qué medida influye su producción de sentido en discursos publicitarios contemporáneos? Estas son tan solo algunas de las preguntas que surgen como posibles correlatos de este trabajo de investigación.

**Bibliografía**

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.

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.

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.

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.

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

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

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

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.

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

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

**Tabla 1**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **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 | HauntologyDistancia críticaRe-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 críticaRe-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 canciones y descontextualización)  | Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: vínculo humano-dispositivo, pop anglosajón 80s, retrofuturismo | HauntologyDistancia críticaRe-exposición de la utopía |
| **Initiation Tape - New Dreams Ltd.** | Sinécdoque + hipérboleAnáfora (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 | HauntologyDistancia críticaRe-exposición de la utopía |
| **Floral Shoppe - Macintosh Plus** | Sinécdoque + hipérboleAnáfora (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 | HauntologyDistancia críticaRe-exposición de la utopía |
| **Redefining the Workplace - Internet Club** | Sinécdoque + hipérbole (chop and screw; hiperrealismo)AnáforaIronía (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 | HauntologyDistancia 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)AnáforaIronía (descontextualización aberrante de hits) | Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: ciudad, pop anglosajón 80s | HauntologyDistancia críticaRe-exposición de la utopía |
| **Empire Building - Saint Pepsi** | Sinécdoque + hipérboleAnáforaAntítesis (carácter tipográfico de los enunciados)Hipérbole (saturación de violetas)Ironía (títulos de canciones con respecto al componente visual) | Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: pop y funk anglosajón de los 80, ciudad, hedonismo, cyberpunk | HauntologyDistancia críticaRe-exposición de la utopía |
| **0 - Blank Banshee** | Sinécdoque + hipérboleAnáforaHipérbole (saturación del color y degradé perfecto; tipografía del nombre del artista)Metonimia (figura 3D de una cabeza humana/Lara CroftOxímoron/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 | HauntologyDistancia críticaRe-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 | HauntologyDistancia críticaRe-exposición de la utopía |
| **internet lust - Bbrainz** | Sinécdoque + hipérboleAnáfora (reverb + delay)Ironía (títulos de las canciones en relación con la imagen y el sonido) | Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: pop anglosajón 80s, optimismo retro acerca de Internet, cultura popular 80s. | HauntologyDistancia CríticaRe-exposición de la utopia |
| **pizza contigo - Bbrainz** | Sinécdoque + hipérboleAnáfora (reverb + delay)Ironía (títulos de las canciones con lo sonoro) | Consumo en el capitalismo tardío y nostalgia: pop anglosajón 80s-2000s, medios de comunicación 90s, fast food. | HauntologyDistancia críticaRe-exposición de la utopía |

1. Es importante aclarar que no es el propósito de este trabajo describir esa relevancia sino que la misma es considerada un supuesto de la investigación. En la nota al pie siguiente, compartimos algunos enlaces de los muchísimos que existen que ilustran la amplia circulación del Vaporwave. [↑](#footnote-ref-0)
2. 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>

<https://www.dummymag.com/news/adam-harper-vaporwave/>

<https://www.vice.com/en_us/article/539v9a/tumblr-and-mtv-killed-vaporwave>

Papers de Adam Harper y Adam Trainer en bibliografía. [↑](#footnote-ref-1)
3. Esta traducción, como todas las que haremos en el trabajo, es nuestra. [↑](#footnote-ref-2)
4. [https://en.wikipedia.org/wiki/Sampling\_(music)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sampling_%28music%29) [↑](#footnote-ref-3)
5. 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> [↑](#footnote-ref-4)
6. “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> [↑](#footnote-ref-5)
7. 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. [↑](#footnote-ref-6)
8. 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. [↑](#footnote-ref-7)
9. 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. [↑](#footnote-ref-8)
10. 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*. [↑](#footnote-ref-9)
11. 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”. [↑](#footnote-ref-10)
12. 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>). [↑](#footnote-ref-11)
13. 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>) [↑](#footnote-ref-12)
14. [https://en.wikipedia.org/wiki/Mashup\_(music)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mashup_%28music%29) [↑](#footnote-ref-13)
15. 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. [↑](#footnote-ref-14)
16. <https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/2cwtqf/the_vaporwave_essentials_guide_ultra_edition/> [↑](#footnote-ref-15)