



De la estética cyberpunk al vaporwave: Un estudio de las prácticas digitales contemporáneas¹

From Cyberpunk to vaporwave aesthetics: A study of the contemporary digital practices

PABLO PRIETO HAMES
Universidad de Córdoba (España)
hames.pablo@gmail.com

Recibido: 20 de septiembre de 2018

Aceptado: 19 de diciembre de 2018

Resumen:

La presente investigación se propone analizar dos estéticas contemporáneas: el cyberpunk y el vaporwave. Ambas basan su imaginario creativo en una sociedad tecnológica, motivo por el cual se pretende analizar cuáles son sus principales temáticas e iconografías para poder acercarnos al estudio de sus diferencias y cómo interpretan los nuevos avances tecnológicos, prestando especial atención a la realidad virtual.

Palabras clave: Cyberpunk, Vaporwave, estética contemporánea, ciberespacio, cibercultura.

Abstract:

The present research intends to analyze two contemporary aesthetics: Cyberpunk and Vaporwave. Both base their creative imagination on a technological society, because of this we try to see what their main themes and iconographies are in order to approach the study of their differences and how they interpret new technological advances with special emphasis in virtual reality.

Keywords: Cyberpunk, Vaporwave, contemporary aesthetic, cyberspace, cyberculture.

¹ Este estudio surge como continuación a mi contribución “Hacia nuevas dialécticas interdisciplinarias contemporáneas: Arte, tecnología y cultura” para el Congreso Universitario Internacional sobre la Comunicación en la profesión y en la universidad de hoy: Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia (CUICIID 2018) por la Universidad Complutense de Madrid (24-25 de octubre de 2018). Además, se ha procedido a la realización de entrevistas a distintos artistas, lo que explica el grado de detalle en algunas ocasiones, así como la falta de citas bibliográficas, pues son datos no recogidos en ninguna publicación. Todos los derechos de autor pertenecen a sus respectivos creadores. Las imágenes de la presente investigación son usadas exclusivamente bajo fines académicos y científicos. All copyrights belong to their respective owners. For educational and research purposes only.

1. Objetivos y metodología

Con este estudio nos proponemos abordar el fenómeno creativo actual atendiendo a las nuevas corrientes estéticas que van surgiendo en el seno de una sociedad globalizada. En concreto, prestaremos especial atención a los movimientos cyberpunk y vaporwave bajo una perspectiva cultural y artística con el fin de aproximarnos a vislumbrar orígenes, características comunes, puntos de diferencia entre ambos, la filosofía que subyace bajo sus nuevas creaciones, con qué propósito surgen o cómo pueden ser interpretadas. Por lo tanto, indagaremos en los manifiestos, noticias de prensa, videos, exposiciones, webs, y otras fuentes que muestran el origen de unas estéticas y un compromiso hacia la tecnología como respuesta al capitalismo y los nuevos sistemas de producción. Investigaremos, por tanto, cómo las dos corrientes estéticas se consideran una creación que responden al interés por la cultura tecnológica, los foros y sistemas de comunicación en línea o el deseo de expresar su diferencia frente a la colectividad, al mismo tiempo que profundizaremos en la forma en la que cada una expresa su singularidad.

Así, comenzaremos profundizando en el origen de estos movimientos atendiendo tanto a los componentes histórico-artísticos y culturales que los conformaron, como al análisis de algunas obras de las respectivas corrientes y de algunos cuestionarios realizados a sus autores, a quienes debo agradecer su compromiso, la aprobación para que sus obras aparezcan en este estudio y el tiempo dedicado a responder a una breve consulta conformada por cuatro preguntas relativas a cómo describirían sus artes, cuáles son sus principales técnicas, referentes o influencias temáticas, el valor de la ciencia ficción como componente creativo para sus obras, la importancia de los medios de comunicación y las redes sociales o sus opiniones acerca de la realidad virtual. Por motivos de adaptación a las normas de extensión de esta publicación y, por los principales objetivos anteriormente mencionados, los datos de los artistas encuestados se han incorporado al corpus de la investigación directamente sin mantener el formato de cuestionario. En cuanto al criterio de selección de las obras y artistas seleccionados, ha consistido sobre todo en la idoneidad del perfil a los movimientos de estudio desde una perspectiva internacional.

Finalmente, en lo que respecta al marco teórico y metodológico debemos reseñar, por un lado, la búsqueda de una perspectiva interdisciplinar que abarque ambos fenómenos de estudio, ya sea desde una óptica literaria, filosófica, histórico, artística, musical o audiovisual con la finalidad de explorar y comprender los objetos de estudio en toda su plenitud. Por otro lado debemos añadir que, debido al mundo globalizado en el que vivimos y el gran peso que tiene Internet en nuestra sociedad, podemos encontrar una gran variedad de propuestas estéticas a tan sólo un “click de ratón”. Sin embargo, cuando tratamos de investigar sobre ellas, el cometido se convierte en una tarea complicada a causa del exceso de información, abundantes blogs, imágenes, contenidos de diversa índole que conducen a una saturación y, en ocasiones, dificultan el decidir cómo y por dónde empezar a investigar una corriente estética contemporánea tan reciente. Así, debemos destacar, en un principio, el correspondiente vaciado bibliográfico y la revisión de fuentes de información primaria, en los que cabe señalar la consulta y utilización de los manifiestos artísticos en la elaboración del trabajo, pues son valiosos documentos en los que se recogen las ideas, propuestas y declaración de intenciones de los movimientos. La lectura atenta de los mismos nos ha permitido enriquecer la investigación y contar con pautas certeras para estudiar todo el campo de subjetividad reflejado en las producciones artísticas.

Otro aspecto fundamental ha sido también la búsqueda y utilización de las TICs, debido a la inmediatez con la que proporcionan testimonios a la hora de atender al fenómeno artístico dentro de festivales, eventos y otras manifestaciones culturales relacionadas con el cyberpunk y el vaporwave. Su manejo nos ha facilitado el acceso a videos, plataformas de música, podcasts de radio, foros, plataformas digitales de música, prensa, etc. Es decir, a medios de información que, en muchos casos, se convierten en fuentes primarias de necesaria consulta para nuestro estudio.

Una vez recopilado y sistematizado todo el material, procedimos a la necesaria reflexión y a su estudio, aplicando distintas metodologías a fin de alcanzar los objetivos que nos proponemos con este trabajo. Así, el método biográfico y, en algunos casos, el breve cuestionario nos ha resultado útil para atender a las características particulares que cada artista expresaba en sus obras. No menos importante y en relación con el anterior, ha sido la aplicación del método sociológico con el fin de profundizar en el marco contextual en el que se han producido las producciones artísticas y las formas en que éstas se vinculan con sus autores y los individuos coetáneos a ellas. De este modo no sólo atendemos a los hechos políticos, culturales o sociales de manera aislada, sino bajo una continua dialéctica artística. Además, nos hemos servido del método semiótico para acercarnos a la obra de arte como elemento comunicador, pues ésta desarrolla un mensaje basado en el uso de signos, los cuales, independientemente de su iconografía tradicional o reinterpretación deben ser reconocibles para el posterior análisis de un nuevo “lenguaje”, con códigos de significación propios.

Partiendo de la propuesta de la Dra. en Historia del Arte de la Universidad de Córdoba Paula Revenga Domínguez de usar diferentes metodologías para enriquecer la investigación², nos proponemos en el presente estudio recurrir al método sociológico para atender al contexto histórico y social en que las obras surgen, utilizando también los métodos biográfico y semiótico para analizar el producto artístico en su entorno, su significado dentro de la trayectoria del artista y, en algunos casos, con otros de su producción, así como su relación con la labor de otros creadores contemporáneos³.

2. El antecedente contracultural

El nacimiento de la contracultura punk⁴ a mediados de los años 70 dio lugar a la creación de otros subgéneros que heredaron el espíritu rebelde del primero. Su capacidad crítica y

² Para una mayor información acerca de las diferentes metodologías de investigación en el campo de la historia del arte véase Revenga Domínguez, P. “Metodologías, interpretaciones y tributos de la historia del arte” en Palacio Prieto, J.L. (coord.): *90 años de cultura*, México, UNAM, 2012, pp. 87-126 y Plazaola Artola, J. *Modelos y teorías de la historia del arte*, Universidad de Deusto, Bilbao, 2015, pp. 119-123.

³ A la luz de esta consideración, debemos tener en cuenta que enfrentarse a una obra de arte supone, no solo una contemplación pasiva, sino una interacción basada en una confrontación de perspectivas. Como defiende el historiador del arte Didi Huberman: “Hay otro modo de plantear la cuestión, de desplazar las cosas. Otro estilo, otro tempo. Consiste en perder-o, más bien, aparentar perder- el tiempo. Se trata de actuar por impulsos. Bifurcar de repente. No diferir ya nada. Ir directamente al encuentro de las diferencias. Actuar sobre el terreno, ir al lugar, aceptar la prueba existencial de las cuestiones que se plantean. Se trata, de hecho, de experimentar sobre uno mismo un desplazamiento del punto de vista: desplazar nuestra posición de sujetos con el fin de proporcionarnos los medios para desplazar la definición del objeto”. (Huberman, 2002).

⁴ El ideario punk no surgió de la noche a la mañana, sino que fue configurándose -tanto a nivel musical como estético- ayudado del espíritu hippie británico de los años 60 mezclado con las costumbres hards mods e influenciado por los medios de comunicación y la música glam rock. De esta sinergia, surge un carácter punk satírico, narcisista, nihilista, de géneros confusos e identidades impasibles que apostaba por un vestuario ecléctico a modo de cazadoras de cuero, botas militares de goma, creastas, gabardinas, entre

los valores *Do It Yourself* -hágalo usted mismo- o *Do It With Others* -háganlo en comunidad- no solo fueron claros herederos de la vertiente Art and Crafts -desarrollada entre 1880 y 1914- sino que influyeron en el origen del movimiento cyberpunk que, más tarde, propició indirectamente el comienzo del vaporwave. Por lo tanto, antes de profundizar en la atmósfera y valores de ambos movimientos, será necesario ofrecer varias anotaciones acerca de la raíz de donde surgen dichas propuestas.

La capacidad crítica será elemento clave en la creación del imaginario punk, pues en el *Manifiesto Punk* (2002) de Greg Graffin -vocalista del grupo musical *Bad Religion*- se pone de manifiesto la necesidad de superar el consumo de una sociedad capitalista que trivializa todas las causas y movimientos sociales, mediante un espíritu reflexivo e inconformista que garantice forjar una personalidad singular y auténtica:

Aunque he hecho dinero gracias al Punk, es una modesta cantidad cuando uno considera la recompensa que ha sido otorgada a las compañías que promueven el Punk como alguna especie de producto para ser ingerido. Esta ha sido siempre mi manera de despreciar los novedosos, poco serios e impulsivos rasgos que la gente asocia con el Punk; porque el Punk es más que eso, tanto más que esos elementos se convierten en triviales a la vista de la experiencia humana que todos los Punks comparten (...) El actual estereotipo punk es cicatrizado por el marketing de masas y por un desafortunado énfasis en el estilo, y no en la esencia (...) El Punk es: la expresión personal de la singularidad que proviene de las experiencias de crecer en contacto con nuestra habilidad humana para razonar y plantear preguntas (...) Los genes que llevamos juegan un importante papel en la determinación de nuestro comportamiento y nuestro punto de vista sobre la vida. Eso es por lo que tenemos el regalo de la singularidad, porque nadie más tiene el mismo conjunto de genes controlando su perspectiva del mundo. Por supuesto, los factores culturales juegan el otro papel principal, y estos pueden tener un efecto más homogeneizador sobre el comportamiento y la forma de ver el mundo. El punk es: un movimiento que sirve para rebatir actitudes sociales que han sido perpetuadas a través de la deliberada ignorancia de la naturaleza humana (...) Los punks quieren expresar su propia y única naturaleza, mientras al mismo tiempo quieren adoptar los aspectos comunitarios de su educación cortagalletas. (...) Aquellos que pierden el contacto con su naturaleza se convierten en robots de la sociedad, mientras que aquellos que denuncian su desarrollo social se convierten en animales vagabundos. El punk simboliza un deseo para caminar la línea en medio de estos dos extremos con magistral precisión (Graffin, 2002).

Es decir, el manifiesto punk pone de relieve la falta de un espíritu mayéutico capaz de impulsar el avance cultural y alejar las actitudes sociales que han sido heredadas a lo largo de los siglos hasta tornarse caducas en el mundo actual. Todo ello no implica que el movimiento punk intente cambiar todas las organizaciones sociales de forma radical, sino que busca un equilibrio entre la expresión de su individualidad y respetar los aspectos que permitan un buen desarrollo de la vida en comunidad. Quizás esta sea la única forma para hacer frente a unos medios de comunicación y un sistema de marketing vendedores de imágenes estereotipadas que, en la mayoría de las ocasiones, solo abocan a trivializar las

otros, donde el elemento clave era el imperdible. Entre sus principales representantes se encuentran David Bowie, los Sex Pistols con el lema "*No future for you, No future for me*" (*God Save The Queen*, Sex Pistols, 1977), Velvet Underground, Ramones o The Clash quienes, con temas como *Lost in the supermarket*, dejan entrever un sentido de la vida crítico y una personalidad que intenta fraguarse alejada del consumismo de los supermercados, ya que seguir una misma dinámica parece abocar a un futuro sin expectativas. Así puede apreciarse en este fragmento de la canción: "I wasn't born so much as I fell out/Nobody seemed to notice me/We had a hedge back home in the suburbs/ Over which I never could see (...) I'm all lost in the supermarket/ I can no longer shop happily I came in her for that special offer/ A guaranteed personality/And it's not hear/ It disappear/I'm all lost" (Prieto Hames, 2016).

causas sociales y a percibir los movimientos desde una perspectiva superficial. La principal herramienta para llevar a cabo dicha diferenciación y posicionamiento contra los valores de los medios de comunicación de masas y el excesivo consumo capitalista, consiste en adoptar el *Do It Yourself* y el *Do It With Others* como principales ejes creativos, ya que permiten al individuo deconstruir para luego crear, a la vez que se fomenta el aprendizaje y la construcción de valores en comunidad.

3. La génesis del movimiento cyberpunk y la estética del ciberespacio

Toda la vertiente crítica que generó el movimiento punk, propició el perfecto caldo de cultivo para que, en los primeros años de 1980, naciera el cyberpunk como una corriente que, a diferencia de crearse, desarrollarse y difundirse en el mundo real mediante la música, se originó en la literatura de ciencia ficción hasta florecer en el mundo online, por lo que sigue siendo una corriente vigente y prolífica en nuestra actualidad -como veremos a lo largo del estudio a través del análisis de obras de autores coetáneos-.

Si profundizamos en la etimología de la palabra podremos encontrar que proviene del término griego “κυβερνητική” que venía a ser interpretado como el arte de gobernar y pilotar una nave o embarcación. Así podremos establecer una analogía con el término de ciberespacio y cibernauta, el lugar donde se navega y el navegante. Ambos términos acentúan una vida desarrollada en un mundo que no llega materializarse, sino que están presentes en un universo virtual compuesto por códigos binarios y por la saturación de la información; justamente en esta sinergia se desarrollará ese espíritu crítico proveniente del imaginario punk que explicaremos más adelante.

En lo concerniente a la consolidación del movimiento debemos destacar la gran influencia que ejerció, por un lado, la publicación *Cyberpunk* de noviembre de 1983 por Bruce Bethke -recogida en la revista *Amazing Science Fiction Stories*- ya que dio el primer paso para vislumbrar hacia donde se dirigía el imaginario cyberpunk, fruto de una respuesta hacia la reciente inteligencia artificial y el saber apreciar cómo la tecnología se había transmutado de objeto a sujeto. Entonces surgieron los primeros robots⁵ con tecnología avanzada que desempeñaban labores que hasta entonces habían sido llevadas a cabo por el ser humano, mientras las relaciones personales empezaban a forjarse en las redes sociales y en la mensajería instantánea.

Por otro lado, no debemos olvidar que el espíritu cyberpunk logró una gran repercusión y acogida gracias a la novela *Neuromancer* (1984) de William Gibson en la que no solo se puede apreciar el origen del término ciberespacio, sino que en ella puede entreverse también una sociedad de gran evolución tecnológica caracterizada por la simbiosis de lo digital o binario con lo material y físico. El interés de Gibson por elaborar una estética basada en una naturaleza tecnológica le lleva a fraguar un imaginario en el que cobrará gran importancia el neón, lo artificial, la matriz, la consola, o el implante tecnológico hasta tal punto que éstos se convierten en medios capaces de configurar una nueva realidad, por lo tanto, cualquier persona que no pueda conectarse a ella, se quedará fuera de juego. Esta idea puede deducirse a lo largo de la novela a través de la facilidad con la

⁵ Según la RAE, el término procede de la palabra inglesa *robot*, y éste, a su vez, del checo *robota* que es “trabajo, prestación personal”. Su primera acepción nos indica que nos encontramos ante una máquina o ingenio electrónico programable, capaz de manipular objetos y realizar operaciones, antes reservadas exclusivamente a las personas. En su segunda acepción, podemos percibir cómo aparece solo en el entorno virtual al ser una herramienta para encontrar información.

que el sistema humano puede tornarse en sistema digital para transferir su mente a una ROM o, por ejemplo, en el simple hecho de que un hacker del ciberespacio -debido a una sustancia que le inyectan para castigarle por aprovecharse de su oficio- no pueda conectarse al nuevo mundo y solo pueda vivir a base de delinquir en la realidad natural. Todo está condicionado a una humanidad que se ha vuelto completamente digital y el ser humano está saturado de información como puede apreciarse en el siguiente fragmento:

La matriz tiene sus raíces en las primitivas galerías de juego», dijo la voz, «en los primeros programas gráficos y en la experimentación militar con conexiones craneales.» En el Sony, una guerra espacial bidimensional se desvaneció tras un bosque de helechos matemáticamente generados, demostrando las posibilidades espaciales de las espirales logarítmicas; una secuencia militar pasó en fríos y azules destellos, animales de laboratorio conectados a sistemas de sondeo, cascos enviando señales a circuitos de control de incendios en tanques y aviones de combate. «El ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja... (Gibson, 1997, p. 35)

Así, toda la sociedad se transforma, a diferentes niveles, para participar en el mundo virtual donde ella misma se desarrolla y evoluciona. Dicho progreso artificial, focalizado desde una óptica totalmente matemática y técnica, será desarrollado por Gibson hasta tal punto que dará paso a la experimentación biotecnológica o, incluso, como se deduce a través del texto, a simular la naturaleza del mundo real. Consecuentemente, no es de extrañar que el autor acabe aludiendo a una tecnología que se pegue al cuerpo en forma de implantes para mejorar las capacidades de los individuos:

En los mostradores que había frente a las casetas se exhibían cientos de tiras de microsoft, fragmentos angulares de silicio coloreado montados bajo burbujas transparentes y oblongas, sobre cartulina blanca. Tras el mostrador, un muchacho de cabeza afeitada miraba sin expresión el vacío; una docena de puntas de microsoft le salía del enchufe de detrás de la oreja. -Larry, ¿estás aquí? -Molly se puso frente a él. Los ojos del muchacho la enfocaron. Se incorporó en la silla y con una uña sucia quitó una astilla magenta brillante del enchufe. (Gibson, 1997, pp. 37-38)

El progreso para el cyberpunk, por lo tanto, no solo irá acompañado de una mejora a nivel técnico que facilite nuestras tareas diarias, sino que dicha mejora lleva aparejada una transformación completa de nuestro *status quo* que, de la misma forma que ayuda a resolver cuestiones cotidianas e inunda de nuevas habilidades y capacidades a nuestro sistema nervioso, también puede aislar a los usuarios que no estén familiarizados con ella. Se presenta así el lado más distópico y crítico del movimiento, en el que la identidad está en una continua fase de performatividad en base a nuevos cánones promovidos por los medios de comunicación o la adaptación a nuevos implantes de las industrias tecnológicas:

La juventud del Ensanche era barrida por las modas a la velocidad de la luz; subculturas enteras podían surgir de la noche a la mañana, florecer unos pocos meses, y luego desvanecerse por completo (...) una especie de collage; la cara de un muchacho, recortada de otra imagen y pegada a la fotografía de una pared cubierta de graffiti. Ojos oscuros, pliegues epicánticos, obvio resultado de la cirugía, una malhumorada salpicadura de acné sobre mejillas pálidas y estrechas. El cuerpo era casi invisible, un diseño abstracto, una

garabateada superficie de ladrillos que se le deslizaba limpiamente por el mono ceñido. Policarbono mimético (Gibson, 1997, p. 38).

Así, los cyberpunks evidenciaron y actualmente enfatizan en sus composiciones cómo la tecnología se vuelve, por tanto, un componente indispensable de la comunicación, no es una mera herramienta al uso, sino que formará parte de la cultura y de la vida cotidiana. Por ejemplo, no solo servirá para hacer la declaración de la renta u ordenar la expedición de un certificado académico desde casa, también podremos traducir el conocimiento en códigos binarios, creando publicaciones científicas electrónicas e incluso tener asistentes personales en los móviles capaces de adivinar nuestras preferencias musicales -así como cualesquiera otras- a través de las aplicaciones ubicadas en mercados digitales.

En resumen, nuestra cultura comienza a ser mediatizada, a través de unos adelantos tecnocientíficos en continua evolución que, debido a su ritmo tan frenético de cambio, las instituciones y organizaciones que anteriormente se encargaban de regular la comunidad no pueden abarcarlo. Por consiguiente, los cyberpunks tratarán de sobreponerse, al igual que los punks, mediante la subversión, es decir, aprenderán cómo funciona el sistema para reconfigurarlo y realizar aquello para lo que no había sido programado. De este modo, el lema “*No future for you, No future for me*” se transformará en *High tech, Low life*⁶ y cristalizará en un modelo de comprender la sociedad basado en un continuo aprendizaje de los estereotipos y diseños de los medios, así se conquistará una libertad progresiva que permita utilizar el sistema a su manera. Personajes marginales, hackers, geeks, solitarios o underground y todas aquellas personas contrarias al sistema capitalista y obsolescente se sitúan en contra de los códigos hegemónicos de las grandes corporaciones y hacen todo lo posible para resistirse (Mutaciones, 15-02-2010). Surgen así las primeras manifestaciones literarias como *Sueñan los androides con ovejas eléctricas* (1968) llevada libremente al cine a través de *Blade Runner* (1982, Ridley Scott) y *Blade Runner 2049* (2018, Denis Villeneuve) donde ciudades estructuradas en varios niveles de altura, abarrotadas de pantallas digitales publicitarias, hologramas, implantes o prótesis electrónicos y vehículos aéreos, abren paso a la reflexión en torno al progreso humano, a la comparación de viejos modelos de vida con otros nuevos, a la evolución genética y la experimentación en el campo de la biotecnología.

En la atmósfera cyberpunk, la tecnología deja de ser una herramienta y se convierte en una extensión orgánica más del ser humano, las fronteras entre la vida real y la vida virtual se disipan (Prieto Hames, 2016, p. 106). Poco a poco, va conformándose el movimiento hasta aparecer una publicación online en la que se refleja una declaración de intenciones a través del *Manifiesto cyberpunk* de Christian As. Kirtchev:

Esos somos nosotros, lo Diferente. Ratas de la tecnología, nadando en el océano de la información (...) Estamos estudiando hackear sistemas operativos, explorando la profundidad de sus extremos. Nos criamos en el parque, sentados en un banco, con un ordenador portátil apoyado en las rodillas, programando la última realidad virtual. Lo nuestro está en el garaje, apilado con la porquería electrónica. El hierro soldado en la esquina de la mesa y cercana a la radio desmontada- eso es lo nuestro. Lo nuestro es una habitación con ordenadores, impresoras zumbeantes y módems (...) No tenemos muchos amigos, sólo unos pocos con los que nos vamos de fiesta. Todos los demás que conocemos están en la Red, en el otro lado de la línea. Los conocemos de nuestro canal favorito de IRC, de los newsgroups, de los sistemas que frecuentamos (...) Nos desprecian porque pensamos de forma libre, y el pensamiento libre está prohibido. (...) El cyberpunk ya no

⁶ Alta tecnología, bajo nivel de vida.

es un género de literatura, tampoco es una ordinaria subcultura. El cyberpunk es en sí misma una nueva cultura, hijos de la nueva era. Una cultura que une todos nuestros intereses comunes y vistas. Nosotros estamos unidos. Nosotros somos los cyberpunks. (...) Se olvida la individualidad. La gente piensa de una misma forma, siguiendo un modelo impuesto en ellos desde su juventud, la "educación-modelo" (...) Nuestra sociedad está enferma y necesita ser curada. La cura es un cambio en el sistema (...) El Sistema está equivocado. El Sistema debe imponer su verdad sobre la nuestra para poder mandar. (...) La mala información es una de las principales armas (...) que ellos dominan muy bien (...) Nosotros luchamos para liberar la información. Nosotros combatimos por la libertad de expresión y de prensa. (...) La Red es la que nos ayuda a expandir nuestros pensamientos libremente. La Red sin barreras ni límites de información. (...) La Red es nuestra esencia, en la Red somos los reyes (...) Nosotros necesitamos nuevas leyes. Leyes, que se ajusten a los tiempos en que vivimos, con el mundo que nos rodea. No leyes construidas en las bases del pasado. Leyes, para hoy, leyes, que se ajusten al mañana (...) Observamos la Red, y la Red está creciendo y haciéndose más amplia. (...) Toda la información estará aquí, cerrada en el abismo de ceros y unos. (...) Nosotros construimos nuestros mundos en el Ciberespacio. Un montón de ceros y unos, un montón de bits de información. Construimos nuestra comunidad. La comunidad de los Cyberpunks (Kirtchev, 1997).

El manifiesto cyberpunk sirve para clarificar los principales ideales del estilo, siendo una estética que se fragua en la literatura para, poco a poco, dirigirse hacia la cotidianidad y el ámbito de la Red, lugar en el que puede llegar a su máxima expresión, debido a que no existen fronteras en ella y la información circula libremente. No obstante, esto no quiere decir que no haya filtros, pues existe la necesidad de establecer una serie de reglas u orientaciones que ayuden a desarrollar todas las posibilidades ofrecidas por un Ciberespacio que, poco a poco, conquista el terreno de una realidad material donde la información se convierte en el principal elemento para ejercer el poder. Esta misma idea será expresada por el pensador Jean-François Lyotard en *La Condición postmoderna* (1979), a través de la cual podemos apreciar cómo la sociedad pasa de ser concebida como un elemento orgánico a un sistema autorregulado, es decir, el modelo teórico -e incluso material- ya no se percibe como un organismo vivo, sino como un organismo cibernético que transforma el discurso tradicional, moderno y analógico en uno digital. Por lo tanto, la epistemología en la nueva sociedad informatizada entrará en crisis debido a un cambio de registro focalizado hacia un exceso de información a base de códigos binarios de ceros y unos. Como consecuencia, cambiarán los criterios con los que se selecciona el saber y la información, pues todo lo que en el antiguo saber no sea traducible, es dejado de lado, al tiempo que también influye en la orientación y enfoques de las futuras investigaciones, ya que éstas se subordinan a la condición de traductibilidad al lenguaje de la máquina. Todo ello conlleva a que el principio de la adquisición del saber, que había sido asociado a la formación del espíritu, cambie por una producción del saber no con una finalidad formativa, sino como un producto para ser vendido y rentable. La mercantilización del saber en la sociedad informatizada supone, por lo tanto, abordar la información como un instrumento para ejercer el poder (Lyotard, 1984, pp. 35-50).

3.1. Disyuntivas cyberpunks: naturaleza tecnológica, revival y lo ciborg

En medio de una sociedad que convive en un entorno líquido, repleto de identidades y claramente dividida por una vida real y una virtual, los artistas cyberpunks basarán su horizonte creativo en la transición de lo analógico a lo digital, creando así unas obras cuyo tema central será el ser humano, lo mecánico y lo virtual. Así puede evidenciarse en

esta obra del ilustrador italiano Tazio Bettin⁷ quien, llevado por este espíritu creativo, deconstruye su idea de máquina de escribir para elaborar otra con componentes digitales (Fig.1). La composición evidencia así una apropiación del concepto antiguo de la máquina de escribir para acercarse al esbozo de un nuevo modelo que permita nuevas funciones contemporáneas como la inserción y manipulación de datos a partir de memorias USB o, incluso, la reproducción y elaboración de contenido multimedia a través de la incorporación de una pantalla que surge, a modo de holograma, del interior del aparato. Adopta así un equilibrio entre la estética retro y la vanguardista a través de la hibridación tecnológica.



Fig. 1. Typewriter console, Tazio Bettin, 2013. Imagen cedida por Tazio Bettin y extraída de <https://www.taziobettin.deviantart.com>. (CC BY 4.0)

Bettin ayuda al receptor a imaginar cómo sería una máquina de escribir contemporánea si el carácter obsolecente de la sociedad no hubiera relegado el uso de éstas a un segundo plano debido al uso más ligero y cómodo que ofrecen los portátiles o las tablets. Incluso, podríamos vislumbrar en este anacrónico prototipo el interés impulsado por los medios de comunicación -que recientemente está adquiriendo mayor repercusión en nuestra sociedad- por el consumo de antiguos elementos analógicos como el vinilo de música⁸. Este interés por mirar hacia atrás llevaría al artista cyberpunk a buscar nuevas especificaciones en los dispositivos antiguos para satisfacer las nuevas demandas contemporáneas. Todo este proceso conllevaría a la realización de un ejercicio de revival en el que, partiendo de los estudios de Maria Mackinney-Valentin *Old News? Understanding*

⁷ Tazio Bettin se define como un ilustrador y artista de comic freelance italiano. Durante su trayectoria, ha hecho ilustraciones para White Wolf Game Studios, Evil Hat Games, Green Ronin Publishing, y ha trabajado tanto en proyectos independientes como Mars Colony: 39, así como de dibujante de comics para las compañías Crazy Camper o Titan Comics. Sin olvidar los encargos de diseño gráfico para NovaLudica, AICTEA (Asociación Italiana de Cultura del Té) y LUNA (Laboratorio de Astrofísica Nuclear Underground) (Deviant Art, 2018).

⁸ Quizás como instrumento lleno de connotaciones nostálgicas capaz de hacer frente a las descargas ilegales de contenido musical procedente de las industrias discográficas que la mayoría de portales del ciberespacio ofrecen a sus usuarios a modo de torrent o descarga directa a través del simple visionado de uno o varios spots publicitarios.

*Retro Trends in 21st Century Fashion*⁹, podríamos situarnos ante un revival inmaterial, ya que el artista está creando un producto gracias a la reinterpretación o influencias de movimientos y producciones pasadas con el fin de explorar nuevas estéticas y especificaciones del objeto. Partiendo de esta base, podemos comprender cómo a través de la ejecución de este proceso creativo el artista cyberpunk logra expresar o suscitar su individualidad frente al diseño y sistemas de producción en serie de los diferentes dispositivos electrónicos que son vendidos por las principales empresas de informática. Desde esta perspectiva, el cambio de sistema favorecería el reciclaje de antiguas máquinas de escribir y elaboraría unos dispositivos diferentes que, al mismo tiempo que harían frente a la obsolescencia programada, obedecerían verdaderamente a las necesidades del individuo -sin que esto ocasionara un detrimento en la línea de producción del producto.

El mismo carácter híbrido e incluso de revival inmaterial, compuesto por una visión muy particular del urbanismo ficticio a través de la fusión de una tradición antigua y otra más contemporánea, podremos encontrarlo en la obra *Futuristic City* (Fig. 2) de Welinthon Nommno¹⁰. Aunque el artista no se defina a sí mismo como cyberpunk, se deja influenciar por la ciencia ficción, esbozando, en esta ocasión, un paraje en el que lo artificial y lo natural se unen. Así, bajo un cielo en el que se está poniendo el sol, se produce una comparación entre la naturaleza y la obra del ser humano, a través de un agrupamiento de edificios de corte clásico con columnas corintias y coronaciones escultóricas que contrastan con unos rascacielos resaltados por pantallas luminosas y rematados en algunos casos por postes lumínicos de control del tráfico aéreo y de telecomunicaciones. Finalmente, se genera una sinergia ecléctica en la que convergen tanto la huella del ser humano -antigua y postindustrial- como la huella natural, fraguándose en la escena una simbiosis en el que la realidad material y la digital se confunden bajo un halo trascendente del reflejo crepuscular en la urbe, entroncando así con el ideario cyberpunk pero sin explorar su lado más pesimista.

El cyberpunk surge por lo tanto como un efecto de la proliferación de la industrialización en la vida moderna, en la que la autora Susan Sontag supo ver a la perfección la inclinación hacia la creación de lo que denominaba “inmensas ciudades impersonales y el predominio del estilo anónimo de la vida urbana”¹¹. Características que podemos

⁹ Estudio en el que el lector o lectora interesado/a podrá profundizar en las diversas categorías que existen sobre la vertiente creativa del revival.

¹⁰ Welinthon Nommno, artista conceptual de República Dominicana, se describe como un artista muy versátil a quien le gusta experimentar con diferentes tipos de técnicas. Su empleo le lleva a desarrollar tanto el rol de artista de comic, como el de artista conceptual que trabaja para proyectos de cine y videojuegos. En cuanto a sus influencias artísticas destacan el ilustrador estadounidense Frank Frazetta, al artista de comics Joe Madureira, los artistas conceptuales Jaime Jasso, Dylan Cole y Gilberto Magno, así como otros más antiguos como Caravaggio, Rembrandt o Francois Boucher. En cuanto a sus géneros favoritos, el artista destaca en sus inicios la ciencia ficción, ya que le inspiró a crear su primera historieta junto a su compañero “Eddaviel” en el año 2005. De hecho, la ciencia ficción procedente de Julio Verne, H.G Wells, Anthony Burgess, Star Trek, Doctor Who o Star Wars se convirtieron en elementos decisivos para dedicarse a su profesión.

¹¹ De hecho, como Susan Sontag deja entrever el avance de la máquina es imparable, así tanto si el desarrollo industrial es concebido desde un punto de vista conservador como un “conjunto de procesos artificiales ruidosos y cargados de humo que mancillan la naturaleza y uniforman la cultura” o “como pura tecnología automatizada, lo que es innegable es el surgimiento de una nueva sensibilidad, un instrumento para modificar la conciencia”. Así, Susan Sontag, sostiene que la obra de arte se configura como un objeto en el que no cabe divorcio entre la ciencia y la tecnología con el arte, así como no puede producirse una separación entre el arte y las formas de vida social. Por lo tanto, sostiene que “las obras de arte, formas psicológicas y formas sociales se reflejan mutuamente y cada una cambian cuando cambian las otras” (Sontag, 2016). Solamente, podremos entender así el surgimiento y el interés que posee la tecnología como

apreciar en el movimiento a través de la representación de personajes marginales como geeks, hackers o simplemente humanos perdidos en una marabunta de personas bajo una cantidad imponente de carteles y pantallas comerciales pendidos de edificaciones gigantescas que se pierden entre calles a diferentes niveles.

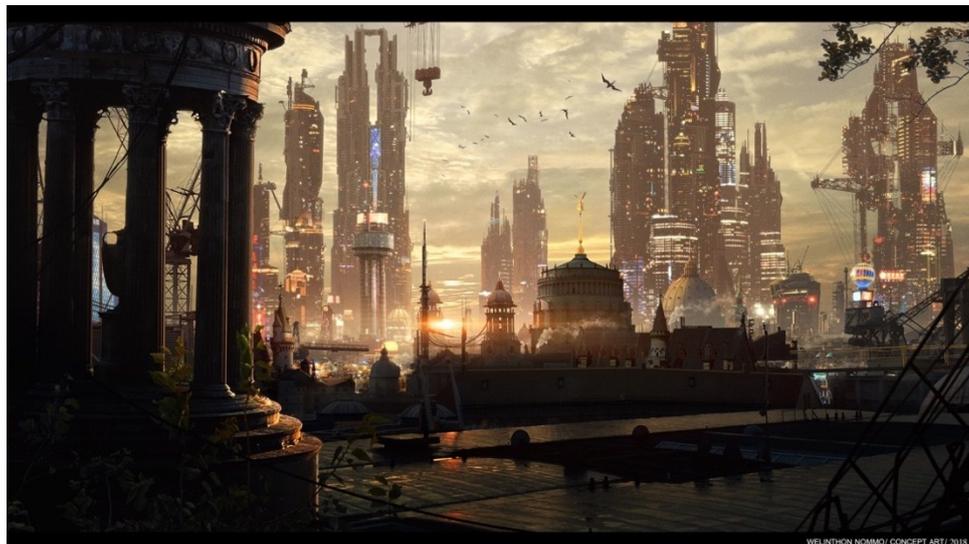


Fig. 2. *Futuristic City*, Wellinthon Nommno, 2018. Imagen cedida por Wellinthon Nommno ©.

Otra propuesta diferente será aquella realizada por el artista digital canadiense Alexander Iglesias¹², que en una de sus piezas artísticas (Fig. 3) representa a un hombre uniformado con los ojos cerrados en medio de una habitación, concretamente aparece sentado en una silla de trabajo con unos dispositivos electrónicos que, conectados a ambos lados de la cabeza, hacen brotar una serie de señales, bifurcándose unas en líneas rectas y otras en diagonales que, en su conjunto, parecen asemejarse al aspecto interno de una placa base de CPU. Así podemos apreciar, cómo dicho mecanismo pasa de ser analógico a convertirse en digital, integrándose, a modo de moldura, en el pensamiento del individuo que la utiliza, quien es capaz de controlarlo con sus ojos cerrados. La tecnología se vuelve así más íntima y dúctil. De hecho, el propio artista juega con la idea de representar a un conserje del futuro en el momento de buscar información en internet (Iglesias, 2018). Así, bajo esta escena de trabajo cotidiana, subyace la idea de cómo el ser humano y el adelanto tecnológico evolucionarán hasta tal punto que, en muchas producciones cyberpunks, podremos vislumbrar la frontera que separa la figura del ciborg¹³ y la figura de una persona humana muy difuminada. Ambos sujetos se confunden hasta ser difícil esclarecer qué tipo de organismo se representa ante el receptor. Como ocurre en la citada obra, la

referente creativo para los artistas cyberpunk, ya que éstos se hacen eco de una sociedad donde la tecnología y su desarrollo se encuentran en una continua transformación que modifican por completo nuestra forma de percibir el mundo, nuestra esencia, nuestra tradición y, como dice Susan Sontag citando a Marshall McLuhan, “nuestros modos de pensar, sentir y valorar” (Sontag, 2016).

¹² Alexander Iglesias es un artista canadiense afincado en Vancouver que se define como artista especializado en arte digital y conceptual. Entre sus principales influencias pueden destacarse la música retro y new wave, así como artistas visuales vinculados a la ciencia ficción y al paisajismo como el ilustrador Mark Harrison (Iglesias, 2018 <https://www.deviantart.com/flyingdebris>).

¹³ El término ciborg es usado, según la RAE, para referirse a un “ser formado por materia viva y dispositivos electrónicos”. A nivel etimológico proviene del inglés cyborg, acrónimo de *cybernetic organism*, es decir, organismo cibernético.

iluminación y el juego de enfoque y desenfoco enfatizan claramente la superposición de un espacio virtual frente a un espacio natural y doméstico que queda totalmente en penumbra. Nos encontramos, por lo tanto, ante la vida virtual.



Fig. 3. A janitor takes in some of the internet in the future, Alexander Iglesias, 2006. Imagen cedida por Alexander Iglesias © y extraída de <https://www.deviantart.com/flyingdebris> (30/09/2018)

No obstante, un ejemplo aún mayor de la temática y estética ciborg, podemos apreciarlo en la obra de Kenn Little¹⁴, quien llega más allá y muestra una serie de androides antropomorfos (Figs. 4-7) que adoptan posturas retorcidas y ancladas a una serie de cables y glitcheada.

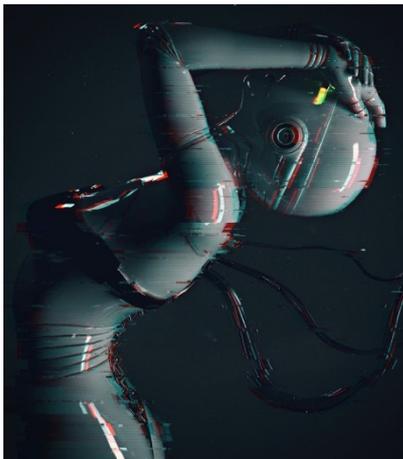


Fig. 4. Placebo, Kenn Little, 2017. Imagen cedida por Kenn Little ©. y extraída de instagram @aghostineveryroom.

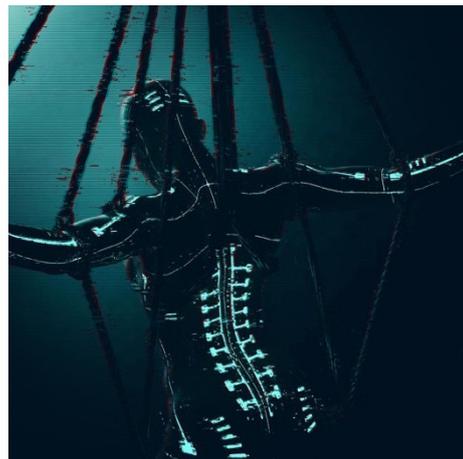


Fig.5. Bound, Kenn Little, 2017. Imagen cedida por Kenn Little © y extraída de instagram @aghostineveryroom.

¹⁴ Kenn Little se define como un artista freelance multidisciplinar, cineasta, músico y diseñador de Kansas. Ha trabajado tanto en compañías discográficas, bandas de música o compañías de seguros, como en proyectos variados diseñando logotipos, portadas, tipografías o también, trabajando en videos musicales, documentales cortos, etc. Entre sus principales herramientas destacan el lápiz y el papel y el diseño en 3D, adoptando siempre su mejor disposición para afinar su técnica y su práctica en cualquier proyecto en el que se halle inmerso (Little, 2018).



Fig. 6. *Vanitas*, Kenn Little, 2017. Imagen cedida por Kenn Little ©. y extraída de instagram @aghostineveryroom.



Fig. 7. *Self-aware*, Kenn Little, 2017. Imagen cedida por Kenn Little © y extraída de instagram @aghostineveryroom.

Nos encontramos así ante unos androides o ciborgs que manifiestan una serie de características humanas, como la reflexión o el dolor. Incluso, el propio artista se ha atrevido a reflejar el retrato del androide como si se tratara de un ser humano. Todas estas imágenes aparecen rematadas por un claro efecto de píxeles borrosos o viciadas por un conjunto de franjas de colores alterados y desplegadas en plano horizontal, consiguiendo que las obras adquieran un aspecto irreal y virtual, gracias a la técnica del glitch art¹⁵. No obstante, logran propiciar la reflexión acerca de la relación entre la naturaleza y la tecnología, entre una vida material abocada a un tiempo finito y una vida virtual inmaterial abocada a un tiempo infinito.



Fig. 8. *Absolution*, Dominic Elvin, 2016. Imagen cedida por Dominic Elvin © y extraída de la cuenta de instagram @dominicelvin.

El mismo planteamiento podremos encontrarlo de la mano del artista Dominic Elvin¹⁶, la única diferencia

¹⁵ El glitch art, como práctica artística, consiste en valerse o crear errores digitales o analógicos con fines estéticos, ya sea a base de corromper datos digitales o el resultado de la manipulación física de los dispositivos electrónicos.

¹⁶ Dominic Elvin, nacido en el este de Londres, se define como artista y diseñador de interiores. Siempre se ha visto influenciado por la ciencia ficción y ha sentido una fascinación por el futuro, después de que su padre le regalara la serie de la *Fundación* de Isaac Asimov a los doce años de edad. El trabajo de Elvin es fruto de una trayectoria de 15 años especializándose en arte y diseño futurista. Tras vivir siete años en España, Dominic estableció su sede en Londres donde comenzó a trabajar en esculturas, instalaciones, moda cibernética y proyectos de diseño inspirado por el fascinante mundo de las ciencias y su frontera. Para sus creaciones, Dominic deconstruye y recicla hardwares antiguos de ordenadores, electrodomésticos, maquinaria industrial, para luego reconfigurarlos con el fin de que parezcan esculturas del futuro. La incorporación de movimiento y la iluminación LED hace que sus creaciones ganen en verosimilitud y generen la sensación de funcionalidad y energía, dándoles vida. Desde 1994, Dominic ha trabajado en diversas áreas, que van desde la decoración de clubes, al arte escénico, desfiles y sesiones de moda, escaparates, videos musicales, diseño gráfico etc. Su trabajo se ha desarrollado en ciudades internacionales como Tokio, Ibiza, Amsterdam, Barcelona, Las Vegas, Sao Paulo o Londres, así como en compañías muy

radica en que los androides de éste nacerán del diseño de ordenador compuesto a base de píxeles y contenido en bits para ser recontextualizados y materializados en escenas de la vida real. Asimismo, las composiciones de Elvin hacen posible un futuro próximo en el que los androides formarán parte de nuestra cotidianidad. De hecho, el artista creará una serie de dispositivos y aplicaciones que se conectarán a nuestra piel y nos permitirán desarrollar nuevos tipos de habilidades. En su obra *Absolution* (2016) (Fig. 8.) introduce a una mujer ciborg nimbada como parte primordial y elemento esencial de un retablo gótico tríptico compuesto por la representación de una serie de hexágonos que se encuentran, por un lado, entrelazados y, por el otro, rotos. Aquellos pintados de colores primarios parecen responder a la representación de moléculas humanas, mientras que de aquellos en color gris claro parecen sobresalir líneas de conexión cibernéticas -a modo de *circuit bending*-. Multitud de aspectos podrían ser interpretados en esta obra, sin embargo, podríamos resumir que, en su conjunto, parece haber creado una alegoría de la cibernética usando de fondo el retablo como placa base de un ordenador. No obstante, podría reflejar también el cambio de nuestras creencias y cultos que, si bien antes iban dirigidos hacia una Entidad invisible y omnipresente, ahora irán enfocados hacia un culto de la Creadora del Ciberespacio. Como puede evidenciarse, el propio título de la obra “absolution” enfatiza la idea de que el receptor se sitúa ante una deidad en la que puede encontrar la redención.

No obstante, una de sus obras más conocidas es *DNAndroid-helix for Futur Fusion* (Fig. 9). Una escultura de 230 cm de alto que fue realizada para participar en la exposición en Covent Garden llamada “Futur Fusion” el 12 de junio de 2011. A día de hoy, se encuentra en la tienda Cyberdog de Londres y ha llegado a convertirse en un sello de identidad del establecimiento. En la escultura podemos apreciar otra temática que también estará muy presente en su obra, la combinación de elementos orgánicos e inorgánicos. En esta ocasión despliega su imaginario hacia la creación de una escultura que se asemeja a una cadena de ADN de la cual brotan dos androides. La mujer que, bien pudiera ser la deidad vista en la anterior figura, parece estar insuflando vida a su compañero. No obstante, la exaltación de la vida virtual en la obra de Elvin, llega más allá a través de la invención y experimentación de una serie de prototipos que juegan con la sensación de ser implantes tecnológicos en el cuerpo del ser humano, favoreciendo la creación de discursos e historias complementarios, fruto del misterio por saber cuáles serían las funciones y habilidades aparejadas a dichos artilugios (Fig. 10).

En general, podemos percibir cómo la obra de Dominic Elvin busca la verosimilitud con el fin de desarrollar un arte completo que posea vida propia y garantice un carácter inmersivo. Para ello, surge la necesidad de realizar unas producciones en las que se inserte luz tipo led, sonido y movimiento con el fin de hacer posible un futuro que, quizás, esté más cerca de los que pensamos.

conocidas como British Airways, la revista 'SCENE' o Absolut Vodka. No obstante, su trabajo más conocido ha sido la instalación para Cyberdog (Elvin, 2018).



Fig. 9. DNAndroid-helix for Futur Fusion, Dominic Elvin, 2011. Imagen cedida por Dominic Elvin © y extraída de su web <http://dominicelvin.net/site/> (30/09/2018)



Fig. 10. G2 fibre-optic-flourotec, Dominic Elvin, 2018. Imagen cedida por Dominic Elvin ©. y extraída de la cuenta de instagram @dominicelvin.

Finalmente, cabe reseñar cómo Inmaculada Murcia Serrano -doctora en filosofía y profesora de la Universidad de Sevilla- apoyándose en los autores Fredric Jameson y Edmund Burke, vincula el interés por la temática ciborg, los espacios urbanos cyberpunks y, por ende, la vertiente con tintes distópicos al ámbito de lo sublime. Dicha categoría estética, sufre una evolución que Jameson ubica en el desarrollo industrial y el avance del capitalismo tardío, ya que éstos agotan la tradición del componente sublime que había poseído la naturaleza para llevarlo hacia el ámbito tecnológico y, consecuentemente, hacia el capitalismo multinacional. Bajo esta perspectiva, Murcia Serrano, acomete el estudio de algunas obras cyberpunk paradigmáticas para analizar cómo se representa en ellas el concepto sublime de Edmund Burke. Atendiendo a esta idea, lo sublime aparecerá en la producción artística del movimiento en el sentido en el que los creadores reflejan las diferentes perspectivas de la fascinación tecnológica bajo una temática que al mismo tiempo que resulta familiar al receptor, le transportan a un no lugar, a un simulacro donde todo puede ser posible e ilimitado. Por lo tanto, la autora, sostiene que los paisajes urbanos informatizados o la transformación del humano en ciborg son rasgos concretos de lo sublime a través, por ejemplo, de la inclinación hacia representarlos en escenarios donde la oscuridad o la penumbra son esenciales para resaltar el aspecto artificial y tecnológico por encima de la huella humana. Ante este recurso, el receptor se sentirá sobrecogido, a lo que Burke, denominará vastedad. Esta vastedad que embarga los sentido, Murcia Serrano, la vincula también de forma magistral al concepto de exceso de Omar Calabrese, sobre todo, a la hora de dar cabida las producciones cyberpunks al sistema virtual de ceros y unos en forma de hiperinformación infinita. Hiperinformación que, a menudo, arroja unos resultados abismales de búsquedas de información que remiten a millones de contenidos, por lo que es capaz de resultar tanto sobrecogedora como atractiva, debido a la percepción de tener en las manos el instrumento para acceder a lo ilimitado e inabarcable. Este motivo lleva al artista cyberpunk, incluso, a experimentar la tecnología en su propio cuerpo llenándolo de implantes con el fin de poseer un mayor poder,

concepto también relacionado con lo sublime burkeano, pues le permitirá acceder y fusionarse con la vastedad propia del ciberespacio¹⁷. De esta forma, por ejemplo, la obra *Absolution* de Dominic Elvin serviría perfectamente para evidenciar, como mencionamos anteriormente, el cambio de lo sublime natural a lo sublime tecnológico, de hecho, se convertiría en el triunfo de la tecnología desarrollada por el ser humano hasta el punto de llevarla, iconográficamente, a su máxima sacralización frente a los caprichos de la madre naturaleza¹⁸.

El cyberpunk, sería, partiendo de los estudios de José Luis Molinuevo, una distopía crítica, dado que permite esbozar un mundo “futuro” donde reconocemos los resquicios debilitados de nuestro tiempo presente, advirtiéndonos así de que si seguimos en la misma dinámica tecnológica acabaremos por destruirnos. Se muestra así, a través de la estética del desastre, lo que hemos hecho con la técnica y lo que ésta nos ha hecho a nosotros. Bajo esta idea no solo subyace la disociación del progreso humano frente al tecnológico, sino también la imposibilidad de imaginar un futuro totalmente nuevo, ya que el interés radica en elaborar una metáfora en la que la visión y el interés en el futuro será el de conservar el presente para, quizás, repensarlo y mejorarlo (Molinuevo, 2004). El futuro ya no es visto, en palabras de Molinuevo, “como una meta, sino como una transición hacia otros presentes sin fin. Al no ser una meta, sino una transición, el futuro es híbrido en las identidades” (Molinuevo, 2004). Lo natural se vuelve artificial y el mundo es entendido en clave de imágenes, en el sentido en el que nosotros creamos imágenes, nos relacionamos a través de imágenes e, incluso, ellas nos hacen a nosotros. Proyectamos y se nos proyectan imágenes, identidades terminales en forma de ciborgs, androides o mutantes que ponen de relieve el interés por la inmortalidad¹⁹.

La cibercultura, por lo tanto -al margen de si se decanta o no por su perspectiva más tecnoromántica-, como sucede en la mayoría de las obras cyberpunks,- proporciona las pautas para actuar en medio de una sociedad líquida mediante un movimiento natatorio a

¹⁷ Para una mayor información sobre esta perspectiva véase Murcia Serrano, I. “Lo sublime de Edmund Burke y la estetización postmoderna de la tecnología”, *Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes*, Sevilla, Universidad de Sevilla, nº8, 2009, pp. 17-38.

¹⁸ Así el artista cyberpunk consigue imponer su propio orden y cosmos en la creatividad artística gracias al equilibrio entre la realidad referencial y lo digital, ofreciendo como resultado un mundo virtual. De hecho, como sostiene Theodor Adorno: “Aun la más sublime obra de arte ocupa un lugar determinado en relación con la realidad empírica al salirse de su camino no de una vez para siempre, sino en forma concreta, en forma inconscientemente polémica frente a la situación en que se halla esa realidad en una hora histórica (...) su propia dinámica, su propia historicidad inmanente como dialéctica entre naturaleza y dominio de la naturaleza, posee la misma esencia que la dialéctica exterior y además se parece a ésta sin imitarla. (Adorno, p. 26).

¹⁹ José Luis Molinuevo además de estudiar el cyberpunk, abordará en su obra *Humanismo y nuevas tecnologías* y en *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*, las claves para acercarnos al futuro, al estudio de un humanismo tecnológico. Consecuentemente, propone que éste debe ser concebido como el humanismo del límite, el límite entendido como lugar de encuentro de relación y punto de partida, de algo que pueda ser rebasado y permita el avance, tanto de las sociedades postindustriales como del Tercer Mundo y Latinoamérica, en palabras de Molinuevo, “se trata de extraer las posibilidades del límite de nuestra limitación en el aquí y ahora”. Todo ello permitirá repensar y formular nuevos acercamientos, nuevos entornos para plantear de un modo más positivo “la relación con la naturaleza en las tecnologías de inmersión y la estética relacional de la comunicación que refuerza los espacios públicos” (Molinuevo, 2004). Dentro de este humanismo del límite, José Luis Molinuevo, distingue una cultura poliéstética potenciada por las nuevas tecnologías, una cultura háptica en la que están involucrados todos los sentidos y está abierta así a la creación de múltiples identidades y mundos, los cuales pueden dar cabida a la pluralidad de puntos de vista (Molinuevo, 2004). Consecuentemente, el tiempo en el humanismo del límite, se basará en la integración de diferentes tipos de tiempos en un tiempo de la vida. Dentro de estos tipos de tiempos, puede haber diferentes de identidades que, aunque poseen un tiempo propio no es exclusivo, son transitorias. El tiempo por lo tanto no es lineal, sino ramificado (Molinuevo, 2006).

contracorriente, que consiga desviar su dirección y ponerla al servicio del ser humano mediante su completa manipulación. Dicha manipulación o empoderamiento a la que Molinuevo denominará pilotaje, permitirá al individuo salvarse del poder de lo totalitario, tanto desde el ámbito político como económico o religioso. El ser humano sufrirá por lo tanto una completa redefinición en la cibercultura o cultura de las superficies, pues “la piel ya no funciona como un mecanismo de protección y de exclusión, sino de comunicación”, la cual, gracias a la realidad virtual, va más allá y se convierte en “medio de extensión y ampliación de los sujetos a través de los sentidos (...) El arte, por lo tanto, nace así de la tecnología, la utiliza y a la vez la crítica” (Molinuevo, 2004).

4. *Ut imago musica: las propuestas digitales del movimiento vaporwave*

Una vez se han asentado las bases del movimiento cyberpunk y analizado las diferentes propuestas creativas en algunas obras representativas que pertenecen a su estética, debemos profundizar en otro tipo de corriente de reciente creación que guarda características similares y que podría inspirarse no sólo en el cyberpunk, sino también en las posibilidades creativas que ofrecen otras tendencias como el glitch art, el collage en forma de .gif, video o imagen, la estética de internet primitiva y los softwares antiguos como Windows 95, la cultura japonesa, el arte clásico, el tamagotchi, el Nokia 3310, el disquete, la estética del láser disc, las primeras máquinas arcade y las consolas de videojuegos, el vinilo, el casete, el discman o los primeros mp3, en definitiva, las culturas y el ocio de los años 70, 80 y 90. Nos referimos así a un movimiento que surge en el año 2010, llamado vaporwave y que opera en una sociedad en la que la reproductibilidad técnica abordada por Walter Benjamin ha sido superada. Asimismo, la obra de arte y su aura han sido innumerablemente reproducidos a través de internet, ya que ésta no es expuesta para ser contemplada, sino que se exhibe y se aleja del antiguo carácter de culto, en pos de ser consumida, gracias a la reproductibilidad masiva de los medios gráficos. De hecho, la pieza artística no debe ser literal, basta que solo suscite ser la obra original para ir desgastando progresivamente la autenticidad de la producción primigenia (Benjamin, 2003, pp. 39-57).

Así, nuestra sociedad postmoderna se caracteriza por la teorización de su propia condición, por estudiar y enumerar todos los cambios y modificaciones a los que se ha visto abocada. Ante unas continuas transformaciones, surge la necesidad de pensar históricamente el presente para remontarse al origen de las innovaciones e instruirse en su desarrollo con el fin de analizar los acontecimientos que marcaron un antes y un después en la historia, es decir, aquellos que supusieron una ruptura del status quo del sistema (Jameson, 1991, pp. 3-8). El movimiento vaporwave se hará eco de dichas transformaciones decisivas y mostrará a través de sus producciones una cultura que, según el pensador Gilles Lipovetsky, está descentrada, es heterogénea, consumista, ecologista, a la vez retro y a la vez renovadora. Como consecuencia de la ruptura de todos los referentes de la modernidad y la caída de los grandes relatos que ya abordaba Lyotard, se tiende hacia el individualismo democrático y, por ende, hacia un esbozo de la cultura hecho a medida (Jameson, pp. 3-8).

El vaporwave, a diferencia del cyberpunk, surgirá por completo en un mundo virtual más que asumido y, concretamente, en el ámbito de la música online y la estética de las imágenes de la red social *Tumblr*. El origen del término proviene del sector comercial para referirse a un producto que aún no existe y que, por tanto, todavía no ha entrado dentro del ámbito de consumo. El vocablo “wave” pretende evidenciar su característica

repetición de ideas sin organización ni interpretación fija (Aguirre Cueva, 2016, p. 4). Es decir, podría ser interpretado como una metáfora del movimiento continuamente repetitivo de una ola del mar, siempre desembocando en la orilla a través de rupturas discontinuas y con diferentes tipos de fuerza, tanto en su amplitud como en la longitud de su onda. Una metáfora que puede evidenciar las múltiples e ilimitadas identidades que se pueden forjar en nuestro presente, teniendo en cuenta que, además, el tiempo no es lineal sino ramificado. Sea como fuere, los inicios del vaporwave pueden remontarse, en el ámbito musical, hacia el año 2010, momento en el que se produce una subida a la red de álbumes digitales de artistas como Oneohtrix Point Never, James Ferraro, Metallic Ghosts o Ramona Andra Xavier -también conocida como Vektroid, New dreams LTD o Macintosh Plus-. Todos ellos tienen algo en común: la búsqueda de un sonido distinto y heterogéneo que se configura a base de ralentizar aquellas canciones de los años 80 y provocar interrupciones o recortes en ellas, a modo de verdaderos collages musicales o, incluso, de un dadaísmo digital. De hecho, gran parte de la importancia del movimiento viene dada por su inclinación *Do It Yourself*, presente en el corte y la segregación de fragmentos musicales que dejan entrever algo nuevo en su combinación. Así no solo ofrece una visión anticapitalista, a través de la resignificación de sus materiales creativos, sino que se sitúa en contra de los derechos de la propiedad intelectual, ofreciendo una visión satírica de la cultura pop (Corson, 2016, pp. 16-18). Además, en lo concerniente a las creaciones plásticas del movimiento, cuando se utilizan algunas marcas comerciales, se hace siempre bajo un espíritu crítico que permita deteriorarlas y parodiar su contenido (Pires de Arruda, 2015, p. 67). En todo momento, el vaporwave aboga por la supresión de jerarquías, por lo que no hay líderes en los cuales reflejarse, simplemente creadores que prefieren no suscribirse a ninguna etiqueta que les condicione (Canino, 10-06-2017).

Partiendo de esta base, los artistas, en la mayoría de las ocasiones, publicarán sus producciones bajo seudónimos diferentes para mantenerse en el anonimato y poder jugar con su identidad en medio de un sonido que, si bien remite a muchas otras producciones musicales, en sí mismo, no posee una identidad concreta, sino que es, más bien, un producto ecléctico digital difícil de entender y ajeno a las modas (Luna, 05-09-2018)²⁰. Por lo tanto, el movimiento se conforma en comunidad, por ejemplo, a través de conciertos online como el SPF 420 o del contacto en las redes musicales como Bandcamp, Turntable.fm o Reddit.com, donde creaban pequeñas audiencias. No obstante, en el momento en el que Anthony Fontano -fundador de Needle Drop- publicó en noviembre de 2012 una reseña del álbum Floral Shoppe de PrismCorps's -lanzado bajo el seudónimo de Macintosh Plus- casi todos los componentes que se adscribían al estilo vaporwave decidieron abandonarlo, debido a que el amplio conocimiento del estilo suponía ya su trivialización (Galil, 19-02-2013).

A pesar de que la muerte estuvo presente en el movimiento a partir de su creciente popularidad, los artistas son actualmente muy prolíficos, pudiendo destacar álbumes como *The pleasure centre* de Metallic Ghosts (2013), que versa sobre un viaje imaginado a través del centro comercial más grande del mundo, o discos como *Dream Sequins* (2014) de Nmesh, Vektroid con *Neo Cali* (2011) o New Dreams Ltd. (2011), los cuales

²⁰ Por lo tanto, el artista vaporwave no busca tanto la expresión individual, sino más bien aprovechar los recursos materiales que les brinda la reproducción tecnológica con el fin de recontextualizarla y repensarla. Como sostiene Susan Sontag, “los artistas se han convertido en estetas conscientes de sí mismos, desafiando continuamente sus materiales, sus medios y sus métodos (...) Los músicos han trascendido los sonidos de los instrumentos tradicionales para utilizar instrumentos improvisado, sonidos sintéticos y ruidos industriales (por lo general grabados en cinta)(Sontag, 2016).

sientan las bases del movimiento musical vaporwave, que supone la unión de sonidos analógicos y digitales compuesto a base de sintetizadores, voces humanas, sonidos de animales, timbres, canciones antiguas, melodías polifónicas, influencias tecnopop, dadaístas y cubistas, acercamientos hacia las músicas de videojuegos antiguos, el shoegaze o la New Age etc. (Canino, 10-06-2017). Los artistas, tanto a nivel acústico como plástico, sumergen al espectador en una atmósfera de referencias que le son familiares, pero que han sido descontextualizadas de su espacio original para generar un ámbito nuevo de significación, donde nada es cómo acostumbra ser y la tradición queda totalmente dispersada. Se esboza así un imaginario basado en un lugar inexistente y recreado, un simulacro donde perviven los restos de la cultura del pasado bajo completas revisiones y reinterpretaciones en forma de nuevas estructuras de significación digitales. Así, las posibilidades digitales y la presencia de las redes multiconectadas son utilizadas hasta tal punto que se convierten en expresión del propio Ciberespacio (Pires de Arruda, 2015, p. 12). Tras estos procesos arqueológicos, que rescatan la cultura del pasado mediante movimientos de ratón o *touchpad*, la idealización de interfaces software e imágenes pixeladas, no solo subyace un afán exhibicionista que solo puede ser satisfecho a través de su retroalimentación, sino también se pone de manifiesto un autoconsumo basado en la dialéctica creador-receptor-objeto artístico. Durante este proceso, se lleva a cabo una fusión de los horizontes de expectativas en los que las fronteras de cada uno de los exponentes de esta dialéctica tienden a ser permeables, posibilitando que el intérprete se convierta en artista debido a la atmósfera envolvente que poseen las obras sobre todo en el ámbito musical, donde la ilustración del álbum conceptual, los sonidos que lo componen y los nombres de las canciones ayudan a generar una atmósfera lo suficientemente envolvente como para que el receptor forme parte de la historia que suscitan.

Aunque todavía es muy temprano para que surjan una ideas claras y precisas que puedan definir con totalidad el movimiento -ya que éste se encuentra siempre en una continua performatividad- ya están comenzando a surgir los primeros manifiestos centrados sobre todo en el ámbito de la música. De hecho, así puede constatarse en el Manifiesto vaporwave publicado en el año 2016 por Nano神社 (☪☪☪) en la plataforma musical de Soundcloud:

I truly feel that what the majority of the community and artists are doing goes beyond a dictionary-defined genre. It's become more of a global art movement that uses musical idioms and art as its means of communication on and offline, more than it has become a musical genre. It's comprised of mood setting that requires the right kind of mindset to enjoy and fully understand. It's already becoming a full subculture and that in itself is what makes it hard to pin down, because all of the offshoots are part of a larger movement. Just as the 60's had their counterculture, vaporwave in a sense, has become the musical art movement counterculture of the established music industry. An industry, which dictates what "is" and "isn't" popular, including, who and what can and can't be heard over mainstream media outlets. Generally favoring free, DIY marketing/creation methods with a "punk-mentality". That being said, this does not mean it's a direct attack on the industry itself or a jab at consumerism or capitalism specifically, rather, a shining new outlet with a strong voice that resides just outside the industry's clutches. Every release has its own intentions behind it. I'm not implying that everyone who posts a vaporwave album has this idea fully realized. All of this may seem a bit pretentious or unfounded, but, from my particular insider perspective, and from knowing and talking to others "in the scene", I truly feel this is where vaporwave could be in 2016²¹ (Nano, 2016).

²¹ "Realmente siento que lo que están haciendo la mayoría de la comunidad y los artistas va más allá de un género definido por el diccionario. (El vaporwave) se ha convertido en un movimiento de arte global que usa

A través de la lectura del fragmento del manifiesto, podemos deducir que el movimiento vaporwave, aunque tiene algunas ideas claras y es consciente de los caminos que no quiere transitar, sigue encontrándose así mismo. De hecho, la esencia del texto publicado puede considerarse un estado de la cuestión, del cual se deduce, con total seguridad, que se está convirtiendo en una contracultura crítica con la Industria musical. Además, paulatinamente, dicho movimiento se vuelve más interdisciplinar al abarcar otros sectores de las manifestaciones artísticas por lo que cada vez es más difícil de definir.

Partiendo de estas premisas, los artistas comenzarán realizando una serie de producciones basadas en un referente de la realidad natural descontextualizado, por lo que no llegan a ser todavía componentes digitales en su esencia. Un ejemplo de ello podemos encontrarlo en las obras del diseñador One Speg²² como *God is faithless* de 2018 (Fig. 11), en la cual se nos muestra una luz de neón en forma de dos manos unidas -en actitud orante- con un letrero en el que se lee "Faithless", todo ello bajo un fondo oscuro que vislumbra un acercamiento hacia el movimiento cyberpunk. Esta obra refleja a la perfección no solo la idea de la caída de los grandes relatos que caracterizan a la época postmoderna -bajo un claro sentido de la ironía y el mensaje de incredulidad que viene a manifestar la crisis de los mensajes litúrgicos- y cómo estos pueden llegar a mostrarse bajo una forma más ortodoxa al parecer esta composición de neón cualquier cartel de un local ubicado en una calle urbana, sino también da muestra del interés que para muchos artistas vaporwave poseer y elaborar una cuidada tipografía, son vías esenciales que posibilitan la distinción y lo singular. En



Fig.11. *God is Faithless*, One Speg, 2018. Imagen cedida por One Speg © y extraída de la cuenta de instagram @one_speg.



Fig.12. *ε n d l e s s*, One Speg, 2018. Imagen cedida por One Speg ©. y extraída de la cuenta de instagram @one_speg.

como medio de comunicación la combinación de lenguajes musicales y plásticos, por lo que no es un género exclusivamente musical. Se compone de un ambiente emocional, que requiere de una mentalidad adecuada para disfrutarla y comprenderla por completo. Ya se está convirtiendo en una subcultura completa y eso en sí mismo es lo que hace que sea difícil precisar, porque todas sus ramificaciones son parte de un movimiento más grande. Así como los años 60 tuvieron su contracultura, el vaporwave, en cierto sentido, se ha convertido en la contracultura de la industria musical establecida. Una industria que dicta lo que "es" y "no es" popular, incluso quién y qué se puede y no se puede escuchar en los principales medios de comunicación. En general, se favorecen los métodos Do It Yourself de marketing / creación gratuitos con una "mentalidad punk". Esto no significa que sea un ataque directo a la industria en sí o un golpe al consumismo o al capitalismo, más bien, una nueva salida brillante con una voz fuerte que resida fuera de las garras de la industria. Cada lanzamiento tiene sus propias intenciones detrás. No estoy implicando que todos los que publican un álbum de vaporwave tengan esta idea en mente. Todo esto puede parecer un poco pretencioso o infundado, pero, desde mi particular perspectiva interna, y de conocer y hablar con los demás "en la escena", realmente siento que es aquí donde se encuentra el vaporwave en el 2016" (Traducción propia).

²² One Speg es un artista griego afincado en Atenas que se define como artista especializado en el mundo del grafiti y la tipografía. Entre sus principales intereses puede apreciarse la integración de la tipografía en ambientes urbanos, naturales o virtuales bajo un aura reflexiva y retro.

Endless (Fig. 12) puede apreciarse con mayor claridad el abandono de las preceptos punk y cyberpunk para adoptar otro tipo de enfoque más cercano hacia el vaporwave, ya que, al fotografiar un paisaje, interviniéndolo con técnica digital para prestar mayor énfasis en el reflejo magenta azulado del cristal con un acabado en efecto pastel, otorga a la composición un halo de irrealidad e, incluso, casi onírico propio de un lugar ficticio, es decir, un no-lugar que abre sus puertas hacia la recontextualización del referente de la realidad material con el fin de explorar nuevos significados.

Una propuesta diferente será la que refleje el artista Ludwig Oblin²³ en obras como *1984*, *The future* fechada en 2015 (Fig. 13), en las que se deja llevar por su afecto a la ciencia ficción, ya que, en palabra del propio artista, permite “expresar tu imaginación por encima de sus límites. La ciencia ficción es una gran manera de representar un universo extraño pero impresionante construido sobre algunos hechos y elementos basados en la realidad, los cuales ayudan a darle credibilidad a este recurso, además de ser una herramienta poderosa para criticar nuestro mundo real”. Fruto de esta pasión, puede entremezclarse cómo vaporwave y synthwave a modo de retrofuturismo confluyen para crear una atmósfera interesante en la obra de Ludwig. En ella, se puede apreciar el retrato de un hombre en medio de un paisaje completamente inventado, donde la realidad material ha dado paso a la realidad virtual. Así, la luz solar que ilumina toda la composición es una luz artificial, cuya tonalidad pastel suaviza los contornos de la obra y propician la sensación de recrearse en un Ciberespacio en el que las montañas se convierten en hologramas y los senderos en calles vacías, rectas y simples.

Esta misma temática estará presente en la obra *Revival*, en la cual podemos apreciar la manipulación de una fotografía hasta convertirla en una producción completamente digital. Las rejillas de la ventana no solo separan el ámbito privado del público, sino que sirven como un recurso que indica al espectador que se encuentra ante una obra verosímil pero ficticia, incluso pueden establecer una clara analogía con las franjas de errores digitales procedentes del reseñado glitch art. Bajo esta luz artificial, al estilo de un neón de tonos magenta, rojos y azules, conseguida de su manipulación a través del diseño en programas como Photoshop, se consigue una atmósfera tranquila en la que la naturaleza material y la naturaleza artificial se muestran en una clara simbiosis pues, en palabras del propio autor: “la realidad artificial construida por la humanidad puede ser reformada por su propia voluntad, hasta el punto de ser creíble”. Por lo tanto, sus composiciones, ayudan a esbozar cómo se expresa lo virtual a través de nosotros. No obstante, como mencionábamos anteriormente, podríamos advertir en estas composiciones otra influencia contemporánea de reciente creación denominada synthwave, cuyo origen puede datarse alrededor de los años 2000 en el campo de la música electrónica que enfatiza el componente del sintetizador y se recrea en las creaciones musicales de los años 80 y 90 pero no solo, ya que, al igual que sucede con el vaporwave, las creaciones musicales suelen ir acompañadas de un pequeño video compuesto por pocos fotogramas que se repiten en bucle o a una creación plástica que remite a la cultura pop de las décadas mencionadas anteriormente, a la creación y estética de los primeros videojuegos y

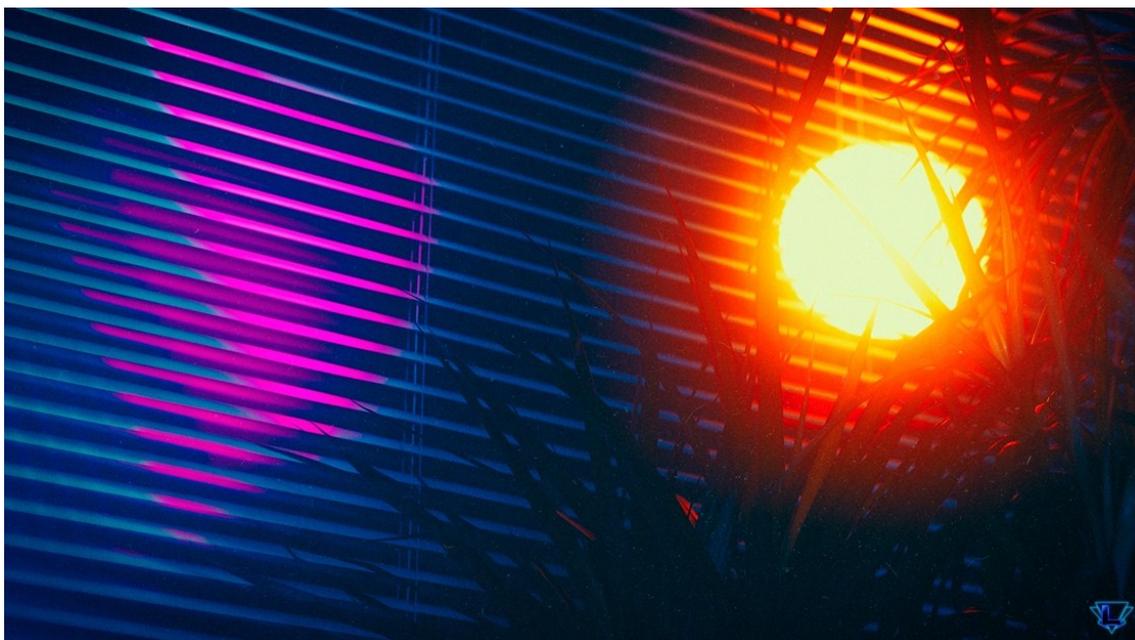
²³ El artista francés Ludwig Oblin define su arte como una combinación frenética de la estética de los años 80 y de los 90, en cuanto a influencias artísticas, cultura pop y técnicas se refiere. Puesto que utiliza para explorar la singularidad humana, centrándose en la lucha por su existencia. Sus principales influencias son las películas, los cómics, las fotos comerciales y los videoclips de las citadas décadas, ya que eran muestras de la exploración de nuevos discursos estéticos-narrativos al combinar tecnología y arte. En cuanto a su manera de crear, destaca su gran trabajo en el estudio, moldeando luces, creando los colores y utilizando accesorios que le permitan reflejar toda la imaginación que guarde en su mente. En definitiva, al igual que otros artistas citados, se declara un amante del *Do It Yourself* y de la artesanía.

máquinas arcade. Así, las obras de Oblin Ludwig pueden considerarse un fruto nostálgico lleno de referencias estilísticas que remiten a creaciones del pasado y, como consecuencia, muestran un gran interés hacia el retrofuturismo.



Fig.13. 1984, The future, Oblin Ludwig, 2015. Imagen cedida por Oblin Ludwig ©.

Finalmente, la característica por excelencia basada en el apropiacionismo cultural del



movimiento se hará más evidente en la obra de Jesús Martínez Romero²⁴ quien, a través

Fig.14. Revival, Oblin Ludwig. Imagen cedida por Oblin Ludwig ©.

²⁴ El artista español Jesús Martínez Romero se define como un artista interdisciplinar, especializado en el ámbito del grafito. En cuanto a sus procedimientos creativos destaca, en primer lugar, la documentación sobre el estilo, la técnica y la forma de aquello que pretende representar. Entre sus principales influencias destacan Dalí, Frida Kahlo, Velázquez o Caravaggio como principales pilares de su arte y su técnica.

de la serie *Paraíso* de 2017 (Figs. 15-17), pone de manifiesto todas las características del vaporwave, una sociedad que recicla el material cultural procedente de culturas más antiguas como la escultura clásica, al mismo tiempo que la hace contrastar con unos fondos que evidencian la influencia del Optical Art, incluso parecen sacados de las barras cromáticas de los televisores antiguos que servían para ajustar el color y el tamaño de la imagen y avisos de “error en el sistema” de un ordenador²⁵. En todas existe, por lo tanto, una clara intencionalidad por crear una composición fruto de la reflexión digital, ya sea a través del montaje -a modo de collage- o al empleo de unos fondos, accesorios y atrezzo totalmente virtual a base de bits.



Fig. 15. *Paraíso 1*, Jesús Martínez Romero, 2017. Imagen cedida por Jesús Martínez Romero ©.



Fig. 16. *Paraíso 2*, Jesús Martínez Romero, 2017. Imagen cedida por Jesús Martínez Romero ©.

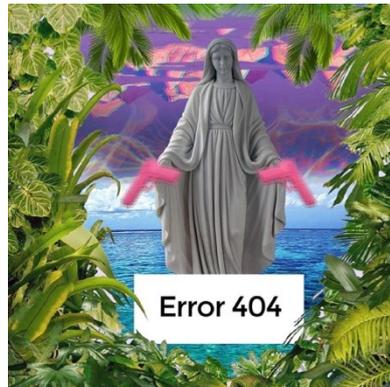


Fig. 17. *Paraíso 2*, Jesús Martínez Romero, 2017. Imagen cedida por Jesús Martínez Romero ©.

Es quizás, a través de estas producciones cómo puede vincularse también el movimiento vaporwave con una cierta actitud camp. Es decir, lo camp entendido como un modo de actuar, de representar, una actitud que denota, según Susan Sontag, “el amor a lo no natural: el artificio y la exageración (...) es algo esotérico: tiene algo de código privado, de símbolo de identidad incluso, entre pequeños círculos urbanos” (Sontag, 2016)²⁶. Lo

²⁵ Nos encontramos ante una propuesta artística basada en una ingente cantidad de referencias que podríamos entender mejor en clave de humanismo tecnológico, ya que, en éste, según Molinuevo, puede entreverse el interés hacia “un tecnopaganismo que transforma los símbolos culturales de la tradición en verdaderos supermercados de símbolos culturales” (Molinuevo, 2004). El aspecto más interesante de esta propuesta reside en que ayuda a comprender una evidencia consistente en que lo virtual y lo real están tan bien integrados que podemos hablar de un verdadero eclecticismo virtual.

²⁶ Consecuentemente, Susan Sontag afirmará que en la naturaleza no puede haber nada de camp, ya que el componente artificial solamente puede materializarse en los objetos y en las personas que los producen

camp, viene incorporado en la obra de arte vaporwave en la medida en la que ésta es capaz de configurar algo nuevo a través de la resignificación de diferentes materiales de la cultura y obsequiarles con un nuevo campo de significación artificial que hasta ese momento no poseían. Incluso, podríamos aplicar dicha perspectiva a algunas obras cyberpunk similares a la *Typewriter console* de Tazzio Bettin, ya que experimenta, desde su horizonte de expectativas, con las nuevas posibilidades que podrían ofrecer las máquinas de escribir si volviera a resucitarse en la sociedad el interés por ellas. Inventa y consigue materializar así una máquina de escribir acorde a nuestros tiempos, un dispositivo entre lo analógico y lo digital con el que imponerse a la realidad virtual, una teatralización de la experiencia que cristaliza en un simulacro perfectamente verosímil y factible.

El simulacro por lo tanto resulta totalmente efectivo, desde el momento en que las producciones artísticas del movimiento y sus características son compartidas por una generalidad que consume, disfruta y se identifica con el movimiento. Respecto a este particular, el pensamiento de Jean Baudrillard es bastante significativo, pues ayuda a comprender cómo dichas producciones pueden adquirir el valor de una realidad referencial. Pese a que autores como Zygmunt Bauman diagnostican una sociedad en la que los viejos roles, las tradiciones y las certezas se han tornado caducos en aras de una sociedad líquida y permeable, que tiene que adaptarse a continuas transformaciones tecnológicas y sus correspondientes consecuencias sociales a través de una continua performatividad que posibilite actuar ante determinadas situaciones -para las que antes existían valores sólidos-, el simulacro, aunque cambiante, se impone y logra consolidarse. Así el movimiento vaporwave, por ejemplo, impone su propio mapa -con los correspondientes modelos “de lo real: lo hiperreal” (Baudrillard, 1978) el mapa vaporwave generará su propio territorio al que se verá relegado el receptor, ya que encontrará en él múltiples referencias de la realidad referencial, la única diferencia radicarán en que ésta estará supeditada a un lenguaje virtual. Así, Baudrillard, basará el simulacro en el principio de equivalencia a través de la negación del signo como valor para, posteriormente, permitir la recodificación y manipulación del mismo. De hecho, Baudrillard establecerá unas fases para que la imagen se torne en simulacro: “1º La imagen es reflejo de una realidad profunda, 2º enmascara y desnaturaliza una realidad profunda, 3º enmascara la ausencia de realidad profunda y 4º la imagen no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y único simulacro” (Baudrillard, 1978). Paradójicamente, mediante la fórmula del simulacro, será la forma en la que el pensador contemporáneo comprenda la sociedad actual. Una sociedad en la que la teoría económica no puede seguir prediciendo el sistema económico con exactitud, porque la frontera que separaba la esfera de lo virtual y lo real se ha disipado, quedando todo relegado a la primera. Consecuentemente, nos encontramos ante una hiperrealización del gran capital financiero que por fortuna escapa al propio tiempo y a la propia realidad exorcizándose en su propia condición virtual (Baudrillard, 2000). Por lo tanto, la vivencia en una imagen del mundo alienado por la tecnología, fruto de la influencia imperante de lo virtual, vuelve superfluo al mundo, aunque dicha vivencia sea, en palabras de

(Sontag, 2016). Lo camp reside, en el vaporwave, en su fuerte eclecticismo y el poder que genera la atmósfera inmersiva de su música y sus collages digitales, los cuales, a pesar de que se formulan bajo una apariencia verosímil, son inabarcables debido a que son innumerables los significados que pueden llegar a abarcar. Lo camp, como sugiere la autora anteriormente mencionada “vuelve la espalda al eje bueno-malo del juicio estético corriente. Lo camp no invierte las cosas. No sostiene que lo bueno es malo, o que lo malo es bueno. Se limita a ofrecer un conjunto de normas para el arte (y la vida), diferente, complementario” (Sontag, 2016).

Baudrillard, el resultado de una copulación desviada con su doble, pues en este proceso se produce “una asimilación progresiva de ambos mundos, paliando las diferencias hasta la inversión y la indiferencia virtual” (Baudrillard, 2000). Así, vivimos en una sociedad en la que no cabe estrategia ni gestión de lo virtual porque ya solo hay lugar para la estrategia virtual unida a la intoxicación y autointoxicación mediática. Desembocaríamos, por consiguiente, en la idea de Baudrillard de que, nosotros no pensamos lo virtual, sino que lo virtual nos piensa a nosotros. Bajo esta premisa, el pensador, pone de relieve la imposibilidad de imaginar hasta qué punto lo virtual ya ha transformado todas nuestras formas de entender el mundo, sobre todo al estar presente en cada una de nuestras tareas de la vida cotidiana -incluyendo los problemas de temporalidad que lleva aparejados-. Partiendo de esta base, nos encontramos ante propuestas estéticas que dan buena muestra de lo que Baudrillard comprendería como anómalicas, pues surgen como fruto, “no de lo que está al margen, en desequilibrio o en déficit”, sino como consecuencia “del exceso de organización, y regulación de un sistema” (Baudrillard, 2000) que resulta cada vez más insatisfactorio.

Así, el vaporwave o el cyberpunk vendrían a ser propuestas estéticas marginales que desde el interior, desde su categoría de anomalía institucionalizada, tratan de repensar el propio sistema. Ante la incesante interactividad que reclama lo virtual a través del video, las pantallas multimedia, televisores Smart o, simplemente, internet y la abolición entre el sujeto y el objeto, lo real y su doble, dichas estéticas buscan sus propios valores como medio de diferenciación “en una sociedad en la que el ser humano se ha convertido en la realidad virtual de la máquina” (Baudrillard, 2000).

5. Conclusiones

A modo de resumen, hemos elaborado una tabla de consulta, disponible al final del artículo, que muestra las diferencias respecto a intereses y temáticas entre el movimiento cyberpunk y vaporwave, sin embargo debemos añadir que solamente debe servir como una guía o aproximación a dichas corrientes, ya que ambos movimientos no presentan unas características totalmente cerradas y perfectamente delimitadas, máxime cuando todavía se encuentran vigentes y en continua evolución. Por lo tanto, los datos y comparaciones que se presentan en ella son totalmente debatibles.

El presente estudio ha versado, en primer lugar, en la investigación en torno a la estética cyberpunk y vaporwave para explorar cuáles son sus similitudes y, por ende, sus diferencias. Así, mientras que el primero se origina y desarrolla a partir de la corriente literaria homónima que surge en el seno de la ciencia ficción, el segundo se origina en un contexto en el que las redes sociales y los mass media han acabado por ser esenciales en nuestro sistema virtual. Consecuentemente, el lugar ideal para su creación y difusión fue, en un primer momento, en el ámbito de la música y en el ciberespacio.

Asimismo, mientras en el cyberpunk se muestra un interés por lograr unas obras que se materialicen en la realidad física, el vaporwave no se muestra interesado en ello, es más, se deja llevar por la atmósfera cibernética para explorar y reinterpretar todo lo que se halla a su paso, sin que ello derive en una producción que logre cristalizar en el mundo de lo físico. De este modo, el mensaje se codifica, recodifica, transcodifica, se intertextodifica y, más tarde, se renderiza, es decir, se consume a sí mismo. La cultura se convierte así en una segunda naturaleza, altamente estetizada que ocasionará mayor entretenimiento y

fascinación que el propio concepto de realidad en sí. Se convierte, como anteriormente mencionábamos a la luz de los estudios de Baudrillard, en puro simulacro.

No obstante, queda perfectamente esclarecido que, a pesar de sus diferencias, ambas estéticas son herederas del punk, pues proponen una singularidad frente a, tomando la idea de la canción *Lost in the supermarket*, la estética y la cultura de la cotidianidad. Pretenden, a nivel metafórico, alejarse de la figura del supermercado donde todo el mundo juega un mismo papel rutinario consistente en consumir para vivir. La diferencia reside en la creatividad empleada para realizar el distanciamiento. Mientras que en el cyberpunk, dicho distanciamiento, se recrea en el ambiente distópico y en el interés por exhibir explícitamente la alienación tecnológica -favorecida en gran medida por el capitalismo-, en el vaporwave encontramos la subversión a través de la subordinación. Es decir, el supermercado deja de ser una distopía y un elemento que represente la vastuosidad para convertirse en un centro comercial online ubicado en Youtube con un sonido relajante que remite a una música electrónica y *ambient* junto a sonidos de carritos o voces, pasos y estornudos humanos. Así, bajo un ambiente ecléctico, el ruido se convierte en armonía y se abandona el caos como ocurre en el disco *Palm Mall*²⁷ de 猫 シ Corp. A través de canciones como Palm Mall (Centro comercial), Special Discount, First Floor, Second Floor o *I consume, therefore I am*, se deja entrever una gran ironía compuesta por una imagen digital y retro de un centro comercial en la que se representan palmeras, escaleras mecánicas y varios pisos, al tiempo que se reproducen un total de nueve canciones que remiten a una música de tintes pop de los años ochenta y música Chill Out junto a fragmentos de voces humanas o pistolas que escanean códigos de barras. Gracias a esta atmosfera inmersiva y que, en un principio, podríamos considerar pasiva y conformista, el espectador puede sentirse parte de la obra misma y plantearse desde la forma en la que los ruidos pueden transformarse en música hasta la forma en la que consumimos tanto en centros comerciales como otros movimientos culturales²⁸. Por lo tanto, podemos resumir que la principal característica del vaporwave reside en su facilidad para fluir en la corriente principal llena de eclecticismo para, una vez allí, diferenciarse del resto y crear su propio y distinguible afluente a través de la recontextualización de diferentes materiales artísticos. Quizás, el aspecto más sublime del vaporwave resida en este espíritu de usar el material del pasado para recontextualizarlo y hacer una producción única, pues dentro, por ejemplo, del ámbito de la música existe a priori un caos procedente de sonidos heterogéneos reciclados que lleva al receptor a sentirse perdido en un maremágnum de sonidos, pudiendo así solamente encontrar sentido a la producción en su contraste con una música ambiente. Esta poética de encontrar conformidad y equilibrio dentro del caos de referencias es lo que hace que la obra vaporwave se considere única y diferente, imponiendo un nuevo tipo de estética ecléctica basada en el reciclaje virtual y en el caos ordenado.

Mientras que en la obras cyberpunks gran parte de la creatividad y la iconografía consiste en la forma en la que el ser humano aparece imbricado a un cable o perdido en mitad de una escena oscura iluminada por luces de neón y calles sucias distribuidas en varios

²⁷ Acceso al disco aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=kovd7OzcU9s> (12-02-2019).

²⁸ La característica inmersiva del vaporwave no es, por lo tanto, pasiva, sino que exige del receptor su participación para, a través de la música ambiente y los sonidos, evocar el contexto al que te invita a disfrutar. Es decir, como sostiene Adorno, se basaría en concebir la dialéctica del receptor y la obra de arte como una identificación en la que el escuchante tiene que olvidarse de sí y del mundo referencial que conoce hasta “borrarse en ella”. De esta forma, la interpretación correcta residiría en la posibilidad de que el receptor pudiera equipararse completamente a la obra de arte (Adorno, p. 47).

niveles, el vaporwave basa su sublimación tecnológica en una imagen nítida y ecléctica en la que se superponen, como si de un collage digital se tratara, varias iconografías que aluden, tanto a un pasado clásico a través de la utilización de la imagen de una escultura como el Laoconte, como a un pasado digital más cercano a lo analógico -en el que los errores en Windows 98 se expresaban a través de la aparición de múltiples ventanas emergentes que solo podían ser eliminadas a través de clicks de ratón. Es así como se logra cuestionar problemáticas que abarcan desde el consumo cultural y digital hasta la obsolescencia tecnológica.

Ambas estéticas al basarse en la contracultura punk y en el interés de ésta por buscar la diferencia y la expresión personal de la singularidad frente a la colectividad, muestran su interés por la diferenciación en su conformación estética. Mientras que en el movimiento cyberpunk esta diferenciación se manifiesta a través de la recontextualización de la realidad referencial con el fin de explorar un nuevo significado más específico y cerrado, que tiende a ser más oscuro y desemboca hacia una visión tecnoromántica de la tecnología y sociedad y un futuro más negativo, el vaporwave, a través de sus producciones artísticas, recontextualiza la realidad referencial con el fin de explorar nuevos significados que no son tan cerrados, sino que serán mucho más abiertos al dejar el artista espacio dentro de la propia obra a la libre interpretación del receptor y cerrar así el círculo hermenéutico de una forma más colaborativa.

Sea como fuere, pienso que ambas estéticas muestran, como diría Susan Sontag, un posicionamiento, una toma de intenciones “un modo de mirar al mundo y las cosas del mundo, nuestro mundo, nuevo, más abierto (...) hay nuevos criterios de belleza, estilo y gusto (...) una nueva sensibilidad pluralista; está consagrada tanto a una atroz seriedad como a la diversión, el ingenio, y la nostalgia (...) extremadamente consciente de la historia; y la voracidad de sus entusiasmos (...) Desde la perspectiva de esta nueva sensibilidad, la belleza de una maquina o la de la solución de un problema matemático (...) son igualmente accesibles. (Sontag, 2016).

Finalmente, podemos concluir que, nos encontramos ante dos propuestas estéticas que, siguiendo la estela del manifiesto punk elaborado por Greg Graffin, han sabido encontrar el equilibrio entre perder el contacto con la naturaleza para desenvolverse en una sociedad altamente tecnológica y la denuncia de dicha dinámica, aunque ello aboque, en la mayoría de los casos, a residir relegadas en el lado marginal de la cultura.

	Cyberpunk	Vaporwave
Origen	Inicio de los años 80. Su nacimiento surge como reacción a la consciencia del ciberespacio y de “lo digital” en el seno de la literatura de ciencia ficción para difundirse, posteriormente, en el medio online y abarcar otras manifestaciones artísticas. Las obras literarias que consolidaron el movimiento son: <i>Cyberpunk</i> (1983) Bruce Bethke. <i>Neuromancer</i> (1984) William Gibson.	Año 2010. El movimiento surge por completo en el mundo virtual y, más concretamente, en el ámbito de la música online y la estética de las imágenes de la red social <i>Tumblr</i> . Así, los primeros músicos que sentaron las bases fueron: Oneohtrix Point Never, James Ferraro, Metallic Ghosts o Ramona Andra Xavier -también conocida como Vektroid, New dreams LTD o Macintosh Plus.
Iconografías usuales	<p>El neón, lo artificial, el cyborg, el androide, el hacker, el geek o, simplemente, una persona o conjunto de personas aisladas en una oscuridad o penumbra que contrastan con la representación, en mayor dimensión, de edificios ubicados en grandes ciudades iluminadas por pantallas publicitarias y hologramas, que pueden ir acompañadas de semáforos y señaléticas ubicados en una urbe conformada por calles a diversos niveles.</p> <p>Cuando la representación del cyborg, humano o androide se convierte en temática principal de la composición, pueden aparecer mostrando sus puertos de conexión e implantes en algunas de sus extremidades, perdidos en una ingente cantidad de cables a los que se encuentran conectados o pueden encontrarse enchufados a una máquina.</p>	<p>El ser humano se representa anónimo en un mundo virtual compuesto por una naturaleza simulada. El sol, las montañas, el mar, la vegetación o los caminos se convierte en elementos insinuados. Toda la composición guarda un aspecto casi onírico a través del empleo de tonalidades pálidas de color naranja, magentas y azules. Podría decirse, que el ciberespacio crea la composición, su propia visión de lo representado.</p> <p>Cuando el eje central de la composición se focaliza en los excedentes culturales, éstos se manifiestan en relación, independientemente de que se traten de elementos naturales como delfines o palmeras, esculturas clásicas como la Diana cazadora, una escultura sacra de la virgen o el logotipo de Microsoft junto al tamagotchi. La obra adquirirá así el aspecto de un mercado de símbolos, la síntesis de los millones de búsquedas que podemos realizar en internet y ponen en evidencia la necesidad de consumir. En definitiva, la heterogeneidad de la realidad virtual.</p>
Características principales	<p>La sociedad es tecnológica y está caracterizada, en la mayoría de las ocasiones, por la simbiosis de lo digital o binario con lo material y físico. Disociación del progreso humano frente al tecnológico.</p> <p>El cyberpunk es tecnoromántico y su premisa es <i>High Tech, Low Life</i>, se posiciona en contra de la mala información y dejan clara la</p>	<p>La sociedad es tecnológica y está caracterizada por la realidad virtual. No se produce una disociación del progreso humano frente al tecnológico.</p> <p>El ser humano ya vive en el propio ciberespacio. El ciborg se transforma en Internet, comunidades en red, compras y conciertos online, o futuras experimentaciones con la estética de</p>

	<p>necesidad de buscar nuevas leyes o medidas que se ajusten a la sociedad tecnológica y no al pasado.</p> <p>La red y lo que ella hace de nosotros es la esencia.</p> <p>Creatividad basada en la ciencia ficción con tintes distópicos. La narración o representación intenta ser muy probable y verosímil. Se busca la certidumbre.</p> <p>Se busca la diferenciación a través de la recontextualización de la realidad material con el fin de explorar un nuevo significado más específico, crítico y cerrado que, normalmente, suele conducir al receptor a fraguar connotaciones negativas.</p>	<p>la realidad virtual. Se posiciona contra la industria cultural que genera estereotipos y, como se menciona en el manifiesto, dicta lo que "es" y "no es" popular, incluso quién y qué se puede y no se puede consumir en los principales medios de comunicación. No pretende ser un golpe agresivo al capitalismo, sino "una voz fuerte que resida fuera de las garras de la industria", por lo tanto, cada producción artística tendrá su propia crítica.</p> <p>No existe necesidad de destacar la importancia de la red, puesto que ella es la base central de su origen.</p> <p>Creatividad retrofuturista y ecléctica con alusiones irónicas que pueden evidenciar tanto influencias pop, como la antigüedad clásica o los errores de los primeros sistemas operativos. La narración o representación refleja la no separación de mundos, lo virtual y lo real están bien complementados, de tal modo que se puede percibir un realismo virtual.</p> <p>Se busca la diferenciación a través de la recontextualización de los más variados excedentes culturales con el fin de explorar nuevos significados, que abren paso a elaborar hipótesis libremente. En algunas ocasiones, dicha diferenciación genera interés por el desarrollo de una única y creativa tipografía.</p>
<p>Influencias</p>	<p>Movimiento punk. Valores Art and Crafts. Literatura de ciencia ficción.</p>	<p>Movimiento punk, cyberpunk y synthwave, así como producciones artísticas relacionadas con la época clásica, la estética de los primeros Softwares y videojuegos o el arte ready-made.</p>

Bibliografía

- Adorno, T.W. (2004). *Teoría estética*. Madrid: Akal.
- Aguirre Cueva, C. (2016). *Vaporwave: experiencia ~A E S T H E T I C~ en la contemporaneidad* (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Buenos Aires.
- Artstation (2018). Recuperado de: <https://www.artstation.com>
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos.
- Baudrillard, J. (2000). *Pantalla total*. Barcelona: Anagrama.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca.
- Canino (10-06-2017). Pesadilla en el centro comercial, vida y muerte del Vaporwave. Recuperado de <https://www.caninomag.es/pesadilla-en-el-centro-comercial-vida-y-muerte-del-vaporwave/>
- Corson, P. (2016). New Nostalgia. *Impulse*, 16, Edimburg Napier University.
- Deviant Art (2018). Recuperado de: <https://www.deviantart.com/spacefriend-t>
- Didi-Huberman, G. (2002). *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Madrid: Abada editores.
- Dominic Elvin (2018). Recuperado de <http://dominicelvin.net/site/about/>
- Galil, L. (19-02-2013). Vaporwave and the observer effect. *Chicago Reader*. Recuperado de <https://www.chicagoreader.com/chicago/vaporwave-spf420-chaz-allen-metallic-ghosts-prismcorp-veracom/Content?oid=8831558>
- Gibson, W. (1997). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- Graffin, G. (2002). *Manifiesto Punk*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yb3dozgm>
- Jameson, F. (1991). *Teoría de la Postmodernidad*. Buenos Aires: Imago Mundi.
- Kenn Little (2018). Recuperado de: <https://aghostineveryroom.artstation.com/albums/64558>
- Kirtchev, C. A. (1997). *Manifiesto Cyberpunk*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/c9paef>
- Lipovetsky, G. (1992). *La era del vacío. Ensayo sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama.
- Luna, J. A. (05-09-2018). El 'Vaporwave', o cómo combatir el estilismo musical a base de gifs y sintetizadores. *El Diario*. Recuperado de https://www.eldiario.es/cultura/musica/vaporwave-combatir-elitismo-musical-sintetizadores_0_811219539.html
- Liotard, J. F. (1984). *La condición postmoderna: informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra, pp. 35-50.
- Mackinney-Valentin, M. (2010). "Old News? Understanding Retro Trends in 21st Century Fashion". Rochester: Multi, vol. 3, nº1, pp. 67-84.
- Molinuevo, J. L. (2004). *Humanismo y nuevas tecnologías* Madrid: Alianza.
- Molinuevo, J. L. (2006). *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Murcia Serrano, I. (2009). "Lo sublime de Edmund Burke y la estetización postmoderna de la tecnología", Sevilla: *Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes*, nº8, 2009, pp. 17-38.
- Mutaciones (15-02-2010). Punk, cyberpunk y steampunk. Recuperado de: <http://www.mutaciones.pe/2010/02/15/punk-cyberpunk-y-steampunk/>
- Nano (2016). *Manifiesto Vaporwave* Recuperado de: <https://soundcloud.com/nanosmusics/vaporwave-manifesto-2016>
- Pires de Arruda, M.A. (2015). *Vaporwave: estetização da tecnoogia pelo atravessamento de enunciados* (Trabajo Fin de Grado). Universidade Federale do Rio Grande Sul.
- Plazaola Artola, J. (2015). *Modelos y teorías de la historia del arte*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Prieto Hames, P. (2016). "La poética del tiempo: una aproximación al imaginario steampunk", Córdoba: *Ucoarte. Revista de Teoría e Historia del Arte*, nº5, pp. 95-115.
- Revinga Domínguez, P. (2012). "Metodologías, interpretaciones y tributos de la historia del arte" en Palacio Prieto, J.L. (coord.): *90 años de cultura*, México, UNAM, pp. 87-126.
- Sontag, S. (2016). *Contra la interpretación y otros ensayos*. Barcelona: Penguin Random House.