

Fundació TecnoCampus
Mataró-Maresme
Avinguda d'Ernest Lluch, 32
08302 Mataró (Barcelona)
Tel. 93 169 65 01
www.tecnocampus.cat



Centres universitaris adscrits a la



PRODUCCIÓ DE UN ÀLBUM MUSICAL DE GÈNERO VAPORWAVE | CURSO 2020-21
Vladyslav Bohdanov

TRABAJO FINAL DE GRADO

Producción de un álbum musical de género Vaporwave

Estudio y análisis del género

Vladyslav Bohdanov
Grado en Medios Audiovisuales

CURSO 2020-21



Centre adscrit a la



Dedicatoria

Este trabajo es dedicado a la comunidad *Vaporwave*,
y a todas aquellas personas que disfrutan explorar la música experimental.

Agradecimientos

A todos los antecesores que investigaron e impulsaron este género,
y a todos los artistas que inspiraron realizar el presente proyecto.

Resumen

El objetivo de este trabajo es descubrir y dar a conocer en moderado detalle en qué consiste el género de música experimental aparecido en Internet, llamado *Vaporwave*. Una minuciosa investigación y exploración de varios años acumularon suficientes conocimientos y habilidades para poder producir un álbum ejemplar del género como resultado de este proyecto, que también es el punto de partida que permite al autor inicializarse como artista.

Resum

L'objectiu d'aquest treball és descobrir i donar a conèixer en moderat detall en què consisteix el gènere de música experimental aparegut a Internet, anomenat *Vaporwave*. Una minuciosa investigació i exploració de diversos anys han acumulat suficients coneixements i habilitats per poder produir un àlbum exemplar del gènere com a resultat d'aquest projecte, que també és el punt de partida que permet a l'autor inicialitzar-se com artista.

Abstract

The objective of this work is to discover and make known in moderate detail, what the genre of experimental music that appeared on the Internet, called *Vaporwave*, consists of. Thorough research and exploration over several years accumulated enough knowledge and skills to be able to produce an exemplary album of the genre as a result of this project, which is also the starting point that allows the author to initialize himself as an artist.

Índice

I

Índice de figuras.....	III
Glosario de términos.....	V
1. Introducción.....	1
2. Objetivos.....	3
2.1. Objetivos principales.....	3
2.2. Objetivos secundarios.....	3
2.3. Alcance.....	3
2.4. Audiencia.....	4
3. Marco teórico.....	5
3.1. Primeros experimentos.....	5
3.2. La evolución: los subgéneros del Vaporwave.....	7
3.2.1. <i>Eccojams</i>	8
3.2.2. <i>Utopian Virtual</i>	9
3.2.3. <i>Faux-Utopian</i>	10
3.2.4. <i>Hypnagogic Drift</i>	10
3.2.5. <i>Broken Transmission / Signalwave</i>	11
3.2.6. <i>Mallsoft</i>	12
3.2.7. <i>Futurevisions</i>	12
3.2.8. <i>Late Night Lo-Fi</i>	13
3.2.9. <i>VHS Pop</i>	13
3.2.10. <i>Futurefunk / Vaporfunk</i>	14
3.2.11. <i>Vaportrap</i>	14
3.2.12. <i>Vapormeme</i>	15
3.3. Características estéticas.....	16
3.3.1. La estética del ruido.....	16
3.3.2. La temática japonesa.....	18
3.3.3. Otros temas estéticos.....	19
3.3.3.1. Elementos tropicales.....	19
3.3.3.2. Tecnologías de los 80/90.....	19
3.3.3.3. Consumismo.....	20
3.3.3.4. Estatuas.....	20
3.3.3.5. Gráficos de los 80.....	20
3.3.3.6. Simbolismo de la vegetación.....	21
3.3.3.7. Tipografía ‘vaporizada’.....	21
3.4. Estado del arte.....	22
3.5. La producción.....	25

3.5.1. Productor & Prosumer.....	25
3.5.2. <i>Sampling</i>	26
3.5.3. Efectos sonoros.....	27
3.5.3.1. Frecuencias y filtros.....	28
3.5.3.2. Reverberación.....	29
3.5.3.3. Otros efectos.....	29
3.5.4. Marcador sonoro del ‘retro’.....	30
4. Análisis de referentes.....	33
4.1. Artistas referentes.....	33
4.1.1. <i>Luxury Elite</i>	33
4.1.2. 猫シCorp.....	34
4.1.3. <i>Fortune 600</i>	34
4.1.4. <i>Telepath</i> テレパシー能力者.....	35
4.2. Álbumes referentes.....	35
4.2.1. <i>Luxury Girls</i> de 猫シCorp.....	35
4.2.2. <i>World Class</i> de <i>Luxury Elite</i>	36
4.2.3. <i>Watch Their Loneliness</i> de <i>Lindsheaven Virtual Plaza</i>	36
4.3. Títulos referentes.....	37
4.3.1. <i>Shadows</i> de <i>Luxury Elite</i>	37
4.3.2. <i>Lonely Wings</i> de <i>Lindsheaven Virtual Plaza</i>	38
4.3.3. <i>You’re So Hot</i> de <i>Fortune 600</i>	38
5. Metodología y desarrollo.....	39
6. Plan de trabajo.....	41
6.1. Viabilidad técnica y económica.....	41
6.2. Cronograma TFG.....	42
7. Aspectos legales.....	43
8. Presupuesto.....	45
9. Análisis y conclusión del resultado.....	47
9.1. Descripción del álbum <i>Vaporworks of May 2k21</i>	48
9.1.1. <i>Post_Consumerism_2191</i>	48
9.1.2. <i>Flash▶▶Forward</i>	50
9.1.3. <i>*The Purple Feathers*</i>	51
9.1.4. <i>BeforeSunset</i>	52
9.1.5. <i>Arrival to Kyoto 2285!</i>	53
10. Conclusiones.....	55
11. Referencias.....	57
11.1. Títulos y álbumes referenciados.....	60

Índice de figuras

III

Figura 6.2.1. Cronograma TFG	42
------------------------------------	----

Glosario de términos

V

Ecualizador (<i>EQ</i>)	Aparato físico o digital de audio que permite manipular el volumen de frecuencias de un sonido. Puede utilizarse para igualarlas y mejorar la calidad de una grabación incorrecta o utilizarlo de manera creativa.
<i>Feel</i>	El sentimiento, sensación o idea difícil de describir que el oyente percibe al escuchar música.
<i>Mood</i>	El conjunto de <i>feels</i> . Es el ‘carácter’ general de una pieza musical y también el estado emocional que genera en el oyente.
Reverberación	En audio, es el efecto que se produce cuando las frecuencias de un sonido se reflejan en los obstáculos (paredes) haciendo que el oyente vuelva a escucharlas, pudiendo así percibir el tamaño del ambiente.
<i>Vaporwave</i>	Del inglés, traducido como ‘onda de vapor’. Se considera que viene del término <i>Vapourware</i> , un <i>software</i> o <i>hardware</i> que ha sido anunciado al público, pero todavía no ha llegado a su venta o no ha llegado nunca.

1. Introducción

Antes de presentar el tema del estudio, es aconsejable introducir brevemente el lado filosófico del trabajo sobre el fenómeno artístico del *Vaporwave*, que es más profundo de lo que se puede apreciar a primera vista: a medida que la civilización evoluciona, los intereses y los gustos hacia el arte se adaptan a las ideas que el cerebro percibe del medio en el que la persona vive, sean ideas visuales, auditivas, sentimentales o todas combinadas, para posteriormente crear un ‘producto’ digerido por la consciencia que en mayor o menor medida imita lo percibido, pero siendo su diferencia un ligero cambio: una nueva generación de esa idea como si de una mutación de un organismo vivo se tratase, lo que hace que esta sea capaz de vivir en el futuro en las mentes de las personas.

Este trabajo consiste en un estudio de una idea artística en su formación y desarrollo: el género de música experimental llamado *Vaporwave*, surgido en Internet durante los años 2010-2014, creado por *prosumers* y artistas músicos *amateurs*, inspirados y movidos por el sentimiento de nostalgia, con intención de excitar esas sensaciones en los investigadores que buscan el sonido experimental, vanguardista, lejos del *mainstream* comercial de la música de la última década. Los artistas del *Vaporwave* son más ingenieros de audio que músicos, ya que trabajan fragmentos reciclados de otros artistas y géneros, llamados *samples* (muestras), mezcladas con sonidos y efectos ‘estéticos’, vigorosamente manipuladas en *software* de edición de audio.

El género en cuestión consiste en música clasificable como retro, ya que evoca el pasado, concretamente una época en que la música pasaba del *mainstream* ochentero de los sintetizadores al estilo más moderno de los años 2000. Aunque es discutible debido a sus numerosos subgéneros, principalmente se focaliza en imitar, recrear y experimentar con los estilos de la música de la década de 1980, pero también abarcando hasta el año 2000. Como todo género musical, no solo consiste en una manera específica de sonar, sino que también se acompaña —especialmente este género, que apuesta por evocar y excitar memorias— de una estética, una idea, un *feel* y una visión, aspectos esenciales que, a medida que se experimente durante los recientes años, determinará los subgéneros del *Vaporwave*.

Este tema es relevante para hacer un estudio, porque presenta una de las potentes tendencias musicales en el ámbito *underground*, que tuvo un importante interés y popularidad durante los años 2014-2016, dando lugar a la aparición de numerosos artistas y sus álbumes que, producto de la experimentación y el ‘juego’ con la música, expandieron de manera notoria el estilo, convirtiéndolo en un género y obteniendo una audiencia. Es un género encontrado solo por aquellos que lo buscan, escuchado por aquellos que lo entienden, y producido por cualquiera que tenga conocimientos básicos en edición de audio. Los experimentos que producen obras interesantes para un público indican que se puede trabajar más a fondo para encontrar qué es lo que gusta a la audiencia de este arte, las ideas y valores que presenta y por qué funciona en general. El estudio se desarrollará y se apoyará en estudios precedentes, publicados por investigadores y artistas del *Vaporwave* que produjeron sus propios álbumes y en la filosofía que siguieron. Se pretende indagar en la historia del género desde su aparición y posterior popularización, para dar a conocer los curiosos detalles del fenómeno. Anteriormente al trabajo presente, se ha dedicado un año a explorar el género, para así contar con experiencia y con un conocimiento de los álbumes escuchados y los artistas conocidos que se referenciarán a lo largo del estudio. Se ha creado una lista de más de 400 títulos del género, que según el criterio propio merecen ser presentados para dar a conocer el género y su variedad. La *playlist* es de acceso público en la plataforma YouTube, bajo el nombre de *Retromatic300* (VSLAV, 2020).

Debido a que este género es relativamente reciente, a día de hoy no existen fuentes académicas que traten exactamente este tema. El presente estudio se basa en información de artículos encontrados en Internet, procedentes de autores fiables (conocedores del tema, artistas, productores y músicos), los cuales pusieron su atención y estudiaron el fenómeno *Vaporwave* desde el punto de vista artístico o profesional de cada uno. La teoría recopilada permitirá posteriormente entender cómo realizar un álbum propio de 10 pistas, dependiendo de la disponibilidad de recursos, de distinto subgénero cada uno, que reflejan y refuerzan la idea de cada uno de ellos, con alguna aportación propia, a partir de material sonoro de dominio público, para ampliar el experimento y lograr algo distinto, como se ha mencionado anteriormente, con la intención de introducir una generación nueva que posiblemente resulte inspiradora para futuros artistas o resulte de interés para la audiencia por su creatividad u originalidad.

2. Objetivos

2.1. Objetivos principales

Investigar, analizar y aplicar los conceptos teóricos y prácticos aprendidos para producir un álbum musical digital del género *Vaporwave*, principalmente para hacer un aporte a este género en crecimiento, ampliando su variedad con un producto innovador.

2.2. Objetivos secundarios

Favorecer la expansión del conocimiento del género a más personas interesadas en la música mediante este trabajo de investigación, que presenta el tema como un producto que el lector descubre y puede disfrutar explorando por su cuenta, además de poder escuchar música experimental innovadora que presenta nuevas ideas para el ámbito de la música en general. A diferencia de los objetivos de la investigación y producto, otro objetivo del TFG como trabajo académico es demostrar el funcionamiento de la teoría del *Vaporwave*, que es aplicable artísticamente, explicar la ‘fórmula’ para producir piezas musicales y explicar el efecto que producen a nivel emocional, mediante una explicación accesible, del cómo y el porqué de la existencia de este género. Esto ofrece al lector un conocimiento para formarse en este tema.

2.3. Alcance

El alcance del estudio consiste desde exponer los principios del género musical en cuestión hasta la aportación propia tanto filosófica como práctica. Aunque uno de los objetivos es la expansión del género, no pretende popularizar, criticar, vender ni convertirlo en *mainstream*, sino aportar ‘el grano de arena’ a la comunidad *Vaporwave* como homenaje, además de defenderlo, siendo estos dos últimos la motivación y objetivos personales. El resultado esperado del trabajo es conseguir un estudio acotado que explique en detalle, en qué consiste el ‘mundo’ del *Vaporwave*. La medida para calificar el resultado es la valoración personal del lector tras recorrer la investigación que se le presenta en este estudio. El álbum producido pretende ser un ejemplo y demostración de lo expuesto en la teoría. Se publicará en YouTube en un canal dedicado y formará parte de la colección *Retromatic300* (VSLAV, 2020).

2.4. Audiencia

Este trabajo se dirige a todas aquellas personas interesadas en la música experimental, así como a aquellos que exploran la nostalgia, el arte musical y la estética retro. También se dirige a todos aquellos con potencial artístico quienes buscan una manera de poder expresar, mediante la música y el sonido como arte, aquello que les inspira, apasiona o inquieta. Este trabajo muestra un ejemplo de cómo un detalle puede convertirse en arte y como todo arte encuentra su espectador.

3. Marco teórico

3.1. Primeros experimentos

Para poder indicar un punto inicial a partir del cual un género musical aparece, se deben tener en cuenta qué ideas comunes tienen los artistas y la audiencia sobre dicho género. De esta manera es posible identificar, de la forma más aproximada posible, qué álbum fue el primero de su género, o el que inspiró a futuros artistas para trabajar con un estilo similar. Según Pad Chennington en *When Did Vaporwave Begin?* (2019), artista del género, investigador y *reviewer* acreditado de la comunidad que se dedica a la exploración de la música experimental de Internet, el primer álbum considerado de género *Vaporwave* según las ideas que lo definen hoy en día y mayoritariamente aceptado por la comunidad como el iniciador del estilo sonoro y estético, fue *Floral Shoppe (Macintosh Plus, 2011)*. Es a partir de entonces que el género, aún no especificado ni denominado, empezó a formarse en una dirección definida que más adelante se pudo distinguir y ser referida. Sin embargo, el sonido y la esencia del *Vaporwave* es identificable en varios álbumes producidos varios años antes que *Floral Shoppe*:

El álbum *Skeleton* (骷 *S k e l e t o n*, 2010), consistente de pistas compuestas de *samples* ralentizados y vigorosamente editados con cambios abruptos de tempo, *pitch* y abundantes efectos de reverberación fluctuante, presenta una estética misteriosa y *lo-fi*, mostrando de manera clara el objetivo e intención de transmitir un *feel* determinado, característico del *Vaporwave* ambiental.

En *Where do I begin?: Vaporwave* (2020), Miguel Principe documenta brevemente los orígenes del género, sobre el álbum experimental *Eccojams Vol.1 (Chuck Person, 2010)*, que presenta una recopilación de *loops*, llamados *echo jams* por el autor Daniel Lopatin, consistentes en *micro-samples* extensamente ralentizados y con abundante reverberación, los cuales se repiten constantemente durante la pista. Los *samples* provienen de música popular, profundamente procesada con efectos *lo-fi*. Este álbum introdujo la idea de cómo y con qué experimentar. Es el fundamento del aspecto tecnológico (manipulación digital), así como del método y técnica en los que se basará todo el género del *Vaporwave* en el futuro.

El mismo músico experimental Daniel Lopatin, publicó la pista *Nobody Here (Sunsetcorp, 2009)*, que consiste de un único *sample* en *loop* tratado con reverberación de la canción *Lady In Red* (Chris DeBurgh, 1986). Una pieza relativamente muy sencilla y repetitiva pero hipnotizante, como su acompañamiento visual. El característico sonido, pero también la intención del autor de crear una sensación hipnotizante, es lo que hace que esta pista se pueda considerar perteneciente al género y, por lo tanto, ser el punto originario.

Por supuesto, hubo álbumes y artistas ejemplares que también tenían como clave el uso de *samples* y *loops* mucho antes de Daniel Lopatin, pero la dirección que tomaron los experimentadores del *Vaporwave* dio lugar a un género que consiste en el arte de la manipulación y edición de los *samples*, con un acento ‘retro’ en la música y estética como acabado.

3.2. La evolución: los subgéneros del *Vaporwave*

Matthew Lupovich, conocido con el seudónimo *Wolfenstein OS X*, productor y artista que trabajó el género, en su documental *Vaporwave: breve historia* (2015), propone una explicación de cómo aparecieron los subgéneros, que en esencia son derivaciones movidas por la experimentación con *samples* procedentes de música de fondo de: centros comerciales, publicidad televisiva, programas de TV, programas del clima, películas y canciones antiguas, etc. La manera de sonar de la música de cada uno de estos medios hace posible generar diferentes e innovadoras ideas y estéticas, pero bajo una misma etiqueta y punto de vista: contemplar y percibir sensaciones nuevas, desconocidas e indescriptibles que transmite la música, evocando profundas memorias de aquello que el escuchador ha presenciado en un lejano lugar y tiempo olvidados.

A continuación se exponen los subgéneros conocidos hasta el momento, nombrados en una *guía de los subgéneros Vaporwave* (2014) de autor desconocido y que es referenciada en la comunidad. La aparición de los subgéneros se debe a los artistas que innovan en la estética, idea o metodología, y que se etiquetan con un concepto descriptivo para que se pueda identificar de alguna forma. Juntamente con las explicaciones de Simon Chandler en su artículo *Genre As Method: The Vaporwave Family Tree, from Eccojams to Hardvapour* (2016), se puede conocer en que consiste cada subgénero.

Así también, Pad Chennington ofrece una presentación de un centenar de álbumes más destacables de todo el género en su vídeo *107 Vaporwave Albums You Should Know!* (2018), que ayuda a observar la diferencia y variedad de conceptos que se trabajan en el género.

3.2.1. *Eccojams*

Los *eccojams*, introducidos por Daniel Lopatin (2010), mencionados anteriormente, consisten de piezas compuestas de uno o inusualmente varios *samples* muy cortos, habitualmente de alguna frase cantada extraída de música popular. Tras ser procesados por numerosos efectos sonoros, especialmente reverberación estereofónica, son capaces de inducir un estado hipnótico y adictivo, una experiencia que replica el fenómeno de las ‘memorias gusano’ que el cerebro reproduce de manera repetitiva de un trozo específico de una canción. El efecto hipnotizante se produce gracias al ‘eco’, que suaviza los cortes de los *samples*, sobreponiendo uno sobre otro en un bucle infinito.

Aunque inicialmente los *eccojams* eran puramente experimentales y no representan rasgos característicos exactos del *Vaporwave* de hoy en día, sí se etiquetan estos como un subgénero, ya que forman parte del proceso evolutivo del género, además porque los *eccojams* fueron posteriormente producidos intencionadamente como música, por artistas como *Vektroid* y *Mediafired*. *Eccojams* ejemplares son *Innuintendo* (*Mediafired*, 2012), *Eccojam A3* (*Chuck Person*, 2010) o *Pixies* (*Mediafired*, 2012).

Una interesante forma de *eccojams* fue propuesta por *Vektroid* con el álbum *Initiation Tape* (*New Dreams Ltd.*, 2014). Utilizando el efecto hipnótico que generan este tipo de composiciones, se ha decantado hacia una música de ambiente con efecto relajante y acento misterioso, lo que produce una sensación de estar suspendido en el tiempo. Por ejemplo, una pista del álbum a destacar es *Nimbus Lab After Hours* (*New Dreams Ltd.*, 2014).

3.2.2. Utopian Virtual

Como dice su nombre, este subgénero visualiza un mundo retro-futurista utópico desde un punto de vista corporativista/capitalista de los años 1990-2000. Se busca sonorizar e imitar la estética ‘virtual’ hecha de gráficos digitales CGI de productos, diseños o ideas de elementos modernos y *high tech* de la época. La música ‘virtual utópica’ utiliza numerosos *samples* de sonidos combinados con música de ascensor o videojuegos, que transmiten un sentimiento de un mundo feliz y perfecto, como se describe también en *The “Perfect” Music Genre? Utopian Virtual* (Pad Chennington, 2019). En cierto modo es una burla hacia la visión utópica capitalista, pero este subgénero abraza los conceptos y valores de la cultura consumista en vez de criticarlos.

El álbum que inspiró este subgénero fue *Far Side Virtual* (James Ferraro, 2011). J.Ferraro, en una entrevista de Le Drone (2012), explica que el estilo de su música fue inspirado por los *ringtones* de los teléfonos celulares vendidos en las calles de Londres. Siendo una persona que viajaba frecuentemente entre América y Europa, desde su punto de vista, esas inocentes y felices melodías representaban aquella utopía a la que los consumidores aspiraban comprando productos ‘modernos’ y globalizados. Su música busca replicar aquella utopía vendida globalmente por el capitalismo como algo futurista y perfecto.

Posteriores álbumes como *Online* (LensCorp International, 2014) o *Home* (PrismCorp Virtual Enterprises, 2013) sofistican la idea de *Far Side Virtual*, convirtiéndola en música que simula ambientes virtuales modernos de aquella época. Comúnmente se usan *samples* de la música del género Bossa Nova.

3.2.3. *Faux-Utopian*

Continuación y derivación de la ‘utopía virtual’. El subgénero ‘falsa utopía’ musicaliza la imaginación de un mundo en el que la visión del futuro utópico virtual se ha hecho real. Técnicamente, la música de este subgénero es una combinación de los elementos de *Utopian Virtual* y *eccojams* ambientales, lo que resulta en unas piezas instrumentales relajantes, suaves, cordiales y reconfortantes. A veces se introducen frases cortas de voz sintetizada como detalle. Los títulos *ECCOと悪寒ダイビング* (*Macintosh Plus*, 2011), *The New Digital Frontier* (*Internet Club*, 2012) y *Noctilucent* (*Eco Virtual*, 2013) son unos ejemplos que inspiraron el subgénero.

3.2.4. *Hypnagogic Drift*

Computer Afterlife (*Infinity Frequencies*, 2014) y *New Nostalgia* (*Golden Living Room*, 2014) son un buen ejemplo para poder explicar la música de este curioso subgénero. Mediante una combinación de *samples* distorsionados con efectos sonoros como *phaser*, *chorus*, *vibrato* y otros, se construye un tipo de música hipnótica, fría y desconcertante, imposible de ubicar o describir con un concepto concreto. Se caracteriza por sus frecuentes manipulaciones de *pitch* para conseguir un sonido antinatural y extraño. Estéticamente se presenta con un estilo retro *lo-fi*, como es su sonido en general.

Se puede considerar una forma de *Vaporwave* ambiental de carácter inconfortable y misterioso que induce una sensación de soledad, abandono o incluso ansiedad con sus melodías disonantes.

El artista más popular que representa este subgénero es *Infinity Frequencies*.

3.2.5. Broken Transmission / Signalwave

El arte *lo-fi* del *Vaporwave* en su extremo máximo. ‘Transmisión rota’, también conocido como *Vapornoise* o *Signalwave*, recrea el ruido del audio comprimido, el sonido de las televisiones antiguas, *cassettes* o grabadoras. Es la parte del *Vaporwave* que experimenta y se focaliza principalmente en la degradación del audio, intentando simular el ‘sonido del pasado’, no necesariamente la música, aunque los *samples* son originarios de películas de televisión antiguas. Es similar y confundible con *Hypnagogic Drift*, ya que ambos presentan características comunes. A diferencia de *Hypnagogic Drift*, es más armónico, encantador y se basa en *samples* largos sin uso de efectos sonoros, aunque también son clasificables en este subgénero todas aquellas piezas experimentales que imitan *glitches* sonoros que no presentan ningún valor musical. Los inicios y finales de las pistas pueden ser abruptos y puede haber cortes inesperados o cambios durante la pista.

La intención de este subgénero es inducir nostalgia melancólica evocando memorias olvidadas en el oscuro fondo del pasado. El artista destacable es *Sport3000*.

En los vídeos *Has Vaporwave Gone Too Far?* (2018) y *The Mysterious Genre Known as “Signalwave”* (2019), Pad Chennington analiza este subgénero y un ejemplo extremo. Se plantea la cuestión de si este subgénero se puede considerar música. El hecho de su existencia hace que el *Vaporwave* se pueda observar como una experiencia auditiva en general -también indicado por Adam Neely en *The Music Theory of V A P O R W A V E* (2016)-, presentada en forma musical o no tanto. P. Chennington destaca que la presentación de un álbum es lo que hace que, aparentemente, cualquier recopilación de ruidos puede llegar a apreciarse como algo artístico o con un significado que el mismo oyente imagina.

3.2.6. Mallsoft

Especializado en recrear música de fondo de centros comerciales utópicos de un mundo hiper-capitalista. En él se utilizan *samples* de jazz y mayoritariamente de *muzak* (música de fondo usada en tiendas para crear un ambiente confortable en el que los clientes puedan sentirse relajados, seguros y bienvenidos mientras realizan sus compras). El *Mallsoft* es característico por su sonido con gran reverberación que imita la atmósfera interior de los grandes edificios. También hace uso de ruido ambiental –voces de multitud, pasos, pitidos y todo tipo de *foley* y detalles sonoros– que evoca imágenes e ideas del ‘consumismo’. Es una derivación del *Faux-Utopian*, ya que se basa en la estética de un futuro irreal, pero focalizándose específicamente en denotar o exagerar el aspecto consumista y capitalista de este.

El artista 猫シCorp. es el mayor representante de *Mallsoft*, con su álbum *Palm Mall* (2014), siendo este un popular ejemplo entre otros como 슈퍼마켓 *Yes! We're Open* (식료품 *groceries*, 2014).

3.2.7. Futurevisions

El nombre ‘Visiones del futuro’ de este subgénero explica su esencia. Es otro subgénero de *Vaporwave* ambiental, que se centra en crear un *feel* misterioso, un ambiente futurista y lejano. Con influencias tanto estéticas como sonoras, es inspirado por el género cinematográfico *cyberpunk*, con la película *Blade Runner* (Ridley Scott y Michael Deeley, 1982) como la principal referencia estética. En la música de este subgénero se usan *samples* de sintetizadores como su principal instrumento melódico, a veces compuesta únicamente por estos, que en la mayoría de casos le aportan un carácter melancólico o tenso, evocando visiones de un lugar etéreo, grande, triste y solitario, altamente tecnológico y sintético, en el que uno viaja perdido en el limbo del futuro. Las *Futurevisions* también son denominadas *soundscapes*, una variante ‘cinematográfica’ de música ambiental, la cual además de ofrecer una descripción de un ambiente, lo ‘anima’ mediante una evolución melódica y *foley*.

Telepath テレパシー能力者 es el artista más reconocido, que usa una técnica propia consistente de una mezcla de reverberaciones y *phasers* que definen su estilo en general. También son recomendables los álbumes *Amun Dragoon* (*Unlimited Dream Company*, 2018), *Building a Better World* (猫シCorp., 2019), *A Heart Full of Love* (D▲RKPYR▲MID, 2014)

3.2.8. Late Night Lo-Fi

Otra variante clásica de *Vaporwave lo-fi* que se diferencia de los demás subgéneros *lo-fi* por ser más alegre, animada y optimista, al mismo tiempo presentando una estética retro-futurista de una gran ciudad nocturna como en *Futurevisions*, pero no ambiental. Compuesta de *samples* de canciones de los 80, induce un sentimiento de soledad o tristeza, pero con esperanza. Produce un *feel* pensativo, relajante o de ‘cansancio’. Como su nombre mejor describe, es una música de fondo de medianoche. Varios artistas experimentaron con *samples* procedentes de diferentes géneros para crear el estilo *blues*, clave que define este subgénero, pero siempre con un acabado retro gracias a los efectos *Lo-Fi*.

En el álbum *f a n t a s y 真夜中のアパート (死夢VANITY, 2014)* se hacen uso *samples* exclusivamente de jazz para conseguir de manera exacta dicho *feel*, mientras que en los álbumes *TV Party (Luxury Elite, 2013)* o *Midnight Television (Midnight Television, 2018)* se basan en *samples* de música de publicidad televisiva ochentera, como muchos otros.

3.2.9. VHS Pop

Confundible por su similitud con *Late Night Lo-Fi*, el *VHS Pop* se compone de *samples* de música de sintetizador, especialmente Italo Disco de los 80, y la convierte en algo distinto, pero reconocible comparando con las piezas originales. El *VHS Pop* no necesariamente pretende cambiar el carácter de la música original, pero sí la transforma en una más profunda y nostálgica gracias al ralentizado y efectos estéticos VHS, manteniendo un *feel* neutro, alegre o incluso discotequero. Utiliza visuales de publicidad televisiva y recrea la estética de la época para ser más ‘inmersivo’. Es el subgénero más grande (en cantidad de álbumes creados) del *Vaporwave*. Es el más sencillo de trabajar y menos experimental, lo que lo hace más amigable de escuchar para un público no experto, a quien le agrada la música de las décadas 80 y 90 en general, ya que el *VHS Pop* da un nuevo e interesante sonido alternativo a las canciones ya conocidas y sin recortar los vocales.

Álbumes ejemplares son *Sandrawave (猫シCorp., 2016)* o *Late Night Stereo (猫シCorp., 2014)*. Otros artistas populares del género que se especializan en únicamente *VHS Pop* instrumental son *Dan Mason* y *Luxury Elite*.

3.2.10. *Futurefunk / Vaporfunk*

Evolución del *VHS Pop*, es una variante característica por el *sampleo* de canciones japonesas de la época, enfatizando los vocales, aunque no la lírica (ya que no va dirigido únicamente a una audiencia japonesa). El ‘funk futurista’, contrariamente al *Vaporwave* ‘tradicional’, acelera la música *sampleada* y añade un *beat* estilo *funk* o discotequero, transformando la música original a una de *feel* alegre y de ambiente playero/festivo. Como Chennington comenta en su investigación *What is Future Funk?* (2019), se puede considerar un género aparte y no un subgénero, porque tanto su tempo acelerado, *feel* alegre, como la calidad del sonido se diferencian mucho de lo visto en el *Vaporwave*, aunque es producto de las mismas técnicas y usa la estética VHS sobre *anime* (género de dibujos animados japoneses) ochentero, simulando la banda sonora o las introducciones de dichas películas. Es la forma ‘retro’ del género musical *Nightcore*, también consistente en acelerar música presentándola con una estética de *anime* moderno tanto musical como visualmente. La aparición de este nuevo estilo, que atrae un público distinto de la audiencia aficionada al *Vaporwave* ‘clásico’, es una de las grandes y más importantes aportaciones que la experimentación con este género ha llegado a producir hasta el momento.

El artista más conocido dentro del *Futurefunk* y del *Vaporwave* en general es *Saint Pepsi*, siendo su álbum *Hit Vibes* (2013) uno de los más populares y títulos como *Enjoy Yourself* (2013) o *Private Caller* (2013) las piezas más escuchadas y famosas de todo el género, producidas por él.

3.2.11. *Vaportrap*

Una prueba exitosa de ‘modernizar’ el *Vaporwave*. *Vaportrap* toma la dirección *hi-fi* del género en vez del tradicional *lo-fi* que hasta entonces ha sido la costumbre. Este subgénero, el más novedoso, fue iniciado por el artista *Blank Banshee* en 2012, presentando una mezcla del género *Trap* y las técnicas de *sampling* típicas del *Vaporwave*. Es el subgénero que ha crecido más durante los últimos años y es de interés para la audiencia que busca el sonido sintético moderno del *Trap* combinado con elementos experimentales. *Blank Banshee* es el representante del subgénero que ha creado con su primer álbum, llamado con el mismo nombre, *Blank Banshee 0* (2012).

3.2.12. Vapormeme

Existe la consideración de que el *Vaporwave* es un género ‘muerto’, debido a que la producción de álbumes durante el pico de la popularización del género durante los años 2014 y 2015 fue de muy poca sofisticación. En *The History of Vaporwave* (Selene M., 2020) se da una posible explicación del porqué y cómo esta música fue vista por el público al popularizarse el género. Al ser relativamente sencilla y accesible su elaboración, empezaron a publicarse numerosos álbumes clasificables hoy en día como *Vapormeme*, que en esencia son una ‘burla’, un meme que critica de manera humorística la, a primera vista, aleatoria, barata e irrazonable imagen del género, dañando la reputación y seriedad del experimento que recién empezaba a surgir con álbumes dignos de escuchar. Perjudicado por la mala fama, tras ser culpado y percibido por el público como un robo de música ajena, el género empezó a perder el interés de potenciales escuchadores y creadores que no se adentraron a ver y analizar en qué consiste realmente la música *Vaporwave*. Desde aquel entonces, el género fue visto por el público como una broma consistente de ralentizar y renombrar una canción.

El subgénero *Vapormeme* recoge todas aquellas obras, sean álbumes o *singles*, que de manera burlesca o simple parodian la ‘cultura’ *Vaporwave*. Son identificables por el uso de visuales tipo *collage* caótico, absurdos e irracionales, pretendiendo representar la ‘estética’ del género, combinando elementos como gráficos tridimensionales anticuados, objetos retro aleatorios, colores llamativos, mensajes burlescos en japonés y, lo que se convirtió en el icono del género: estatuas gráficamente vandalizadas, un meme popularizado tras la publicación del álbum *Floral Shoppe* (*Macintosh Plus*, 2011). La música de este subgénero tiene la misma idea: carece de todo sentido artístico o razonamiento excepto el de ‘troleear’ al escuchador, por ejemplo, con repeticiones excesivas, cortes abruptos y vocales distorsionados o graciosos de canciones populares, versiones ‘vaporizadas’ de himnos, etc.

Un ejemplo es el paródico álbum *Floral Shoppe (Nightcore)* (*Nightcore Vaporwave*, 2014). Se mezclan géneros contrarios: el *Nightcore* acelera la música mientras el *Vaporwave* la ralentiza, siendo el resultado una versión sin cambio de tempo, con efectos sonoros a secas típicos de ambos géneros.

3.3. Características estéticas

El *Vaporwave* no es solamente un estilo de música específico, sino que tiene un gran interés a nivel visual. Los visuales del *Vaporwave* son importantes para acabar de completar el mensaje o *feel* de la música, además de establecer un estilo, un *look* y carácter único que lo identifica. El arte gráfico es inseparable de su música, argumentado en *Vaporwave: An Electronic Music Subgenre* (EssaySauce, 2019). Las portadas de álbum, los videoclips acompañantes, el *merchandising*, los nombres de los artistas, los títulos de los álbumes y las pistas e incluso la caligrafía juegan un papel digno de estudiar, ya que esconden una visión y perspectiva que influye en la percepción y experiencia del género por el oyente explorador.

3.3.1. La estética del ruido

Una característica presente en todo el *Vaporwave* es el *lo-fi*. La ‘baja calidad’ es un elemento artístico intencionado que define el carácter de la música y estilo en este caso. El ruido, tanto auditivo como visual, imita los efectos del deterioro de los soportes como los *cassettes*, VHS y sobre todo las televisiones de la época. Es una característica fundamental para la evocación al pasado y está presente en casi todos los títulos en mayor o menor medida. Por un lado, la manera de evocar al pasado es el uso de material musical real de la época (no imitación) en la gran mayoría de casos, por otro lado, el efecto artificial (imitación) *lo-fi* añadido en la producción representa un ‘punto de vista’ de cómo esa música era grabada y escuchada por el oyente en esa época. Se añade con el fin de degradar la calidad del audio para que la experiencia sea más inmersiva o parecida a lo que el oyente puede recordar.

Los ‘ruidos’ auditivos en *Vaporwave* pueden ser de varios tipos: ruido constante de fondo, presente sobre todo en el subgénero *Broken Transmission*; sonido de baja definición, con el fin de imitar el sonido proveniente de un magnetófono, por ejemplo; artefactos y distorsiones sonoras, *glitches*, que imitan defectos de la cinta, radio o televisión; efectos que imitan la sonoridad de un ambiente de manera que distorsionan la calidad, como música en interiores de recintos específicos que el artista quiere transmitir.

Así también, los ‘ruidos’ visuales comunes en los subgéneros del *Vaporwave* son: imágenes o video de baja definición, que representan aquello ‘antiguo’ que ha sido perdido en el olvido y

recuperado; distorsiones y *glitches* de todo tipo que imitan defectos de los soportes analógicos de la época; diseños visuales caóticos, sin sentido y con abundante aleatoriedad, presentes en el subgénero *Vapormeme* -y convertidos en el diseño icónico de todo el género-. Una posible razón de la caoticidad visual del género son sus raíces procedentes del arte surrealista, así lo explica Filippo Lorenzi en *The Surrealist Roots of the “Vaporwave” Genre* (2020), donde además se expone que ambos artes carecen de significado y están abiertos a la interpretación del espectador. El artista representa visualmente las formas y objetos que tiene en mente al percibir un sentimiento que no puede describir con palabras para poder expresarlo de alguna forma. Así, en el *Vaporwave*, los artistas son capaces de expresar la nostalgia (o quizá otra sensación imposible de identificar) de manera visual, con objetos de aquel tiempo con el que asocian dicho sentimiento.

Los ruidos visuales permiten mostrar y explicar al escuchador, a primera vista, cómo es la música y de qué trata, así como su *feel*. Por lo tanto, el acompañamiento visual sirve de guía al escuchador, acompañándolo en su interpretación de la obra, y sugiriendo un sentimiento. El ruido no solamente representa el estilo de la música, sino también su método de producción: compuesta de trozos de audio recortados, superpuestos y manipulados de todas las maneras posibles, para acabar siendo un producto hecho a partir de material reciclado, que ha tenido una historia previa. El ‘arte’ del ruido en *Vaporwave* quiere transmitir este mensaje.

3.3.2. La temática japonesa

La cultura japonesa es uno de los puntos estéticos clave que definen el género, no solo visualmente, sino también auditivamente. Es una ‘manía’ que se ha ido formando a medida que unos artistas intentaban replicar los antecedentes que, por las razones explicadas más adelante, conectaron la música con visuales e iconografía japonesa.

Conectando el concepto de la ‘belleza del ruido’ explicado anteriormente, el uso de grafismos y letras japonesas en los títulos pretende desconcertar a la audiencia para crear la sensación de que se está frente a algo ‘lejano’, desconocido y confuso tanto como curioso e intrigante, imposible de describir o nombrar. Así se argumenta en *The Tomorrow That Never Was: Japanese Iconography in Vaporwave* (Neonmusic, 2017). Se suele combinar texto japonés junto con el inglés, de modo que al traducir ambos se puede conocer el nombre real de la pieza, álbum o artista. A veces se suele dar un título completamente en japonés, combinado con números y símbolos que dificultan la lectura y dan el toque ‘especial’ al título. Investigando profundamente el género, se puede observar que uno de los temas visuales recurrentes es el ‘anime’, dibujos japoneses animados a mano. Esta estética es prominente sobre todo en el subgénero *Futurefunk*, que usa *samples* de vocales femeninos japoneses. El *Vaporwave* y el anime tienen una conexión razonable: los dibujos animados japoneses se popularizaron durante los años 1980 en Estados Unidos y durante la globalización entraron a formar parte de la cultura de entretenimiento que se consumía y fue apropiada o ‘adoptada’ por la audiencia norteamericana, así expone Filippo Lorenzin en el artículo *The Surrealist Roots of the “Vaporwave” Genre* (2020). Por eso, el anime ‘retro’ se presenta como un elemento nostálgico que refuerza el género, dirigido a aquellas audiencias que guardan los recuerdos de la época. Por otro lado, Japón es visto como la utopía tecnológica (debido a su crecimiento económico y gran éxito en el desarrollo de alta tecnología de la época), que simboliza el ‘futuro de la civilización’ desde el punto de vista retrofuturista, también anotado en el anteriormente mencionado artículo *The Tomorrow That Never Was: Japanese Iconography in Vaporwave* (Neonmusic, 2017). En *Vaporwave* se utiliza la estética de esta visión para sus subgéneros utópicos, buscando situar la audiencia en un mundo *Cyberpunk*, en algunos casos apocalíptico, para acompañar música electrónica, robotizada y melancólica. Así, también se usan *samples* de voz en japonés que se añaden a los subgéneros como el *Mallsoft*, tratados con reverberación y distorsión, para situar al oyente en ese ambiente de un mundo futurista, grande y frío.

3.3.3. Otros temas estéticos

Aunque a primera vista parece que visualmente este género no tiene las reglas de una disciplina artística, existen unos claros patrones que se siguen a través de todo el género, permitiendo identificar lo que es una estética precisamente tipo *Vapowave*. Existen varios temas recurrentes en la estética visual del género: elementos tropicales, informática de los 90, consumismo, estatuas romanas y gráficos de los 80. Es frecuente que estos temas se combinen con colores rosados y cian, siendo estos los colores predominantes. Además, se añade a la mezcla los efectos *glitch* y temas/textos en japonés, como se ha comentado anteriormente.

3.3.3.1. Elementos tropicales

Usadas especialmente en el subgénero *Vapormeme*, las palmeras son un símbolo del género en general. Puestas de sol, el océano, delfines, piscinas y demás elementos playeros/tropicales abundan, combinados con otros temas estéticos. No existe ninguna fuente que haya encontrado el origen y el porqué, pero se puede considerar que provienen de la estética del *Synthwave*, género musical vecino al *Vaporwave*. La estética de ambos tiene un punto de similitud, ya que los dos trabajan la música retro de los años 80. Los elementos tropicales del *Vaporwave* son una evolución visual de los mismos elementos presentes en la estética de neón característica de los 80.

3.3.3.2. Tecnologías de los 80/90

Se aprovecha la capacidad de la tecnología de mostrar el paso del tiempo para evocar memorias del pasado. Ordenadores, VHS, *cassettes*, televisores de tubo, vehículos, etc. Cualquier elemento tecnológico anticuado puede formar parte de la estética del género, estilizado con los colores y efectos propios del mismo. Es común el uso artístico/creativo de los visuales del sistema operativo Windows, el cual representa otro ambiente virtual nostálgico. El artista *Infinity Frequencies*, con su trilogía de álbumes *Computer Death* (2013), *Computer Afterlife* (2014) y *Computer Decay* (2014), es un ejemplo de cómo es posible explotar la nostalgia mediante el uso de imágenes inspiradas en las computadoras antiguas.

3.3.3.3. Consumismo

En el artículo *Breaking Down Vaporwave* (Samantha Yih, 2019), se indaga brevemente en qué es lo que el género realmente quiere mostrar. En el *Vaporwave* se abraza la visión utópica del consumismo, de manera paródica o no, según se presente en un subgénero u otro y según cómo lo interprete cada persona. Esto se expresa mediante el uso de las imágenes y conceptos de los *media* consumistas de la época, que promueven el consumo y el exceso como el camino a la felicidad y prometen un futuro utópico del mundo capitalista. Con esto se pretende transmitir -y no necesariamente criticar- el *feel* y visión de la época, tanto sus aspectos positivos como negativos, las cuales los artistas aprovechan para recrear el mundo prometido en la mente del oyente y trasladarlo allí.

3.3.3.4. Estatuas

El icono de todo el género, aparte de las palmeras, son las estatuas romanas o griegas. Se asocia este elemento con el género, ya que el comúnmente considerado primer álbum *Floral Shoppe* (*Macintosh Plus*, 2011), tiene como portada una estatua. A partir de esta presentación, los artistas que deseaban imitar el innovador género siguieron con la estética ya dada, ya que no se sabía en aquel entonces con qué visuales conectar este tipo de música. De esta manera, la estatua romana de Miguel Ángel se fue convirtiendo en el icono más reconocido del *Vaporwave* a medida que se hacían futuras iteraciones. Así también, son comunes las columnas romanas, el suelo ajedrezado y otros semejantes conceptos arquitectónicos.

3.3.3.5. Gráficos de los 80

En general, es usado todo aquel elemento visual que evoque la era de los 1980. Se pone el acento en los gráficos retro (rejilla de neón, por ejemplo), así como letras de neón, tipografía de la época, etc. Este estilo visual influye en el *Vaporwave* desde la estética del *Synthwave*. Aunque el *Vaporwave* no es una rama del *Synthwave*, en él aparecen influencias del *Synthwave* tanto a nivel musical como visual, porque ambos géneros están inspirados en la misma época. De este modo, se pueden observar elementos comunes en ambos géneros, aunque en el *Synthwave* se busque imitar la estética visual original de los 80, mientras en el *Vaporwave* se distorsionan intencionalmente, para formar conceptos e ideas visuales únicas y experimentales.

3.3.3.6. Simbolismo de la vegetación

Aunque sea una parte observable en relativamente pocos casos, existe una sutil conexión y presencia de la vegetación en general en el arte del *Vaporwave* que puede pasar desapercibida. Aparte de las archiconocidas palmeras, las plantas domésticas son un elemento que aparece en las portadas de álbumes que buscan evocar un ambiente doméstico, familiar, cómodo y clásico del pasado. Por otra parte, el Vaporwave ambiental, siendo un subgénero que busca relajar al oyente o transportarlo a un tiempo y lugar futurista, hace uso de los bosques tropicales o conceptos de abundante flora para evocar un sentimiento de que el mundo del futuro es altamente tecnológico y por lo tanto ecológico y pacífico, donde todos los problemas han sido solucionados y la civilización vive en paz y armonía. La vegetación en el *Vaporwave* es símbolo de la utopía y es contraria a las distópicas ciudades sobresaturadas. Este concepto es observable en el subgénero *Faux-Utopian*, *Utopian Virtual* y es contrario a *Futurevisions*. Un ejemplo es el álbum *GooglePlex Bionetwork* (Pyramid, 2014).

3.3.3.7. La tipografía ‘vaporizada’

Un peculiar detalle dentro del ámbito *Vaporwave* es la especial atención que se le da a la tipografía. Evidentemente, forma parte de la estética del género. La tipografía más esencial es la reconocible de los *camcorders* de la época, que representa la nostalgia por las tecnologías digitales que empezaron a aparecer en los hogares. La tipografía básica ‘Times New Roman’ también es usada como un elemento artístico, evocadora de los recuerdos de las computadoras personales y páginas web primitivas. Otras tipografías están inspiradas en logotipos y caligrafías de los 80/90 reconocibles. Un curioso fenómeno a destacar relacionado con la caligrafía es la ‘estilización’ de los títulos de las pistas publicadas *online*: letras en mayúscula con espaciado, tipografía *monospace*, símbolos y otros detalles que añaden el efecto de la ‘estética del ruido’ a la tipografía para llamar la atención y presentar la pista como algo extraño e inusual.

3.4. Estado del arte

En 2021, el panorama del *Vaporwave* es más amplio de lo que ha sido jamás. Desde su aparición a principios de la década de 2010 hasta hoy, se ha trabajado una innumerable cantidad de música y numerosos artistas que probaron el arte de crearla en este género/método. Existen subgéneros reconocidos y no reconocidos, conceptos e ideas vistas y no vistas, artistas que consiguieron la atención del público y los que no, esperando a ser descubiertos por los exploradores del género en las profundidades de Internet. Sin embargo, según la estadística de Google Trends, el término ‘Vaporwave’ es buscado cada vez menos (lo que significa que el interés está disminuyendo), situándose el punto de popularidad máximo en el año 2017. El artículo *A Brief History of Vaporwave* (Sofie Mikhaylova, 2017) aporta una visión del fin de este *trend*, argumentando que el género ya se ha visto suficientemente y que es observable que su popularidad *online* disminuye, sin tener futuro en el ámbito *offline*. ¿Significa esto que el experimento ha terminado?, ¿Se ha alcanzado la explotación máxima del género y agotado su potencial?, ¿Existe un futuro para este tipo de música?

Pad Chennington, en su artículo *Sampling vs. Non Sampling in Vaporwave* (2019), reflexiona sobre el estado del arte en estos últimos años. El *Vaporwave* es más una técnica/método de edición musical que un género. Es cierto que la música ‘vaporizada’ tiene sus rasgos característicos que la hacen clasificable en un género propio, pero esta depende fundamentalmente del uso creativo de la tecnología para procesar el audio y no del talento de componer dicha música desde cero. El *sampling* es aplicable a cualquier pieza musical, pero si no se trata de *samples* de la música ochentera, ¿se puede considerar *Vaporwave*?, ¿Y si se elabora *Vaporwave* ‘original’, imitando su característico sonido? Ambas cuestiones son límites del género, que ya se han encontrado y representan el estado del arte. Una vez trabajado el *sampling*, el futuro del *Vaporwave* está en manos de los artistas que tengan la voluntad de crear música nueva ‘imitando’ el género, sin *sampling*. Pero, entonces se pierde la esencia del género, que consiste precisamente en reciclar música preexistente del pasado. La respuesta a esta cuestión la debe dar el oyente, puesto que es él quien busca qué es lo atractivo o valioso del género y por lo tanto decide dónde está el límite, lo que es *Vaporwave* y lo que ya no lo es.

El *Vaporwave* no basado en *sampling* es uno de los caminos por los que el género ya está yendo. El exitoso álbum *One Hundred Mornings (Windows96, 2018)* es un ejemplo de que el género se puede producir de este modo, dando lugar a algo todavía más único e innovador. Los artistas que entienden el concepto del *Vapowave* y tienen fórmulas propias para trabajarlo, pueden mantener el *Vaporwave* en el escenario de la música *underground* en el futuro.

3.5. La producción

3.5.1. Productor & Prosumer

Como se ha mencionado previamente, los artistas del *Vaporwave* son más ingenieros de audio que compositores o músicos que tocan los instrumentos para componer sus propias piezas. Hoy en día, las tecnologías digitales permiten hacer creación musical en una DAW (*Digital Audio Workstation*), en programas especializados en secuenciar fragmentos de audio, que pueden ser tanto notas, *samples*, efectos especiales, etc. Es decir, la tecnología del audio digital y su procesamiento son capaces de sustituir a los instrumentos ‘reales’. Tampoco es necesaria la habilidad para tocar los instrumentos y, lo más importante: ya no son necesarias las personas que lo hacen. La producción musical tradicional necesita una banda de músicos, con sus instrumentos, un productor y una sala de equipamiento para la mezcla de la música, que posteriormente pasa por otro grupo de personas encargadas de distribuirla y venderla a un público. Para producir un álbum hoy, ya sea en el caso del *Vaporwave* o de música electrónica en general, hace falta un ordenador con un software secuenciador, una persona con un mínimo de conocimiento en audio y una página web donde publicar la obra. El productor de hoy puede ser un artista ‘todo en uno’, ya que el talento en este caso es la habilidad de la manipulación y transformación del audio.

Es observable que la producción musical ha tenido un drástico cambio en el coste, el tiempo y material requerido. La accesibilidad de las herramientas y su uso más intuitivo que técnico, facilitaron la aparición de *prosumers*, los consumidores-productores. El *prosumer* es el consumidor que produce lo que consume, explicado por Rubén López-Cano en ‘Música dispersa. Apropiación, influencias, robos y remix en la era de la escucha digital’ (2018). No es necesariamente un profesional, si no una persona a la que le apasiona el ámbito en el que se mueve, ya sea en música o no. Su actividad es más un *hobby* que un trabajo. Los *prosumers* son los productores del *Vaporwave*, sin ellos este género no sería posible debido a la imposibilidad de comercializarlo a gran escala, ya que no se respeta el *copyright* del material a partir del cual se suele elaborar esta música. Tampoco sería tan amplio y variado si solo lo trabajasen unos pocos artistas profesionales. La popularidad del *Vaporwave* se debe en gran parte precisamente a los *prosumers*, y a la aportación de cada uno al género, experimentando

en su hogar con las herramientas y conocimientos de que disponía. De este modo se ha creado una comunidad que se retroalimenta y crece independientemente de otros factores que normalmente influyen en la producción musical. El mismo productor o *prosumer* publica su obra en una página web de su agrado donde llega a su audiencia. Por supuesto, también existen *labels* especializadas en *Vaporwave* que recogen los trabajos de artistas menos conocidos o financian la producción de álbumes más sofisticados.

3.5.2. *Sampling*

El uso de ‘muestras’ o trozos de audio de otras canciones es un método de componer música - así ya lo comentaba John Oswald sobre el *sampler*, en su artículo *Plunderphonics, or Audio Piracy as Compositional Prerogative* en 1985, y dicho método se trabajó mucho antes de la aparición del *Vaporwave*. Mientras que otros géneros consisten de música original combinada con un *sample* en menor o mayor medida, como por ejemplo en el caso del rap, donde es frecuente el uso de *samples* para el *beat*, el *Vaporwave* es fruto exclusivamente del *sampling* y es el mayor exponente de este ‘arte’. La accesibilidad de las herramientas digitales de edición de audio, así como la accesibilidad de material (música) *online*, hizo que los internautas (y no necesariamente músicos y artistas) pudiesen entrar y experimentar con el *sampling* en la comodidad de su hogar y con su ordenador, sin la necesidad de equipamiento costoso para la producción musical, y que fuesen completamente independientes y libres a la hora de publicar o editar los *samples*, sin preocuparse por temas legales. La aparición del género *Vaporwave* se debe a estos factores. El *sampling* es material con el que los artistas pudieron ser creativos hasta que se ha encontrado aquello que interesa tanto crear como escuchar. Trabajar con *samples* significa que estos siempre serán reconocibles al ser comparados con la música original, pero se trata de reutilizar una parte para crear una obra distinta a partir de estos, incluirlos en una obra nueva o cambiar la música original a gusto del artista.

Técnicamente, el *sampling* consiste en recortar o reutilizar una parte de una pista de audio, para reciclarla y usarla en una nueva composición. Para ello, se utiliza *software* de edición de audio para manipular la señal digital de una pista de las maneras que este permita según su complejidad, así como aplicar filtros, efectos, mezclar con otras pistas, etc. También es frecuente el uso de herramientas de audio físicas, como por ejemplo un teclado para la grabación (digital) de una pieza, pudiendo manipularla en directo. La edición digital permite

trabajar con *samples* de una manera precisa y detallada, pudiendo modificar cualquier parámetro, excepto cambiar la melodía y las notas dentro del *sample*, aunque sí se puede mezclar con notas e instrumentos propios del artista. Los *samples* usados pueden ser de un sonido instrumental en concreto (grabación de una nota de instrumento) hasta varios segundos de una melodía (por ejemplo, un saxo), los cuales se mezclan en la edición multipista. Sin embargo, en el *Vaporwave* se suele buscar re-ambientar o cambiar el *feel* de la música, no necesariamente editarla a nivel instrumental, aunque esto depende del subgénero. Por ejemplo, en el caso de *Futurefunk*, se trata de incorporar un *beat* a un *sample* acelerado.

3.5.3. Efectos sonoros

Sobre la base construida de *samples* manipulados, en *loop* o mezclados, se aplicaban los efectos esenciales del *Vaporwave* que se describen a continuación. Los efectos sonoros son la segunda mitad de todo el trabajo de la obra, puesto que es entonces cuando la pieza toma el *feel* que tanto se busca en el *Vaporwave*. Los programas de edición suelen llevar los llamados ‘*presets*’ de los efectos que ofrecen, que consisten en una serie de ajustes preestablecidos que se pueden usar para agilizar el trabajo y lograr un efecto auditivo semejante al que el artista desea. Aún así, en el *Vaporwave* se suele poner especial atención a esta parte y cada artista busca un estilo o efecto propio que hará que sus obras sean distintas de los demás. Por ejemplo, la mayoría de álbumes de la artista *M4 Vaporwave*, tienen aplicado un efecto de reverberación característica a la de un club o una habitación.

Hace falta recordar que el *Vaporwave* es un género experimental y por lo tanto no existe un método estricto de producir música de este estilo. Los efectos descritos posteriormente son los más utilizados, pero no necesariamente son los únicos que un artista puede escoger.

3.5.3.1. Frecuencias y filtros

De todas las herramientas disponibles para manipular el audio, la aplicación de filtros a los *samples* es la más utilizada en el género, incluso más que el esencial efecto de la reverberación. Básicamente, los filtros consisten en reducir o aumentar el volumen de ciertas frecuencias de la señal de audio, las que el artista desee, para conseguir que el sonido sea semejante al de un televisor antiguo, por ejemplo. *Regularly Scheduled Programming (Vaporwave Mix)* (Jason Sanders, 2016) es un popular *mix* de títulos aleatorios del *Vaporwave*, en el que se puede apreciar de manera clara lo comentado anteriormente. En los subgéneros como *Mallsoft* o *Late Night Lo-Fi*, la creatividad y mezcla de filtros es la clave para lograr que una pieza produzca el *feel* buscado por el artista. El uso que se le da a los filtros en el caso de este género, es el de degradar la calidad del sonido y deformarlo (*filtro lo-fi*). Los filtros son automatizables: es observable que, frecuentemente, el inicio o final de una pieza empieza con un filtro que disminuye/aumenta de intensidad a medida que se reproduce la pista. Así también, se pueden escuchar ‘saltos’ del filtro cuando se activa/desactiva, que se hace con la intención de cambiar de ‘perspectiva’.

Otro uso del ajuste de frecuencias es la de ‘recuperar’ la claridad del audio tras hacer el ralentizado del *sample*. El cambio de *pitch* que se produce al ralentizar hace que el sonido pierda sus frecuencias altas, lo que se soluciona con un aumento aproximado de estas mediante un ecualizador.

3.5.3.2. Reverberación

Otro efecto sonoro esencial es la reverberación, que añade ‘dimensión’ al sonido, creando la sensación de que la música suena en un lugar específico. En el *Vaporwave* este efecto se usa frecuentemente y con generosa intensidad. Es el efecto clave en subgéneros como *Mallsoft* o *Futurevisions*, por ejemplo. La configuración de los ajustes de este efecto permite al artista ajustar el volumen, el tiempo que tarda la reverberación en sonar, la atenuación del audio original, qué frecuencias reverberan, etc. Todos estos ajustes permiten simular cualquier ambiente del mundo real, sobre todo si se hace uso de la *Stereo Delay* (reverberación estereofónica), que divide el efecto en canales izquierdo-derecho, permitiendo al oyente experimentar un sonido inmersivo con auriculares.

La reverberación también permite ‘suavizar’ errores o fallos al construir la base de *samples*. Simula que toda la pista es una pieza que se ha grabado y no fue construida artificialmente, lo que hace que la obra sea más verosímil a lo que pretende ser.

3.5.3.3. Otros efectos

Otros efectos que de vez en cuando se utilizan están: el *phasing*, que consiste en un ‘barrido’ de frecuencias, simulando que la música se acerca o aleja. La distorsión, que satura la señal de audio para simular que se está escuchando una cinta o desde un dispositivo dañado/viejo. El *chorus*, consistente en multiplicar una pista y desplazarlas ligeramente, creando un efecto de música ‘duplicada’ y antinatural, utilizado sobre todo en el subgénero *Hypnagogic Drift*. Otros efectos que se pueden encontrar en el *Vaporwave* dependen del *software* y *plugins* de los que cada artista dispone.

3.5.4. Marcador sonoro del ‘retro’

El fundamento del *Vaporwave* es la música retro, aunque el género no empezó así y también existen subgéneros que no se basan en el estilo ochentero. ¿Por qué se ha llegado a conectar este género con dicho estilo?

Como se ha comentado anteriormente en el principio del trabajo, el *Vaporwave* se basa mayoritariamente en la música popular de la década de 1980, Italo Disco y música de publicidad televisiva. Se caracteriza por un marcado uso del sintetizador, un instrumento musical electrónico que genera frecuencias puras y permite manipular sus parámetros para conseguir un sonido deseado, su duración, tono, etc. A partir de aquí, estas frecuencias se pueden usar para crear un ritmo, un tono ambiental o una melodía, con los que es posible componer una música o mezclar con otros instrumentos. Aparte del sintetizador, un elemento reconocible de la música *Vaporwave* es un *beat* fuertemente marcado, con la característica reverberación que se aplicaba a la batería en las canciones de la época. La reverberación se ajustaba a una gran intensidad, mientras que su duración tenía que ser acortada para no mezclarse entre el *beat* de tempo más rápido.

Al menos estos dos reconocibles sonidos de sintetizador y batería se asocian con la época, ya que son un ‘marcador sonoro’ de ese tiempo. En el artículo ‘Nostalgia ON: Sonidos evocadores del *Zeitgeist* de los ochenta’ (Silvia Segura, 2019), se defiende que el ‘sonido’ mismo -y no solo la estructura melódica- también es capaz de evocar una época concreta. El sonido lo condiciona la tecnología y modo de producción que había durante dicha época. En el *Vaporwave* es observable que, aparte del uso de *samples* de los sonidos asociables al pasado como material con el que se construye la obra, se trabaja específicamente lo que es el sonido, cómo y dónde era escuchado por el oyente en su vida cotidiana. Utilizar el estilo de la música ochentera -tanto sus estructuras melódicas como sonido- refuerza el efecto y objetivo del *Vaporwave*: trasladar al oyente a un tiempo y lugar. De hecho, el *Vaporwave* es el género que tiene el uso de los marcadores sonoros como clave. Otros marcadores sonoros que aparecen en el género son los que evocan lugares, no solamente un tiempo, como en el caso del *Mallsoft*. Así también ocurre con los subgéneros *Utopian Virtual* y *Faux-Utopian* que usan marcadores sonoros de la música de videojuegos, por ejemplo, para poder trasladar al oyente a un lugar inexistente en el mundo real, usando marcadores sonoros del mundo ‘virtual’.

Como Erik Askerøi demuestra en *Reading Pop Production. Sonic Markers and Musical Identity* (2013), los marcadores sonoros establecen una identidad a la música por sus detalles que se repiten en la producción. Se puede confirmar su teoría observando el mismo caso del *Vaporwave*: aunque esté compuesto de otros marcadores sonoros, el procesado de estos con efectos comentados en el apartado anterior, resulta en un sonido característico identificable y asociable al *Vaporwave*. De aquí se puede deducir que el género tiene sus propios marcadores sonoros, especialmente destacable el que se produce al usar la técnica del ralentizado, con el que se consigue el reconocible *vapor sound*.

4. Análisis de referentes

Los referentes que se tienen como guía y ejemplo para realizar el álbum planificado, son clasificables en artistas, álbumes y títulos. Aunque el *Vaporwave* tiene una manera de sonar característica e identificable (la mayoría de la música del género tiene algún elemento en común, aunque no necesariamente siempre es así), cada artista hace sonar su música de una manera característica, ya sea por el método o técnica que usa para componer su música, un ritmo o tipo de *beat* específico, efectos de postproducción o detalles sonoros. De esta manera cada artista introduce una idea extra, que se adopta por otros artistas y eventualmente se incluye como una característica clásica del género. Es necesario clasificar algunos referentes en álbumes, ya que cada álbum, aunque sea del mismo artista, también tiene un *feel* y un estilo propio que lo hace distinto de una manera única. Posteriormente, se analizan algunos referentes esenciales de pistas específicas que son la fuente de inspiración para el álbum del TFG.

4.1. Artistas referentes

Los artistas se han elegido por los siguientes criterios: peso en la comunidad *Vaporwave*, experiencia y talento. Es necesario tener en cuenta el éxito de aquellos que lograron una reputación considerable, tomarlos como ejemplo y analizar qué es lo que les distingue. Los nombres representan el pseudónimo artístico, con el que se les reconoce en la comunidad.

4.1.1. *Luxury Elite*

Uno de los mayores representantes del *Vaporwave* y de los más conocidos actualmente. Se especializa en sencillas piezas musicales relativamente cortas, que captan el ‘espíritu’ de los 80 y 90 con un *sample* en *loop*. Su estrategia es encontrar un *sample* melódico, con un *beat* de la época, adictivo y memorable que define la pieza, con intención de ‘despertar’ la nostalgia, evocando memorias y la estética retro de la época. El artista se caracteriza por darle a sus obras el acento característico de la música tipo *luxury*, también conocida como *lounge*, con el que pretende evocar el lujo de los 80 y 90, frecuentemente usando *samples* de saxo o sintetizador con un *beat* tipo *funk*.

4.1.2. 猫シCorp.

Traducido como *Cat System Corporation*, es otro artista *top* del género, que llevó el arte del *sampling*, mezcla y efectos sonoros a la perfección. Experimenta con diferentes subgéneros, es destacable en el *Vaporwave* ambiental y *Mallsoft* (música ambiental de centros comerciales retro), entre otros. Se especializa en efectos de postproducción y distorsión de señal para conseguir un efecto *lo-fi* (simulando el sonido de los *cassettes*), así como el uso de reverberación para crear la sensación de lejanía, tanto en el pasado como en el futuro. Un *beat* retro es fundamental en la mayoría de sus obras, mayoritariamente *sampleados* del género Italo Disco (música electrónica de discoteca italiana de los 80). Experimenta tanto con samples instrumentales como con vocales distorsionados. Busca evocar la estética retro japonesa. A diferencia de *Luxury Elite*, sus álbumes son de temática más variada, compuestos de pistas más complejas y extensas, con una introducción y un final. Hace colaboraciones con otros artistas para mezclar el estilo de ambos y conseguir algo único. También realiza “conciertos” en directo.

4.1.3. Fortune 600

Fortune 600 es un artista poco conocido en la comunidad *Vaporwave* norteamericana. Es un artista ruso que produce *Vaporwave* a partir de *samples* de música y canciones rusas de los 90, de un estilo distante del Italo Disco. Es digno de mencionar debido a que experimenta no solo con efectos sonoros ‘dinámicos’ (cambios constantes de frecuencias, reverberación, estereofonía, etc. durante la pista), no muy vistos en el género hasta entonces, sino también con el cambio de tempo durante la pista. Su título ejemplar es *You’re So Hot* (2015), que combina ambas técnicas.

Existe un género llamado *Sovietwave*, que se puede considerar un análogo (o también subgénero) del *Synthwave* de la música retro soviética. A diferencia del *Synthwave*, se fundamenta en el uso del sonido característico de los sintetizadores soviéticos de los 80. En el caso del *Vaporwave*, no existe un subgénero que recoja piezas compuestas de *samples* de música de un cierto país, pero sí se han hecho álbumes a partir de música popular de estos (se suele usar música de EEUU o Japón). *Fortune 600*, junto con *M4 Vaporwave*, son dos artistas ejemplares de la comunidad rusa del *Vaporwave*.

4.1.4. *Telepath* テレパシー能力者

En *Who is telepath* テレパシー能力者? (Pad Chennington, 2018), se presenta al artista *Telepath*, conocido como el ‘máster’ del *Vaporwave* de subgénero ambiental. Sus obras se diferencian mucho del *Vaporwave* clásico, consistente en pistas extremadamente largas, lentas, pacíficas y con abundante reverberación hipnotizante que induce un relajante ‘viaje a lejanos lugares del tiempo’, mediante samples repetitivos que fluidamente evolucionan en otros, sugiriendo variedades de ideas y visiones al escuchador. De allí el alias ‘telépata’. El artista se focaliza en la estética japonesa, ofreciendo frecuentemente ‘visiones’ de un mundo retro-futurista asiático, semejante al de la película *Blade Runner* (Ridley Scott y Michael Deeley, 1982).

4.2. Álbumes referentes

Los siguientes álbumes se han elegido por su éxito, extensión y temática única y definida. El álbum a producir no tendrá necesariamente la temática de los álbumes referentes, sino que sirven como muestra ejemplar de cómo es un álbum *Vaporwave* y la variedad que puede tener dentro del mismo género.

4.2.1. *Luxury Girls* de 猫シCorp.

Álbum con temática del mundo de la moda de lujo retro de la década de los 90. Compuesto de 20 pistas, con trozos de diálogos de entrevista mezclados entre ellas como detalle y refuerzo de la atmósfera y *feel* ‘pijo’ que presenta el álbum. Es un ejemplo de cómo el *Vaporwave* puede acoger un ámbito en concreto de la época y evocarlo mediante una música que lo describe de manera pertinente. Es un álbum interesante y único, también porque pretende ser “la banda sonora oficial” de una serie de televisión ficticia sobre ‘chicas de lujo’. 猫シCorp. acompaña su álbum con un videoclip como ‘tráiler’ de la dicha serie, compuesto de una recopilación de anuncios de moda y *footage* de *fashion shows*. Un álbum similar es *Flying Home Experience* (*Modern dream*, 2016) que en su caso presenta la ‘experiencia de vuelo a casa’, traducido del título, con un inicio y conclusión, transformándolo en un ‘relato’ musical en el que cada pista es un capítulo.

4.2.2. *World Class de Luxury Elite*

Álbum representante del artista. Imita la música de las bandas sonoras de películas, que evocan la imagen del *high class* de la época. Presenta temas variados, románticos, dramáticos y exageradamente pijos, con un *beat* y *riff* de saxo tipo jazz ‘vaporizados’ (así se denomina el ralentizado y procesado con efectos *lo-fi* en la comunidad *Vaporwave*) para lograr dicho carácter presente en todas las pistas con precisión. Este álbum persigue la estética y *feel* de las grandes ciudades nocturnas de opulentos rascacielos. Los títulos de las pistas entran en juego con la atmósfera que genera la música, ayudando a visualizarla, desde el punto de vista de ‘la élite’. Los títulos son un importante detalle que forma parte del arte del *Vaporwave*, no solo por el significado o ideas que describen, sino también por su presentación visual, un elemento curioso que se explica en el marco teórico.

4.2.3. *Watch Their Loneliness de Lindsheaven Virtual Plaza*

Lindsheaven Virtual Plaza es un artista que apuesta por la nostalgia melancólica, reforzándola con visuales tipo *glitch* (defectos visuales típicos de VHS, transmisión televisiva antigua, etc.). La estética *glitch* es frecuentemente usada en el género. Es un elemento artístico intencionado que evoca, en este caso no la música, sino los visuales del pasado, aquello ‘viejo’ y olvidado. *Lindshaven* usa esta estética abundantemente para una mayor inmersión del escuchador en el ambiente que intenta transmitir. Así también, aplica a sus mezclas efectos *lo-fi* que degradan artificialmente el audio para simular una pieza musical original de la época. Este álbum, del año 2014, el título del cual se traduce como ‘Mira Su Solitud’, está formado por pistas compuestas de -samples del Italo Disco, melódicas y encantadoras, que inspiran un ambiente nocturno, frío y solitario, aunque son derivadas de música disco. El ‘vaporizado’ les da un *feel* triste pero al mismo tiempo energético. El álbum es un ejemplo de la manipulación del audio para cambiar la emoción drásticamente, siendo parcialmente la ‘clave’ del género.

4.3. Títulos referentes

Los siguientes títulos de los artistas analizados anteriormente tienen influencia en el estilo del álbum a producir del TFG, debido a su complejidad moderada y realizable, su potencia nostálgica, inspiradora y rítmica, tres elementos característicos de mayor importancia del género. El álbum resultante consistirá de pistas similares a la mezcla de las ideas de las tres siguientes, pero adaptadas a diferentes subgéneros, usando los elementos y manipulaciones disponibles.

4.3.1. *Shadows de Luxury Elite*

Sombras es una de las numerosas pistas del exitoso álbum *Sincerely (Luxury Elite, 2013)*. Está compuesta de dos *samples* reconocibles, originarios de la canción *Visions (of the night) (Solid Strangers, 1986)*. Es una pista relativamente sencilla, que se divide en dos partes durante las cuales los dos *samples* se reproducen en *loop*, ralentizadas y bajadas de *pitch*. Aunque a primera vista parece que no puede haber un cambio significativo entre la pieza derivada y la canción original, debido a que en este caso no hay *samples* mezclados ni ninguna modificación en la melodía ni en el *beat*, el resultado es fascinante por el cambio de *feel*. La pista tiene un acompañamiento visual que añade todavía más emoción.

4.3.2. *Lonely Wings de Lindsheaven Virtual Plaza*

‘Alas Solitarias’ es una pista del álbum *Watch Their Loneliness (Lindsheaven Virtual Plaza, 2014)*, derivada de la canción original *I Like Chopin (Gazebo, 1983)*. La pieza consiste en un único *sample* largo, generosamente ralentizado y bajado de *pitch* hasta conseguir un sonido más profundo, deteriorado con efectos *Lo-Fi* y con reverberación lenta, aplicada en mayor medida al sintetizador y piano (*beat* aislado probablemente mediante un *high pass filter*), aportando un efecto de lejanía y melancolía. La conclusión de la pieza consiste en una reverberación que entra en primer plano, sin *damping*, terminando el *beat* para acabar con un final suave, fusionando los tonos reverberados del piano en una misma ‘masa’ que se desvanece lentamente. Es una pieza que no ofrece una composición musical nueva a partir de diferentes *samples*, sino un resultado de una experimentación de postproducción creativa. La pista *Rendering Your White Dress (Lindsheaven Virtual Plaza, 2014)* del mismo álbum usa la misma canción original como fuente y es procesada de manera similar. El *sample* usado es principalmente de la parte del sintetizador que, al ser ralentizado, presenta un sonido grave, poco común.

4.3.3. *You’re So Hot de Fortune 600*

Es uno de los solamente tres títulos del álbum *Classy[EP] (Fortune 600, 2015)*. Es una pieza que presenta una composición musical original, en la que únicamente se usa el *sample* de un corto trozo vocal tratado con reverberación y *pitch shift*, transformando la voz femenina original en masculina. Por encima del *sample*, el artista construyó una melodía de sintetizador y un *beat* propio, que se adapta al vocal. Posteriormente se editó la mezcla con automatizaciones de efectos sonoros: cambios constantes de frecuencias resonantes, cambios en la estereofonía (estéreo a mono y viceversa), cambios en la dinámica y *decay* de la reverberación, con alteraciones de tempo.

5. Metodología y desarrollo

El tema elegido para el estudio del TFG se ha estado explorando desde enero de 2020. Se ha decidido que es un tema sobre el cual es interesante ampliar los conocimientos y es posible de indagar en un estudio académico, porque es un fenómeno relativamente nuevo, poco conocido y menos explorado, comparado con los estudios sobre música *mainstream*. La previa exploración permite empezar el TFG con una base de experiencia y conocimientos suficientemente sólidos, sobre los que es posible apoyarse y continuar detallando durante la investigación. Se han escuchado numerosos títulos del género (alrededor de 500), investigado los trabajos de artistas y descubierto detalles menos vistosos del género. Esto permite tener una amplia visión del ‘ecosistema’ del *Vaporwave*, una cantidad decente de ideas y referentes a tener en cuenta para producir un álbum pertinente al género. También se ha hecho una exploración profunda, de fuentes fiables y originales, consistente en lecturas y visionados sobre la historia y cultura *Vaporwave* en general. Una parte importante a tener en cuenta es la experiencia en edición y postproducción de audio en general, además de la experiencia en pruebas y producciones de pistas del género: se han editado aprox. 20 pistas (extensiones, mejoras del audio, *remixes*, etc.) y producido varias pistas propias.

La metodología del trabajo teórico consiste en, básicamente, lecturas y visionados de estudios antecedentes para posteriormente poder desarrollar un marco teórico compuesto de información procedente de distintas fuentes y puntos de vista, que son: ensayos académicos o científicos sobre estudios dedicados específicamente a analizar el género en cuestión u otros estudios aplicables, estadísticas, músicos especialistas, artistas del *Vaporwave* (entrevistas, sus ensayos propios sobre el tema y su trabajo), entre otros, como *reviews* y noticias, en caso de que estas son dignas de mencionar. Las fuentes de información mencionadas anteriormente son consultables exclusivamente por Internet, principalmente en artículos sobre el tema en páginas web dedicadas a la música, así como YouTube, debido a la mayor abundancia de contenido en digital que en otros medios en los que este tema no ha sido trabajado. Finalmente, el apartado de las conclusiones del trabajo en general resume, en forma de una breve teoría y razonamientos desde el punto de vista del investigador, lo aprendido tras realizar el estudio teórico y el producto del TFG.

El *software* procesador de texto que se usa es Google Docs, ya que es un servicio que almacena el trabajo en un servidor independiente del ordenador personal y de guardado automático *online*. De esta manera se minimiza el riesgo de pérdida del trabajo.

El desarrollo del trabajo práctico se inicia con una búsqueda de material sonoro de dominio público con el que se puede construir una mezcla musical. Dicho material es disponible en *FreeMusicPublicDomain.com*, que ofrece títulos sin *copyright* a elegir (argumentado en el apartado Aspectos Legales). Se dispone de una librería de efectos sonoros de libre uso proporcionada por *FreeSound.org*, los cuales pueden servir para reforzar el lado creativo. El material disponible es lo que define los límites de qué será posible montar y la complejidad de las pistas a producir, las cuales tendrán una duración aproximada a los 3 minutos. El *software* con el que se hará la edición es Vegas Pro, versión 16. Es un programa de producción de vídeo y audio de nivel profesional, aunque no estándar, de la industria audiovisual, que ofrece todas las herramientas necesarias para la realización cómoda y adecuada del proyecto. Se ha elegido esta opción entre otros programas de características similares porque se tiene una experiencia de 5 años de uso que garantiza un proceso de trabajo fluido. Además, se considera el uso de un programa especializado en composición musical, FruityLoops Studio, con el que se ha experimentado en ocasiones anteriores, para crear composiciones instrumentales melódicas propias, que posteriormente se exportarán a Vegas, donde se hará la mezcla con la pista. No es posible justificar una lista de pasos a seguir para la elaboración de las pistas, ya que el seguimiento de una fórmula contradice la intención de un trabajo experimental. El álbum resultante se masterizará para su escucha en digital, en formato sin compresión WAV para preservar la calidad intencionada original, respetando el estándar de 48KHz de frecuencia de muestreo y 32 bits de profundidad para la máxima calidad. Se renderizará una versión de cada pista con soporte visual (imagen con elementos animados) en formato sin compresión AVI, para una posterior compresión en el *software* HandBrake (especializado en codificación) en formato WEBM, formato moderno de vídeo que permite una compresión más efectiva del peso del archivo manteniendo una calidad de imagen similar al estándar MP4. Las versiones con soporte visual son necesarias para la publicación del álbum en la plataforma YouTube. Tras renderizar la versión final de cada pista, se procederá a elaborar un soporte visual animado sencillo, distinto para cada una, tomando material gráfico de dominio público de *Unsplash.com*. El objetivo de los visuales es acompañar la música, reforzando la estética que se tiene en mente, transmitir un *feel* o mensaje visualmente.

6. Plan de trabajo

El objetivo del plan de trabajo es distribuir la producción entre el tiempo disponible para garantizar un ritmo de trabajo balanceado, y por lo tanto cómodo, garantizando que todos los puntos del trabajo se realicen con calidad (tiempo de dedicación suficiente) y a tiempo para las entregas. Las 600 horas recomendadas de dedicación al trabajo se dividen entre los 160 días disponibles para su realización, entre las fechas 9 de enero de 2021 (post-entrega del anteproyecto) y 18 de junio (entrega final del TFG), que resulta en un plan de trabajo de menos de 4 horas diarias.

El cronograma (figura 2) representa el año académico 2020-2021, desde el mes de octubre (inicio de la preparación del anteproyecto) hasta la entrega final del TFG en junio. Se ha dividido el trabajo en dos partes: la fase teórica, consistente en la ampliación del marco teórico, y la fase práctica, cuando se empezará a trabajar en la producción del álbum. Se considera una semana un tiempo suficiente para realizar una pista desde su planteamiento hasta el renderizado, por experiencia. Se han añadido en el plan semanas ‘auxiliares’ para cada fase, por si el ritmo de trabajo no coincide con el planeado debido a condiciones impredecibles. La semana 33 del plan (ver figura 2), se reserva para la redacción de los resultados conseguidos con el álbum: explicación de cómo se ha producido cada pista, junto con un análisis descriptivo teórico y técnico, del porqué y qué pretenden transmitir, cómo se ha seguido y aplicado la teoría investigada y cómo esta se manifiesta en la música, estética o sentimiento.

6.1 Viabilidad técnica y económica

Antes de plantear el TFG, el criterio para escoger en qué trabajar es principalmente la viabilidad técnica y económica del proyecto a realizar. El presente trabajo, por lo tanto, es completamente viable técnicamente, ya que consiste en un proceso que se desarrolla en un ámbito completamente digital, sin necesidad de equipamiento avanzado. Ya se dispone, en cualquier momento, del equipamiento necesario (con experiencia de uso) y, por lo tanto, también es viable económicamente, como se describe en detalle en el apartado del presupuesto, que no requiere inversiones ni financiamiento para llevarlo a cabo.

6.2 Cronograma TFG

Cronograma TFG						
C u r s o 2 0 2 0 - 2 0 2 1	Octubre	Semana 01	Curso de Gestión de Proyectos	Gestión de Proyectos		
		Semana 02	Curso de Gestión de Proyectos			
		Semana 03	1ª presentación: introducción y objetivos			
		Semana 04	Curso de Gestión de Proyectos			
	Noviembre	Semana 05	2ª presentación: marco teórico		Anteproyecto	
		Semana 06	Curso de Gestión de Proyectos			
		Semana 07	3ª presentación: metodología			
		Semana 08	Curso de Gestión de Proyectos			
	Diciembre	Semana 09	4ª presentación: viabilidad y aspectos legales			Fase teórica
		Semana 10	Elaboración anteproyecto: investigación			
		Semana 11	Elaboración anteproyecto: investigación			
	Enero	Semana 12	Elaboración anteproyecto: redacción	Fase práctica		
		Semana 13	Entrega anteproyecto			
		Semana 14	Elaboración TFG teoría: investigación			
		Semana 15	Elaboración TFG teoría: investigación			
	Febrero	Semana 16	Elaboración TFG teoría: investigación		Fase práctica	
		Semana 17	Feedback tutor/a			
		Semana 18	Elaboración TFG teoría: redacción			
		Semana 19	Elaboración TFG teoría: redacción			
	Marzo	Semana 20	Elaboración TFG teoría: redacción			Fase práctica
		Semana 21	Semana auxiliar: revisión del trabajo teórico			
		Semana 22	Elaboración TFG práctica: pista 1			
		Semana 23	Elaboración TFG práctica: pista 2			
	Abril	Semana 24	Elaboración TFG práctica: pista 3	Fase práctica		
		Semana 25	Elaboración TFG práctica: pista 4			
		Semana 26	Elaboración TFG práctica: pista 5			
		Semana 27	Elaboración TFG práctica: pista 6 + entrega intermedia			
	Mayo	Semana 28	Elaboración TFG práctica: pista 7		Fase práctica	
		Semana 29	Elaboración TFG práctica: pista 8			
		Semana 30	Elaboración TFG práctica: pista 9			
		Semana 31	Elaboración TFG práctica: pista 10			
	Junio	Semana 32	Semana auxiliar: revisión del trabajo práctico			Fase práctica
		Semana 33	Redacción de las conclusiones			
		Semana 34	Entrega TFG			
		Semana 35	Vacaciones			
		Semana 36	Preparación defensa			

Figura 6.2.1. Cronograma TFG. Fuente: elaboración propia.

7. Aspectos legales

El *Vaporwave* es un género problemático en el aspecto legal, ya que el uso de *samples* y modificación de canciones registradas y protegidas por *copyright* es un tema conflictivo y la atribución de la autoría es discutible. Algunos artistas del género publican y difunden su música advirtiendo que no está destinada a usos comerciales, sino únicamente a fines educativos y experimentales, evitando así infringir el *copyright*. Por otro lado, algunos sí registran sus obras aunque sean derivadas, de manera identificable, de música licenciada. En el *Vaporwave* es común encontrar artistas que ofrecen copias de sus álbumes vendidos *online* para descargas digitales en formato MP3 o incluso en soportes físicos, como vinilos o *cassettes* modernos. Los artistas permanecen en el anonimato en la mayoría de casos, y no se conocen datos personales. No es posible evitar la difusión de sus obras por plataformas de publicación y almacenamiento de música, que se lleva a cabo gracias a los *fans*. Los sitios web legales más comunes en este caso son Bandcamp y Soundcloud (donde los artistas hacen sus *releases* oficiales) y YouTube, donde canales musicales suben vídeos, a veces con soporte visual no propio y no oficial, de álbumes completos o pistas separadas.

En el caso del álbum de TFG, para evitar infringir los derechos de autor, no se usa material sonoro perteneciente a obras protegidas de otros artistas. Los *samples* en uso son procedentes exclusivamente de material de dominio público o de elaboración propia y contienen efectos sonoros también de libre uso.

El álbum resultante, teniendo en cuenta que está compuesto por material de dominio público, no se registra y figura como un producto de dominio público, realizado con fines académicos, disponible para descarga y uso libre en la plataforma Bandcamp. También es publicado en Soundcloud y YouTube.

Todo material gráfico del álbum, ya sean las animaciones de cada título, como sus iconos e imagen de portada del álbum, es procedente de material de dominio público, modificado o de elaboración propia.

8. Presupuesto


El proyecto de realización del producto del TFG no requiere inversiones iniciales ni costes variables relacionados directamente con la producción del álbum. Los costes fijos provienen del valor del *software* que se usará para realizar la edición, además del coste de la computadora personal con la que dicho *software* es compatible. Aparte se mencionan los periféricos necesarios para una producción específicamente de tipo audiovisual. No se requiere material de grabación, ya que los materiales de audio que se usan para el desarrollo de las pistas musicales son descargables de Internet y no suponen costes adicionales. La investigación teórica es consultada en recursos académicos públicos y gratuitos.

Concepto	Precio
Ordenador gama <i>gaming</i> 2014 + Windows 8.1 Pro.....	660€
Auriculares gama alta Sennheiser IE80.....	100€
Teclado y ratón.....	110€
Monitor tipo <i>widescreen</i> 2K.....	400€
Software de edición de audio y vídeo Vegas Pro 16.....	200€
Total	1470€

El precio total para la realización del TFG consiste de aproximadamente 1470 euros mínimo. El material listado ya está adquirido por recursos propios, disponible y configurado para su uso, por lo tanto, no es necesario un plan de financiamiento ni mantenimiento. En caso de avería del material, se procederá a realizar un reemplazo por un modelo superior o un artículo similar de gama mayor.

Se ha evitado el uso de *software* adicional, especializado en composición musical, para reducir costes y aprovechar aquellas opciones que ya están disponibles, mediante las cuales se puede lograr el objetivo aunque en algunos casos exista una limitación o mayor dificultad. No se tienen en cuenta en el presupuesto los gastos de electricidad y conexión a Internet, debido a la imposibilidad de hacer un cálculo apropiado que refleje el consumo de dichos recursos en relación con el trabajo.

9. Análisis y conclusión del resultado

El producto resultante es un álbum de 11 pistas, llamado *Vaporworks of May 2k21*, que consiste en un *pack* de 5 ‘microálbumes’ (álbumes más pequeños e independientes dentro de uno grande) de varias piezas cada uno que tienen un tema en común. Se ha decidido dividir el álbum de esta manera focalizando en la posible variedad de temas en vez de subgéneros, ya que se ha visto condicionado por la disponibilidad de los *samples* a escoger. Otra razón por la que se ha decidido dividir el álbum en ‘microálbumes’ es para tenerlos abiertos a posibles ampliaciones futuras, tras ser publicado el TFG. Se ha creado una pista adicional a las 10 planteadas inicialmente, para aportar más contenido al álbum. Así también, se ha diseñado una portada y contraportada, simulando una cubierta de vinilo. En la contraportada se explica brevemente cada ‘microálbum’. El nombre artístico que se ha elegido para identificar el autor de este álbum es *Vaporizad* .

La conclusión más importante que se ha observado tras finalizar el trabajo de investigación y la producción del álbum es que el género, aparte de ser un trabajo de reconstrucción y reciclaje de música ya existente desde un punto de vista técnico, es también un trabajo de recontextualización. Especialmente en el caso del *Vaporwave*, tanto un simple título como una breve descripción del contexto acompañado de algún elemento visual, aporta un ‘carácter cinematográfico’ a una breve pieza musical de 3 minutos. Este álbum pone especial atención a esta característica del género para lograr destacar al máximo el efecto y la ‘experiencia’ que supone el *Vaporwave*, que como se ha comentado anteriormente, no es únicamente música.

Para evitar repeticiones en la descripción de cada pista: todas han sido tratadas de manera similar, siguiendo los procesos típicos de la producción en *Vaporwave* descritas anteriormente. Hay que recordar que es un trabajo experimental y no existe una fórmula exacta según la que se planea la producción. Aunque cualquier *sample* puede servir para crear *Vaporwave*, el criterio que se ha seguido a la hora de seleccionar *samples* ha sido según su similitud al estilo ochentero o su similitud a los *samples* que se usan en alguno de los subgéneros. Todas las pistas del álbum están ralentizadas en mayor o menor medida, así como el efecto de reverberación añadido posteriormente. Así también, todas las pistas son un *remix* de las originales, es decir, han pasado por una reconstrucción consiste en recortes de partes, cambios de orden, partes mezcladas, etc. Cada pista tiene una configuración de ecualizador y reverberación distinta para conseguir que se pueda apreciar la diferencia.

9.1. Descripción del álbum *Vaporworks of May 2k21*

Se ha decidido focalizar el álbum en el efecto de trasladar al oyente a diferentes lugares y tiempos, en vez de excitar la nostalgia del oyente, ya que los *samples* disponibles no lo permiten (no se ha podido usar música ochentera original por cuestiones legales ya comentados). El objetivo del álbum es hacer fluir la imaginación del oyente y crear sus propias visiones que la música inspira. El carácter del álbum es sutilmente distópico y es un reflejo de cómo se ha formado la visión del futuro en la mente del autor por la realidad observable del presente. El aspecto *lo-fi* transforma esta visión en retrofuturismo ‘falso’.

9.1.1. *Post_Consumerism_2191*

‘Post-consumismo del año 2191’ es una serie de pistas que musicalizan la llegada de una era cuando los humanos han evolucionado ideológicamente y sobrepasado la mentalidad consumista, abandonando los ideales e intereses relacionados con el estilo de vida materialista. Solo quedan memorias de lo que antes era la felicidad y alegría.

El primer título del álbum, *Forgotten Happiness* (‘Felicidad Olvidada’), intenta transmitir el *feel* de la soledad y melancolía que causa el abandono y rechazo que ha sufrido el mundo del *shopping*. Lo que antes era la cima del interés del ser humano, siempre acompañado de vibrantes colores, música alegre y el optimismo de la publicidad, ahora está en decadencia.

El *sample* usado es *Buoyancy* (Chad Crouch, 2020). Aparte de una generosa reverberación aplicada por encima de una variedad de ajustes de *pitch* y filtros *lo-fi*, el efecto especial en esta pista es el *chorus* que se puede escuchar ligeramente en la segunda mitad de la pista. Es importante destacar que la melodía no es precisamente entristecedora, el efecto melancólico se produce debido al *pitch* bajado y la reverberación. La melodía original tiene un *mood* alegre/esperanzador, pero queda en el fondo, lo que produce el nostálgico efecto de ‘memoria del pasado’. El *chorus* distorsiona el *mood* alegre transformándolo en uno de ansiedad o desesperación. La batería lenta del final de la pista simboliza la ‘derrota’ y fin de un mundo que ha fallado. Esta pista se ha inspirado en *Lonely Wings* (*Lindsheaven Virtual Plaza*, 2014) y usa la técnica de sobreponer *samples* para fusionarlos con la reverberación.

La segunda pieza, \$WAN ('CISNE') es una mezcla del estilo de la música clásica con el tema del post-consumismo en forma *lo-fi*. El carrito de compra que aparece en la portada de la pista, representa metafóricamente un cisne, que es interpretable como una figura angelical y símbolo de la belleza y pureza. Éste, como todo lo demás en el mundo capitalista/consumista, fue reducido a un mero producto comercializable y posteriormente abandonado. Esta pista representa la tristeza y también la inocencia de todo aquello que tuvo su valor distorsionado por la avaricia e inmoralidad del ser humano. Brevemente, el mensaje de esta pista es: ¿qué culpa tienen los objetos de que los humanos ya no los necesitan?

El *sample* usado es *Risers* (Chad Crouch, 2020). A la música se le ha añadido un sonido de lluvia y truenos que refuerzan el *mood* triste. Además, encaja con el arte de la portada. El efecto sonoro de cristal rompiéndose se puede interpretar como la decadencia del mundo. Así también, metafóricamente es la rotura del corazón del cisne, que representa la decepción de todo aquello que por su naturaleza es inocente, pero ha sido tratado de manera amoral o injusta. Similarmente a *Forgotten Happiness*, el bombo que se escucha durante la hipnotizante melodía simboliza la muerte lenta y definitiva del mundo pasado. También simboliza el latido del corazón del cisne. Sin embargo, la parte final cambia de *mood*, a uno más esperanzador. El cambio de color de la portada representa un atardecer cálido, interpretable como un fin (muerte) positivo, debido a que el mundo del *shopping* no tiene ninguna culpa en su propia desaparición, sino que ha tenido su época de gloria y días felices. La melodía acaba alegremente, pero el prolongado sonido de lluvia significa que, a pesar de las felices memorias, no es posible escapar de la realidad y que el carrito, como todo lo demás, acabará oxidado.

Malls & Sunny Days transporta al oyente al 'feliz pasado', antes de la caída del *shopping*. Es una pista que sirve de contraste a las dos anteriores y para dar a entender al oyente el contexto. Brevemente, es todo lo contrario. Es la tercera pista del 'microálbum', para que el oyente pueda tener en mente el futuro después de los 'días soleados'. El *sample* usado es *Memories of a Friend* (Gary Strausbaugh, año desconocido). Aplicado el efecto de reverberación (ajustada para que suene como en un centro comercial) a esta pista de piano y saxo, se consigue un ejemplo perfecto de *Mallsoft*. La música se acompaña con un sonido ambiental de un centro comercial para más inmersión. Es un título inspirado por el álbum *Palm Mall* (猫シ Corp., 2014).

9.1.2. *Flash▶▶Forward*

Este ‘microálbum’ describe un lejano futuro en el que la civilización ha cambiado por completo. Los humanos están a punto de la extinción y el mundo es poblado por la inteligencia artificial, que ha tomado forma y conductas de las personas.

ex_Internet es una pieza que transmite libertad y paz tras escapar la ‘red’. La vida de los humanos artificiales (la inteligencia artificial), ocurre mentalmente dentro de un supuesto Internet evolucionado. Esta pista intenta replicar la sensación de descanso tras irse lejos de una ciudad ruidosa. *ex_Internet* es un misterioso ‘estado mental’ al que la I.A. puede escapar del ‘ruidoso’ Internet y sus redes sociales.

El *sample* usado es *Space Free* (Yuriy Bespalov, año desconocido). Consiste de 2 trozos de la introducción del *sample*, uno seguido de otro invertido y ambos en *loop* hasta el final. A medida que la música avanza, se puede escuchar un aumento de las frecuencias altas, que al ser mezcladas con la reverberación, aportan la sensación de un espacio que se hace cada vez más grande, más cercano e intenso. Resulta en un tipo de música capaz de inducir un estado meditativo o una sensación de vuelo. Tanto el vídeo como la música han sido inspirados en el *mood* de *Windows XP Installation Aesthetic Edition* (Roachaximus, 2019).

Select Human (‘Selecciona un humano’), sugiere imaginar una situación en que la inteligencia artificial imita la moda de vestir de los humanos, seleccionando un modelo de una persona real para replicarla, igual que se mira a un maniquí para ver cómo queda la vestimenta. La pista ofrece un ejemplo de cómo podría ser la música de un *fashion show* de la I.A. El *sample* usado es *Fallin’* (*Sunrise Blvd.*, 2016). Para lograr un sonido ‘artificial’, ‘inanimado’, ‘antinatural’ y distinto de la música común, se ha aplicado un *flanger* y *phaser* al *beat* de los trozos de la pista, que sirven como partes melódicas sin realmente serlo. La melodía final denota la tristeza de la situación desde el punto de vista de la humanidad, que ha sido reducida hasta tal punto.

9.1.3. *The Purple Feathers*

‘Las Plumas Púrpuras’ es un cabaré ficticio de los años 80/90 que al oyente se le ofrece visitar mentalmente, donde conoce una ‘flirtuosa’ y misteriosa mujer que después se descubre que esconde un tenebroso secreto. ¿Es todo real o un *show* del cabaré? La historia es abierta a la interpretación del oyente.

My Cabaret Delight~ presenta una música de fondo que podría sonar dentro de un cabaré de película. Se intenta recrear un ambiente de relajación e intriga al mismo tiempo. El *sample* usado es *Stargazer (The Lemming Shepherds, 2002)*, al que se ha aplicado una reverberación que intenta imitar el sonido del interior de un recinto. También se ha hecho uso de la técnica de ‘samplear’ un sonido dentro del *sample* en uso (en este caso la batería) para volverlo a introducir en otras partes de la pista para que haya más detalle musical y evitar la excesiva repetición del *loop*.

El título *Crimeson Bullet* (‘Bala Carmesí’), hace referencia a un lápiz labial. El título en inglés juega con la palabra *crimson* (carmesí) y *crime* (crimen), sugiriendo imaginar que la mujer de los labios rojos que se ha conocido en el cabaré posee en secreto un asesinato que ha cometido. La música construye tensión y hace la función de ayudar al oyente a interpretar la historia en el cabaré como su imaginación desee. El *sample* usado es de *Robot Coupe (Lost European, 1989)*. Esta pista es un ejemplo de cómo es posible construir una pieza con un corto *sample* en *loop*, extrayendo al máximo su potencial usando automatizaciones de filtros y ecualizadores, que aportan una progresión en la música. La parte que se usa del *sample* se ha elegido debido a su estilo *thriller* y uso de sintetizador.

9.1.4. *Before Sunset*

‘Antes del Atardecer’ sitúa al oyente en un mundo devastado y en catástrofe natural debido a la contaminación y explotación de los recursos naturales que ha causado el capitalismo y el exceso del consumo. Las dos pistas sonorizan la experiencia de un trabajador semi-esclavo que vive en dicho mundo, donde solo existe la calor, contaminación, industria pesada y el trabajo duro hasta la última gota de sudor. Este ‘microálbum’ pone atención al aspecto *lo-fi* del género y lo usa en su favor. El audio fuertemente distorsionado, así como una imagen deteriorada, establecen una buena conexión con la fantasía sobre un mundo destruido.

=*Airdrop-Day*= (‘Día del lanzamiento con paracaídas’) narra la llegada del trabajador a la zona donde debe hacer su labor. A diferencia de los títulos anteriores, este combina 2 *samples* diferentes: *Ominous Space Intro* (*Ricky & The Momo*, año desconocido) y *The Experiment* (*The Lemming Shepherds*, 2002). La música tiene un *mood* misterioso, que describe la impresión que uno tendría al observar el aspecto infernal del mundo. La pieza termina con un cambio drástico, que simboliza la llegada exitosa y el encuentro del supuesto protagonista con sus colegas de trabajo. Se han añadido las comunicaciones por radio y efectos sonoros de avión para acompañar el diseño de la portada de la pista, así como guiar la imaginación del oyente.

<*FASTER*> musicaliza la dureza y la repetitividad del trabajo en dichas condiciones. Es interesante comentar el nombre de esta pista (‘Más rápido’), presentada con una tipografía de reloj digital, que es una crítica a las industrias y grandes corporaciones extractoras de recursos naturales, que a pesar de causar un grave daño al medio ambiente, no conocen cuándo es el tiempo de parar y regular su avariciosa actividad. A partir del *sample* de *The End* (*Lost European*, año desconocido), se ha intentado transmitir el ambiente cargado y pesado de un lugar hostil. La pista empieza con una larga introducción de viento y ruido, terminando intencionadamente con un final de la música abrupto, que simboliza el fin de la jornada. La última parte de la pista que incluye un contrabajo de fondo, simboliza la catástrofe y el continuado y acelerado abuso del planeta.

9.1.5. Arrival to Kyoto 2285!

‘Llegada a Kyoto 2285!’ transporta al oyente a un Japón retrofuturista. Con este ‘microálbum’ se ha querido implementar la estética japonesa característica del género. Siendo las siguientes dos pistas las últimas del álbum, para crearlas se han usado todas las técnicas aprendidas que se han aplicado en las obras previas.

La primera pista de mismo nombre, compuesta a partir del *sample* de *The Discovery (The Lemming Shepherds, 2002)*, consiste en una imitación de la música de acción de los años 80, que sobre todo puede hacer recordar los dibujos animados japoneses (anime) de la época o una película de aventura.

有毒な花 *Toxic Blossoms* (‘Flores Tóxicas’) se refiere a una de las cosas que el ‘turista’ viajero del tiempo encuentra en la ciudad de Kyoto: las aparentemente inofensivas y bellas flores de Sakura ahora son un peligro para las personas, ya que estos árboles han sido contaminados con las sustancias tóxicas de las ciudades del futuro. La pista consiste en un *remix* del *sample* de *The Gathering (The Lemming Shepherds, 2002)*. El arte de la portada de este título es visualmente inspirado en el subgénero *Vapormeme*: colores rosas y púrpuras, estatuas romanas y texto en japonés.

10. Conclusiones

El *Vaporwave* es un fenómeno que, tras evolucionar hasta lo que es hoy en día, indica y confirma lo que explica Simon Reynolds (2011) sobre que la nostalgia es uno de los sentimientos que la música es capaz de excitar de una manera exacta, más intensa que la que puede generar una imagen. Es un género que apunta precisamente en esta emoción y es tan eficaz que puede crear *anemoia*, la nostalgia por un tiempo que nunca se ha presenciado, como se define en *Dictionary of Obscure Sorrows* (2013). Las llamadas ‘memorias falsas’ son un vívido efecto que se produce frecuentemente al explorar este género, aparte de otras numerosas sensaciones y *feels* que son imposibles de describir con palabras. Su popularización indica que hay interés en recrear aquello anticuado que se ha dejado en el pasado. Quizá porque evoca una visión de una ‘versión alternativa’ del mundo. El *Vaporwave* ofrece este viaje sonoro al pasado o también al futuro, a lugares agradables tanto como inhóspitos. Es un género que ha crecido puramente por la voluntad creativa de los artistas sin ánimo de lucro y sin apoyo de la industria de la música. Representa la búsqueda artística del ser humano, las formas de poder expresarla y en general es, como se ha comentado en la introducción, un reflejo de la realidad procesada por la consciencia humana. Como todo género experimental surgido en Internet, como por ejemplo *Witch House*, ha tenido su momento de fama, ha encontrado su audiencia y sus *fans* que lo preservarán en el futuro aunque nunca lleguen al *mainstream* de la industria. Actualmente existen comunidades de internautas que se encargan de dar a conocer estos géneros a más público. Por ejemplo, existen dos radios online: *Vaporwave Radio* y *Vaporfunk Radio*, *streams* de música 24/7 gratuitos en YouTube que dan a conocer una amplia colección de pistas (más de 2000) sin los cuales posiblemente nunca lleguen a ser escuchadas y los artistas nunca conocidos. Así también, ayudan a difundir el género los canales de contenido musical en forma de *mixes*, vídeos de larga duración que recopilan numerosas pistas aleatorias. Los canales como *Vapor Memory*, *AtriumVapor*, *VvporTV*, *VHSTHETIC*, *Jason Sanders* entre otros, son dedicados a preservar y difundir por las redes sociales la existencia de esta música. Este trabajo y su producto es una ayuda al esfuerzo para mover adelante este género musical y una ayuda a los exploradores de la música a encontrar algo nuevo e inspirador que les sea de agrado.

11. Referencias

- Autor desconocido. (2014, octubre 3). A Guide to Vaporwave Sub-Genres [Imagen].
Fecha de consulta: 5/1/2021. Recuperado de: <https://i.imgur.com/K78sYq3.jpg>
- Askerøi, E. (2013). *Reading Pop Production. Sonic Markers and Musical Identity* (Tesis doctoral).
Universidad de Adger, Kristiansand.
- Blank Banshee. (2013, enero 7). Blank Banshee - Blank Banshee 0 [FULL ALBUM] [Video].
Fecha de consulta: 6/1/2021. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=8oBbJg_PqbU
- Chandler, S. (2016, noviembre 21). Genre As Method: The Vaporwave Family Tree, From Eccojams to Hardvapour. *Bandcamp Daily*. Fecha de consulta: 4/1/2021.
Recuperado de: <https://daily.bandcamp.com/lists/vaporwave-genres-list>
- Chennington, P. (2018, mayo 28). Has Vaporwave gone too far? [Video].
Fecha de consulta: 2/1/2021. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=adW4bp3FAoM>
- Chennington, P. (2018, setiembre 24). 107 Vaporwave Albums You Should Know! [Video].
Fecha de consulta: 30/11/2020. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=gfxkCITZSZo>
- Chennington, P. (2018, octubre 12). Who is t e l e p a t h テレパシー能力者? [Video].
Fecha de consulta: 2/1/2021. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=faTmHeDjAfE>
- Chennington, P. (2019, febrero 24). The Mysterious Genre Known as “Signalwave” [Video].
Fecha de consulta: 6/1/2021. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=U7xsCf75gng>
- Chennington, P. (2019, marzo 18). The “Perfect” Music Genre? Utopian Virtual [Video].
Fecha de consulta: 5/1/2021. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=TPxqFxGRPxM>
- Chennington, P. (2019, abril 21). When Did Vaporwave Begin? [Video].
Fecha de consulta: 20/12/2020. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=GJlmsnrHSc>
- Chennington, P. (2019, junio 13). What is Future Funk? [Video]. Fecha de consulta: 22/12/2020.
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Ur3rS7320FU>
- Chennington, P. (2019, julio 17). Sampling vs. Non Sampling in Vaporwave. *Vapor95*. Fecha de consulta: 26/03/21. Recuperado de: <https://vapor95.com/blogs/darknet/sampling-vs-non-sampling-in-vaporwave>

Cho, M. (2013). *Unsplash*.

Fecha de consulta: 10/06/2021. Recuperado de: <https://unsplash.com/images/stock/public-domain>

Deeley, M. (productor) y Scott, R. (director). (1982). *Blade Runner* [Cinta cinematográfica].

EE.UU: The Ladd Company, Shaw Brothers y Blade Runner Partnership.

DictionaryOfObscureSorrows. (2013). Anemoia. *DictionaryOfObscureSorrows*. Fecha de consulta: 21/04/2021.

Recuperado de: <https://www.dictionaryofobscuresorrows.com/search/anemoia>

Essay Sauce. (2019, enero 9). Vaporwave: An Electronic Music Subgenre. *Essay Sauce*. Fecha de consulta:

2/1/2021. Recuperado de: <https://www.essaysauce.com/music-essays/vaporwave-an-electronic-music-subgenre/>

Le Drone. (2018, enero 25). James Ferraro Interview / 2012 / Le Drone [Vídeo].

Fecha de consulta: 5/1/2021. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=15d_TbJ-OAo

López-Cano, R. (2018). *Música dispersa. Apropiación, influencias, robos y remix en la era de la escucha digital*.

Barcelona: Musikeon Books.

Lorenzin, F. (2020, setiembre 17). The Surrealist Roots of “Vaporwave” Genre. *Hyperallergic*. Fecha de consulta:

1/1/2021. Recuperado de: <https://hyperallergic.com/588018/the-surrealist-roots-of-the-vaporwave-genre/>

Mikhaylova, S. (2017, julio 10). A brief history of Vaporwave. *On The A Side*.

Fecha de consulta: 1/1/2021. Recuperado de: <https://ontheaside.com/music/a-brief-history-of-vaporwave/>

MusicTechnologyGroup. (2005). *FreeSound*.

Fecha de consulta: 05/06/2021. Recuperado de: <https://freesound.org/browse/>

Neely, A. (2016, octubre 24). The music theory of V A P O R W A V E [Vídeo].

Fecha de consulta: 21/12/2020. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=QdVEez20X_s

Neonmusic. (2017, octubre 15). The Tomorrow That Never Was: Japanese Iconography in Vaporwave.

Neonmusic. Fecha de consulta: 1/2/2021. Recuperado de: <https://neonmusic.co.uk/japanese-iconogrphahy>

Oswald, J. (1985). Plunderphonics, or Audio Piracy as Compositional Prerogative. *Plunderphonics*.

Fecha de consulta: 22/04/2021. Recuperado de: <http://www.plunderphonics.com/xhtml/xplunder.html>

Principe, M. (2020, febrero 25). Where do I begin?: Vaporwave. *The McGill Tribune*. Fecha de consulta:

1/1/2021. Recuperado de: <http://www.mcgilltribune.com/a-e/where-do-i-begin-vaporwave-022520/>

Reynolds, S. (2011). *Retromanía. La adicción del pop a su propio pasado*. Buenos Aires: Caja Negra.

Roachaximus. (2019). Windows XP Installation Aesthetic Edition [Video].

Fecha de consulta: 15/06/2021. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fAwiZALi21U>

Rosekrans, N. (2014). *FreeMusicPublicDomain*.

Fecha de consulta: 12/06/2021. Recuperado de: <https://www.freemusicpublicdomain.com/>

Sanders, J. (2016, octubre 24). Regularly Scheduled Programing (Vaporwave Mix) [Video].

Fecha de consulta: 2/12/2020. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=K1iS-_EQMGE

Segura, S. (2019, diciembre). Nostalgia ON: Sonidos evocadores del Zeitgeist de los ochenta.

Journal of sound, Silence, Image and Technology, 1(2), 24-45.

Selene, M. (2020, junio 4). The History of Vaporwave. Designercore.

Fecha de consulta: 1/1/2021. Recuperado de: <http://designercore.com/the-history-of-vaporwave/>

VSLAV. (2020, enero 1). Retro◀matic300 [Playlist]. Fecha de consulta: 5/1/2021.

Recuperado de: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLckl3H8-Egk9q7zejiw7ttwNLK5zcVTch>

Yih, S. (2019, setiembre 10). Breaking Down Vaporwave. 2user. Fecha de consulta: 2/1/2021.

Recuperado de: <https://2ser.com/breaking-down-vaporwave/>

12edit. (2019, junio 25). Vaporwave: A Brief History [Documentary] · Wolfenstein OS X, 2015 [Video].

Fecha de consulta: 30/12/2021. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=0lN7DAuzWfg>

11.1. Títulos y álbumes referenciados

- Amun Dragoon. (2018). *Unlimited Dream Company* [Digital]. theINFINITIpool.
- Blank Banshee. (2012). *Blank Banshee 0* [Digital]. Blank Banshee.
- Chad Crouch. (2020). Buoyancy [Pista]. En *Arps II*. Sound of Picture / Chad Crouch.
- Chad Crouch. (2020). Risers [Pista]. En *Arps II*. Sound of Picture / Chad Crouch.
- Chuck Person. (2010). Eccojam A3 [Pista]. En *Eccojams Vol.1*. Oneohtrix Point Never.
- Chuck Person. (2010). *Eccojams Vol.1* [Digital] Oneohtrix Point Never.
- D▲RKPYR▲MID. (2014). *A Heart Full Of Love* [Digital]. Dream Catalogue.
- De Burgh, C. (1986). *Into The Light* [Vinilo]. A&M Records.
- Eco Virtual. (2014). Noctilucent [Pista]. En *ATMOSPHERES 第2*. Eco Virtual.
- Ferraro, J. (2011). *Far Side Virtual* [Digital y Vinilo]. Hippos in Tanks.
- Fortune 600. (2015). *Classy[EP]* [Digital]. Hjärdís-Britt Åström.
- Fortune 600. (2015). You're So Hot [Pista]. En *Classy[EP]*. Hjärdís-Britt Åström.
- Gary Strausbaugh. (Año desconocido). Memories of a Friend [Pista]. Álbum desconocido. Disc. desconocida.
- Gazebo. (1983). *Gazebo* [Cassette]. Baby Records.
- Golden Living Room. (2014). *New Nostalgia* [Digital]. Golden Living Room.
- Infinity Frequencies. (2013). *Computer Death* [Digital]. Infinity Frequencies.
- Infinity Frequencies. (2014). *Computer Afterlife* [Digital]. Infinity Frequencies.
- Infinity Frequencies. (2014). *Computer Decay* [Digital]. Infinity Frequencies.
- Internet Club. (2012). The New Digital Frontier [Pista]. En *Redefining the Workplace*. Internet Club.
- LensCorp™ International. (2014). *Online™* [Digital]. Dream Graveyard.
- Lindsheaven Virtual Plaza. (2014). Lonely Wings [Pista]. En *Watch Their Loneliness*. Lindsheaven Virtual Plaza.
- Lindsheaven Virtual Plaza. (2014). *Watch Their Loneliness* [Digital]. Lindsheaven Virtual Plaza.
- Lost European. (Año desconocido). The End [Pista]. Álbum desconocido. Discográfica desconocida.
- Lost European. (1989). Robot Coupe [Pista]. Álbum desconocido. Discográfica desconocida.
- Luxury Elite. (2013). Shadows [Pista]. En *Sincerely*. Luxury Elite.
- Luxury Elite. (2013). *Sincerely* [Digital]. Luxury Elite.
- Luxury Elite. (2013). *TV Party* [Digital y cassette]. Fortune 500.
- Luxury Elite. (2015). *World Class* [Digital]. Crash Symbols.
- Macintosh Plus. (2011). ECCOと悪寒ダイビング [Pista]. En *Floral Shoppe*. Vektroid.
- Macintosh Plus. (2011). *Floral Shoppe* [Digital y vinilo]. Vektroid.
- MediaFired. (2011). Innuintendo [Pista]. En *The Pathway Through Whatever*. Exo Tapes Inc.
- MediaFired. (2012). Pixies [Pista]. En *The Pathway Through Whatever*. Exo Tapes Inc.
- Midnight Television. (2018). *Midnight Television* [Digital]. theINFINITIpool.
- M o d e r n dream. (2016). *Flying Home Experience* [Digital]. Latinwave Records.
- New Dreams Ltd. (2014). *Initiation Tape: Isle of Avalon Edition* [Digital]. Vektroid.
- New Dreams Ltd. (2014). Nimbus Lab After Hours [Pista]. En *Initiation Tape: Isle of Avalon Edition*. Vektroid
- Nightcore Vaporwave. (2014). *Floral Shoppe (Nightcore)* [Digital]. Nightcore Vaporwave.

- PrismCorp Virtual Enterprises. (2013). *Home: Complete Edition* [Digital]. Vektroid.
- Pyramid. (2014). *GooglePlex Bionetwork* [Digital]. Dream Catalogue.
- Ricky & The Momo. (Año desconocido). Ominous Space Intro [Pista]. Álbum desconocido. Disc. desconocida.
- Roachaximus. (2019). *Windows XP Installation Aesthetic Edition* [Single]. Roachaximus.
- Saint Pepsi. (2013). Enjoy Yourself [Pista]. En *Late Night Delight*. Illumated Paths.
- Saint Pepsi. (2013). *Hit Vibes* [Digital]. KEATS//COLLECTIVE.
- Saint Pepsi. (2013). Private Caller [Pista]. En *Winner's Circle*. Fortune 500.
- Solid Strangers. (1986). *I Love Disco Diamonds Collection, volume 9* [Vinilo]. XYZ Records.
- Sunrise Blvd. (2016). Fallin' [Pista]. En *Fallin'*. Exzel Music Co.
- Sunsetcorp. (2009). Nobody here [Single]. Oneohtrix Point Never.
- The Lemming Shepherds. (2002). Stargazer [Pista]. En *Symphony for the Census*. Exzel Music Co.
- The Lemming Shepherds. (2002). The Discovery [Pista]. En *Symphony for the Census*. Exzel Music Co.
- The Lemming Shepherds. (2002). The Experiment [Pista]. En *Symphony for the Census*. Exzel Music Co.
- The Lemming Shepherds. (2002). The Gathering [Pista]. En *Symphony for the Census*. Exzel Music Co.
- Vaporizəđ. (2021). *Vaporworks of May 2k21* [Digital]. VSLAV.
- Vaporizəđ. (2021). Arrival to Kyoto 2285! [Pista]. En *Vaporworks of May 2k21*. Retro◀matic.
- Vaporizəđ. (2021). Crimeson Bullet [Pista]. En *Vaporworks of May 2k21*. Retro◀matic.
- Vaporizəđ. (2021). Ex_Internet [Pista]. En *Vaporworks of May 2k21*. Retro◀matic.
- Vaporizəđ. (2021). Forgotten Happiness [Pista]. En *Vaporworks of May 2k21*. Retro◀matic.
- Vaporizəđ. (2021). Malls & Sunny Days [Pista]. En *Vaporworks of May 2k21*. Retro◀matic.
- Vaporizəđ. (2021). My Cabaret Delight~ [Pista]. En *Vaporworks of May 2k21*. Retro◀matic.
- Vaporizəđ. (2021). Select Human [Pista]. En *Vaporworks of May 2k21*. Retro◀matic.
- Vaporizəđ. (2021). 有毒な花 Toxic Blossoms [Pista]. En *Vaporworks of May 2K21*. Retro◀matic.
- Vaporizəđ. (2021). \$WAN [Pista]. En *Vaporworks of May 2k21*. Retro◀matic.
- Vaporizəđ. (2021). <FASTER> [Pista]. En *Vaporworks of May 2k21*. Retro◀matic.
- Vaporizəđ. (2021). =Airdrop-Day= [Pista]. En *Vaporworks of May 2k21*. Retro◀matic.
- Windows96. (2018). One Hundred Mornings [Digital]. Business Casual.
- Yuriy Bepalov. (Año desconocido). Space Free [Pista]. Álbum desconocido. Discográfica desconocida.
- 骷 S k e l e t o n. (2010). *Skeleton* [Digital]. 骷.
- 식료품 groceries. (2014). 슈퍼마켓 *Yes! We're Open* [Digital]. 식료품 groceries.
- 死夢VANITY. (2014). *Fantasy 真夜中のアパート* [Digital]. Dream Catalogue.
- 猫シCorp. (2014). *Late Night Stereo* [Digital y cassette]. Plastic Response Records.
- 猫シCorp. (2014). *Palm Mall* [Digital]. 猫シCorp.
- 猫シCorp. (2017). *Luxury Girls* [Digital]. 猫シCorp.
- 猫シCorp. (2016). *Sandrawave* [Digital]. 猫シCorp.
- 猫シCorp. (2019). *Building a Better World* [Digital]. 猫シCorp.