

El Lo-Fi Hip Hop y la obsesión por el recuerdo

Bernstein, Gastón | Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires | gastonbernstein@gmail.com

› Resumen

En este trabajo se estudia el subgénero conocido como *Lo-Fi Hip Hop*, el cual precisamente combina elementos de la tradición *Low Fidelity* y del *Hip Hop* logrando una música de uso habitualmente utilizada como música de fondo para otras tareas o para lograr una conexión nostálgica con el pasado mediante la evocación de tecnologías en desuso. Aquí se exploran las características principales de este fenómeno y se propone una lectura al respecto de su masificación en las plataformas de escucha digitales.

Palabras claves: lo fi; hip hop; nostalgia; tecnologías; relajación

Lo-Fi Hip-Hop and memory obsession

› Abstract

This paper studies the subgenre known as *Lo-Fi Hip Hop*, which combines elements of the *Low Fidelity* and *Hip Hop* traditions, creating music that is usually used as background music for other tasks or as a nostalgic connection with the past by evoking obsolete technologies. Here, the main characteristics of this phenomenon are explored and a point of view of its widespread use on digital listening platforms is proposed.

Key words: lo fi; hip hop; nostalgia; technology; chilling

› Intro

Tema a abordar

En este artículo se explora el enfoque de producción musical conocido como *Lo-Fi*, abreviatura de *Low Fidelity* (baja fidelidad), que hace referencia a temas musicales grabados con medios anticuados o de baja fidelidad de grabación. El *Lo-Fi* radica en la intención de buscar un producto que suene viejo, mal grabado, sucio, imperfecto, en contraste con el estándar de calidad sonora al que aspiran la mayoría

de los musicxs *mainstream*. Si tipeamos “lo-fi” en Youtube al día de la fecha, lo primero que encontraremos serán videos musicales de emisión constante, que funcionan como radios *online*, en los cuales podremos escuchar un enganchado de *beats* instrumentales de *hip-hop* grabados digitalmente —el más visitado *lofi hip hop radio, beats to relax/study to* (LoFi Girl, 2022)—, que sin embargo aparentan una cierta antigüedad analógica, como si hubieran sido grabados con equipos anticuados, los cuales “producen una calidad de sonido totalmente áspera y desigual, que a menudo no logra enmascarar el zumbido, la estática, el silbido de la cinta y otros ruidos endémicos del proceso mismo de grabación” (Grajeda, 2003: 357),¹ o incluso presentando propuestas más radicales que emulan la situación de escuchar música en un contexto específico —por ejemplo, “*Fly Me To The Moon but it’s playing in a different room and it’s raining*” (Thicc Gremlin, 2019), video en que escuchamos la canción de Bart Howard “Fly Me To The Moon” interpretada por Frank Sinatra, con algunos filtros que dan la impresión de que se estuviera reproduciendo en la habitación contigua, y con el agregado de sonido a lluvia—.

En los últimos años, la producción de lo-fi —otrota vinculada a estilos musicales más cercanos al punk rock o el indie rock, como lo demuestran los varios capítulos que Adam Harper dedica en su libro sobre la estética lo-fi en música popular publicado en 2014— viró casi indefectiblemente hacia el *Hip-Hop*. Esta variante *lo-fi* de los *beats* de *hip-hop* consiste un subgénero popularizado en internet, cuyo origen se suele adjudicar a algunos DJs como JDilla o Nujabes —DJ japonés que colaboró en la banda sonora del animé *Samurai Champloo* (2004), creando un lazo entre el *lo-fi hip hop* y la estética visual del animé que hasta hoy se mantiene—. Para fines de la década de los 2010s la popularidad del *lo-fi hip hop* lo termina de consolidar como subgénero, con más de 5 millones de oyentes en las plataformas Youtube y Spotify (“Hip Hop lofi”, 2024). Una búsqueda rápida en Google Trends (una herramienta de Google que muestra los términos de búsqueda más populares de los últimos años) nos revela justamente que recién a partir del 2017 el término “*lo-fi hip hop*” comenzó a ser buscado masivamente.²

Hipótesis

Creemos que el *lo-fi hip hop* es un subgénero que busca generar nostalgia a través de referencias a tecnologías en desuso, a veces incluso apostando por una cierta cristalización del recuerdo. El *lo-fi hip hop* condensa ciertos elementos del *hip-hop* (el *beatmaking*, el *sampleo*, los sonidos electrónicos) y el *lo-fi* (baja fidelidad, imperfecciones, *do it yourself*, mirada al pasado) generando así un discurso de gran personalidad que sin dudas ha conquistado un lugar en la cartografía contemporánea de la música popular.

Objetivos

El objetivo central de este artículo es demostrar que el *lo-fi hip hop* intenta producir una recepción de uso vinculada con la nostalgia, y que forma parte de una mirada general de nuestra contemporaneidad

1 Todas las traducciones al castellano son exclusivas de este trabajo.

2 <https://trends.google.es/trends/explore?date=2008-12-01%202023-06-22&q=lofi%20hip&hl=es>

para con el pasado reciente. Para adentrarnos en el tema, mencionamos algunos aspectos de la historia del movimiento *lo-fi*, una tradición asociada con la producción de música casera bajo el enfoque del *do it yourself*—“producir tu propia música utilizando cualquier recurso que esté disponible [...], sin tratar de buscar nuevas tecnologías para producir[la]” (Spencer, 2008: 187)—. Desde los 60s hasta los 90s toda una generación de músicos habría encontrado en el *lo-fi* una forma de oposición a la música *High Fidelity* (de alta fidelidad de grabación) y su afiliación a cierta ideología de la transparencia tecnológica, las megaproducciones tecnocráticas, y los mitos de la “alta calidad” de la música pop. A pesar de que hoy en día el *lo-fi hip hop* se produce con medios digitales de última generación, la búsqueda de la sonoridad *retro* y de las imperfecciones mantiene a este subgénero en oposición al sonido *clean* que se esperaría al utilizar softwares de alta calidad.

Buscamos, además, vincular conceptos específicamente musicales con algunas teorías que abordan la problemática de la “mirada” al pasado en la actualidad, entendiendo al *lo-fi* como la variante musical de un cierto síntoma de época.

Marco teórico y estado de la cuestión

Para llevar a cabo este artículo fueron de suma utilidad las ideas sobre la tecnología como portadora de sentidos traídas por Di Cione (2020), Fernandez (2021), Adell Pitarch (2005), Theberge (2006) y Thomas, Becerra y Bidinost (2019) y la relación insoslayable entre música popular y tecnología planteada por Simon Frith (2014) y González (2000).

Para ingresar en el mundo del *hip-hop*, utilizamos los estudios realizados por Pérez Olmos (2017) y Adams (2015) y retomamos el concepto de *sampleo* tal como lo abordan López Cano (2010) y Woodside (2005). En cuanto a la música *lo-fi* en general, recuperamos los textos de Tony Grajeda (2003) y Adam Harper (2014) que nos sirven como punto de partida para ingresar al tema, y mencionamos el trabajo de Jeder Janotti (2020) que ha escrito algunas líneas sobre *lo-fi hip hop*. Además, como se trata de un fenómeno tan reciente y con un anclaje predominantemente virtual, nos pareció pertinente incluir la investigación en formato de video-ensayo del youtuber Jaime Altozano (2020) que ha analizado el *lo-fi hip hop* en relación a la “nostalgia milenial”.

Analizamos también algunos temas de *lo-fi hip hop* utilizando el lenguaje propuesto por Enric Herrera en su *Teoría musical y armonía moderna* (1990) para conocer algunos aspectos de la armonía utilizada con frecuencia en este tipo de composiciones.

Finalmente, establecimos una conexión con los conceptos de *retromanía* de Simon Reynolds (2011), *technostalgia* de Pinch y Reinecke (2009), y *obsesión por la memoria* de Perez Baquero (2019), que si bien exceden al género (e incluso a la actividad musical) arrojan algo de luz para contextualizar el *lo-fi* como parte de una concepción generalizada sobre el pasado en la contemporaneidad, y entender así lo que esta música representa, tanto para quienes la producen como para quienes la consumen.

Para el corpus de obras,³ elegimos algunas de las radios online más reproducidas de lo-fi hip hop, así como otras producciones particulares (todas provenientes de la plataforma YouTube) con el fin de comprender mejor el tipo específico de recepción que esta música propone, un uso relacionado a la relajación: música para estudiar, relajarse, dibujar, leer, meditar o incluso —como aquí sostenemos— fomentar la *nostalgia*.

› Tecno

Probablemente, pocas artes han sufrido tantas modificaciones en los últimos cien años como aquellas más susceptibles a los cambios tecnológicos. Si la música evidentemente ya estaba condicionada por la tecnología propia de los instrumentos musicales, con la posibilidad de grabar sonidos y luego reproducirlos sin necesidad de que los músicos los toquen nuevamente, la música ha comenzado a recorrer nuevos caminos que parecen ampliarse más y más. Cada “avance” tecnológico reconfigura la disciplina musical, como también la forma en que la tocamos, escuchamos y entendemos: la invención del micrófono le permitió a los cantantes novicios dispensar de “llevar la voz a un alto grado de rendimiento en cuanto a expansión pulmonar, presión y flujo de aire, tonificación y relajación de músculos intercostales y faciales, y otras técnicas del canto lírico. Bastaba con acercar sus labios al micrófono y susurrar la letra de la canción” (González, 2000: 32); la saturación de las válvulas de los amplificadores de guitarra generó un sonido que luego se volvería característico de ciertos estilos y se emularía electrónica y digitalmente; el *autotune* permitió corregir las imperfecciones de afinación en instrumentos y voces para luego devenir en una estética sonora asociada sobre todo a géneros de música popular urbana contemporánea; entre otros ejemplos.

Esto es cierto especialmente cuando hablamos de música *popular*, cuya definición excede el alcance de este trabajo pero que podemos consensuar en entender como toda la música “mediatizada, masiva y modernizante” (González, 2001: 38) y distribuida principalmente en el formato de grabaciones. Siguiendo a Simon Frith “La cinta grabada rompió el vínculo que existía previamente [...], la perfección de la grabación dejó de referirse a una performance específica —un sonido fiel— y empezó a referirse a una performance construida —un sonido ideal—” (Frith, 2014: 410). Así, si la música popular circula principalmente en grabaciones y estas apuntan cada vez menos a un referente externo y cada vez más a sí mismas, adscribimos a la idea de que “sin la tecnología electrónica, la música popular del siglo XX es absolutamente inconcebible” (Théberge, 2006: 25). “Ciertamente nuestras experiencias con la música, ya sea en vivo o grabada, son siempre, y sin duda, ya tecnológicas” (Grajeda, 2003: 359), por lo que preguntarse por una naturaleza pre-tecnológica de la música popular a nivel ontológico no tiene sentido. De hecho es notorio cómo en las últimas décadas “la naturaleza de la música popular se ha modificado tornándose más y más electrónica” (Théberge, 2006: 42).

Entendemos entonces que la música popular ha tenido y sigue teniendo un fuerte vínculo con las tecnologías de grabación y reproducción. Esta idea resulta fundamental para entender cómo funcionan

³ Disponible en la bibliografía

algunos géneros como el *lo-fi hip hop*, ya que dichas tecnologías no son para nada *neutras* sino que imprimen sentidos en las piezas musicales, que luego serán recuperados en la estética *lo-fi*.

Para ampliar lo antedicho, quizás sea conveniente trazar una analogía con el cine en cuanto a cómo se suele pensar la influencia de la tecnología en relación a la música: a simple vista podría parecer que la tecnología cinematográfica ha ido “avanzando” y permitiendo la mejor captación de la realidad —primero con el sonido, luego con el color, luego incrementando la resolución de las imágenes— y que por eso las películas en la actualidad se ven “mejor” que antes. Lo mismo con la música, con los nuevos y mejores micrófonos y parlantes. Sin embargo, no es que las tecnologías utilizadas para crear, grabar, editar y reproducir música —lo mismo con el cine— simplemente “mejoren” acercándose más a un ideal mimético, ya que estas distan de ser objetivas y neutrales: no sólo porque son hechas y operadas por personas, sino porque cada una trae consigo diversos sentidos que luego imprimirá en el producto que ayude a crear: “una tecnología aparentemente neutra, puede servir tanto de crítica como de soporte y de participación en un sistema cultural y político determinado” (Adell Pitarch, 2005: 20). Adscribimos al planteo de Di Cione que incorpora una noción de dispositivo ya absolutamente discursiva donde “los sonidos presentes en el mismo objeto serían, en tanto que fonográficos, plenamente portadores de sentido” (Fernández, 2021: 15). Según Di Cione “la colocación de micrófonos, el monitoreo, la sobregrabación, el montaje sonoro, la sincronización, el ajuste de afinación [...]” (Di Cione, 2020: 407) son en sí mismas operaciones técnico-discursivas que imprimen sentidos en el producto final, y no habría que considerar a las grabaciones como dispositivos “de registro sonoro transparente” sino como “resultado de un proceso más extenso donde intervienen negociaciones estéticas, mediaciones tecnológicas y prácticas de uso diferenciadas” (Di Cione, 2020: 408).

Así, las tecnologías no son neutrales, sino algo cultural e históricamente situado: “el funcionamiento de los artefactos no es algo intrínseco a las características del artefacto, sino que es una contingencia que se construye social, tecnológica, política y culturalmente” (Becerra, Bidinost y Thomas, 2019: 5).

Podemos convenir entonces que la música popular se ha visto fuertemente condicionada por el uso de diversas tecnologías que han estampado en ella múltiples sentidos. Hoy en día, el sonido de una púa de tocadiscos deslizándose por el vinilo no se entiende como una forma “neutra” o “transparente” de acceder a la música, sino como símbolo de una época determinada. Podemos arriesgar, dada la velocidad con la que hoy cambian las tecnologías —en especial las digitales—, que todo lo que en algún momento significó el *avantgarde* tecnológico, lo último en grabación/reproducción de música —desde la grabación magnética analógica hasta el sonido de las cajas de ritmos en los 80s— fue luego visto en retrospectiva como *el sonido característico de una época*. Para utilizar los términos que nos interesan: toda tecnología que algún momento fue *hi-fi* (alta fidelidad) pasó luego a ser *lo-fi* (baja fidelidad): todo lo nuevo eventualmente se vuelve viejo.

› Lo-Fi

Si buscamos en internet, el *Low Fidelity* (baja fidelidad) abreviado *lo-fi* es hoy definido como un enfoque de grabación musical con medios anticuados o de baja fidelidad de grabación, esto es, con estos métodos que en su momento fueron tecnología de punta pero que hoy son asociados a antiguas y obsoletas

formas de grabación. Lo curioso es que la intención del *lo-fi* radica en perseguir intencionalmente este sonido viejo, sucio, imperfecto, en contraste con el estándar de calidad sonora impuesto por las industrias musicales.

Sin pretender hacer aquí una revisión histórica acabada, podemos convenir que aproximadamente desde los 60s-70s, la apuesta por lo *lo-fi* fue la forma de algunxs artistas para diferenciarse del resto y también para levantar una cierta bandera ideológica. El *lo-fi* buscaba “una calidad de sonido totalmente áspera y desigual” (Grajeda, 2003: 357) que remarcaba los ruidos propios del proceso de grabación; era “un gesto de disonancia” en oposición a la pureza y la perfección del sonido (Grajeda, 2003: 369). La razones de lxs artistas para perseguir este tipo de sonoridades son varias y van desde la búsqueda de un cierto “realismo” no contaminado por el proceso de grabación, hasta poner de manifiesto el mito de que la tecnología *high fidelity* es justamente “fiel”, como si fuese neutra y transparente —cosa que los estudios mencionados y el mismo paso del tiempo demuestran como falso—. En su tesis en musicología sobre la estética *lo-fi* en la música popular, Adam Harper (2014) nombra varixs artistas que se han inscripto al movimiento *lo-fi* (Sex Pistols, The Ramones, The Shaggs, The Velvet Underground, Jandek, Daniel Johnston, Beat Happening, Sebadoh, Pavement, entre otrxs), algunxs asociadxs al punk rock y la estética de lo desprolijo y descuidado, otrxs de la mano del *Do It Yourself* y la cultura del casete, y otrxs que simplemente no disponían de los medios económicos suficientes para acceder a costosos estudios de grabación. Precisamente, la práctica del *Do It Yourself* “se trata de producir su propia música utilizando cualquier recurso que esté disponible [...] [es] el concepto de no tratar de buscar nuevas tecnologías para producir su propia música y arreglárselas con lo que haya a mano” (Spencer, 2008:187).

Lo que podemos encontrar en todxs es la oposición, explícita o no, a un cierto fetichismo de la calidad y la pureza: quienes defienden el *hi-fi* suelen describir “la tecnología digital por su ausencia: la ausencia de cualquier interferencia con la simple experiencia de la música [...], ocultando sin embargo sus medios de producción” (Grajeda, 2003: 363). Como ya hemos visto, la tecnología siempre interfiere en el proceso musical, o directamente es la que lo hace posible. Por eso “el ‘efecto ideológico’ de la digitalización cumple el supuesto deseo de elidir toda mediación entre el sonido y su recepción” (Grajeda, 2003: 363), y eso es justamente lo que el *lo-fi* pone de manifiesto: esa tecnología *hi-fi* aparentemente transparente, se convertirá en *lo-fi* y obsoleta eventualmente; esa tecnología sí interfiere.

Hablando del resurgimiento de la “cultura del casete”, el productor musical Craig Eley afirma:

Es en la fisicalidad del casete —tanto en su forma como en las relaciones que fomenta— lo que le permite servir simultáneamente como un sitio para crear nuevas conexiones entre las personas, así como un lugar para resistir las principales prácticas de la industria musical y las ideologías políticas dominantes (Eley, 2011: 46).

“La *imperfección* es un término clave en el discurso de *lo-fi*” (Grajeda, 2003: 361), la celebración del amateurismo y los accidentes fortuitos apuntan al mismo sentido. Como señala Harper, para mediados de los 90s el *lo-fi* “se había convertido en el nombre de un movimiento, uno que [...] era sinónimo del entorno de la creación musical *Do It Yourself*” (Harper, 2014: 292). Harper también menciona la cultura del casete como principal propulsora del movimiento *lo-fi* en los años 80, por eso quizás no resulta raro que los “sonidos” típicos del casete —el ruido de los botones, la cinta rebobinándose— formen parte del discurso habitual en las expresiones *lo-fi* de la actualidad.

En el *lo-fi* de hoy “se mantuvo la necesidad de referirse a la mala calidad del sonido, el amateurismo y otras imperfecciones, pero [...] el término comenzó a perder algunas de las connotaciones no fonográficas” (Harper, 2014: 316), como las específicamente ideológicas. Hoy el “‘lo-fi’ se redujo en gran medida a un adjetivo que denota una calidad de sonido deficiente, con fuertes connotaciones de grabación casera como causa” (Harper, 2014: 316). A su vez, el *lo-fi* fue ganando terreno como una estética aceptada a nivel masivo, y si “a principios de la década de 1980, las imperfecciones generalmente se consideraban perjudiciales para una grabación, (en la actualidad) la idea de que una imperfección de grabación podría ofrecer algo positivo, como nostalgia o realismo, es ampliamente aceptada” (Harper, 2014: 6).

› Hip Hop

Antes de entrar de lleno en el subgénero que aquí nos compete, el *Lo-Fi Hip Hop*, quizás valga mencionar algo sobre el otro gran componente, el *Hip Hop*. Como ya hemos remarcado, lejos estamos de ofrecer una revisión histórica exhaustiva de ninguno de estos amplios conceptos. En cambio, nos centraremos en las ideas que nos resulten útiles para avanzar.

Si bien el movimiento *Hip Hop* ha conocido históricamente 4 elementos centrales —*graffitis, break boys/girls, rappers/MCs, DJs*— aquí nos centraremos únicamente en la actividad de los DJs para brindar algo de contexto a lo que hoy en día se sigue conociendo como *beatmaking* —creación de pistas instrumentales— ya que este es el único componente del hip hop que se mantiene en el *lo-fi hip hop*.

Los *disc jockeys* son los operadores de sonido que seleccionan y mezclan en vivo música grabada previamente, cuya intervención fue central a la hora de crear el sonido típico del hip hop. Los DJs “consideran al tocadiscos un instrumento musical, y a sí mismos como músicos capaces de componer e improvisar nuevas melodías con la manipulación de sus platos” (Pérez Olmos, 2017: 8). Por lo general el *beat* radica en una base rítmica constante —usualmente de ritmo binario, cuatro por cuatro— sobre la que se suelen incluir una serie de “cortes o fragmentos de otras composiciones”, empleando “sonidos familiares, reconocibles, incluso ya anticuados para convertirlos en parte de nuevos éxitos” (Pérez Olmos, 2017: 8).

Dice Kyle Adams, profesor de teoría musical en la Universidad de Indiana:

La música de hip-hop, es cíclica. En una típica canción de hip-hop, un patrón central de batería se repite en cada compás. Sobre esto, elementos afinados a tempo también se repiten por compás o cada 2 o 4 compases. Otros elementos —‘scratches’, sonidos sampleados, sintetizadores, y demás— pueden entrar y salir a lo largo de la canción. El espíritu de la canción permanecería intacto incluso si fueran removidos. El ritmo repetitivo se mantiene relativamente inalterable, al menos a lo largo de las estrofas. Si hay cambios en las capas musicales del estribillo, entonces los versos y el estribillo forman un ciclo más grande, como ocurre en otros géneros musicales (Adams, 2015: 119).

Nótese la importancia del *sampleo*, una técnica que consiste en la inclusión de “un fragmento sonoro previamente grabado y rastreado —ya sean sonidos, diálogos, música, etcétera— que se inserta dentro de una nueva composición musical” (Woodside, 2005: 179). Al respecto, el musicólogo López Cano opina que en ocasiones “la transformación y resignificación de los materiales originales es tan fuerte

que nos hace preguntarnos si podemos estar hablando de nuevas creaciones” (López Cano, 2010: 173), entendiendo que la manipulación de grabaciones es una forma de crear nueva música a partir de la ya existente. Los *samples* o muestras grabadas pueden “orientar, contextualizar y enmarcar la interpretación y funciones significativas del objeto sonoro en que se insertan” (López Cano, 2010: 175), esto es, dotar de significado y establecer relaciones intertextuales entre los objetos sonoros originario y nuevo.

Esto no quiere decir que los *samples* sean exclusivos del *hip hop* —los podemos encontrar en otros géneros— ni que sean absolutamente necesarios —existen numerosos *beats* de música grabada especialmente para una canción en específico—, ni tampoco que tengan siempre una intención netamente intertextual —en el sentido de realizar un comentario sobre el sonido original; muchas veces se usan por gusto y criterio del Dj—.

› Lo-Fi Hip Hop

Ya estamos en condiciones de ofrecer alguna idea sobre el *lo-fi hip hop*. Por un lado tenemos entonces la sonoridad *lo-fi*: ruido de vinilo o de casete, desafinación, imperfecciones, sonidos que se interponen los unos con los otros, zumbidos, ruido blanco. Siendo que el *lo-fi hip hop* es un subgénero reciente y no se graba utilizando antiguos métodos analógicos sino softwares digitales, todo lo *vintage* que escuchemos será buscado con *plug-ins* y efectos virtuales para emular las viejas sonoridades: “ahora, más desvinculados de la necesidad y la inevitabilidad, los efectos *lo-fi* podrían ser el foco de una estética más desinteresada, pero también muy historizadora, muy ligada a la nostalgia, la decadencia y el paso del tiempo” (Harper, 2014: 346). Hoy en día, el *lo-fi* es una “nueva estetización” que “combina pasados culturales y tecnológicos” (Harper, 2014: 316). Efectivamente, en todos los temas del corpus elegido podemos escuchar estática, zumbidos y otros ruidos propios de la grabación analógica.

Si convenimos que las tecnologías imprimen sentidos en los productos musicales, y que hoy escuchamos como “anticuadas” las grabaciones de épocas pasadas, y teniendo en cuenta que el *lo-fi hip hop* intenta inscribirse en la tradición *lo-fi* de poner en primer plano las “interferencias” tecnológicas —recurriendo a distintos ruidos asociados a obsoletas formas de grabación—, en consecuencia, el *lo-fi hip hop* evoca un pasado tecnológico reciente, desde lo que ese pasado tiene (retrospectivamente) de “*imperfecto*”. No es lo mismo un artista *lo-fi* de los años 80, que grababa en su casa en casetes percutidos para oponerse a los grandes estudios, que un *beatmaker* en 2023 que graba en su portátil con sonidos MIDI y *plug-ins* para que su música parezca vieja y grabada en casete: la principal diferencia es que en el segundo caso hay una doble intencionalidad, la de sonar a baja fidelidad pero también la de *apuntar al pasado*, a esos sentidos que las tecnologías pasadas construían. En otras palabras, el *lo-fi* actual pretende una conexión con el pasado y ese vínculo no se da sino mediante la forma de la *nostalgia*.

El youtuber Jaime Altozano ha puesto el acento sobre el mismo punto al hablar de *lo-fi hip hop*. Haciendo alusión a su niñez *milenial* —de la década del 90— y su convivencia con televisores de tubo, *gameboys* y ordenadores con sistemas operativos hoy en desuso, afirma: “La baja calidad me produce nostalgia, porque la baja calidad es como sonaba el pasado y el pasado fue mi infancia” (Altozano, 2020 0:29), “lo que sentía de pequeño cuando escuchaba el *soundtrack de Pokémon*, lo sigo sintiendo y se materializa cuando escucho su *remix en lo-fi hip hop*” (1:41).

En breve retomaremos el camino de la nostalgia, pero antes quizás sea conveniente seguir describiendo al género en cuestión. Los temas de *lo-fi hip hop* son *beats de hip hop* instrumentales contruidos sobre una base rítmica binaria que usualmente utilizan *samples* y otros sonidos que también remiten a las viejas bandejas de DJs (*scratches*, arrastres y demás). Si bien estos *beats* podrían funcionar como fondo para una letra de rap, el *lo-fi hip hop* prefiere no llenar el espacio “líder” tan marcadamente. Si echamos un vistazo al corpus elegido, basta con sintonizar la radio *lofi hip hop - beats to relax/study to* para constatar que los temas que se transmiten son principalmente fondos musicales. A su vez, cuando se tratan de versiones *lo-fi* de temas existentes —como las versiones de Charly García en *Charly Lofi* (Juan Viento, 2020) o “*Breathe*” de Pink Floyd en *Pink Floyd: Remixed – Breathe (Lofi)* (Slow Remix, 2021) elegidas en el corpus— la voz es reemplazada por un instrumento MIDI que también es filtrado y mezclado para que no suene demasiado al frente —efecto también usado en la versión *lo-fi* del tema de Pokémon “*Route 3*” (GameChops, 2019) que menciona Altozano—. Cuando hay *samples* de conversaciones o fragmentos cantados, suelen encontrarse al margen de la espacialidad sonora en lugar de estar al frente y al medio —como en la mayoría de los tracks de *Lapis' Dream (Full Album) lofi hip hop to chill/cry to* (GateX, 2020)—. Incluso, en las apuestas más radicales, aquellas que crean un “paisaje sonoro”, que “se insertan en un proceso de estetización entre el mundo de la música y el mundo real” (López Cano, 2010: 175), encontramos canciones sampleadas de principio a fin, pero puestas en segundo plano, para que queden justamente de fondo: “*It's Been A Long Long Time: but it's in another room and it's raining*” (RainyRoomTunes, 2020), “*She left you last minute at prom so you're crying in a school bathroom while Mr. Brightside plays*” (ShotOnTheRocks, 2018.), “*Fly me to the moon but it's playing in a different room and it's raining*”.⁴

Esto quizás se deba a que el *lo-fi hip hop* es una música *de uso* y su escucha habitualmente se asocia a la relajación. Es una música pensada para ser puesta de fondo mientras estudiamos, trabajamos, dibujamos, meditamos; según Janotti, es “una música ambiental, es decir, bandas sonoras que funcionan como fondo para otras actividades, de ahí el énfasis en los instrumentos en bucle sin variaciones rítmicas y en el bajo número de pulsaciones por minuto” (Janotti, 2020: 48). Incluso, si analizamos las armonías de algunos de los temas antes mencionados encontraremos progresiones armónicas que pocas veces utilizan dominantes u otro tipo de tensiones, y que se mantienen en una cierta estabilidad consonante.⁵

Esta vocación de funcionar como música de fondo para otras actividades —al igual que los *beats de hip hop* sirven de fondo para el *rap*—, convive con la noción del *loop*: si bien los temas de *lo-fi hip hop* tienen cambios de efectos, sonidos que entran y salen, *build ups* y *drops*, no dejan de ser repeticiones en *loop* —como toda base de hip hop—. Usualmente, en los videos de Youtube que funcionan como soporte para la música, los temas *lo-fi* son acompañados a su vez con un *gif* de animación en bucle —el más reconocido, nuevamente, el de la chica estudiando de *lofi hip hop - beats to relax/study to* de Lofi Girl— que “también funcionan como fondo, acentuando la sensación de bucle” (Janotti, 2020: 48) y que contribuyen a “cristalizar un acción”, como sugiere Altozano (2:03).

4 Traducciones de los títulos: “*It's Been A Long Long Time* pero suena en otra habitación y está lloviendo”, “Ella te dejó en el último minuto del baile de graduación y estás llorando en un baño de la escuela mientras suena *Mr. Brightside*”, “*Fly me to the moon* pero suena en otra habitación y está lloviendo”

5 Transcripciones armónicas anexadas al final del trabajo.

El *lo-fi hip hop* es entonces una música de uso que persigue una sonoridad de baja fidelidad evocando tecnologías en desuso y apelando a la nostalgia que estas provocan, buscando fomentar la relajación y funcionando como fondo en *loop* para otras actividades, y que se acompaña de acciones cristalizadas en diferentes animaciones.

› Coda

Así, creemos poder inscribir al lo-fi en lo que podría denominarse un síntoma de época: una cierta obsesión con el pasado y la búsqueda permanente de la nostalgia. Si revisamos el término *technostalgia* como lo entienden Pinch y Reinecke veremos que “la edad se ha convertido en un fetiche” en el mundo musical, donde se pagan grandes sumas por guitarras que se consideran una “reliquia” (Pinch, Reinecke, 2009: 152). Justamente, es la “imprecisión y las piezas que no funcionan bien lo que le da a estos viejos instrumentos su valor especial” (Pinch, Reinecke, 2009: 163).

Siendo que “nos encontramos actualmente en una situación de ‘normalidad digital’” (de Dios Cuartas, 2018: 73) en la que las “nuevas tecnologías’ dejaron de ser nuevas para integrarse en nuestras actividades cotidianas” (de Dios Cuartas, 2018: 73), no debería sorprendernos que las generaciones nacidas en la década del 80 en adelante sientan nostalgia al evocar las tecnologías que marcaron las distintas épocas de su vida. El resurgimiento de viejos dispositivos sin dudas se inscribe en esta “fascinación por las tecnologías antiguas” (Eley, 2011: 45) de la *technostalgia*, que permite la convivencia del pasado y el presente, aunque también puede entenderse como parte de un proceso mayor, no ya circunscripto únicamente a la tecnología: en el artículo del Israel Márquez sobre Simon Reynolds titulado “Retromania: la adicción de la cultura pop a su propio pasado”, Márquez dice que Reynolds caracteriza a la música del siglo XXI como dominada por el prefijo “re”, repleta de “revivals, remakes, reediciones ‘de lujo’, remasterizaciones, retornos al estudio de viejas bandas que buscan relanzar sus carreras, regreso a los escenarios, a veces en forma de nostálgicas –y lucrativas– reuniones, retrospectivas infinitas por parte de la industria editorial y los medios de comunicación” (2011: 4).

Esta “adicción” de la cultura pop por su propio pasado, esta apelación constante a la nostalgia puede incluso leerse como parte de un proceso más grande. Quizás no sea novedad que “la aceleración del ritmo de la industrialización y de la modernización aumentó la intensidad de la añoranza de la lentitud del pasado” (Boym, 2015: 42), pero sí llama la atención “el progresivo aumento de la presencia del pasado en nuestro presente” (Baquero, 2019: 224). Esto es, una especie de obsesión por la memoria constituida como “respuesta a la crisis del futuro, acaecida a finales del siglo XX” (Baquero, 2019: 224). Si el futuro ya no parece un lugar prometedor al cual aspirar, la huida será al pasado, o mejor dicho, la intención será la de “convertir al presente en pasado” e intentar “ver el presente tal y como lo veríamos desde la perspectiva del futuro” (Baquero, 2019: 225), o también, la de extrañar aquél pasado en el cual todavía podíamos imaginar futuros diferentes, pretensión ya abandonada.

Si el *lo-fi hip hop* es la expresión musical de la nostalgia, quizás sea la forma en la que la música popular contemporánea expresa nuestra incapacidad para pensar el presente, buscando en el pasado reciente algunas de las promesas que los avances tecnológicos parecían vaticinar. Lo cierto es que el sí el *lo-fi* de hace algunas décadas defendía la baja fidelidad como alternativa musical a las grandes industrias,

el *lo-fi* de hoy, en un contexto occidental donde la producción musical casera se ha normalizado, puede servirnos —y esto en paralelo a la cuestión posmoderna de la cita permanente, la ironía o la apelación constante a la nostalgia— para imaginar sonoridades, ya no necesariamente opuestas a las “grandes industrias” sino en todo caso a las formas estandarizadas de composición musical y a la idea todavía vigente de la fidelidad sonora como sinónimo de calidad.

› Transcripciones armónicas

En este adjunto se ha analizado la armonía de algunos de los temas del corpus, en los cuales, como expusimos en el cuerpo principal del trabajo, encontramos largas consonancias estables con un gran número de acordes extendidos -cuyas extensiones buscan suavizar los acordes en lugar de tensionarlos- y con un uso muy medido de dominantes.

En *Charly lofi* (Juan Viento, 2020) tenemos un repertorio de canciones cuya armonía se basa en un bucle constante de 4 compases. El primer track, “Dame un poquito” (00:00), no tiene dominantes y la única semi-tensión es causada el acorde Am7.

"Dame un poquito" de *Charly Lofi*

Juan viento



“Dame un poquito” de Juan Viento

En “De la cama al living” (01:59) tampoco hay dominantes y prepondera el uso de acordes maj7 buscando la suavidad antes mencionada.

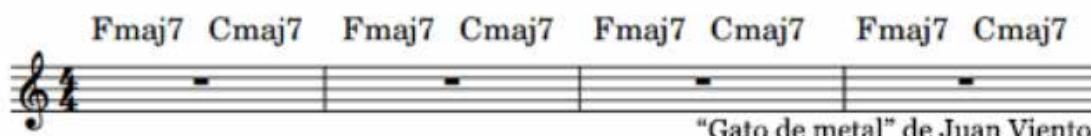
"De la cama al living" de *Charly Lofi*

Juan viento



“De la cama al living” de Juan Viento

Lo mismo en “Gato de metal” (03:53), con el mismo uso de subdominantes.



“Gato de metal” de Juan Viento

En “La máquina de mirar” (07:18) tenemos un acorde (bVII) con un cierto empuje al primer grado, traído a la escala de C mediante un intercambio modal. Sin embargo, nótese el uso de la 6ta en lugar de la 7ma para alivianar la tensión.

“La máquina de mirar” de Juan Viento

En “Route 3” (GameChops, 2019) tenemos un bucle constante entre dos acordes en el modo mixolidio de C, de los cuales el segundo es más “tensionado” que el primero pero que no termina de funcionar como dominante. Luego, en el minuto 0:50, escuchamos una parte B en el modo jónico de C. Aquí efectivamente encontramos un dominante.

Parte B (00:50)

“Route 3” de GameChops

Finalmente, en “Lapis’ dream” (Gatex, 2020) hay un uso menos funcional de la armonía y se acentúa más la presencia de acordes mayores maj7 y la ausencia de tensiones y dominantes.

En “Dream Proposal” (00:28) tenemos 4 acordes en loop que son intercambios modales entre C y Cm. Luego la parte B (01:58) puede entenderse como una modulación a la escala de D, que también intercambia con Dm, evitando tensiones dominantes.

“Dream proposal” de Gatex y Parro

“Slumber” (07:31) se aleja más de la armonía funcional y tampoco presenta dominantes, aunque podríamos concebir al F#+ como una tensión.

“Slumber” de Gatex

Finalmente podríamos entender que “Goodbye Friend” (28:12) está en la escala de A o F#m —sobre todo teniendo en cuenta la melodía principal— pero la ausencia de acordes que funcionen como tónica hace que el E no se termine de percibir como dominante.

“Goodbye friend” de Gatex

› Bibliografía

- › Adams, K. (2015). The musical analysis of hip-hop. En J. A. Williams (Ed.), *The Cambridge Companion to Hip-Hop* (pp. 118-134). Cambridge University Press.
- › Adell P. y Joan E. (2005). Entre la autenticidad y la impostura: música y nuevas tecnologías. En J. R. Bono (Ed.), *Intersecciones. La música en la cultura electro-digital* (pp. 17-30). Colectivo Cultura Contemporánea, Área de cultura del Ayuntamiento de Sevilla.
- › Boym, S. (2015). *El futuro de la nostalgia*. Antonio Machado Libros.
- › Di Cione, L. (2020). *Musicología de la producción fonográfica: del análisis textual al estudio de las operaciones*. [Presentación en congreso]. XIV Congreso IASPM-LA, Medellín, Colombia.
- › Dios Cuartas, M. A. J. (2018). Paradigmas de la producción musical en la era post-digital: los retos de la industria del audio ante la “generación crowdsourcing”. En S. Budea, y J. de Dios Cuartas (Eds.), *Los nuevos métodos de producción y difusión musical de la era post-digital* (pp. 71-84). Ediciones Egrejus.
- › Eley, C. (2011). Technostalgia and the Resurgence of Cassette Culture. En Joseph P. Fisher, B. Flota (Ed.), *The Politics of Post-9/11 Music: Sound, Trauma, and the Music Industry in the Time of Terror* (pp.43-52). Ashgate Publishing.
- › Fernández, J. L. (2021). Semiótica, ecosistemas y big data en la captura de los usuarios de plataformas de música. En Darío Tejeda (Ed.), *Del archivo al playlist. Historias, nostalgias, tecnologías*. (pp. 189-193). IASPM-AL.

- › Frith, S. (2014). *Tecnología y autoridad. Ritos de la interpretación: sobre el valor de la música popular*. Paidós.
- › González, J. P. (2000). El canto mediatizado: breve historia de la llegada del cantante a nuestra casa. *Revista Musical Chilena*, 54(194), 26-40.
- › González, J. P. (2001). Musicología popular en América Latina: síntesis de sus logros, problemas y desafíos. *Revista musical chilena*, 55(195), 38-64.
- › Grajeda, T. (2003). The Sound Of Disaffection. En H. Jenkins, J. Shattuc & T. McPherson (Eds.), *Hop on Pop: The Politics and Pleasures of Popular Culture* (pp. 357-375). Duke University Press Books.
- › Harper, A. (2014). *Lo-Fi Aesthetics in Popular Music Discourse* [Tesis de Doctorado, University of Oxford].
- › Herrera, E. (1990). *Teoría musical y armonía moderna*. Antonia Bosch Editor.
- › Hip hop lofi. (2024, noviembre 4). En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Hip_hop_lofi&oldid=163403225
- › Jaime Altozano. (2020, junio 15). *Lo-fi Hip Hop: la expresión de la nostalgia millennial* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/WUnCaHYgmJc>
- › Janotti, J. (2020). *Generos musicais em ambientações digitais*. Selo PPGCOM/UFMG.
- › López Cano, R. (2010). La vida en copias. Breve cartografía del reciclaje musical digital. *Revista Letra Imagen Sonido*, 3(5), 171-185
- › Márquez, I. V. (2011). Simon Reynolds: Retromania. Pop Culture's Addiction to its own Past. *Revista Trans*, 16 (2012), artículo 17.
- › Pérez Baquero, R. (2019). La obsesión por la memoria frente a la sincronidad de los soportes mnémicos. *Revista Co-herencia*, 16 (30), 219-245.
- › Pérez Olmos, J. (2017). *Cultura Hip-Hop y rap en español: una aproximación desde la literatura*. Universidad de Valladolid, Facultad de Filosofía y Letras.
- › Pinch, T, y Reinecke, D. (2009). Technostalgia: How Old Gear Lives on in New Music. En K. Bijsterveld & J. Van Dijck (Eds.), *Sound Souvenirs: Audio Technologies, Memory and Cultural Practices* (pp.152-166). Amsterdam University Press.
- › Spencer, A. (2008). *DIY: The Rise of Lo-Fi Culture*. Marion Boyars Publishers.
- › Théberge, P. (2006). Conectados: la tecnología y la música popular. En S. Frith, W. Straw & J. Street (Eds.), *La otra historia del rock* (pp. 25-51). Ediciones Robinbook.
- › Thomas, H., Becerra, L. y Bidinost, A. (2019). ¿Cómo funcionan las tecnologías? Alianzas sociotécnicas y procesos de construcción de funcionamiento en el análisis histórico. *Revista Pasado Abierto*, 10 (2019), 127-158.
- › Woodside, J. (2005). El sampleo como signo en la música. *Versión. Estudios de comunicación y política*, 16 (2005), 177-195.

› Corpus de obras

- › GameChops. (2019). Route 3 [Canción]. https://youtu.be/bGcP2z0E_g4
- › Gatex. (2020). *Lapis' Dream (Full Album) | lofi hip hop to chill/cry to* [Álbum]. <https://youtu.be/EQ87plQIPfY>
- › Juan Viento. (2020). *Charly lofi* [Álbum]. <https://youtu.be/YcFEGytFuzw>

- › Lofi Girl (2022). *Lofi hip hop - beats to relax/study to* [Streaming]. <https://youtu.be/jfKfPfyJRdk>
- › RainyRoomTunes. (2020). *It's Been A Long Long Time: but it's in another room and it's raining* [Canción]. <https://youtu.be/qfb7QLmzpIQ>
- › ShotOnTheRocks. (2018). *She left you last minute at prom so you're crying in a school bathroom while Mr. Brightside plays* [Canción]. <https://youtu.be/yBVyRhLMG7g>
- › Slow Remix. (2021). *Pink Floyd: Remixed - Breathe (Lofi)* [Canción]. <https://youtu.be/klqLd2Q9H5M>
- › Thicc Gremlin. (2019). *Fly me to the moon but it's playing in a different room and it's raining* [Canción]. <https://youtu.be/S8BfR2FROZE>