



Universidad de Oviedo

Facultad de Filosofía y Letras

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**GRADO EN HISTORIA Y CIENCIAS DE LA MÚSICA**

Daft Punk y la retromanía en la cultura pop  
contemporánea

Autor: Jorge Mellado Gómez

Tutor: Eduardo Viñuela Suarez

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1: LA TRAYECTORIA DE DAFT PUNK.....	3
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO .....	12
Retromanía y nostalgia.....	12
Retrofuturismo y cyberpunk.....	20
CAPÍTULO 3. ANÁLISIS DISCURSIVO: Lo retro, lo cyberpunk y lo posmoderno en Daft Punk .....	29
CONCLUSIONES.....	42
Bibliografía.....	45

## INTRODUCCIÓN

Con motivo de la todavía reciente disolución del dúo francés de música electrónica Daft Punk, icono de la generación *millennial* mitificado y cuestionado equitativamente, he encontrado una vía interesante de estudio en lo respectivo a su propuesta multifacética y a la relación íntima que esta ha mantenido con un tema tan candente actualmente como es el impacto de la tecnología en la sociedad contemporánea. Por otra parte, las elucubraciones utópicas y distópicas de posibles futuros han alimentado la literatura y el cine de ciencia ficción desde su eclosión, así como productos musicales populares como el que aquí me propongo analizar. Una cuestión clave en el presente trabajo es el valor que se otorga al pasado y, más concretamente, como opera este junto al futuro tecnológico bajo la lógica posmoderna en la actual música popular de masas. Mi principal sustento teórico y guía ha sido el libro *Retromanía* del afamado crítico cultural inglés Simon Reynolds, que ahonda en la creciente fiebre del pop por lo retro y abre el interrogante de si esta merma toda posibilidad de originalidad. Considerando la retromanía como un fenómeno consecuente o próximo a la lógica cultural del posmodernismo, el ensayo referente en la materia de Frederic Jameson *El Posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado* también ha sido un importante apoyo teórico para la realización del trabajo.

Daft Punk han sabido explotar su vínculo con la tecnología más allá de lo musical. En lo alusivo a sus narrativas ha jugado un papel importante las visiones futuristas patentadas por la industria cinematográfica de ciencia ficción de las décadas de 1970 y 1980. En este sentido, me ha parecido coherente ubicar al dúo francés en un marco estético y conceptual a caballo entre dos subgéneros de la ciencia ficción: el Retrofuturismo y el Cyberpunk. El primero lo rastreamos en sus propios vestuarios e imagen robótica, pero también en lo tocante a lo musical y extra musical, a un proceder basado en una fórmula rememorativa de grupos pioneros en la música electrónica de masas como los alemanes Kraftwerk o el productor italiano Giorgio Moroder; mientras que la factura del subgénero cyberpunk en su legado tiene que ver con lo tocante a una visión escéptica con el uso de las tecnologías y su presencia en el futuro.

La trayectoria creativa de Daft Punk ha ido paralelamente distanciándose de la producción electrónica e incorporando métodos de grabación analógicos “a la antigua

usanza”, en un camino regresivo que se ha visto alimentado conceptualmente en sus narrativas. Por otra parte, su evolución conceptual ha ido siempre acompañada de una traducción visual en sus caracteres robóticos. En este sentido, la imagen que asumen a partir de su tercer álbum de estudio, *Human After All* (2005), con la que aparecen como protagonistas en la película muda *Electroma* (2006), que siguió a dicho trabajo discográfico, debe mucho al imaginario del cyberpunk. La propuesta de los franceses ha jugado siempre con una mística basada en su recelosa ocultación de la identidad, sus pocas concesiones mediáticas y las contadas y cuidadas apariciones públicas. Sin duda, su enmascaramiento y su compromiso radical con la imagen robótica, que adoptan a partir del año 1999, fue algo impactante desde el desafío que planteó en cuanto a los límites entre realidad y ficción. El fenómeno Daft Punk no se puede explicar aislando los elementos visuales de lo musical, una gran parte de su éxito popular se basa precisamente en el pábulo y meditado artificio de su imagen. Sin sus vivenciales avatares robóticos, Guy Manuel de Homem-Christo y Thomas Bangalter no habrían conquistado el mercado del pop de masas y, muy probablemente, su experiencia se habría difuminado como otra propuesta musical revivalista de los 2000.

Mi desafío con el presente trabajo ha sido el de indagar en los elementos revivalistas, retrofuturistas y cyberpunk, en uno de los fenómenos culturales de masas vinculados a la música electrónica que más impacto ha generado a escala global en lo que llevamos de siglo, en una época que tal como afirma Simon Reynolds se ha visto doblegada al encanto nostálgico del pasado reproducido y rememorado con múltiples posibilidades por medio de la tecnología. La fuerza creativa que ha impulsado la heterogénea propuesta de Daft Punk ha sido un espíritu infantil desprejuiciado, completamente sintonizado con la lógica cultural posmoderna que ha rememorado una multiplicidad de figuras y objetos culturales de la última treintena del siglo XX.

## CAPÍTULO 1: LA TRAYECTORIA DE DAFT PUNK

Tal como señala el periodista musical Ben Cardew, en su reciente trabajo *Daft Punk's Discovery* (2021), al que remitiré con frecuencia en este apartado biográfico del grupo, la historia de Daft Punk comienza en el año 1987, cuando sus dos miembros - Thomas Bangalter y Guy-Manuel de Homem-Christo-, se conocen en el prestigioso instituto de secundaria parisino Lycée Carnot. En el año 1992, junto a Laurent Brancowitz (futuro guitarrista de Phoenix), forman el grupo Darlin', tomando el nombre de una canción de los Beach Boys (Cardew 2021: 10). En esta época sus intereses e inquietudes musicales se mueven en el amplio espectro del rock de los sesenta y setenta, siendo los antes citados Beach Boys y también The Velvet Underground, dos de las principales influencias del grupo. Por otra parte, son los años del grunge y del fenómeno Nirvana en EE. UU, así como del madchester o Sonido Mánchester, en el Reino Unido, como las dos grandes escenas musicales alternativas del momento con las que los dos jóvenes, futuros Daft Punk, conviven y crecen en sus inicios musicales de adolescencia.

Darlin' lanza cuatro pistas en una compilación doble del sello discográfico independiente Duophonic, dos años más tarde otros dos temas en otra compilación en casete del fanzine parisino *Banana Split*. En esta época los dos jóvenes adolescentes comienzan a cambiar los instrumentos eléctricos, los discos de los Beatles o los Beach Boys y empiezan a interesarse por el house, el techno y el ambient, y figuras emergentes de la escena electrónica de principios de los noventa, como Aphex Twin.<sup>1</sup>

Del relato biográfico de Daft Punk es sonada la crítica despectiva que el diario británico *Melody Maker* publicó en 1993 sobre el primer material discográfico de Darlin', al que se referirían como «*a bunch of Daft punk*», algo así como “un montón de punk estúpido”. En el documental realizado para la BBC *Daft Punk Unchained* (Hervé Martin-Delpierre, 2015), el que fuera mánager de Darlin', Daniel Dauxerre, apunta directamente a esta crítica como detonante de la disolución del proyecto. El hecho verídico es que el apelativo “Daft Punk”, que la revista utilizó para definir despectivamente su música, vino a poner nombre al nuevo proyecto de Guy-Manuel y Bangalter.

---

<sup>1</sup> Ben Cardew recoge unas declaraciones de Guy-Manuel de Homem-Christo en el fanzine *Banana Split*, que incluía la compilación musical antes citada, donde menciona su interés por el Techno y concretamente por Aphex Twin. (Cardew, 2021:11)

El dúo, previamente a formar Daft Punk, ya habían comenzado a moverse en la escena dance parisina, así como a familiarizarse con sintetizadores y cajas de ritmos (Cardew, 2021:13-14). En septiembre de 1993, cuatro meses después de la desafortunada reseña de *Melody Maker*, ya habían firmado su primer contrato con el sello techno de Glasgow Soma Quality Recordings, con los que editarían sus primeras canciones orientadas a esta escena francesa, aun todavía sin una proyección internacional (Cardew, 2021: 15). Este primer EP no llegó al gran público, Soma era un sello de música electrónica en un momento en el que esta corriente no tenía la dimensión que hoy en día tiene la EDM (Electronic Dance Music).

El siguiente lanzamiento fue el tema instrumental “Da Funk”, con el que Daft Punk se hacen un nombre en la música house internacional, fue el adelanto de su primer álbum *Homework* (1997). A partir de un modo de trabajo ensayo-error, y con muy pocos ingredientes, entre los que destaca la caja de ritmos analógica Roland TR 909 y un sintetizador Yamaha DX7, crearon temas hoy icónicos, como la mencionada “Da Funk”, “Around The World” o “Revolution 909”. En este disco comienzan también a familiarizarse con las *talkbox*, herramienta modular que les dará su icónica voz robótica.

*Homework* no convenció a todo el mundo en un principio, por la dificultad de ubicarlo en alguno de los estilos que eran tendencia a mediados de los años noventa en la escena electrónica. En estos años triunfa, por un lado, a nivel masivo, el techno más denso con la escena “eurotrance”, caldo de cultivo de “la ruta del bacalao” valenciana, por ejemplo. Por otro lado, al extremo de esta electrónica generalizada en las raves europeas, está el ambient y el IDM (Intelligent Dance Music), otra rama más intelectual, con figuras como el Dj y productor irlandés Aphex Twin o el estadounidense Moby, que llegaría a la cúspide de su carrera con el álbum *Play* (1999), al que da vida a partir de *samples* de grabaciones del blues rural recopilados por Alan Lomax en la década de 1950. Otra escena fundamental coetánea al lanzamiento de *Homework* es el Big Beat británico, abanderado por Fatboy Slim, The Chemical Brothers y The Prodigy, que representan una electrónica con una base rítmica más orgánica y espíritu rock.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> En lo referente a la información de las escenas y el contexto musical me he apoyado en los dos volúmenes *Loops: Una historia de la música electrónica en el siglo XX y XXI* (2002 y 2018), editado por Javier Blánquez. Este trabajo, fruto de la participación de múltiples productores, Dj's y periodistas, es una obra pionera, así como uno de los estudios históricos de la música electrónica del S.XX y XXI más completos escritos en España hasta la fecha.

*Homework*, siguiendo lo que será una constante en la carrera de Daft Punk, se alejó de los estilos que en ese momento triunfaban en la electrónica, y en este caso se acercaron a una víaailable más minimalista en sus elementos. El disco capta la esencia y fuerza rítmica del G-Funk, así como el gangsta rap de figuras como Dr.Dre, y es sobre todo, una oda al Chicago House de los ochenta con pinceladas techno como la retorcida “Rollin’ & Scratchin”.

El álbum no fue concebido de un modo homogéneo, era más una compilación de temas pensados para la mezcla en los *nightclubs*, y cuenta con pequeños fragmentos que no llegan al minuto, como la última pista “Funk Ad”, que son esbozos o ideas complementarias de los temas más sólidos del *tracklist*. Este disco hay que enmarcarlo también en un proceso de posmodernidad en la música popular, en la que los géneros comienzan a entrelazarse mucho, comienzan a desarrollarse sinergias entre la música electrónica y el rock independiente, con sellos discográficos y productores, como por ejemplo el antes mencionado Fatboy Slim, que fomentaron este *feedback*.

Por otra parte, si nos centramos en el encaje de este álbum en la escena electrónica coetánea, encontramos un crisol de estilos con el denominador común de ser una electrónica cada vez más rococó: tempos cada vez más rápidos, amalgamas rítmicas complejas, y un sinfín de *samples* mezclados en una sola pista. Lo que hicieron Daft Punk en este trabajo fue una propuesta completamente contraria a lo que era tendencia a mediados de los noventa, con estilos cada vez más mezclados y fusionados; el álbum propone una vuelta a la sencillez del techno primigenio de los 80, y está creado con prácticamente una veintena de musemas.

Paralelamente a la génesis de *Homework*, Daft Punk escala en el mercado musical y firma con el sello británico Virgin Records, que les permitió tener un control total sobre su música, su imagen y todo el aparato creativo, teniendo que financiar ellos mismos sus producciones y limitándose Virgin a la distribución del material final.

*Homework* vino acompañado de una serie de videoclips con filosofía *low-cost*, al igual que había sido concebido el álbum y que tuvieron un éxito enorme. Los más sonados son el video de “Da Funk”, con una narrativa de cine posmoderno americano, en el que un perro antropomorfo con escayola camina de noche por Nueva York con un reproductor de casetes portátil al hombro y va protagonizando una serie de episodios mundanos. El videoclip contó con la dirección del (en ese momento) emergente Spike

Jonze, y tuvo un impacto enorme en su difusión a través de las cadenas musicales. El otro videoclip que trascendió fue el que acompañó al tema “Around The World”, realizado por otro director emergente de videoclips, Michel Gondry, que más tarde daría el salto a la gran pantalla. Al éxito obtenido con *Homework*, le siguió una gira europea, que engrosaría considerablemente su popularidad y ganancias económicas. De este periodo, cabe señalar su paso por Ibiza en el verano de 1999 por la discoteca Divino, hoy desaparecida, por entonces uno de los templos mediterráneos de la música dance.

Según se nos relata en el documental de la BBC antes citado, *Daft Punk Unchained* (2015), aprovechando la rumorología que había en torno al efecto 2000, y tras años dando pistas de que no tenían ningún interés en mostrarse de cara a los medios de comunicación, asumen la imagen y el rol de robots. Tras el año 1999, los miembros de Daft Punk no volverían a mostrar su rostro en ningún acto público mediático. Los disfraces fueron desarrollados por el diseñador de efectos especiales Tony Gardner en Los Ángeles, basándose en un estilo totalmente retrofuturista vinculado al cine de ciencia ficción de los años ochenta. En los años sucesivos, la imagen del dúo iría cambiando, siempre manteniendo los dos cascos en la cabeza, pero readaptando el vestuario en paralelo a las ideas conceptuales que buscaban en cada momento.

El primer adelanto del siguiente disco, *Discovery* (2001), fue el single de “One More Time” (2000), que despistó a una buena parte de los seguidores que idolatraban *Homework*, ya que no entendieron muy bien esta desviación hacia un tema más deudor del pop que de la electrónica, con claras alusiones al tema “Believe” (1998) de Cher, del que probablemente asimilaban el uso extremo del Auto-Tune. En *Discovery*, Daft Punk cambió la perspectiva de su sonido por completo, basándose en un concepto más claro y mejor estructurado que dignificaba la denostada música disco de los 70 y, a la vez, tomaba un aspecto completamente pop. Con este disco, Daft Punk conquistó las listas comerciales de todo el mundo, y llevaron la música electrónica a otro nivel de popularidad. Si *Homework* fue un experimento de canciones sueltas fruto de la experiencia y el contacto de los dos miembros con el house de Chicago y el techno de Detroit, *Discovery* es dance de raíces disco, con una atmósfera pop *lo-fi* y pequeños guiños al rock de los ochenta con solos de guitarra al más puro estilo Van Halen.

El disco vino acompañado de la película de animación *Interstella 5555: The Story of the Star 5y5tem* (2003), que rinde culto al anime de los años 80 y, en concreto, al realizado por Leiji Matsumoto, quién además asesoró el proyecto. En esa simbiosis

conceptual álbum-película, Daft Punk siguió la estela de proyectos como el largometraje de los Beatles *Yellow Submarine* (1968), o la emblemática *The Wall* (1982) de Pink Floyd. Este proyecto tiene mérito por su ambición, aunque el resultado acaba viéndose como una colección de videoclips con un argumento pobre, si desechas la música y la parafernalia creativa, la película, realmente, se diluye como concepto.

*Discovery*, con su fórmula ecléctica de éxito masivo, tuvo un gran impacto en la industria musical estadounidense de aquellos años, desde productores de Hip-Hop y R&B hasta los David Guetta, Avicii, Martin Garrix o Skrillex que protagonizarán la escena EDM poco después del lanzamiento de este disco. Para reflejar esta idea, Ben Cardew (2021) apunta a dos elementos musicales presentes en *Discovery*, que desde su perspectiva fueron cruciales en la irrupción del fenómeno EDM o lo que es lo mismo la electrónica de éxito comercial.

El primero de estos dos elementos clave fue el abrazo de 'Discovery' al soft rock. [...] Durante mucho tiempo hubo una racha de "americanofilia" en Daft Punk, desde el sonido de Dr.Dre en "Da Funk" hasta el amor del dúo por la compresión en la radio estadounidense. "A algunas personas les gusta el sonido realmente bueno de una guitarra y a nosotros nos gusta mucho el sonido de la compresión en general" dijo De Homem-Christo a Mix. "Ese es uno de los mayores amores que tenemos en la creación de música, especialmente los sonidos de radio FM de EE. UU, donde la compresión lo hace todo. A veces te gusta tanto que estás realmente decepcionado cuando compras el CD". [...] 'Discovery' era el álbum más americanófilo de Daft Punk, combinando música disco, house y rock en una mezcla que iba más allá de los centros urbanos de EE. UU. hacia el corazón del rock estadounidense. (Cardew 2021: 182).

Decir que *Discovery* es el álbum que marcó el camino a seguir del EDM y, por ende, de la música comercial del Siglo XXI quizás sea exagerado, pero lo que es innegable es que su sonido sigue vigente, y rasgos como el sonido ultra procesado al que hace referencia Cardew o el uso del Auto-Tune como apuesta estética, hoy formulas indispensables para el éxito comercial, tienen en este disco un claro precedente.

En esta época, la electrónica comienza a inundarlo todo, y parte fundamental de esto se debe al desarrollo tecnológico y a la generalización de la grabación digital. Llegados a este punto, los flujos de trabajo se entremezclan, los límites entre lo que puede considerarse música electrónica y lo que no se difuminan completamente. Como rasgos destacados de *Discovery* podemos quedarnos con su revisión de la música comercial de los setenta y ochenta, y el uso novedoso del Auto-Tune como efecto vocal. El disco se basa por completo en el trabajo con muestreo, en muchas ocasiones de una manera bastante evidente, cogiendo fragmentos de canciones de distintos estilos y utilizándolos

sin apenas alteración o manipulación. El *sampling* de este disco despierta animadversión entre mucha gente de la electrónica y, debido a él, se puede discutir el valor creativo del álbum, aunque es innegable que significó un cambio paradigmático importante en la electrónica de los años sucesivos.

Tras todo el despliegue audiovisual y suntuosidad que acompañó *Discovery*, los franceses optan por volver a una filosofía “garajera” en su tercer álbum, creado en tan solo seis semanas. *Human After All* (2005) sigue la vía synth-pop de *Discovery*, pero la recrudece a partir de sonidos eléctricos y guitarras distorsionadas, deudoras de grupos de rock de los setenta como Kiss; el tema que mejor ejemplifica esto es “Robot Rock”, donde la guitarra eléctrica es tratada como bajo, a partir de un *riff* reiterativo. Este álbum fue el de menos repercusión en términos de popularidad, en parte porque “no había un sencillo para poner en la radio [...] creo que la gente no lo entendió”, apunta Maya Masseboeuf (ex-directora artística de Virgin Francia) en *Daft Punk Unchained* (2015), además el disco careció de ningún tipo de campaña promocional, prueba de la indiferencia del dúo en lo que a su éxito comercial se refiere.

A pesar de haber evolucionado con la aureola de ser su disco más flojo, tuvo un enorme impacto en una nueva generación de artistas y productores franceses de lo que fue denominado el *French Touch 2.0*. Esta segunda generación del *house* francés sí congenió con el concepto de recuperación de la energía del techno y con la atmósfera del garaje rock de los setenta, el caso más evidente es el del carismático dúo francés Justice, cuyo trabajo se puede familiarizar con el sonido de *Human After All*.

En su concepto, el álbum tiene un tono profético fatalista, deudor del subgénero ciencia-ficción cyberpunk. En temas como “Television Rules the Nation” resuenan ecos de G. Orwell, con esa idea latente de unos medios de comunicación omnipresentes y controladores de la sociedad global. Esta narrativa fue aún más subrayada con la película *Electroma*, presentada en el Festival de Cannes el 21 de mayo de 2006. El largometraje tiene un apartado visual muy trabajado, pero al igual que con *Interstella 5555*, el argumento tiene un tratamiento difuso y un tanto infantil. El trasfondo de *Electroma* acompaña a *Human After All* con el nexo común de la dualidad Hombre-Máquina y la alienación tecnológica del siglo XXI, en un momento donde esta solo apuntaba maneras, en la era previa al boom de las redes sociales.

La estética del dúo se actualizó en torno a este concepto cyberpunk con las célebres chaquetas de cuero con lentejuelas, en esa búsqueda de integrar lo robótico con un estilo más humano. La esencia conceptual de este disco es precisamente volver a una vía más humana, y lo demuestran con un disco que se fraguó en seis semanas, de una manera muy experimental y rescatando elementos del rock, con un protagonismo evidente de la guitarra eléctrica distorsionada.

Tras varios años dando negativas a los organizadores de Coachella, uno de los festivales de música multitudinarios más relevantes del panorama musical, finalmente, en 2006, aceptaron una oferta de 300.000 dólares para participar. El evento generó una enorme expectativa, alimentada por el secretismo hermético con el que el grupo llevó todo el proceso creativo. La performance de Coachella fue el pistoletazo de salida de la gira *Alive 2006/2007*, y fue un punto de inflexión en la carrera del dúo francés.

Con *Human After All*, Daft Punk pierde una buena cantidad del *fandom* pop que había nutrido *Discovery*, y por otra parte este álbum no había cumplido las expectativas de innovación que la gente de la electrónica demandaba. Inmersos en este escepticismo, Daft Punk irrumpe de nuevo en el panorama musical internacional con un espectáculo audiovisual sin precedentes en el mundo de la electrónica. Para la parte musical, el grupo basó el espectáculo en una remezcla desenfrenada de sus tres álbumes hasta esa fecha, creando momentos verdaderamente épicos. El álbum en vivo de la gira *Alive* (2007), es para muchos su obra magna y uno de los iconos de la música dance.

A la revisión y remezcla de su obra le acompañó en lo visual un juego de luces led configuradas en torno a una pirámide en cuyo centro se ubicaban ellos como verdaderos sacerdotes tecnológicos. Tal como señala el escritor y periodista musical Michelangelo Matos en el documental realizado por la BBC *Unchained* (2015), “nunca nadie había visto ese nivel de producción en un espectáculo musical de electrónica”.

Esta performance proporcionó un formato a seguir por los grandes eventos masivos del EDM. El espectáculo, gestado con una filosofía cuasi wagneriana, es probablemente el episodio más relevante de la carrera del dúo, si entendemos que, previo a esta gira, no había eventos multitudinarios de esta envergadura asociados al mercado de la electrónica.

El último episodio de la carrera musical de Daft Punk comienza con la banda sonora de la película *Tron: Legacy* (2010), dirigida por Joseph Kosinski, secuela de la

película *Tron* (1982), del director Steven Lisberger. Para la parte musical, Daft Punk tomaría como referencia la banda sonora de un film de 1982 de la compositora y productora Wendy Carlos, una de las pioneras en el uso de sintetizadores, famosa por su trabajo musical en las películas de Stanley Kubrick: *La Naranja Mecánica* (1971) y *El Resplandor* (1980). En esta ocasión el dúo francés trabajó mano a mano con el compositor y arreglista estadounidense Joseph Trapanese y con el director orquestal Gavin Greenaway. El resultado final fue un trabajo sinfónico completamente hollywoodiense, con dejes atmosféricos de carácter épico al más puro estilo Hans Zimmer y pistas totalmente electrónicas como “Derezzed”, donde muestran su talento para crear con pocos elementos pistas vibrantes de gran personalidad.

La experiencia que tuvieron con la película, y el hecho de trabajar con una orquesta sinfónica, tendrían mucho que ver en su decisión de llevar a cabo la empresa de hacer un disco de estudio de forma mucho más orgánica y a la manera clásica. *Random Access Memories* (2013) es un homenaje póstumo a la música de baile estadounidense de la década de los setenta, con algún momento de melancolía pop retrofuturista, como en “Instant Crush”, donde escuchamos a un Julian Casablancas (The Strokes) robotizado por medio del *talk-box*. *Random Access Memories* es una oda posmoderna y nostálgica a la música con la que Guy-Manuel y Bangalter crecieron.

Para dar vida a este homenaje que pone broche a la carrera de Daft Punk contaron además con nombres clave en la industria musical de los setenta, como Giorgio Moroder, productor de Donna Summer y protagonista de la escena Italo-Disco, o Nile Rodgers, guitarrista de Chic, una de las bandas más icónicas de la música disco. El otro nombre que protagoniza este álbum y pone voz a sus dos sencillos “Get Lucky” y “Lose Yourself to Dance” es el de Pharrell Williams, hombre de moda en el *mainstream* del 2012/2013 y parte importante en el éxito comercial de este álbum. En su apartado visual y gráfico es evidente que el diseño del álbum es un claro homenaje a *Thriller* (1983) de Michael Jackson, asociación que podemos extender al apartado de producción, con ese resultado impecable técnicamente.

Siguiendo su desarrollo narrativo de un modo muy coherente, con este trabajo los franceses completaron su metamorfosis a humanos, creando un álbum sin apenas trabajo de muestreo, más que su última pista “Contact”, elaborando un álbum pop orgánico que rescata la música de estudio y homenajea a los trabajos pioneros con sintetizador para dar vida a una celebración retrofuturista de la cultura del *night-club*. El

álbum recibió el reconocimiento de la industria obteniendo cinco premios Grammy: Álbum del año, Mejor Álbum de dance/electrónica, mejor ingeniería de grabación no clásica, “Get Lucky” como grabación del año, y mejor interpretación vocal de pop dúo/banda junto a Pharrell Williams.

*Random Access Memories* es el último episodio de la carrera musical de Daft Punk, un disco ecléctico cargado de emoción nostálgica que mira al pasado para abrir la puerta al futuro. Como poso del *Random Access Memories* llegaron algunas colaboraciones continuistas con el carácter del álbum, como el sencillo “Overnight” (2017), debut de los australianos Parcels, un grupo que ha continuado la estela neo-disco del *R.A.M*, con guitarras al más puro estilo Nile Rodgers y sintetizadores retro-ochenteros. También hay que destacar la participación del dúo en la producción de los temas “Starboy” y “I Feel It Coming”, incluidas en el álbum *Starboy* (2016) del exitoso cantante de R&B canadiense The Weeknd, y de las que también se pueden extraer elementos asimilados del *Random Access Memories*.

El 22 de febrero de 2021, con el halo de misterio habitual en ellos, Daft Punk anunciaba oficialmente su despedida por redes sociales con el video *Epilogue*, que rescata la secuencia de la película *Electroma* en la que vemos a uno de los robots autodestruirse. Con este video, Daft Punk dio su adiós definitivo tras más de 25 años de carrera, redefiniendo los límites de la música electrónica y creando un proyecto multifacético que traspasa las fronteras estrictamente musicales, elevándolos a la categoría de icono cultural de la era posmoderna.

## CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

El fenómeno musical y cultural de Daft Punk está muy ligado al cambio de siglo y a la revolución tecnológica de la era digital, que ha significado un cambio abismal en la música: desde la creación y los medios de producción, hasta los hábitos de consumo y las posibilidades performativas. Un buen punto de partida para empezar a comprender el compendio imaginativo y transmediático que hay detrás de la construcción del mito del dúo francés, es su metamorfosis en robots, que intencionadamente coincidió con la histeria colectiva que trajo el “efecto 2000”. Antes del 2000 Daft Punk era un dúo eminentemente electrónico, que sin embargo ya daba muestras de su interés artístico más allá de lo musical, y así lo atestiguan los videoclips que acompañaron a los sencillos “Da Funk” (Spike Jonze) y “Around the World” (Michel Gondry). Esos videos, que jugueteaban con el cine posmoderno y la coreografía artística, respectivamente, eran un caso insólito en la lista de éxitos que llenaba las horas de programación de la MTV.

Daft Punk empezaba ya en la era “pre-robots” a jugar con el misterio, la incógnita y la deshumanización. Esta idea de desmitificación de la estrella forma parte de la cultura *rave* desde sus orígenes, los Dj’s no fueron celebridades hasta bien entrados los 2000, eran mediadores entre la música y la pista de baile, dentro de un campo completamente democratizado. Paradójicamente, Guy Manuel y Thomas con la decisión artística o ideológica de ocultar sus rostros, siguiendo esa filosofía iconoclasta, consiguieron el efecto contrario y despertaron una fascinación en todo el mundo que les catapultó a la categoría de estrellas pop.

En esta parte del trabajo me propongo focalizar los fundamentos que considero determinantes en la construcción narrativa e imaginario derivado de Daft Punk, como fenómeno cultural de cierta relevancia, paralelo a la revolución de la era digital y de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el s.XXI.

### **Retromanía y nostalgia**

Estos términos, estrechamente unidos, han sido piedra angular de las escenas y géneros musicales que han irrumpido con mayor vigor en los últimos veinte años, dentro de una era marcada por lo retro y fanática de la conmemoración (Reynolds 2011:11). Esta retromanía, abordada en la “teoría de la *retrospección interminable*” es una obsesión por los artefactos culturales del pasado inmediato (Reynolds 2011:14), y podría afiliarse a la

teoría del pastiche posmoderno del pensador norteamericano Frederic Jameson, expuesta en el ensayo *La lógica cultural del capitalismo tardío*, que comienza con la siguiente frase:

El modo más seguro de comprender el concepto de lo postmoderno es considerarlo como un intento de pensar históricamente el presente en una época que ha olvidado cómo se piensa históricamente. (Jameson 2012:11).

Bajo una dialéctica posmoderna, el presente artístico y cultural se nos plantea como un *collage* en el que caben indiscriminadamente todo tipo de menciones históricas, alimentadas por el “éxtasis de la opcionalidad” (Reynolds 2011), entendida esta como la contemporánea posibilidad de acceder a una red infinita de información audiovisual.

En este culto al pasado reciente han tenido y tienen mucho que ver dos circunstancias. La primera es el considerable corpus histórico acumulado de las músicas populares urbanas. El rock, como gran artefacto musical y cultural del siglo XX, ha pasado a un estadio de “patrimonialización” en el que se glorifica e imita hasta la saciedad su pasado. La segunda es el actual clima en el que el pasado musical es accesible hasta un grado de saturación sin precedentes (Reynolds 2011:18). Por otra parte, debemos de entender que la música popular vive íntimamente, ha construido y, cada vez más, construye su historia a través de los medios de comunicación. El documental musical o *rockumental* ha jugado parte fundamental en esa historiografía de las músicas populares urbanas, como señala Eduardo Viñuela en el capítulo dedicado a la memoria, nostalgia y canon de *La música en la pantalla* (2019).

En relación con esta comodidad en la que yace instalada la música popular urbana desde los ochenta y, más intensamente, los noventa del siglo XX, Reynolds, cuestiona si realmente ha habido fenómenos originales en la música de los 2000 y sostiene que las transformaciones más potentes estuvieron relacionadas con nuestros modos de consumo y distribución. Estos modelos serían los que fomentaron la retromanía (Reynolds 2011: 19). Su visión un tanto catastrófica no deja de ser por lo menos debatible, si consideramos que la música siempre ha tenido un espejo en el pasado para avanzar al futuro, pero sí es cierto que quizás nunca se había fijado en un pasado tan próximo.

El hecho de tener una hemeroteca y videoteca portátil con recursos infinitos, con accesibilidad gratuita y sin necesidad de desplazamiento ha significado un cambio cualitativo radical a la hora de enfrentarse al ejercicio creativo. Los jóvenes músicos que

llegaron a la mayoría de edad en los primeros diez años de este siglo crecieron ya en un clima en el que el pasado musical era accesible hasta un grado de saturación sin precedentes (Reynolds 2011:18).

El consumo contemporáneo de música, cuyo paradigma puede ser considerado la *playlist*, nos empuja a un tipo de consumo posmoderno, en el que se dinamita la idea de álbum y se abraza el pastiche. Bajo esta lógica, la historia musical se convierte en un *self-service* que nutre anacrónicas y variopintas listas de reproducción capaces de hacer compañeros de reproducción aleatoria a Mahler y a Bad Bunny.

La música dance electrónica, asimilada a principios del siglo XXI por el pop, como maquinaria continua de éxitos radiofónicos, fue paulatinamente estando más indefensa ante esta fiebre de lo retro. Para que la música electrónica se convirtiera en el género musical de masas que es hoy tuvo que dejarse seducir por la omnipotente presencia del pop. El pop que triunfa en las listas de éxitos en la actualidad es [...] casi exclusivamente electrónico; hay que decir “casi” porque a veces ocurre que la mayor artista superventas en un año determinado sea una voz del soul clásico del tipo Adele o Amy Winehouse (Blánquez 2018: 520). En este proceso de absorción de la electrónica por el *mainstream*, Daft Punk aparecen como actores protagonistas en el momento del lanzamiento de *Discovery* (2001), disco lleno de ganchos rítmicos y melódicos [...] que conectaba íntimamente con la historia (musical) estadounidense (Blánquez 2018: 481).

En el imaginario no escrito del pop, la conquista del mercado americano es una condición *sine qua non* para conseguir un éxito mundial. Hay toda una historia canónica de europeos “conquistando” el mercado americano, cuyo origen son los primeros éxitos en EE. UU. de los Beatles, y de la que Daft Punk ya forman parte. Su éxito en el mercado estadounidense significó una proyección aún mayor de la que tenían hasta ese momento. ¿Cuál fue el elemento que hizo que Daft Punk se convirtiera en fenómeno del pop electrónico a principios del siglo XXI? Seguramente y en gran medida su ingeniosa ocultación de la identidad.

Cuando Daft Punk cambiaron sus máscaras de perro<sup>3</sup> por sus cascos de robot -y aparecieron en galas de entrega de premios como los Grammy, o en las páginas de las revistas especializadas-, el efecto fue magnético, instantáneo: gustaban en todas las franjas de edad-

---

<sup>3</sup> Referencia al video musical “Big City Nights” (1995), dirigido por Spike Jonze para la canción “Da Funk” incluida en el primer álbum de Daft Punk *Homework*. El videoclip narra en plano secuencia un microrrelato nocturno por las calles de Nueva York de un perro antropomorfo enyesado en la pierna y con un estéreo portátil al hombro que reproduce “Da Funk”.

a los niños porque parecían un grupo de juguete que incluso hacía videoclips de dibujos animados; a los treintañeros porque les recordaba la utopía futurista pop de los ochenta-y los discos estaban entre el kitsch divertido y un sonido electrónico que se dejaba escuchar con facilidad, que no planteaba ninguna complicación, y aunque proviniera en origen del electro, el disco y el house, se consumía como si fuera pop de radiofórmula. De ahí que *Discovery* (2001) se implantara casi de la noche a la mañana en un territorio, el norteamericano, que para el resto de los artistas europeos había sido casi imposible de ocupar (Blánquez 2018: 482).

La nostalgia como valor añadido a la música tiene un incuestionable poder de fascinación. En líneas muy generales y de una manera muy sintética podemos decir que lo que hizo Daft Punk en este momento de su carrera, en el que afianzó su estilo musical e imagen y cuya plasmación fue su disco más celebrado, *Discovery* (2001), fue una labor manifiesta de reciclaje audiovisual de los 1980s. Para lo que nos ocupa ahora me centraré en definir el concepto de nostalgia, antes de pasar a un análisis más concienzudo del aparato audiovisual en Daft Punk a partir de los 2000.

El término “nostalgia” apunta en su origen griego a la tristeza percibida y propiciada por la separación física del hogar. Pero la acepción que aquí nos compete de “nostalgia” es la de constructo mental, que contiene una dimensión temporal y se construye a través de las connotaciones individuales y colectivas que aglutina un determinado espacio geográfico (Viñuela 2019: 153). La nostalgia funciona por tanto como una activación mental reconfortante en la que la memoria personal activa un vínculo con la memoria colectiva. La nostalgia evoca una época pasada, auto idealizada y cuyo valor reside en la imposibilidad de volverla a vivir. Las canciones forman parte de nuestra memoria individual, evocan vivencias personales de tiempos pasados, pero también son un importante elemento de cohesión grupal (Viñuela 2019: 154).

Un hecho llamativo y que consigue la nostalgia, poniendo como ejemplo el propio fenómeno Daft Punk o el reciente éxito de las series adolescentes de ciencia ficción “retro-románticas” de los ochenta, del tipo *Stranger Things* (2016), es lo que Bajtin denomina “hipérbaton histórico” o la idealización nostálgica del pasado en su mayor grado de mitificación cuando una experiencia es aceptada, ratificada e incluso anhelada por una generación que no ha vivido los tiempos que venera (Viñuela 2019: 155).

A través de la nostalgia se van cristalizando los hitos que vamos heredando de generación en generación y van configurando el canon histórico de la música popular urbana. La nostalgia del pop apunta a esos días gloriosos en los que se “vivía el ahora”, muchas veces venerado de manera ficticia por una generación que no ha conocido el

acontecimiento original, sino solo su estela, los ecos de gloria que resuenan en el imaginario colectivo. En relación con esto y con la retromanía, el cantautor norteamericano Sufjan Stevens reflexiona en una entrevista en 2007 sobre el rock:

El rock and roll es una pieza de museo. [...] Hoy existen grandes bandas de rock: me encantan los White Stripes, me encantan los Raconteurs. Pero es una pieza de museo. [...] es como mirar el History Chanel. Lo único que hacen es volver a poner en escena un viejo sentimiento. Canalizan los fantasmas de aquella era: los Who, el punk rock, los Sex Pistols, lo que sea. Ya fue. La rebelión ha terminado. (Reynolds 2011: 14).

Como señala Reynolds para la generación *millennial*, generadora de tendencias en la industria musical de las dos últimas décadas y de la que forman parte Daft Punk, los disparadores de nostalgia son los diversos aspectos de la estridente modernidad de los años ochenta:

Los primeros y algo torpes intentos de considerar una forma artística más a los videoclips emitidos por MTV [...] los primitivos juegos de computadora y videojuegos con fichines de la época, junto con las robóticamente alegres melodías y los tonos fluorescentes de sintetizador de la música de los juegos (Reynolds 2011: 26).

La nostalgia está cada vez más acaparada por los productos de entretenimiento. Antes que de nuestros hobbies infantiles nos acordamos de los dibujos animados que veíamos en la tele después del colegio, de las canciones que bombardeaban las radios musicales masivas o de nuestra primera videoconsola. La intersección entre cultura de masas y memoria personal es la zona donde se engendra lo retro (Reynolds 2011: 27).

*Discovery* (2001), así lo han declarado Guy Manuel y Bangalter, fue fruto de su nostalgia infantil, de los artefactos de la cultura de masas que ellos mismos veneraban en su infancia. En relación con esto, cito varias declaraciones del propio Bangalter para la revista *Remix*, recogidas en el ya antes citado libro *Daft Punk's Discovery* (2021):

Bangalter se referiría al sonido de *Discovery* como “menos un tributo a la música de 1975 a 1985 como una era, y más como su propio descubrimiento en el momento en que teníamos entre cero y diez años” “Cuando eres un niño, no juzgas ni analizas la música. Simplemente te gusta porque te gusta”, le dijo a la revista *Remix*. “No te preocupa si es genial o no. A veces puede relacionarse con una sola cosa en una canción, como el sonido de la guitarra. Este álbum es fruto de una mirada lúdica, divertida y colorida de la música”. (Cardew, 2021: 11).

Las palabras de Bangalter llenan de sentido el nombre que eligieron para titular el álbum que hace referencia al propio acto de descubrir.

El revivalismo del álbum tiene un sentido ecléctico, funciona a través del reciclado y la recombinación de muchos elementos que van desde el manga japonés de los ochenta,

el soft-rock de bandas como Supertramp, el *sampling* o muestreo, los robots estilo *space-opera*, la música disco, el synth-pop, texturas y efectos de baja fidelidad, solos de guitarra barrocos al más puro estilo Kiss o Van-Halen.

Este disco funcionó tan bien porque estaba hecho con ingredientes conocidos, no era una electrónica para ser paladeada en sus cambios de dinámica rítmica y juegos de texturas, sino una buena colección de hits ensamblados por muestreo y con una estructuración basada en la recurrencia de estribillos y ganchos típica del pop.

*Discovery* no es un disco perfecto, y sobre todo fue un movimiento regresivo en comparación con *Homework* -del House a la nostalgia ochentera- [...]pero la influencia de aquel segundo álbum ha sido incalculable y sus ecos aún resuenan. En Europa Guy-Manuel de Homem-Christo y Thomas Bangalter [...] se afianzaron como un nexo entre 2 escenas profundamente separadas, la de la música de baile underground y la comercial. Daft Punk gustaban sin distinciones: tenían prestigio en el circuito más elitista y a la vez eran un ejemplo de éxito masivo del que tomarían buena nota los artistas de la siguiente ola del house de masas, la que competiría [...] por los mejores *bookings* internacionales y las fiestas de Ibiza más crematísticas a partir de 2004 (Blánquez 2018: 483).

*Discovery* abre el camino a seguir a esa generación a la que señala la cita. Artistas de la electrónica más comercial, como David Guetta, Skrillex, Laurent Garnier, Steve Aoki o Calvin Harris son deudores de *Discovery*, de su fórmula “ecléctico-nostálgica” contributiva a que la música electrónica fuese aculturizada por la industria del pop, bajo la etiqueta “EDM”<sup>4</sup>. La electrónica denominada bajo esta etiqueta, creada con todos los elementos sonoros para ser patentada como pop de radiofórmula, no tuvo rival en ninguna otra escena.

Estos productos de gran consumo, como señala Blánquez guardan un parentesco y un linaje con otros de su pasado reciente dentro de un ámbito pop. ¿Son estos productos, cargados de retro-nostalgia ochentera, música electrónica? Sí, en cuanto sus medios de producción, ahora predominantemente digitales. Pero entonces y bajo este mismo criterio ¿también son electrónica los *hits* del tipo “I Gotta Feeling” (2009) de Black Eyed Peas o “Club Can’t Handle Me” del rapero estadounidense Flo Rida?, ambos por cierto producidos por Guetta. Esta pregunta que yo mismo me hago y no me atrevo a responder, además, se aleja del marco teórico que aquí nos ocupa, pero quizás es fácil de atajar si

---

<sup>4</sup> Acrónimo de *electronic dance music*, denominación en EEUU de la corriente más accesible y fronteriza con el pop de la música de baile, que a principios de la década de 2010 cuajó en una renovación de la cultura rave al estilo de una superproducción de Hollywood, espectacular y masiva. (Blánquez 2018).

pensamos que hoy en día el pop es eminentemente electrónico. La mercadotecnia de estos productos está muy medida desde sus parámetros sonoros:

En cuanto al sonido, hay una característica compartida por todas las pequeñas familias que conforman el bloque EDM: es de una pulcritud resplandeciente, pero a la vez de una densidad aplastante. Si algo une a etiquetas tan imprecisas como big-room, brostep, future house, o complextro es que el proceso de producción es, casi por norma, digital de principio a fin, ya sea mediante herramientas como FL Studio o, sobre todo, Logic, un software de producción profesional especialmente pensado para funcionar en el sistema operativo iOS de Apple que consigue que cualquier sonido se presente con una pátina de brillo intenso, como si se activara algún tipo de percepción sinestésica en el cerebro, y por cada bajo, beat o riff tallado a fogonazos, estuviéramos viendo colores, superficies barnizadas e incluso notando sabores o sensaciones táctiles. (Blánquez 2018: 510)

Volvemos aquí a la idea del *self-service* posmoderno, antes desde la posición del consumidor, ahora desde la perspectiva del creador o productor. Las DAW, en inglés *Digital Audio Workstation*, en español estación de trabajo de audio digital, permiten una creación intuitiva que estimula y facilita el pastiche, contando además con una infinita gama de *plugins* o complementos emuladores de instrumentos, cajas de ritmos, sintetizadores de épocas pasadas. Por tanto, hay que entender la evolución de estos estilos, dentro del flujo de trabajo digital, fruto de este, los límites entre lo que es y lo que no es música electrónica son muy difusos y absurdos de categorizar. Los géneros, las épocas, las tecnologías del pasado se encuentran en estas estaciones de trabajo digital que podemos ver metafóricamente como una fábrica ilimitada engendradora de artefactos musicales nostálgicos con compresión digital<sup>5</sup>.

Hemos partido de los prolegómenos del siglo XXI, con la anécdota del “efecto 2000”, para ubicarnos en el espacio temporal en el que se da el fenómeno Daft Punk y paralelamente ubicar a estos dentro del marco de la era digital, que ha determinado considerablemente el cambio de siglo. Hemos visto cómo nostalgia y retromanía, valores intrínsecamente unidos, han determinado por completo la carrera y el éxito del dúo parisino.

---

<sup>5</sup> Estas músicas de creación digital comparten la inmediatez característica de la compresión digital, una técnica de producción que hace que todas las frecuencias dentro de una mezcla suenen casi al mismo nivel, de modo que no hay estratificación de volúmenes entre por ejemplo, voces, bajos y acompañamiento armónico: cada track EDM sale como un bloque sólido, es un fragmento de audio marmóreo, pesado y que suena, internamente a un volumen altísimo-lo que hace que, al pasar por un sistema de amplificación masivo, resulte como una explosión de audio, y que a la vez provoque un impacto contundente al sonar en aparatos de menor fidelidad como teléfonos móviles, ordenadores portátiles...(Blánquez 2018: 510-511)

La nostalgia como lugar donde confluye la memoria individual y colectiva nutre de sentido emocional a todos aquellos artefactos culturales “retro-maniacos” que encuentran en el pasado musical (mediado) un lugar idílico al que venerar. También hemos apuntado a las nuevas formas de consumo y producción, estimuladas por la nueva tecnología digital, que empuja a un consumo y flujo de trabajo creativo ecléctico de fundamento posmoderno.

La tecnología digital y su influencia, tanto en la producción como en el consumo, para Reynolds ha significado la gran revolución musical en lo que llevamos de siglo, por encima de cualquier género o estilo musical. En consecuencia, a la sobreabundancia de información que permiten las nuevas tecnologías, el pasado se le presenta al artista como un macro archivo repleto de documentación audiovisual de todo tipo, permitiendo una emulación cada vez más fidedigna. Así es como el presente se “contamina” de experiencias culturales cargadas de nostalgia pasada “hiper-realista”. Y, en este sentido, Reynolds apunta al pasado, de forma catastrófica, como el peligro más grande para el futuro de nuestra cultura musical. Según su planteamiento, hemos llegado a un punto de inflexión en el que la actual fiebre por lo retro es una rúbrica de sentencia de muerte para toda originalidad orgánica en la música popular presente. El pasado conocido y reconocido se ha convertido en la cárcel del artista musical, que vive abrumado ante la misión casi quimérica de innovar en la era digital.

Daft Punk, tras la publicación de su segundo álbum *Discovery* (2001), se subieron al tren retro-nostálgico para no volver a bajarse de él jamás. Esa vía fue la que les brindó éxito a nivel mundial, la que despertó el interés de productores y celebridades de un amplio espectro musical, desde David Bowie o Madonna hasta Kanye West; con este último colaborarían más adelante.

Su relación con la “retro-fórmula” fue responsable en gran medida del exiguo éxito, en comparación con *Discovery*, de su siguiente álbum, *Human After All* (2005). En el momento en que intentaron volver al camino de la experimentación, a una electrónica más intuitiva, arriesgada y menos deudora del pop de radio fórmula ochentero se chocaron con su propia sombra. Cuando Daft Punk tomó el camino del *synth-pop* revivalista de los ochenta, dieron un salto de popularidad abismal, pero paralelamente perdieron hordas de seguidores acostumbrados a frecuentar *raves* y consumir música electrónica “de *pedigree*”. Como he mencionado en la primera parte del trabajo, *Human After All* tenía un fundamento estético basado en el Rock de garaje, más deudor del rock de los setenta,

donde la guitarra gana protagonismo. El disco intentó buscar una sonoridad menos edulcorada, con menos compresión y trabajo de síntesis.

*Grosso modo* el disco buscaba una fórmula más improvisadora, partiendo del hecho de haberse hecho en seis semanas, casi como un ejercicio ético. Al margen de su intento por volver a la senda de la experimentación en busca de un camino nuevo, el álbum también está concebido desde un ejercicio de revivalismo, en este caso cambiando el foco de interés del pop de los ochenta al hard-rock y las guitarras distorsionadas de los setenta-ochenta. El mismo ejercicio de revivalismo, todavía más evidente, lo tenemos en su último trabajo, *Random Access Memories* (2013). Partiendo de la portada del álbum, un homenaje explícito a *Thriller* (1982) de Michael Jackson, con la misma tipografía en la firma sobre fondo negro. En *R.A.M.*, lo retro se convierte en un homenaje deliberado a la década de los setenta estadounidenses en su vertiente más disco. En este álbum la nostalgia funciona de una manera muy potente. Guy-Manuel y Thomas involucraron en su producción a figuras protagonistas de la música disco de los setenta, como Nile Rodgers (guitarrista de Chic) o Giorgio Moroder, figura clave en el euro-disco durante la década de los 1970s y productor de los grandes éxitos de Donna Summer.

Me interesa acotar este espacio temporal entre *Discovery* (2001) y *Random Access Memories* (2013), un intervalo de una década que he abordado en este apartado desde una visión más global, con la irrupción del EDM como acontecimiento de fondo. El siguiente punto se centrará en el revivalismo, en lo musical y sobre todo en el universo visual de Daft Punk.

## **Retrofuturismo y cyberpunk**

Una parte importante del imaginario visual de Daft Punk, comenzando por sus propios avatares robóticos, parte de una visión nostálgica del futuro basada en el pasado (retrofuturismo). Tal y como apuntaba en el apartado anterior, Daft Punk han sido constantes en el uso nostálgico de influencias heterogéneas a la hora de crear su obra musical y extra musical. La fiebre por lo retro es discreta en su primer álbum, *Homework* (1997), pero es completamente deliberada de la etapa *Discovery* (2001) en adelante. Lo retro en *Homework* lo podemos identificar en casos aislados, como en el uso instrumental de la caja de ritmos analógica Roland TR 909, el Yamaha DX7 o por ejemplo en la

presencia anecdótica del reproductor estéreo al hombro del perro antropomorfo Charles, en el videoclip de “Da Funk”.

“El Retrofuturismo es un circuito de retroalimentación estética que recuerda una creencia perdida en el progreso, las viejas imágenes de lo que alguna vez fue nuevo”. (Maak, en Guffey 2014: 434). Podemos emparentar esta visión nostálgica del futuro con la teoría de la *Retromanía* de Reynolds, no deja de ser otro ejemplo cultural más dentro de la fiebre revivalista de finales del siglo XX, si bien es cierto que su origen es anterior al siglo XXI en el que fundamenta su teoría Reynolds. Como apunta el escritor de ciencia ficción William Gibson, padre del *cyberpunk*, al que me referiré después: “hoy, nuestros futuros son cada vez más citados: cada uno está obsesionado por los “fantasmas semióticos” de futuros pasados” (Guffey 2014: 434).

En *Retro: The Culture of Revival* (2006) la historiadora del arte Elizabeth E. Guffey señala al editor, escritor y músico Lloyd Dunn como el responsable de acuñar el término “retrofuturismo” en 1983. (Guffey 2006: 152). Para Guffey, el retrofuturismo está dentro de la visión corrosiva y escéptica del existencialismo dominador de la segunda mitad del siglo XX. El retrofuturismo implica un anhelo nostálgico, irónico e incluso crítico de la utopía tecnológica de épocas pasadas. Es a partir de las décadas de 1970 y 1980 cuando comienzan a surgir temas retrofuturistas en la ficción literaria y cinematográfica, el arte y la cultura en general. Estas visiones del futuro se nos presentan a través del presente, en una “parábola temporal” que plantea un desafío anacrónico, obligando a nuestros contemporáneos a confrontar concepciones anteriores del futuro (Guffey 2014: 437).

En la ciencia ficción el retrofuturismo se nos revela como la práctica de referenciar, enmarcar o insertar elementos de imaginarios futuristas más antiguos en las narrativas contemporáneas (Frelik 2013: 207). Para Guffey el resurgimiento del interés del pasado en el arte conlleva una “especie de subversión en la que la vanguardia artística y cultural comenzó a mirar hacia atrás para avanzar adelante” (Guffey 2006: 8). Haciendo una analogía con ambas ideas, se puede ver el álbum *R.A.M* (2013) de Daft Punk como una decisión estética de tomar cierta distancia crítica con las técnicas de producción electrónicas modernas basadas en el muestreo y la síntesis. Con este álbum, Daft Punk no solo rindió culto a las celebridades de la música disco de los setenta, también a aquellas figuras importantes a la sombra del artista protagonistas en la producción musical y la innovación tecnológica.

Con *Random Access Memories* Daft Punk enmarcan una época pasada (la de los 1970s), en su vertiente más *dance*, pero con un flujo de trabajo contemporáneo. El uso de la electrónica se limitó bastante en la producción del disco. Pero en la post-producción los arreglos instrumentales analógicos, como solos de guitarra, secciones orquestales o patrones individuales de batería fueron tratados con software digital en un flujo de trabajo similar al que habrían practicado en sus discos anteriores, solo que en lugar de trabajar con fragmentos concretos de otras canciones (muestreo), lo hicieron con una biblioteca de sonidos instrumentales grabados de forma analógica en el estudio, contando con músicos de talla soberbia, como el guitarrista Nile Rodgers o el batería Omar Hakim. El disco es también un homenaje a estos músicos de sesión, actores secundarios, en cuanto a notoriedad pública, pero creadores de algunas de las secciones instrumentales más icónicas de la historia de la música popular afroamericana del último tercio del siglo XX.

En lo que refiere a la visión subversiva que propone Guffey del producto retro para innovar respecto al presente, Daft Punk han declarado su intencionalidad con este álbum de crear un trabajo de estudio siguiendo el flujo de trabajo de la era pre-digital, para llevar a cabo un trabajo que no solo ambicionaba ser homenaje al sonido disco de los setenta, sino también recuperar la vitalidad orgánica de esas sesiones de estudio analógicas llenas de improvisación y creatividad manual. En referencia a esto, cito un comentario del propio dúo sobre el tema incluido en el álbum “Lose Yourself To Dance”, en una entrevista concedida para el diario francés *Le Nouvel Observateur* y publicada el 18 de abril de 2013:

Este tema es la definición más sencilla de lo que queríamos hacer: un álbum muy simple y trabajado al mismo tiempo, con bajo, batería, guitarra...y robots. Es lo contrario de algo sobre producido. Nuestra fantasía era rehacer la música de baile con tambores. En este sentido el disco nos ha dado una enorme satisfacción, estamos muy orgullosos de que suene una batería de verdad, y no una caja de ritmos.

Visto con la perspectiva de diez años, podemos afirmar que este disco abrió una vía hiper-explotada actualmente, con grupos como los australianos *Parcels* o los franceses *L'Impératrice*, deudores del sonido *nu-disco* retromaniaco de Daft Punk en *Random Access Memories*. Pero, además, podemos rastrear su influencia transversal en creaciones recientes del *mainstream* latino, por ejemplo, en el tema “Te Felicito” (2022) de Shakira y el productor Raw Alejandro, cuyo tamizado electro-pop y fondo instrumental del estribillo recuerda considerablemente a partes instrumentales del álbum de Daft Punk, o también en las colaboraciones del productor y DJ argentino Bizarrap con artistas de

género urbano, popularizadas como “BZRP *Music Sessions*”. La lista de artistas de la última década que se han visto influenciados en algún momento de sus carreras por el dúo francés es inagotable y variopinta, por citar algunos nombres: Justice, The Weekend, Lcd Soundsystem, Guetta, Dua Lipa, Tame Impala, Parcels, Kavinsky, Kanye West, en todos ellos podremos encontrar elementos sonoros de producción que nos evocarán a Daft Punk.

Pero es en el campo visual donde podemos hallar de forma más manifiesta los elementos retrofuturistas, siendo esta etiqueta más abstracta en su aplicación musical. En relación con esta corriente, encontramos un subgénero de la ciencia ficción que puede servirnos para identificar algunos elementos importantes en la narrativa, en las experiencias cinematográficas y en la estética de Daft Punk: el cyberpunk.

El cyberpunk parte desde las historias de ciencia ficción de la literatura y llega al cine mezclando tecnología y naturaleza, mostrando cómo el cuerpo y la mente humana son intervenidos, potenciados y hackeados (Armesto 2014: 36). Podemos emparentar este género con películas icónicas de la ciencia ficción, como *Blade Runner* (1982), *Matrix* (1999) o *Tron* (1982), recordando la participación de Daft Punk en la creación de la banda sonora de la secuela de Tron, *Tron Legacy* (2010).

Si bien es cierto que el cyberpunk no es otra cosa que una corriente literaria que surgió en la década de 1980 dentro del seno de la ciencia ficción, principalmente anglosajona (Armesto 2014: 38) podemos rastrear y extrapolar algunos de sus elementos, aunque sea más en apariencia que en sustancia, en creaciones audiovisuales de la música popular urbana de las dos últimas décadas, e incluso en géneros de irrupción reciente como el *retrowave* o el *vaporwave*.

Se considera al escritor estadounidense William Gibson padre de este subgénero de la literatura de ciencia ficción, y su obra *Neuromante* (1984) el referente absoluto de la corriente (Armesto 2014: 39). Gibson, junto a Rucker, Shiner, Shirley y Sterling conforman el grupo fundador del género literario, a este grupo de escritores se le etiquetó como “el grupo de las gafas de espejo” en alusión al elemento icónico de las gafas compartido por todos ellos en sus relatos.

Las gafas de sol de espejo se convirtieron en un tótem desde los tempranos días del 82. [...]Las lentes de espejo, preferentemente cromadas, y con monturas negro mate, los colores totémicos de la corriente aparecían en un cuento tras otro, como una suerte de emblema literario (Bruce Sterling 1986: 16).

Estos autores literarios son responsables de sentar las bases e intereses de este género deudor de la ciencia ficción. Con el paso de las décadas, el género se ha mantenido vivo en el cine de vertiente más comercial, y ya en las dos últimas décadas en videojuegos y series de ficción. La obra *Neuromante* (1984) de Gibson se ha visto reflejada en el cine con la saga *Matrix*, escrita y dirigida por los hermanos Wachowski.

La película *Matrix* (1999), por ejemplo, toma como modelo la novela de Gibson, que incluye los términos “matriz”, definiéndose como un ciberespacio de realidad virtual, o la ciudad de Sion, (Zion en el film) que está repoblada por refugiados. En la saga *Matrix* ocurre exactamente lo mismo, el mundo de las máquinas es un espacio donde los humanos pueden entrar y salir mediante conexiones cerebrales (Avalos 2013: 4).

La realidad virtual es una constante en los temas del cyberpunk, lo vemos en *Matrix*, también en *Tron* y *Tron Legacy*. Los otros temas capitales del género son la inteligencia artificial, los hackers o piratas informáticos y el poder de la red, todos se juntan en la realidad distópica que vislumbraron estos autores en los ochenta y que llega a las ficciones de nuestro tiempo. Es interesante la definición que propone el antes mencionado Bruce Sterling, responsable de editar en 1986 la reconocida antología del género *Mirrorshades* (1986), quien se refiere al *Cyberpunk* de la siguiente manera:

Cualquier cosa que se le pueda hacer a una rata se le puede hacer a un humano. Y podemos hacer casi cualquier cosa a las ratas. Es duro pensar en esto, pero es la verdad. Esto no cambiará con cubrirnos los ojos. Esto es *Cyberpunk*. (Sterling, en Ávalos 2013: 5).

Tres décadas después de su nacimiento, la visión distópica de estos literatos se nos plantea como un futuro catastrófico inquietantemente reconocible en el presente. El mundo imaginado por este cyberpunk originario, obsesionado con los escenarios virtuales, se nos plantea como un escenario tan cerca de la ficción como de la realidad contemporánea. La amenaza de la inteligencia artificial se materializa en estas ficciones a través de robots asesinos del tipo Terminator, en nuestra realidad adquiere la forma de plataformas digitales capaces de moldear sociedades, llegando a inclinar el peso de la balanza en resultados electorales. Los algoritmos al servicio de los grandes poderes fácticos y empresariales, sustentando un modelo de negocio basado en la extracción de datos sin límites morales, son la inteligencia artificial real que interviene en nuestra sociedad. También están las redes sociales, que no dejan de ser una realidad virtual y su impacto, fundamentalmente en la población joven, es una traslación real de la deshumanización de las personas, otro tema capital en la ficción cyberpunk.

Daft Punk en la película *Electroma* (2006) coquetearon con el tema de la alienación a través de un mundo poblado por robots, en el que ellos, protagonistas del filme prácticamente mudo, aspiran a convertirse en humanos recibiendo reprobación por parte de la masa robótica homogénea. Esta película puede verse como metáfora de un mundo en creciente tecnificación, que alinea y homogeniza la naturaleza humana. (ReasonWhy 2021). También coquetearon con la misma línea crítica en el videoclip del tema “The Prime Time of your Life”, perteneciente al tercer álbum de estudio del dúo, *Human After All* (2005).

El videoclip especula incisivamente sobre el efecto nocivo en la juventud de los medios, en este caso la televisión, de haberse hecho ahora quizás tendría un móvil y TikTok como agentes mediadores protagonistas. En el video una niña no deja de ver esqueletos en la televisión, fruto de esta obsesión termina por rebanarse la piel y morir en el acto. El video, realmente angustioso, es una crítica descarnada a la imposición de cánones universales de belleza y el bombardeo mediático continuo de estos modelos homogéneos que pueden dañar la autoestima, siendo la población más joven potencialmente vulnerable a ellos. 18 años después este problema no solo no ha menguado, sino que ha sido amplificado a través de las redes sociales, pensemos por ejemplo en la moderna obsesión por los filtros de Instagram. Según un artículo del portal digital de Atresmedia “CienciaXplora” en 2017 unos datos recogidos por la Academia estadounidense de Cirugía Plástica y Reconstructiva Facial demostraban que el 55 % de los pacientes solicitaban procesos cosméticos para verse mejor en redes sociales. (TecnoXplora 2022). Daft Punk, como dos Nostradamus de la cultura moderna, estaban poniendo el foco sobre este problema, que no para de hacerse más grande. Es lapidario acudir a las estadísticas sobre depresión y suicidio juvenil y ver cómo paulatinamente han crecido de forma exponencial coincidiendo con la irrupción y popularización de las redes sociales.

La ciencia ficción encontró en el Siglo XXI su campo especulativo de acción. El *ciberpunk*, como subgénero de esta, es quizás la propuesta más excitante y a la vez perturbadora si observamos cómo las conjeturas distópicas que plantea su narrativa van encajando cada vez más con la sociedad de nuestro presente. Hemos visto cómo Daft Punk se interesó por temas compartidos con el *ciberpunk*, como la alienación humana y la crítica a los medios de comunicación. Estos fenómenos a los que me he referido en este capítulo coinciden en el tiempo; es el caso del videoclip de “The prime time of your life”,

incluido en el álbum *Human After All* junto a otras canciones como “Technologic”, o la enfática orwelliana “Televisión Rules The Nation”, cuyo mensaje queda claro escuchando la letra de la canción. Es curioso el trasfondo metafórico de este disco, en el que Daft Punk se reivindica como *Humanos después de todo*, desde su condición mediática de robots. Tras el disco, este concepto creativo continuó un año después con la película *Electroma*, en esta época su vestimenta sufre cambios y se adapta a un *outfit* mucho más casual y rockero, con sus icónicas cazadoras de cuero con el nombre estampado en lentejuelas en la espalda. Con este *look* aparecieron en el concierto de Coachella (2006), recordado por la imponente pirámide led, modelo pirotécnico a seguir por el género EDM en espectáculos de aforo masivo.

El led es otro elemento estético fundamental en la narrativa cyberpunk, pensemos por ejemplo en la versión futurista de la ciudad de los Ángeles en *Blade Runner*. Daft Punk desde la etapa *Discovery* ha explotado la tecnología led desde la propia concepción de sus cascos y sobre todo en la pirámide de Coachella. Este concierto, el primero de una gira que consolidó su condición de mitos de la música popular moderna, generó un gran impacto principalmente por el despliegue lumínico de luces led. Entrancamos aquí con la idea de la construcción mediada del canon de la música popular urbana que apuntábamos anteriormente, basada en esa colección de hitos que van construyendo la historia del rock y del pop, alimentando las leyendas de generación en generación. Así, por ejemplo, podemos plantear un puente intergeneracional entre el concierto de Daft Punk en Coachella y el concierto de Jimmy Hendrix en Woodstock, la aparición de The Beatles en la azotea de Apple Corps o el concierto de Queen en el festival *Live Aid*. Volvemos a las palabras de Michelangelo Matos en el documental realizado por la BBC *Unchained* (2015), “nunca nadie había visto ese nivel de producción en un espectáculo musical de electrónica”.

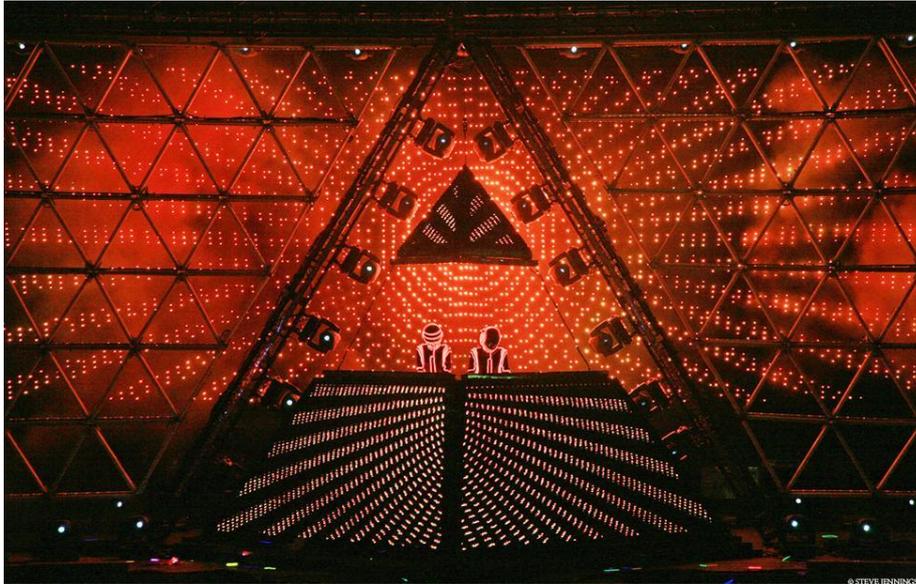


Ilustración 1. Pirámide Led (gira Alive 2006/2007) <sup>6</sup>

Retrofuturismo y cyberpunk son dos términos pertenecientes a la narrativa audiovisual y literaria, su uso en el ámbito musical sería poco ortodoxo. No obstante, y esto es lo que ha suscitado mi interés en el presente trabajo, sí creo que hay elementos de estos subgéneros de la ciencia ficción, tanto en apariencia como en contenido aplicables a la música pop, sobre todo en su vertiente más electrónica. La música popular de masas desde su eclosión a finales de los cincuenta del siglo pasado y progresivamente a mayor escala ha estado siempre muy ligada a lo visual; no en vano, la historia de la música pop ha sido y es procesada a través de los medios de comunicación.

En este proceso histórico de las músicas populares de masas, el canal mediador ha ido cambiando: empieza siendo la radio, conquistó la visualidad con la televisión y finalmente Internet. Desde la llegada de la televisión, la música popular se presenta al consumidor como un hecho audible y visual cuya avenencia ha ido siendo con el paso del tiempo cada vez más simbiótica.

La llegada de internet propició, aún más, propuestas revivalistas como la de Daft Punk, leída dentro de una lógica cultural posmoderna. Las conexiones tecnológicas y el desarrollo digital han dado rienda suelta a una dialéctica constante entre el pasado y el presente como nunca había sido posible. En este contexto, prácticas musicales como la cita se hacen aún más explícitas, cambiando la evocación o recreación por una mención directa, lo que entendemos hoy en día como *sampling* o muestreo musical. Aunque esta

---

<sup>6</sup> Recuperado de: <https://www.dancemusicnw.com/why-daft-punk-alive-2007-important/> [17 de Abril de 2023]

práctica se remonta a la era analógica y se generaliza en la música popular en los años 1970 en paralelo a la irrupción del hip-hop, es en la era digital cuando se vuelve cotidiana en otros géneros musicales. Los softwares digitales facilitaron exponencialmente las posibilidades de acción sobre las muestras y empujaron desde su atrayente viabilidad el uso indiscriminado de anacronismos sonoros.

La cada vez mayor accesibilidad a los medios con la que convivió Daft Punk, en plena era de implosión digital, ayuda a comprender el giro estilístico que adoptaron con la gestación de *Discovery*, sin duda el álbum que descubrió (en alusión al título) la fórmula del éxito y el camino a seguir hasta el final de su carrera. Muy probablemente el fenómeno Daft Punk se habría diluido en otra retro fórmula más del montón si no hubiera acompañado a su música toda la exquisita parafernalia visual y narrativa. En el último capítulo abordaré algunos ejemplos audiovisuales concretos, a los cuales me he referido de pasada en este apartado, para definir un poco más esta dialéctica entre pasado, presente y futuro en Daft Punk.

### CAPÍTULO 3. ANÁLISIS DISCURSIVO: Lo retro, lo cyberpunk y lo posmoderno en Daft Punk

El bricolaje estético de Daft Punk es una suma de muchas influencias, que van desde la creación de avatares de David Bowie; la película musical *El fantasma del paraíso* (1974) de Brian de Palma; *The Day the Earth Stood Still (Ultimatum a la tierra)* (1951), película de ciencia ficción de Robert Wise y más decisivo aun el ejemplo de los alemanes Kraftwerk, pioneros de la música electrónica en el pop, quienes se refirieron a su música como “robot pop” y se autoidentificaron como robots en su sencillo de 1978 “The Robots”. Kraftwerk ha jugado en toda su carrera con una idea de mascarada similar a la que propusieron Daft Punk a partir de *Discovery*, llegando en alguna ocasión a utilizar robots reales en concierto o incluso a delegar en ellos entrevistas televisivas. En el apartado musical, hay muestras muy evidentes del parentesco entre ambos, por ejemplo, en el uso del vocoder como simbología del autómeta, empleado en el tema de Daft Punk “Television Rules the Nation” inevitablemente recuerda al tema “The Robots” de los teutones. El álbum *Man Machine* (1978) en el que se incluye este tema, es considerado como uno de los primeros trabajos de música techno de la historia de la música. El álbum de Kraftwerk tiene un concepto eminentemente retrofuturista, desde varios enfoques:

La portada del álbum exhibe un evidente guiño estilístico al constructivismo de artistas de la década de 1920 [...] (los miembros de la banda se han referido a él como “el álbum ruso”), y una canción vuelve a hacer referencia a la película *Metrópolis*. A partir de este álbum, Kraftwerk también usaría sus “maniqués de la sala de exposición”, también conocidos como robots en el escenario y en el material promocional. (academia-lab.com).

El constructivismo ruso se hace evidente en la portada de *Man Machine* que muestra a los componentes uniformados, inexpresivos, robóticos, con una clara reminiscencia a los carteles propagandísticos del movimiento supremacista soviético concebidos desde el culto al líder. Kraftwerk ha mantenido desde su origen un íntimo lazo narrativo con el imaginario de la ciencia ficción precursora de los años 1950. El tema “Television Rules the Nation” de Daft Punk se adapta muy bien a esta estética y atmósfera evocadora del futurismo de los años cincuenta. El mensaje reiterativo de la canción que advierte una y otra vez de su propio título, tratado como una especie de mantra *robótico* (“la televisión gobierna la nación”), se recibe como un eslogan amenazador que nos trasfiere al mundo ficcional creado por George Orwell en la novela *1984*, en el que el gran hermano ejerce un control omnipresente sobre los ciudadanos. Otra cosa que emana

de ambos temas y es constante tanto en Kraftwerk como, y, sobre todo, en Daft Punk es un tono escéptico o naif en torno a la tecnología, en muchas ocasiones ambiguo, infantil y vacío de contenido.

Antes del 2000 Daft Punk jugó siempre con su ocultación bajo máscaras y disfraces estrafalarios de poco presupuesto. Estas experiencias improvisadas de ocultación fueron la antesala a su conversión en robots. Dice al respecto Orla Lee-Fisher, jefa de Marketing de Virgin Records Uk:

Significaba que a partir de ahora teníamos fotos y cosas, porque en realidad antes de eso no lo teníamos [...] Todo tenía que ser creado con maquillaje o disfraces. Así que esto nos dio una identidad visual que no teníamos antes, fue muy inteligente: se convirtió en su aspecto (Cardew 2021: 163)

El casco de Bangalter aparentemente se inspiró en el personaje Gort, de la película de 1951 *The Day The Earth Stood Still* (*Ultimátum a la tierra*, en España). Comenta Tony Gardner, diseñador de los cascos robóticos de Daft Punk:

“*The Day The Earth Stood Still* es una de las películas favoritas de Thomas y mía, por lo que tuvimos un punto de referencia mutuo desde el principio”, dice Gardner. “Siempre empiezas a sacar referencias de otras cosas para compartir con la gente para comunicar algo visual... Estábamos sacando referencias de Gort [...] y también los cascos estilo policía de *THX*, la película estudiantil de George Lucas [...]” (Cardew 2021: 165).

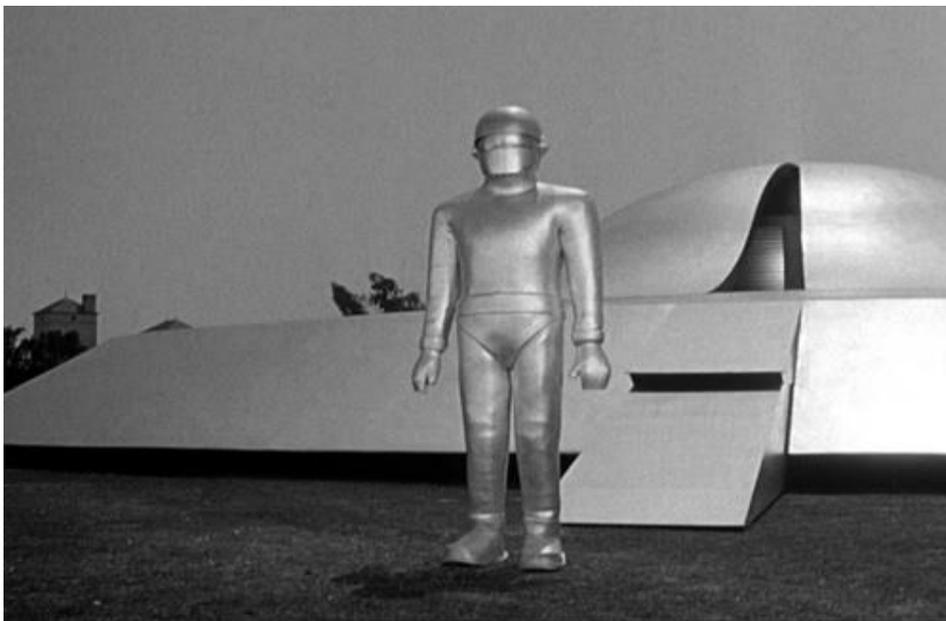


Ilustración 2. Gort en *The Day The Earth Stood Still* (1951) <sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Recuperado de: <https://www.espinof.com/criticas/ultimatum-a-la-tierra-klaatu-barada-nikto> [17 de Abril de 2023].

Volvemos a dos visiones de la ciencia ficción futurista primitiva, la primera del año 1951 y la segunda, la película de George Lucas, del 1971. Incluso podríamos encontrar fuentes de inspiración para el diseño de sus cascos en la película *RoboCop* (1987) o en la amplia variedad de modelos de la saga *Star Wars*. Hay, por tanto, una deliberada intención de los franceses por adaptar un diseño robótico basado en la visión del futuro de estas experiencias pasadas de la ciencia ficción, con un resultado totalmente retrofuturista.

El casco dorado de Homem Christo destaca por su pantalla led, que cobraba vida durante los conciertos con una amplia gama de colores, efectos lumínicos y mensajes a modo de eslóganes. Estas ideas iniciales, fueron readaptándose, con atuendos más cómodos y utilitarios para las actuaciones en vivo. Estos cambios estilísticos de diseño también fueron acordes a las mutaciones estilísticas o cambios de concepto del dúo. En este caso, Tony Gardner se refiere al cambio de imagen más significativo respecto a los originales creados a partir de los bocetos de dos artistas gráficos amigos de Daft Punk.

Cambiaron para funcionar mejor y también cambió la estética de sus personalidades [...] Para cuando se oscurecieron [alrededor de la época de *Human After All*, cuando los robots empezaron a lucir atuendos de cuero negro] también remodelaron la imagen de los cascos, cambiando el modelo original influenciado por el anime. Creo que Martin [Fougerol] y Alex [Courtès] habían creado esos diseños pensando en los dibujos animados para la película *Interstella* en la que los propios robots hacían un cameo. (Cardew 2021: 166)

Importante en la construcción de sus caracteres fue también la película antes señalada *El fantasma del paraíso* (1974) de Brian de Palma. Una excéntrica reformulación con estética glam de los mitos de Fausto, el retrato de Dorian Gray y el fantasma de la ópera en forma de ópera rock. Bajo su trama disparatada se esconde una sátira a la industria musical. Bangalter declaró que era “nuestra película favorita, la base de mucho de lo que somos artísticamente” en una entrevista de 2013 con Simon Reynolds para el *New York Times*. (Cardew 2021: 166).

En la creación del fenómeno Daft Punk han jugado un importante papel las sinergias culturales: las menciones, referencias, homenajes, colaboraciones con un sentido connotativo.

Incluso en la decisión artística del enmascaramiento pudo haberse visto motivada por el personaje principal de la película de Brian de Palma, quien adopta una máscara tras sufrir graves quemaduras que desfiguran su rostro.

La extravagante y descarada forma de entremezclar productos culturales pop, con referentes literarios canónicos, gesto completamente posmoderno, enlaza también con el concepto artístico de Daft Punk. Por otra parte, las canciones compuestas para la película por el propio Williams son una muestra paródica y exagerada del *zeitgeist* del rock de los setenta, en un momento en el que la nostalgia y la modernidad se encontraban y materializaban en el glam rock. Se puede equiparar este momento coyuntural de la música popular urbana con los años de *Discovery* (2001), en los que la música *dance* miró al pasado como medicina contra la complejidad y barroquismos texturales en los que había caído la música electrónica a finales de los 1990. Con el glam en la década de 1970 pasó algo parecido, surge en respuesta a la complejidad y academicismo musical en el que había derivado el rock a finales de la década de 1960 en sus vertientes psicodélica y progresiva. El campo de innovación del rock en los setenta cobró valor más que por el contenido por el continente. Los artistas potenciaron el elemento visual, partiendo de una ruptura transgresora del bricolaje estético del rock de los cincuenta. Artistas como David Bowie explotaron una faceta performativa inédita hasta ese momento. Bowie al principio de su carrera jugó con una narrativa performativa basada en la proyección de avatares creados como una extensión del contenido de sus canciones y álbumes. Daft Punk tomaron prestada esta idea de ocultación de las mascaradas del rock de los setenta, también está el ejemplo de Kiss y todavía mucho más cercano, en cuanto el elemento tecnológico, la experiencia de Kraftwerk antes mencionada.

La decisión creativa de convertirse en robots fue mucho más allá del simple disfraz, la metamorfosis en seres robóticos es mucho más compleja y profunda. Los cascos permitían una nueva comunicación con la audiencia a partir de su desarrollo tecnológico basado en pictogramas y texto programados. La música funciona como uno de los acontecimientos que engloban el proyecto creativo holístico “Daft Punk”, donde todos sus elementos están conectados como vectores, en una red de influencias y referencias trans-mediáticas tamizadas en un fondo de preeminente nostalgia retro maniaca. Cito a continuación del libro de Cardew varios ejemplos que ilustran esta idea holística con un trasfondo cultural retro:

Es Devlin, renombrada artista y escenógrafa, dice que el escenario piramidal de la gira Alive 2006/2007 diseñada por Martin Philips y el experto en iluminación John McGuire era casi como una extensión de los propios cascos. Puedes ver este enfoque holístico en letras de *Discovery*. Daft Punk no solo adoptó la identidad de los robots y continuó con normalidad; tomaron la idea de ser robots en la misma creación musical. “Harder, Better, Faster, Stronger” es, al igual que “The Robots” de Kraftwerk, es una canción sobre ser un

robot. “Short Circuit” con su dramática coda, transmite cómo se sentiría un robot a medida que su batería se desgasta. [...] “Si tomas el espectáculo que hicimos como robots en la pirámide de luces, con decenas de miles de personas bailando y sintiendo que todos estábamos en *Encuentros en la tercera fase*...hubiera sido para mí mucho menos interesante el acto de mostrar a dos tipos en una pirámide como esa, donde estaría funcionando un tipo de culto a la personalidad”. (Cardew 2021: 171).

Estas palabras de Thomas Bangalter recogidas en el trabajo de Cardew reflejan la forma en la que Daft Punk crearon y manejaron su imagen como un elemento de diseño más, como una auto proyección de sus avatares, dentro del concepto artístico global. La referencia a la película de Steven Spielberg *Encuentros en la tercera fase* (1977) es una muestra más del interés de los galos por la ciencia ficción futurista de la década de 1970. El universo tecnológico de Daft Punk deviene en un doble plano dual. Por un lado, está la ambivalencia entre el hombre y la máquina, con sus puntos filosóficos intermedios y, por otro, está la interacción entre lo terrenal y lo galáctico. Así, por ejemplo, la temática de viajes espaciales se repite en varios ejemplos de su producción artística: la encontramos en la historia de *Interstellla 5555* (2003), la película configurada como colección de videoclips animados que completo conceptualmente el álbum *Discovery* (2001):

Un malvado empresario secuestra y lava el cerebro a un grupo de rock extraterrestre, los convierte en estrellas de rock prefabricadas, los envía a la Tierra y los manipula hasta hacer que sean los números uno en todas las listas, dándole a él más poder. (filmaffinity.com).

En el argumento de *Interstellla* está funcionando este doble plano extraterrestre/terrestre y lo hace como fondo de una historia completamente humana con un trasfondo de crítica al *star-system* de una industria musical pop cada vez más artificiosa y prefabricada donde el artista pierde por completo su libertad creativa.

Esta película en la que los propios Daft Punk son introducidos con sus alter-ego animados es una muestra más del *collage* artístico y la holística que impera en sus proyectos, donde lo performativo está completamente ligado a lo ficcional y cuesta delimitar el plano real del imaginario.

Otra muestra de su interés por el tema espacial es el videoclip de “I Feel It Coming” (2016) del canadiense Abel Makkonen Tesfaye, conocido popularmente como The Weeknd. El tema es una de las dos colaboraciones con Daft Punk en su tercer álbum de estudio *Starboy* (2016), la otra es la canción que da nombre al disco *Starboy*. El

ambiente espacial de tonos rojizos satinados; el filtro *lo-fi*<sup>8</sup> presente a nivel visual y sonoro o el tratamiento ultra procesado de la voz de The Weeknd, caracterizado tímbricamente para que evoque a Michael Jackson; son signos de un deliberado acicalamiento estético años ochenta, de manifiesto signo nostálgico y retrofuturista. Otros ejemplos de esta inclinación por lo espacial son el videoclip de “Around the world” (1997) con los rudimentarios cascos espaciales, destacado por ser la primera vez en la que relacionamos Daft Punk con robots, o el tema “Contact”, que cierra su último disco *Random Access Memories* (2013), con muestras de una grabación de la misión espacial Apolo 17, cedida por la NASA.

Retomando el hilo de su lógica artística holística, es interesante analizar el álbum *Human After All* (2005) y los acontecimientos que completan esta etapa: la gira de la pirámide y la película *Electroma* (2006), como parte de un conjunto creativo en el que Daft Punk explotaron las tensiones entre lo humano y la inteligencia artificial, de lo que podemos extraer una lectura en clave cyberpunk. En el apartado lírico, sus letras se construyen con una fórmula breve y sinóptica, con un lenguaje más cercano al eslogan publicitario que a la canción pop. El disco abre con el tema “Human After all”, que como en todos los temas del disco insiste en un mismo mantra, en este caso “somos humanos, después de todo; más en común, después de todo”. Varios temas en el disco aluden a lo televisivo, con un claro signo negativo: “Prime time of your life” a cuyo videoclip me he referido en el capítulo pasado y, más explícitamente, las encadenadas “The Brainwasher”, “On/Off”, “Television Rule the Nation”. Otros temas escarban en la idea de robots hastiados de su naturaleza artificial y deseosos de experimentar sensaciones humanas, es el caso de la minimalista y ensoñadora “Make love” o el tema que cierra el disco “Emotion”, mecánica y repetitiva, como el disco en conjunto, es una síntesis de todos los tratamientos sonoros del álbum: el talk-box, cajas de ritmos mecánicas, efectos de distorsión. Creativamente, el álbum, como ya mencioné en el capítulo anterior es una respuesta a la sofisticación y ultra-procesamiento digital de *Discovery*.

---

<sup>8</sup> Etiqueta para denominar el sonido de baja fidelidad propio de los formatos analógicos como el vinilo o la cinta de casete. Este tipo de caracterizaciones responden a un resurgimiento característico de la década de los 2000 de estos formatos [...] Este resurgimiento se manifiesta no sólo en el nivel de consumo sino también en el de la producción, con la aparición de escenas musicales asociadas con el sonido de baja fidelidad propio de estos formatos, simbolizados en la etiqueta “lo fi” o la más reciente de “pop hipnagógico”. (Márquez 2012: 5).

Thomas Bangalter explicó a la revista *Time* que, después de hacer *Discovery* “con muchas cajas de ritmos y sintetizadores diferentes y esta idea de una cantidad ilimitada de tiempo para experimentar...nos gustó mucho la idea de establecer un nuevo tipo de parámetro para nosotros, que fue un tiempo limitado con un kit limitado. Dos cajas de ritmos, dos guitarras, un sintetizador de voz y una máquina de ocho pistas. Estábamos interesados en la aspereza de alguna manera y el contraste que proporcionaba”. (Cardew 2021: 206).

Este gesto creativo de inmediatez entronca con la idea del rock de garaje, todavía más explotada si pensamos en el protagonismo de la guitarra eléctrica del álbum. Buen ejemplo de ello es el tema “Robot Rock”, de cuyas dos palabras podemos extraer todo el significado de su concepto sonoro. Esta canción no esconde sus influencias, tampoco su fuente y esto es un proceder muy habitual en su *modus operandi*. La canción es un buen ejemplo de su cuestionable proceder creativo a la hora de practicar el muestreo musical. En este caso “Robot Rock” se construye a partir de un par de fragmentos bastante prolongados del tema “Release the Beast” (1980) del grupo de funk Breakwater, banda perteneciente a ese colectivo de olvidados en la historia musical tan valorada entre los cazadores de *samples*. Las muestras usadas en *Discovery* son cortadas en fragmentos pequeños que hacen que se pierda la referencialidad, luego en mayor o menor medida se maquillan por medio de varios filtros y trabajo de síntesis. En este caso solo hay una muestra, de una sola canción y todo el material del tema de Daft Punk deriva de la reorganización de dos fragmentos cortados y reorganizados a partir de los primeros diez segundos del tema original. Esta mención, que es completamente flagrante, pasa desapercibida gracias a la poca popularidad de la fuente original. Si, en lugar de Breakwater, la muestra hubiera sido obtenida de un tema de Kiss o Van Halen la respuesta negativa habría sido mucho más resonante. Cito a Kiss y a Van Halen porque son actores protagonistas del hard-rock de mediados de los setenta a inicios de los ochenta, a cuya sonoridad pretende evocar nostálgicamente Daft Punk, por medio de los *power chord*<sup>9</sup> ultra distorsionados detraídos del tema de Breakwater. Esta fórmula de citar fuentes poco conocidas para patentar nostalgia es utilizada en múltiples ocasiones tanto en *Discovery* como, de forma aún menos disimulada, en *Human After All*.

Lo humano se materializa en este disco en una intencionada imperfección estimulada por la rapidez autoimpuesta; sin embargo, el resultado paradójicamente se

---

<sup>9</sup> Acorde formado por dos notas (tónica y quinta justa) y en ocasiones una tercera (octava). Este tipo de armonización es recurrente y característica principalmente en estilos de música derivados del rock. Su uso frecuente es con guitarra eléctrica distorsionada.

siente musicalmente como el álbum más mecánico de los cuatro trabajos de estudio de los franceses. Por otra parte, el álbum, a nivel conceptual, deja entrever una crítica al avance tecnológico y a la alienación de la sociedad postindustrial, alertando de los peligros futuros que se ciernen sobre la humanidad. Esta idea conceptual es la que a mi juicio hace de *Human After All* un trabajo exponencialmente cyberpunk. Este poso distópico es potenciado y traducido visualmente en la película *Electroma* (2006), consecuencia fílmica del álbum.

Ya me he referido previamente a la película, al igual que su predecesora *Interstella 5555* su contenido una vez traspasado su sugerente envoltura se desenmascara como algo naïf. No obstante, es interesante desde un análisis meta-narrativo, funciona como una especie de acertijo autorreferencial, en cuyo final se exponen muchos interrogantes. Cuando en la última escena, tras la fallida aventura de convertirse en humanos en un mundo de robots clónicos de los propios Daft Punk, ambos se autodestruyen, algunos podrían haber fantaseado que había llegado su final o que a partir de ahora aparecerían públicamente sin los cascos, algo que nunca ocurrió. Sin embargo, estilísticamente sí hubo un cambio cualitativo en lo sucesivo a la película. El camino de la humanización de los robots comenzado en *Human After All* y confirmado por *Electroma* tuvo una traducción en su atuendo. Las chaquetas de cuero con su logo en tachuelas a la espalda se mantuvieron, y con ellas aparecieron en el icónico concierto de la pirámide de Coachella en 2006. El cuero en este sentido nos conecta no solo con una estética próxima al rock de los setenta y ochenta al que pretende rendir culto el álbum con la asidua presencia de la guitarra eléctrica, también lo hace con los personajes protagonistas de los distópicos escenarios planteados por la ficción cyberpunk, pensemos por ejemplo en *Matrix* o en *Blade Runner*.



Ilustración 3. Fotograma de *Electroma* (2006)<sup>10</sup>

El vínculo de Daft Punk con el cyberpunk se verá aún más reforzado con su participación en la creación de la BSO de la secuela de *Tron*, (*Tron Legacy*, 2010), una de las grandes franquicias fílmicas del subgénero cyberpunk.

La estética de cuero fue un apoyo visual para evidenciar aún más las connotaciones del álbum con el rock de 1970-80. Esta propuesta estética mantuvo una línea continuista con sus herederos Justice, buque insignia del sello discográfico Ed Banger Records, creado por Pedro Winter, mánager de Daft Punk entre 1996 y 2008. Justice potenció todavía más aquellos elementos musicales evocadores al hard-rock de los setenta y ochenta, convirtiéndose en unos de los Dj's más venerados por el público rock de festivales masivos.

Pedro Winter ha favorecido y alimentado todo tipo de sinergias derivadas de las experiencias pioneras de Daft Punk, a los que se les ha ubicado en una posición entronada de padres del proclamado French Touch<sup>11</sup>. De estas propuestas, todas en menor o mayor medida se alimentan de nostalgia. Un caso interesante es el del Dj y productor francés conocido como Kavinsky, que ha explotado una fórmula retromaniaca de sonoridades evocadoras de neones y ciencia ficción ochentera reconocida actualmente con la etiqueta

---

<sup>10</sup> Recuperado de: <https://lucianoavila.wordpress.com/2021/02/22/daft-punks-electroma-2006/> [17 de Abril de 2023].

<sup>11</sup> Variedad parisina en una versión más comercial del house que nace en Francia en los noventa fruto de la obsesión con la primera tradición *garage house* de Nueva York, la música disco y el house de Chicago que sampleaba con avidez loops de música negra de los setenta. (Blánquez 2018).

*Synthwave* o *retrowave*. De la música de Kavinsky, y otros productos *retrowave*, emanan ecos de las bandas sonoras de películas, videojuegos y series de acción de esta década como *Miami Vice*, *Robocop*, *Blade Runner* y *Tron*. Cajas de ritmos analógicas antiguas, el brillante y tan evocador sonido del sintetizador Roland Juno-60, épicas oberturas orquestales, arpegiadores en registros subgraves, solos pirotécnicos de guitarra distorsionada y saxofones sensuales al estilo “Careless Whisper” de George Michael son los ingredientes principales de este género musical, que juega con el inconsciente colectivo generacional. El synthwave ha sido un poderoso aliado en series y largometrajes recreadores de esta atmósfera ochentera, es el caso de *Stranger Things* (2016) o la película protagonizada por Ryan Gosling *Drive* (2011), en cuya banda sonora se incluye el tema “Nightcall” del propio Kavinsky, tema que contó con la co-producción de la mitad de Daft Punk (Guy-Manuel de Homem-Christo). Esta red de conexiones culturales comparte la dimensión retrospectiva, todos ellos son productos fetiches de pasados perdidos e irre recuperables. Un caso particular y precedente de este tipo de sonoridades atmosféricas evocativas del cine y los videojuegos de los 1980’s es el tema “Veridis Quo” perteneciente al álbum *Discovery* (2001). En este tema de Daft Punk ya contamos con elementos propios de esta estética sonora: tempo lento entre 80 y 120 bpm., una repetitiva progresión menor, un arpegiador con subgraves haciendo las veces de bajo, un ritmo hermético simple con acento en el primer y tercer pulso creado por caja de ritmos...

Simon Reynolds remite al término “hauntología”, tomado del libro de Jacques Derrida *Espectros de Marx* (1994) para poner nombre a estos productos musicales ensoñadores de un “tiempo pasado perdido”. El término es un juego de palabras con el campo de la metafísica de la “ontología” y el término “haunt”, traducido al castellano como aparición o presencia fantasmagórica. Esta idea es extrapolable al concepto platónico de “simulacro” que plantea Jameson para referirse a este tipo de objetos culturales posmodernos, adscritos al uso recurrente del juego de la alusión estilística.

Parece apropiado que la cultura del simulacro cobrase vida en una sociedad en la que el valor de cambio se ha generalizado al punto de desvanecer todo recuerdo del valor de uso, una sociedad en la cual, según observó en una extraordinaria frase Guy Debord, “la imagen se ha convertido en la forma definitiva de cosificación mercantil”. (Jameson 2012: 55)

Se pueden hacer muchas lecturas en clave posmoderna de la retromanía en Daft Punk. Cabe decir que la retromanía a la que se refiere Reynolds en su ensayo no deja de ser otro tipo de factura cultural eminentemente posmoderna. Me interesa, después de

haber indagado en su universo transmediático, detenerme en la parte musical, para tratar el concepto posmoderno acuñado por Jameson del pastiche, tan íntimamente relacionado con la técnica compositiva contemporánea del muestreo.

“A menudo se nos ha dicho que ahora habitamos el mundo de lo sincrónico, en vez de lo diacrónico” (Jameson 2012: 52). Esta visión ahistórica del posmodernismo ha sido en parte alimentada por el enorme impacto que las tecnologías de la información han tenido en la sociedad contemporánea. Ya hemos hablado en el capítulo anterior del peso mastodónico que ejerce sobre el artista la accesibilidad prácticamente total al conocimiento que hemos alcanzado a través del avance tecnológico. Bajo este panorama de fácil acceso a nuestros pasados culturales, sumado a una grabación digital sobrada de recursos para ejercer este tipo de alquimia musical histórica se desarrollan fenómenos musicales como los discos retromaniacos de Daft Punk o el antes citado Retrowave. Y es que, como afirma Reynolds, somos víctimas de nuestra siempre creciente capacidad de almacenar, organizar, acceder instantáneamente y compartir enormes cantidades de información cultural (Reynolds 2011:19). Esta accesibilidad al pasado hace que sea fácil experimentar este sincronismo histórico al que se refiere Jameson. Los artistas, creadores y consumidores contemporáneos han naturalizado a través de los usos tecnológicos este clima de accesibilidad. En lo respectivo a la creación musical y todavía más íntimamente relacionado con la música electrónica el resultado es:

Un método de composición recombinante que por lo general conduce a una constelación meticulosamente organizada de puntos de referencia y alusiones: tramas sonoras de exquisito y con frecuencia sorprendente gusto que atraviesan las décadas y los océanos. (Reynolds 2011: 18).

De esta forma se nos plantean temas de Daft Punk perfectamente ajustables a la idea del pastiche. Un caso muy ilustrativo de este método recombinante, por su concentración de elementos alusivos, es el tercer tema “Digital Love” del álbum retromaniaco por antonomasia de Daft Punk, *Discovery* (2001). A nivel armónico-estructural, el tema se cimienta sobre la misma progresión de cuatro acordes sin resolución. Siguiendo la fórmula de citar fuentes de poca repercusión para sonar a referencias de popularidad más extendida, esta progresión es sampleada de la canción original “I love you more” (1979) del pianista George Duke, quien fuera durante un tiempo miembro de la banda The Mothers of Invention, liderada por el icónico Frank Zappa. En el caso de la fuente original, dicha progresión funciona como una breve introducción, de apenas diez segundos, un material fugaz que se evapora con la entrada

de la voz y el desvío armónico que sucede con ello. Es interesante y no resta de valor creativo la capacidad visionaria de adoptar un fragmento, que en el caso del tema original funciona como un material aislado, sin apenas trascendencia en el desarrollo del tema, y dotarlo de más entidad para crear una nueva canción. Daft Punk usa esta progresión como motivo recurrente durante todo el tema, funciona bien y no pierde interés a pesar de lo repetitivo, quizás por su no resolución armónica, por ese cuarto acorde sin resolver. En paralelo a la progresión repetitiva, el tema va adquiriendo elementos sonoros que funcionan como activadores de la memoria nostálgica, juegos referenciales a partir de timbres, usos instrumentales o filtros vocales.

Daft Punk han sabido explotar a lo largo de su carrera un tipo de fetichismo tecnológico, basado en focalizar la atención sobre aquellos elementos susceptibles de ser mapeados y reconocidos como parte de una época perdida que es placenteramente recordada.

El tema se presenta con la progresión de acordes que suena en bucle durante prácticamente todo el tema junto a la base rítmica. Tras el comienzo instrumental la voz empieza a cantar sobre la progresión y se refiere a un sueño romántico, festivo, ambientado en un club de baile, literalmente la canción ya está predisponiendo a un sentimiento amable y ensoñador.

El tratamiento tímbrico de la voz es el primer ingrediente evocativo del tema. Sin requerir de una atención sonora absorta, cualquiera que conozca el tema “Video Killed The Radio Star” (1980), célebre por ser el primer video musical emitido por la cadena MTV, puede escuchar un espejismo de este en el tratamiento vocal con el que Daft Punk canta al amor de discoteca en “Digital Love”. La ecualización pobre en frecuencias graves y agudas, jugando con otros parámetros sonoros consigue este sonido simulador de radio, en cuyo tratamiento está la intención de evocar otra época, en ambos ejemplos. En el caso de Daft Punk es una referencia directa a la época de su niñez, que a partir de estos recursos sonoros es revivida en un disco que juega con esa idea de mosaico infantil liberado de cualquier prejuicio musical estilístico. El concepto del álbum *Discovery*, perfectamente encarnado en esta canción, es un homenaje a los recuerdos de la infancia de Daft Punk, con sus referencias musicales a Van Halen y la música disco. (Cardew 2021: 154). El concepto después sería ampliado visualmente con la película de animación *Interstella 5555: The Story of the Star 5y5tem* (2003), recordando las animaciones japonesas que Bangalter y De Homem-Christo consumieran de niños por

televisión (Cardew 2021: 154). Esta visión conceptual infantil desprejuiciada conecta mucho con la intertextualidad posmoderna y su abordaje del pasado mediante la connotación estilística, expresando la cualidad de “lo pasado” a través del brillo de las imágenes, [...] y los atributos de moda (Jameson 2012: 57).

El tema de Daft Punk avanza a partir del mismo material musical, cambiando en dinámicas y texturas hasta que llega al segundo centro referencial interesante, un fragmento que funciona como puente o interludio. Antes de este, hay otro parón, que podemos denominar como “falso puente”, una reorganización del mismo material original, tratado de forma percusiva (2’15’’), que da “aire” a la canción. Después, el tema vuelve al repetitivo bucle de cuatro acordes hasta que llega la segunda cita (2’46’’), como otro tipo de “recordatorio fantasmal del tiempo perdido” (Reynolds 2018: 347). En este caso el fetichismo nostálgico se hace completamente material, siendo el elemento evocador un piano eléctrico, en este caso el piano Wurlitzer, protagonista tímbrico de algunos de los grupos más icónicos del *soft rock* de finales de la década de los setenta, como por ejemplo Fleetwood Mac o Supertramp. Para recrear esta sonoridad, en lugar de elegir samplear un fragmento, decidieron crearlo ellos, utilizando un Wurlitzer como el que Roger Hodgson usara para tocar la serie de acordes placados del icónico tema de Supertramp “The Logical Song” (1979). El puente es la antesala al clímax de la canción, un solo de guitarra ultra distorsionado y tratado casi de una manera irónica con el trabajo de síntesis, donde no se sabe dónde termina la habilidad digital y dónde se rellenan notas. Que el tema termine con un solo de guitarra ya es una declaración de intenciones, sumado al estilo virtuoso, barroco, cargado de notas, con una distorsión ultra saturada que roza casi lo irónico, sentencia el homenaje a los Van Halen, Kiss y otras bandas hard-rock protagonistas del recuerdo musical infantil de Daft Punk.

Los elementos condensados en este tema ilustran a pequeña escala el proceder retromaniaco de Daft Punk a la manera del *remake* anacrónico al que se refiere Jameson cuando habla de intertextualidad como rasgo deliberado e intrínseco del efecto estético, que opera una nueva connotación de “lo pasado”. (Jameson 2012: 58). Con el viaje sonoro por variadas referencias de una misma época Daft Punk rinden culto a sus recuerdos infantiles mediados, y esto unido con la experiencia visual completan el producto nostálgico, retromaniaco que cobra vida y conecta el presente con el pasado por medio del uso de artilugios estilísticos, material temático y tecnologías de otras épocas; ese arte encarna la añoranza de un pasado de otro modo irre recuperable (Reynolds 2018: 347).

## CONCLUSIONES

El uso tecnológico contemporáneo no ha hecho más que dilatar los conceptos de individualidad y fragmentación del movimiento filosófico-cultural posmoderno, que en su momento nació como respuesta intelectual a la truncada idea de progreso de conjunto y aspiraciones utópicas de la sociedad moderna. En este sentido, la posmodernidad reniega del conocimiento acumulativo y de las verdades universales, entrando la sociedad contemporánea en un estado de escepticismo para con todo que entre otras cosas ha desafiado la idea diacrónica de la historia. La tecnología, las TICs, protagonistas de esta nueva sociedad de consumo han atomizado por completo la idea de autoría y la individualidad del artista, también los hábitos de consumo y recepción. La sociedad se ha acostumbrado a consumir estos productos posmodernos anacrónicos que dificultan la posibilidad de vivir aquello que los germanos nombraron *Zeitgeist* o “espíritu de una época”, y en esto lo tecnológico ha tenido mucho que ver. He hablado en el presente trabajo de lo abrumador que supone para el artista inventar algo nuevo en un mundo sofocado por el conocimiento de sus pasados, también lo sugerente que se plantea la posibilidad infinita de rescatar y recrear estos pasados. A caballo entre las dos está la factura cultural de Daft Punk.

El uso del pasado en estos productos es eminentemente estético, en ellos opera una nueva connotación de “lo pasado” y de la profundidad pseudohistórica, en la cual la historia de la estética pasa a ocupar el lugar de la historia “real”. (Jameson 2012: 58). La ocultación de Daft Punk en sus avatares retrofuturistas contribuyó a una ausencia de personalidad atípica en el pop, que fue sustituida por un culto mitómano estimulado por el misterio. Haciendo una analogía con el mundo del cine y hablando del término *remake*, Jameson se refiere a una actual “muerte del sujeto”, en relación con la institución del *star-system*, y a una:

nueva generación de ‘estrellas’ de cine, cuyo estatus contrasta fuertemente con el de la generación precedente de superestrellas en la institución del estrellato que abre la posibilidad de un juego de alusiones históricas que involucran personajes antiguos [...] de manera que el propio estilo interpretativo puede funcionar también como elemento ‘connotado’ del pasado (Jameson 2012: 58).

Dentro de un ámbito popular, en la esfera de la cultura de masas, la carrera y factura cultural de Daft Punk suponen un fenómeno atípico, desde lo multifacético hasta

su desarrollo auto conceptual, explotando las posibilidades metanarrativas. El camino iniciado por Daft Punk empieza su andadura en la música como grupo de rock, previo a convertirse en figuras notorias. Jugaron un papel importante en el desarrollo de una música electrónica de masas, pero paulatinamente fueron despojándose de artificios, en una búsqueda autorreflexiva de humanidad. *Human After All* (2005) fue un punto de inflexión, la película *Electroma* con una clara evocación a *2001 una odisea en el espacio* de Kubrick ahondó todavía más en sus preocupaciones por posibles futuros tecnológicos distópicos y la obsolescencia de la humanidad. El retrofuturismo en Daft Punk emana de la mitomanía de sus dos miembros con el pasado en el que crecieron, más concretamente a sus recuerdos mediados: radio, videoclips, videojuegos, televisión. Como he señalado, sus productos retrofuturistas esconden un proceder igualmente posmoderno que infantil. Sin embargo, es mucho más profundo, o al menos en sus intenciones que quizás no tanto en sus resultados, toda esta exploración conceptual próxima al *cyberpunk*, en torno a la tecnología, que iniciaron con *Human After All*, que delata un desencuentro con la composición electrónica que terminó por derivar en su último disco y para muchos su obra magna, *Random Access Memories*, trabajo cuyo fundamento se basa en ser un homenaje a la música disco, creado en sesiones de estudio a la manera pre-digital y contando con la participación de algunos de los máximos exponentes del género en la década de 1970.

Reflexiona sobre esta idea Thomas Bangalter en una reciente entrevista concedida al *New York Times*, con motivo del lanzamiento de su trabajo orquestal *Mythologies*:

un proyecto que desdibujó la línea entre realidad y ficción con estos personajes robóticos. Fue un punto muy importante para mí y para Guy-Man(uel) no estropear la narrativa mientras sucedía”. “Ahora que ha terminado me pareció interesante revelar parte del proceso creativo que se basa en gran medida en humanos y no en algoritmos de ningún tipo. Diría que (Daft Punk) fue una exploración, comenzando con las máquinas y alejándose de ellas. Me encanta la tecnología como herramienta, pero de alguna manera me aterroriza la naturaleza de la relación entre las máquinas y nosotros”.  
<https://www.lavanguardia.com/cultura/musica/20230406/8881413/daft-punk-casco-entrevista.html>

Sin embargo y paradójicamente, a medida que Daft Punk se separó de la composición electrónica y abrazó el fetichismo analógico nostálgico, sus productos fueron cada vez menos originales, en cuanto a su contemporaneidad y cada vez más deudores del pasado próximo, siendo un prototípico ejemplo de la retromanía planteada

por Reynolds. Mas allá de revivir un sentimentalismo nostálgico evocador de una época perdida, estos productos consiguen resignificar dichos pasados y aislarlos de su temporalidad para crear nuevas experiencias, que víctimas o verdugas del posmodernismo no dejan de existir en el presente.

Daft Punk son un ejemplo de propuesta cultural interesada en trascender más allá del ámbito del consumo rápido. Sus aspiraciones artísticas de innegable ambición traspasaron primero la frontera de los circuitos de música electrónica, para dar el salto al mercado mundial del pop y, por último, alcanzar una entidad más cercana al mundo del marketing y la moda que a lo meramente musical. Quizás el valor original de su aportación creativa sea cuestionable, sobre todo en cuestiones musicales. El caso más revisable es el ejercicio de muestreo que llevaron a cabo en su disco más mitificado (*Discovery*), para algunos un álbum completamente ladrón de la creatividad de otros artistas y para otros uno de los álbumes con más repercusión en el ámbito del pop-electrónico de los últimos veinte años. La maestría o, si se prefiere, sin entrar en juicios de valor, la audacia de Daft Punk ha sido ni más ni menos que el ojo selectivo de sus dos miembros para mezclar objetos culturales audiovisuales del pasado y eliminar sus identidades originarias referenciales, pero sabiendo destilar sus potenciales nostálgicos. El tiempo dictará sentencia y colocará a los franceses en una posición de poder canónico en la historia popular al lado de los Warhol, Dylan, Kubrick o los perpetrará como herejes de la música electrónica que se olvidaron de vivir su tiempo para subirse al tren de la sugestiva retromanía del pop del Siglo XXI.

## Bibliografía

- AcademiaLab*. (s.f.). Obtenido de <https://academia-lab.com/enciclopedia/retrofuturismo/>
- Armesto, J. (2014). Cyberpunk: carne y maquina. *Ventana Indiscreta*, 37-43.
- Ávalos, J. M. (2013). Distopía musical: la música en el cyberpunk.
- Blánquez, J. (2018). *loops 2*. Barcelona: Reservoir books.
- Cardew, B. (2021). *Daft Punk's Discovery*. Velocity Press.
- Delpierre, H. M. (Dirección). (2015). *Daft Punk Unchained* [Película].
- Frelik, P. (2013). Parabolic Futures. En B. Attebery, & V. Hollinger (Edits.), *Parabolas of Science Fiction* (pág. 207). Middletown: Wesleyan University Press.
- Guffey, E. (2014). Retrofuturism and Steampunk. En R. Latham, *The Oxford Handbook of Science Fiction* (pág. 434). Oxford: Oxford University Press.
- Guffey, E. E. (2006). *Retro: The Culture of Revival*. Londres: Reaktion Books.
- Jameson, F. (2012). *Posmodernismo. La lógica cultural del capitalismo avanzado*. Buenos Aires: la marca editora.
- Márquez, I. V. (2012). Retromania. Pop Culture's Addiction to its own past. *Trans*(16).
- Reasonwhy*. (2 de Marzo de 2021). Obtenido de <https://www.reasonwhy.es/actualidad/propuesta-cultural-estetica-daft-punk-identidad-storytelling-arte>
- Reynolds, S. (2021). *Retromanía; la adicción del pop a su propio pasado*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Sterling, B. (1998). *Mirrorshades: Una antología ciberpunk*. (A. Alonso, & I. Arzoz, Trads.) Madrid: Siruela.
- Tecnexplora*. (3 de Junio de 2022). Obtenido de [https://www.lasexta.com/tecnologia-tecnexplora/redes-sociales/que-dismorfia-como-relaciona-este-trastorno-redes-sociales-video\\_202206036299fc3f42136300014ef1a4.html](https://www.lasexta.com/tecnologia-tecnexplora/redes-sociales/que-dismorfia-como-relaciona-este-trastorno-redes-sociales-video_202206036299fc3f42136300014ef1a4.html)

Viñuela, E. (2019). Memoria, nostalgia y canon: el documental musical en la historia de las músicas populares urbanas. En T. Fraile, & B. De las Heras, *La música en la pantalla* (págs. 151-166). Madrid: Síntesis.