



# Estética de la obsolescencia: escritura y cultura digital

Sobre “Recuerdos de un computador personal” de Alejandro Zambra<sup>1</sup>

Rodrigo González Dinamarca  
Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile

**Abstract:** *This paper analyzes Chilean writer Alejandro Zambra's tale “Recuerdos de un computador personal” (Mis documentos, 2013) in order to expose how the irruption of the digital era into the domestic field re/un-sets interpersonal relationships and promotes the imbrication between the subjectivities of digital users and analogical writers. From a nostalgic representation of 2000's digital culture, the tale introduces the reader to Max, who gets his first computer for domestic use and starts transcribing his poems into it. The device, hallmarked by a corrosive obsolescence since the very moment it is purchased, stands a metaphor for the decay of affective relationships and the failure of paternity, at the same time it evokes an hegemonic idea of technocapitalist digital culture: the novelty of the device is always deferred (Kozak, 2019). Lastly, this work evidences how writing can be represented through the narrative in terms of it being affected and mediatized by emerging technologies: the computer alters writing, decenters and mechanizes processes and unveils new ways of understanding literature.*

**Keywords:** digital culture, obsolescence, nostalgia, failure, representation of writing

**Resumen:** *Este trabajo analiza el cuento “Recuerdos de un computador personal” del escritor chileno Alejandro Zambra (Mis documentos, 2013) para evidenciar cómo la irrupción de lo digital en lo doméstico re/des-configura las relaciones interpersonales y promueve una imbricación entre la subjetividad del usuario digital y la del escritor analógico. A partir de una representación nostálgica de la cultura digital del 2000, el cuento presenta a Max, quien adquiere su primer computador para uso doméstico y transcribe en él sus poemas. El aparato, marcado por la obsolescencia que lo corroe desde el momento en que es adquirido, metaforiza la decadencia de las relaciones interpersonales y el fracaso de la paternidad, a la vez que evoca una idea hegemónica de la cultura digital tecnocapitalista: la novedad del dispositivo está siempre diferida (Kozak, 2019). Por último, se evidencia cómo el relato entrega una representación de la escritura afectada y mediatizada por las nuevas tecnologías: el computador altera la escritura, descentra y mecaniza los procesos, e inaugura nuevas maneras de entender lo literario.*

---

<sup>1</sup> Este texto emerge del trabajo realizado dentro del proyecto Fondecyt regular N° 1200172 “Literatura y cine en la era digital: experimentaciones, expansiones y resistencias latinoamericanas” a cargo del investigador responsable Wolfgang Bongers.



**Palabras clave:** cultura digital, obsolescencia, nostalgia, fracaso, representación de la escritura

### Introducción: “No era obsolescencia, era capitalismo”

El ámbito de las estéticas digitales ha visto aparecer en los últimos años un concepto de amplio interés que define uno de los imaginarios audiovisuales específico de la era de Internet: *vaporwave aesthetics*. En principio una designación para un género musical (Whelan y Novak, 2018), el *vaporwave* describe no obstante una suerte de campo o género estético más amplio, que abarca desde lo audiovisual hasta la producción de contenidos gráficos, *collages*, memes y herramientas de edición de fotografías digitales. Los alcances de esta noción son sin embargo difusos y permiten agrupar un variado universo de imágenes que se desprenden de la idea de la ‘cybernetic alienation and the existential melancholia of the internet age’ (Cole, 2020: 298). Entre los fragmentos dispersos y heterogéneos que integran el imaginario del *vaporwave* se encuentran las ruinas de la cultura mediática y audiovisual de los años 80, 90 y 2000, dispositivos obsoletos tanto analógicos —cintas de casete, VHS— como digitales —computadores, videojuegos y softwares obsoletos— que reaparecen combinados con imágenes y recursos muy variados tales como delfines, palmeras, bustos y columnas de la Antigüedad clásica, etc. Todo ello es representado desde un ángulo estético que convoca los procedimientos visuales de una era digital ya en retirada —por ejemplo, modelaje 3D rudimentario y colores neón— que evocan una idea *vintage* del futuro: ‘the combination of analog media such as cassette tapes with outmoded high-end consumer technology and home computing software; [...] and a fascination with hollowness, simulation and ubiquitous music’ (Cole, 2020: 300).

Como puede verse, en el *vaporwave* la obsolescencia tecnológica, la melancolía y la ruina —explícita en el imaginario recurrente de columnas y bustos— se asocian de modo evidente y se integran en la idea nostálgica de un pasado que se recupera y reelabora a partir de una afectividad imbuida por la idea del abandono, el fracaso y la soledad. El mismo rótulo *vaporwave*, remite al concepto parónimo de *vaporware*, ‘used to describe a tantalizing product that is, in practice, either unavailable or entirely nonexistent’ (Cole, 2020: 301), a la vez que, si prestamos atención al primer sema que compone el neologismo, ‘vapor’, señala también Cole (2020: 297), se pone de relieve la cualidad volátil, lo evanescente y melancólico del objeto en su devenir obsoleto, que se sitúa en un entre-lugar, o en un vacío desde el cual es parcialmente recuperado para, precisamente, hacer eco de ese vacío<sup>2</sup>.

Se trata de un entramado estético complejo que ha sido leído frecuentemente ‘as an aesthetic and political commentary on contemporary capitalism’ (Whelan y Novak, 2018: 451), en la medida que la estética *vaporwave* dispone elementos obsoletos que adquieren cierta categoría espectral, incluso ominosa, puesto que puede entenderse como ‘an uncanny replication of postmodern experience’ (Cole, 2020: 315), al reaparecer y desplegarse desde un pasado vacío y en estado de abandono que escenifica la problemática ‘temporalidad hegemónica del capitalismo

---

<sup>2</sup> Un nombre alternativo de la estética *vaporwave*, acuñado por el creador audiovisual Daniel Lopatin es de hecho ‘eccojobs’ (Cole, 2020: 299), que sugiere, tanto a nivel musical como de imagen, el vacío y la ausencia de lo humano como principios compositivos de este imaginario.



tardío' (Gatica Cote, 2021: 198). Esta marca temporal define en gran medida la noción estética de *vaporwave* y su relación con los objetos que cita: 'technologies that were once new, hi-fi, and cutting edge reappear as outmoded objects stained with time; what once seemed futuristic and utopian reappears as something resolutely hallmarked by its own era' (Cole, 2020: 315). Todos se han ido de allí: la imaginación *vaporwave* supone una confrontación con la soledad irremisible de objetos y recursos que han sido absorbidos por la vorágine de la obsolescencia que los enrarece y enajena: de aquí quisiera retener la idea de evaporación para pensar cierta cualidad espectral específica de las estéticas de la obsolescencia digital y el devenir que instala la temporalidad del capitalismo sobre el objeto.

## El dispositivo en el marco afectivo e intersubjetivo

En el cuento "Recuerdos de un computador personal" del escritor chileno Alejandro Zambra (*Mis documentos*, 2013)<sup>3</sup> la irrupción de lo digital en lo doméstico impacta, re/des-configura las relaciones interpersonales. Por otro lado, supone una compleja imbricación entre la subjetividad del usuario digital y la del escritor analógico —el que escribe de puño y letra, con papel y tintero—. "Recuerdos" —palabra contenida en el título del relato— se articula como una clave de lectura que invita a pensar, desde un inicio, en la memoria y su mediación tecnológica (Bongers, 2018): a partir de una representación nostálgica de la cultura digital de los 2000, el cuento nos presenta a Max, quien adquiere su primer computador para uso doméstico y comienza a transcribir en él sus poemas. La máquina será una suerte de testigo/mediador ominoso del principio y fin de su relación con Claudia, un dispositivo que husmea lo íntimo y, más aún, construye y proyecta el espacio de la intimidad:

*Después de tirar, Max solía quedarse dormido, mientras que Claudia iba al computador y jugaba veloces solitarios, cautelosos buscaminas o partidas de ajedrez en nivel intermedio [...] Tal vez jugaba mejor cuando él [Max] la acompañaba. Al terminar la partida se sentaba encima de Max para empezar un polvo lento y largo. El protector de pantalla caía en líneas inconstantes en los hombros, en la espalda, en las nalgas, en los suaves muslos de Claudia. (54)*

Diríamos que el computador actúa como el tercero de la relación, como una figura mediadora del vínculo entre ambos personajes, articulando 'un particular *ménage à trois*' (Hoyos, 2015). El acto erótico aquí descrito implica tres materialidades, tres cuerpos entremezclados, cuyos límites se difuminan en el trance: la fusión humano-máquina se evidencia en la descripción del protector de pantalla que excede los límites de esta para cernirse lascivamente sobre el cuerpo de Claudia: una pantalla que toca, que envuelve, que chorrea y se apropia de los miembros del otro. Más allá de lo erótico y lo sexual que atraviesa el relato, el computador se convierte en una presencia investida afectivamente, a ratos como una suerte de mascota tibia y reconfortante con la que acompañarse en las tardes de invierno: 'A veces, a falta de una estufa, Max evadía el frío acariciando, de rodillas, la CPU, cuyo leve rugido se juntaba con la ronquera del refrigerador' (53). Las discusiones de la pareja van a orbitar en torno a este tercero que se vuelve en objeto del deseo y, por lo tanto, de la discordia: 'buena parte del tiempo la perdían disputándose el computador' (59); hacia el final, como veremos, el computador participa materialmente del dolor de los personajes, es implicado directamente en la violencia de Max contra Claudia y la destrucción de la pareja: Claudia moja el monitor con sus lágrimas tras descubrir

---

<sup>3</sup> Una primera versión del cuento se publica bajo el título "Historia de un computador" en la revista *Letras Libres*, en agosto de 2008.



correos electrónicos de Max con otras mujeres, y, posteriormente, cuando tras su última discusión es agredida y abusada sexualmente por su pareja, ella se defiende del ataque usando el teclado del computador para golpearlo (64). Como veremos, también en torno a este computador orbita la relación entre Max y su hijo Sebastián, con el que mantiene una relación más bien distante.

El computador personal aparece incorporado a (y afectado por) los procesos de la vida doméstica e íntima: llega como un objeto intruso, extraño e incómodo, que demanda además un espacio propio, o la adaptación del espacio en un habitáculo que no tiene contemplada inicialmente su incorporación, implicando toda una resignificación en el sentido de los espacios domésticos y los ritmos y hábitos de la vida íntima: en primera instancia la ‘pesada CPU es ubicada primero bajo la mesa del comedor’ (51); el comedor es para comer, se dirá, y ello hace que, al ser puesto allí a falta de un sitio especialmente diseñado para acogerlo, el dispositivo se ve amenazado por bebestibles y cenizas de cigarrillo (52) y que acabe con dos de sus teclas inutilizables a causa de la mugre que se le adhiere. Esta suciedad metaforizará luego la decadencia, alienación y abyección del personaje principal, la mugre que todo lo impregna y que señala un estado de abandono o descuido de ambas superficies, el cuerpo y la máquina. Es relevante a la vez que, ante lo imprevista que resulta la irrupción del computador en la escena doméstica, las dinámicas de aseo no tienen tampoco una especificidad en relación con los nuevos dispositivos: es significativo, por ejemplo, que Claudia limpia el aparato ‘con líquidos para vidrio y paños de cocina’ (54).

La adecuación del espacio doméstico al computador como dispositivo central en el imaginario del hogar se manifiesta en el momento en que los personajes se mudan a un departamento más grande: ‘El entorno era ahora más favorable. Le asignaron un cuarto propio’ (54). Como un habitante más de la casa, el computador disfruta de la garantía de tener a su disposición un espacio particularmente adecuado para él: sobre ello, sostiene Paulina Daza que la centralidad afectiva del aparato y su inclusión en la vida doméstica permite percibirlo incluso ‘como un hijo al que se le da un espacio y con el cual se comparte’ (2014: 283). Por otra parte, Zambra se permite ironizar con la paráfrasis del conocido ensayo de Virginia Woolf para sugerir la idea de subjetividad del dispositivo como la instancia autónoma de creación literaria dentro del cuento: Max, como veremos, es representado como un escritor constantemente enfrentado al fracaso de su escritura, pero quien accede al privilegio del cuarto propio es el dispositivo.

El computador, que primero se instala como un imperativo tecnológico —‘era necesario tener un computador, todo el mundo opinaba eso’ (51)— para luego devenir obsoleto, evoca los ‘sentidos hegemónicos de la cultura digital’ (Kozak, 2019: 7) y de consumo, del capitalismo y la temporalidad hiperacelerada —‘vaporizada’— que impone: la cultura de los *gadgets* que promete ‘felicidad instantánea aunque más bien la difieran en un juego de reemplazos constante que no es otro que el reemplazo de mercancías’ (Kozak, 2019: 12). En ese sentido la novedad o actualidad del dispositivo está siempre diferida: inalcanzable objeto *petit a* manifestado solo a partir de significantes contingentes y, en última instancia, precarios; combustibles de un deseo nunca satisfecho. ‘Estar al día pasa a ser una forma amable de denominar la lógica del cambio tecnológico, su deliberada hiperproducción de obsolescencia y opacidad’ (Gatica Cote, 2021: 195): la obsolescencia será pues la marca ruinosa con la que la temporalidad del mercado enseña los objetos a consumir y a desechar. Siguiendo a Jameson, Montoya Juárez señala que la nostalgia articula desde lo material una metonimia del pasado como ‘objeto de un deseo imposible de satisfacer’ (2016: 268). Desde esa nostalgia —morbosa en tanto depende de la insatisfacción para constituirse— se articula el



pasado como relato de una pérdida. Marcado por la obsolescencia que lo corroe a partir del momento mismo en que es adquirido, el computador personal funcionará en el cuento de Alejandro Zambra como metáfora de la decadencia de las relaciones afectivas e interpersonales, de la abyección del protagonista y del fracaso de la paternidad. El relato establece un vínculo entre el entusiasmo inicial de Max por la máquina y el origen promisorio de su relación afectiva con Claudia: ambos procesos se precipitan en paralelo, imbricados el uno en el otro, hacia la obsolescencia y la ruptura respectivamente.

El cuento de Zambra puede entonces hacerse parte de una narrativa que, al representar la digitalización de la vida cotidiana, subraya ‘la pérdida o el residuo que producen los nuevos usos del tiempo en la globalización tecnológica y sus efectos en la intimidad o en la subjetividad’ (Montoya Juárez, 2016: 265)<sup>4</sup>. El computador es representado como objeto que pertenece a un territorio heterocrónico o desactualizado respecto de ‘la velocidad del capitalismo global’ (Montoya Juárez, 2016: 268). Dispositivo obsoleto, solo puede ser recuperado estéticamente a través de la nostalgia y la elaboración de una memoria del usuario digital —Claudia jugando al buscaminas y al solitario (54), o la peripecia de la pareja con su primera cámara digital (55). Esto produce la emergencia de una subjetividad melancólica vinculada al objeto ruinoso (o que deviene ruina, resto): el usuario-escritor que se hunde irremisiblemente al mismo ritmo que el dispositivo. El objeto como ruina en que se empantana la subjetividad. ¿Objeto maldito, como motivo propio del relato fantástico, que, tras la fascinación y promesa inicial, degrada a su portador?<sup>5</sup> Como sea, el computador instala un deseo desbordante que precipita a los personajes hasta la adicción, concepto clave en el relato tal como ha llamado la atención Hoyos (2015): en ese devenir adictos, señala el crítico, ‘se reconfigura la agencia del sujeto humano’. Esa adicción, que en particular se concreta en el consumo de pornografía por parte de Max, genera efectos también en las dinámicas de la vida afectiva y sexual de los personajes, y en su disciplinamiento corporal, puesto que, expuestos a este imaginario del sexo, abierto y multiplicado por la experiencia de la navegación por Internet, la pareja discute pero también se somete a ‘varios experimentos [...] [lo que] al principio causó discusiones áridas pero a la postre provechosas sobre los posibles límites del placer’ (57). De este modo la pareja accede a un nuevo imaginario del sexo que permea su práctica y su placer, haciendo que esta dimensión de la vida de los personajes aparezca también mediatizada por las posibilidades del dispositivo.

Acerca de los alcances de la noción de obsolescencia y sus posibilidades de resistencia o contradicción del sentido temporal hegemónico del capitalismo y las lógicas de consumo, apunta Gatica Cote:

*el concepto de obsolescencia puede observarse como una temporalidad ‘insólita’ [comparte con ello la raíz etimológica solere, ‘acostumbrar, ser habitual’] o disfuncional: su supuesto valor ha pasado, ha abandonado la presencialidad acrónica-sincrónica para convertirse en desecho y vestigio [...] Lo obsoleto seguiría cumpliendo una valiosa función dentro del sistema: es el recordatorio de lo que puede pasar(nos) en cualquier*

<sup>4</sup> Quizá resulte necesario mencionar, dentro de las publicaciones más relevantes en la narrativa reciente que se pueden inscribir en esta línea, la novela *Kentukis* (2018) de Samanta Schweblin, que imagina un tipo de dispositivo, el *kentuki*, parecido a un Furby pero conectado a usuarios que integran una suerte de red social en la que unos se exhiben para que otros, vía *kentuki*, husmeen en su intimidad.

<sup>5</sup> En otro trabajo, en coautoría con Camila Gordillo, hemos reflexionado acerca de esta línea de representación de los dispositivos digitales e informáticos (manuscrito aceptado para pronta publicación en la revista *Universum*).



*momento si no se sigue a rajatabla la política de actualización/renovación del software y del hardware.* (Gatica Cote, 2021: 198-199)

¿Pero qué es lo que puede pasarnos? ¿Cuál es el destino de lo que no se actualiza y por ende deviene obsoleto? La (ob)soledad de quedar aislados, fuera del código, inútiles, indeseables, espectrales: ‘Gracias al computador, o por su culpa, sobrevino una soledad nueva’ (Zambra, 2013: 52). Este nuevo estado de alienación y disolución subjetiva se evidencia en el relato de Zambra, en el que, como se verá, Max se repliega progresivamente hacia una zona residual, apartada, zona ‘ob-’ en que el padre se desdibuja como recuerdo difuso —vaporoso— de un hijo con el que no logra *conectar* y, en el caso de Claudia, como un recuerdo, si bien traumático, aureolado principalmente de desgaste y mediocridad.

El final del cuento es el último clavo en el ataúd del computador y del propio protagonista: Max, tras terminar de un modo violento con Claudia —la golpea y viola tras una discusión—, viaja a ver a su hijo Sebastián para regalarle el computador. Pero es un regalo obsoleto, signo del deseo de un padre patético, rechazado por el hijo, que nada quiere de su deseo. Queda finalmente relegado al sótano, a un espacio desde el cual solo puede volver en calidad de recuerdo en el mejor de los casos, y devenir cachureo en el peor. O bien: pierde sentido como tecnología y lo gana como cachureo —como cachureo puede eventualmente ser investido en tanto objeto de nostalgia, objeto *vintage* abierto a adquirir nuevos sentidos afectivos y estéticos. El significante del padre, el computador viejo, desgastado e indeseable, se convierte solamente en un peso sin utilidad, una ruina de lo que pudo ser. En una metáfora del fracaso de las relaciones interpersonales, del fracaso del amor y de la paternidad, el computador condensa ominosamente todo ello y se convierte en un objeto maldito condenado a ser enterrado y olvidado: vaporizado.

Resulta interesante pensar cómo la subjetividad del fracasado —característica del capitalismo tardío y la proliferación de sujetos neurotizados y enfrentados a rendir cuentas tortuosamente frente al altar de la felicidad, el éxito y la realización personal, siempre inalcanzables—, encarnada en el cuento por Max, y que sugiere un particular modo de vinculación entre el dispositivo y su usuario, es elaborada en las sociedades digitales capitalistas y los productos culturales que de ellas se desprenden: Aubrey (2018), por ejemplo, estudia un género de videojuegos que reescenifican o replican la escena del fracaso como constitutiva de las subjetividades del capitalismo: el jugador solo puede perder, y de este modo el videojuego ‘permit us to reflect on the centrality of failure under capitalism’ (Aubrey, 2018: xxi). La estética de los videojuegos o programas computacionales que buscan que el usuario experimente el fracaso se basa también en lo feo y lo precario como modo de articular ‘a response to the overly commercial and derivative design aesthetic of mainstream digital culture’ (Aubrey, 2018: 123). La torpeza informática de Max y Claudia, como adultos que se adaptan a una nueva tecnología, es puesta de manifiesto: la pareja en su intimidad intenta sin éxito avanzar en un videojuego para computador de la Pantera Rosa, ‘Max trataba de ayudarla [a Claudia], aunque siempre había sido pésimo con los videojuegos. Al verlos tan concentrados y tensos ante la pantalla, se tenía la impresión de que resolvían arduos problemas urgentes’ (55); más adelante constatarán, asombrados de la destreza de Sebastián, el hijo de Max, la dimensión generacional que los posiciona a ellos como consumidores y usuarios inexpertos, marginales acaso: ‘Con precisión y algo de tedio, el niño los orientó en la elección de un nuevo antivirus [...] En cuanto al juego de la Pantera Rosa, ni falta hace decirlo, lo dio vuelta con una rapidez alucinante [...] ese juego para él tan básico, tan aburrido’ (60). De esta forma, Max y Claudia, usuarios de la nueva tecnología informática y también malos videojugadores, se instituyen como



sujetos del fracaso, lo que por supuesto en el cuento adquiere connotaciones existenciales más allá de la mera equivocación en el manejo de los dispositivos. Los personajes se ven arrastrados hacia un margen desde el cual solo pueden generar errores: informáticos, de escritura e interpersonales.

Tanto Max como Claudia no solo se ven sobrepasados en tanto usuarios por las exigencias del computador sobre sus precarias habilidades, sino también, en tanto creadores de contenido, puesto que solo consiguen producir objetos feos desde un punto de vista de la estética hegemónica del imaginario digital. Douglas (2014) desarrolla la noción de *'Ugly Internet'* para pensar una idea estética de lo digital que parte de una apropiación deliberadamente *amateur*: 'an imposition of messy humanity upon an online world of smooth gradients, blemish-correcting Photoshop, and AutoCorrect. It exploits tools meant to smooth and beautify, using them to muss and distort' (Douglas, 2014: 315). Puede, no obstante, articular sentidos de resistencia contra la representación hegemónica, corporativa e higienizada de lo digital, a la vez que reposiciona un agenciamiento humano sobre la máquina al promover un uso desviado e imprevisto de las herramientas que esta provee, y así hacer del fracaso del usuario el punto de partida para una estética subversiva. Lo que estos usuarios inexpertos —tanto Max como, más adelante, Claudia— consiguen producir está en efecto marcado por la incompetencia: escritos con 'frecuentes errores de transcripción y tipografías juveniles' (56) o malos montajes fotográficos, por ejemplo.

### De escritor a usuario

El cuento de Zambra evidencia cómo el computador de uso doméstico altera por otra parte las representaciones de la escritura. El ejercicio literario se ve impactado por la mediación de la vida cotidiana propia de las culturas digitales, que modifica los modos de leer y escribir así como el propio estatuto de lo literario (Kozak, 2019: 2)<sup>6</sup>; Wolfgang Bongers (2018: 105) plantea algunas interrogantes de interés al respecto: '¿Qué efectos discursivos a nivel material, reflexivo, temático y estético, se manifiestan en las escrituras literarias que nacen del diálogo con otros sistemas de registro, en primer lugar, tecnológicos? ¿Cómo se transforma el campo literario como productor de sentidos y memorias culturales al relacionarse con los medios masivos y audiovisuales?' Encontramos en el cuento de Zambra representaciones de la propia escritura en este devenir digital: ya el título del libro, *Mis documentos*, evoca la idea de una carpeta de archivos olvidada en un viejo computador con Windows 98: la antología o el concepto de 'libro de cuentos', como una categoría orgánica de la cultura letrada moderna, cede a la idea de pensar la colección más bien como una carpeta desarticulada de textos en proceso y apuntes —que es de hecho el registro en que se inscriben otros relatos del conjunto, como "Mis documentos" o "Instituto Nacional". Desde una estética del simulacro, el libro construye y proyecta un espacio específico del ejercicio escritural: 'escritorio' y 'carpetas' en lugar de tintero y papel.

---

<sup>6</sup> Anotemos también de paso: en el ámbito de la investigación, un problema habitualmente señalado por los estudiosos de la literatura digital es el del archivo, el acceso y conservación de obras que dependen de soportes informáticos sujetos a su pronta obsolescencia: en la investigación de las nuevas modalidades de lo literario en la era digital, 'esta sensación de control desaparecerá con las sucesivas actualizaciones o con la inexorable obsolescencia técnica e intelectual. Si se me permite el símil, la labor de la teoría se asemeja a la del astrofísico que contempla en el observatorio la desaparición de una estrella. Sabe que está analizando información que *ya pasó*' (Gatica Cote, 2021: 197).



La cuestión del título, *Mis documentos*, precisamente ha despertado el interés de diversos críticos que se han aproximado a la obra y que han visto en ella una clave de interpretación. Wolfgang Bongers, por ejemplo, en su artículo “Memoria, medios audiovisuales y literatura expandida en la narrativa chilena reciente” señala al respecto:

*Desde el título del libro, Zambra juega con el archivo y el soporte computacional que aquí se refleja en el otro archivo que es la literatura, ella misma escrita y guardada en las diversas carpetas de la máquina. Son las formas contemporáneas de producir, administrar, corregir, leer y releer los documentos personales. (2018: 110)<sup>7</sup>*

Desde el nivel paratextual, entonces, la obra expone el nuevo escenario de escritura en la era informática y de Internet. La escritura mediada por esta tecnología da cuenta de una estética maquínica que descentra al autor e instala en su lugar una hipersubjetividad en que confluyen el componente humano y el tecnológico: ‘el arte como resultado de ambos actantes, humano y artificial’ (Campanelli, 2010: 230), explota las posibilidades de la máquina como dispositivo de creación y propone un nuevo modo de entender el ejercicio literario.

A ello es a lo que se enfrenta el protagonista del cuento “Recuerdos de un computador personal”. Se trata sin embargo de una escritura fracasada: los poemas de Max en el soporte digital no logran quedar bien, puesto que, desde el papel, ‘al transcribirlos se estropeaban, se perdían’ (59), ‘Algo pasaba, sin embargo, al ver en la pantalla esas palabras, que tanto sentido tenían en sus cuadernos: dudaba de las estrofas [...] se retraía, se frustraba, y era frecuente que [...] perdiera el tiempo cambiando las tipografías o moviendo el puntero del mouse desde un extremo a otro de la pantalla’ (52). El trabajo en la computadora instaura una experiencia de lo ajeno en relación con la propia escritura, la idea de una desaturación en un sentido benjaminiano o bien de una desapropiación de la escritura. La experiencia del usuario *amateur* impide la consecución de un ideal estético, lo que conduce a la frustración, la melancolía y la repetición. El sujeto, por otra parte, insiste en el soporte analógico: ‘no abandonaba sus cuadernos y plumas’ (52), tecnologías y herramientas de escritura a las que, en el cuento, Max se apega como un modo de idealizar la escritura analógica y resistir en esta materialidad frente a la novedad amenazante que supone la intromisión de lo digital en el territorio de lo literario.

La escritura literaria, libresca, analógica, da paso a la exploración en nuevos géneros a los que Max se pliega con incomodidad, por ejemplo, la escritura de mails. Escribía ‘eternos emails a gente a la que no veía desde hacía años y ahora extrañaba o creía extrañar. [...] eran cartas más que emails: [...] escribía textos melancólicos, tremendistas, memoriosos, [...] recibía respuestas igual de elaboradas, contaminadas por una nostalgia frívola y quejumbrosa’ (60). Ese carácter melancólico, tremendista y quejumbroso resulta ajeno al registro del mail, ideado en principio para una comunicación rápida y eficaz, y en cierto sentido las afectaciones epistolares de Max —‘cartas más que emails’ (59)— pueden leerse también, si bien difusamente, como un modo de resistencia subjetiva ante las imposiciones de brevedad y concisión que el mundo tecnocapitalista exige. Por otro lado, el acceso a la red y al email sugiere la configuración de un nuevo mapa afectivo: a medida que se desvanecen los vínculos actuales y ‘reales’ de Max —Claudia, su hijo—, encuentra, gracias a la tecnología digital y de Internet, a esa ‘gente que no veía desde hacía años y que ahora extrañaba o creía extrañar’ (59). El otro como *contacto*, a pesar

---

<sup>7</sup> Del mismo modo Héctor Hoyos (2015) ha apuntado que el título que Zambra elige para su colección de cuentos constituye una ‘muestra de su interés por pensar la relación entre la tecnología y la escritura, pero también por darle a la cotidianidad la prestancia de la obra de arte y, consecuentemente, por someter el fugaz presente a la mirada del futuro’.





de su carácter vaporoso e incorpóreo suplanta afectivamente —o al menos, le compite en importancia— al otro ‘real’ como familiar, como cercano. En ese sentido, la mediación tecnológica de las relaciones afectivas —con el hijo, por ejemplo, con quien el intercambio orbita siempre en torno a la máquina y su materialidad— supone una fetichización del dispositivo como objeto que, si bien conecta, facilita y promueve cierta interacción entre los sujetos, es a la vez el signifiante de su alienación, expone la necesidad de la prótesis que los previene contra el vacío absoluto, la desazón producida por la insustancialidad e insatisfacción de los vínculos afectivos.

La escritura mediatizada por los dispositivos de la era digital se ve amenazada con su propia obsolescencia y posible desaparición: discos duros que se borran, ataques de virus, formateos de CPU, etc., situaciones que tienen lugar en el cuento de Zambra. Ello entraña una representación que parte también de la melancolía por una pérdida siempre inminente, y también de la melancolía como una pose: Zambra nos deja una imagen afectada, la del escritor fumador ‘que escribía poco mientras fumaba mucho’ (52), cuya vida se precipita al desastre y cuyos vínculos interpersonales se deterioran.

El destino final del computador y de la pareja es decidir con respecto al fracaso de la escritura: Max ni siquiera consigue escribir una buena carta de perdón para Claudia en el momento de la ruptura: solo obtiene, en su lugar, el borrador de ‘un mail larguísimo [...] con frases que más bien dejaban ver su desconcierto o su mediocridad [...] había cortado y pegado algunas frases, buscando efectos que a Claudia le parecían sordidos’ (63). La técnica de *copy-paste*, específica de la escritura computacional, a partir de la cual Max balbucea este grotesco mensaje de despedida, sugiere la desafección y la anulación del sujeto en la máquina. Ante la imposibilidad de la literatura, el teclado, herramienta pensada para el ejercicio escritural, acaba convertido en arma, en el elemento con el que Claudia se defiende, también sin éxito, del ataque sexual que perpetra Max en su contra. En síntesis, el relato entrega una representación de la escritura afectada y mediatizada por las nuevas tecnologías: el computador altera la escritura, descentra y mecaniza los procesos, supone la alienación del sujeto en su devenir usuario e inaugura nuevas (y problemáticas) maneras de entender lo literario.

## Conclusiones

He iniciado este trabajo con algunas reflexiones sobre la estética *vaporwave*, desde donde he pensado algunos rasgos de la representación de la obsolescencia tecnológica. ¿Es “Recuerdos de un computador personal” un cuento *vaporwave*? Lejos de responder esta pregunta, que implicaría primero delimitar lo que podría entenderse como el correlato o la expresión literaria de la estética *vaporwave*, cuestión que excede por mucho el alcance de este trabajo, me atrevo solo a sugerir, en la concomitancia que se aprecia entre este imaginario particular de la obsolescencia y la obra de Zambra, algunas apreciaciones que podrían abrir vías de interpretación acerca de la representación de los nuevos medios y de la era digital en la literatura<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> La fotografía de portada de la edición de Anagrama para *Mis documentos*, de autoría de Sarai da Silva y que puede encontrarse en <<https://www.flickr.com/photos/saricientta/5076994429/>>, sugiere una posibilidad de conexión entre el cuento con el imaginario visual del *vaporwave*. En la imagen vemos las teclas Alt y F4 dispuestas en un espacio vacío, lo que constituye uno de los procedimientos compositivos del *vaporwave*: el dispositivo o sus fragmentos, arrancado del uso cotidiano y dispuesto en su dimensión estética, resonando o generando un eco visual en el espacio vacío, en el que no hay presencia humana. El comando Alt+F4, además, sirve para ejecutar el cierre de un programa: extraídas



Estos elementos, como hemos visto, son recuperados desde la nostalgia, la melancolía, la ruina, la decadencia y la soledad, categorías de la apropiación estética del dispositivo y las prácticas de lo digital que a su vez definen la trama subjetiva que el cuento pone en escena y evidencian la imbricación entre la máquina y el usuario.

¿Configura, con todo, “Recuerdos de un computador personal” una crítica al capitalismo y sus variaciones en la era digital? Más allá del posicionamiento explícito, activista o panfletario de un mensaje crítico contra una cultura de consumo o sobre la merma afectiva, estética o intelectual que supone la digitalización de la vida cotidiana, el cuento de Zambra expone desde la metáfora del computador la insatisfacción y la decadencia de un sujeto en la esfera íntima de sus relaciones afectivas y familiares: ‘ofrece una aguda reflexión sobre la sociedad actual, mediatizada hasta los últimos poros de la intersubjetividad, y sobre las consecuencias sociales que esto genera. Desenmascara, de esta manera, las formas contemporáneas de hacer memoria y de relacionarse con otras personas’ (Bongers, 2018: 113). Esta exposición, más allá de promover un discurso tecnofóbico que, en lugar de cuestionar, instale meramente una condena a las contaminaciones y mutaciones subjetivas promovidas por la era digital y los hipermedios, me parece que escenifica el desajuste que supone la mediación digital en relación con las experiencias estéticas y afectivas de los usuarios, y con ello aporta a la imaginación crítica de dicha mediación.

## Referencias

- Aubrey, Anable. 2018. “Games to fail with.” *Playing with feelings. Video games and affect*. London: University of Minnesota Press.
- Bongers, Wolfgang. 2018. “Memoria, medios audiovisuales y literatura expandida en la narrativa chilena reciente (Baradit, Fernández, Zambra)”. *Revista de Humanidades* 37: 103-130.
- Campanelli, Vitto. 2010. *Web aesthetics. How Digital Media Affect Culture and Society*. Rotterdam: Nai.
- Cole, Ross. 2020. “Vaporwave Aesthetics: Internet Nostalgia and the Utopian Impulse.” *ASAP/Journal* 5: 297-326.
- Daza, Paulina. 2014. “Mis documentos.” *Alpha. Revista de Artes, Letras y Filosofía* 38: 281-284.
- Douglas, Nick. 2014. “It’s Supposed to Look Like Shit: The Internet Ugly Aesthetic.” *Journal of visual culture* 13 (3): 314-339, <<http://www.sagepub.co.uk/journalspermissions.nav>>.
- Gatica Cote, Paulo. 2021. “Obsolescencia estratégica y literatura digital: una aproximación desde la teoría literaria.” *Theory Now: Journal of Literature, Critique and Thought* 4 (1): 186-203.
- Hoyos, Héctor. 2015. “Obsolescencia y nostalgia en Alejandro Zambra.” En *Los Meridianos de la Globalización: Ensayos sobre el tiempo en la literatura latinoamericana contemporánea*, editado por Erica Durante, 63-73. Louvain-la-Neuve: Presses universitaires de Louvain, consultado el 8 de diciembre de 2022, <<https://books.openedition.org/pucl/3244?lang=es#text>>.
- Kozak, Claudia. 2019. “Derivas literarias digitales: (des)encuentros entre experimentalismo y flujos culturales masivos.” *Revista Heterotopías del Área de Estudios Críticos del Discurso de FFyH* 2 (3), consultado el 8 de diciembre de 2022, <<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/heterotopias/article/view/24768/24078>>.
- Montoya Juárez, Jesús. 2016. “Hacia una arqueología del presente: cultura material, tecnología y obsolescencia.” *Cuadernos de Literatura* 20 (40): 264-281. DOI: 10.11144/Javeriana.cl20-40.hapc
- Whelan, Andrew y Novak, Rafael. 2018. “‘Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism’: Genre Work in An Online Music Scene.” *Open Cultural Studies* 2: 451-462.

---

de su campo de aplicación informática, o asumiendo connotaciones que amplían el sentido de su función, estas dos teclas, dispuestas en medio de la nada, sugieren una posibilidad existencial de borradura y de vacío.



Zambra, Alejandro. 2013. "Recuerdos de un computador personal." *Mis documentos*. Santiago de Chile: Anagrama.