

# Vaporwave: memes musicales y cultura audiovisual en Internet



Meztlí Mayahuel Chavarría Soria  
[meztl37@gmail.com](mailto:meztl37@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9927-3989>

Luis Álvarez Azcárraga

[luisalvaz@gmail.com](mailto:luisalvaz@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7362-985X>

Universidad Autónoma de Aguascalientes

## Resumen

---

Este artículo hace un análisis del fenómeno musical denominado *Vaporwave* desde la teoría del *remix*, tanto en el aspecto musical como el audiovisual, así como su relación con la cultura visual y las formas estéticas contemporáneas. El Vaporwave es un fenómeno musical y audiovisual de este milenio, con poco más de una década de existencia. Es un subgénero de la música electrónica popular, que remezcla fragmentos de piezas musicales de las décadas de 1980 y 1990, reafirmando la decadencia o el paso de los años de ésta a través de la edición y los filtros de sonido. De la misma forma, el Vaporwave utiliza una estética visual que mezcla elementos del pasado y del presente, imitando la decadencia del capitalismo y el *cyberpunk*. Se considera que el Vaporwave comparte elementos de reproductibilidad, intertextualidad y fecundidad que también tienen los memes de internet.

## Palabras clave:

vaporwave, meme, videomeme, remix, intertextualidad

## Abstract

---

This article analyzes the musical phenomenon called Vaporwave from the point of view of remix theory, both in the musical and audiovisual aspects, as well as its relationship with visual culture and contemporary aesthetic forms. Vaporwave is a musical and audiovisual phenomenon of the 21st century, which emerged more than 10 years ago. It is a subgenre of popular electronic music, which remixes fragments of musical pieces from the 1980s and 1990s, reaffirming its decadence or the passage of time through editing and sound filters. In the same way, Vaporwave uses a visual aesthetic that mixes elements of the past and present, imitating the decline of capitalism and cyberpunk. Vaporwave is considered to share elements of reproducibility, intertextuality and fecundity similar to that of internet memes.

## Keywords:

vaporwave, meme, video meme, remix, intertextuality

## Introducción

Para el análisis, presentamos algunos casos paradigmáticos del fenómeno Vaporwave, con algunas piezas clásicas del género, como el álbum *Chuck Person's Ecco-jams Vol. 1* (2010) de Daniel Lopatin, o la pieza «Lisa Frank 420 / Modern Computing» (2011) de Macintosh Plus. En los primeros ejemplos de Vaporwave, se tomó en cuenta el estilo de composición intertextual, en el que los productores, casi anónimos, utilizan piezas musicales y las modifican de tal forma que adquieren características sonoras decadentes y evocativas. En el caso Macintosh Plus, realizó una estilización de un fragmento introductorio de la canción «It's Your Move» (1983) interpretada por Diana Ross, usando apenas su voz. El cambio de velocidad y de calidad del audio alteran el efecto que la canción original tenía. Para esta parte, se analizaron las piezas a partir de lo que López-Cano denomina “reciclaje sonoro digital” o “intertextualidad”, puesto que las piezas están construidas a partir de *samples* (muestras) de obras previas, generando un tipo de *mashup* o *remix*.

En el caso de las piezas audiovisuales, se tomó el ejemplo de SIMPSONWAVE, un tipo de meme musical que utiliza música vaporwave dentro de clips en video de los Simpson, en los que aparecen montajes de diversas escenas de esta serie animada. En estos casos, la música vaporwave, junto a la edición, generan un cambio sustancial en el sentido que originalmente tuvo la serie, dotando a estos videos de una carga pesimista,

nostálgica y bizarra. El análisis de estas obras se hizo a partir de la teoría del remix<sup>1</sup> y del reciclaje audiovisual<sup>2</sup>.

Desde el análisis musical y audiovisual de las piezas seleccionadas, se determinó al Vaporwave como un fenómeno de la cultura audiovisual de Internet, que, a su vez, desobedece los mecanismos hegemónicos de creación y distribución de contenidos audiovisuales mercantiles, ya que utiliza la reapropiación, la autoría ambigua, el remix y, en ocasiones, la infracción directa a los derechos de autor.

### **Intertextualidad, reciclaje sonoro y remix**

La intertextualidad es un concepto que, originalmente se desarrolló para la teoría literaria, por Mijaíl Bajtín, para referirse a los diversos e intrincados discursos que componen un nuevo discurso o texto. Sería Julia Kristeva quien comienza a utilizar este concepto para señalar el conjunto de citas que construyen un nuevo texto, el cual a su vez conformará el *corpus* de todas las obras presentes<sup>3</sup>. Por su parte, Gérard Genette retoma el término, y lo coloca como uno de los grados de la “transtextualidad”<sup>4</sup>. La intención de Genette es conocer la correlación entre las obras literarias y la profunda interconexión entre éstas.

La “intertextualidad”, sin embargo, es una técnica de análisis que no es exclusiva de la literatura y ha sido utilizada en diversas disciplinas artísticas, al reducir las obras como texto. En la música, se ha estudiado la reutilización, las citas musicales, las parodias, las evocaciones, o técnicas musicales como “tema y variaciones”, desde el punto de vista de la intertextualidad<sup>5</sup>. El sistema de citas y alusiones que conforman un nuevo texto en la literatura también funciona en la música a través del montaje de fragmentos presentes tanto en la melodía, la armonía y el ritmo<sup>6</sup>. En ocasiones, los préstamos musicales pueden ser usados de manera directa, como en el caso de las *33 Variaciones sobre un tema de Diabelli*, que el compositor Ludwig van Beethoven retoma de un vals de Anton Diabelli. En otras ocasiones, las relaciones son indirectas, como en las piezas de música pop que utilizan la misma progresión armónica y un ritmo similar. Sin embargo, sería en la época de la música fijada en vinil y en cinta cuando

---

<sup>1</sup> Navas, *Remix theory: The aesthetics of sampling*.

<sup>2</sup> López-Cano, «La vida en copias. Breve cartografía del reciclaje musical digital».

<sup>3</sup> Kristeva, «Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela».

<sup>4</sup> Genette, *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*.

<sup>5</sup> Hatten, Robert S., «El puesto de la intertextualidad en los estudios musicales».

<sup>6</sup> Escobar Hermoso, «Palimpsestos, la música en segundo grado. J. Dilla a través de Gérard Genette».

comienza una nueva era de la intertextualidad, pues ahora los intérpretes (disc-jockeys o dj) podían reutilizar fragmentos (samples) de música o mezclar varias piezas a partir de las grabaciones. Si bien esta técnica surgió en 1948, con la música concreta de Pierre Schaeffer, fue en la década de 1980 que el hip-hop lo retoma y lo lleva a un nivel comercial y masivo. Con la llegada del sonido digital y el internet, la reutilización de materiales previos, para generar nuevas mezclas (denominadas remix), se vuelve en un fenómeno generalizado.

Según López-Cano<sup>7</sup>, el ‘reciclaje musical digital’ es el uso de las tecnologías digitales y de internet para producir piezas musicales a través de la reutilización de material sonoro previo. Si bien en la música tradicional, tomando en cuenta los territorios de la intertextualidad, estas prácticas existen y son comunes, es a partir de las tecnologías electrónicas (cinta) y digitales que se desarrolla de forma global un fenómeno musical novedoso, el remix.

La tipología que propone el propio López-Cano para clasificar el fenómeno del reciclaje musical digital no es cerrada y está en continua transformación. Los tipos de reciclaje musical a utilizar son los siguientes:

- Sampleo
- Remix
- Mashup
- Doblajes dub’s u overdub’s
- Pseudo videoclips
- Cut-ups

Cabe destacar que la reutilización de material sonoro o audiovisual del reciclaje digital puede infringir los derechos de autor si no cuenta con una autorización o licencia de uso. Algunos casos emblemáticos de reutilización de material sonoro sin autorización han sido recopilados en el documental *RIP!: A Remix Manifesto* (2008), de Brett Gaylor<sup>8</sup> y por Lawrence Lessig,<sup>9</sup> iniciador de las licencias *Creative Commons*. Estos autores, así como Navas,<sup>10</sup> Ferguson,<sup>11</sup> entre otros, señalan que es una cualidad intrínseca de la creatividad humana la reutilización de obras previas para crear nuevas. En este sentido, tanto el sampleo, como otras técnicas de reciclaje sonoro digital, y el remix audiovisual,

---

<sup>7</sup> López-Cano, «La vida en copias. Breve cartografía del reciclaje musical digital».

<sup>8</sup> *RIP!: A remix manifesto*.

<sup>9</sup> Lessig, Lawrence, *Remix: Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital*.

<sup>10</sup> Navas, *Remix theory: The aesthetics of sampling*.

<sup>11</sup> Ferguson, Kirby, «Everything Is a Remix».

tienden a posicionarse como prácticas que discuten y disienten de la propiedad intelectual, el copyright y los derechos de autor tradicionales.

Por otro lado, la cultura audiovisual de internet, particularmente la de los memes, utiliza como fuente principal los contenidos culturales visuales, sonoros y audiovisuales de otros medios, a través de la reutilización, reciclaje y, por ende, del discurso intertextual.<sup>12</sup> Los memes se nutren de imágenes, texto y varias capas de significado que son adjudicadas de manera intersubjetiva por los usuarios de las redes sociales. Las referencias principales provienen de objetos culturales de los medios de comunicación masiva, el cine, la televisión, los videojuegos, etc.<sup>13</sup> La reutilización, transformación y resignificación, por otro lado, se hacen al margen de los derechos de autor o las licencias de copyright. Y aunque han existido confrontaciones por el uso indebido de imágenes para ser convertidas en memes, lo cierto es que la industria permite esta reutilización siempre y cuando no contravenga sus intereses comerciales.

### Breve historia del Vaporwave

El Vaporwave parece ser un género o microgénero musical reciente, que apareció repentinamente en Internet, alrededor del 2010, como un estilo derivado del *ambient*, la música disco, el *new wave* y otros géneros de la música electrónica. Sin embargo, es importante señalar que la historia de la música ambiental es amplia y compleja, y supone un análisis con respecto a la relación de la música y sus funciones. No fue sino hasta la aparición de los ensambles musicales cortesanos, durante el periodo barroco, que se comienza a concebir música para el mero divertimento o el placer sin más. En Alemania, durante los siglos XVI y XVII, apareció el término *Tafelmusik* (música de mesa), que hacía referencia a piezas instrumentales realizadas exclusivamente para amenizar banquetes y que se escuchaban de fondo. Telemann fue un maestro de la *Tafelmusik*, realizando piezas para eventos con melodías ligeras y sin complicación, aunque estas mismas trascendieron esa función y se convirtieron en música de concierto. Algo similar realizó Johann Sebastian Bach con sus *Variaciones Goldberg*, solicitadas por el conde Kaiserling para poder dormir, pues padecía de insomnio<sup>14</sup>.

Otros compositores, durante el periodo clásico y más adelante, también recibieron encargos similares; sin embargo, la idea de hacer música

---

<sup>12</sup> Benassini Félix, «Memes de Internet».

<sup>13</sup> Moreira Alonso y Sandoval del Puerto, «Entendí esa referencia. Intertextualidad, memes y comunidad 2.0.»

<sup>14</sup> Lanza, *Elevator music: a surreal history of muzak, easy-listening, and other moodsong; revised and expanded edition.*

sólo para servir de fondo, parecía no ser de gran interés para los compositores que se habían independizado de las cortes en el siglo XIX y que, por el contrario, eran contratados para crear música que subrayara las emociones y el *pathos*.

En el siglo XX, un compositor cercano a las vanguardias artísticas, Erik Satie, ideó un estilo musical opuesto a lo que se venía haciendo hasta ahora; lejano al exotismo de Debussy y Stravinsky, o a la complejidad armónica de Schoenberg. Satie creó la *musique d'ameublement* (música de mobiliario), que sería tan plana y con melodías tan simples, que la gente sólo la ignoraría para seguir platicando o realizando otras actividades.

La música de mobiliario es básicamente industrial. La costumbre, el uso, es hacer música en ocasiones en que la música no tiene nada que hacer (...) Queremos establecer una música que satisfaga las “necesidades útiles”. El arte no entra en estas necesidades. La música de mobiliario crea una vibración; no tiene otro objeto; desempeña el mismo papel que la luz, el calor y el confort en todas sus formas<sup>15</sup>

La música de mobiliario no sólo fue innovadora por su simplicidad, sino porque también realizaba el uso de la “cita musical” y la “alusión”, pues en el segundo Entreacto, Satie reutiliza dos piezas que non son de su autoría: la *Danza macabra* de Saint-Säens y un fragmento de *Mignon*, de Ambroise Thomas. Ambos temas, sin embargo, más que piezas asociadas a un autor en concreto, son temas populares que el gran público conoce. Este es un ejemplo del tratamiento intertextual de la música ambiental, que desde principios del siglo XX reutilizaba temas del pasado conocidos<sup>16</sup>. Más adelante, se ahondará en este tema con el Vaporwave.

Satie realizó piezas de mobiliario, las cuales no causaron el efecto deseado, pues seguían siendo escuchadas con interés por la audiencia. Sin embargo, junto a sus *Gymnopédies* y *Gnossiennes*, se consideran como parte de la historia de la música ambiental<sup>17</sup>.

La historia de la música de mobiliario parece corta, pues no va más allá de Satie; ¿será que ningún otro compositor “serio” quería hacer música insignificante que nadie escuchará? En la década de 1970, Brian Eno ideó la música *ambient* al mezclar la improvisación de Robert Fripp con dos tipos de efectos de fondo, dando como resultado el disco *Discreet Music* (1975). En

---

<sup>15</sup> Satie, Erik, *Cuadernos de un mamífero*, 173.

<sup>16</sup> Lanza, *Elevator music: a surreal history of muzak, easy-listening, and other moodsong; revised and expanded edition*.

<sup>17</sup> Lanza.

*Music for Airports* (1978), Eno fue más allá, y utilizó el concepto que ya realizaba la compañía Muzak, al hacer ‘música enlatada’ que tuviera la finalidad de llenar el silencio de un espacio concurrido (un aeropuerto), sin ser molesta, pero que diera la sensación de quietud y estabilidad emocional. A diferencia de Muzak, Eno quería que su música pudiera pasar desapercibida pero que a la vez fuera disfrutable y cercana al avant-garde<sup>18</sup>.

Muzak es una compañía que estableció la ‘música *easy-listening*’ o ‘música enlatada’, como una industria extra musical, pues no creaban piezas para el disfrute personal, sino para la productividad laboral y el diseño sonoro con fines mercantiles.<sup>19</sup> Aunque Muzak surgió desde finales del siglo XIX, tuvo un impacto sobre todo después de la Segunda guerra mundial:

(...) la expansión de Muzak es un resultado directo de la industria de la guerra. Durante la Segunda Guerra Mundial, de hecho, la intensa investigación llevada a cabo sobre la música en la industria como un medio para aumentar la productividad reflejó claramente el cambio de Muzak del mero entretenimiento a la funcionalidad (aunque obviamente no son totalmente incompatibles). En segundo lugar, tales estudios sobre la funcionalidad de la música se basaban principalmente en la fe o creencia en el uso terapéutico de la música y su capacidad, sin embargo, no probada para mejorar la productividad de los trabajadores.<sup>20</sup>

El Vaporwave como tal, no sólo es un subgénero musical; sino que tiene características de reciclaje audiovisual. En este sentido, conviene conocer cuáles son los elementos sonoros y audiovisuales que lo configuran; si bien estos han ido cambiando y se han ido modificando con el tiempo. Musicalmente hablando, el vaporwave reutiliza material musical del pasado, sobre todo de piezas de disco, ambient, muzak, de las décadas de 1980 y 1990; aunque también hay quienes han creado contenido original, pero con características similares. El material reutilizado, es sampleado y modificado, primero ralentizándolo o haciéndolo más lento, y colocando algunos filtros de reverberación y compresión para dar la sensación de Lo-Fi (baja fidelidad o calidad de audio).

En cuanto a los elementos visuales, el Vaporwave se suele presentar como formato de video, pero usando imágenes fijas, tipo gif o con pocos elementos animados; aunque también pueden usar fragmentos de otros videos remezclados. Utilizan lo que se denomina, dentro de su argot, **A E S T H E T I C S** (*aesthetics*), que son elementos visuales y colores que aluden al pasado

---

<sup>18</sup> Lanza.

<sup>19</sup> Groom, «The condition of Muzak».

<sup>20</sup> Vanel, «John Cage’s Muzak-Plus: The Fu(rni)ture of Music», 97.

consumista de occidente, como computadoras vintage, colores pastel, software y hardware de los años 90; así como filtros tipo VHS para acentuar la sensación del tiempo transcurrido y la nostalgia por el pasado. Otro elemento importante es la tipografía de las pistas o piezas, que usualmente usan graña japonesa, sobre todo a partir de las piezas de Macintosh Plus en el álbum *Floral Shoppe* (2011)<sup>21</sup>.

### Vaporwave y remix

En el *sampling* o sampleo<sup>22</sup>, se crea una pieza musical a través de la extracción digital de elementos de otras fuentes musicales. Estos fragmentos pueden ser transformados a través de modificaciones en la frecuencia, velocidad o a través de filtros de edición; sin embargo, también es posible usar fragmentos sin transformarlos.

Como señala López-Cano<sup>23</sup>, el fragmento sampleado puede tener funciones intramusicales, intermusicales o extramusicales, las cuales podrían generar una relación intertextual entre el objeto sonoro originario y el actual.

Como ejemplo de sampleo dentro del género musical vaporwave podemos señalar la pieza denominada «リサフランク420 / 現代のコンピューター (*Lisa Frank 420 / Modern Computing*)» de la artista Ramona Andra Xavier, conocida como Vektroid o Macintosh Plus, para el disco *Floral Shoppe*. Esta pieza de 2011, que se ha convertido en símbolo del vaporwave, usa la técnica de sampleo a partir de la canción «It's Your Move» (1983), original de Doug Parkinson, pero en la versión que fue popularizada por Diana Ross en su disco *Swept Away* de 1984. Vektroid realiza diversos cortes de la canción, particularmente de la introducción y de las partes instrumentales, y las ralentiza de forma sustancial, lo que hace que la tonalidad (frecuencia) se modifique y se perciba mucho más lenta y grave.

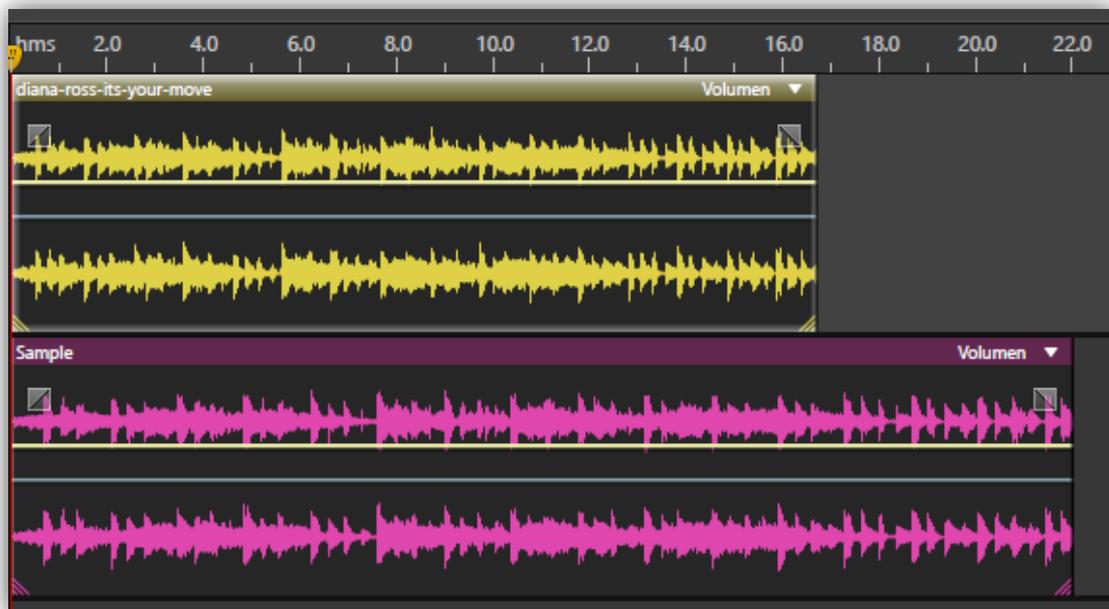
En la versión de Diana Ross, la introducción dura 16,6 segundos y la versión de Vektroid dura 22 segundos, y es unos cuatro tonos más baja (la de Ross comienza en Mi4 y la sampleada en Si3). (Ver imagen 1)

---

<sup>21</sup> Blunt, James, «Aesthetic».

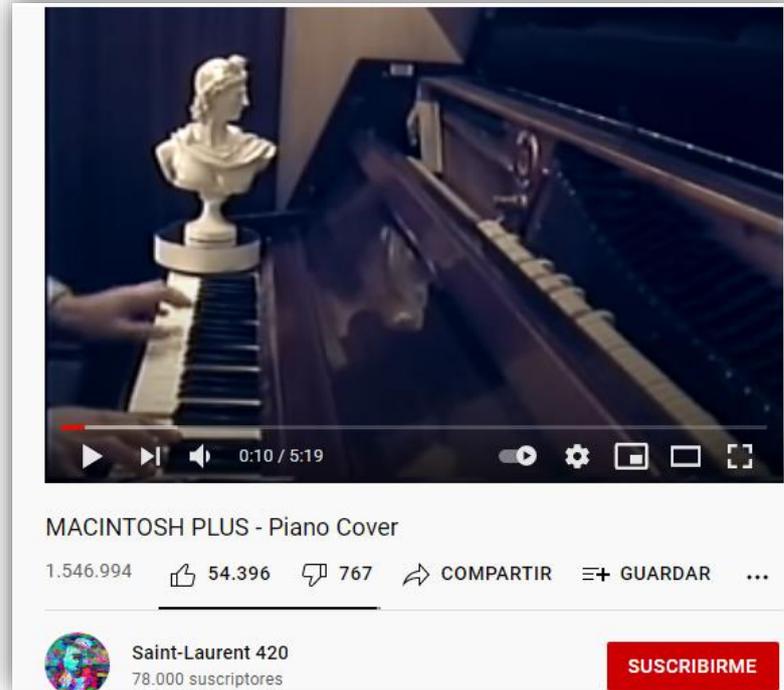
<sup>22</sup> Navas, *Remix theory: The aesthetics of sampling*.

<sup>23</sup> López-Cano, «La vida en copias. Breve cartografía del reciclaje musical digital».



**Imagen 1.** Captura de pantalla de la introducción de la canción «It's Your Move» (1983) en amarillo y «リサフランク420 / 現代のコンピュー (Lisa Frank 420 / *Modern Computing*)» en rosa.  
(Fuente: Elaboración propia a partir de una captura de pantalla del software Adobe Audition)

Los remixes musicales suelen surgir de una pieza del pasado que es reutilizada a través de procesos de mashup y sampleo; usualmente se reutiliza una pieza análoga que pasa por la edición y se transforma en algo más. Pero ¿qué pasa cuando el proceso es el contrario? La pieza más famosa de Macintosh Plus fue transcrita al piano por un artista denominado Saint-Laurent 420, quien además de publicar un video de él mismo tocándola en su canal de YouTube (ver imagen 2), con un busto de estilo grecolatino que recordaba la estética vaporwave, también compartió la partitura de la transcripción (ver imagen 3).



**Imagen 2.** Cover de Macintosh plus para piano solo, transcrita por Saint-Laurent

リサフランク420 / 現代のコンピュー

Macintosh Plus, Diana Ross  
Arr. Saint-Laurent  
www.facebook.com/saintlaurent420

Andante Espressivo  $\text{♩} = 85$

con pedale

**Imagen 3.** Siete primeros compases del cover de Macintosh Plus, arreglado y transcrito por Saint-Laurent<sup>1</sup>

Desde el punto de vista intertextual, la versión de Macintosh Plus, no es un cover de Diana Ross (que a su vez realizó un cover de la pieza de Doug Parkinson). Sin embargo, la pieza para piano de Saint-Laurent sí es un cover de Macintosh Plus, y que también pone como autora a Diana Ross en la partitura; pues se convirtió en la versión de referencia.<sup>24</sup> En este sentido, una pieza musical puede actualizarse de varias formas hasta transformarse en una pieza autónoma. En este sentido, el Remix de Macintosh Plus es un ‘Remix selectivo’<sup>25</sup>. Para mostrar lo anterior, de manera esquemática, se mostrará un esquema de transformación del original hasta las versiones subsecuentes en vaporwave, señalando las técnicas de transformación.



**Imagen 4.** Relación intertextual entre el original genético, la versión de referencia (cover), el remix selectivo y el cover del remix. (Elaboración propia a partir de imágenes de internet)

<sup>24</sup> López-Cano, «Lo original es la versión: covers, versiones y originales en la música popular urbana.»

<sup>25</sup> Navas, *Remix theory: The aesthetics of sampling*.

## Simpsonwave: Un caso de videomeme musical

El meme como fenómeno de Internet es, de por sí, un caso complejo de intertextualidad y remix, pues en él se conjugan signos icónicos y lingüísticos que provienen de la cultura popular y son decodificados e interpretados por una gran cantidad de personas.

Un “meme”, según Dawkins<sup>26</sup>, es una unidad mínima de replicación de información cultural, la cual se transmite de un ser humano a otro, de manera similar a como se transmiten los genes a nivel biológico. Sin embargo, a nivel de la cultura de Internet, se ha utilizado el término meme con diferentes acepciones, las cuales no necesariamente reconoce Dawkins ni son completamente equivalentes. Un ‘meme de internet’ puede ser:

una unidad cultural de contenido digital que puede adquirir la forma de mensaje, texto multimedia, estructura o estrategia argumentativa, que pertenece a una red memética (en ocasiones denominada simplemente memética) integrada por unidades similares que comparten elementos como contenidos, componentes, estructura, discurso, estrategias comunicativas, puntos de vista, etc.<sup>27</sup>

A su vez, López-Cano señala que el «meme de internet» “... es un mensaje/contenido/soporte que, al desperdigarse por la red, sufre cambios y transformaciones por los propios prosumidores.”<sup>28</sup> Los memes suelen tener una carga humorística y paródica, y aunque algunos de estos se vuelven populares y son replicados con toda serie de modificaciones, la cultura del meme va más allá, pues puede ser replicada dentro de comunidades pequeñas, las cuales comparten sus propios códigos de significación.

En este sentido, los videomemes implican la utilización de mecanismos de reciclaje audiovisual (mashup, sampling y remix) para realizar videos que mezclan contenidos disímiles, y adquieren sentido al ser interpretados por una audiencia. Por lo regular son videos realizados sin un propósito comercial, y por públicos aficionados, dentro de la denominada cultura DIY (Do-It-Yourself). En ocasiones, intentan provocar un “desplazamiento indexical que

---

<sup>26</sup> Dawkins, *El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta*.

<sup>27</sup> López-Cano, «“The Who live in Sinaloa”: videomemes musicales, punctum, contrapunto cognitivo y lecturas oblicuas», 154.

<sup>28</sup> López-Cano, *Música dispersa. Apropiación, influencias, robos y remix en la era de la escucha digital*, 260.

afecta la síncrexis audiovisual<sup>29</sup> que produce una incongruencia y, al mismo tiempo, un efecto humorístico.

Pero no todos los videomemes o videomashups tienen la intención de provocar dicho efecto; también están aquellos que producen nostalgia, incomodidad o rechazo. Simpsonwave es un tipo de videomeme que ha sido descrito como un microgénero o subgénero dentro del Vaporwave, el cual comenzó de manera casi fortuita en 2015, cuando el usuario Spicster subió un video en la plataforma Vine, donde se mezclaba un fragmento del episodio “Bart on the road” (temporada 7, episodio 20) junto con la canción chillwave «Resonance» (de HOME, 2014). En diciembre de 2015, el clip fue resubido a YouTube con el título «BART ON THE ROAD», y se popularizó en esta plataforma. Sin embargo, quizás el video que consolidó el estilo, o que introdujo sus principales características fue el titulado «HOMERSCAPE - 1992 美的», publicado en febrero de 2015 por el usuario Lucien Hughes. Este último video reutilizaba un track de Macintosh Plus. Por otro lado, «SUNDAY SCHOOL», también de Hughes, utilizaba como introducción un fragmento de «リサフランク420 / 現代のコンピュー」 de Macintosh Plus, y «Teen Pregnancy» de Black Banshee como pieza principal.<sup>30</sup>

Por su parte, Haden Church y Feller señalan que “los memes de los *Simpson* aparecen incluso en la forma de un microgénero musical de Internet denominado «Simpsonwave». Comenzó en la página de Facebook «Simpsons Shitposting».<sup>31</sup> Este meme musical, casi siempre es identificado por el uso de fragmentos de episodios de la serie animada *Los Simpson*, editados y transformados para evocar una imagen desgastada, psicodélica y anacrónica, conjugado esto con música o sonidos «vaporwave». Esta combinación ha sido interpretada como nostálgica, con trazos surrealistas y bizarros.

A diferencia del Vaporwave como género musical, Simpsonwave cuenta una narrativa y una historia a partir de los elementos iconográficos que conforman los videos; pero ya no es la historia de la familia Simpson, sino la de una generación que parece no tener lazos fuertes con el pasado ni con el presente. El absurdo de los montajes en Simpsonwave, no producen un discurso narrativo claro, pero tampoco produce el típico videomeme humorístico, pues el discurso es más complejo. La música, de carácter atmosférico y contemplativo, genera la necesidad de ver con otros ojos las

<sup>29</sup> López-Cano, «“The Who live in Sinaloa”: videomemes musicales, punctum, contrapunto cognitivo y lecturas oblicuas», 247-48.

<sup>30</sup> Z., «Simpsonwave | Know Your Meme».

<sup>31</sup> Haden Church, Scott y Feller, Gavin, «Internet memes as remixes. Simpsons Memes and the Swarm Archive», 263.

escenas seleccionadas; y el montaje de las mismas con filtros vintage, colores psicodélicos y chroma key, actualizan el mensaje, y conectan con una generación de mujeres y hombres jóvenes que añoran la estabilidad que no conocen.

López-Cano<sup>32</sup> señala que, normalmente, los videomemes producen un efecto de “cortocircuito” o de “paralaje”, por las incompatibilidades de los elementos mezclados, poniendo a prueba la percepción de los espectadores. Podrían ocasionar, incluso, lecturas críticas e inesperadas, que ponen en entredicho los mecanismos con los que opera la industria cultural. En el caso de Simpsonwave, se ha interpretado que también se trata de una forma de eludir los mecanismos digitales de restricción de copyright, como el ContentID de YouTube, aunque en muchos casos estos videos son borrados o no pueden ser monetizados en la plataforma.

En 2016, el usuario FrankJavCee realizó el video titulado «HOW TO SIMPSONWAVE», una especie de análisis del fenómeno Simpsonwave y, a la vez, una serie de pasos para crear un videomashup con dichas características. En el video detalla los elementos indispensables para crear una producción de Simpsonwave:

1. Tomar fragmentos de episodios viejos de los Simpson, sobre todo de las temporadas 1 a 6.
2. Añadir música “wavy” (tipo Vaporwave) a los fragmentos seleccionados.
3. Si no tienes habilidades musicales, no hay problema, pues sólo hay que “tomar” (*rip off*) el contenido de otros artistas de Vaporwave, que a su vez tomaron su música de algún otro lado.
4. Añadir un ‘dream filter’ y una distorsión que imite las grabaciones con cinta (VHS) a todo el video.
5. Puedes usar el efecto ‘chroma key’ para insertar imágenes o escenas dentro del mismo cuadro.
6. Usar elementos A E S T H E T I C S como títulos tipo Vaporwave, usando Wide text generator.
7. Subirlo a YouTube y compartirlo en foros de los Simpson, como Simpsons Shitposting en Reddit.

Además de enlistar las características de Simpsonwave, en este video, FrankJavCee utiliza música de su autoría, en particular un track titulado «Simpsonwave 1995», del álbum *FrankJavCee vol 1.999* (2016). Debido a la forma en que está construido, algunas pensaron interpretaron el video como

---

<sup>32</sup> López-Cano, *Música dispersa. Apropiación, influencias, robos y remix en la era de la escucha digital*.

una sátira o una parodia<sup>33</sup>; sin embargo, a pesar de la ironía en la narrativa de «HOW TO SIMPSONWAVE» y que las características que enumera sirven para identificar algunas de los rasgos formales del simpsonwave, no contempla la independencia de los mensajes que el simpsonwave evoca. Al utilizar uno de los productos más influyentes de la cultura pop (los Simpson) y la estética del vaporwave, este micro género logra transformar ambos, creando un fenómeno audiovisual autónomo en cuanto a estética y concepto.

### **Conclusiones: La cultura audiovisual de internet es una cultura mashup**

Así como sucedió con la “música de mobiliario” de Satie, muchos ya han anunciado la muerte del Vaporwave, o su diseminación en otros sistemas de producción musical en la web. Lo cierto es que el sistema de clasificación musical por géneros tiende a ser fragmentario, pues su constitución está basada en el consumo y la venta, más que en la estructura musical de las piezas en sí. Por otro lado, el copyright, los algoritmos y los sistemas tipo streaming, han hecho inviable que muchos artistas puedan subir sus piezas sampleadas en las grandes plataformas. De hecho, es común que los videos de Simpsonwave o las piezas resubidas de Vaporwave sean borradas o poco difundidas, debido a que suelen infringir el rígido sistema de protección de los derechos de autor.

La cultura audiovisual de Internet es cambiante y tiene una alta mutabilidad. Los fenómenos audiovisuales en donde participan los usuarios, ya sea produciendo o compartiendo, son especialmente propensos a desaparecer en pocas semanas, meses o años; y en ocasiones, influye el mercado y la aparición de nuevos sistemas de difusión.

En este sentido, a partir de las características descritas al respecto del Vaporwave y el Simpsonwave, es posible advertir coincidencias con algunos aspectos que constituyen la cultura audiovisual en Internet, como la alta remezclabilidad, la heterogeneidad de sus elementos, el cuestionamiento de los sistemas tradicionales de difusión de los contenidos culturales y la aparente indiferencia a los fenómenos sociales que lo rodean.

Vaporwave y Simpsonwave son fenómenos análogos a la cultura del Internet, porque requieren la participación de los usuarios, la reutilización de elementos de la cultura popular y de los sistemas de reapropiación digital. Parecería que la tendencia de las industrias culturales de Internet está en los sistemas de streaming; sin embargo, estos inhiben la participación de las personas usuarias, quienes siguen utilizando mecanismos alternos que les

---

<sup>33</sup> Nunes, Mark, «Parody».

permiten la reutilización de contenido, así como la posibilidad de compartir el contenido.

El Vaporwave, pues, será parte de una historia constante de la transformación de la música ambiental, con una aparente utilidad, pero que se conecta con las emociones del ser humano. Vaporwave y Simpsonwave tuvieron éxito, no sólo por la facilidad para realizar las producciones (algunas de las cuales tienen una confección compleja), sino porque conectó con las emociones, la nostalgia y las vivencias de las personas que querían vibrar con sonidos lentos y calmados.

### Lista de referencias

- Benassini Félix, Claudia. «Memes de Internet: Multimodalidad, Intertextualidad e Interdiscursividad en tiempos de Covid-19». *Virtualis* 11, n.º 21 (30 de diciembre de 2020): 1-26. <https://doi.org/10.2123/virtualis.v11i21.353>.
- Blunt, James. «Aesthetic». *Know Your Meme*, 2011. <https://knowyourmeme.com/memes/aesthetic>.
- Dawkins, R. *El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta*. Castellano - Salvat - Ciencia - Ciencia. Grupo Anaya Comercial, 2000. <https://books.google.com.uy/books?id=sNV5QwAACAAJ>.
- Escobar Hermoso, David. «Palimpsestos, la música en segundo grado. J. Dilla a través de Gérard Genette». Facultad de Humanidades, Universidad Pompeu Fabra, 2019.
- Ferguson, Kirby. «Everything Is a Remix». *Everything is a Remix*, 2021. <https://www.everythingsaremix.info/watch-the-series>.
- Genette, Gérard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989. [https://www.academia.edu/31986852/Gerard\\_Genette\\_Palimpsestos\\_pdf](https://www.academia.edu/31986852/Gerard_Genette_Palimpsestos_pdf).
- Groom, Nick. «The condition of Muzak». *Popular Music & Society* 20, n.º 3 (1996): 1-17.
- Haden Church, Scott, y Feller, Gavin. «Internet memes as remixes. Simpsons Memes and the Swarm Archive». En *The Routledge Handbook of Remix Studies and Digital Humanities*. Taylor & Francis, 2021.
- Hatten, Robert S. «El puesto de la intertextualidad en los estudios musicales». Traducido por Navarro, Desiderio. *Criterios*, n.º 32 (1994): 211-19.
- Kristeva, Julia. «Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela». *Intertextualité. Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*, 1997, 1-24.
- Lanza, Joseph. *Elevator music: a surreal history of muzak, easy-listening, and*

- other mood song; revised and expanded edition*. University of Michigan Press, 2004.
- Lessig, Lawrence. *Remix: Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital*. Icaria, 2012. <https://traficantes.net/libros/remix>.
- López-Cano, Rubén. «La vida en copias. Breve cartografía del reciclaje musical digital». *L.I.S. Letra. Imagen. Sonido. Ciudad Mediatizada*, n.º 5 (1 de junio de 2010): 171-85.
- . «Lo original es la versión: covers, versiones y originales en la música popular urbana.» *ArtCultura* 14, n.º 24 (2012).
- . *Música dispersa. Apropiación, influencias, robos y remix en la era de la escucha digital*. Musikeon Books, 2018.
- . «“The Who live in Sinaloa”: videomemes musicales, punctum, contrapunto cognitivo y lecturas oblicuas». *Revista musical chilena* 74, n.º 233 (2020): 151-73.
- Moreira Alonso, Joaquín, y Laura Emilce Sandoval del Puerto. «Entendí esa referencia. Intertextualidad, memes y comunidad 2.0.» *Sphera Publica* 1, n.º 21 (28 de julio de 2021): 2-34.
- Navas, Eduardo. *Remix theory: The aesthetics of sampling*. Birkhäuser, 2014.
- Nunes, Mark. «Parody». Taylor & Francis, 2017.
- RIP!: A remix manifesto*. Documental. EyeSteelFilm, 2009.
- Satie, Erik. *Cuadernos de un mamífero*. El Acantilado, 1999.
- Vanel, Herve. «John Cage’s Muzak-Plus: The Fu(rni)ture of Music». *Representations* 102, n.º 1 (2008): 94-128.
- Z. «Simpsonwave | Know Your Meme», 2015. <https://knowyourmeme.com/memes/simpsonwave>.