

## Vaporwave : médias, affects, & historicitéExister au-delà du postmodernisme

**Auteur :** Bougerol, Benjamin

**Promoteur(s) :** Servais, Christine

**Faculté :** Faculté de Philosophie et Lettres

**Diplôme :** Master en communication, à finalité spécialisée en médiation culturelle et relation aux publics

**Année académique :** 2024-2025

**URI/URL :** <http://hdl.handle.net/2268.2/23092>

---

### *Avertissement à l'attention des usagers :*

*Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.*

*Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.*

---

Université de Liège  
Faculté de Philosophie et Lettres  
Département Médias, Culture et Communication

VAPORWAVE : MÉDIAS, AFFECTS, & HISTORICITÉ  
Exister au-delà du postmodernisme

Mémoire présenté par Bougerol Benjamin en vue de l'obtention du grade de Master en Communication, à finalité spécialisée en médiation culturelle et relations aux publics.

Année académique 2024 / 2025



## **Remerciements**

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont soutenu et ont permis à ce travail de voir le jour.

À commencer par Mme Christine Servais, pour sa supervision, ses lectures attentives, ses retours sur mon travail, et plus largement pour son regard bienveillant et ses enseignements.

Je tiens également à remercier M. Timothée Moreau pour son encadrement, le temps investi et les précieux conseils sur la rédaction du mémoire.

Merci à M. Jeremy Hamers et à M. Christophe Pirenne, pour l'intérêt porté à mon travail et le temps consacré à sa lecture, mais aussi pour leurs enseignements tout au long de mon parcours académique.

Merci à mon frère Maxime, qui a toujours été d'un soutien sans faille dans mon travail. Merci pour ta présence et ta confiance en moi.

Merci à mon ami Simon, pour tes encouragements, ton écoute, et pour m'avoir inspiré à reprendre des études.

Je souhaite également remercier Annaëlle, pour son soutien, ses relectures et retours sur mon travail, ainsi que Cléo, pour sa présence tout au long de ce parcours.



# Table des matières

1. Introduction :	6
1.1 Objet .....	6
1.2. Pourquoi ce mémoire ? .....	17
1.3. Cadre théorique : .....	18
1.3.1. Les <i>nostalgia studies</i> : .....	18
1.3.2. Le métamodernisme : .....	21
1.3. Problématiques : .....	24
1.4. Hypothèse : .....	24
1.5. Méthodologie : .....	25
2. Au-delà de l'ironie .....	27
2.1. La place de l'ironie dans la logique culturelle contemporaine .....	27
2.2. La « post-ironie » à l'œuvre dans la <i>vaporwave</i> .....	32
2.2.1. ANIK TELESAT de CT57 .....	33
2.2.2. ロストエデンへのバス de Nmesh and t e l e p a t h テレパシー能力者 .....	34
2.2.3. Soundscape Centre de Liminal Winter .....	36
2.2.4. Pour résumer : .....	38
3. Nostalgies et historicité .....	39
3.1. Nostalgie ironique .....	40
3.2. Médias et nostalgie .....	43
3.1.1. Nostalgies médiatiques .....	45
3.1.2. Du <i>glitch</i> critique au <i>glitch</i> affectif .....	47
3.1.3. Médias, mémoire, et nostalgie compensatoire dans la <i>signalwave</i> .....	52
3.2. Les spectres qui hantent la <i>vaporwave</i> .....	55
3.2.1. L'hantologie .....	55
3.2.3. La métafiction historioplastique dans la <i>vaporwave</i> .....	69
3.3. Esthétique de la ruine et romantisme contemporain .....	75
4. Héritages et connexions .....	80
4.1. L'art visuel <i>vaporwave</i> .....	80
4.2. Le <i>dreamcore</i> .....	85
4.3. Les <i>liminal spaces</i> .....	87
4.4. Le retour du <i>breakcore</i> .....	89
4.5. L' <i>hyperpop</i> .....	91
5. Conclusion et ouvertures .....	95
Bibliographie : .....	100
Ouvrages : .....	100
Articles scientifiques : .....	101

Romans :	102
Médiagraphie :	103
Articles :	103
Réseaux sociaux :	103
Dictionnaires et wikis :	104
Figures :	104
Albums, pistes, et musiques :	105

# 1. Introduction :

## 1.1 Objet

La *vaporwave* est une sous-culture<sup>1</sup> apparue en ligne au début des années 2010<sup>2</sup> sur Tumblr et Turntable.FM dans un premier temps, et ensuite sur Reddit, 4chan, Bandcamp, SoundCloud et YouTube<sup>3</sup>. Elle est considérée par certains auteurs comme la première sous-culture existant exclusivement dans le cyberespace ayant perduré<sup>4</sup>. Comme sous-culture, la *vaporwave* recycle de nombreux éléments issus de la société de consommation de la fin du 20<sup>e</sup> siècle (la musique d'ascenseur, les centres commerciaux, les publicités, etc. nous y reviendrons) et se les réapproprie à des fins artistiques, culturelles, et discursives. Bien que la réception du genre quant à sa dimension subversive envers la culture dominante reste floue, la construction narrative du genre autour de la critique du capitalisme est un des fils conducteurs majeurs de son évolution comme le mettent en évidence Andrew Whelan et Raphaël Nowak<sup>5</sup>.

Du côté musical, la *vaporwave* est un microgenre<sup>6</sup> dans lequel les artistes recyclent des sources audio issues des années 1980 et 1990 telles que des jingles publicitaires, de la *Muzak*<sup>7</sup>, de la *city pop* japonaise, des musiques de chaînes météo, du *smooth jazz*, de l'*easy-listening*, etc.<sup>8</sup> Les artistes manipulent ces échantillons, le plus souvent dans des stations audio-numériques (*Digital Audio Workstation*), et emploient des traitements audio tels que des ralentissements, le *slowed and reverb*<sup>9</sup>, des boucles d'échantillons, l'émulation de rendus analogiques, le *chopped & screwed*<sup>10</sup>, etc. Au niveau de la production, le genre repose principalement sur des techniques d'échantillonnage de sources préexistantes, ce qui rend sa

<sup>1</sup> Une sous-culture est une forme de culture exercée par un groupe social en opposition ou en résistance à la culture dominante. Cette opposition passe souvent par la réappropriation de symboles et d'éléments culturels de la culture dominante comme Dick Hebdige l'analyse. Dans son ouvrage, il est par exemple question de la culture *punk*, des *mods* et des *skinheads*. Voir : Dick Hebdige, *Sous-culture : Le sens du style* (1979), trad. Marc Saint-Upéry, Paris, La Découverte, coll. « Zones », 2008.

<sup>2</sup> Joana Inês Veiga Guerra da Costa Tavares, João Pedro Correia Isidro, « Vaporwave Microgenres in the Social Media Universe », dans *Proceedings of The World Conference on Media and Communication*, Oxford, 2021, p. 16.

<sup>3</sup> Andrew Whelan, Raphaël Nowak, « “Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism”: Genre Work in an Online Music Scene », dans *Open Cultural Studies*, n° 2, 2018, p. 452.

<sup>4</sup> Joana Inês Veiga Guerra da Costa Tavares, João Pedro Correia Isidro, *op. cit.*

<sup>5</sup> Andrew Whelan, Raphaël Nowak, *op. cit.*, p. 460.

<sup>6</sup> Un genre « de niche ».

<sup>7</sup> Contraction de « musique » et « Kodak ». Entreprise qui produisait de la musique d'ambiance fonctionnelle, ou « musique d'ascenseur ». Par extension, l'entreprise a donné son nom au genre musical.

<sup>8</sup> Andrew Whelan, Raphaël Nowak, *op. cit.* p. 453.

<sup>9</sup> Technique d'échantillonnage audio qui consiste à baisser le *pitch* (tonalité), ce qui entraînait sur les premiers échantillonneurs une élongation de l'extrait sonore. Le *slowed and reverb* consiste donc à baisser la tonalité d'un échantillon, entraînant son élongation, et de lui ajouter de la réverbération.

<sup>10</sup> « Haché et vissé » [nous traduisons]. Technique d'échantillonnage audio qui consiste à ralentir un extrait sonore et le découper en petites portions et réarranger les parties, donnant un effet de saccade.

commercialisation marginale et guide sa diffusion vers des plateformes relativement tolérantes en matière de droits d'auteur telles que Bandcamp ou YouTube (contrairement à Spotify).

Parmi les albums pionniers du genre, on retrouve en 2010 *Chuck Person's Eccojams Vol. 1*<sup>11</sup> de Chuck Person<sup>12</sup> qui initiera des techniques de production propres à la *vaporwave* telles que des boucles audio en dehors des temps, des ralentissements et accélérations brutales de *tempo*, des changements brusques de tonalité, et autres expérimentations sonores. Il plantera également les graines de la post-ironie qui caractérisera le genre : confronté à un ovni sonore, on se demande si c'est une blague, si c'est sérieux, ou quelque part entre les deux. *Far Side Virtual*<sup>13</sup> de James Ferraro en 2011 marquera un second pas, cette fois-ci vers la figuration d'un univers virtuel utopique situé quelque part entre la blague et l'expérience sincère :

L'album explore des concepts tels que l'hyperréalité, les simulacres, la culture consumériste jetable, le rétrofuturisme des années 1990, la publicité et le branding, le pop art et le kitsch musical. Les critiques ont jugé l'attitude de Ferraro envers ces thèmes ambivalente, dépeignant le monde moderne à la fois comme une dystopie sombre et une utopie étrange.<sup>14</sup> [Nous traduisons]

Mais c'est Macintosh Plus (un des nombreux pseudonymes de Vektroid) qui a popularisé le genre avec l'album *Floral Shoppe* en 2011 ; et plus singulièrement avec le titre リサフランク420 / 現代のコンピュート<sup>15</sup> (Liza Frank 420). Cet album et ce titre restent aujourd'hui les plus emblématiques de la *vaporwave*. La pochette de l'album initiera la récurrence de certains éléments visuels à travers la culture en ligne et les arts visuels tirés de l'univers *vaporwave*.

---

<sup>11</sup> Chuck Person, *Chuck Person's Eccojams Vol. 1* (2011), Vapor Memory, YouTube, juillet 2015. En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=8Pu6I\\_7lrk8](https://www.youtube.com/watch?v=8Pu6I_7lrk8), [Consulté le 21.04.2025].

<sup>12</sup> Pseudonyme de Daniel Lopatin, plus connu pour ses enregistrements sous le nom de Oneohtrix Point Never.

<sup>13</sup> James Ferraro, *James Ferraro : Far Side Virtual* (2011), Vapor Memory, YouTube, 2015. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=pd-uSm8ittU&t=1395s> , [consulté le 21.04.2025].

<sup>14</sup> « The album engages with concepts of hyper-reality, simulacra, disposable consumer culture, 1990s retro-futurism, advertising and branding, pop art, and musical kitsch. Critics have found Ferraro's attitude toward his themes ambiguous, depicting the modern world as both bleak dystopia and uncanny utopia. », Vapor Memory, « description », *ibid*.

<sup>15</sup> Macintosh Plus, « リサフランク420 / 現代のコンピュート », Vektroid, Bandcamp, 2011. En ligne : <https://vektroid.bandcamp.com/track/420>, [consulté le 03.02.2025].

Figure 1 : Macintosh Plus, *Floral Shoppe*, Bandcamp, 2011. En ligne : <https://vektroid.bandcamp.com/album/floral-shoppe>, [consulté le 12.03.2025].



Cette esthétique visuelle s'est développée et a été progressivement renommée de manière ironique « A E S T H E T I C » par sa communauté<sup>16</sup>, qualification absurde et récurrente dans les commentaires de publications en ligne. Parmi les figures visuelles récurrentes, on retrouve les bustes et colonnes antiquisants, les graphiques des premières heures des ordinateurs, d'internet et des jeux vidéo, les cassettes, VHS, CD, les télévisions cathodiques, les centres commerciaux (vides), les piscines publiques, ainsi que l'usage massif de turquoise et de rose, de caractères japonais, et de *glitches*<sup>17</sup>. Ces éléments visuels sont tirés de l'imaginaire de la culture de masse des années 1980 et 1990. Le terme *vaporwave* est en lui-même une blague issue de « vaporware », qui sert à désigner des logiciels dont la date de sortie a plusieurs fois été reportée et qui ne seront jamais publiés. Mais ces éléments sont également issus de l'imaginaire de l'enfance et des codes esthétiques de la génération Y « par et pour qui elles [ces images] sont essentiellement produites.<sup>18</sup> ». Avec l'évolution du genre, des auteurs comme Lucas Cantinelli élargissent cependant le public de la *vaporwave* aux générations nées dans les années 1990 et 2000<sup>19</sup>.

<sup>16</sup> Kévin Bideaux, « Seapunk et vaporwave : esthétiques prospectives de deux hétérotopies virtuelles », dans Anne Galloway *et al.* (dir.), *Pratiques artistiques et culturelles : jeux du réel et du virtuel entre plausible et incroyable*, Paris, Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques, 2022, p. 35.

<sup>17</sup> Anomalie technologique qui se manifeste, souvent de façon visuelle ou auditive. Ces anomalies ont été largement utilisées comme matériau dans le *glitch art* et la *glitch music*. Voir partie 3.1.2. Du *glitch critique* au *glitch affectif*.

<sup>18</sup> Kévin Bideaux, *op. cit.*, p. 38.

<sup>19</sup> Lucas Cantinelli, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the “New” Aesthetic of an Imagined Nostalgia », dans *Imaginaires*, n° 26, juin 2024, p. 133.

Le genre est fortement lié à internet : d'une part il existe exclusivement en ligne, que ce soit pour sa diffusion et ses échanges communautaires ; mais la culture internet en elle-même est un des thèmes qui traverse la *vaporwave*. C'est pourquoi on qualifiera la *vaporwave* d'art *post-internet*<sup>20</sup>. La circulation du genre sur internet gagne d'ailleurs à être comprise en tant que même<sup>21</sup>, plutôt qu'en tant que genre musical, comme le soulignent Georgina Born et Christopher Haworth<sup>22</sup>. L'esthétique canonique de la pochette de l'album *Floral Shoppe* de Macintosh Plus, avec son buste d'Hélios, a par exemple fait l'objet de nombreuses itérations. L'intertextualité est une composante récurrente dans la *vaporwave* et cette « mémification » a donné naissance à de nombreux sous-genres aux frontières poreuses, et parfois difficiles à établir.

Figure 2 : Auteur et origine inconnus. En ligne : <https://wallpapercave.com/w/wp5945476>. [consulté le 23.05.25].



« H E L L O. Turn off your internet, turn on life. »

<sup>20</sup> Terme employé pour désigner les formes d'art qui ont pour sujet les transformations liées à internet, mais pas nécessairement limités à des médiums en ligne.

<sup>21</sup> « Concept (texte, image, vidéo) massivement repris, décliné et détourné sur Internet de manière souvent parodique, qui se répand très vite, créant ainsi le buzz. », définition de « même », Larousse. En ligne : <https://tinyurl.com/45ujwvat>, [consulté le 13.05.2025]. Pour plus d'informations sur les mêmes, voir Megan Bédar, Stéphane Girard, *Pour que tu mènes encore : Penser nos identités au prise des mèmes numériques*, ebook, Somme Toute, coll. « Cultures vives », 2021.

<sup>22</sup> Christopher Haworth, Georgina Born, « Mixing It: Digital Ethnography and Online Research Methods—A Tale of Two Global Digital Music Genres », dans Larissa Hjorth *et al.* (dir.), *The Routledge Companion to Digital Ethnography*, New York, Routledge, coll. « Routledge Companions », 2016, p. 80. Cité par Lucas Cantinelli, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the “New” Aesthetic of an Imagined Nostalgia », art. cit., p. 132.

La vaporwave se caractérise donc par une réflexivité matérielle et citationnelle intense par rapport à Internet. En effet, ce genre est un produit du net, qui agit à la fois comme source de contenu, médium créatif, mode de diffusion et de communication, ainsi que comme concept structurant l'ensemble de ces pratiques.<sup>23</sup> [Nous traduisons].

Cette réflexivité du genre vis-à-vis d'internet, est entretenue plus largement envers les technologies de la communication, les médias, leur évolution, et les rapports que les usagers entretiennent avec eux. Ces dernières sont à la fois supports de sources recyclées, et sujets de la *vaporwave*. Ces sources peuvent réellement provenir de médias analogiques d'époque, ou comme nous y reviendrons, émuler numériquement les caractéristiques de ces médias.

Figure 3 : Auteur et origine inconnus



Le postmodernisme apparaît, en premier lieu, comme un prisme d'analyse culturel qui semble s'imposer à la *vaporwave* : réflexivité, fragmentation, jeux d'intertextualité, hybridation de la culture dite « savante » et de masse, simulacres, déconstruction, critique du capitalisme, etc. Comme il en sera question tout au long de ce mémoire, nous en dressons ici rapidement le portrait. Apparu progressivement au lendemain de la seconde guerre mondiale, le postmodernisme peut être compris comme une réaction aux excès de la modernité. Les métarécits et la Raison ayant entraîné le monde vers la guerre, les camps d'extermination et l'usage de la bombe atomique, un certain scepticisme à l'égard des vérités transcendantes de la modernité s'installe et un processus de déconstruction s'institue progressivement, en parallèle de l'émergence de la société de consommation. D'abord révélé par l'architecture – où il se donne le plus clairement à voir – par Robert Venturi avec *Learning from Las Vegas*, le

<sup>23</sup> « Vaporwave is therefore characterized by an intense material and citational reflexivity in relation to the Internet. Indeed, the genre is a product of the net, which acts at once as content source, creative medium, means of delivery and communication, and as a concept informing all these practices. » Christopher Haworth, Georgina Born, art. cit., p. 81. Cité par Lucas Cantinelli, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the “New” Aesthetic of an Imagined Nostalgia », art. cit., p. 132.

postmodernisme s'étend rapidement à tous les champs : littéraires, des arts plastiques, musicaux, mais aussi à la publicité, aux médias, jusqu'à s'imposer comme la logique culturelle dominante. Andy Warhol est un exemple inaugural du postmodernisme : brouillage entre pop culture et culture savante, usage de matériaux « pauvres » et recyclage, kitsch assumé, critique de la société de consommation, fragmentation, ironie, etc. Côté cinéma, on peut citer les films de Quentin Tarantino comme *Pulp Fiction* qui donne lieu à un récit fragmenté, *Inglourious Basterds* qui dresse une métafiction historiographique, *Boulevard de la Mort* qui est un pastiche des films de voiture avec des cascades des années 1970, le tout saupoudré d'ironie mettant le spectateur à distance de la violence de ses films qui devient presque risible comme dans *Kill Bill*. Mais on retrouve également la série de films *Matrix*, inspirée par les notions de simulacre et d'hyperréalité de Jean Baudrillard et dans laquelle le protagoniste découvre qu'il vit dans une simulation, questionnant plus largement la notion de réalité et sa construction. En musique, Richard Shusterman analyse le hip-hop comme exemple type de musique postmoderne<sup>24</sup> : vernaculaire en mettant souvent l'accent sur des histoires locales, fragmentée et éclectique en puisant dans des sources variées et déjà produites pour créer des *beats*, mettant en cause la notion de pureté esthétique (encore aujourd'hui, les DJ et producteurs de musique électronique sont parfois considérés comme n'étant pas de vrais musiciens), adhérant tout de suite aux nouvelles technologies et à la culture de masse, complexe et avec différents niveaux de lecture<sup>25</sup>. Le postmodernisme a infusé dans les arts et productions culturelles avec l'avènement de la société de consommation, et il ne s'agit ici que d'une rapide mise en avant de ses caractéristiques.

La *vaporwave* utilise toute une série de techniques postmodernes : recyclage de la pop culture, une fascination pour les publicités, les jingles, et la culture télévisée, des procédés métatextuels donnant à voir les structures médiatiques des œuvres (en usant de bruits de zapping, de grésillements de radios, etc. comme matière première), kitsch poussé à l'extrême avec des couleurs saturées, des figures passées de mode, mélange de culture « savante » et de pop culture (que le buste d'Hélios mêlé à l'imagerie des années 1980 semble commenter), l'usage des nouvelles technologies (les stations audionumériques pour la production, les réseaux sociaux pour la diffusion et les échanges communautaires), et bien sûr l'ironie employée massivement qui peut se lire comme une critique de la société de consommation. En ce sens, la *vaporwave* paraît être tout à fait postmoderne. Cependant – et l'analyse se fera sous

<sup>24</sup> Richard Shusterman, *Pragmatist Aesthetics : Living Beauty, Rethinking Art* (1991), 2<sup>e</sup> édition, New-York, Oxford, Rowman & Littlefield, 2000, pp. 201-235.

<sup>25</sup> *Ibid.*

cet angle – l'ambiguïté du genre avec des questionnements, affects, et positionnements néoromantiques<sup>26</sup> a été établie comme l'une des caractéristiques notables du genre. En analysant cet objet, des ambiguïtés apparaissent sur des questions d'authenticité, de sincérité, de quête de sens, de nostalgie. Des auteurs comme Andrew Whelan, Raphaël Nowak, Lucas Cantinelli, ou Adam Harper qualifient le genre de « méta<sup>27</sup> », à « double face<sup>28</sup> », ou encore « ambivalent<sup>29</sup> ». Ces qualifications font écho au concept de post-ironie – central dans l'étude du métamodernisme – comme le souligne également Lucas Cantinelli en le rapportant au concept de post-ironie musicale d'Adam Trainer :

En dépassant le cynisme de l'ironie, la post-ironie musicale est à la fois une critique et une célébration, une représentation sans excuses de l'expérience subjective qui fusionne l'intertextualité du pastiche contemporain avec l'affectivité personnelle et expérientielle.<sup>30</sup> [Nous traduisons].

Ainsi la relation entretenue avec les médias et les technologies semble dépasser la réflexivité ou la critique distante. Au contraire, cette relation aux médias et à la culture de masse des années 1980 et 1990 serait empreinte d'affects, de profondeur et de connexion émotionnelle. Plutôt que de répondre à la question de savoir s'il s'agit de l'un, ou de l'autre, notre mémoire portera sur cette ambiguïté.

L'historicité est un autre point au centre des préoccupations de la *vaporwave*. Si de prime abord, la figuration du passé à travers la culture pop, les archives, les objets du quotidien semblent relever d'un regard tourné vers le passé ; les analyses du genre tendent plutôt à mettre en évidence des temporalités qui s'y mélangent : « archéologie futuriste<sup>31</sup> », « futurs perdus » ou « hantologie<sup>32</sup> », font partie des termes qui servent à décrire le rapport au temps à l'œuvre dans la *vaporwave* : « [c]es subcultures prophétisent à partir d'éléments passés vus du présent, un futur bâti avec des éléments du passé, les inscrivant alors dans une vision éternaliste du

---

<sup>26</sup> Au sens métamoderne, développé dans la partie 3.3.

<sup>27</sup> Andrew Whelan, Raphaël Nowak, « “Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism”: Genre Work in an Online Music Scene », art. cit., p. 457.

<sup>28</sup> Lucas Cantinelli, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the “New” Aesthetic of an Imagined Nostalgia », art. cit., p. 138.

<sup>29</sup> Adam Harper, « Comment: Vaporwave and the Pop-Art of the Virtual Plaza », *Dummy Magazine*, n° 7, décembre 2012. En ligne : [www.dummymag.com/news/adam-harper-vaporwave/](http://www.dummymag.com/news/adam-harper-vaporwave/), [consulté le 08.02.2025].

<sup>30</sup> Adam Trainer, « From Hypnagogia to Distroid: Postironic Musical Renderings of Personal Memory », dans Sheila Whiteley, Shara Rambaran (dir.), *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, New York, Oxford, 2016, p. 424. Cité par Lucas Cantinelli, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the “New” Aesthetic of an Imagined Nostalgia », art. cit., p. 138.

<sup>31</sup> Kévin Bideaux, « Seapunk et vaporwave : esthétiques prospectives de deux hétérotopies virtuelles », art. cit., p. 39.

<sup>32</sup> Grafton Tanner, *Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts*, Washington, Winchester, Zer0 Books, 2016.

temps où le présent n'existe plus vraiment.<sup>33</sup> ». La fragmentation de la représentation et de l'expérience de l'histoire analysée par Fredric Jameson dans la culture postmoderne<sup>34</sup> serait non seulement un effet culturel que l'on retrouve dans la *vaporwave*, mais également un sujet qui y est mis en évidence. La mise en évidence de la crise de la fragmentation de l'historicité dans la culture postmoderne deviendrait dès lors une manière de répondre à la « schizophrénie<sup>35</sup> » qu'elle engendre, et de convier le passé comme miroir du présent et fenêtre vers l'avenir, comme nous l'analyserons.

La nostalgie occupe donc une place centrale dans les études académiques de la *vaporwave*. Nous analyserons dans ce mémoire le caractère ambigu de la nostalgie portée par le genre. Pour Laura Glitsos, la *vaporwave* peut se comprendre comme un jeu de mémoire (*memory play*) activant une « nostalgie compensatoire<sup>36</sup> ». Pour Chris Healy, cette nostalgie « découle du paradoxe entre mémoire et oubli, omniprésent dans la culture occidentale contemporaine, et qui survient en raison de la saturation médiatique<sup>37</sup> ». Pour Paul Ballam-Cross, la *vaporwave* active une « nostalgie reconstruite », c'est-à-dire la reconstruction d'un passé qui n'a jamais réellement existé et qui se brouille avec les souvenirs de l'enfance<sup>38</sup>. Lucas Cantinelli invoque la conception de Svetlana Boym de la nostalgie<sup>39</sup> en pointant le fait que la nostalgie dans la *vaporwave* est interprétée à la fois comme « nostalgie restauratrice » par certains auteurs comme Laura Glitsos, c'est-à-dire une nostalgie qui « ne se pense pas comme telle, mais plutôt comme vérité et tradition<sup>40</sup> » [nous traduisons] mais aussi comme « nostalgie réfléctrice », c'est-à-dire une nostalgie hautement consciente d'elle-même et qui peut être vue comme une forme de jeu, de résistance et de critique de l'accélération contemporaine<sup>41</sup>. Si tout

<sup>33</sup> Kévin Bideaux, « Seapunk et vaporwave : esthétiques prospectives de deux hétérotopies virtuelles », art. cit. p. 44.

<sup>34</sup> Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif* (1989), trad. Florence Nevoltry, Paris, École nationale supérieure des beaux-arts, 2007, p. 68.

<sup>35</sup> *Ibid.*

<sup>36</sup> Laura Glitsos, « Vaporwave, or music optimised for abandoned malls », *Popular Music*, vol. 37, n° 1, janvier 2018, Cambridge University Press, p. 104. Cité par Lucas Cantinelli, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the “New” Aesthetic of an Imagined Nostalgia », art. cit., p. 145.

<sup>37</sup> Chris Healy, « Dead Man: Film, Colonialism, and Memory », dans Katharine Hodgkin, Susannah Radstone (dir.), *Memory, History, Nation: Contested Pasts*, New Brunswick, Transaction, 2006, p. 222. Cité par Lucas Cantinelli, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the “New” Aesthetic of an Imagined Nostalgia », art. cit., p. 145.

<sup>38</sup> Paul Ballam-Cross, « Reconstructed Nostalgia: Aesthetic Commonalities and Self-Soothing in Chillwave, Synthwave, and Vaporwave », dans *Journal of Popular Music Studies*, vol. 33, n° 1, mars 2021, p. 87. Cité par Lucas Cantinelli, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the “New” Aesthetic of an Imagined Nostalgia », art. cit., p. 136.

<sup>39</sup> Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia*, New York, Basic Books, 2001. Cité par Lucas Cantinelli, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the “New” Aesthetic of an Imagined Nostalgia », art. cit., p. 134.

<sup>40</sup> « does not think of itself as nostalgia, but rather as truth and tradition », dans Svetlana Boym, *op. cit.* Cité par Lucas Cantinelli, art. cit., pp. 136-137.

<sup>41</sup> Lucas Cantinelli, *ibid.*, p. 136.

le monde s'accorde à dire que la question de la nostalgie est centrale dans le genre, les avis divergent, voire s'opposent sur le sens à donner à la nostalgie à l'œuvre dans la *vaporwave*. Finalement, « [l]a vaporwave [...] est peut-être davantage liée à l'expérience même de la nostalgie en tant que processus, plutôt qu'au simple effet nostalgique produit par l'élément rétro<sup>42</sup> » [nous traduisons] comme le soulève Lucas Cantinelli. Nous postulerons dans l'analyse que l'ambiguïté du genre à propos de la nostalgie n'a pas forcément à être résolue, et qu'elle serait même une caractéristique du rapport nostalgique entretenu par le genre.

Enfin, Genista Jurgens écrit en 2016 un article intitulé « Why Won't Vaporwave Die ?<sup>43</sup> ». L'article fait écho au même « vaporwave is dead » (lui-même écho du célèbre « punk is dead »), apparu en 2015 à la suite de la récupération de la sous-culture par l'industrie musicale. Le *seapunk*, genre précurseur de la *vaporwave*, avait déjà vu son esthétique récupérée par Rihanna en 2012 lors de sa performance au *Saturday Night Live*<sup>44</sup>. En 2015, le *designer* Richard Turley s'empare de l'esthétique de la *vaporwave* pour donner une nouvelle identité visuelle à MTV, et le magazine *Rolling Stone* cite des producteurs de *vaporwave* dans une liste d'artistes à connaître<sup>45</sup>. Il met ainsi sous les projecteurs un microgenre resté sous les radars jusque-là. L'assertion « vaporwave is dead » se répand alors sur les réseaux communautaires et fin 2015, Sandtimer sort l'album homonyme, *Vaporwave is Dead*<sup>46</sup>, sur le label Dream Catalogue. La récupération par l'industrie musicale de cette sous-culture largement perçue comme une critique du capitalisme passe plutôt mal chez les fans de la première heure. Cette époque représente donc un moment charnière pour le genre. Genista Jurgens analyse cependant cette transition comme un moment où l'aspect critique et satirique laisse place au potentiel affectif encapsulé dans le genre à travers son évolution : « [l']ironie superficielle qui hantait la vaporwave a été remplacée par l'honnêteté, la sincérité et la connexion émotionnelle<sup>47</sup> » [nous traduisons], ou encore « [l]a vaporwave répond au désir croissant des auditeurs d'apprécier ce

---

<sup>42</sup>« Vaporwave [...] is perhaps more about the very experience of nostalgia as a process rather than the mere nostalgic effect produced by the retro element. », *ibid.*

<sup>43</sup> Genista Jurgens, « Why Won't Vaporwave Die? », dans *Format*, juillet 2016. En ligne : [www.format.com/magazine/features/art/vaporwave](http://www.format.com/magazine/features/art/vaporwave), [consulté le 03.02.2025].

<sup>44</sup> Rihanna, *Diamonds* (Live on SNL). YouTube, 2012. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=2LT23ixDaJo>, [consulté le 25. 02.2025].

<sup>45</sup> Emily Gosling, « Vaporwave Is Dead, Long Live Vaporwave. », dans *AIGA Eye on Design*, 2020. En ligne : <https://eyeondesign.aiga.org/vaporwave-is-dead-long-live-vaporwave/>, [consulté le 25.02.2025].

<sup>46</sup> Sandtimer, *Vaporwave is dead*, Dream Catalogue, Bandcamp, 2015. En ligne : <https://dreamcatalogue.bandcamp.com/album/vaporwave-is-dead>, [Consulté le 21.04.2025].

<sup>47</sup> « The shallow and superficial irony that was haunting vaporwave has been replaced by honesty, sincerity and emotional connection », dans Genista Jurgens, « Why Won't Vaporwave Die? », art. cit., [consulté le 3 février 2025].

type de musique de manière post-ironique et constitue une réaction contre l'ironie et le nihilisme du postmodernisme.<sup>48</sup> » [nous traduisons].

L'analyse que nous allons conduire dans ce mémoire va porter sur des genres qui s'inscrivent dans cette évolution plus récente de la *vaporwave*. Bien qu'ils soient issus du terreau plus ironique, critique et distant des premières heures de la *vaporwave* (bien que la post-ironie était déjà présente dans les œuvres pionnières du genre) ; ils ont évolué vers des formes ouvertement post-ironiques, mêlant authenticité émotionnelle et distance critique, singulièrement dans leur approche de la nostalgie. Ces genres ont également en commun d'avoir pris des formes musicales beaucoup plus *ambient*<sup>49</sup> et introspectives que la *vaporwave* des premières heures. Il faut également souligner que l'histoire de l'art et la diversité des genres de la *vaporwave* est à la fois dense et nébuleuse. Andrew Whelan et Raphaël Nowak postulent d'ailleurs que le fil conducteur dans les différents styles de *vaporwave* est essentiellement narratif, plutôt que musical<sup>50</sup>. Il n'est dès lors pas étonnant que les analyses se soient jusqu'ici concentrées sur les genres et artistes que l'on retrouve le plus en surface, sur ceux à l'origine du mouvement, ou sur les plus archétypaux. Il apparaît néanmoins que la sous-culture continue de vivre en 2025 à travers des microgenres qui s'inscrivent dans ces nouvelles formes, plus ouvertement axées sur les affects et une certaine quête d'authenticité. Notre analyse portera donc sur des microgenres plus récents qui s'inscrivent dans cette évolution, comme la *signalwave* (ou *broken transmission*), le *dreampunk*, et la *slushwave*.

Le *dreampunk* est un sous-genre *vaporwave* aux ambiances cyberpunk, cinématographiques et surréalistes. Le *dreampunk* est né de la rencontre entre les artistes Hong Kong Express et t e l e p a t h テレパシー能力者, rencontre qui a donné naissance au label Dream Catalogue en 2014. Si le cyberpunk des années 1980 était un avertissement de la dystopie à venir dans un futur lointain, le cyberpunk de Dream Catalogue serait une réaction à cette dystopie devenue contemporaine comme le décrit HKE :

Le Dreampunk est la musique cyberpunk de notre époque, un monde prophétisé par les écrivains cyberpunk des années 1980 aujourd'hui devenu réalité. Alors que la technologie envahit, jour après jour, chaque recoin de nos existences, la seule chose qui puisse rester privée et sacrée consiste en nos esprits, pour l'instant tout du moins. Le Dreampunk est donc une musique de l'esprit. L'objectif est de transporter la nouvelle génération dans un autre monde grâce à des concepts et des schémas narratifs évocateurs. Le Dreampunk est une musique rêveuse, une

<sup>48</sup> « Vaporwave supports the growing desire from listeners to post-ironically enjoy this type of music and is a reaction against the irony and nihilism of postmodernism. », *ibid.*

<sup>49</sup> Musique électronique assez lente, généralement sans percussion, visant à créer une atmosphère ou une ambiance de fond, plutôt qu'à occuper l'attention des auditeurs.

<sup>50</sup> Andrew Whelan, Raphaël Nowak, « “Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism”: Genre Work in an Online Music Scene », art. cit., p. 460.

échappatoire pour ceux qui évoluent dans le monde de plus en plus irréel dans lequel nous vivons.<sup>51</sup>

Musicalement, le genre expérimente à partir d'échantillons à peine reconnaissables, plus rarement d'instruments, pour créer des nappes d'ambiance faisant écho aux univers que les artistes mobilisent. Il s'agit généralement de musique sans percussion, destinée à provoquer des états méditatifs et relaxants, et à dresser des ambiances narratives. Le label Dream Catalogue est par ailleurs un des acteurs majeurs du tournant post-ironique – ou méta-sincère<sup>52</sup> – pris par la *vaporwave* vers 2015. Parmi les albums notables du genre, on retrouve par exemple 新しい日の誕生<sup>53</sup> (Birth of a New Day) de 2814.

La *slushwave* est musicalement assez similaire et fut d'ailleurs également propulsée par le label Dream Catalogue. Mais le genre met en avant des atmosphères plus oniriques, surréalistes, éthérées, voire transcendantes. La *slushwave* utilise des échantillons fortement ralenti, accompagnés d'un usage massif d'effets d'écho et de réverbération. Si l'on retrouve des similitudes musicales, les figures mobilisées par les artistes de *slushwave* n'ont cependant rien à voir avec le cyberpunk et sont plutôt tirées vers le passé. On retrouve des artistes comme t e l e p a t h テレパシー能力者, Sacred Tapestry, ou encore desert sand feels warm at night<sup>54</sup>. Parmi les albums notables du genre, on retrouve par exemple 夜道<sup>55</sup> (Promenade Nocturne) de desert sand feels warm at night ou encore *Vague Memories*<sup>56</sup> de S O A R E R.

La *signalwave*, ou *broken transmission*, est quant à elle un des genres les plus « de niche » de la *vaporwave*. Il s'agit également d'un genre de musique *ambient* qui s'articule autour de signaux audios dégradés provenant (de façon réelle ou mise en scène) de machines de communication telles que des vieilles radios, des télévisions cathodiques, des satellites en orbite, mais aussi de leurs dysfonctionnements. De nombreux albums reposent sur la représentation de l'expression de machines de télécommunications. Pour Grafton Tanner, les

---

<sup>51</sup> HKE cité par Philippe Llewellyn, « Nouveaux rêves cyberpunk », *Audimat*, n°9, 2017, p. 69.

<sup>52</sup> Terme employé par certains auteurs comme Julie Ackermann pour qualifier la post-ironie en portant l'attention sur l'oscillation entre ironie et sincérité plutôt que sur la réaction à l'ironie. Nous préférons employer méta-sincérité pour cette raison, cela dit le terme post-ironie reste le plus courant. Voir par exemple, Julie Ackermann, *Hyperpop. La pop au temps du capitalisme numérique*, Façonnages Éditions, Coll. « Interférences », 2024, p. 92, p. 97.

<sup>53</sup> 2814, 新しい日の誕生, HKE, Bandcamp, 2015. En ligne : [https://hkedream.bandcamp.com/album/\\_](https://hkedream.bandcamp.com/album/_), [consulté le 07.03.2025].

<sup>54</sup> Artiste belge de la ville de Gand, à l'initiative du Slushwave festival de Courtrai. C'est d'ailleurs un des rares rendez-vous physiques de la *vaporwave*.

<sup>55</sup> desert sand feels warm at night, 夜道, desert sand feels warm at night, Bandcamp, 2020. En ligne : <https://desertsand.bandcamp.com/album/-14>, [consulté le 22.04.2025].

<sup>56</sup> S O A R E R, *Vague Memories*, Bandcamp, 2021. En ligne : <https://soarer1983.bandcamp.com/album/vague-memories>, [consulté le 22.04.2025].

*glitches*<sup>57</sup> révèleraient les spectres dans la machine<sup>58</sup>. Les albums de *signalwave* sont d'ailleurs souvent la représentation, ou la mise en scène, de formes d'expressions attribuées par les artistes à des machines de télécommunications. C'est le cas par exemple *Computer Death*<sup>59</sup> de Infinity Frequencies, un album conceptuel qui représente la mort d'un ordinateur, *ANIK TELESAT*<sup>60</sup> de CT57 qui raconte l'histoire d'un satellite qui être sans but dans un orbite éternel, ou encore des nombreuses œuvres de *weather channel vaporwave* comme *ORACLE*<sup>61</sup> de Dreamweather, des albums qui tournent autour de la musique des chaînes météo des années 1980 et 1990. Parmi les artistes notables de *signalwave*, on retrouve Infinity Frequencies, International Telecom, Dreamweather, mais également des itérations francophones comme CANAL+ ou bien Indicatif.

Bien qu'il s'agisse de microgenres relativement peu connus (la plupart des albums culminent à quelques milliers, dizaines de milliers d'écoutes dans le monde, voire quelques centaines de milliers pour les plus connus), ils ont exercé une influence certaine sur des mouvements populaires en ligne aujourd'hui – voire *mainstream* – auprès de la génération Z, comme le *dreamcore*, le *weirdcore*, le *slowcore*, ou l'esthétique des *backrooms* et les *liminal spaces*. Ces derniers héritent de nombreux thèmes, éléments esthétiques, et musicaux de la *vaporwave* et des microgenres ici étudiés, tels que les espaces liminaux vides de toute présence humaine (bureaux, piscines, banlieues états-unien, supermarchés, etc.), les dégradations de signaux, une certaine esthétique du *glitch*, la nostalgie pour les médias et technologies digitales et analogiques, etc. Cette esthétique, qui prend souvent la forme de vidéos TikTok ou de *shorts* sur Instagram, YouTube, etc, reprend d'ailleurs régulièrement des musiques issues de la *signalwave* comme *A Faint Signal*<sup>62</sup> de Infinity Frequencies.

## 1.2. Pourquoi ce mémoire ?

En premier lieu, il s'agit d'une sous-culture en ligne. Ce faisant, la *vaporwave* pose la question d'internet comme (cyber-)espace. L'étude des cultures évoluant sur internet est restée relativement absente de notre cursus alors qu'il s'agit désormais du lieu par excellence où les

<sup>57</sup> Dysfonctionnements techniques d'un matériel électronique. Ceux-ci génèrent souvent des artefacts qui se manifestent de façons variées, notamment sous des formes audibles et visibles dans les signaux audios et vidéos.

<sup>58</sup> Expression devenue populaire qui désigne des comportements proches de l'humain effectués par des machines. Voir ici : Grafton Tanner, *Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts*, *op. cit.*, p. 10.

<sup>59</sup> Infinity Frequencies, *Computer Death*, Infinity Frequencies, Bandcamp, 2013. En ligne : <https://computer-gaze.bandcamp.com/album/computer-death>, [consulté le 21.04.2025].

<sup>60</sup> CT57, *ANIK TELESAT*, Bandcamp, 2021. En ligne : <https://ct57.bandcamp.com/album/anik-telesat>, [consulté le 06.04.2025].

<sup>61</sup> Dreamweather, *ORACLE*, Dreamweather, Bandcamp, 2025. En ligne : <https://dreamweather.bandcamp.com/album/oracle>, [consulté le 06.04.2025].

<sup>62</sup> Infinity Frequencies, « A faint signal », dans *Between Two Worlds*, Infinity Frequencies, Bandcamp, juin 2018. En ligne : <https://computer-gaze.bandcamp.com/track/a-faint-signal-2>, [consulté le 25.04.2025].

cultures et pratiques culturelles circulent, se brassent, et se réinventent. Si les jeux vidéo possèdent désormais une forme de légitimité et sont d'ailleurs étudiés dans notre département, les cultures et pratiques issues d'internet comme les mèmes ou la *vaporwave* sont toujours des objets d'étude relativement marginaux.

Mais il n'est pas tant question d'étudier la *vaporwave* comme une culture isolée, que de l'analyser au prisme d'enjeux plus larges qui paraissent essentiels pour comprendre le tournant culturel engendré par les nombreux bouleversements contemporains tels que les crises successives et l'instabilité de nos sociétés, l'accélération croissante de la technique et du social, l'« effervescence nostalgique<sup>63</sup> » actuelle (analysée par Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer) et les enjeux qui y sont liés, le « réalisme capitaliste » (développé par Mark Fisher<sup>64</sup>) ou les difficultés à imaginer des futurs désirables, etc. Nous postulons que la *vaporwave* traite de tous ces enjeux et nous tend un miroir réflexif qui permet de mieux se situer dans un présent parfois perçu et vécu comme désarticulé. L'objectif de cette analyse est donc d'éclairer plus largement le contexte sociétal et culturel dans lequel le genre s'inscrit.

### 1.3. Cadre théorique :

#### 1.3.1. Les *nostalgia studies* :

Dans leur analyse du phénomène, Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer retracent l'histoire de la nostalgie. La nostalgie n'est pas un phénomène nouveau, le terme est apparu sous l'impulsion de Johannes Hofer en 1688, par la contraction de *nostos* (retourner chez soi) et *algia* (la tristesse, la douleur) pour caractériser la maladie dont souffraient les soldats helvétiques éloignés de leur foyer<sup>65</sup>. La nostalgie prend une place singulière à la charnière du XIX<sup>e</sup> et du XX<sup>e</sup> siècle et passe ainsi dans le langage courant. Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer soulignent également qu'à cette époque, la dimension spatiale de la nostalgie (le mal du pays) s'estompe progressivement au profit d'une dimension

---

<sup>63</sup> Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer, « Les expériences de la nostalgie », dans Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer (dir.), *Nostalgies contemporaines : Médias, cultures et technologies*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Information – Communication », 2021, p. 13.

<sup>64</sup> Concept développé pour décrire la difficulté culturelle à penser un autre système que le capitalisme depuis la chute de l'URSS. Il tient cette notamment cette appellation du Thatcherisme et du *there is no alternative*, le capitalisme aurait depuis imposé sa « réalité » non seulement économique mais aussi culturelle, d'où le terme « réalisme capitaliste ». Voir Mark Fisher, *Le Réalisme Capitaliste : N'y a-t-il aucune alternative ?* (2009), trad. Julien Guazzini, Genève, Paris, Entremonde, coll. « Rupture », 2018.

<sup>65</sup> Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer, « Les expériences de la nostalgie », dans Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer (dir.), *Nostalgies contemporaines : Médias, cultures et technologies*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Information – Communication », 2021, p. 12.

temporelle (le mal du passé)<sup>66</sup>; ce qu'on pourrait lier aux observations de Hartmut Rosa quant à la contraction de l'espace au profit du temps avec l'accélération technique et sociale<sup>67</sup>. Lors de la 2<sup>e</sup> guerre mondiale, la récupération politique de la nostalgie comme mal du temps est exaltée par le régime nazi qui s'en sert notamment pour construire sa vision de l'identité allemande sur base d'un regard vers le passé (et en s'opposant aux avant-gardes artistiques), comme le souligne Hélène Duccini<sup>68</sup>.

Avec l'avènement de la société de consommation, la nostalgie prend d'autres formes culturelles. Fredric Jameson analyse un déclin de l'historicité causé par le postmodernisme, caractérisé par un déclin des affects et l'esthétisation du passé où la « passéité » remplace l'histoire « réelle »<sup>69</sup>, ce qu'il appelle le « mode nostalgique ». Ce déclin de l'historicité est lié à la fragmentation des métarécits de la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle. Pour Linda Hutcheon, c'est singulièrement à partir des années 1990 que la nostalgie prend le pas sur l'ironie. Elle accorde à la nostalgie une réelle puissance affective et la voit comme une quête d'authenticité, cependant la nostalgie postmoderne serait contrebalancée par l'usage de l'ironie, comme une sorte de garde-fou face aux instrumentalisations possibles de la nostalgie<sup>70</sup>. Ces deux auteurs parlent donc de deux nostalgies assez différentes. L'analyse plus tardive de Linda Hutcheon pourrait selon nous préfigurer le post-postmodernisme, dont elle lancera d'ailleurs un appel à trouver sa propre étiquette en 2002 dans les derniers mots de *The Politics of Postmodernism*<sup>71</sup>.

Pour Katharina Niemeyer, on assiste depuis une dizaine d'années à des productions culturelles qui nous confrontent d'une façon singulière à des formes de nostalgies dans lesquelles le passé est idéalisé. Il y a selon elle une effervescence des pratiques culturelles ainsi que de consommation liées à la nostalgie telles que la rétro-photographie (analysée par Gil Bartholeyns<sup>72</sup>), l'engouement pour la photographie analogique ou pour le vinyle, le retour des

---

<sup>66</sup> *Ibid.*

<sup>67</sup> Hartmut Rosa, *Aliénation et accélération : Vers une théorie critique de la modernité tardive* (2010), Paris, La Découverte, coll. « Théorie critique », 2012, p. 58.

<sup>68</sup> Hélène Duccini, « Un outil de propagande aux mains des nazis », dans *MédiaMorphoses*, n°9, 2003, pp. 67-49.

<sup>69</sup> Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif* (1989), *op. cit.*, p. 61.

<sup>70</sup> Linda Hutcheon, Mario J. Valdés, « Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue », dans *Nuevas Poligrafías. Revista de Teoría Literaria y Literatura Comparada*, n° 3, janvier 2000, p. 23.

<sup>71</sup> Linda Hutcheon, *The Politics of Postmodernism* (1995), 2e ed., New York, Routledge, 2002, p. 181. Cité par Timotheus Vermeulen et Robin van den Akker, « Notes on Metamodernism », *Journal of Aesthetics & Culture*, vol. 2, 2010, p. 3.

<sup>72</sup> Gil Bartholeyns, « The instant past. Nostalgia and digital retro photography », dans Katharina Niemeyer (dir.), *Media and nostalgia. Yearning for past, present and future*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2014, pp. 51-69. Cité par Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer, « Les expériences de la nostalgie », art. cit., p. 11.

Polaroïds<sup>73</sup>, la prolifération d'œuvres cinématographiques idéalisant le passé (telles que *Mad Men*, *Riverdale* ou *Stranger Things*<sup>74</sup>), la popularité en ligne de la remédiation<sup>75</sup> des archives télévisuelles comme celles de l'INA en France (analysée par Anna Tible<sup>76</sup>) ou de la SONUMA en Belgique, etc. La nostalgie apparaît comme un phénomène complexe et multiple :

L'effervescence nostalgique pose tout ensemble la question de la présence et de l'absence, de la cyclicité du temps, des crises et angoisses provoquées et engendrées par le capitalisme effréné, l'accélération sociale ou encore, d'une poétique de la finitude telle qu'elle s'incarne dans des formes tangibles. [...] Le déploiement nostalgique, si vaste et si varié, empêche de lisser le phénomène qui doit au contraire être saisi dans toute sa complexité.<sup>77</sup>

Pour Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer, les études contemporaines de la nostalgie qui ont cours depuis une dizaine d'années prennent de plus en plus de place dans le monde académique anglo-germanique et se retrouvent jusqu'ici principalement sous la forme d'ouvrages collectifs<sup>78</sup>. Cela conduit à de nombreuses méthodologies et portes d'entrée pour analyser le phénomène<sup>79</sup>, comme c'est le cas dans les ouvrages *Media & Nostalgia : Yearning for the Past, Present and Future*<sup>80</sup> ou *Nostalgies contemporaines – Médias, cultures et technologies*<sup>81</sup>.

Sans nier l'instrumentalisation économique ou politique de la nostalgie, Katharina Niemeyer souligne que « son statut en tant que construction dialectique occidentale, postcoloniale et régressive de la modernité est en train de se transformer.<sup>82</sup> », autrement dit la nostalgie acquiert progressivement un nouveau statut plus valorisé. Dans *Du mal du pays aux nostalgies numériques. Réflexions sur les liens entre nostalgie, nouvelles technologies et médias*, elle relève un tournant académique dans l'étude du phénomène de la nostalgie ces dernières années. Bien que ces études ne soient pas récentes, on assiste à une analyse croissante

<sup>73</sup> Katharina Niemeyer, « Introduction: Media and Nostalgia », dans Katharina Niemeyer (dir.), *Media and nostalgia. Yearning for past, present and future*, op. cit., p. 1.

<sup>74</sup> Ibid.

<sup>75</sup> La « remédiation » est un terme issu du livre *Remediation : Understanding New Media* de Jay David Bolter et Richard Grusin, dans lequel ils décrivent la remédiation comme étant caractéristique des nouvelles technologies médiatiques, et singulièrement d'internet. Le terme « remédiation » désigne la propension des nouveaux médias à recycler les anciens, sous des formes plus ou moins visibles et/ou mises en avant. Lorsque nous emploierons le terme « remédiation », il s'agira de ce sens ci. Voir : Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2000.

<sup>76</sup> Anna Tible, « La mise en ligne des archives audiovisuelles, entre patrimonialisation et nostalgie créatrice. Regards sur la France et l'Italie », dans Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer (dir.), *Nostalgies contemporaines : Médias, cultures et technologies*, op. cit.

<sup>77</sup> Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer, « Les expériences de la nostalgie », art. cit., p. 13.

<sup>78</sup> Ibid., p. 14.

<sup>79</sup> Ibid.

<sup>80</sup> Katharina Niemeyer (dir.), *Media and nostalgia. Yearning for past, present and future*, op. cit.

<sup>81</sup> Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer (dir.), *Nostalgies contemporaines : Médias, cultures et technologies*, op. cit., 2021.

<sup>82</sup> Katharina Niemeyer, « Du mal du pays aux nostalgies numériques. Réflexions sur les liens entre nostalgie, nouvelles technologies et médias », dans *Recherches en communication*, n°46, avril 2018, p. 6.

de sa dimension performative<sup>83</sup> : résistance à l'accélération sociale pour Andreas Huyssen (ce que Hartmut Rosa appelle « décélération<sup>84</sup> »), nostalgie restauratrice ou encore nostalgie réfléctrice<sup>85</sup> pour Svetlana Boym<sup>86</sup>, nostalgie réfléctrice qui « renégocie et joue avec le passé dans une perspective ludique et émancipatrice<sup>87</sup> ».

Le lien entre les médias, la technologie, et la nostalgie, a été mis en évidence de nombreuses fois. Le déploiement d'internet et l'accélération exponentielle des technologies de communication ont sans aucun doute renforcé ce lien. Les chercheurs s'étant récemment penchés sur la question de la nostalgie ont également mis ce lien en lumière<sup>88</sup> :

Les médias – entendus dans un sens volontairement large – et les technologies de communication sont à la fois les produits, les porte-voix et les outils d'expression des cultures nostalgiques contemporaines, et constituent à ce titre des points d'entrées particulièrement féconds pour mieux comprendre certaines déclinaisons de notre rapport individuel et collectif au passé, au présent et au futur.<sup>89</sup>

### 1.3.2. Le métamodernisme :

Les catégories historiques littéraires comme le modernisme et le postmodernisme ne sont, après tout, que des étiquettes heuristiques que nous créons dans nos tentatives de cartographier les changements et les continuités culturels. Le post-postmodernisme a besoin de sa propre appellation, et je conclus donc en lançant ce défi aux lecteurs : la trouver – et la nommer pour le XXI<sup>e</sup> siècle.<sup>90</sup> [Nous traduisons].

C'est en réponse à cet appel de Linda Hutcheon que Timotheus Vermeulen et Robin van den Akker ont publié l'article *Notes on Metamodernism*, dans lequel ils tentent de définir les contours de la logique culturelle qui, dans leur analyse, se substitue progressivement au postmodernisme<sup>91</sup>. En 2010, tandis que les universitaires s'accordaient sur le fait que le postmodernisme était devenu obsolète pour décrire les phénomènes culturels émergents, il n'y avait pas d'accord sur la logique culturelle lui succédant<sup>92</sup> : hypermodernisme pour Gilles

---

<sup>83</sup> *Ibid.*, p. 10.

<sup>84</sup> Hartmut Rosa, *Aliénation et accélération : Vers une théorie critique de la modernité tardive* (2010), *op. cit.*, pp. 44-52.

<sup>85</sup> Traduction employée en français de « reflective nostalgia ». Par exemple : Katharina Niemeyer, « Du mal du pays aux nostalgies numériques. Réflexions sur les liens entre nostalgie, nouvelles technologies et médias », art. cit., p. 10.

<sup>86</sup> Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia*, *op. cit.* pp. 41-56.

<sup>87</sup> Katharina Niemeyer, « Du mal du pays aux nostalgies numériques. Réflexions sur les liens entre nostalgie, nouvelles technologies et médias », art. cit., p. 10.

<sup>88</sup> Tels que dans Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer (dir.), *Nostalgies contemporaines : Médias, cultures et technologies*, *op. cit.*

<sup>89</sup> Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer, « Les expériences de la nostalgie », art. cit., p. 13.

<sup>90</sup> « Literary historical categories like modernism and postmodernism are, after all, only heuristic labels that we create in our attempts to chart cultural changes and continuities. Post-postmodernism needs a new label of its own, and I conclude, therefore, with this challenge to readers to find it—and name it for the twenty-first century. », dans Linda Hutcheon, *The Politics of Postmodernism* (1995), *op. cit.*, p. 81. Cité par Timotheus Vermeulen, Robin van den Akker, « Notes on Metamodernism », art. cit., p.3.

<sup>91</sup> Timotheus Vermeulen, Robin van den Akker, *ibid.*

<sup>92</sup> *Ibid.*, p. 1.

Lipovetsky, digimodernisme pour Alan Kirby, automodernisme pour Robert Samuels<sup>93</sup>. Ces analyses ont été utiles à Timotheus Vermeulen et Robin van den Akker pour mettre en lumière le tournant contemporain mais possèdent une lacune selon eux : ces « -modernismes » auraient tendance à « radicaliser le postmoderne plutôt qu'à le restructurer<sup>94</sup> » [nous traduisons].

Leur constat de base est le suivant :

[...] les nouvelles générations d'artistes abandonnent de plus en plus les préceptes esthétiques de la déconstruction, de la parataxe et du pastiche au profit de notions esth-éthiques de reconstruction, de mythe et de métaxie. [...] Nous soutiendrons que ce modernisme se caractérise par l'oscillation entre un engagement typiquement moderne et un détachement nettement postmoderne. Nous appellerons cette structure affective le métamodernisme. Selon le lexique grec-anglais, le préfixe "méta" fait référence à des notions telles que "avec", "entre" et "au-delà". Nous utiliserons ces connotations de "méta" de manière similaire, mais non indiscriminée. Car nous soutenons que le métamodernisme devrait être situé épistémologiquement avec le (post)modernisme, ontologiquement entre le (post)modernisme, et historiquement au-delà du (post)modernisme.<sup>95</sup> [Nous traduisons].

Le métamodernisme peut donc ici se comprendre comme une réaction au vide créé par le postmodernisme, ainsi que comme une oscillation entre modernisme et postmodernisme. La déconstruction des métarécits, l'hyper-subjectivité, la surabondance de productions culturelles privilégiant les réflexions sur la forme, l'absence de transcendance, d'idéaux communs, etc. auraient laissé place à une sorte de vide existentiel : « plus rien n'a de sens, plus rien ne va, tout est chaos<sup>96</sup> ». Face à ce vide créé par la déconstruction, les auteurs comme les lecteurs de productions culturelles seraient progressivement retournés vers des affects modernes : quête de sens, de sincérité, d'authenticité, etc. ; mais sans abandonner pour autant les bénéfices du substrat postmoderne dans lequel cette nouvelle logique culturelle a émergé : déconstruction, ironie, métafiction, fragmentation, etc. Le métamodernisme est donc entendu par Timotheus Vermeulen et Robin van den Akker comme une « oscillation<sup>97</sup> » entre le modernisme et le postmodernisme<sup>98</sup>.

[T]ant le métamodernisme que le postmoderne se tournent vers le pluralisme, l'ironie et la déconstruction afin de contrer le fanatisme moderniste. Cependant, dans le métamodernisme, ce

<sup>93</sup> *Ibid.*, p. 3.

<sup>94</sup> « appear to radicalize the postmodern rather than restructure it », *ibid.*

<sup>95</sup> « [...] new generations of artists increasingly abandon the aesthetic precepts of deconstruction, para taxis, and pastiche in favor of aesth-ethical notions of reconstruction, myth, and metaxis. [...] We will argue that this modernism is characterized by the oscillation between a typically modern commitment and a markedly postmodern detachment. We will call this structure of feeling metamodernism. According to the GreekEnglish Lexicon the prefix "meta" refers to such notions as "with", "between", and "beyond". We will use these connotations of "meta" in a similar, yet not indiscriminate fashion. For we contend that me tamodernism should be situated epistemologically with (post) modernism, ontologically between (post) modernism, and historically beyond (post) modernism. », *ibid.*, p. 2.

<sup>96</sup> Mylène Farmer, « Mylène Farmer – Désenchantée » (1997), Mylène Farmer, YouTube, 2015. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=vkiyW0vqat8>, [consulté le 22.04.2025].

<sup>97</sup> Timotheus Vermeulen et Robin van den Akker, « Notes on Metamodernism », art. cit., p. 2.

<sup>98</sup> *Ibid.*, p. 3.

pluralisme et cette ironie sont utilisés pour contrebalancer l'aspiration moderniste, tandis que dans le postmodernisme, ils servent à l'annuler. Autrement dit, l'ironie métamoderne est intrinsèquement liée au désir, tandis que l'ironie postmoderne est fondamentalement associée à l'apathie.<sup>99</sup>

Cet article fut non pas constitutif de la définition de ce que serait la logique culturelle contemporaine, mais une tentative d'en dessiner les contours, encore flous, et une invitation aux académiques à se pencher sur la question. Cet appel sera suivi par de nombreux académiques qui rejoindront dans un premier temps le blog *Notes on Metamodernism*<sup>100</sup>, alimenté entre 2009 et 2016. Mais c'est dans l'ouvrage collectif *Metamodernism: Historicity, Affect, and Depth after Postmodernism*<sup>101</sup>, en 2017, que cet appel trouvera une réponse beaucoup plus formelle. Le postulat de base de ce volumineux ouvrage, aux analyses culturelles assez denses, est que le postmodernisme n'a pas disparu, il semblerait plutôt avoir muté. Les récentes générations ont grandi dans un terreau postmoderne rempli d'ironie, de cynisme et de déconstruction ; cependant l'apathie, le nihilisme, et la spirale de solipsisme qui en résultent sont de plus en plus transcendées par un retour de l'historicité, des affects et de la profondeur. Il ne s'agit pas d'un tant d'un changement de forme, que d'un changement de ton : être ironique et sincère à la fois, être conscient de la construction d'un discours et expérimenter subjectivement ce discours, déconstruire l'historicité et reconstruire son identité dans le temps, etc. Autrement dit, dans cette analyse, la logique culturelle succédant au postmodernisme ne l'a pas fait disparaître, mais les nouvelles générations ont besoin de créer du sens et de reconstruire ce qui a été déconstruit dans un monde souvent perçu comme absurde et manquant de perspective. Divisé en trois parties (historicité, affects, profondeur), l'ouvrage tente de développer des concepts qui permettront de poser une base analytique à l'étude du métamodernisme à travers l'examen des méthodes d'analyses et objets culturels variés. Parmi ces concepts, on retrouve par exemple la sensibilité *quirky* (décalée, excentrique, originale, bizarre) et le *queer utopianism* analysés par James MacDowell<sup>102</sup>, le néoromantisme mis en lumière par Timotheus Vermeulen et Robin van den Akker<sup>103</sup>, la métafiction historioplastique

---

<sup>99</sup> « [...] both metamodernism and the postmodern turn to pluralism, irony, and deconstruction in order to counter a modernist fanaticism. However, in metamodernism this pluralism and irony are utilized to counter the modern aspiration, while in postmodernism they are employed to cancel it out. That is to say, metamodern irony is intrinsically bound to desire, whereas postmodern irony is inherently tied to apathy. », *ibid.* p. 10.

<sup>100</sup> *Notes on Metamodernism*, disponible sur : <https://www.metamodernism.com/> [consulté le 17.02.2025].

<sup>101</sup> Robin van den Akker, Alison Gibbons, et Timotheus Vermeulen (dir.), *Metamodernism: Historicity, Affect, and Depth after Postmodernism*, Londres / New York, Rowman & Littlefield International, ebook, coll. « Radical Cultural Studies », 2017.

<sup>102</sup> James MacDowell « The Metamodern, the Quirky and Film Criticism », dans Robin van den Akker, Alison Gibbons, et Timotheus Vermeulen (dir.), *Metamodernism: Historicity, Affect, and Depth after Postmodernism*, *op. cit.*

<sup>103</sup> Timotheus Vermeulen, Robin van den Akker, « Notes on Metamodernism », art. cit., p. 8.

analysée par Josh Toth<sup>104</sup> dont il sera question en fin de mémoire, et la post-ironie, notamment étudiée par Lee Konstantinou<sup>105</sup> et qui semble être un des tournants affectifs majeurs de cette logique culturelle.

Bien que certains auteurs aient déjà rapproché la *vaporwave* de concepts repris dans les analyses métamodernes comme Nicholas Morrissey<sup>106</sup>, et que les analyses de la *vaporwave* convergent vers l'ambiguïté du genre, il n'y a pour l'instant pas eu d'analyse claire de la *vaporwave* en tant que marqueur de ce tournant culturel à l'œuvre chez les générations Y et Z. Ce mémoire va donc se servir des concepts issus de ces analyses comme cadre, en combinaison avec les *nostalgia studies*. La post-ironie, la métafiction historioplastique ou encore le néoromantisme (cités au paragraphe précédent) serviront à éclairer notre objet, et seront développés lors de leur usage.

### 1.3. Problématiques :

Lorsqu'on passe notre objet à travers le filtre du cadre établi, des problématiques relativement précises se dégagent. Par exemple, quels sont les rapports entretenus entre la *vaporwave*, les médias, les technologies de communication et leur évolution depuis les années 1980 ? Et plus largement qu'est-ce que ces rapports disent des œuvres et du contexte qui les ont vues naître ? Mais revient également la question de la nostalgie : quels liens la *vaporwave* entretient-elle avec la nostalgie ? Nous avons également entrevu la question de l'ambiguïté du genre sur les questions d'ironie et de sincérité, de déconstruction et de reconstruction lors de cette introduction, mais en quoi le métamodernisme serait-il un prisme d'analyse qui permettrait d'éclairer notre objet ? Telles sont les problématiques qui vont structurer l'analyse culturelle portée sur la *vaporwave* récente au cours de ce mémoire.

### 1.4. Hypothèse :

La *vaporwave* et singulièrement les œuvres étudiées, représenteraient le marqueur d'un tournant culturel à l'œuvre dans nos sociétés contemporaines occidentales, tournant appelé « métamodernisme » par certains auteurs. La *vaporwave* a largement été étudiée et perçue comme un phénomène ambigu et nourrit depuis qu'elle existe la question de savoir si c'est

---

<sup>104</sup> Josh Toth, « Toni Morrison's Beloved and the Rise of Historioplactic Metafiction », dans Robin van den Akker, Alison Gibbons, et Timotheus Vermeulen (dir.), *Metamodernism: Historicity, Affect, and Depth after Postmodernism*, op. cit.

<sup>105</sup> Lee Konstantinou, « Four faces of postirony », dans Robin van den Akker, Alison Gibbons, et Timotheus Vermeulen (dir.), *Metamodernism: Historicity, Affect, and Depth after Postmodernism*, op. cit.

<sup>106</sup> Nicholas Morrissey. « Metamodernism and Vaporwave: A Study of Web 2.0 Aesthetic Culture. », dans *Nota Bene: Canadian Undergraduate Journal of Musicology* 14, n° 1, 2021, pp. 64-82. <https://doi.org/10.5206/notabene.v14i1.13361>, [consulté le 19.05.2025].

sérieux ou si c'est une blague, si c'est une critique du capitalisme ou une abdication à celui-ci (comme l'analyse Adam Harper<sup>107</sup>), si c'est sincère ou si c'est du cynisme, etc. Cette ambiguïté n'aurait en réalité pas à être résolue car l'ambivalence serait une caractéristique du genre, comme elle l'est plus généralement du métamodernisme. L'hypothèse soutenue est que la *vaporwave* – et plus singulièrement les sous-genres plus récents – seraient des genres métamodernes. Nous retrouverions ce tournant culturel à travers la post-ironie (ou métasincérité), et une tentative de reconstruction d'une historicité fragmentée. Ce sont l'ensemble de ces hypothèses que notre travail entend démontrer à travers notre analyse d'œuvres caractéristiques de la *vaporwave* récente.

## 1.5. Méthodologie :

Afin d'analyser les problématiques et l'hypothèse de ce mémoire, nous allons soumettre notre objet au prisme de concepts empruntés à la littérature appropriée.

L'objet circonscrit plus haut s'articule autour d'œuvres faisant partie de la *vaporwave*. Le genre étant relativement large, deux facteurs ont été pris en considération pour mieux définir les contours de l'objet étudié. D'une part, le tournant pris par la *vaporwave* aux alentours de 2015, qui oriente le genre vers des formes plus sincères et moins ironiques. L'analyse va donc porter sur cette évolution qui s'articule autour de formes plus *ambient* (*dreampunk*, *broken transmission*, *slushwave*, etc.), définies plus haut. D'autre part, les analyses académiques de la *vaporwave* portent principalement sur les artistes et œuvres les plus connus, dont la notoriété sur internet a largement dépassé la communauté de fans. Cependant, le genre continue de vivre aujourd'hui à travers des artistes et œuvres beaucoup plus « de niche », sur lesquels il convient de mettre la lumière pour comprendre l'évolution du genre en 2025. L'analyse d'œuvres canoniques de la *vaporwave* servira à une mise en contexte et à dresser une origine historique mais restera anecdotique, ce mémoire se focalisera principalement sur des œuvres récentes et peu connues. Dans le cadre de ce mémoire, l'emploi du terme *vaporwave* se référera donc spécifiquement à l'objet ainsi défini.

Concernant les concepts utilisés pour éclairer notre objet, ces derniers seront principalement issus des *nostalgia studies* et des analyses culturelles métamodernes (travaux et auteurs mentionnés dans la partie « cadre théorique »). Les théories métamodernes fournissent des outils qui paraissent appropriés pour analyser le tournant culturel qui a suivi le postmodernisme, et dans ce mémoire nous appliquerons ces concepts à l'analyse de la

---

<sup>107</sup> Adam Harper, « Comment: Vaporwave and the Pop-Art of the Virtual Plaza », art. cit.

*vaporwave*. Plus singulièrement, les *nostalgia studies* fournissent des outils d'analyse qui permettent de mieux comprendre les formes d'historicité contemporaines, les relations entre médias, technologie et nostalgie(s)<sup>108</sup>, et donnent des perspectives sur la place croissante de la nostalgie dans les productions culturelles, discours politiques ou arguments commerciaux. De leur côté les analyses métamodernes fournissent un cadre pour analyser de nouveaux rapports à l'ironie et à la sincérité, ainsi qu'une certaine réponse à la « crise de l'historicité<sup>109</sup> ».

L'argumentation de ce mémoire doit se plier à des conditions structurelles de linéarité en allant d'un point A à un point B. L'argumentaire est néanmoins pensé en amont de façon rhizomatique, raison pour laquelle des éléments déjà cités reviennent parfois. Il ne s'agit pas simplement de faire des redites mais bien de renforcer le point dont il est question par des éléments déjà analysés qui sont en lien avec ledit point.

Nous tenons à insister sur le fait que les œuvres mentionnées sont accessibles via les sources en note de bas de page. Il est vivement recommandé pour une meilleure compréhension du propos de consulter les œuvres dont il est question lors de leur analyse.

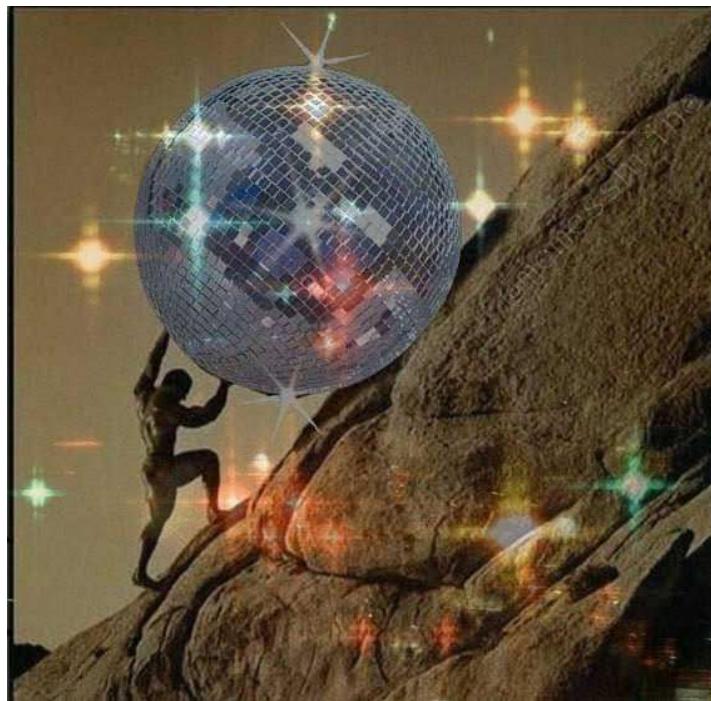
---

<sup>108</sup> Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer (dir.), *Nostalgies contemporaines : Médias, cultures et technologies*, op. cit.

<sup>109</sup> Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif* (1989), op. cit., p. 68.

## 2. Au-delà de l'ironie

Figure 4 : Mème d'auteur et d'origine inconnus.



« Il faut imaginer Sisyphe heureux.<sup>110</sup> »

### 2.1. La place de l'ironie dans la logique culturelle contemporaine

Définir l'ironie pose d'emblée un problème. Linda Hutcheon avertit dans les premières lignes de *Irony's Edge : The Theory and Politics of Irony* : il n'y a ni signification universelle ni signification historique stable du terme « ironie »<sup>111</sup>. Tout comme la nostalgie, la notion se comprendrait mieux au pluriel ; elle est polysémique. En tant que figure de style, l'ironie consiste à signifier ce que l'on pense en disant l'inverse. L'ironie est également une posture d'opposition, critique, par laquelle on se distancie d'une proposition, d'une idée, d'une personne, etc. L'ironie est aussi une forme d'humour, voire de jeu, par laquelle un objet est mis en perspective. L'ironie s'articule donc singulièrement autour de ce qui n'est pas dit<sup>112</sup>. Pour Linda Hutcheon, du point de vue d'un auteur : « [l'ironie] est la création ou l'inférence de sens en plus de ce qui est dit et différemment de ce qui est déclaré, associée à une attitude à la fois envers le dit et le non-dit<sup>113</sup> » [nous traduisons].

<sup>110</sup> Albert Camus, *Le Mythe de Sisyphe* (1942), Nouvelle édition augmentée d'une étude sur Franz Kafka, Les classiques de sciences sociales, 2010, p. 112.

<sup>111</sup> Linda Hutcheon, « RISKY BUSINESS. The “transideological” politics of irony », dans Linda Hutcheon, *Irony's Edge : The Theory and Politics of Irony* (1994), Londres, Routledge, ebook, Taylor & Francis e-Library, 2005.

<sup>112</sup> *Ibid.*

<sup>113</sup> « [irony] is the making or inferring of meaning in addition to and different from what is stated, together with an attitude toward both the said and the unsaid », *Ibid.*

La logique culturelle du capitalisme tardif a largement été qualifiée d'ère de l'ironie. L'ironie est en effet une des caractéristiques les plus évidentes du postmodernisme. Il convient pourtant de nuancer la qualification d'une période « d'ère de l'ironie » ; il s'agit en réalité d'un motif récurrent dans l'histoire, comme le souligne Linda Hutcheon<sup>114</sup>. Cela étant dit, qu'il s'agisse de séries comme les *Simpson*, qui repose sur une critique ironique de la société américaine à travers une famille type, ou comme *South Park*, qui pousse la provocation et la controverse un pas plus loin ; qu'il s'agisse des critiques désinvoltes et des mises à distance de la société dans le punk rock, la techno ou bien le hip-hop ; des satires politiques qui berçaient les soirées du tournant des années 2000 comme les *Guignols de l'Info* ; ou encore des productions cinématographiques comme *The Big Lebowski*, le public de la *vaporwave* a grandi dans ce terreau ironique de la fin du XX<sup>e</sup> et du début du XXI<sup>e</sup> siècle ; c'est un lieu commun, également noté par David Foster Wallace en 1993 : « l'ironie postmoderne est devenue notre environnement<sup>115</sup> » [nous traduisons].

Cela étant dit, les productions culturelles de la fin du XX<sup>e</sup> et du XXI<sup>e</sup> siècle semblent adopter – sans l'avoir fait disparaître – une posture beaucoup plus critique et ambivalente vis-à-vis de l'ironie. L'ironie en tant que politique, en tant qu'attitude critique permettant la déconstruction de l'idéologie dominante, partagée par de nombreux mouvements culturels de la fin du XX<sup>e</sup> siècle, fait pourtant face à des limites de plus en plus claires. Suite à l'appel de Franco « Bifo » Berardi d'un retour à l'ironie comme moyen de subversion mais également comme forme d'espoir<sup>116</sup>, Tom Grimwood analyse ainsi trois obstacles à l'usage politique contemporain de l'ironie<sup>117</sup>.

En premier lieu, il analyse que l'ironie en tant que critique active et potentiellement subversive a décliné progressivement au profit d'une ironie cynique et passive<sup>118</sup>. L'ironie postmoderne, qui a participé à la déconstruction dans les sociétés occidentales de structures de domination comme la religion, l'État, la civilisation, le patriarcat, le progrès, etc. est entrée en crise à partir du moment où le système s'est nourri de sa propre critique et l'a réifiée sous formes

---

<sup>114</sup> *Ibid.*

<sup>115</sup> « postmodern irony's become our environment », David Foster Wallace dans Larry McCaffery, « A Conversation with David Foster Wallace » (1993), dans *Dalkey Archive Press*, août 2013. En ligne : <https://www.dalkeyarchive.com/2013/08/02/a-conversation-with-david-foster-wallace-by-larry-mccaffery/>. Cité par Lee Konstantinou, « Four faces of postirony », art. cit.

<sup>116</sup> Franco « Bifo » Berardi, dans *Heroes: Mass Murder and Suicide*, Londres, Verso, 2015, et dans *The Uprising: On Poetry and Finance*, Cambridge, Londres, semiotext(e), 2012, repris par Tom Grimwood dans « The politics of irony, reconsidered », *Journal For Cultural Research*, vol. 25, n° 2, 2021, p. 176.

<sup>117</sup> Tom Grimwood, *ibid.*, pp. 175-188.

<sup>118</sup> *Ibid.*, pp. 177-178.

de marchandises. La contestation de l'ironie a laissé place à une opposition de faible intensité, diluée dans l'impuissance de changer les structures de domination critiquées par l'ironie. L'ironie-contestation s'est selon lui progressivement muée en ironie-cynisme face à cette impuissance. Pour Tom Grimwood, le premier obstacle contemporain à l'usage politique de l'ironie est donc la méprise entre une ironie contestataire, critique et active et une ironie cynique, passive et abdiquante<sup>119</sup>.

En deuxième lieu, l'ironie a largement été récupérée par le champ politique et les institutions dominantes selon lui : « loin d'être un outil de critique ambivalent des périphéries, l'ironie semble désormais perpétuer la circulation de discours politiques<sup>120</sup> » [nous traduisons]. Pour Boris Groys, le problème vient moins de l'incapacité de l'art à être politique, que de l'esthétisation croissante de la sphère politique<sup>121</sup>. Ainsi, Tom Grimwood, comme Boris Groys, posent la question de la sincérité comme forme de résistance à cette récupération politique de l'ironie : « il s'agit plutôt d'identifier les propriétés esthétiques de politiques qui déstabilisent les points de référence d'une résistance artistique : sincérité, authenticité, décision, réalité affective, etc.<sup>122</sup> » [nous traduisons].

Enfin, toujours selon Tom Grimwood, l'ironie participerait à une forme de relativisme qui assurerait une certaine passivité, voire une connivence vis-à-vis des systèmes de domination<sup>123</sup>. Il cite Boris Groys pour qui : « les politiques de l'ironie impliquent le *gatekeeping* de nos prétentions à détenir une vérité universelle, et deviennent ainsi une simple fonction d'une philosophie libérale plus large qui vise à contenir nos désirs de vérité et nos opinions politiques conformes.<sup>124</sup> » [nous traduisons]. En ce sens, l'ironie deviendrait une posture qui renforce la post-vérité, comme le souligne Boris Groys<sup>125</sup>. Post-vérité dans laquelle les réalités, considérées comme déconstructibles et relatives, sont mises en concurrence.

---

<sup>119</sup> *Ibid.*

<sup>120</sup> « Far from an ambivalent tool of critique from the edges, irony now seems to perpetuate the circulation of political discourse », *ibid.*, p. 179.

<sup>121</sup> Boris Groys, *Going Public*, SternBerg Press, 2010, p. 40. Cité par Tom Grimwood, « The politics of irony, reconsidered », art. cit., p. 179.

<sup>122</sup> « Rather, identifying the aesthetic properties of politics wrong-foots the practical points of reference for artistic resistance: sincerity, authenticity, decision, affective reality, and so on », dans Boris Groys, *op. cit.*, p. 40. Cité par Tom Grimwood, « The politics of irony, reconsidered », art. cit., p. 179.

<sup>123</sup> Tom Grimwood, « The politics of irony, reconsidered », art. cit., p. 181.

<sup>124</sup> « the politics of irony would involve gatekeeping our pretensions to holding a universal truth, and thus becomes merely a function of the wider liberal philosophy to keep our truth-claims humble and our political views honest », dans Boris Groys, *op. cit.*, p. 40. Cité par Tom Grimwood, art. cit., p. 181.

<sup>125</sup> Boris Groys, *op. cit.*, p. 40. Cité par Tom Grimwood, art. cit., p. 182.

Plus généralement, l'ironie fait l'objet de critique croissante de la part d'auteurs de production culturelles et de publics variés depuis les années 1990, notamment pour les raisons citées plus haut. Dans la littérature, David Foster Wallace représente un exemple inaugural de cette distanciation avec la posture ironique. Dès les années 1990, il critiqua les dérives engendrées par le postmodernisme qui aurait empoisonné la jeunesse. L'ironie et le scepticisme mèneraient selon lui au nihilisme et à la perte d'espoir<sup>126</sup>.

Par ailleurs, la fin de l'ère de l'ironie, réelle ou supposée, est devenue un motif récurrent de l'actualité depuis le début des années 2000. La succession de traumas culturels connus par la société occidentale a chaque fois érodé un peu plus la posture ironique comme une réponse adéquate aux enjeux de l'époque, à commencer par le 11 septembre 2001. Des réflexions sur cet événement comme marqueur d'un tournant face à l'ironie commencent au lendemain des attentats. Roger Rosenblatt titre par exemple « The Age Of Irony Comes To An End<sup>127</sup> » dans le *Time Magazine*, le 24 septembre 2001. En 2012, c'est Christy Wampole qui publie dans le *New York Times* un article d'opinion titré « How to Live Without Irony<sup>128</sup> » dans lequel elle dresse une critique de l'ironie tournant en rond dans une boucle de solipsisme, et elle y ouvre une alternative du côté de la sincérité<sup>129</sup>. En 2016, elle réitère avec un article titré « How to Live Without Irony (For Real This Time)<sup>130</sup> » dans lequel elle relie la posture ironique à l'élection de Donald Trump, et appelle à nouveau à s'en détacher<sup>131</sup>.

Face à ces enjeux, de nombreux artistes se sont positionnés. Lee Konstantinou prend pour exemple David Foster Wallace, qui a popularisé dès les années 1990 une littérature basée sur un retour à la sincérité, à la connexion émotionnelle, à la profondeur, et devient un pionnier de la *New Sincerity*<sup>132</sup>. Dans le cinéma, des réalisateurs comme Wong Kar-wai ont également inauguré une nouvelle vague de films qui – sans rompre avec leur substrat postmoderne – ont renoué avec l'expression des sentiments, la sincérité, l'amour, la transcendance ou l'onirisme

<sup>126</sup> Elizabeth Stallings, « New Sincerity and David Foster Wallace in the Modern Era: Ironic Authenticity, Social Media, and Netflix Culture », Universidad de Granada, 2019, p. 2.

<sup>127</sup> « L'ère de l'ironie touche à sa fin » [nous traduisons], dans Roger Rosenblatt, *The Age Of Irony Comes To An End*, Time Magazine, 24 septembre 2001. En ligne : <https://time.com/archive/6664896/the-age-of-irony-comes-to-an-end/>, [consulté le 24.03.2025].

<sup>128</sup> « Comment vivre sans ironie » [nous traduisons].

<sup>129</sup> Christy Wampole, *How to Live Without Irony*, The New York Times, novembre 2012. En ligne : <https://archive.nytimes.com/opinionator.blogs.nytimes.com/2012/11/17/how-to-live-without-irony/>, [consulté le 24.03.2025]. Cité par Lee Konstantinou, « Four faces of postirony », art. cit.

<sup>130</sup> « Comment vivre sans ironie (pour du vrai cette fois) » [nous traduisons].

<sup>131</sup> Christy Wampole, « How to Live Without Irony (For Real This Time). », The New York Times, décembre 2016. En ligne : [https://www.nytimes.com/2016/12/19/opinion/how-to-live-without-irony-for-real-this-time-.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/2016/12/19/opinion/how-to-live-without-irony-for-real-this-time-.html?_r=0), [consulté le 24.03.2025]. Cité par Tom Grimwood, « The politics of irony, reconsidered », art. cit., pp. 177-178.

<sup>132</sup> Lee Konstantinou, « Four faces of postirony », art. cit.

(par exemple, *In The Mood For Love*, *Chungking Express*, ou *Fallen Angels*). Côté musique, la *techno* et les *raves* ont également été pionnières d'une réponse au nihilisme ambiant par la transcendance, la connexion émotionnelle, la profondeur, la communion collective, voire la spiritualité. On assiste à ce genre de retour à des idéaux modernes dans d'autres musiques comme l'*ambient*, l'*intelligent dance music*, le *shoegaze*, le rock alternatif, etc. Lee Konstantinou affirme d'ailleurs que « face à la culture postmoderne, transcender les limites de l'ironie devient un urgent projet artistique, philosophique et politique.<sup>133</sup> »

Pourtant, cette conscience de plus en plus prégnante des dérives de l'ironie (mais surtout du cynisme et du nihilisme avec lesquels elle se confond parfois) ne veut en aucun cas dire que l'ironie a disparu. Cela ne veut pas non plus dire que l'ironie postmoderne aurait été entièrement remplacée par l'ironie métamoderne (la post-ironie) ; les logiques culturelles se superposent, interagissent et certaines deviennent des logiques dominantes. L'ironie n'a pas disparu – au contraire – la post-ironie est un positionnement qui a pris forme dans le terreau postmoderne duquel les générations Y et Z émergent, et qu'elles reproduisent à leur manière. Cela dit, les dérives de l'ironie mentionnées plus haut semblent avoir fait muter l'ironie en quelque chose de nouveau. La post-ironie désigne pour Lee Konstantinou « l'effort à dépasser les problèmes que l'ironie a créé dans nos vies et notre culture contemporaine<sup>134</sup> » [nous traduisons]. En substance, on peut comprendre sa lecture de la post-ironie comme une oscillation entre la sincérité et l'ironie, entre le recul critique et la proximité affective<sup>135</sup>. C'est le fait de ne pas savoir si une proposition est sérieuse, s'il s'agit d'une blague, ou si c'est les deux. Pour ces raisons, certains auteurs comme Julie Ackermann préfèrent parler de méta-sincérité que de post-ironie<sup>136</sup>.

Enfin, la réponse post-ironique (ou méta-sincère) est hétérogène ; de nombreuses réponses aux dérives de l'ironie ont été apportées par différents artistes. Lee Konstantinou propose une analyse des différentes stratégies post-ironiques en faisant une distinction entre les réactions au postmodernisme en tant que forme, et les réactions au postmodernisme en tant que contenu<sup>137</sup>.

---

<sup>133</sup> « In the face of postmodern culture, transcending irony's limitations becomes an urgent artistic, philosophical and political project », dans Lee Konstantinou, « Four faces of postirony », art. cit.

<sup>134</sup> « the effort to move beyond the problems that irony has created for contemporary life and culture », *ibid.*

<sup>135</sup> *Ibid.*

<sup>136</sup> Julie Ackermann, *Hyperpop. La pop au temps du capitalisme numérique*, op. cit., p. 97.

<sup>137</sup> Lee Konstantinou, « Four faces of postirony », art. cit.

Parmi ces stratégies, le *motivated postmodernism* est une maximalisation de la logique postmoderne où la dimension critique, ironique et subversive est neutralisée pour laisser place à une dimension plus descriptive et sans jugement de la part de l'auteur (et où ce jugement est délégué au lecteur)<sup>138</sup>. Cette stratégie de radicalisation correspond particulièrement aux premières heures de la *vaporwave* qui se comprend assez facilement comme une radicalisation de la logique postmoderne (qualifiée d'accélérationniste par Adam Harper<sup>139</sup>).

Concernant notre objet, la *credulous metafiction* est la stratégie post-ironique décrite par Lee Konstantinou qui paraît la plus éclairante. La *credulous metafiction* peut se comprendre comme une stratégie post-ironique qui consiste à utiliser une forme postmoderne pour amener des contenus plus profonds<sup>140</sup>. Tandis que la métafiction postmoderne interroge la représentation en tant que telle<sup>141</sup>, « la *credulous metafiction* utilise la métafiction pour encourager *la foi*, l'immersion et la connexion émotionnelle<sup>142</sup> ». Lee Konstantinou prend pour exemple *Le Peuple de Papier*<sup>143</sup> de Salvador Plascencia, un roman où le personnage de Frederico de la Fe part en guerre contre Saturne, une guerre allégorique de l'auteur contre la marchandisation de la tristesse et la narration omnisciente<sup>144</sup>.

La nouvelle fascinante de Plascencia est trop complexe à analyser complètement dans ces pages, mais ce qui doit être clair est que Plascencia utilise la métafiction précisément parce que la tristesse a été marchandisée, et parce que ses pratiques d'écrivain (identifiées à travers la figure de Saturne) sont les véhicules à travers lesquels la tristesse est marchandisée.<sup>145</sup> [nous traduisons].

## 2.2. La « post-ironie » à l'œuvre dans la *vaporwave*

Une des caractéristiques les plus évidentes de la *vaporwave* est l'ambiguïté quant à l'aspect sérieux ou non de ses œuvres. Ce fut d'ailleurs une des premières problématiques qui est apparue lors du choix de cet objet : l'impossibilité de définir clairement s'il s'agit d'une blague, de quelque chose de sincère, des deux, ou bien d'aucun des deux. Après de nombreuses lectures, les cadres théoriques mentionnés plus haut paraissent particulièrement utiles pour analyser cette question. La *vaporwave* aborde des thèmes profonds et sincères tels que la

---

<sup>138</sup> *Ibid.*

<sup>139</sup> Adam Harper, « Comment: Vaporwave and the Pop-Art of the Virtual Plaza », art. cit.

<sup>140</sup> Lee Konstantinou, « Four faces of postirony », art. cit.

<sup>141</sup> *Ibid.*

<sup>142</sup> « *credulous metafiction* use metafiction to foster *faith*, immersion and emotional connection », *ibid.*

<sup>143</sup> Salvador Plascencia, *Le Peuple de Papier*, [MiC\_MaC], 2010.

<sup>144</sup> « Plascencia's fascinating novel is too complex to analyse fully in these pages, but what should be clear is that Plascencia uses metafiction precisely because sadness has been commodified, and because his practices as a writer (identified with the figure of Saturn) are the vehicle through which sadness is commodified », dans Lee Konstantinou, « Four faces of postirony », art. cit.

<sup>145</sup> *Ibid.*

transcendance, la spiritualité, la nostalgie, l'onirisme, la solitude ou la mort, et ce à travers des techniques postmodernes comme la citation, la fragmentation, l'ironie, la méta-narration, etc. Dans ce point, nous allons analyser trois albums représentatifs de ces enjeux pour mieux comprendre comment la méta-sincérité prend forme dans la *vaporwave* et singulièrement dans la *signalwave*, le *dreampunk*, et la *slushwave*.

### 2.2.1. ANIK TELESAT de CT57<sup>146</sup>

CT57 est un producteur de *vaporwave* et de *signalwave* de Toronto. Le titre de l'album *ANIK TELESAT* provient d'une série de satellites dont le premier modèle (Anik 1) a été mis en orbite en 1972 dans le nord du Canada, pour permettre aux communautés isolées d'être reliées au reste du pays par les voies de télécommunication comme nous pouvons le lire dans un article de Philippe Varnoteaux<sup>147</sup>. L'album raconte l'histoire d'un satellite vieillissant, qui dérive en orbite sans aucun but (on peut lire « Lost to time, orbiting forever...<sup>148</sup> » dans la description de l'album<sup>149</sup>). Il est composé d'une série de pistes instrumentales de musique d'ascenseur des années 1970, dont le signal est dégradé par différents procédés. Ces reprises deviennent alors la bande son imaginée d'un satellite seul au milieu de l'espace n'ayant plus d'utilité, qui ne sonnerait plus que pour lui-même. Le nom des pistes (SENTIMENTAL SATELLITE, CHANNEL SCAN, ANALOG MEMORIES, LOST SIGNALS, ENDLESS ORBIT, TECHNICAL DIFFICULTIES, FINAL BROADCAST) renforce la compréhension du fait qu'*Anik* est personnifié, et qu'on lui attribue des sentiments humains (la nostalgie, la perdition, la solitude, l'inutilité) ; les scientifiques qui ont mis en orbite ce satellite lui ont d'ailleurs donné un nom, comme c'est souvent le cas pour les objets lancés dans l'espace. Après une longue dérive en orbite, le satellite se dégrade de plus en plus dans les échantillons présentés ; ainsi la maladie est abordée dans *TECHNICAL DIFFICULTIES*, qui mène à une sorte de mort à la fin de l'album où le signal audio se désagrège de plus en plus jusqu'à se confondre avec les artefacts analogiques d'une technologie détériorée (comme les grésillements et autres bruits analogiques). Anik est par ailleurs un satellite lancé par le Canada pour couvrir les zones isolées

---

<sup>146</sup> CT57, *ANIK TELESAT*, CT57, Bandcamp, 2021. En ligne : <https://ct57.bandcamp.com/album/anik-telesat>, [consulté le 06.04.2025].

<sup>147</sup> Philippe Varnoteaux, « Il y a 50 ans, Anik, le premier satellite canadien de télécommunication », dans *Air&Cosmos*, novembre 2022. En ligne : <https://air-cosmos.com/article/il-y-a-50-ans-anik-le-premier-satellite-canadien-de-telecommunication-62907>, [consulté le 06.04.2025].

<sup>148</sup> « Perdu dans le temps, orbitant pour toujours... » [nous traduisons].

<sup>149</sup> CT57, *ANIK TELESAT*, CT57, Bandcamp, 2021. En ligne : <https://ct57.bandcamp.com/album/anik-telesat>, [consulté le 06.04.2025].

de son large espace national. La solitude et l'isolement des communautés qui y vivent viennent renforcer ce thème présent dans l'album.

L'histoire et les thèmes abordés par cet album (la solitude, la dérive, la perte de sens, la maladie, la mort) sont donc profonds, sincères, authentiques. Pourtant c'est à travers des moyens typiquement postmodernes que ces thèmes sont abordés. L'hypermédialité (l'opération de mise en avant de la remédiation, définie par Jay David Bolter et Richard Grusin<sup>150</sup>) est énoncée par les bruits d'artefacts analogiques : grésillements, souffle et compression des cassettes de mauvaise qualité. Les échantillons de musique d'ascenseur oubliée et le fait de raconter l'histoire d'un satellite présentent une dimension d'ironie, il s'agit de figures de l'abandon, du déchet, de la mode et des technologies dépassées. Il y a également un aspect assez réflexif à se servir des télécommunications pour faire de l'art (du moins en partie) conceptuel. Comme dans la *credulous metafiction*, le substrat de réflexivité postmoderne de l'œuvre est utilisé au profit de la profondeur émotionnelle et de la sincérité plutôt que pour simplement déconstruire les conventions narratives. L'auditeur est invité à expérimenter avec sincérité les thèmes abordés, tout en étant prévenu qu'il ne s'agit que d'une construction (par l'hypermédialité, notamment).

## 2.2.2. ロストエデンへのパス de Nmesh and t e l e p a t h テレパシー能力者<sup>151</sup>

ロストエデンへのパス (Path to Lost Eden) est un album charnière dans l'histoire de la *vaporwave*, qui lui donne une orientation beaucoup plus sérieuse qu'à ses origines. Séparé en deux parties (une signée par Nmesh et l'autre par t e l e p a t h テレパシー能力者), cet album de *dreampunk* est un voyage symbolique vers un Eden perdu comme son titre l'indique, posant la question de notre rapport à la technologie ainsi que celle d'une recherche de spiritualité et de retour à la nature. Il invite plus largement, à travers une esthétique *new age* oscillant entre mélancolie et espoir, à un voyage méditatif fait de paysages sonores apaisants et étranges, qui donnent l'impression d'être dans une sorte de rêve parsemé de nappes de synthétiseur envoûtantes, de bruits liés à la nature (oiseaux, gouttes d'eau, vagues, grillons, etc.), ou de flûtes et de percussions orientales. Parmi les titres en japonais de l'album, nous

<sup>150</sup> Opération d'un nouveau média qui vise à signifier clairement qu'il en remédie un autre, contrairement à l'immédialité qui vise à effacer la remédiation d'un ancien média par un nouveau. Voir : Stephen Dobson, « Remediation. Understanding New Media – Revisiting a classic », *seminar.net : media, technology & lifelong learning*, Lillehammer University College, 2006, p. 3.

<sup>151</sup> Nmesh and t e l e p a t h テレパシー能力者, ロストエデンへのパス, Dream Catalogue, Bandcamp, 2015. En ligne : <https://dreamcatalogue.bandcamp.com/album/-24>, [consulté le 06.04.2025].

retrouvons : « La beauté majestueuse de l’anti-technologie », « Noble Vérité », « Coucher de soleil à l’horizon », « La voie naturelle et gracieuse », « Embrasser le chagrin (version zombie) », ou encore « Souffrir ensemble »<sup>152</sup> [nous les traduisons]. Ces titres soulignent les thèmes qui structurent l’album. Des échantillons de voix d’homme sur un ton invitant à l’introspection reviennent régulièrement en fin ou en début de piste sur la partie de Nmesh, renforçant l’impression d’être dans une méditation guidée.

Les thèmes abordés dans l’album, à l’instar d’*ANIK TELESAT*, reflètent donc des sujets profonds, une connexion émotionnelle, une quête de sens et de transcendance. Pourtant ces thèmes sont ici aussi abordés à partir de moyens typiquement postmodernes. Produit à partir d’échantillons (voir la liste des échantillons employés par Nmesh sur WhoSampled<sup>153</sup>), l’album est un pastiche de musique méditative *new age* des années 1990 dont les titres en japonais (alors que les auteurs sont occidentaux) reflètent la fragmentation des sociétés de consommation. Le rétrofuturisme se mélange à des thèmes spirituels fragmentés issus de la Bible (le jardin d’Eden) et différentes spiritualités asiatiques comme le Taoïsme, le Bouddhisme et la philosophie Zen. La partie de t e l e p a t h テレパシー能力者 renvoie plus directement à l’ivresse méditative provoquée par les métropoles asiatiques comme Tokyo, parsemées de néons et d’ambiances sonores envoûtantes comme dans la piste 18, 京の夜 – Nuit de Tokyo [nous traduisons]. Par moments, des figures viennent nous questionner sur la nature de l’expérience que l’on est en train de vivre. Une voix robotique de femme revient régulièrement (à la fin de la piste 2 et 3 ainsi que toute la piste 13). Son caractère robotique entre en contradiction avec l’ambiance naturelle et onirique de l’album. Cette voix, en revenant sporadiquement, nous fait sortir du « rêve », et pose la question de savoir si l’expérience est réelle ou s’il s’agit d’une simulation numérique, ouvrant une porte de réflexion sur l’artificialité des paradis naturels recherchés dans un monde saturé par la technologie. De manière similaire, une mélodie de pop japonaise fait surface dans la piste 12 (vers 2m45s), en plein milieu de nappes<sup>154</sup> et de drones<sup>155</sup> psychédéliques sombres tirés sur des dizaines de secondes. Le contraste entre les deux ambiances sonores, et l’arrivée d’une sonorité du quotidien et de la société de consommation

<sup>152</sup> « アンチ技術のマジエスティックビューティー », « 気高い真実 », « 地平線に沈む夕日 », « 自然と恵みの方法 », « 心痛を受け入れます (Zomby Version) », « 一緒に苦しんで », *ibid.*

<sup>153</sup> « ロストエデンへのパス (2015) Album by Nmesh », *WhoSampled*. En ligne : <https://tinyurl.com/4h6vb4tb>. [consulté le 06.04.2025].

<sup>154</sup> En musique électronique, un nappe est un son composé d’un accord avec une attaque très longue. Une nappe est donc un son assez long avec un caractère atmosphérique.

<sup>155</sup> En musique électronique, un drone est un son composé d’une seule tonalité tirée sur la longueur, souvent avec des variations de texture. Les drones sont souvent utilisés en arrière-plan musical pour dresser une ambiance atmosphérique.

(la musique pop) dans une expérience spirituelle et méditative donnent une impression qu'on pourrait ressentir quand le son du monde réel vient interférer avec un rêve. Nmesh vient ainsi questionner la nature même de l'expérience proposée, par une réflexivité sur son œuvre typique du postmodernisme.

### 2.2.3. *Soundscape Centre* de Liminal Winter<sup>156</sup>

[...] Détendez-vous en *Serenity*. Échappez à l'agitation au *Center Fountain*, une terrasse idyllique nichée au cœur du *Soundscape Centre*. Ici, une végétation luxuriante et des éléments aquatiques apaisants créent un refuge paisible où vous pouvez vous détendre, recharger vos batteries et vous revitaliser au milieu de la beauté de la nature. Élevez votre divertissement. Vivez la magie des performances en direct à l'*Harmonia Theater*, où des artistes talentueux captivent le public avec de la musique, de la danse et un talent théâtral exceptionnel. Que vous assistiez à un concert, un ballet ou une production théâtrale, chaque performance est un chef-d'œuvre inoubliable. Rejoignez-nous au *Soundscape Centre*. Idéalement situé au cœur de la ville, le *Soundscape Centre* vous invite à plonger dans un univers de luxe, de culture et de sophistication inégalée. Que vous soyez en quête du cadeau parfait, que vous savouriez un repas gastronomique ou que vous profitiez simplement d'un moment de tranquillité, chaque visite promet une symphonie d'expériences qui vous laissera inspiré. Découvrez dès aujourd'hui le *Soundscape Centre* et laissez vos sens s'éveiller.<sup>157</sup> [Nous traduisons].

*Soundscape Centre* de Liminal Winter, publié par Dreamcorp Records Inc. est un album de *slushwave* et de *mallsoft* dont la qualité de l'expérience ne se reflète probablement pas dans les 93 vues cumulées sur YouTube<sup>158</sup>. L'idée de cet album est de représenter le voyage à travers un centre commercial utopique et onirique. *Phasing into the plaza* constitue par exemple la porte d'entrée dans l'univers du centre commercial imaginaire, *A storefront's appeal* met en musique l'intérêt pour le visiteur du centre commercial (et de l'album) pour une vitrine vers laquelle il se dirige, *Center fountain* en milieu d'album représente une pause méditative dans le voyage à côté d'une fontaine, モールの思い出 (Souvenirs du centre commercial, [nous traduisons]) en dernière piste marque le franchissement de la porte de sortie et ramène l'expérience vécue dans le passé. Le nom de l'artiste (Liminal Winter) fait écho à l'expérience liminale, devenue un même populaire en ligne. Le concept de liminalité est initialement tiré de

<sup>156</sup> Liminal Winter, *Soundscape Centre*, Liminal Winter, Bandcamp, 2024. En ligne : <https://dreamcorprecordsinc.bandcamp.com/album/soundscape-centre>, [consulté le 06.04.2025].

<sup>157</sup> « Unwind in Serenity. Escape the hustle and bustle at our Center Fountain, a blissful terrace nestled within the heart of Soundscape Centre. Here, lush greenery and soothing water features create a peaceful retreat where you can relax, recharge, and rejuvenate amidst the beauty of nature. Elevate Your Entertainment. Experience the magic of live performances at the Harmonia Theater, where talented artists captivate audiences with music, dance, and theatrical brilliance. Whether you're attending a concert, ballet, or theatrical production, every performance is an unforgettable masterpiece. Join Us at Soundscape Centre. Located conveniently in the heart of the city, Soundscape Centre invites you to immerse yourself in a world of luxury, culture, and unparalleled sophistication. Whether you're shopping for the perfect gift, indulging in a gourmet meal, or simply enjoying a moment of tranquility, every visit promises a symphony of experiences that will leave you inspired. Discover Soundscape Centre today and let your senses come alive », dans Liminal Winter, *Soundscape Centre*, Liminal Winter, Bandcamp, 2024. En ligne : <https://dreamcorprecordsinc.bandcamp.com/album/soundscape-centre>, [consulté le 06.04.2025].

<sup>158</sup> Liminal Winter, *Soundscape Centre (FULL ALBUM) [Vaporwave Slushwave Mallsoft]*, Liminal Winter, YouTube, 2024. En ligne : <https://tinyurl.com/ymtxhhcz>, [consulté le 06.04.2025].

l’anthropologie ou il désigne un espace d’indétermination et d’entre-deux entre des positions sociales, ce qui « se traduit [...] par l’absence d’identité<sup>159</sup> » lors d’un rite de passage, selon Marie-Christine Fourny et Stéphane Gal<sup>160</sup>. Cet espace symbolique peut être marqué par certains lieux physiques faisant office de seuil : « l’entrée d’un village, les ouvertures, les seuils, les frontières<sup>161</sup> », dans notre cas, l’entrée et la sortie du centre commercial. Sur internet, les *liminal spaces* sont devenus une esthétique ultra populaire (singulièrement depuis le covid) : des espaces de transition (souvent des non-lieux) vides de toute présence humaine : centres commerciaux, culs de sac de banlieue pavillonnaire, couloirs de bureaux, *open spaces*, etc.

Musicalement, l’album est constitué de musiques échantillonnées qui se noient plus ou moins dans l’écho des allées du centre commercial, des voix de foule indistinctes, des publicités, ou des bruits de fontaines et d’escalator. Sur la piste *Busy business*, on entend à peine la musique, qu’on peut imaginer être diffusée sur des baffles lointains du centre commercial imaginaire, avec l’écho des clients qui passent par au-dessus ; la musique se coupe au milieu de la piste laissant place aux échos des clients. 無限回廊(Feat. y o u s t i l l f e e l t h e m o u t t h e r e, don't you), ou *Couloirs Infinis* [nous traduisons] est une musique composée d’un rythme percussif relativement doux, et d’un jeu de saxophone soporifique, le tout noyé dans la réverbération faisant écho au titre de la piste et donnant l’impression d’être dans un couloir sans fin. La piste *Center fountain*, est composée d’un piano électrique étouffé, de souffle de baffles de type bruit blanc, d’une voix incompréhensible qui revient par moments, et de bruits d’eau qui coule ; le tout donnant un sentiment de quiétude, représentant une pause à la fois au milieu de l’album et au milieu du voyage symbolique dans le centre commercial.

Cet album est donc également représentatif de la méta-sincérité émergente, ainsi que de l’usage ambigu de techniques postmodernes pour amener des thématiques profondes et (re)construire des affects à travers l’expérience esthétique. Formellement, il s’agit de collages musicaux de sources piochées à droite et à gauche. L’histoire racontée par l’album, le voyage à travers un centre commercial, est à première vue ironique : le centre commercial représente le symbole par excellence du capitalisme tardif. Dans une lecture postmoderne, on pourrait penser l’album comme une critique de l’expérience subjective du centre commercial et de tout ce que

---

<sup>159</sup> Marie-Christine Fourny, Stéphane Gal, « Introduction générale. », dans Marie-Christine Fourny, Stéphane Ga, *Montagne et liminalité. Les manifestations alpines de l’entre-deux. XVIe-XXIe siècles*, Montagne et Innovation, Presses Universitaires de Grenoble, UGA éditions, 2018, p. 2.

<sup>160</sup> *Ibid.*

<sup>161</sup> *Ibid.*

cela implique socialement et politiquement. Pourtant, ce n'est pas du tout ce que fait cet album. *Soundscape Centre* se sert de ce substrat pour y dresser une expérience onirique, méditative, apaisante. L'album dirige plutôt l'auditeur vers la construction d'émotions, voire vers une certaine spiritualité plutôt que vers la déconstruction du mythe capitaliste et de son métarécit. L'auditeur est invité à accepter l'unité de l'expérience proposée, ou à en sortir. Ici encore, les codes postmodernes sont utilisés pour dessiner des enjeux profonds. L'auteur ne nie pas l'ironie, il n'est pas question de revenir à une forme naïve et inconsciente des codes et structures qui régissent la société ou le récit ; le thème du centre commercial, les matériaux employés et la façon dont ils sont employés prouvent suffisamment la réflexivité et la conscience de la critique ; simplement l'auteur dépasse la critique depuis l'intérieur et flotte quelque part au-dessus dans une forme contemporaine de post-ironie.

#### 2.2.4. Pour résumer :

Nous avons analysé la manifestation de la méta-sincérité dans la *vaporwave* à travers ces trois albums. Nous comprenons donc mieux qu'il ne s'agit en aucun cas de rejeter les conventions postmodernes de réflexivité, d'ironie, de jeu, de déconstruction, de fragmentation, etc. Il s'agit au contraire d'utiliser cette fondation pour y bâtir, y réinventer ce que le postmodernisme avait abîmé : la profondeur, l'unité, les émotions, la spiritualité, la quête de sens, etc. Lee Konstantinou analyse *Le Peuple de Papier* de Salvador Plascencia comme utilisant la métafiction « précisément parce que la tristesse a été marchandisée, et parce que ses pratiques d'écrivain [...] sont les véhicules à travers lesquels la tristesse est marchandisée.<sup>162</sup> » [nous traduisons]. Les objets analysés ici sont des albums qui ont la particularité d'être narratifs et de proposer des histoires (le satellite en orbite perpétuel, l'expérience du rêve, le voyage dans un centre commercial onirique), raison pour laquelle nous les rapprochons de la métafiction (qu'on pourrait plutôt qualifier de méta-narrativité dans ce cas). Ces albums utilisent des procédés postmodernes comme nous l'avons analysé, mais ces procédés sont précisément utilisés pour y construire une expérience sincère et affective. La post-ironie, dans l'art et la société de manière générale et singulièrement dans notre objet devient une réponse non pas réactionnaire, mais prenant forme dans l'ironie postmoderne, dont le projet diffère complètement de la culture postmoderne : l'ironie postmoderne vise à la déconstruction tandis que l'ironie métamoderne viserait à la reconstruction, ou comme l'analysent Timotheus

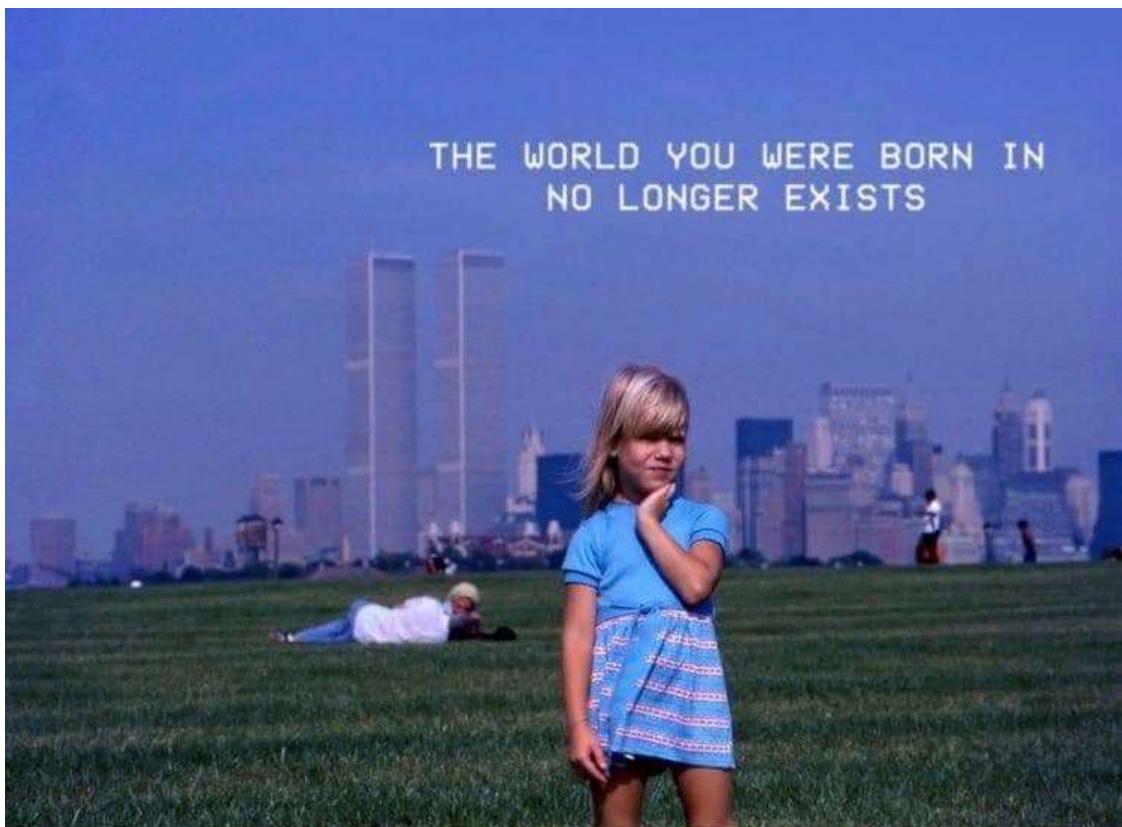
---

<sup>162</sup> « precisely because sadness has been commodified, and because his practices as a writer [...] are the vehicle through which sadness is commodified. », dans Lee Konstantinou, « Four faces of postirony », art. cit.

Vermeulen et Robin van den Akker, « l'ironie métamoderne est intrinsèquement liée au désir, tandis que l'ironie postmoderne est fondamentalement associée à l'apathie.<sup>163</sup> »

### 3. Nostalgies et historicité

Figure 5 : Auteur inconnu, « THE WORLD YOU WERE BORN IN NO LONGER EXISTS », Know Your Meme. En ligne : <https://knowyourmeme.com/photos/3040650-the-world-you-grew-up-in-no-longer-exists>, [consulté le 04.05.2025].



Le lien entre la *vaporwave* et la nostalgie est largement mis en avant (comme envisagé en introduction). C'est un des thèmes principaux du genre (avec le capitalisme tardif et les médias). Mais une fois que cela est dit, il reste à l'analyser plus en profondeur. D'un côté, la nostalgie est le ressort émotionnel de la *vaporwave*. La nostalgie est conviée au premier degré à travers une série d'éléments déclencheurs qui seront analysés dans cette partie. De l'autre, la nostalgie est également un sujet en lui-même dans le genre. La *vaporwave* ne convie pas seulement la nostalgie au premier degré, mais est aussi un miroir réflexif sur les ressorts de la nostalgie dans notre culture contemporaine.

---

<sup>163</sup> « [...] both metamodernism and the postmodern turn to pluralism, irony, and deconstruction in order to counter a modernist fanaticism. However, in metamodernism this pluralism and irony are utilized to counter the modern aspiration, while in postmodernism they are employed to cancel it out. That is to say, metamodern irony is intrinsically bound to desire, whereas postmodern irony is inherently tied to apathy. », Timotheus Vermeulen et Robin van den Akker, « Notes on Metamodernism », art. cit., p. 10.

Cette partie a pour but de mettre en lumière le double mouvement effectué par le genre, de l'analyser sous plusieurs angles et d'en tirer des conclusions sur le rapport à l'historicité créé par les œuvres étudiées. Après avoir abordé le concept de « nostalgie ironique » proposé par Linda Hutcheon<sup>164</sup>, qui servira de fil conducteur, nous analyserons les liens entre les médias et la nostalgie, et la manière dont le genre s'en saisit. Nous analyserons ensuite la question de la spectralité à l'œuvre dans notre objet sous le prisme de l'« hantologie » étudiée par Mark Fisher<sup>165</sup> : quels spectres hantent la *vaporwave* et comment le genre négocie-t-il avec ? Enfin, nous mettrons en lumière une certaine « esthétique des ruines » (d'après les analyses de Miguel Egaña, Olivier Schefer, et al.<sup>166</sup>) à l'œuvre dans le genre, et les questions que cela soulève en termes d'affects. Dans ce point, nous mettrons en lumière une sensibilité néoromantique qui se manifeste à travers la *vaporwave*. Comme nous le verrons, cette manifestation tend à renforcer la pertinence du métamodernisme comme prisme d'étude du genre.

### 3.1. Nostalgie ironique

La force de l'ironie nostalgique réside dans le fait qu'elle peut être à la fois l'expression d'un souvenir utopique d'un monde qui n'a jamais existé (sinon dans le désir fervent qu'il aurait dû être) et, en même temps, le rejet critique de tout ce qui a empêché son existence. Rien n'est plus puissant qu'un rêve dont le rêveur sait qu'il n'est qu'un rêve, et pourtant cela n'en diminue en rien l'attrait magnétique ; au contraire, cela le renforce.<sup>167</sup> [Nous traduisons].

La nostalgie ironique permet de faire la charnière entre la méta-sincérité et les stratégies post-ironiques à l'œuvre dans la *vaporwave* et le(s) type(s) de nostalgie et d'historicité qui l'habitent. La nostalgie prend une place centrale dans les analyses culturelles postmodernes, pourtant les conceptions d'auteurs comme Fredric Jameson et Linda Hutcheon diffèrent énormément sur ce point. La nostalgie ironique telle que décrite par Linda Hutcheon (dans un échange avec Mario J. Valdés<sup>168</sup>) étant plus proche de la post-ironie que de la nostalgie postmoderne décrite par Fredric Jameson, c'est cette acception que nous reprenons pour analyser notre objet.

---

<sup>164</sup> Linda Hutcheon, Mario J. Valdés, « Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue », art. cit.

<sup>165</sup> Mark Fisher, *Spectres de ma vie : Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus. Spectres de ma vie : Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus*, Genève, Paris, trad. Guazzini Julien, Entremonde, 2021.

<sup>166</sup> Miguel Egaña, Olivier Schefer (dir.), *Esthétique des ruines : Poétique de la destruction*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2015, coll. « Arts Contemporains ».

<sup>167</sup> « The power of nostalgic irony lies in the fact that it can be an expression that is at once charged with the utopian remembrance of a world that never was (except in the fervent desire that it should have been) and at the same time with the critical rejection of all that which made it not be. Nothing is stronger than a dream that the dreamer knows is but a dream and yet this does not lessen its magnetic pull of appeal; simultaneously. », Mario J. Valdés dans Mario J. Valdés dans Linda Hutcheon, Mario J. Valdés, « Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue », art. cit., p. 31.

<sup>168</sup> *Ibid.*, pp. 18-41

En effet, pour Fredric Jameson, dans la culture postmoderne la nostalgie est employée comme une figure de style. Dans son analyse, on retrouve notamment ces imitations (sous formes de pastiches) dans l'architecture postmoderne qui picore des éléments stylistiques d'époques différentes ou encore dans les films rétro qui exaltent des stéréotypes dans l'esthétique d'un passé révolu comme dans *American Graffiti* de George Lucas, *Rumble Fish (Rusty James)* de Francis Ford Coppola, *Chinatown* de Roman Polanski, ou encore *Le Conformiste* de Bernardo Bertolucci, pour reprendre ses exemples<sup>169</sup>. Cette culture de la citation, de l'emprunt esthétique décontextualisé et fragmenté, a contribué selon Jameson à la crise postmoderne de l'historicité abordée en introduction, c'est-à-dire à une incapacité de se représenter comme sujet dans l'histoire.

[...] si le sujet a perdu la capacité de développer activement ses pro-tensions et ses tensions sur la diversité temporelle et d'organiser son passé et son futur dans une expérience cohérente, il devient assez difficile de voir comment les productions culturelles d'un tel sujet pourraient aboutir à autre chose qu'un « tas de fragments » et à une pratique de l'hétérogène, du fragmentaire arbitraire et de l'aléatoire.<sup>170</sup>

Selon Fredric Jameson, la fragmentation de l'histoire mènerait donc le sujet postmoderne à une relation schizophrénique au temps, c'est-à-dire à une « rupture de la chaîne signifiante<sup>171</sup> », de façon similaire à l'aliénation vécue à travers l'incapacité de se représenter les espaces dans les grandes villes du capitalisme tardif<sup>172</sup>.

La question de la nostalgie est abordée tout à fait différemment chez Linda Hutcheon, qui parle quant à elle de nostalgie tempérée par l'ironie. Dans les années 1980, elle aborde assez peu la question de la nostalgie ; c'est plutôt l'ironie qui prend une place centrale dans son étude du postmodernisme et ce n'est que dans les années 1990 que la nostalgie prend une place significative dans ses analyses<sup>173</sup>. Il lui apparaît que « une nostalgie souvent romantisée est l'exakte opposée d'une ironie provocante<sup>174</sup> » [nous traduisons]. D'un côté, elle souligne que la nostalgie est le produit d'aspirations profondément modernes du retour à la maison, aspirations notamment liées à l'aliénation, à la perte de tradition, au désir d'authenticité, et aux maladies du temps et de l'espace liées aux vagues de migrations de la période industrielle<sup>175</sup>. La nostalgie fleurit sur la tension entre la distance qui sépare le passé de son souvenir. D'un autre côté, pour

<sup>169</sup> Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif* (1989), *op. cit.*, pp. 59-60.

<sup>170</sup> *Ibid.*, p. 68.

<sup>171</sup> *Ibid.*, p. 69.

<sup>172</sup> *Ibid.*, p. 101.

<sup>173</sup> Linda Hutcheon dans Linda Hutcheon, Mario J. Valdés, « Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue », *art. cit.*, p. 18.

<sup>174</sup> « an often sentimentalized nostalgia is the very opposite of edgy irony », Mario J. Valdés, *Ibid.*, p. 19.

<sup>175</sup> Linda Hutcheon dans Linda Hutcheon, Mario J. Valdés, « Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue », *art. cit.*, p. 23.

Mario J. Valdés, le fait d'employer l'ironie l'expérience de la nostalgie devient un moyen d'expérimenter sa dimension profonde, authentique, utopique et éthique<sup>176</sup> tout en dressant des remparts permettant de contenir ses dérives possibles. Linda Hutcheon a donc conscience du potentiel affectif du sentiment : « [j]e ne devrais jamais sous-estimer la puissance de la nostalgie, particulièrement en ce qui concerne sa physicalité viscérale et son impact émotionnel<sup>177</sup> » [nous traduisons]. Ce type de nostalgie créerait donc une contradiction par la co-présence d'affects modernes et postmodernes : la quête d'authenticité, la souffrance liée à la perte ; avec le détachement, le jeu, la remise en question. Par ce double mouvement, la nostalgie ironique dont parlent Linda Hutcheon et Mario J. Valdés paraît assez proche d'affects post-ironiques tels qu'ils ont été décrits et analysés dans le point précédent.

La nostalgie ironique est également similaire à la nostalgie réfléctive théorisée par Svetlana Boym. Cette dernière distingue la nostalgie restaurative de la nostalgie réfléctive. La nostalgie restaurative met selon elle l'emphase sur le *nostos* (le retour à la maison), et ne se considère pas comme de la nostalgie mais plutôt comme la réalité<sup>178</sup>, le passé est dans cette conception « un cliché parfait<sup>179</sup> » [nous traduisons], c'est-à-dire une représentation pensée comme fidèle à la réalité. Ce type de nostalgie se retrouve par exemple dans les mouvements nationalistes ou traditionnalistes<sup>180</sup>, mettant en avant au premier degré un retour à un passé glorieux, sans forcément remettre en question la construction de ce rapport à l'histoire. La nostalgie réfléctive quant à elle a plutôt trait à l'*algia*, à la douleur liée au désir et à la perte. « [L]a nostalgie réfléctive repose sur les ruines, la patine du temps et de l'histoire, dans les rêves d'un autre lieu et d'une autre époque.<sup>181</sup> » [nous traduisons]. Pour Svetlana Boym, la nostalgie réfléctive peut être emplie d'ironie et d'humour, contrairement à la nostalgie restaurative<sup>182</sup>. Elle témoigne à la fois du désir sincère lié à la perte du passé, et d'une distance critique sur celui-ci. Raison pour laquelle nous pouvons la rapprocher du concept de nostalgie ironique.

Non seulement la nostalgie ironique permet de comprendre le lien entre ironie et sincérité dans la nostalgie à l'œuvre dans la *vaporwave*, mais cette ambivalence va également servir de fil conducteur à l'analyse et permettre d'éclairer les objets qui vont suivre.

---

<sup>176</sup> Mario J. Valdés, *ibid.*, p. 31.

<sup>177</sup> « I should never underestimate the power of nostalgia, especially its visceral physicality and emotional impact », Linda Hutcheon, *ibid.*, p. 21.

<sup>178</sup> Svetlana Boym. *The Future of Nostalgia*, *op. cit.*, p. 41.

<sup>179</sup> « a perfect snapshot », *ibid.*, p. 49.

<sup>180</sup> *Ibid.* p. 41.

<sup>181</sup> « Reflective nostalgia lingers on ruins, the patina of time and history, in the dreams of another place and another time », *ibid.*

<sup>182</sup> *Ibid.* p. 49.

### 3.2. Médias et nostalgie

Les médias, en tant que « technologies de la mémoire<sup>183</sup> » sont « à la fois les produits, les porte-voix et les outils d’expression des cultures nostalgiques contemporaines<sup>184</sup> ». Nous assistons à un moment où d’une part les technologies analogiques sont employées de manière croissante par des générations qui ne les ont pas connues, mais également à un moment où l’émulation numérique de ces technologies analogiques devient de plus en plus populaire et marchandisée comme l’analyse Tim van der Heijden (par exemple, les filtres « rétro » sur Instagram)<sup>185</sup>. C’est en tout cas le postulat pris par les auteurs de *Nostalgies contemporaines – Médias, culture et technologie*.

La spécificité de l’ouvrage tient aussi au fait d’avoir délibérément pris le parti de questionner la nostalgie dans une dimension que l’on pourrait qualifier d’expérientielle, ce qui implique de considérer celle-ci à travers une diversité d’objets, de supports, de pratiques et d’usages, lesquels réclament à leur tour des méthodologies et approches spécifiques. Ainsi, les chapitres rassemblés dans ce recueil proviennent-ils de chercheur.e.s en médias et communication, en études culturelles, en histoire et en sociologie, qui ont abordé leurs réflexions, terrains et études de cas de façon critique et prudente, mais en insistant chacun.e sur l’aspect processuel, performatif, construit et agencé du phénomène nostalgique.<sup>186</sup>

Autrement dit, pour ces auteurs la nostalgie est une expérience médiée à travers des pratiques liées à des supports médiatiques. Ce phénomène est semble-t-il lié à la captation du « réel<sup>187</sup> », ainsi qu’au décalage créé entre le moment où le sujet expérimente le passé (à travers une photo, un enregistrement, une vidéo, etc.), et le passé en lui-même (l’instant de la captation). L’expérience simultanée de la présence et de l’absence, du passé et du présent à travers un média crée une sorte de paradoxe. Il peut s’agir de la mise en relation avec un passé qui a été vécu par le sujet, comme dans le cas des albums de familles, des vidéos enregistrées il y a des années, des photos de vacances, etc., mais également d’un passé qui n’a jamais été vécu, comme la nostalgie des années 1920, de la période hippie, de la piraterie, etc., voire d’un passé qui n’a jamais réellement existé.

---

<sup>183</sup> Tim van der Heijden, « Technostalgie du présent : des technologies de la mémoire à une mémoire des technologies », dans Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer (dir.), *Nostalgies contemporaines : Médias, cultures et technologies, op. cit.*, 2021.

<sup>184</sup> Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer, « Les expériences de la nostalgie », art. cit., p. 13.

<sup>185</sup> Tim van der Heijden, « Technostalgie du présent : des technologies de la mémoire à une mémoire des technologies », art. cit., pp. 285-286.

<sup>186</sup> Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer, « Les expériences de la nostalgie », art. cit., p. 15.

<sup>187</sup> Ou de sa représentation, il n’est pas lieu d’un débat sur la façon dont les captations sur pellicule, bande magnétique, carte mémoire et autre support d’enregistrement représentent ou trahissent le réel. Pour creuser le sujet, voir : Maria Giulia Dondero, « introduction », dans, Maria Giulia Dondero, Pierluigi Basso Fossal, *Sémioptique de la photographie. Cartographie de la recherche sémiotique sur la photographie*. Limoges, Presses Universitaires de Limoges, 2011.

Il convient évidemment de rappeler, comme le souligne Katharina Niemeyer, que la nostalgie peut être instrumentalisée à des fins commerciales ou politiques<sup>188</sup>. À des fins commerciales, la nostalgie est aujourd’hui un véritable business : ainsi la récente Renault 5 électrique, les confitures industrielles étiquetées « traditionnelles » ou « façon grand-mère », le design des appareils photos numériques qui rappellent les appareils argentiques (comme chez Fujifilm, intégrant même des simulations de films analogiques), les œuvres et genres produisant des pastiches du passé (comme la *synthwave* en musique), les *remakes* et *revivals* de films à succès du siècle précédent (*Top Gun*, *Dune*, *Mad Max*, *Le Roi Lion*, etc.). Aucun secteur de l’industrie culturelle n’y échappe : leurs produits bénéficient de la plus-value ajoutée par la qualité de support nostalgique qu’ils véhiculent. À des fins politiques, nous assistons actuellement à la prise de pouvoir partout en Occident de conservateurs qui usent abondamment de discours idéalisant un passé fantasmé (*MAGA*, retour aux valeurs « traditionnelles », nationalismes, etc.). Le repli sur une identité idéalisée devient ainsi une manière de réaffirmer les systèmes de dominations historiques de l’Occident (de l’homme, de la civilisation, de la famille traditionnelle, etc.) à une époque où ils sont de plus en plus remis en question par les luttes intersectionnelles<sup>189</sup> et le progrès social.

Cela étant dit, « [l]’effervescence nostalgique<sup>190</sup> » actuelle ne peut être résumée à son instrumentalisation. Nous postulons comme Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer que ces expériences de la nostalgie possèdent une dimension performative, en ce compris dans la *vaporwave*, et sont une manière pour ceux qui les éprouvent de se construire dans le temps en tant que sujet.

La *vaporwave* se situe à la fois en surplomb de ces enjeux (en les mettant en scène de façon critique) et en plein cœur de ceux-ci (en mobilisant leur potentiel affectif par leur usage). C’est donc une autre hypothèse que nous formulons ici : il s’agit de considérer que la *vaporwave* est à la fois le véhicule de l’expérience nostalgique médiatisée, et un discours critique distancé sur celui-ci. Autrement dit, la *vaporwave* peut être comprise comme suit : ce n’est pas parce que l’expérience nostalgique trahit le réel, ne renvoie pas au passé mais bien à une image de

---

<sup>188</sup> Katharina Niemeyer, « Du mal du pays aux nostalgies numériques. Réflexions sur les liens entre nostalgie, nouvelles technologies et médias », art. cit., p. 6.

<sup>189</sup> Pour Linda Hutcheon, le sentiment de nostalgie postmoderne de « c’était mieux avant » est d’ailleurs remis en question par les luttes féministes, queers et décoloniales. Voir : Linda Hutcheon, *The Politics of Postmodernism* (1995), *op. cit.*, p. 177.

<sup>190</sup> Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer, « Les expériences de la nostalgie », art. cit., p. 13.

celui-ci, que l'expérience présente de cette nostalgie n'est pas réelle, sincère, ou salutaire pour la construction du sujet dans son historicité, et que ce dernier n'en est pas conscient.

### 3.1.1. Nostalgies médiatiques

Il est devenu courant de décrire les dernières décennies comme une période de transition des technologies médiatiques sans précédent et en perpétuelle accélération, ainsi que des environnements de vie de plus en plus médiatisés. Notre époque a souvent été qualifiée d'ère de l'obsolescence programmée, transformant les nouveaux gadgets acclamés d'hier en appareils décrépits d'aujourd'hui et en déchets de demain.<sup>191</sup> [Nous traduisons].

Dominik Schrey souligne que nous vivons dans « *the golden age of dead media*<sup>192</sup> » (en citant Bruce Sterling), et par ricochet dans une ère de la nostalgie pour ces *dead media*<sup>193</sup>. La *vaporwave* traite singulièrement le sujet de ces *dead media*, et de ces *lost media* : Cassettes, VHS, lecteurs CD, chaînes hi-fi japonaises, télévisions cathodiques, radio-réveils Philipps, Walkman, mais aussi jingles publicitaires, musiques de pop oubliées, musiques de plateau d'émission tv, émissions radios des années 80, etc. Ces technologies et les productions qui les animaient faisaient autrefois partie de notre quotidien. Elles ont été progressivement remplacées par les technologies numériques et de nouveaux programmes, les faisant passer du quotidien au souvenir.

En nous confrontant à ces productions et technologies, la *vaporwave* marque singulièrement le décalage qui écarte cet espace-temps du nôtre, séparé par l'accélération technique et sociale dont traite Hartmut Rosa<sup>194</sup>. Il souligne que l'accélération technique et l'obsolescence qui y est liée sont aliénantes. Selon lui, plus les objets et technologies de notre quotidien sont remplacés, moins ils font partie de notre identité<sup>195</sup>. Il prend pour exemple son premier ordinateur, auquel il avait à l'époque donné un nom, et dont il avait eu du mal à se séparer ; il se l'était approprié<sup>196</sup>. Aujourd'hui, il ne sait plus quel type d'ordinateur il utilise. Dans le même ordre d'idée, ma grand-mère possède une chaîne hi-fi achetée dans les années

<sup>191</sup> « It has become a commonplace to describe the last decades as a period of unprecedented and ever-accelerating media technological transition and of increasingly mediated life environments. Our times have often been characterised as an era of planned obsolescence, turning yesterday's appraised new gadgets into today's decrepit devices and tomorrow's waste. », Dominik Schrey « Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation », dans Katharina Niemeyer (dir.), *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*, New York, Palgrave Macmillan, 2014, p. 27.

<sup>192</sup> « L'âge d'or des *dead-média* » [nous traduisons], Bruce Sterling « *The Life and Death of Media* », dans P. D. Miller (dir.) *Sound Unbound. Sampling Digital Music and Culture*, Cambridge, London, MIT Press, 2008, p. 80. Cité par Dominik Schrey « Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation » dans Katharina Niemeyer (dir.), *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*, New York, Palgrave Macmillan, 2014, p. 27.

<sup>193</sup> Dominik Schrey, *ibid.*

<sup>194</sup> Hartmut Rosa, *Aliénation et accélération : Vers une théorie critique de la modernité tardive* (2010), *op. cit.*, p. 119.

<sup>195</sup> *Ibid.*

<sup>196</sup> *Ibid.*

1970 qui est allumée tous les matins et éteinte tous les soirs. Le son particulier qui habille à bas volume le foyer a fini par grésiller légèrement, sous la fatigue des condensateurs. Mais cette toile de fond est là depuis si longtemps qu'elle nous relie à notre identité et à notre histoire.

[...] tant que vous considérez que vous garderez votre voiture, votre radio portative ou vos chaussettes - ou votre ordinateur ou votre téléphone - jusqu'à ce qu'ils soient cassés ou trop usés, il y a de grandes chances qu'ils deviennent une partie de vous-même, et, inversement, que vous deveniez une partie d'eux-mêmes.<sup>197</sup>

Cette dépossession, et la disparition d'une relation d'appropriation aux objets techniques que l'on utilise au quotidien s'accentue sans doute avec la numérisation, la dématérialisation des supports physiques, voire la tendance croissante à la dépossession des œuvres et technologies utilisées au profit de services de location en ligne.

D'un autre côté, ces ambiances nous exposent un monde pré-internet, pré-numérique, et plus largement antérieur aux bouleversements sociaux, économiques, et écologiques de ces 25 dernières années.

Notre relation à la mémoire et à la représentation de nos passés collectifs et individuels a changé. Le personnel et l'affectif sont indéniablement attachés à notre négociation culturelle à travers des expériences de plus en plus médiées, qui se produisent désormais de façon prédominante dans le domaine digital.<sup>198</sup> [Nous traduisons].

Ces médias, productions, et technologies sont des sujets abondamment abordés par les œuvres de *vaporwave*. Dans les titres et albums les plus connus, ブート<sup>199</sup> de Macintosh Plus boucle par exemple des échantillons en plein milieu d'une mesure, ce qui pourrait paraître tout à fait cacophonique. Mais cette anomalie suggérée a pour effet de sonner comme un CD qui coince dans un lecteur portable, qui en 2011 avait *a priori* disparu du paysage sonore. Il s'agit moins de signifier la matérialité du support (qui n'est pas un CD mais plutôt dématérialisé en ligne), que de signifier les supports passés et l'évolution rapide des technologies médiatiques. La piste *Information* de l'album *Eccojams Vol.1* de Chuck Person (Daniel Lopatin), est une boucle qui répète pendant deux minutes « Where do you get that information from ?<sup>200</sup> », mettant en question la place des informations obtenues en ligne avec le développement du web 2.0. Des pochettes d'albums comme *New Dreams Ltd.* de Laserdisc Visions utilisent l'imagerie

---

<sup>197</sup> *Ibid.*, pp. 117-8.

<sup>198</sup> « Our relationship with memory and the representation of our individual and collective pasts have changed. The personal and affective are undeniably tethered to our negotiation of culture through increasingly mediated experiences, which now occur predominantly in the digital realm. », Adam Trainer, « From Hypnagogia to Distroid: Posttronic Musical Renderings of Personal Memory », art. cit., p. 409. Cité par Lucas Cantinelli, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the “New” Aesthetic of an Imagined Nostalgia », art. cit., p. 134.

<sup>199</sup> Macintosh Plus, « ブート », Vektroid, Bandcamp, 2011. En ligne : <https://vektroid.bandcamp.com/track/-3>, [consulté le 12.03.2025].

<sup>200</sup> « D'où tiens-tu cette information ? » [nous traduisons].

des pochettes CD, alors que l'album est distribué en ligne. Webinar™ / Yokohama décrit son album comme suit : « Surf across the sea of data, explore and create new connections with online users now. Join the ride of a lifetime now at [Websurf.org](http://Websurf.org) D.C\_23 Dream Corp. Providing The Perfect Virtual Experience™<sup>201</sup> », faisant écho avec ironie à notre rapport au réseau internet. Cela joue sur le même genre de processus que ブート<sup>202</sup>, qui remplace la simple énonciation de la matérialité de l'œuvre, habituelle dans le *glitch art*, au profit d'une référence au passé technologique. Nous pourrions multiplier les exemples : la *vaporwave* et ses sous-genres sont truffés de références aux médias et technologies de communication disparues, et à leurs anomalies, à leurs imperfections.

Figure 6 : New Dreams LTD, *Laserdisc Visions*, Vektroid, Bandcamp, 2011. En ligne : <https://vektroid.bandcamp.com/album/new-dreams-ltd>, [consulté le 04.05.2025].



### 3.1.2. Du *glitch* critique au *glitch* affectif

Un *glitch* est le dysfonctionnement technique d'un matériel électrique. Ce dysfonctionnement génère des artefacts qui se manifestent de façons variées, notamment sous des formes audibles et visibles dans les signaux audios et vidéos. Il s'agit donc en premier lieu d'un phénomène technique, d'une erreur, d'une anomalie. Mais comme le souligne Olivier

<sup>201</sup> « Surfez à travers une mer de données, explorez et créez de nouvelles connexions avec des utilisateurs en ligne dès maintenant. Rejoignez la course d'une vie sur [Websurf.org](http://Websurf.org) D.C\_23 Dream Corp. vous fournit l'Expérience Virtuelle Parfaite™ » [nous traduisons].

<sup>202</sup> Macintosh Plus, « ブート », Vektroid, Bandcamp, décembre 2011. En ligne : <https://vektroid.bandcamp.com/track/--3>, [consulté le 14.05.2025].

Quintyn, ce phénomène technique est devenu un phénomène esthétique sous l'action d'agents humains qui les ont transformés en « objets intentionnels et symboliques<sup>203</sup> ».

Figure 7 : Felix Turner, *glitch art* créé avec « ImageGlitcher », dans Solenn Cordroc'h, « Le glitch ou le bug érigé au rang d'art », *BeauxArts Magazine*, décembre 2017. En ligne : <https://www.beauxarts.com/grand-format/le-glitch-ou-le-bug-erige-au-rang-dart/>, [consulté le 12.04.2025].



Le principe de base du *glitch art* – en musique comme en arts visuels – est de se servir de ces anomalies comme matière première. Kim Cascone parle ainsi d'une « esthétique de l'échec<sup>204</sup> » dans la *glitch music*. L'usage de ces anomalies tend à une « autocritique de la culture digitale<sup>205</sup> » pour Olivier Quintyn. Autrement dit, en mettant en scène et en sursignifiant les erreurs dans un signal électronique, le *glitch art* révèle la structure technique des appareils qui le portent, et par analogie des technologies qui nous entourent (ou matérialité énoncée en termes sémiotiques). Le *glitch art* est traditionnellement associé à un processus de déconstruction critique, ou à un « démantèlement utopique de l'aliénation<sup>206</sup> » par la révélation des structures sous-jacentes de la technologie<sup>207</sup>.

<sup>203</sup> Olivier Quintyn, « L'ère du glitch : utopie et réification. Pour une théorie critique rétrospective », dans *Audimat*, n° 4, Éditions Audimat, 2015/2, p. 180.

<sup>204</sup> Kim Cascone, « Une esthétique de l'échec : les tendances “postdigitales” dans la musique électronique contemporaine [1999] », trad. M. Le Normand, *Tracés. Revue de sciences humaines*, ENS éditions, 2009/16, p. 179-192. Cité par Olivier Quintyn, *op. cit.*, p. 184.

<sup>205</sup> Olivier Quintyn, *ibid.*

<sup>206</sup> *Ibid.*, p. 185.

<sup>207</sup> *Ibid.*

Mais l'époque du *glitch art* dans cette acceptation semble déjà appartenir au passé. En revanche nous assistons aujourd'hui à un engouement sérieux pour les technologies *low fidelity* ou *lo-fi* (en opposition à la *high fidelity* ou *hi-fi*), voire carrément défaillantes comme en attestent le retour des ventes de vinyle ou la redécouverte des appareils photo argentiques par des générations nées dans le numérique, précisément pour l'« esthétique de l'échec<sup>208</sup> » inhérente à leurs imperfections (craquements de vinyles, grain sur les tirages photographiques, par exemple). A côté de cet engouement, on assiste également à l'apparition d'une myriade de logiciels qui ont pour but d'émuler les erreurs liées à ces technologies, qui leur donnent un caractère souvent décrit comme plus authentique, chaleureux, voire humain (filtres numériques de rendu argentique pour les photographies, émulateurs d'amplis analogiques, *overlay* de distorsion vidéo, les exemples sont légion). Dans les deux cas, cela soulève la question de l'évolution de notre rapport à l'anomalie technologique, dans un environnement numérisé où le dysfonctionnement technique est devenu anecdotique, et où le *glitch* renvoie désormais au passé et aux technologies qui les produisaient. Il semble que ces anomalies génèrent désormais une expérience affective qui nous confronte au passé comme en témoigne par exemple le commentaire suivant :

MK\_2023 : « C'est étrange que les sons que tu produis me font manquer mon enfance, ça ramène un tas de souvenirs.<sup>209</sup> » [nous traduisons].

On retrouve ce commentaire sous une vidéo YouTube de la démonstration d'une pédale d'effet, la *Generation Loss MKII* de Chase Bliss Audio<sup>210</sup>. Il témoigne de l'expérience nostalgique véhiculée par la détérioration d'un signal. Cette pédale d'effet a pour but de dégrader un signal audio pour le faire sonner comme une cassette de mauvaise qualité, un procédé courant dans la musique *lo-fi*.

Nous pouvons retrouver cette interrogation sur la puissance affective du *glitch* dans les analyses d'Olivier Quintyn :

Est-il concevable d'éprouver, avec et par la distance historique qui nous sépare du milieu des années 1990, une forme de nostalgie ou de sensibilité retro pour les sonorités *glitch* issues d'accidents dans la chaîne d'encodage et de décodage numérique, de CD sautant dans une impasse répétition heurtée, de messages d'alerte de processeurs à la puissance de calcul

<sup>208</sup> Kim Cascone, « Une esthétique de l'échec : les tendances “postdigitales” dans la musique électronique contemporaine [1999] », *op. cit.*, p. 179-192. Cité par Olivier Quintyn, *op. cit.*, p. 184.

<sup>209</sup> « Is it weird that the sounds you can create make me miss my childhood, it's bringing back lots of memories », MK\_2023, « commentaire », dans Once Upon A Tone, *MY FIRST 19 MINUTES USING CHASE BLISS AUDIO GENERATION LOSS MKII*, YouTube, septembre 2022. En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=DHVZ8xZGX\\_A&t=874s](https://www.youtube.com/watch?v=DHVZ8xZGX_A&t=874s). [consulté le 17.02.2025].

<sup>210</sup> *Ibid.*

débordée ? [...] comme si une patine génératonnaelle difficilement palpable venait nimber d'une aura d'authenticité non seulement les objets que le progrès technique a rendus obsolètes, mais aussi les expériences sonores et médiatiques que ces outils technologiques autorisaient.<sup>211</sup>

Dans le cas de la *vaporwave*, le *glitch* est employé de façon ambiguë. D'une part, le *glitch* sert à déconstruire non pas la structure technique qui soutient l'œuvre, mais la fascination nostalgique de ces technologies du passé, omniprésentes dans la culture de masse contemporaine. De l'autre, le *glitch* fait office de puissant véhicule émotionnel nous reliant à ce passé. Ainsi le *glitch* dans la *vaporwave* relèverait à la fois de la proximité affective et de la distance critique. Cette ambivalence *a priori* contradictoire est caractéristique du métamodernisme, et singulièrement de la *vaporwave* comme nous allons l'analyser.

## Détériorations du signal dans *night-time television service* de *national network* :

La détérioration de signal est un des éléments esthétiques les plus caractéristiques de la *vaporwave*. Dans l'album *night-time television service* de *national network*<sup>212</sup>, cette dégradation se marque dans tout l'album par un son étouffé par une compression faisant écho aux enregistreurs à bande amateurs des années 1980. En résulte un son caractéristique, avec une plage dynamique limitée par une forte compression, et des hautes fréquences étouffées. La piste saute à 1m03s sur le titre *channel surfing*, cette anomalie est un choix délibéré qui rappelle à l'auditeur la sensation auditive d'une piste qui sautait sur les technologies médiatiques d'antan. Un grésillement court tout au long de la piste *tonights line-up*, le type de grésillement qui se produit lorsqu'un problème de tension survient dans un circuit électrique. Sur la piste *nightline*, ce grésillement revient mais en plus aigu. Cette piste s'arrête d'ailleurs en plein milieu d'une mesure à 2m31s, comme si quelque chose était venu brusquement couper l'appareil.

Par son aspect ironique, la *vaporwave*, et singulièrement *night-time television*, se distingue de genres similaires comme la *synthwave* ou la *chillwave* (qui ont émergé en même temps comme le souligne Lucas Cantinelli<sup>213</sup>). La *synthwave* et la *chillwave* sont dans une logique de pastiche des années 1980 : ils reprennent des éléments esthétiques comme les néons, l'imagerie des bornes d'arcade, les sons de synthétiseurs d'époque, vocodeurs, etc., dans une perspective industrielle et commerciale (comme en atteste le succès récent de *Nightcall* de

---

<sup>211</sup> Olivier Quintyn, « L'ère du glitch : utopie et réification. Pour une théorie critique rétrospective », *op. cit.*, p. 179.

<sup>212</sup> *national network*, *night-time television service*, Frequency Sub-Zero, Bandcamp, 2021. En ligne : <https://frequencysub-zero.bandcamp.com/album/night-time-television-service>, [consulté le 17.02.2025].

<sup>213</sup> Lucas Cantinelli, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the “New” Aesthetic of an Imagined Nostalgia », *art. cit.*, p. 144.

Kavinsky *feat.* Angèle, repris pour la cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques). La *vaporwave* peut être comprise comme une caricature de ces genres, en allant puiser des éléments des années 1980 qu'on aurait justement tendance à oublier, comme les musiques de supermarché, l'ambiance des bureaux à l'américaine, les jingles publicitaires, émissions radio anecdotiques, et autres archives tombées dans l'oubli (Lucas Cantinelli remarque d'ailleurs que la commercialisation de la *vaporwave* est d'ailleurs tout simplement impossible étant donné que le genre fonctionne sur le braconnage d'échantillons audio et vidéo en faisant fi du droit d'auteur<sup>214</sup>).

Tandis que des genres comme la *synthwave* reprennent simplement des éléments esthétiques rétro sans les questionner, *night-time television* détériore particulièrement son signal audio, fait apparaître des grésillements de fond, et coupe brusquement la musique en plein milieu. À travers ces éléments, *national network* est hautement réflexif sur sa construction du rapport au temps. L'usage abondant de *glitch* n'est pourtant pas un moyen pour *national network* de révéler les fondations techniques qui supportent l'album dans une visée déconstructive ; l'album n'est pas écouté sur une radio-cassette dans un pavillon de banlieue américain des années 1980. L'usage abondant de *glitch* permet à *national network* de signifier, voire de sursignifier sa passéité<sup>215</sup> ; de mettre en évidence le caractère construit et factice de son rapport au temps, et par cette occasion de permettre au côté viscéral et émotionnel de la nostalgie d'exister en même temps que sa propre critique. On retrouve cet usage ambigu de la nostalgie exemplifié dans un commentaire de Regent 909 qui, comme de nombreux commentaires sous les albums de *vaporwave*, nous parle de son expérience nostalgique : « Onirique, brumeux et simplement adorable, cet enregistrement me ramène à l'époque d'il y a plus de 25 ans quand les seules choses qui comptaient étaient toi, le sofa et la lumière d'un publireportage insensé à propos de la perte de cheveux. 10/10, j'aurais juste souhaité que ça dure plus longtemps. ❤<sup>216</sup> » [nous traduisons]. Ce commentaire fait état de nostalgie ironique : d'un côté, Regent 909 nous parle sincèrement de son expérience nostalgique de retour en arrière, de l'autre il ironise sur le fait qu'il aurait été absorbé à l'époque par une télévision qui l'abreuvait de programmes

---

<sup>214</sup> *Ibid.*

<sup>215</sup> Caractère de ce qui est passé. Tandis que le passéisme désigne plutôt une tendance présente à regarder vers le passé.

<sup>216</sup> « Dreamy, hazy and just lovely, this record takes me back to a time more than 25 years ago when the only things in existence were you, the sofa and the light from nonsensical TV infomercials about hair loss. 10/10, just wished it was longer. ❤ », Regent 909, « commentaire » dans *national network*, *night-time television service*, Frequency Sub-Zero, Bandcamp, juillet 2023. Disponible sur : <https://frequencysub-zero.bandcamp.com/album/night-time-television-service> [consulté le 17.02.2025].

abrutissants. Ce commentaire exprime à la fois la conscience du fait que ce n'était pas forcément mieux avant, et l'expérience pourtant sincère du sentiment nostalgique.

### 3.1.3. Médias, mémoire, et nostalgie compensatoire dans la *signalwave*

Parmi les nombreux genres composant la *vaporwave*, l'un d'eux se distingue dans son rapport explicite aux médias : la *signalwave*. La *signalwave* est basée sur l'exploitation musicale d'échantillons puisés dans des émissions tv oubliées, dans des spots publicitaires des années 1980-1990, dans des émissions radios disparues. L'objectif de la *signalwave* est de sonner comme un signal désarticulé à travers le filtre d'une technologie de communication défaillante. La recherche de ces sources audio relève bien souvent de l'archéologie médiatique ; les artistes doivent donc faire preuve d'imagination pour retrouver ces *dead media*. Le nom des artistes de *signalwave* est plutôt évocateur sur la place des médias dans leur œuvre : International Telecom, Infinity Frequencies, National Network, CT57, Antenna Decay, Astra 1A, Video Interface, etc. Le nom des albums l'est tout autant : *Channel Tuning*, *Satellite Frequencies*, *Transmitter Charlie 113.2 MHz*, parmi d'autres.

L'album *Basses Pressions* d'Indicatif<sup>217</sup> est un album conceptuel qui met en scène le paysage sonore télévisé français des années 80. Il s'ouvre sur la piste *Générique*, qui échantillonne le son typique d'un générique de météo de l'époque. La piste *Stratosphère* laisse entendre un échantillon sur fond de musique plateau qui revient sporadiquement « les températures relevées à la mi-journée [...] le temps en Europe prévu pour cette après-midi [...] les températures prévues pour cette après-midi [...] et voici encore le temps tel qu'il était observé à la mi-journée », seules paroles prononcées pendant les 1m33s de la piste. La piste *Week-end sportif* est un mélange de commentaire sportif, d'interlude musical et de transition entre programmes. La musique s'ouvre en plein milieu d'une phrase, comme si le spectateur avait zappé à ce moment-là, « [...] pour en résultat plus de cent mille francs. C'est même intéressant au rang inférieur, 41 francs pour les 7 numéros de la chance. ». Une musique plateau poursuit, et se coupe brusquement pour laisser place aux chants d'un stade, accompagnés par un commentaire : « À propos de chance, bonne chance à vous Michel et merci surtout pour toutes les émotions que vous nous avez procurées ! », la musique zappe à nouveau sur un autre échantillon « Wimbledon plus prestigieux tournoi de tennis, c'est l'affaire d'Antenne 2, tous les jours à partir du jeudi 28 juin de 15h à 18h vous avez rendez-vous sur le gazon de l'Open de Grande-Bretagne avec John McEnroe, Jimi Connors, Mats Wilander, Ivan Lendl, et les

<sup>217</sup> Indicatif, *Basses Pressions*, Indicatif, Bandcamp, 2023. En ligne : <https://indicatif.bandcamp.com/album/basses-pressions>, [consulté le 17.02.2025].

autres. Sans oublier le rendez-vous le plus important, la finale de Wimbledon en direct sur Antenne 2 le dimanche 18 août ! ». La piste *Pause Publicitaire* est faite à partir d'un jingle publicitaire de Peugeot : pendant 39 secondes la musique nous entraîne au son d'un « Peugeot, c'est facile [...] Peugeot, c'est tranquille ». Les trois dernières pistes *Informations du Soir*, *Fin de la Transmission*, et *Interlude*, annoncent la fin de l'album qui se comprend comme un *flashback* musical mettant en scène le paysage sonore d'un foyer typique des années 1980, enveloppé par le son de la télévision.

L'analyse de Laura Glitsos peut nous aider à comprendre l'expérience activée par l'album *Basses Pressions* de Indicatif. Elle parle d'un jeu de mémoire (*memory play*) à travers la « nostalgie compensatoire<sup>218</sup> », un concept emprunté à Chris Healey pour décrire la nostalgie pour « quelque chose qui n'a jamais eu lieu<sup>219</sup> ». Ce type de nostalgie est appelée *anemoia*<sup>220</sup> par John Koenig<sup>221</sup>, tandis que Lucas Cantinelli le rapproche du mot gaélique *hiraeth*<sup>222</sup>. Cette « nostalgie compensatoire » est pour Laura Glitsos le résultat de la saturation médiatique des sociétés occidentales contemporaines et de la fracturation de l'historicité à l'ère postmoderne<sup>223</sup>. Les commentaires faisant état de cette nostalgie pour quelque chose qui n'a jamais eu lieu fleurissent sous les post Reddit, vidéos YouTube, et dans les recoins de Bandcamp<sup>224</sup> (non pas les événements dont la remédiation se fait par les archives, qui eux ont eu lieu, mais bien leur expérience par le public de la *vaporwave*).

Sous une vidéo de l'album *Satellite Frequencies* de Video Interface, un album de *signalwave* assez similaire, on peut par exemple lire ces commentaires : « Ça me rappelle... En fait je ne sais pas quoi, mais c'est chouette<sup>225</sup> », en réponse : « c'est chouette mais légèrement

---

<sup>218</sup> Laura Glitsos, « Vaporwave, or music optimised for abandoned malls », art. cit., p. 104.

<sup>219</sup> Chris Healy, « Dead Man: Film, Colonialism, and Memory », dans Katharine Hodgkin, Susannah Radstone (dir.), *Memory, History, Nation: Contested Pasts*, New Brunswick, Transaction, 2006, p. 222. Cité par Laura Glitsos, art. cit., p. 104.

<sup>220</sup> Nostalgie pour un lieu, une époque, que l'on a pas connu.

<sup>221</sup> John Koenig, « Anemoia: Nostalgia For A Time You've Never Known », YouTube, 2014, [www.youtube.com/watch?v=wH6ZCIRjI14](https://www.youtube.com/watch?v=wH6ZCIRjI14), [consulté le 14.11.2022]. Cité par Lucas Cantinelli, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the "New" Aesthetic of an Imagined Nostalgia », art. cit., p. 144.

<sup>222</sup> Terme n'ayant aucune traduction valable en français. Il se rapproche du terme « *saudade* » qui désigne en espagnol une forme de douce mélancolie. Le terme « *hiraeth* » désigne en gaélique une forme de mal du pays, de mélancolie, de nostalgie, mêlangé à du désir et de l'espoir. Terme employé ici par Lucas Cantinelli, *Ibid.*

<sup>223</sup> Laura Glitsos, art. cit., p. 104-107.

<sup>224</sup> Bandcamp est une plateforme de vente et de streaming musicale. Elle est particulièrement utilisée dans les musiques indépendantes, notamment car elle offre un système de rémunération des artistes beaucoup plus juste que Spotify ou YouTube.

<sup>225</sup> « This reminds me... Actually I don't know of what, but it's nice », Libatonvhs, « commentaire », dans Video Interface, *Satellite Frequencies*, Signalwave YouTube. En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=6BQ\\_4M3wUfE](https://www.youtube.com/watch?v=6BQ_4M3wUfE) [consulté le 17.02.2025].

étrange<sup>226</sup> » [nous traduisons]. Un autre commentaire dit ceci : « C'est une ambiance sur laquelle il est difficile de mettre des mots, pour moi tout du moins. Pour moi, ça me rappelle certains de mes tout premiers souvenirs, d'avant le 11 septembre, quand j'avais 3 ou 4 ans.<sup>227</sup> » [nous traduisons]. Cela fait écho au commentaire d'un utilisateur de *Reddit*, épingle par Laura Glitsos dans son analyse : « la *Vaporwave* est pour moi un souvenir confus. Né en '98, je ne me rappelle pas les 90's, et me rappelle vaguement le début des années 2000's. La plupart de mes connaissances de comment la vie était est donc basée sur des suppositions et des souvenirs flous.<sup>228</sup> » [nous traduisons]. Ces albums auraient donc tendance à provoquer la nostalgie, et faire remonter des souvenirs assez flous d'un temps où l'auditeur était enfant en bas-âge. La frontière entre la réalité du souvenir évoqué et son évocation est poreuse. Dans l'album *Basses Pressions*, cela se marque par la nostalgie d'un moment et d'un lieu (la fin des années 1980 devant la TV dans le salon familial) à peine connu, voire jamais vécu.

La nostalgie compensatoire à l'œuvre dans la *vaporwave* serait donc un jeu de mémoire et cette nostalgie résulterait de l'interaction de l'oubli et du souvenir qui coexistent dans un espace médiatique saturé comme l'analyse Laura Glitsos<sup>229</sup>. Pour Andreas Huyssens : « les processus psychiques du souvenir, du refoulement, et de l'oubli chez un individu sont amplifiés dans les sociétés de consommation contemporaines<sup>230</sup> » [nous traduisons]. Le sentiment de nostalgie compensatoire serait en réalité, d'après Laura Glitsos, une manière pour l'auditeur de musiques comme l'album *Basses Pressions* de compenser « la fragmentation des modes traditionnels de souvenir<sup>231</sup> ». Il n'a probablement jamais entendu ce commentateur sportif, n'a jamais assisté à ce tournoi de Wimbledon, n'a peut-être pas connu les francs, Antenne 2, ou bien il s'en rappelle à peine. Mais le fait que ces souvenirs soient faux, flous ou suggérés ne l'empêche pas de les expérimenter de façon personnelle ou signifiante. Comme dans le

<sup>226</sup> « it's nice but slightly eerie », MPC3000XL , « commentaire », dans Video Interface, *Satellite Frequencies*, Signalwave, YouTube. En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=6BQ\\_4M3wUfE](https://www.youtube.com/watch?v=6BQ_4M3wUfE) [consulté le 17.02.2025].

<sup>227</sup> « Its a vibe that's hard to put into words, at least for me anyways. For me though this reminds me of some of my earliest pre 9/11 memories when I was 3-4 years old », Schwrixzetter, « commentaire », dans Video Interface, Video Interface, *Satellite Frequencies*, Signalwave, YouTube. En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=6BQ\\_4M3wUfE](https://www.youtube.com/watch?v=6BQ_4M3wUfE) [consulté le 17.02.2025].

<sup>228</sup> « Vaporwave to me, is a fuzzy memory. Being born in '98, I don't remember the 90's, and only vaguely remember the early 2000's. Therefore, most of my knowledge of what life was like is based off of assumptions and blurred memories. », SockMice, « Vaporwave represents a fogged window reflecting snippets of childhood memories », r/Vaporwave, Reddit, 2015. En ligne : [https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/33zdbc/what\\_vaporwave\\_is\\_to\\_me/cqpwl6](https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/33zdbc/what_vaporwave_is_to_me/cqpwl6). Cité par Laura Glitsos, « Vaporwave, or music optimised for abandoned malls », art. cit., p. 104.

<sup>229</sup> Laura Glitsos, « Vaporwave, or music optimised for abandoned malls », art. cit., pp. 104-107.

<sup>230</sup> « psychic processes of remembering, repression, and forgetting in an individual are writ large in contemporary consumer societies », Andreas Huyssen, « Present pasts: media, politics, amnesia », *Public Culture*, vol. 12, n° 1, 2000, p. 27. Cité par, Laura Glitsos, « Vaporwave, or music optimised for abandoned malls », art. cit., p. 107.

<sup>231</sup> « the fracturing of traditional modes of memory », Laura Glitsos, *ibid*.

commentaire de Schwxrzitter<sup>232</sup>, ces souvenirs renvoient à des expériences personnelles comme celle de l'enfance, du foyer familial, d'une époque où le futur paraissait moins sombre, etc. Cette analyse soutient donc l'hypothèse d'une nostalgie performative dans notre objet, une façon d'expérimenter la mémoire et l'oubli à travers le jeu, de se (re)construire dans le présent pour le sujet qui écoute, quand bien même les souvenirs suggérés ne sont pas les siens, ou sont créés de toutes pièces.

### 3.2. Les spectres qui hantent la *vaporwave*.

#### 3.2.1. L'hantologie

Nous l'avons vu, la nostalgie à l'œuvre dans la *vaporwave* peut être analysée comme un jeu de mémoire permettant de négocier avec la perte, l'oubli, et le désir du passé. Mais de quel passé parle-t-on ? Grafton Tanner parle de marchandisation des spectres qui hantent les technologies et médias contemporains, et qui prennent particulièrement forme dans la *vaporwave*<sup>233</sup>. Ces présences « spectrales » se manifestent notamment à travers les erreurs techniques et la dégradation des signaux, qui révèlent le caractère fantomatique des archives auxquelles nous sommes confrontés par un décalage entre ce qu'une machine fait, et ce qu'elle est censée faire<sup>234</sup> ; mais également à travers les figures représentées par les échantillons employés comme matériaux et leurs provenances comme l'analyse par exemple Richard Bégin à propos de la *dark ambient*, un genre d'*ambient* produit à partir de dégradations d'archives<sup>235</sup>.

Cette métaphore spectrale fait écho à la notion d'*hantologie*. Le terme est initialement un néologisme employé par Jacques Derrida dans *Spectres de Marx*. Il y contracte les termes « ontologie » et « hanter » pour faire référence à un présent construit sur l'absence du passé<sup>236</sup>. Cette notion fut reprise par Mark Fisher dans *Spectres de ma vie : Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus*. Pour ce dernier, « il faut penser l'hantologie comme la puissance d'agir du virtuel, où le spectre est compris non comme une chose surnaturelle, mais comme ce qui agit sans exister (physiquement)<sup>237</sup> ».

---

<sup>232</sup> Schwxrzitter, « commentaire », dans Video Interface, *Satellite Frequencies*, Signalwave, YouTube, 2022, disponible sur : [https://youtu.be/6BQ\\_4M3wUfE](https://youtu.be/6BQ_4M3wUfE), [consulté le 17.02.2025].

<sup>233</sup> Grafton Tanner, *Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts*, *op. cit.*

<sup>234</sup> *Ibid.*, p. 5.

<sup>235</sup> Richard Bégin, « Hantologie de l'archive : le Dark Ambient et la sonographie du désastre », *Filigrane*, n° 29, 2024, p. 1.

<sup>236</sup> Jacques Derrida, *Spectres de Marx : l'état de la dette, le travail du deuil et la nouvelle Internationale*, Éditions Galilée, Paris, 1993. Cité par Mark Fisher, *Spectres de ma vie : Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus*, *op. cit.*, p. 31.

<sup>237</sup> Mark Fisher, *ibid.*

D'après Mark Fisher, les productions dans la musique électronique contemporaine patineraient<sup>238</sup>. La pratique de l'échantillonnage donne lieu à une éternelle remédiation de fragments du passé, et à la difficulté d'imaginer des sonorités réellement nouvelles comme ce fut le cas par exemple avec le *rock and roll*, le *punk* ou encore la *techno* lorsqu'ils sont apparus. Autrement dit, un auditeur de 2005 serait beaucoup moins surpris de la musique écoutée en 2025, que ne le serait un auditeur de 1975 à qui on ferait écouter de la musique de 1995<sup>239</sup>. Si l'on considère que la musique patine, alors le deuil d'époques disparues deviendrait impossible car les spectres du passé sont sans cesse réinvoqués par les productions culturelles contemporaines. Ce deuil impossible laisserait place à la hantise et à la mélancolie<sup>240</sup>. Pire, l'incapacité de produire des narratifs prospectifs va de pair avec « la lente annulation du futur<sup>241</sup> ». Franco Berardi entend le « futur » dans cette expression non pas de façon temporelle, mais plutôt vis-à-vis de la perception présente de notre avenir, et de sa mise à mal avec les échecs des « mythologies » du communisme, de la démocratie, de l'État-providence, ou encore du progrès scientifique<sup>242</sup>. Les promesses de progrès pour l'avenir semblent s'estomper les unes après les autres depuis les années 1990 : la gauche occidentale s'est libéralisée, l'URSS n'existe plus, les démocraties et l'État-providence s'estompent au profit de régimes libéraux plus autoritaires, et le progrès technique n'est plus en corrélation avec l'amélioration de nos conditions de vie comme il a pu l'être aux premières heures de la société de consommation.

L'analyse de Mark Fisher est cependant assez pessimiste. Dans son analyse, le blocage culturel lié à la remédiation constante de sources préexistantes est un état qui n'arrive pas à être dépassé<sup>243</sup>. Pour le dire avec ses mots : « la meilleure façon de décrire cette nostalgie dorénavant si généralisée n'est peut-être pas d'en parler comme d'un profond désir pour le passé, mais plutôt comme d'une incapacité à produire de nouveaux souvenirs<sup>244</sup> ». Or, en se positionnant en réaction à la « crise de l'historicité<sup>245</sup> », l'art métamoderne pourrait constituer une réponse à cette impasse en partant de l'intérieur même de ce cadre pour un nombre croissant d'artistes contemporains, en ce compris ceux de la *vaporwave*. Après avoir analysé la façon dont les spectres hantent le genre, nous proposerons que la *vaporwave* dépasse la déconstruction

<sup>238</sup> *Ibid.*, pp. 21-25.

<sup>239</sup> *Ibid.*

<sup>240</sup> *Ibid.*, p. 37.

<sup>241</sup> Franco Berardi, *After the Future*, Chico, AK Books, 2011, pp. 18-19. Cité Mark Fisher, *Spectres de ma vie : Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus*. *op. cit.*, p. 20.

<sup>242</sup> Franco Berardi, *After the Future*, *op. cit.*, pp. 18-19. Cité Mark Fisher, *Spectres de ma vie : Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus*. *op. cit.*, p. 20.

<sup>243</sup> Mark Fisher, *ibid.*, pp. 27-30.

<sup>244</sup> *Ibid.*, pp. 127-8.

<sup>245</sup> Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif* (1989), *op. cit.*, p. 68.

de la facticité des souvenirs qu'elle mobilise ou la simple mise en avant du symptôme d'incapacité à transcender le présent et imaginer l'avenir ; et constituerait plutôt une tentative sincère de (re)construction de l'historicité, de quête sens, et de profondeur émotionnelle dans un substrat postmoderne.

Richard Bégin note par ailleurs que les productions hantologiques ne nous confrontent pas au passé, mais bien à leur médiation dans le présent :

Je m'étonne d'entendre avant toute chose une médiation qui s'interpose entre le présent de la consultation et le passé de la capture [...] Le spectre de l'archive n'est pas un passé révolu, mais bien la présence persistante d'une cessation, laquelle hante l'archive dès son origine.<sup>246</sup>

La *vaporwave* en tant que genre hantologique s'inscrit dans cette médiation, et la manière dont le genre représente le passé est toujours liée au présent dans lequel on l'écoute. Les années 1980 et 1990 qui hantent la *vaporwave* renvoient à un monde où les bouleversements en cascade de ce début de XXI<sup>e</sup> siècle n'étaient pas venus traumatiser notre conscience collective. Pour Naomi Klein, le 11 septembre a constitué le premier pivot de ce siècle ainsi qu'un véritable trauma culturel en Occident, et singulièrement aux États-Unis<sup>247</sup>. Elle compare le 11 septembre à une sorte « d'an zéro », figurant le « choc des civilisations », et la victoire du capitalisme autoritaire. Cette fracture a eu pour effet de reléguer le passé dans un monde « pré-11 septembre<sup>248</sup> », qui est précisément figuré dans les œuvres de *vaporwave*. D'autres attentats ont suivi partout en Occident, érodant à chaque fois un peu nos sociétés, et marquant à chaque fois plus la distance qui nous sépare de la fin du XX<sup>e</sup> siècle. La crise financière de 2008 fut le second trauma culturel du début de siècle pour Grafton Tanner<sup>249</sup> ; bouleversant l'économie, elle a entraîné des conséquences en cascade sur la vie des citoyens, et a plongé les nouvelles générations dans un climat d'incertitude quant à leur avenir. La crise écologique est venue également entacher nos capacités à nous projeter sereinement dans le futur, tandis que l'isolement lié à la pandémie de Covid a enfoncé le clou des problèmes de santé mentale des nouvelles générations. La guerre en Ukraine a sonné la fin d'une paix relative en Europe depuis la fin de la seconde guerre mondiale, et plus encore depuis la fin de la guerre froide. Enfin, l'extrême droite s'empare des parlements les uns après les autres, agitant le spectre d'un retour en arrière en matière de droits humains, de féminisme, d'égalité des chances, d'écologie, d'accueil des réfugiés, etc. Les années 1980 et 1990 ont également eu leur lot de

<sup>246</sup> Richard Bégin, « Hantologie de l'archive : le Dark Ambient et la sonographie du désastre », art. cit., pp. 4-5.

<sup>247</sup> Naomi Klein, *The Shock Doctrine: The Rise of Disaster Capitalism*, New York, Picador, 2008, p. 20. Cité par Grafton Tanner, *Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts*, op. cit., p. 51.

<sup>248</sup> *Ibid.*

<sup>249</sup> Grafton Tanner, *ibid.*, p. 52.

guerres et de crises et il n'est pas question de hiérarchiser les difficultés de telle ou telle génération. Cela étant dit, pour les générations Y et Z, ces crises constituent leurs moments charnières entre deux époques et des facteurs d'érosion progressive de leur capacité à se projeter dans le futur.

Richard Bégin nous fournit des outils précieux dans *Hantologie de l'archive* pour analyser plus précisément l'inscription sémiotique des spectres dans les remédiations des archives, dans le genre de la *dark ambient*. Il distingue deux types de figures de « ce qui à la fois n'est plus et n'aura jamais été<sup>250</sup> ». D'une part les effets sonores anachroniques (dans son cas la saturation, le *wow and flutter*, mais nous pouvons élargir à d'autres comme les bruits de surtension, le *slowed and reverb*, la compression analogique de mauvaise qualité, les coupures de fréquences inhérentes au matériel, etc.), et de l'autre les sources elles-mêmes issues du passé<sup>251</sup>. Ces effets sont qualifiés d'anachroniques car ils résultent de bruits électroniques, de limitations techniques, d'artefacts inhérents aux technologies issues du passé, qui ont aujourd'hui été corrigées (et été reproduits pour leur caractère authentique). Nous allons donc analyser dans ce point comment ces figures spectrales sont représentées dans notre objet.

### 3.2.1.1. Les échantillons tirés du passé :

11 septembre et trauma culturel :

Commençons par la pochette de l'album le plus connu du genre, *Floral Shoppe* de Macintosh Plus. Sur cette pochette figure une image de Manhattan détériorée, aux couleurs saturées. On y aperçoit la présence spectrale des tours jumelles. Dans une perspective hantologique, la présence des tours jumelles sur une pellicule Fujifilm dégradée<sup>252</sup> n'est pas tellement à lire dans la dénotation du passé new-yorkais qu'elle représente, que dans la connotation de sa disparition dans le temps présent, et plus largement du traumatisme que sa disparition a engendré en Occident ainsi que de la fin d'une époque culminante du capitalisme tardif. Pour Laura Glitsos, la *vaporwave* deviendrait une sorte de *catharsis* en faisant la médiation de figures qui symbolisent les traumas culturels<sup>253</sup>, définis par Jeffrey Alexander et

---

<sup>250</sup> Richard Bégin, « Hantologie de l'archive : le Dark Ambient et la sonographie du désastre », art. cit., p. 1.

<sup>251</sup> *Ibid.*

<sup>252</sup> Que j'ai consulté le 23.04.2024, il était possible de la retrouver en entier sur YouTube mais la vidéo a depuis été supprimée. On peut cependant en retrouver un extrait ainsi que le lien vers la vidéo supprimée sur abandonedxearth, « *Floral Shoppe* cover original photo comes from a Fuji commercial ». *r/Vaporwave*, Reddit, 2021, en ligne : [https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/pbnzvz/floral\\_shoppe\\_cover\\_original\\_photo\\_comes\\_from\\_a/](https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/pbnzvz/floral_shoppe_cover_original_photo_comes_from_a/), [consulté le 03.03.2025].

<sup>253</sup> Jeffrey Alexander *et al.*, *Cultural Trauma and Collective Identity*, University of California, 2004, p. 1. Cité par Laura Glitsos, « Vaporwave, or music optimised for abandoned malls », art. cit., pp. 107-108.

al. comme des résidus dans la psyché collective « quand les membres d'une collectivité ont le sentiment d'avoir été sujet à d'horribles évènements qui laissent une marque indélébile dans leur conscience collective, marquant leur mémoire à jamais<sup>254</sup> » [nous traduisons]. La dégradation du souvenir et le passage du temps figurés par l'échantillon de la publicité Fujifilm<sup>255</sup> sont renforcés par l'effet visuel de dégradation de la pellicule qui laisse place à des couleurs surréalistes.

Figure 8 : Macintosh Plus, *Floral Shoppe*, Bandcamp, 2011. En ligne : <https://vektroid.bandcamp.com/album/floral-shoppe>, [consulté le 12.03.2025].



Centres commerciaux : les palmiers d'intérieur, les néons, et les non-lieux :

*NEON PALM MALL (Vaporwave Mix + Video)* de SPLIFF RADIOシヨー+<sup>256</sup> est une vidéo de *mallsoft*, un genre de *vaporwave* assez populaire qui a pour but de représenter une expérience du souvenir de l'ambiance des centres commerciaux des années 1980 et 1990. La vidéo qui accompagne le mix est réalisée à partir d'archives dont l'origine exacte serait aussi fastidieuse à retracer qu'anecdotique pour notre analyse. On y retrouve énormément de vidéos

<sup>254</sup> « when members of a collectivity feel that they have been subjected to a horrendous event that leaves indelible marks upon their group consciousness, marking their memories forever », Jeffrey Alexander et al., *Cultural Trauma and Collective Identity*, University of California, 2004, p. 1. Cité par Laura Glitsos, « Vaporwave, or music optimised for abandoned malls », art. cit., pp. 107-108.

<sup>255</sup> Abandonedxearth, « *Floral Shoppe* cover original photo comes from a Fuji commercial ». r/Vaporwave, Reddit, 2021, en ligne : [https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/pbnzvz/floral\\_shoppe\\_cover\\_original\\_photo\\_comes\\_from\\_a/](https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/pbnzvz/floral_shoppe_cover_original_photo_comes_from_a/), [consulté le 03.03.2025].

<sup>256</sup> SPLIFF RADIOシヨー+, *NEON PALM MALL (Vaporwave Mix + Video)*, YouTube, 2016. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=FZUfiW3W1KY>, [consulté le 04.03.2025].

amateurs réalisées avec des caméscopes familiaux. Sur la piste de Discounscious, *Enter Through the Lobby*<sup>257</sup> par exemple (1m00s), les vidéos tournées par des passants de centres commerciaux de l'époque s'enchaînent : une allée de centre commercial bondée, où on arrive à discerner les néons roses et bleus qui éclairaient l'intérieur, une vidéo de quelqu'un descendant un escalator, un plan panorama qui filme les devantures des magasins, une avancée à travers un restaurant, et un tas de figures récurrentes de cette époque – ou en tout cas du souvenir de cette époque – qui sont souvent symbolisées dans la *vaporwave* (les néons, les palmiers d'intérieur, les escalators, les halls d'entrée, etc.). On y retrouve aussi des vidéos promotionnelles des centres commerciaux et de leurs magasins, comme sur la piste *MAC TONIGHT*<sup>258</sup> de SAINT PEPSI (8m03s). La piste s'ouvre sur un lâcher de ballons de toutes les couleurs, suivi par plusieurs plans publicitaires où l'on voit un couple de jeunes, des mères qui vont faire un tour entre amies, des jeunes qui se réunissent, arborant toutes et tous un sourire caractéristique des publicités américaines de l'époque car ils se rendent dans l'endroit merveilleux que représente alors le centre commercial (dans l'optique de la publicité). La piste *Mattress Store*<sup>259</sup> de Discounscious (43m11s) est un échantillon d'une musique d'ascenseur (Isabel de Piero Piccioni<sup>260</sup>). Ce dernier est dégradé, ralenti, avec beaucoup de réverbération et a un filtre passe-haut sur les basses fréquences. La vidéo qui l'accompagne est une publicité des années 1980 pour un matelas amovible, le « Craftmatic II ».

George Lewis note en 1989 que le centre commercial est devenu bien plus qu'un lieu de consommation pour la classe moyenne états-unienne ; il s'agit d'un espace important de socialisation<sup>261</sup>. Pour Adam Trainer, la *vaporwave* imite en quelque sorte la bande son sédatrice du paysage sonore qui accompagnait la culture des centres commerciaux dans les années 1980<sup>262</sup>. Ces figures de centres commerciaux ne concernent cependant pas que les États-Unis, la *vaporwave* a eu du succès en Europe car les figures qu'elle donne à voir sont celles de la

---

<sup>257</sup> *Ibid.*

<sup>258</sup> *Ibid.*

<sup>259</sup> *Ibid.*

<sup>260</sup> « Disconscious - Mattress Store sampled Piero Piccioni - Isabel », *WhoSampled*. En ligne : <https://www.whosampled.com/sample/371998/Disconscious-Mattress-Store-Piero-Piccioni-Isabel/>, [consulté le 03.03.2025].

<sup>261</sup> George Lewis, « Rats and bunnies: core kids in an American mall », dans *Adolescence*, vol. 24, n° 96, p. 881. Cité par Laura Glitsos, « Vaporwave, or music optimised for abandoned malls », art. cit., p. 103.

<sup>262</sup> Adam Trainer, « From Hypnagogia to Distroid: Postironic Musical Renderings of Personal Memory », art. cit., p. 421. Cité par Laura Glitsos, « Vaporwave, or music optimised for abandoned malls », art. cit., p. 103.

société de consommation globalisée, en particulier des « non-lieux » qui, comme l'analyse Marc Augé, ont tendance à se multiplier depuis la « surmodernité<sup>263</sup> ».

Encore une fois, tous ces échantillons nous renvoient au décalage qui sépare l'espace représenté du moment présent. Il s'agit bien moins d'un document visant à représenter de manière objective les centres commerciaux américains des années 1980 et 1990, que de nous parler du présent dans lequel ces espaces qui symbolisent la bulle de bien-être factice et l'esthétique kitsch, et d'une certaine façon l'apogée de la société de consommation, ayant soit disparu, soit ayant vu leur fonction et leur fréquentation complètement modifiées.

Techno-orientalisme et rétrofuturisme :

Un autre spectre qui hante couramment la *vaporwave* est celui du Japon des années 1980 et 1990. On le retrouve notamment à travers l'usage massif d'échantillons issus de la *city pop*, une qualification musicale assez large qui englobe la musique japonaise influencée par la musique occidentale apparue à partir des années 1980. 誘惑の目 de t e l e p a t h テレパシー能力者<sup>264</sup> est produit à partir d'un échantillon de 热帯夜 de Mariko Tone<sup>265</sup> (刀根麻理子), 星間性交 du même artiste est produite à partir de 冬のフォトグラフ du groupe Wink. Le dernier album d'Indicatif, シャットダウン<sup>266</sup>, est un album qui suit la même logique que *Basses Pressions*<sup>267</sup> analysé plus haut. Il met ici en scène des échantillons issus de la télévision japonaise des années 1980, avec son lot de publicités en japonais et de musiques de programmes télévisés. Le spectre du Japon des années 1980 et 1990, c'est celui d'une époque révolue où le Japon est perçu – et représenté – par l'Occident comme une société futuriste, à la pointe de la technologie, qui préfigurerait ce que l'Occident pourrait devenir. Ces représentations occidentales du Japon à la fin du XX<sup>e</sup> siècle ont été analysées, et qualifiées de « techno-orientalistes » par David S. Roh, Betsy Huang et Greta A. Niu dans *Techno-Orientalism*:

---

<sup>263</sup> Marc Augé, *Non-Lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, coll. « La librairie du XXI<sup>e</sup> siècle » 1992.

<sup>264</sup> « t e l e p a t h テレパシー能力者 - 誘惑の目 / Mariko Tone - 热帯夜 », WhoSampled. En ligne : <https://tinyurl.com/2rav7f7b>, [consulté le 03.03.2025].

<sup>265</sup> « Disconscious - Mattress Store sampled Piero Piccioni - Isabel », WhoSampled. En ligne : <https://tinyurl.com/272ptkf>, [consulté le 03.03.2025].

<sup>266</sup> Indicatif, シャットダウン, Bandcamp, 2025. En ligne : <https://indicatif.bandcamp.com/album/-8>, [consulté le 03.03.2025].

<sup>267</sup> Indicatif, *Basses Pressions*, Bandcamp, 2023. Disponible sur : <https://indicatif.bandcamp.com/album/basses-pressions> [consulté le 17.02.2025].

*Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media*<sup>268</sup>. Ils décrivent le technooorientalisme comme suit :

Les imaginaires techno-orientalistes sont imprégnés des langages et des codes du technologique et du futuriste. Ils se sont développés en parallèle des avancées industrielles en occident et font désormais partie du projet occidental de consolidation de sa domination en tant qu'architecte de l'avenir — un projet qui nécessite de configurer l'Orient comme étant en lui-même la technologie par laquelle cet avenir pourra être façonné. Les spéculations techno-orientalistes sur un futur « asiatisé » sont devenues de plus en plus répandues dans le sillage des politiques commerciales néolibérales, qui ont permis une circulation accrue de l'information et du capital entre l'Orient et l'Occident.<sup>269</sup> [Nous traduisons].

Ils analysent le techno-orientalisme comme une expression culturelle des peurs de l'Occident d'être dépassé par l'Orient, en profonde mutation économique et sociale<sup>270</sup>. Le Japon des années 1980 et 1990 représentait donc le futur pour l'Occident. William Gibson, pionnier de la littérature cyberpunk s'est d'ailleurs inspiré de Tokyo comme version futuriste et « asiatisée » de Los Angeles<sup>271</sup>. Kevin Morley et David Robins écrivent ceci :

Si le futur est technologique, et si la technologie s'est "japanisée", alors le syllogisme suggérerait que le futur est désormais également devenu japonais. L'ère postmoderne sera l'ère du Pacifique. Le Japon est le futur, et c'est un futur qui semble transcender et déplacer la modernité occidentale.<sup>272</sup> [nous traduisons].

La fascination de la *vaporwave* semble donc renvoyer au techno-orientalisme obnubilé par le Japon des années 1980 et 1990, car il figure la version du futur promise à l'époque. Un futur dystopique, ou utopique – c'est selon – mais dans les deux cas prospectif pour l'Occident. Mais le mythe technologique perçu par l'Occident dans le Japon est resté à l'état de prophétie et de fantasme : le Japon d'aujourd'hui voit sa population décliner, ses industries technologiques stagner, et son économie dépassée par d'autres acteurs asiatiques, à commencer

---

<sup>268</sup> David S. Roh, Betsy Huang, Greta A. Niu, (dir.), *Techno-Orientalism: Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media*, Rutgers University Press, 2015. Cité par Kim Teagan, « Accelerationism and Techno-Orientalism in Macintosh Plus's *Floral Shoppe* », *The Macksey Journal*, Vol. 1, Article 209, 2020.

<sup>269</sup> « Techno-Orientalist imaginations are infused with the languages and codes of the technological and the futuristic. These developed alongside industrial advances in the West and have become part of the West's project of securing dominance as architects of the future, a project that requires configurations of the East as the very technology with which to shape it. Techno-Orientalist speculations of an Asianized future have become ever more prevalent in the wake of neoliberal trade policies that enabled greater flow of information and capital between the East and the West. », David S. Roh, Betsy Huang, Greta A. Niu, « Introduction », dans David S. Roh, Betsy Huang, Greta A. Niu (dir.), *Techno-Orientalism: Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media*, Rutgers University Press, 2015, p. 2.

<sup>270</sup> *Ibid.*, p. 2.

<sup>271</sup> *Ibid.*, p. 9.

<sup>272</sup> « If the future is technological, and if technology has become 'Japanised,' then the syllogism would suggest that the future is now Japanese, too. The postmodern era will be the Pacific era. Japan is the future, and it is a future that seems to be transcending and displacing Western modernity », David Morley, Kevin Robins, *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes, and Cultural Boundaries*, 1<sup>ère</sup> ed., Londres, Routledge, 1995. Cité par David S. Roh, Betsy Huang, Greta A. Niu, « Introduction », art. cit., p. 2.

par la Chine. Cette utilisation d'échantillons provenant du Japon d'alors est une représentation spectrale des futurs disparus, de spectres d'un futur passé, qui viennent hanter notre présent.

Au-delà des références directes au Japon des années 1980 et 1990, le genre *dreampunk* se distingue par les paysages rétrofuturistes qu'il met en musique. On entend par « rétrofuturisme » la vision qu'on avait du futur dans le passé, remise au goût du jour. On retrouve cette esthétique dans les productions du label Dream Catalogue.

Figure 9 : 2814, 新しい日の誕生, HKE, Bandcamp, 2015.  
En ligne : <https://hkedream.bandcamp.com/album/->, [consulté le 07.03.2025].



Figure 10 : HKE, 愛慕／悲哀, Dream Catalogue, Bandcamp, 2015. En ligne : <https://dreamcatalogue.bandcamp.com/album/--18>, [consulté le 07.03.2025].

Hong Kong Express, fondateur du label, a choisi son nom en référence à l'esthétique surréaliste des films de Wong Kar-wai (et singulièrement de *Chungking Express*), tandis que *Hong Kong* selon Philippe Llewellyn renvoie moins à « la ville elle-même qu'[à] ses propres fantômes et aux fantasmes dont elle fait l'objet<sup>273</sup> ». Hong Kong serait ici selon lui un « espace de rêve et de projection<sup>274</sup> », comme en atteste la description de son album *HK* : « The sea of neon rippling waves under a heavy rain that batters the window of the dark hotel room in the middle of the city. There is no point to any of this except beauty. A return of dreams, Hong Kong.<sup>275</sup> ». S'il note que les thèmes et l'esthétique partagent de nombreux points communs

<sup>273</sup> Philippe Llewellyn, « Nouveaux rêves cyberpunk », art. cit., p. 71.

<sup>274</sup> *Ibid.*

<sup>275</sup> « La mer de néons ondule sous une pluie battante qui frappe la fenêtre de la chambre d'hôtel sombre, au cœur de la ville. Tout cela n'a aucun sens, sinon la beauté. Un retour des rêves, Hong Kong. » [nous traduisons], dans HKE, *HK*, Dream Catalogue, Bandcamp, 2015. En ligne : <https://dreamcatalogue.bandcamp.com/album/hk> [consulté le 07.03.2025]. Cité par Philippe Llewellyn, « Nouveaux rêves cyberpunk », art. cit., p. 71.

avec le cyberpunk, comme les centres-villes remplis de gratte-ciels, des nappes de synthétiseur faisant penser à l'OST de *Blade Runner* dans l'album *Route Back Home* ou l'OST de *Ghost in the Shell* selon les albums<sup>276</sup>, l'atmosphère de la métropole dans le *dreampunk* est néanmoins refuge utopique et onirique au présent, plutôt qu'une critique dystopique du futur. Hong Kong Express en témoigne dans une interview :

Mon intérêt pour le futurisme et le surréalisme et ce qui s'en rapproche est principalement né de la frustration que j'ai ressenti envers la mondanité de la vie il y a des années de cela. J'étais au chômage et complètement fauché, me sentais comme si je n'avais pas d'attentes pour mon avenir et que ma musique ne décollerait pas comme je l'espérais. En partant de cette dépression et de cette frustration que je ressentais, j'ai commencé à me perdre dans les rêves et les utopies futuristes.<sup>277</sup> [Nous traduisons].

Il convient par ailleurs de souligner que comme dans le cyberpunk, le technor-orientalisme à l'œuvre dans la *vaporwave* a donné lieu à des débats au sein de sa communauté sur l'appropriation culturelle envers l'Asie orientale dont le genre fait preuve<sup>278</sup>.

#### *Internet kills the video stars:*

Une autre figure qui revient en permanence, comme nous avons déjà pu l'aborder, c'est la télévision. Dans le mix *French Vaporwave Mix Vol.2 : LA SUITE*  <sup>279</sup>, on retrouve par exemple un remix du générique du *Maillon Faible*, qui passait sur TF1 au début des années 2000 (2h15m46s). On y retrouve également le générique des publicités de TF1 de 1986 (49m36s), ou encore le remix d'une publicité pour les rasoirs Gilette Contour + (19m33s). Ces exemples francophones permettent de mieux se rapprocher de la connexion émotionnelle et subjective que l'on peut ressentir à la mise en scène de fragments audio oubliés qui sont issus de notre paysage sonore passé.

Côté États-Unis, la chaîne météo est devenue un genre à part entière : la *weather channel vaporwave*. Et pour cause, les chaînes météos aux États-Unis passaient de la *Muzak* pendant qu'elles affichaient les prévisions. Les commentaires sous les vidéos de *weather channel vaporwave* renvoient souvent à l'enfance, comme c'est le cas sous *Weather Channel Vaporwave*

---

<sup>276</sup> Philippe Llewellyn, *ibid.*

<sup>277</sup> « My interest in futurism and surrealism and the like was born mainly out of a frustration I felt at the mundanity of life many years ago. I was out of work and completely broke, felt like I had no prospects for my future and that my music wouldn't take off as I had hoped. So out of this depression and frustration I felt, I began to lose myself in dreams of futuristic utopias. », dans *Massage Magazine*, « Interview with HKE », *Massage Magazine*. En ligne : <https://themassage.jp/en/archives/7906>, [consulté le 07.03.2025].

<sup>278</sup> Comme par exemple : uforobogrendizer, « Is vaporwave racist? », dans *r/asianamerican*, Reddit, 2016. En ligne :

[https://www.reddit.com/r/asianamerican/comments/3wbqfm/is\\_vaporwave\\_racist/](https://www.reddit.com/r/asianamerican/comments/3wbqfm/is_vaporwave_racist/), [consulté le 17.03.2025].

<sup>279</sup> Nikos Φ : *French Vaporwave Mix Vol.2 : LA SUITE*  , YouTube, 2023. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=dnhIhOXoQrw&t=1640s> [consulté le 03.03.2025].

– (5 hours of 90s weather music)<sup>280</sup> de chyllvester, qui cumule 1,1 million de vues depuis sa publication il y a un an : harrylillard2909 : « Après que ma grand-mère décède quand j'avais 9 ans, ma mère me laissait la chaîne météo pour m'aider à dormir la nuit. Ça me touche vraiment.<sup>281</sup> » [nous traduisons], AztecCamera2 : « En tant qu'enfant qui vivait en gros dans des hôtels (longue histoire). La chaîne météo était la seule réelle constante de lieu en lieu. Ça m'a beaucoup aidé à l'époque. Ça m'aide toujours aujourd'hui.<sup>282</sup> » [nous traduisons], StonyBlazestation : « Ça me ramène dans mon enfance. À la fin des années 1980 on avait une chaîne météo locale qui passait juste du télétexte et de la musique. Pas de gens, pas de graphismes sophistiqués. J'étais trop jeune pour apprécier à quel point ces moments étaient confortables<sup>283</sup> » [nous traduisons].

Un autre genre lié aux archives télévisées a été particulièrement populaire, la *simpsonwave*. Il s'agissait principalement de montages vidéo dans l'esthétique de la *vaporwave* d'archives issues des premières saisons des *Simpson*<sup>284</sup>, où Bart était le protagoniste principal. *SUNDAY SCHOOL* de Lucien Hugues<sup>285</sup> (qui cumule 18 millions de vues sur YouTube) remixe des archives des *Simpson* d'une façon surréaliste, sur la piste *Teen Pregnancy* de Blank Banshee. On y voit Bart vivre ses aventures, avec les échantillons vocaux déclamant par-dessus : « I'm just a kid » et « it was just a little mistake ». Lucien Hugues confie ceci dans une interview : « Je pense que *Les Simpson* marchent vraiment bien parce que c'est quelque chose qui résonne avec beaucoup de gens. Des millions de personnes autour du monde ont grandi en regardant *Les Simpson*. En le combinant avec des genres comme la vaporwave et le chill-hop donne une double dose de nostalgie.<sup>286</sup> » [nous traduisons].

---

<sup>280</sup> Chyllvester, *Weather Channel Vaporwave – (5 hours of 90s weather music)*, YouTube, 2023. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=wmGd-cx-dXc>, [consulté le 03.03.2025].

<sup>281</sup> « After my Grandma died when I was 9 years old, my mom would leave the weather on to help me get to sleep at night. This really hits home for me », harrylillard2909, « commentaire », dans Chyllvester, *Weather Channel Vaporwave – (5 hours of 90s weather music)*, YouTube, 2023. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=wmGd-cx-dXc>, [consulté le 03.03.2025].

<sup>282</sup> « As a child I basically lived in hotels growing up (long story). The Weather Channel was the only real constant from place-to-place. It helped me greatly then. It's still helping me today. », AztecCamera2, « commentaire », dans Chyllvester, *Weather Channel Vaporwave – (5 hours of 90s weather music)*, YouTube, 2023. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=wmGd-cx-dXc>, [consulté le 03.03.2025].

<sup>283</sup> « Takes me back to my childhood. In the late 80s we had a local weather channel that was just teletext and music. No people, no fancy graphics. I was too young to appreciate how comfy it was at the time », StonyBlazestation : « commentaire », dans Chyllvester, *Weather Channel Vaporwave – (5 hours of 90s weather music)*, YouTube, 2023. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=wmGd-cx-dXc>, [consulté le 03.03.2025].

<sup>284</sup> *The Simpsons* en anglais, *Les Simpson* en français.

<sup>285</sup> Lucien Hugues, *SUNDAY SCHOOL*, YouTube, 2016, en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=rTfa-9aCTYg>, [consulté le 04.03.2025].

<sup>286</sup> « I think *The Simpsons* works fantastically because it's very much something that resonates with a lot of people. Millions of people across the world grew up watching *The Simpsons*. Combining it with genres such as vaporwave

Les nouvelles générations regardent beaucoup moins la télévision que leurs parents. Média de masse par excellence à la fin du XX<sup>e</sup> siècle, elle a progressivement été remplacée par l’usage d’internet (comme c’est le cas en Belgique par exemple, selon Centre d’Information sur les médias<sup>287</sup>). L’usage de figures issues de la télévision des années 1980 et 1990 dans la *vaporwave* semble renvoyer plus directement à l’enfance personnelle des auditeurs de *vaporwave* et aux programmes télévisés qui habillaient le foyer familial. L’individu occidental contemporain semble s’être approprié des symboles de la culture de masse, notamment des éléments auditifs qui renvoient à la mémoire, comme étant à la fois des figures de leur identité, de leur passé propre, et des figures communautaires les reliant à celles et ceux qui ont grandi devant les mêmes programmes, au même moment. Il semble que les figures issues de la télévision des années 1980 et 1990 soient les figures qui touchent le plus directement aux souvenirs liés à l’enfance. Par la remédiation des archives faisant partie de notre paysage sonore de l’époque, c’est le passé individuel et collectif des auditeurs du genre qui revient hanter leur présent.

Des figures de la postmodernité :

Un aspect qu’il convient de souligner ici, c’est que les figures d’archives employées par la *vaporwave* comme des représentations du passé, sont en réalité les symboles de la période postmoderne : les tours jumelles, les centres commerciaux, le Japon rétrofuturiste, la télévision, etc. Dans la *vaporwave*, le postmodernisme est relégué à l’état de spectre plus qu’il n’est convié au présent. L’hypothèse de ce mémoire, que la *vaporwave* témoigne d’une période culturelle au-delà du postmodernisme, est renforcée par le fait que les symboles du postmodernisme sont eux-mêmes rangés dans la plupart des figures qu’elle relègue au rang de l’histoire et non pas du présent.

### 3.2.1.2. *Les effets sonores anachroniques* :

L’anachronisme peut être défini comme une « [e]rrer qui consiste à ne pas remettre un événement à sa date ou dans son époque ; confusion entre des époques différentes<sup>288</sup> ». Richard Bégin entend par « effets sonores anachroniques<sup>289</sup> » des effets sonores d’une autre époque, utilisés au présent. Ce type de traitement est typiquement utilisé dans des musiques dites

---

and chill-hop makes for a double hit of nostalgia », Lucien Hugues dans Genista Jurgens, « Why Won’t Vaporwave Die? », art. cit.

<sup>287</sup> Centre d’Information sur les médias, *La consommation de médias en Belgique. Establishment Survey Edition 2024*, 2024.

<sup>288</sup> « Anachronisme ». Larousse. En ligne : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/anachronisme/3187>, [consulté le 03.03.2025].

<sup>289</sup> Richard Bégin, « Hantologie de l’archive : le Dark Ambient et la sonographie du désastre », art. cit., p. 1.

hantologiques. *Boards of Canada* a été précurseur de ce genre dans les années 1990, et c'est depuis la fin des années 2000 que l'esthétique est popularisée à travers des genres comme la *vaporwave*, mais aussi le *lo-fi*, la *synthwave*, etc. Ces effets sonores sont variés, mais ils ont comme point commun d'encapsuler un potentiel affectif lié au passé, et de plonger l'auditeur dans le paradoxe de vivre au présent une expérience auditive anachronique. Craquements de vinyles, bruits de magnétoscopes, compression de cassettes, dégradation audio liée à la mauvaise qualité du support, *glitches* analogiques en tous genres, etc. Ces figures ne représentent pas le passé, elles le signifient.

La détérioration de la source est par exemple abondamment employée. Cette détérioration est soit exécutée sur du matériel analogique par l'artiste, soit est issue de l'archive employée comme source, ou alors elle est émulée numériquement. Cela n'a pas réellement d'importance sur sa signification dans ce cas. La piste *All Night*<sup>290</sup> de Midnight Television est un bon exemple car la source d'origine est particulièrement dégradée, comme si une cassette avait été réenregistrée plusieurs fois, ou comme si on l'avait écoutée un nombre de fois incalculable. Cette manipulation donne lieu à plusieurs effets distincts : une compression analogique (qui réduit l'écart dynamique entre les sons les plus faibles et les plus forts), des pertes de fréquences dans les basses et les aigus, ainsi qu'une saturation du signal.

Un autre effet anachronique est le *slowed & reverb*. Dans les années 1990, les effets disponibles dans les échantillonneurs étaient assez limités : lorsque la vitesse d'un échantillon était modifiée, sa tonalité l'était aussi. Dès lors, lorsqu'un échantillon était ralenti, sa tonalité était automatiquement baissée. Cette technologie est devenue obsolète avec l'apparition du *time stretching* et du *pitch scaling* sur les échantillonneurs (analogiques ou numériques). Fin des années 1990, l'effet de changement de tonalité lié au changement de vitesse a disparu de la plupart des enregistrements de musique électronique et de hip-hop, jusqu'à être réemployé comme effet anachronique dans une esthétique rétro contemporaine. Cette technique est abondamment utilisée comme moyen de production de la *vaporwave*, à tel point qu'on peut parfois lire que produire de la *vaporwave* se résume à ralentir des échantillons d'archives musicales. L'usage d'un effet de réverbération en complément à ce ralentissement forme l'effet appelé *slowed & reverb*. Au-delà de son analyse plastique, cet effet figure la désorientation et donne une atmosphère surréaliste à la *vaporwave*. Le ralentissement et les tonalités plus basses (singulièrement pour les voix), alliés à la réverbération, donnent l'impression d'être perdu dans

---

<sup>290</sup> Midnight Television, *All Night*, Bandcamp, 2023. En ligne : <https://geometriclullaby.bandcamp.com/track/all-night>, [consulté le 03.03.2025].

un écho du passé irréel, plus que d'avoir affaire à une représentation « objective » du passé, ou en tout cas à une forme d'immédialité<sup>291</sup> qui, selon Stephen Dobson, vise à faire oublier la remédiation de l'archive à travers un autre média.

L'archive analogique se dégrade par ailleurs, comme peut le faire la mémoire. Plus l'archive est dégradée, et plus la distance qui sépare le moment de sa capture avec le présent dans lequel on la consulte se donne à voir, ou plus l'hypermédialité est présente (processus qui vise à souligner la remédiation d'un média par un autre, contrairement à l'immédialité, toujours selon Stephen Dobson<sup>292</sup>). Dans la musique *lo-fi*, les craquements de vinyles sont abondamment utilisés, Mark Fisher analyse les craquements comme figures d'un temps « désarticulé » :

[L]es craquements révèlent une maladie temporelle : ils font entendre le temps « désarticulé ». Les craquements rappellent le passé tout en marquant la distance qui nous en sépare, détruisant l'illusion que nous sommes coprésents à ce que nous entendons en nous rappelant que nous écoutons un enregistrement. Les craquements mobilisent à présent tout un régime de matérialité disparu – une matérialité tactile dont nous ne disposons plus à une époque où les sources sonores échappent à notre appréhension sensorielle.<sup>293</sup>

De façon similaire, les effets anachroniques dans la *vaporwave* « mobilisent un régime de matérialité disparu<sup>294</sup> », comme ceux analysés par Mark Fisher. Un lien de sens apparaît alors entre l'usage artistique de la dégradation de l'archive d'un temps qui n'est plus et la dégradation du souvenir et le sentiment de perte, de la nostalgie dont il est question. La *vaporwave* en accentuant cette dégradation à travers les figures d'effets anachroniques, dévoile le lien qu'entretiennent notre mémoire, les archives, et leur dégradation. La *vaporwave* semble également être en ce sens à propos de l'expérience de la nostalgie en tant que processus comme l'analysait Lucas Cantinelli<sup>295</sup>. Ce lien entre la dégradation de l'archive et la dégradation de la mémoire n'est pas propre à la *vaporwave*, The Caretaker fut un des pionniers du procédé à travers des albums comme *Theoretically pure anterograde amnesia*<sup>296</sup> par exemple, un album conceptuel où l'artiste utilise des archives dégradées pour représenter la mémoire d'une personne atteinte d'amnésie antérograde<sup>297</sup>.

---

<sup>291</sup> Stephen Dobson, « Remediation. Understanding New Media – Revisiting a classic », art. cit., p. 3.

<sup>292</sup> *Ibid.*

<sup>293</sup> Mark Fisher, *Spectres de ma vie : Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus.* op. cit., p. 157.

<sup>294</sup> *Ibid.*

<sup>295</sup> Lucas Cantinelli, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the “New” Aesthetic of an Imagined Nostalgia », art. cit., p. 135.

<sup>296</sup> The Caretaker, *Theoretically pure anterograde amnesia*, The Caretaker, Bandcamp, 2006. En ligne : <https://thecaretaker.bandcamp.com/album/theoretically-pure-anterograde-amnesia>, [consulté le 17.03.2025].

<sup>297</sup> L'incapacité à emmagasiner de nouveaux souvenirs. Voir : Mark Fisher, *Spectres de ma vie : Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus.* op. cit., pp. 123-134.

La matérialité de l'archive, propre à une époque – ou à un « régime » – où le support était inévitablement destiné à la dégradation, médiatise le passé au point de l'habiter du présent de sa disparition. Le média devient de la sorte un médium de perception, à savoir un milieu duquel émerge un passé dont il nous est désormais impossible de faire l'expérience de manière transparente.<sup>298</sup>

La tension créée par ce paradoxe de l'anachronisme encapsule dès lors aussi bien la désorientation que la puissance affective et émotionnelle.

### 3.2.3. La métafiction historioplastique dans la *vaporwave*

#### 3.2.3.1. *De la métafiction historiographique à la métafiction historioplastique*

La métafiction est un type de texte qui est réflexif sur sa propre structure. On parle de métafiction « lorsque l'effet métatextuel est la dominante dans une œuvre de fiction<sup>299</sup> », selon Michelle Ryan-Sautour. La métafiction interpelle le lecteur dans un jeu de miroir avec le texte et sa structure, et met la lumière sur le caractère construit du récit, à l'inverse de genres plus classiques où le texte repose sur le fait que le lecteur s'immerge dans la narration sans remettre ses règles en question. Par exemple, *Gold Diggers* de Mervyn LeRoy en 1933 qui est une comédie musicale sur une troupe de danseuses qui rencontrent des difficultés à trouver des financements pour leur spectacle pendant la grande dépression ; ou *La Tragédie Comique d'Ève Bonfanti et Yves Hunstad* qui met en scène un personnage qui parle de la relation qu'il entretient avec « son acteur » et le public. La métafiction est souvent décrite comme étant un genre représentatif de l'art postmoderne<sup>300</sup>.

La métafiction historiographique est quant à elle une métafiction réflexive sur l'historicité en tant que construction. Il s'agit d'un concept central et récurrent dans les analyses de Linda Hutcheon<sup>301</sup>. La métafiction historiographique met au premier plan notre rapport au passé, et la facticité de celui-ci.

Josh Toth postule quant à lui que la métafiction historiographique est remplacée par la métafiction historioplastique dans la littérature métamoderne. Il ne s'agirait pas selon lui d'un rejet de la métafiction historiographique, mais plutôt d'un « changement d'emphase<sup>302</sup> » [nous traduisons]. Il part d'abord de l'impossibilité d'échapper à l'ordre symbolique théorisé par Jacques Lacan, et de sa réinterprétation par Slavoj Žižek, pour qui le processus de

<sup>298</sup> *Ibid.* p. 6.

<sup>299</sup> Michelle Ryan-Sautour, « La métafiction postmoderne », dans Laurent Lepaludier (dir.), *Métatextualité et métafiction, Théorie et analyses*, Presses Universitaires de Rennes, OpenEdition Books, 2003. En ligne : <https://books.openedition.org/pur/29662?lang=fr#anchor-fulltext>, [consulté le 20.04.2025].

<sup>300</sup> *Ibid.*

<sup>301</sup> Linda Hutcheon, *The Politics of Postmodernism* (1995), *op. cit.*, p. 34.

<sup>302</sup> « shift in emphasis », Josh Toth, « Toni Morrison's Beloved and the Rise of Historioplactic Metafiction », art. cit.

déconstruction de cet ordre symbolique est « pervers », c'est-à-dire qu'il se concentre sur des jeux de signifiants et maintient « l'inertie du réel », il devient ainsi « irresponsable »<sup>303</sup>.

Après tout, et en rétrospective, il est maintenant difficile (si pas tout bonnement impossible) d'accepter la réification désormais canonique du postmodernisme comme irresponsablement solipsiste ou corrosivement auto-réflexive. Et pourtant, la tendance du postmodernisme à se concentrer sur le jeu du signifiant prenant cours (à travers ses intérêts prédominants pour le jeu, l'ironie, l'absence de fondement, peu importe) risque certainement de poser la sanction d'une certaine problématique de l'irresponsabilité, du déroulement pervers d'un jeu inutile. Beaucoup de la fiction produite dans la vingtaine d'années passée essaye de se distancer du postmodernisme pour cette raison précise.<sup>304</sup> [Nous traduisons].

Mais c'est en empruntant le concept de *plasticité* à Catherine Malabou que Josh Toth forme son concept de métafiction historioplastique. Catherine Malabou reprend pour synecdoque les ex-voto anatomiques dont parle Georges Didi-Huberman<sup>305</sup>. Il s'agit d'une pratique religieuse où des personnes souffrantes moulent leurs maux pour les déposer en offrande à Dieu. Elle analyse alors que la plasticité de la cire permet de révéler l'invisible : « l'inscription du temps dans le symptôme, et même l'inscription du symptôme tout entier comme économie temporelle, pure articulation entre un état de fait, passé ou présent, et l'attente dévouée d'un avenir, transformation ou guérison.<sup>306</sup> ». Par la forme qu'elle est capable à la fois de prendre et de donner, la plasticité exprime la relation entre la subjectivité et l'accident<sup>307</sup>, « c'est-à-dire avec ce qui lui arrive<sup>308</sup> ». Pour Catherine Malabou, la plasticité est donc liée à l'expérience subjective et à la relation au temps, à la souffrance et à l'espoir de guérison.

Josh Tosh trouve dans la nouvelle *Beloved* de Toni Morrison un exemple inaugural de la métafiction historioplastique<sup>309</sup>. *Beloved* est l'histoire de Margaret Garner, devenue Sethe sous la plume de Toni Morrison ; une esclave afro-américaine qui s'est enfuie en 1856 et a pris la décision de tuer sa fille pour la protéger. L'intrigue se passe après la guerre civile et raconte depuis plusieurs points de vue les évènements qui se sont déroulés. Ces évènements s'articulent autour du bébé assassiné par sa mère, qui revient hanter la maison de Sethe. Cette histoire

<sup>303</sup> Slavoj Žižek, *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway.*, Seattle, University of Washington Press., 2000, p. 36. Cité par Josh Toth, « Toni Morrison's Beloved and the Rise of Historioplactic Metafiction », art. cit.

<sup>304</sup> « After all, and in retrospect, it is difficult (if not simply impossible) to accept the now-canonical reification of postmodernism as irresponsibly solipsistic or corrosively self-reflexive. And yet, postmodernism's tendency to fixate on the signifier's game running its course (via its predominant interest in play, irony, groundlessness, whatever) certainly risks sanctioning the affectation of a certain problematic irresponsibility, perverts playing at pointless games. Much of the fiction that has been produced in the past twenty or so years attempts to distance itself from postmodernism for precisely this reason », Josh Toth, *ibid.*

<sup>305</sup> Catherine Malabou, « La plasticité », dans *Po&sie*, p. 102. En ligne : [https://po-et-sie.fr/wp-content/uploads/2018/08/103\\_2003\\_p101\\_116.pdf](https://po-et-sie.fr/wp-content/uploads/2018/08/103_2003_p101_116.pdf), [consulté le 07.03.2025].

<sup>306</sup> *Ibid.*

<sup>307</sup> *Ibid.*, p. 105.

<sup>308</sup> *Ibid.*, p. 104.

<sup>309</sup> Josh Toth, « Toni Morrison's Beloved and the Rise of Historioplactic Metafiction », art. cit.

entraîne toute une série de questions sur la mémoire, sur l'oubli, sur le trauma personnel et culturel, et sur l'historicité ; comme l'analyse Alin Bonora<sup>310</sup>. Pour ce dernier, *Beloved* n'est par ailleurs pas tant une histoire surnaturelle qu'une métaphore sur l'histoire :

Toni Morrison ne souhaite pas voir l'aspect réaliste de son œuvre dilué dans "quoi que ce soit de surnaturel ou de surréel", comme elle l'a déclaré lors d'un entretien et redit dans *The Site of Memory*<sup>311</sup>. *Beloved* n'est pas une histoire de fantômes, car le fantôme dont il est question, c'est principalement celui de l'Histoire.<sup>312</sup>

*Beloved* est donc une nouvelle à propos de l'effacement de l'histoire de l'esclavage aux États-Unis, de l'impossibilité de la mémoire collective, et du passé qui revient hanter le présent<sup>313</sup>.

Mais selon Josh Toth, *Beloved* s'éloigne d'un texte postmoderne comme *Title* de John Barth qui entrerait dans une spirale de déconstruction « conçue en premier lieu pour révéler le caractère inévitable des constructions symboliques<sup>314</sup> » [nous traduisons]. Au contraire : « Les différentes trajectoires narratives de *Beloved* dénotent un engagement éthique clair envers un paradoxe narratif essentiel : le fait de l'impossibilité d'une narration correcte permet précisément la possibilité d'un tel acte<sup>315</sup> ». Autrement dit, c'est en montrant l'impossibilité d'une narration objective que *Beloved* fait un pas vers l'objectivité. Pour Josh Toth, les personnages de *Beloved* ne cessent d'ailleurs jamais de vouloir rendre compte du passé de façon sincère<sup>316</sup>. La reformation du souvenir est mise en lien avec la plasticité de Catherine Malabou par Josh Toth car ce processus prend à la fois la forme du passé ; et donne à ce passé une forme au présent, dans une perspective de guérison tirée vers l'avenir. Comme la plasticité de la cire donc, la mise en avant de la fragmentation de l'histoire est plus à propos de la promesse de guérison du trauma que de la révélation de l'ordre symbolique. Plus largement, *Beloved* pose un dernier paradoxe pour Josh Toth. C'est seulement si Sethe arrive à reformer correctement sa

---

<sup>310</sup> Alain Bonora, « Le personnage de *Beloved* comme lieu métonymique de l'oppression », dans Michel Fabre et al. (dir.), *Approches critiques de la fiction afro-américaine*, Presses universitaires François-Rabelais, 1998. En ligne : <https://books.openedition.org/pufr/3927?lang=fr>, [consulté le 12.05.2025].

<sup>311</sup> Toni Morrison, « The Site of Memory », dans William Zinsser (dir.), *Inventer la vérité : L'art et l'artisanat du mémoire*, 2<sup>e</sup> éd., Boston, New York, Houghton Mifflin, 1995, pp. 83-102. Cité par Alain Bonora, « Le personnage de *Beloved* comme lieu métonymique de l'oppression », *op. cit.*

<sup>312</sup> Alain Bonora, *ibid.*

<sup>313</sup> *Ibid.*

<sup>314</sup> « designed primarily to expose the inescapability of symbolic constructs », dans Josh Toth, « Toni Morrison's *Beloved* and the Rise of Historioplastic Metafiction », *art. cit.*

<sup>315</sup> « Beloved's various narrative castings denote a clear ethical commitment to an essential narrative paradox: the fact that the impossibility of a certainly right narrative act allows for the very possibility of such acts », Josh Toth, « Toni Morrison's *Beloved* and the Rise of Historioplastic Metafiction », *art. cit.*

<sup>316</sup> *Ibid.*

mémoire et à revivre son trauma, que le spectre de Beloved arrêtera de la hanter<sup>317</sup>. Il s'agit donc de l'exercice impossible de l'oubli et du souvenir, comme perspective de guérison.

La critique que nous voyons dans Beloved est finalement une critique de la critique postmoderne, une critique de l'emphase de plus en plus dogmatique sur l'inévitabilité d'un univers symbolique arbitraire et fictionnel. Précisément au même moment, pourtant, Beloved est complice en acceptant et même en endossant cet univers. [...] Beloved renouvelle la possibilité de l'objectivité, la frontière absolue du Réel tout en insistant sur la plasticité inhérente à ces limites. [...] Dans Beloved, les éléments de la métafiction historiographique sont ainsi redistribués ; le focus ne porte plus sur la possibilité de réécrire le passé mais (plutôt) sur la malléabilité déterminée de ce passé. Ce que l'on obtient est une re-formation de la métafiction historiographique. Ce que l'on obtient est la métafiction historioplastique.<sup>318</sup> [Nous traduisons]

### 3.2.3.2. La métafiction historioplastique dans la vaporwave

Les thèmes et sujets abordés dans la *vaporwave* sont évidemment bien différents de ceux abordés dans *Beloved* de Toni Morrison. *Beloved* est une nouvelle qui parle de l'effacement de l'histoire de l'esclavage aux États-Unis à travers la synecdoque de l'histoire de Sethe, hantée par le spectre de la fille qu'elle a assassinée pour la protéger. On pourrait d'ailleurs se demander en quoi la métafiction est pertinente pour analyser un genre musical. D'abord car les jeux de mise en avant des structures sémiotiques de l'œuvre pourraient être appliqués plus largement au métalangage musical. Mais surtout parce que la *vaporwave* est comme nous l'avons déjà envisagé, un genre narratif. Andrew Whelan et Raphaël Nowak analysent le fil conducteur dans les différents styles de *vaporwave* comme étant essentiellement narratif, plutôt que musical<sup>319</sup>. Nous avons également analysé différents albums qui visent à créer une histoire : l'orbite solitaire d'un satellite à l'abandon dans *ANIK TELESAT*, l'expérience onirique d'un voyage à travers un centre commercial dans *Soundscape Center*, le récit d'un rêve dans ロストエデンへ のり<sup>320</sup> (voie vers l'Eden perdu, [nous traduisons]). Nous avons évoqué le point de vue de Hong Kong Express pour qui l'objectif est « de transporter la nouvelle génération dans un autre monde grâce à des concepts et des schémas narratifs évocateurs<sup>320</sup> » [nous traduisons]. Il nous a donc paru pertinent d'emprunter le concept de métafiction. Quant à son aspect historioplastique, la *vaporwave* traite de la fragmentation de l'histoire collective et personnelle des générations Y et Z dans une société en proie à la « crise de l'historicité » analysée par

<sup>317</sup> *Ibid.*

<sup>318</sup> « The critique we see in Beloved is ultimately a critique of postmodern critique, a critique of its increasingly dogmatic and irresponsible emphasis on the inescapability of an arbitrary and fictitious symbolic universe. At precisely the same time, though, Beloved is complicit in accepting and even endorsing this universe. [...] Beloved renews the possibility of the objective, the absolute outside limits of the Real while insisting upon the inherent plasticity of those limits. [...] In Beloved, the elements of historiographic metafiction are thus recast; the focus is no longer on the possibility of rewriting the past but (rather) the finite malleability of that past. What we get is a re-formation of historiographic metafiction. What we get is historioplactic metafiction », *Ibid.*

<sup>319</sup> Andrew Whelan, Raphaël Nowak, « “Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism”: Genre Work in an Online Music Scene », art. cit., p. 460.

<sup>320</sup> HKE, cité par Philippe Llewellyn, « Nouveaux rêves cyberpunk », art. cit., p. 69.

Fredric Jameson<sup>321</sup>. Nous l'avons vu, la *vaporwave* ne cesse de signifier la facticité du souvenir qu'elle déploie par des processus de déconstruction propres au postmodernisme (signification de la structure, figuration de l'anachronisme, jeux d'ironie, etc.). Pour autant, comme nous l'avons également analysé, cette signification de la facticité n'empêche pas une dimension éminemment sincère de reformation du souvenir tel qu'il est perçu aujourd'hui. Pour reprendre la métaphore de la cire de Catherine Malabou, la *vaporwave* est empreinte par le passé qui vient donner forme au souvenir, sans être le passé en lui-même mais son inscription dans le présent. Dans un second temps, cette empreinte est aussi celle qui suppose, qui attend la reformation d'un futur exorcisé des spectres qui hantent l'œuvre et le sujet qui l'expérimente. Comme dans *Beloved*, il est moins question de déconstruire la subjectivité historique que de la tentative sincère et paradoxalement impossible de redonner forme au présent dans une perspective de guérison. L'emphase semble bien s'être déplacée sur l'émotion et la sincérité plutôt que sur la déconstruction comme cela serait le cas dans une œuvre postmoderne.

La *vaporwave*, comme *Beloved*, devient alors une « critique de la critique postmoderne<sup>322</sup> », et un dépassement de celle-ci. Alors que la déconstruction de l'objectivité des faits historiques a eu ses raisons et sans aucun doute ses bénéfices, les nouvelles générations ont grandi dans une société où cette déconstruction était omniprésente. La *vaporwave* devient alors un moyen, parmi d'autres opérateurs culturels de ce changement, de reconstruire, de donner du sens à l'histoire dans un monde où le passé présenté est déclaré factice et où l'avenir devient compliqué à imaginer dans une perspective positive. Le présent fragmenté est hanté dans la *vaporwave* par les spectres du capitalisme triomphant, du techno-utopisme des années 1980 et 1990, d'un monde antérieur au 11 septembre, des crises successives. Le présent est donc plus hanté par l'image que nous avons de notre présent que par la réalité objective de ce passé. Bien que le genre soit conscient comme nous l'avons vu de la construction du passé à laquelle il contribue, l'emphase n'est pas mise sur la déconstruction de la subjectivité de l'histoire et notre objet tenterait malgré cette subjectivité de rendre un souvenir certes faux, mais sincère. La mémoire conviée par la *vaporwave* serait alors malléable (comme dans la métafiction historioplastique), mais pas totalement subjective (comme dans la métafiction historiographique). Comme dans l'analyse de Josh Toth, « les éléments de la métafiction

---

<sup>321</sup> Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif* (1989), *op. cit.*, p. 68.

<sup>322</sup> Josh Toth, « Toni Morrison's Beloved and the Rise of Historioplactic Metafiction », *art. cit.*

historiographique sont ainsi redistribués ; le focus ne porte plus sur la possibilité de réécrire le passé mais (plutôt) sur la malléabilité déterminée de ce passé.<sup>323</sup> » [nous traduisons].

---

<sup>323</sup> « [T]he elements of historiographic metafiction are thus recast; the focus is no longer on the possibility of rewriting the past but (rather) the finite malleability of that past », Josh Toth, « Toni Morrison's Beloved and the Rise of Historioplastic Metafiction », art. cit.

### 3.3. Esthétique de la ruine et romantisme contemporain

Figure 10 : Paul Klee, *Angelus Novus*, 1920, Jérusalem, Israël Museum. En ligne : <https://tinyurl.com/22h4tt2d>, [consulté le 23.05.2025].



C'est à cela que doit ressembler l'Ange de l'Histoire. Son visage est tourné vers le passé. Là où nous apparaît une chaîne d'événements, il ne voit, lui, qu'une seule et unique catastrophe, qui sans cesse amoncelle ruines sur ruines et les précipite à ses pieds. Il voudrait bien s'attarder, réveiller les morts et rassembler ce qui a été démembré. Mais du paradis souffle une tempête qui s'est prise dans ses ailes, si violemment que l'ange ne peut plus les refermer. Cette tempête le pousse irrésistiblement vers l'avenir auquel il tourne le dos, tandis que le monceau de ruines devant lui s'élève jusqu'au ciel. Cette tempête est ce que nous appelons le progrès.<sup>324</sup>

Cette citation de Walter Benjamin commentant l'*Angelus Novus* de Paul Klee soulève plus largement des problématiques directement liées à notre sujet comme le progrès, la mélancolie, et la fatalité du temps qui s'écoule. Autour de ces questionnements, une figure émerge : la ruine. La ruine est une figure récurrente de l'art depuis l'Antiquité, mais selon Miguel Egaña et Olivier Schefer, elle prend cependant une signification particulière à la modernité<sup>325</sup> : la ruine devient l'allégorie de « la conscience moderne face au temps et à l'histoire<sup>326</sup> ». Selon ces derniers, elle questionne le temps de deux manières : d'une part, elle figure ce qui a disparu ; de l'autre, elle est le point de jonction entre ce qui a disparu et ce qui

<sup>324</sup> Walter Benjamin, « Sur le concept d'histoire », *Oeuvres* 3, Paris, Gallimard, 2000, coll. « Folio/Essais », p. 434. Citation récurrente, notamment par Agnès Lontrade, « Modernité et Antiquité : le temps des ruines », dans Miguel Egaña, Olivier Schefer (dir.), *Esthétique des ruines : Poïétique de la destruction*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2015, coll. « Arts Contemporains », p. 17.

<sup>325</sup> Miguel Egaña, Olivier Schefer, « Introduction : l'art et le temps des ruines », dans Miguel Egaña, Olivier Schefer (dir.), *Esthétique des ruines : Poïétique de la destruction*, op. cit., p. 8.

<sup>326</sup> *Ibid.*

est, entre le passé et le présent<sup>327</sup>. Pour Miguel Egaña et Olivier Schefer, les figures contemporaines de ruine et la fascination qu’elles exercent relèveraient typiquement d’affects ayant trait à la question du sublime et du tragique<sup>328</sup>. Ils suggèrent également que cette figure résonne avec la crise actuelle des métarécits car elle renvoie au mythe d’un temps antérieur à la fracturation opérée par le capitalisme tardif<sup>329</sup>. Mais plus largement selon eux, la ruine figure le pouvoir de la nature sur la culture, du temps naturel qui reprend ses droits sur le monde humain<sup>330</sup>; la ruine serait donc « le lieu d’un conflit entre être spirituel et être naturel et c’est paradoxalement de cet antagonisme que surgirait l’équilibre esthétique, paisible, de la ruine<sup>331</sup> ». Enfin, en lorgnant vers le mirage d’un passé unifiant, l’esthétique de la ruine devient le véhicule de la nostalgie qui s’oppose à la tempête du progrès et réveille l’idéal d’une « harmonie primitive<sup>332</sup> ».

Les considérations de Miguel Egaña et Olivier Schefer sur les ruines<sup>333</sup>, le romantisme, la mélancolie, la dépossession et le progrès sont en premier lieu issues d’analyses du XIX<sup>e</sup> siècle et des conséquences de la révolution industrielle. Elles résonnent pourtant particulièrement avec notre époque. Il existe une réelle fascination contemporaine pour les ruines et leur esthétique. On la retrouve dans des genres et pratiques culturels variés. On note par exemple la popularité croissante de l’urbex et de la photographie de ruines. Estelle Grandbois-Bernard remarque d’ailleurs que les lieux d’urbex sont souvent soit des ruines industrielles, soit des ruines de bâtiments publics comme les écoles ou les hôpitaux<sup>334</sup> : « expression d’une fascination pour le déclin, elle place au cœur de ses représentations la décrépitude du bâti, l’absence de présence humaine, la survivance des objets (meubles, outils, cahiers), et le retour de la végétation sauvage en territoire urbain.<sup>335</sup> ». De la ruine industrielle de Détroit<sup>336</sup>, des paysages post-industriels britanniques<sup>337</sup>, au tourisme noir du Pays de Charleroi, en passant par notre fort de la Chartreuse

<sup>327</sup> *Ibid.*, p. 10.

<sup>328</sup> *Ibid.*, p. 8-12.

<sup>329</sup> *Ibid.*, p. 12.

<sup>330</sup> Agnès Lontrade, « Modernité et Antiquité : le temps des ruines », art. cit., p. 17.

<sup>331</sup> *Ibid.*

<sup>332</sup> *Ibid.*

<sup>333</sup> Que l’on peut retrouver de manière approfondie dans Miguel Egaña, Olivier Schefer (dir.), *Esthétique des ruines : Poétique de la destruction*, op. cit.

<sup>334</sup> Estelle Grandbois-Bernard, « Maisons(in)habitables. Nostalgie et déracinement dans la photographie de ruines actuelle », dans Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer (dir.), *Nostalgies contemporaines : Médias, cultures et technologies*, op. cit., p. 48.

<sup>335</sup> *Ibid.*, p. 49.

<sup>336</sup> Céline Bonnel, « Comment habiter un poncif artistique (les ruines de Détroit) », dans Miguel Egaña, Olivier Schefer (dir.), *Esthétique des ruines : Poétique de la destruction*, op. cit., pp. 63-70.

<sup>337</sup> Marion Duquerroy, « Ruines modernes et paysages postindustriels : l’exemple britannique », dans Miguel Egaña, Olivier Schefer (dir.), *Esthétique des ruines : Poétique de la destruction*, op. cit., pp. 71-79.

liégeois ou même l'ancienne cokerie d'Ougrée, la pratique de l'*urbex* semble se développer depuis la désindustrialisation. Mais on retrouve également cette fascination envers les ruines dans les œuvres postapocalyptiques comme le notent Miguel Egaña, Olivier Schefer<sup>338</sup>, par exemple dans les jeux vidéo *Fallout*, dont l'histoire se déroule plusieurs siècles après une guerre nucléaire réduisant la majeure partie de nos villes en ruines ou bien dans *The Last of Us*, dont l'histoire prend place plusieurs décennies après une pandémie mondiale.

Mais quel est donc le lien entre la ruine et la *vaporwave*? Bien que dans son sens primaire la ruine se réfère à l'architecture, ou à un « [p]rocessus de dégradation, d'écroulement d'une construction, pouvant aboutir à sa destruction complète<sup>339</sup> », le terme renvoie plus largement à la « [d]ésagrégation, destruction progressive de quelque chose, qui aboutit à sa disparition, à sa perte<sup>340</sup> ». Nous avons vu tout du long de ce développement que la destruction progressive des archives et de leur support était au cœur même du processus créatif de notre objet, mais est également un des thèmes centraux qui était abordé en s'en faisant l'allégorie. Par ses procédés créatifs d'abord, la *vaporwave* dégrade des fragments d'échantillons piochés dans la culture de masse et la publicité. S'il s'agit parfois de sources bien connues, encore aujourd'hui, il s'agit bien plus souvent d'apparitions spectrales et de réminiscences de sources anecdotiques dont on se rappelle vaguement, mais qui possèdent un potentiel de déclencheur mémoriel. La *vaporwave* crée à partir de déchets médiatiques. Comme la ruine, le déchet possède un statut ambigu pour Agnès Lontrade :

[L]e déchet, présent et actuel, conserve en effet la trace d'une vie passée – mémoire du déchet comme symptôme d'un état antérieur – et ne cesse également de resurgir et de se répéter dans de nouvelles formes de rebuts. En ce sens, le déchet est toujours anachronique, puisqu'en lui se conçoivent d'autres temps et d'autres objets dont il n'est finalement qu'un écho ou une résurgence.<sup>341</sup>

Mais au-delà de son processus de création qui accentue la « ruinification » des archives (la dégradation par le temps) et emploie massivement des archives assimilées aux déchets comme matériaux de création, notre objet devient le miroir signifiant non seulement du temps qui passe, mais également du temps passé. Du temps qui passe d'abord ; la *vaporwave* présente à travers ses processus de création l'allégorie d'une mémoire en ruine, fragmentée, dont le souvenir est l'écho ou l'image d'événements passés mais certainement pas les événements en eux-mêmes. Il s'agit là de la figuration de la force du temps qui agit et reprend ses droits sur les

<sup>338</sup> Miguel Egaña, Olivier Schefer, « Introduction : l'art et le temps des ruines », art. cit., p. 12.

<sup>339</sup> « Ruine », Larousse. En ligne : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ruine/70230> , [consulté le 21.04.2025].

<sup>340</sup> *Ibid.*

<sup>341</sup> Agnès Lontrade, « Modernité et Antiquité : le temps des ruines », art. cit., p. 21.

supports matériels de nos mémoires collectives et individuelles contemporaines (les médias, comme les CD ou les cassettes). La *vaporwave* présente une sorte de fascination à la fois réflexive et expérientielle du souvenir en lui-même, réflexive car elle reste consciente de la facticité du souvenir comme nous l'avons déjà suggéré, expérientielle car elle se livre avec d'autant plus d'émotion à l'expérience nostalgique qu'elle en est consciente. Mais la *vaporwave* présente également les ruines d'un temps passé, celui du capitalisme tardif des années 1980 et 1990 (« musique optimisée pour centres commerciaux abandonnés<sup>342</sup> » peut-on lire dans la description du genre dans le  *subreddit* lié à la *vaporwave*, par exemple). Si critiquable que soit le projet utopique du capitalisme tardif et de son triomphe sur le communisme après la chute de l'URSS, il apparaît comme la dernière période où un futur utopique était envisageable pour qui a grandi dans sa logique culturelle, ou dans son mythe. Au-delà des nombreuses critiques dystopiques du futur que l'on connaît de cette période, il y avait toujours le mythe promis d'un futur où le marché et la technologie permettraient de régler les crises qui se profilaient. La *vaporwave* figure les ruines de cette utopie capitaliste de façon ambiguë, laissée à l'interprétation de ses lecteurs, mais avec suffisamment d'indices pour signifier qu'il ne s'agit ni uniquement de mélancolie et de complaisance, ni simplement d'une critique. Tout cela pour dire qu'à travers la figuration des ruines du capitalisme tardif, la *vaporwave* se fait le reflet de « la conscience [méta]moderne face au temps et à l'histoire<sup>343</sup> ». Par métamoderne nous entendons ici – à l'instar des premières intuitions de Timotheus Vermeulen et Robin van den Akker – l'oscillation entre le postmodernisme et le modernisme.

« [...] Lorsque je présente le lieu commun avec le signifiant, l'ordinaire avec le mystérieux, le familier avec la bienséance de l'étranger et le fini avec l'aspect de l'infini, je le romantise<sup>344</sup> » [nous traduisons], selon la lecture de Novalis par Timotheus Vermeulen et Robin van den Akker. Il semblerait donc que cette esthétique des ruines retrouvée dans la *vaporwave* se fasse l'écho d'une sensibilité néoromantique<sup>345</sup>. Lorsque Timotheus Vermeulen et Robin van den Acker parlent de néoromantisme métamoderne, ils citent d'ailleurs le travail

---

<sup>342</sup> *r/Vaporwave*, Reddit. En ligne : <https://www.reddit.com/r/Vaporwave/>, [consulté le 13.04.2025].

<sup>343</sup> Nous rajoutons le [méta] dans ce contexte. Dans Miguel Egaña, Olivier Schefer, « Introduction : l'art et le temps des ruines », art. cit., p. 8.

<sup>344</sup> « [...] as I present the commonplace with significance, the ordinary with mystery, the familiar with the seemliness of the unfamiliar and the finite with the semblance of the infinite, I romanticize it. » dans Novalis, « Fragmente und Studien 1797–1798 », *Novalis Werke*, éd. G. Schulz, Munich, C.H. Beck, 2001, pp. 384-385, trad. Timoteus Vermeulen et Robin van den Akker. Cité par Timotheus Vermeulen, Robin van den Akker, « Notes on Metamodernism », art. cit., p. 8.

<sup>345</sup> Employé dans le sens où il est suggéré dans les études métamodernes ; et non pas dans celui de la qualification d'une seconde période du romantisme.

photographique de Gregory Crewdson<sup>346</sup>, dont les thèmes résonnent particulièrement avec ceux abordés par la *vaporwave*. Gregory Crewdson présente des photos, hautement mises en scène sans en avoir l'air, des États-Unis oubliés, de petites villes à l'abandon, et de symboles du temps qui à la fois les séparent et les rapprochent du nôtre. Il figure également des échos de fragments du passé comme les magasins à l'abandon, les vieilles voitures, le salon des foyers états-uniens et la télévision, et par ricochet la solitude, la mélancolie, la fascination anesthésiant pour le pouvoir naturel du temps naturel sur le temps culturel des humains. De façon similaire, la *vaporwave* serait un moyen de se replonger affectivement dans le monde d'avant, un monde pré-*ground zero*<sup>347</sup>. L'Occident pré-*ground zero* présenté par la *vaporwave* comme un métarécit est remis en cause par les crises du XXI<sup>e</sup> siècle, à travers lesquelles le public de la *vaporwave* a évolué. Mais on pourrait plus largement comprendre ce néoromantisme de la *vaporwave* comme un regard profondément sceptique sur les conséquences d'une réaffirmation de l'idéologie du « progrès » (ourtant largement déconstruite dans la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle) vers lequel le public de la *vaporwave* est poussé à marche forcée, et les conséquences qui lui sont liées : un capitalisme autoritaire, une crise écologique niée, le clivage et la polarisation de la population, l'individualisme croissant, l'isolement, les risques de pandémie, la fracturation de l'économie globalisée, le retour du fascisme, etc. C'est donc assez paradoxalement dans un terreau postmoderne, avec ses méthodes d'ironie, de fragmentation, d'échantillonnage, d'usage de la culture de masse comme matériau, que des affects néoromantiques prennent forme dans la *vaporwave*. Ces affects néoromantiques se manifestent particulièrement à travers le rapport qu'elle entretient avec l'histoire, que l'on retrouve dans l'usage des déchets médiatiques et une certaine esthétique de la ruine à l'œuvre dans la *vaporwave*.

---

<sup>346</sup> Timotheus Vermeulen et Robin van den Akker, « Notes on Metamodernism », art. cit., 2010, p. 8.

<sup>347</sup> Dont la terminologie trouve des échos qui dépassent largement celui de l'effondrement du *World Trade Center* et pourrait s'entendre comme le *ground zero* d'une époque.

## 4. Héritages et connexions

Si la *vaporwave* fait figure de mouvement pionnier dans les sous-cultures en ligne, et a développé certaines thématiques et figures, le genre n'est certainement pas isolé. La *vaporwave* a influencé, été influencée, ou simplement évolué parallèlement à toute une série de genres connexes, dont certains sont aujourd'hui d'une popularité incontestable. Les esthétiques visuelles du *dreamcore* et des *liminal spaces* ont par exemple explosé pendant et après la crise du Covid. Le genre musical *hyperpop*, né d'une culture internet commune au début des années 2010, est devenu l'un des genres musicaux les plus populaires notamment avec l'album *Brat* de Charlie XCX, véritable phénomène culturel de l'année 2024. Si les liens d'influence entre ceux-ci paraissent difficiles à démêler, ces genres s'inscrivent dans une constellation issue du même terreau que la *vaporwave*, et en partagent toute une série de traits, de figures, d'enjeux, de méthodes de production, de diffusion, et d'échanges communautaires. Cette partie a donc pour but de dézoomer de notre objet et de l'inscrire dans un mouvement culturel en ligne plus large, pour ne pas laisser la *vaporwave* apparaître comme un mouvement isolé.

### 4.1. L'art visuel *vaporwave*

Parallèlement au pan musical de la *vaporwave*, c'est toute une « A E S T H E T I C<sup>348</sup> » qui s'est développée autour de la *vaporwave*. L'art visuel *vaporwave* prend également forme dans un terreau postmoderne rempli d'ironie et de fragmentation ; mais derrière cette apparente distance critique se développent parfois des thèmes plus profonds et ce terreau est utilisé pour produire des œuvres qui traitent d'enjeux profonds avec ironie et sincérité.

---

<sup>348</sup> Graphie employé par la communauté *vaporwave* pour désigner une image de l'esthétique *vaporwave*.

Figure 11 : VÂPÖRPLÂNËT, *E k e b e r g n o i s e*, [OC] V O I D P O S T I N G, Facebook, 2024. En ligne : <https://tinyurl.com/32pn7t57>. [Consulté le 04.05.2025].



*E k e b e r g n o i s e* de VÂPÖRPLÂNËT est un exemple parfait de réintroduction de thèmes modernes à l'intérieur d'un cadre postmoderne. Il s'agit évidemment d'un pastiche du *Cri* d'Edvard Munch. L'œuvre de VÂPÖRPLÂNËT reprend la composition, avec des figures propres à la *vaporwave* comme les bustes antiquisants, une esthétique du *glitch*, la dominante du violet, un lettrage qui évoque les premières heures des logiciels d'édition d'images, etc. Le cri est représenté par une icône de volume d'ordinateur, nos rapports aux technologies médiatiques étant encore ici au cœur des thèmes et figures mobilisés. En haut à droite, le mot « sad » (triste), évoque de façon ambiguë la tristesse. On se pose la question comme souvent dans le genre de savoir s'il s'agit d'une blague ou non, ambiguïté qui sous-tend des affects post-ironiques. Il est par ailleurs plutôt cocasse qu'il s'agisse précisément d'un pastiche du *Cri* d'Edvard Munch, que Fredric Jameson prend comme exemple canonique de la figuration des thèmes du haut modernisme :

*Le Cri*, la peinture d'Edvard Munch, constitue bien sûr l'expression canonique des grandes thématiques modernistes : l'aliénation, l'anomie, la solitude, la fragmentation sociale, et l'isolement, emblèmes quasiment programmatiques de ce que l'on a appelé l'ère de l'angoisse.<sup>349</sup>

Il faut également constater à quel point ces thématiques modernistes résonnent avec la période contemporaine. L'aliénation, l'anomie, la solitude, la fragmentation sociale et l'isolement sont devenus de réels sujets de société, notamment chez les plus jeunes. Ils font partie des facteurs de risques pour les maladies mentales telles que la dépression ou les troubles de l'anxiété, qui ont explosé au cours des dernières années.

Le concept même d'expression presuppose en effet une séparation au sein du sujet, et, corrélativement, toute une métaphysique de l'intérieur et de l'extérieur, de la souffrance muette au sein la monade et du moment où, de façon souvent cathartique, cette « émotion » est alors projetée vers l'extérieur et extériorisée comme geste ou cri, comme communication désespérée et dramatisation externe du sentiment interne.<sup>350</sup>

Si l'œuvre de VÂPÖRPLÂNËT n'était pas assez claire sur le fait de reprendre directement les thématiques du *Cri* d'Edvard Munch, et non d'être simplement une citation

<sup>349</sup> Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif* (1989), *op. cit.*, p. 49.

<sup>350</sup> *Ibid.*

stylistique, la figuration du terme « Sad » en haut à droite est là pour l'expliciter. L'art visuel *vaporwave* figure peut-être de façon encore plus évidente certaines réflexions menées au cours de notre développement.

Figure 12 : Ben Daugherty, **peonies**, IA generative, Cursed AI, Facebook, 2025. En ligne : <https://tinyurl.com/3kc42kw8>, [consulté le 04.05.2025]



Figure 13 : coupe de détail de John Everett Millais (1851–1852), *Ophelia*, 1852, huile sur toile, 76,2 × 111,8 cm, Tate Britain. En ligne : <https://tinyurl.com/4zwvaste>, [consulté le 23.05.2025]

Figure 14 Ben Daugherty, **peonies**, IA générative, Cursed AI, Facebook, 2025. En ligne : <https://tinyurl.com/2rjcvzcc>, [consulté le 04.05.2025]



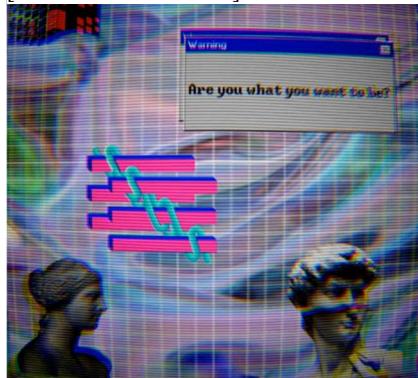
Figure 15 : Nam June Paik, *TV Buddha*, 1992, sculpture, statue de Bouddha, moniteur, caméra CCTV, 134,6 × 210,8 × 55,9 cm, New York, James Cohan Gallery. En ligne : <https://tinyurl.com/58477med>, [consulté le 23.05.2024].

Une série de Ben Daugherty (**peonies**) nous permet également de saisir ce double mouvement. Des thématiques modernes comme l’aliénation, la solitude et la mélancolie nous sont amenées à travers l’usage de l’intelligence artificielle générative (qui comme la plupart des nouvelles technologies dans l’histoire, fait l’objet d’un rejet de la part du monde de l’art). L’esthétique du *glitch* est utilisée en combinaison avec des figures modernes. On peut noter le visage d’une statue de femme morte ou endormie, qui fait écho au tableau *Ophélie* de John Everett Millais (sans néanmoins pouvoir savoir sur quel(s) œuvre(s) l’IA générative s’est basée pour générer l’image, ni quelles instructions l’auteur lui a confiées). *Ophélie* est la figure de la perte de l’innocence, de la tristesse, de la dépression. Ces thèmes sont réintroduits par Ben Daugherty dans la figure qui semble lui faire écho dans la composition (le visage indistinctement mort et/ou endormi, les fleurs à côté).

Dans cette série, on retrouve également un ange qui se tient la figure pour pleurer, mais sa tête est remplacée par une télévision qui *glitch*. Son auréole est représentée par un néon, figure également récurrente dans la *vaporwave*, qui a la forme des néons utilisés par les influenceurs pour éclairer leur visage lorsqu’ils font des vidéos. On y retrouve des thèmes

postmodernes similaires à *TV Buddha* de Nam June Paik<sup>351</sup> (1974). Le narcissisme et la mise en scène de soi dénoncée par Nam June Paik en 1974 se sont largement diffusés avec les nouvelles technologies médiatiques et internet, et ces thèmes résonnent particulièrement dans l'œuvre de Ben Daugherty. Pourtant, ici aussi un changement d'emphase par rapport à l'art postmoderne semble se produire : ce qui ressort de cette œuvre est plutôt un sentiment de mélancolie, de tristesse, de spiritualité ; la dénonciation du rôle des médias dans la condition contemporaine sont présents de façon secondaire mais ne constituent pas le message principal comme dans *TV Buddha*. La figure de l'ange n'est pas uniquement utilisée comme celle du Bouddha pour dénoncer la dégradation du sacré par la technologie ou le narcissisme induit par la technologie. Il s'agirait au contraire d'un usage de la technologie qui manifesterait une quête métamoderne de spiritualité<sup>352</sup>, qui selon Dave Vliegenthart et Nadine Sajo « “reconcilie” ce qui serait considéré dans les cultures occidentales modernes comme des croyances contradictoires au sujet de la réalité<sup>353</sup> » [nous traduisons], telles que le désir de transcendance et de profondeur, et leur mise à distance critique.

*Figure 16 : [Utilisateur supprimé], « A gif I made, is it any good? », Reddit, 2025. En ligne : <https://tinyurl.com/yc6353e9>, [consulté le 04.05.2025].*



De nombreuses œuvres visuelles *vaporwave* restent également dans le sillon des modes de production de mèmes. La technologie dans l'image à gauche devient un moyen d'interpeller sur notre identité. « Warning » « Are you what you want to be ? » brisent le quatrième mur et nous interpellent en tant que lecteur. Cette interpellation quant à la direction prise dans notre vie, sur un fond nostalgique d'esthétique de windows 95 et d'écran cathodique, crée une forme de tension entre l'ironie (une esthétique fragmentée mêlant technologie, blague, et kitsch) et la thématique beaucoup plus profonde de la quête d'identité face à sa propre histoire. Cette ambiguïté figure encore une fois des affects métasincères.

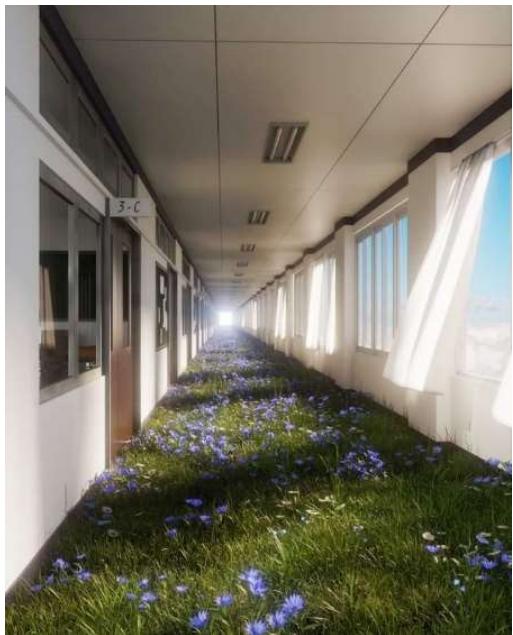
<sup>351</sup> Une statue d'un Bouddha qui se contemple dans une télévision avec une caméra juste au-dessus en train de le filmer se contemplant pour le diffuser.

<sup>352</sup> Dave Vliegenthart et Nadine Sajo analysent la co-présence de deux types de raisonnement traditionnellement opposés dans la spiritualité métamoderne : un « intuitif » plutôt associé à la religiosité, et un « analytique » plutôt associé à la laïcité. Voir plus en détail dans Dave Vligenthart et Nadine Saje, « Dialectical thinking in contemporary spirituality: Reconciling contradictory beliefs through metamodern oscillations between two ways of thinking », art. cit., pp. 79-98.

<sup>353</sup> « This article has argued that spirituality in a metamodern context uses a dialectical thinking that shows a simultaneity of or an oscillation between holistic and analytic thinking, in an attempt to “reconcile” what many within modern western cultures would consider contradictory beliefs about reality », *ibid.*, p. 92.

## 4.2. Le *dreamcore*

Figure 17 : Carrotwithak, *Dream Hallway*, Digital 3d, 2021. En ligne : <https://tinyurl.com/4r5k3bpa>, [consulté le 04.05.2025].



Le *dreamcore* est un mouvement artistique, principalement visuel, apparu en ligne à la fin des années 2010. Circulant sous la forme de mèmes et de *shorts* sur TikTok ou Instagram, il est devenu très populaire auprès de la *Gen Z*, notamment pendant la crise du Covid. Le *dreamcore* pourrait être qualifié de fusion du surréalisme et de l'esthétique rétro-nostalgique qui hante internet. Le genre véhicule des expériences oniriques en mobilisant « des motifs communément associés aux rêves, aux rêveries ou aux cauchemars<sup>354</sup> ». En mobilisant des images tirées de non-lieux, de figures impersonnelles comme la

montgolfière de l'ophtalmologue, ou la banlieue pavillonnaire impersonnelle, le genre cherche à créer un sentiment de déjà-vu par réminiscence. À travers des figures associées aux rêves, le genre cherche également à convier des motifs symboliques. Plus généralement, le genre tente de représenter des manifestations si ce n'est subconscientes, cherchant à figurer le subconscient. L'aspect musical y est secondaire, mais il est intéressant de noter le caractère hantologique des musiques utilisées comme supports sonores des publications sur les réseaux (photos, vidéos, carrousels, etc.) ; on les retrouve par exemple dans la playlist *HAVE I BEEN HERE BEFORE?* de sadi3333<sup>355</sup>. (Pour des *shorts*, voir liens ci-dessous<sup>356</sup>)

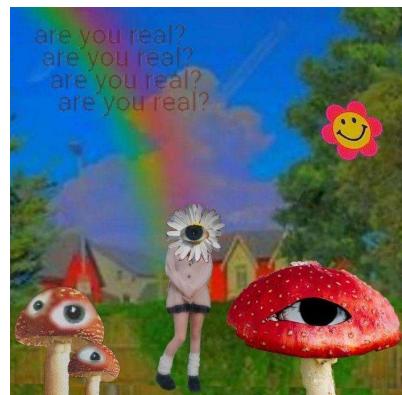
<sup>354</sup> « Dreamcore », *Aesthetics Wiki*. En ligne : <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Dreamcore>, [consulté le 04.05.2025].

<sup>355</sup> sadi3333, *HAVE I BEEN HERE BEFORE? // ambient dreamcore/weirdcore playlist*, YouTube, 2024. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=HCYXV73ZCoQ>, [consulté le 12.04.2025].

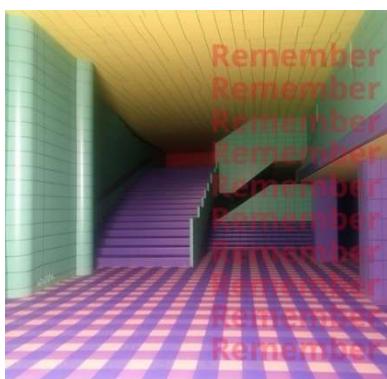
<sup>356</sup> Voir par exemple dr3kniku\_11, リク\_dream, *TikTok*, 2024. En ligne : [https://www.tiktok.com/@dr3niku\\_11/video/7339511203384986882?lang=fr](https://www.tiktok.com/@dr3niku_11/video/7339511203384986882?lang=fr), [consulté le 12.04.2025], liminalmoods, *fever dreams*, *Instagram*, 2025. En ligne : <https://www.instagram.com/p/DHCzbhIN0tt/>, [consulté le 12.04.2025], ou encore liminalmoods, *haunted by the tough of you*, *Instagram*, 2024. En ligne : <https://www.instagram.com/p/C-EoeSpNQOe/>, [consulté le 12.04.2025].

Le genre utilise de nombreuses figures déjà présentes dans la *vaporwave* : dégradation VHS, matériel *lo-fi*, modélisation 3D des années 1990, les piscines, etc. Le *dreamcore* prend cependant une dimension beaucoup plus surréaliste. On retrouve des figures tout à fait propres à ce style comme des yeux sans visage, des ombres humanoïdes (faisant penser à des paralysies du sommeil<sup>357</sup>), des créatures étranges, ou encore des champignons. Une version plus cauchemardesque du genre a également émergé, le *weirdcore*, qui utilise les mêmes ressorts mais pour dresser une ambiance plus angoissante.

*Figure 18 : Auteur et origine inconnus*



*Figure 19 : Auteur et origine inconnus*



Comme la *vaporwave*, le *weirdcore* est dans un registre d'affects post-ironique : s'agit-il d'une blague, est-ce sérieux, est-ce les deux, ou bien ni l'un ni l'autre ? Difficile à dire, et c'est l'ambiguïté de la question qui est caractéristique, plutôt que la réponse à lui apporter. Comme la *vaporwave*, le *dreamcore* utilise des techniques postmodernes pour amener de la profondeur et de l'engagement. Par exemple, les adresses dans les deux images ci-dessus : « are you real ?<sup>358</sup> » et « Remember<sup>359</sup> » brisent le 4<sup>e</sup> mur et jouent sur la relation œuvre/lecteur. Poser la question « are you real ? » au lecteur l'invite à la réflexion, sur sa propre nature, sur la nature du personnage dans l'image, sur la nature de l'expérience esthétique, voire de la réalité elle-même. « Remember », qui revient plusieurs fois à la verticale dans un couloir au sol en damier rose, aux murs et plafond en carrelage turquoise et jaune, avec un escalier qui monte dans l'obscurité, pourrait être interprété comme une invitation, mais aussi comme la conscience de l'auteur que ce type d'œuvre invite à la réminiscence des souvenirs. La vidéo « [Liminal Space] [Childhood] [Dreamcore] "don't want to wake up"<sup>360</sup> » de hotel 1959 est constituée d'une série d'images de *dreamcore*, sur fond

<sup>357</sup> Réveil lors d'une phase de sommeil paradoxal qui mène de nombreuses personnes à des hallucinations angoissantes de démons, d'ombres, et silhouettes à côté de leur lit.

<sup>358</sup> Es-tu réel ? [Nous traduisons].

<sup>359</sup> Souviens-toi. [Nous traduisons].

<sup>360</sup> hotel 1959, [Liminal Space] [Childhood] [Dreamcore] "don't want to wake up", YouTube, 2023. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=KmEKmhYc3LA>, [consulté le 13.04.2025].

sonore de *Fallen Down*<sup>361</sup> de Toby Fox (bande originale du jeu vidéo *Undertale*). On y voit par exemple un collage d'un supermarché Family Mart au milieu d'un chemin de campagne dans une prairie (01s), une photo avec un flou de mouvement d'une barrière blanche et d'une maison de banlieue avec en annotation « i don't want to go » (12s), ou encore une classe de primaire vide avec des néons éclatants et des nuages en coton pendus à un fil (1m31s) ; le tout avec une qualité médiocre d'images numériques de la fin des années 1990 ou du début des années 2000. Ces images dégradées tirées de la culture de masse et d'une série de non-lieux créent une impression de déjà-vu, précisément car le public du *dreamcore* a des souvenirs dans des lieux similaires à ceux représentés et que ceux-ci sont assez impersonnels pour ressembler à des lieux déjà rencontrés.

### 4.3. Les *liminal spaces*

Figure 20 : Biliguu, « Is it a Liminal space ? »,  
r/LiminalSpaces, Reddit, 2023. En ligne :  
<https://tinyurl.com/ms2njxww>, [consulté le 13.04.2025].



L'esthétique des *liminal spaces* abonde sur les réseaux sociaux depuis quelques années et sa popularité a explosé pendant les périodes de confinement. Il s'agit d'espaces de transition vides de toute présence humaine : couloirs de bureaux, ascenseurs, centres commerciaux, pompes à essence, culs-de-sac de banlieue pavillonnaire états-unienne, routes sans voitures, etc. Ces thèmes sont fortement influencés par l'héritage de la *vaporwave* –

pionnière de ce type de mouvements esthétiques en ligne – comme en atteste la description du subreddit<sup>362</sup> r/Vaporwave : *Music Optimised for Abandoned Malls*<sup>363</sup> : le centre commercial abandonné étant une figure exemplaire des espaces liminaux dans l'architecture contemporaine. Les *liminal spaces* étaient donc présents dans la *vaporwave*, on les retrouve également dans le *dreamcore*, mais ils existaient déjà bien avant leur popularité en ligne dans des films comme *Lost Highway* de David Lynch ou *Fallen Angels* de Wong Kar-wai. *Music for Airports* de Brian

<sup>361</sup> Toby Fox, « Fallen Down », YouTube, 2017. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=qH5hM1ILuFQ>, [consulté le 13.04.2025].

<sup>362</sup> Un subreddit est un sous-classement de Reddit dédié à une communauté en particulier.

<sup>363</sup> r/Vaporwave, Reddit. En ligne : <https://www.reddit.com/r/Vaporwave/>, [consulté le 13.04.2025].

Eno, album sorti en 1978, préfigurait bien en avance les thèmes de la *vaporwave*, du *dreamcore* ou des *liminal spaces* en faisant un album de musique *ambient* destiné à conjurer l'angoisse d'espaces liminaux comme les aéroports à l'époque de leur massification. Ces espaces ont fini par s'autonomiser et constituer une esthétique en ligne à part entière. Ils sont désormais tellement populaires qu'un film sur les *backrooms* (un *creepypasta*<sup>364</sup> très populaire sur 4chan, Reddit et YouTube<sup>365</sup>) est sorti en 2024 : *The Backrooms*. Ils sont également figurés dans la série à succès *Severance* sur Disney +, et plusieurs jeux vidéo les mettent en scène (*Pool*, *Superliminal*, *Liminalcore*). La littérature académique à propos de cette esthétique fait pourtant défaut actuellement.

Nous avons déjà abordé la question des espaces liminaux lors de l'analyse de l'album *Soundscape Centre* de Liminal Winter<sup>366</sup>. Ces espaces se caractérisent « par l'absence d'identité<sup>367</sup> » selon Marie-Christine Fourny et Stéphane Gal. Ramenés dans notre espace occidental contemporain, ils se manifestent sous la forme de « non-lieux » tels que définis par Marc Augé<sup>368</sup>. Le subreddit r/liminalspaces décrit les *liminal spaces* comme suit : « Un espace liminal est la période entre ‘ce qui était’ et ‘ce qui sera’. C'est un espace de transition, dans lequel on attend, sans savoir. L'espace liminal est l'espace où toute transformation prend place, si on apprend à attendre et le laisse nous transformer.<sup>369</sup> » [nous traduisons]. L'expérience esthétique des *liminal spaces* en tant que représentation du passage d'un état à un autre peut se comprendre comme la figuration symbolique d'un espace de transformation de l'identité. Le parallèle avec la *vaporwave* apparaît alors : l'usage de figures du passé vécu par le lecteur devient un moyen de construire son identité en les transformant et en les retournant vers l'avenir. Cette transformation s'effectue singulièrement à travers des figures de lieux de passage, menant d'un espace (passé) à un autre (à venir). Marc Augé note d'ailleurs que le terme « espace » est beaucoup plus ambigu que le terme « lieu », et qu'il renvoie de façon plus large

<sup>364</sup> Légende urbaine angoissante diffusée sur les réseaux.

<sup>365</sup> Si vous voulez vous perdre dans les *backrooms*, voir le wiki : [https://backrooms.fandom.com/fr/wiki/Wiki\\_backrooms](https://backrooms.fandom.com/fr/wiki/Wiki_backrooms)

<sup>366</sup> Liminal Winter, *Soundscape Centre*, Liminal Winter, Bandcamp, 2024. En ligne : <https://dreamcorprecordsinc.bandcamp.com/album/soundscape-centre>, [consulté le 06.04.2025].

<sup>367</sup> Marie-Christine Fourny, Stéphane Gal, « Introduction générale. », art. cit., p. 2.

<sup>368</sup> Marc Augé, *Non-Lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, op. cit.

<sup>369</sup> « A liminal space is the time between the 'what was' and the 'next.' It is a place of transition, waiting, and not knowing. Liminal space is where all transformation takes place, if we learn to wait and let it form us. », description du subreddit dans r/LiminalSpaces, Reddit. En ligne : <https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/>, [consulté le 13.04.2025].

à d'autres dimensions, comme celle du temps<sup>370</sup> (comme lorsqu'on dit « en l'espace d'une semaine<sup>371</sup> »).

Une autre caractéristique notable est le fait que la popularité du genre a explosé en ligne pendant la crise du Covid 19 et les périodes de confinement, devenant alors une figure de l'isolement, comme le souligne Matthew Lazin-Ryder<sup>372</sup>. Habituellement, ces « non-lieux » sont animés par le passage humain, mais pendant la crise du Covid 19, nous avons été témoins d'aéroports sans aucune présence, de centres commerciaux déserts, de bureaux vides, etc. Ces figures qui étaient jusque-là de l'ordre du symbolique se sont manifestées dans notre réalité. Ces images ont alors commencé à abonder en ligne et l'esthétique des *liminal spaces* est devenue un moyen de représenter l'isolement et les conséquences psychologiques liées au confinement (particulièrement chez les plus jeunes, public de cette esthétique), en figurant des espaces vides qui connotent la solitude, l'isolement, la transition, l'indétermination, ou le malaise.

Les *liminal spaces* permettent donc la figuration d'un certain ethos contemporain de désorientation et de solitude, mais également la figuration de la nostalgie du passé, et la transformation vers un autre état (directement représenté par la liminalité, dans ce cas-ci). Comme la *vaporwave*, l'esthétique des *liminal spaces* fait usage de détériorations de signaux (opération de réflexivité), d'ironie, de matériaux puisés dans l'imagerie du quotidien, etc. Mais ces figures permettent d'amener une profondeur émotionnelle, une quête d'identité, de transformation, et l'expression de la solitude, sur lesquels le genre met l'emphase.

#### 4.4. Le retour du *breakcore*

Si la *vaporwave* était destinée au début des années 2010 à un public ayant grandi fin des années 1980 et pendant les années 1990, il est logique que l'évolution et les ramifications de sa logique culturelle se poursuivent à travers la mobilisation de figures évoluant avec le public. Depuis la fin des années 2010, les figures mobilisées dans les esthétiques en ligne comme la *vaporwave* proviennent de plus en plus des années 2000 : jeux vidéo en 3D, *anime*, esthétique *emo-goth*, etc. On retrouve typiquement ces éléments dans les tendances TikTok et Instagram utilisant le *breakcore* comme musique de fond.

---

<sup>370</sup> Marc Augé, *Non-Lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, op. cit.

<sup>371</sup> *Ibid.*, p.105.

<sup>372</sup> Matthew Lazin-Ryder, « 'Liminal space' photography captures the eeriness and isolation of pandemic life », CBC Radio, 2022. En ligne : <https://www.cbc.ca/radio/ideas/liminal-space-popularity-1.6365390>, [consulté le 13.04.2025].

Le *breakcore* est un dérivé de la *jungle*, un genre de musique électronique originaire du Royaume-Uni apparu dans les années 1990, composée en général d'un *break* de batterie (ayant participé à la popularité du fameux *Amen Break*) découpé et réarrangé pour en faire une musique assez rapide, syncopée, et accompagnée de basses rondes et puissantes. En partant de cette base, le *breakcore* poussait les curseurs de l'expérimentation rythmique et des textures sonores plus loin que la plupart des musiques *dance* (pour exemple, *Ultraviolet Junglist*<sup>373</sup> de Venetian Snares).

C'est assez étonnant de voir ce genre refaire surface sur les réseaux sociaux, et surtout devenir populaire. Il y a quelques années, le *breakcore* était vu comme un des genres les plus violents et « inaudibles » de musique électronique (avec des artistes comme Squarepusher, Venetian Snares, Audiotist), et était plutôt réservé à un public d'initiés. Si on tape « *breakcore* » dans le moteur de recherche de YouTube aujourd'hui, on a des dizaines de mix et pistes en tous genres cumulant des millions de vues, souvent illustrés par des images d'*anime* japonais, de graphismes 3D de jeux vidéo du début des années 2000, ou de l'univers graphique des ordinateurs du début de ce siècle<sup>374</sup>. Par mémification de l'ultra populaire *Lofi Girl* et de ses *beats to relax/study to*<sup>375</sup>, on retrouve des playlists nommées *breakcore mix to chill and study to 2*<sup>376</sup>, *breakcore mix to feel yourself to*<sup>377</sup>, ou encore *breakcore mix to dissociate to*<sup>378</sup> (on retrouve cependant dans ces mix un mélange de *breakcore*, de *jungle*, voire *liquid drum and bass*, cette nouvelle variante semble moins « violente » que l'originale). Il s'agit d'une façon d'ironiser, d'abord par l'opposition entre le calme de la musique *lo-fi* et l'agitation du *breakcore* ; mais aussi dans un titre comme *breakcore mix to dissociate to* qui ironise sur le phénomène de dissociation (le *breakcore* étant parfois associé en ligne aux personnes

<sup>373</sup> Venetian Snares, *Ultraviolet Junglist*, YouTube, 2010. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=L9FkIP51Bp0>, [consulté le 15.04.2025].

<sup>374</sup> Qui mèlent parfois *jungle* et *breakcore* sans distinction, nous supposons que la *jungle* étant le genre ayant donné naissance au *breakcore*, ainsi que l'usage du suffixe « core » étant fréquent dans les esthétiques de la web-culture, cela peut entraîner une confusion pour leurs nouveaux publics en ligne.

<sup>375</sup> Lofi Girl, *lofi hip hop radio beats to relax/study to*, YouTube, diffusion lancée le 12 juillet 2022. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=jfKfPfyJRdk>, [consulté le 18.04.2025].

<sup>376</sup> BLKSMIITH, *breakcore mix to chill and study to 2*, YouTube, 2022. En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=aXiNFW5\\_cM&t=1651s](https://www.youtube.com/watch?v=aXiNFW5_cM&t=1651s), [consulté le 18.04.2025].

<sup>377</sup> Bbragui, *breakcore mix to feel yourself to*, YouTube, 2023. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=0KaBYaQGwbs&t=202s>, [consulté le 18.04.2025].

<sup>378</sup> BLKSMIITH, *breakcore mix to dissociate to*, YouTube, 2022. En ligne : <https://youtu.be/igAML-08IJo?t=923>, [consulté le 18.04.2025].

neurodivergentes<sup>379</sup>). Mais il s'agit de post-ironie dans ce cas, on doit comprendre ces blagues comme relevant à la fois de l'ironie, et du premier degré.

Le *glitch* est par ailleurs également couramment employé dans le genre. Le *glitch*, comme nous l'avons vu, est par essence un procédé de déconstruction des structures d'une œuvre mettant au premier plan ses fondations structurelles (l'utilisation d'anomalies et de bugs comme matière première). Dans le cas d'un TikTok comme celui publié par IDDI le 1<sup>er</sup> octobre 2023<sup>380</sup>, on retrouve une courte vidéo ultra saccadée de *glitch art* à partir de plusieurs figures : personnages d'*anime*, des mains vues à la première personne qui s'ouvrent, des yeux, une bouche qui se ferme, des lignes de code sur un fond bleu, le tout dans une esthétique des années 2000 identifiée comme telle par la communauté. De façon similaire à la *vaporwave*, cette vidéo convie des figures nostalgiques qui ramènent le spectateur à son enfance et, ce faisant, transforme une partie de l'essence critique du *glitch* en levier affectif. Le remix *breakcore* de *Better Off Alone*<sup>381</sup> par Delancey Throne accentue ce double mouvement de mise en avant de la nostalgie comme construction tout en y succombant. D'un côté le remix évoque un tube qui faisait partie du paysage sonore du début des années 2000 et, si on l'analyse dans les termes de Peter Szendy, qui a étudié les liens entre les tubes, le capitalisme et l'inconscient, on pourrait estimer que *Better Off Alone* serait incorporé *via* la culture et les médias de masse dans l'identité du public qui l'a consommé<sup>382</sup>. De l'autre côté, la musique (comme la vidéo) possède un aspect spectral, distordu, hantologique, signifiant qu'il n'est pas le tube de l'époque mais bien son écho aujourd'hui, qu'il n'est pas l'origine du souvenir, mais le souvenir en lui-même. (Pour d'autres exemples, voir #breakcore sur TikTok).

#### 4.5. L'*hyperpop*

« i swear pc music is what has kept me alive in 2020 so far<sup>383</sup> »

L'*hyperpop* est un genre musical apparu en ligne à peu près en même temps que la *vaporwave*, au début des années 2010. Le genre pousse à l'extrême des éléments de pop des

<sup>379</sup> Napakii, « why is breakcore associated with neurodivergent people? », *r/Ultrakill*, Reddit, 2024. En ligne : [https://www.reddit.com/r/Ultrakill/comments/17xm7v8/why\\_is\\_breakcore\\_associated\\_with\\_neurodivergent/](https://www.reddit.com/r/Ultrakill/comments/17xm7v8/why_is_breakcore_associated_with_neurodivergent/), [consulté le 18.04.2025].

<sup>380</sup> IDDI, « song by @delanceythrone - #breakcore #edit #laincore #glitchcore #techno #remix #opiumcore #derealization », TikTok, 2023. En ligne : <https://www.tiktok.com/@iddics/video/7284951072760810784?lang=fr>, [consulté le 18.04.2025].

<sup>381</sup> Delancey Throne, « Better Off Alone X Delancey Throne Remix », Soundcloud, 2023. En ligne : <https://soundcloud.com/delanceythrone/better-off-alone-x-delancey-throne-remix>, [consulté le 15.04.2025].

<sup>382</sup> Peter Szendy, *Tubes. La philosophie dans le juke-box*, Éditions de minuit, coll. « Paradoxe », 2008, pp. 77-78.

<sup>383</sup> « Je te jure que pc music est ce qui m'a tenu en vie en 2020 et de loin », [nous traduisons], Pachirisugirl7204, « commentaire », dans PC Music, *Pop Crypt - Halloween 2020*, YouTube, 2020. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=P3OVPwRYG2Q&t=4656s>, [consulté le 18.04.2025].

années 2000 et les fusionne à du *punk rock*, de la *dance music*, de la musique électronique expérimentale, ou encore du *hip hop*. Issu d'une culture web proche et partagée avec la *vaporwave*, le genre émerge en ligne à travers des artistes comme SOPHIE et A. G. Cook (fondateur du label PC Music), au début des années 2010 selon Julie Ackermann<sup>384</sup>. Au départ phénomène de niche, le genre fait parler de lui et sera notamment popularisé, comme le souligne Julie Ackermann, à travers des collaborations avec des artistes *mainstream* comme dans *Bitch I'm Madonna ft. Nicki Minaj* de Madonna, produit par SOPHIE et Charlie XCX en 2015<sup>385</sup>. En 2024, l'album *Brat* de Charlie XCX est devenu un phénomène mondial, popularisant le mode de vie « brat » (sale gosse en français) : désinvolte, imparfait·e, assumé·e. L'*hyperpop* est par ailleurs fortement liée à la communauté queer et de nombreuses figures de l'*hyperpop* sont transgenres ou non binaires (SOPHIE, Laura Les de 100 Gecs, Thea Break, estelle allen, etc.).

Négociant comme le reste de la culture avec l'impossibilité de dépasser le « réalisme capitaliste<sup>386</sup> » théorisé par Mark Fisher (« il est plus simple d'imaginer la fin du monde que la fin du capitalisme », phrase souvent attribuée à Fredric Jameson et/ou Slavoj Žižek<sup>387</sup>), L'*hyperpop* va donc puiser dans les éléments esthétiques qui ont bercé l'enfance des millenials et de la *Gen Z*, c'est-à-dire dans la pop rose bonbon de Britney Spears, les riffs de guitare à la Sum 41, la *dance music* criarde de boîte de nuit des années 2000, etc., et pousse la logique à l'extrême : du rose encore plus rose, des voix encore plus criardes et trafiquées, du kitsch encore plus kitsch et totalement assumé ; le tout dans une forme hardcore et mise au goût du jour, mêlée à des expérimentations électroniques, des créations DIY et un héritage grunge.

On pourrait analyser cela comme une forme métamoderne de *motivated postmodernism*, concept de Lee Konstantinou qui théorise justement une radicalisation du postmodernisme le faisant évoluer vers une forme métamoderne<sup>388</sup>. Et quelque part, le projet de radicalisation de l'esthétique du capitalisme est inscrit dans le nom donné au genre : *hyperpop* (par contraction de « hyper » et « pop »). Le constat porté par Mark Fisher<sup>389</sup>, et partagé par Simon Reynolds<sup>390</sup> sur l'incapacité de la culture contemporaine à innover paraît particulièrement pessimiste, voire réactionnaire comme l'analyse Julie Ackermann<sup>391</sup>. L'*hyperpop* semble pourtant avoir trouvé

<sup>384</sup> Julie Ackermann, *Hyperpop. La pop au temps du capitalisme numérique*, op. cit., p. 17.

<sup>385</sup> *Ibid.* p. 34.

<sup>386</sup> Défini en note de bas de page, p. 14.

<sup>387</sup> Par exemple, Julie Ackermann, *Hyperpop. La pop au temps du capitalisme numérique*, op. cit., p. 131.

<sup>388</sup> Lee Konstantinou, « Four faces of postirony », art. cit.

<sup>389</sup> Mark Fisher, *Le Réalisme Capitaliste : N'y a-t-il aucune alternative ?*, op. cit. Ou encore Mark Fisher, *Spectres de ma vie : Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus*, op. cit.

<sup>390</sup> Simon Reynolds, *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*, op. cit.

<sup>391</sup> Julie Ackermann, *Hyperpop. La pop au temps du capitalisme numérique*, op. cit., p. 134.

une porte de sortie à l'intérieur même du cadre imposé par la société de consommation, comme la *vaporwave*. Pour Julie Ackermann, les éléments pop des années 2000, qui incarnent bien souvent le machisme, l'objectification des femmes et les excès de l'industrie musicale, sont autant de stigmates retournés par l'*hyperpop* pour bâtir les utopies queers d'aujourd'hui et demain :

Le système symbolique des années 2000, souvent sexiste, grossophobe et non queer, a été réévalué à l'aune de nouvelles valeurs. Un tri a eu lieu, les années 2000 étant en quelque sorte passées sous le tamis des années 2010-2020. C'est dans cette mesure que la culture hyperpop, toute rose bonbon qu'elle est, a remis sur le devant de la scène et célébré un certain nombre de personnalités à l'origine dénigrées/moquées, comme Britney Spears, Paris Hilton ou encore la figure de la bimbo. Un processus similaire s'observe sur le plan musical. Les styles qui ont influencé l'*hyperpop*, de l'eurodance à la pop commerciale, ne sont pas simplement copiés mais si bien distillés qu'ils n'ont plus grand-chose à voir avec ce qu'ils recouvrent dans les années 1990-2000.<sup>392</sup>

James MacDowell emploie justement le concept de *queer utopianism*<sup>393</sup> pour décrire une des nouvelles sensibilités caractéristiques du métamodernisme. L'« utopianisme » sous-entend la propension à imaginer et construire des utopies ; propension mise à mal par le postmodernisme et les crises successives. Le *queer utopianism* est donc la propension à imaginer, et bâtir des imaginaires tirés vers un futur plus queer, plus féministe, plus inclusif, où les personnes queers seraient moins mises à l'écart de la société<sup>394</sup>. Tandis qu'un des fils conducteurs de la théorie queer postmoderne était la fracture radicale et le rejet de la société selon la philosophe queer et féministe Lynne Huffer<sup>395</sup>, le *queer utopianism* métamoderne – et singulièrement dans l'*hyperpop* – semble faire le chemin de l'hybridation, de l'intersectionnalité, et de l'appropriation et transformation des codes la société<sup>396</sup>.

L'*hyperpop* est par ailleurs également un genre ouvertement post-ironique ou métasincère. Julie Ackermann prend pour comprendre cela un exemple en trois temps<sup>397</sup>. Au niveau 1, la sincérité, on retrouve par exemple *Baby One More Time* de Britney Spears : la chanson est au premier degré, sans ironiser. Au niveau 2, l'ironie, on retrouve par exemple *Barbie Girl* de Aqua, qui parodie justement l'objectification des femmes dans la pop pour la dénoncer. Au niveau 3, la post-ironie, ou métasincérité, on retrouve l'*hyperpop* avec par exemple *Vroom*

---

<sup>392</sup> *Ibid.*

<sup>393</sup> Emprunté à Leopold Lippert, « Negotiating Postmodernity and Queer Utopianism in *Shortbus* », dans Petra Eckhard, Michael Fuchs and Walter Höbling, *Landscapes of Postmodernity: Concepts and Paradigms of Critical Theory*, Londres, 2010, p. 205. Dans James MacDowell, « The Metamodern, the Quirky and Film Criticism », art. cit.

<sup>394</sup> *Ibid.*

<sup>395</sup> Lynne Huffer, *Are the Lips a Grave ?: A Queer Feminist on the Ethics of Sex.*, New-York, Columbia University Press, 2013, p. 62. Cité par Lee Konstantinou, « Four faces of postirony », art. cit.

<sup>396</sup> Lee Konstantinou, *ibid.*

<sup>397</sup> Julie Ackermann, *Hyperpop. La pop au temps du capitalisme numérique*, op. cit., pp. 96-98.

*Vroom* de Charlie XCX. *Vroom Vroom* est à la fois une dénonciation parodique des codes misogynes de la pop commerciale, et une réappropriation féministe de ces codes. Charlie XCX participe d'ailleurs à la bande originale du film-phénomène *Barbie* de 2023 avec la piste *Speed Drive*.

Toujours dans une tendance post-ironique, l'album *i love myself and want to live*<sup>398</sup> de Estelle Ellen, entretient une relation intertextuelle à *I hate myself and I want to die* de Nirvana<sup>399</sup>. Le rapport entre le titre de l'album et celui auquel elle fait référence oscille ici aussi entre ironie et sincérité. La dépression, les troubles de l'anxiété, et plus largement les questions de santé mentale sont de réels sujets pour la Gen Z, et singulièrement chez les personnes trans (comme Estelle Ellen). On retrouve d'ailleurs ces thèmes dans le titre éponyme de l'album *i love myself and want to live*, chanson où se mélangent voix traquées de pop extrême et riffs de guitare punk-rock. Les paroles parlent de la difficulté, du manque d'envie de sortir de la dépression, de la superficialité des rapports sociaux, de l'addiction comme moyen de garder la face ; mais sur une mélodie de pop ultra joyeuse, avec un titre plein d'espoir et de naïveté (dualité qu'on retrouve d'ailleurs dans le refrain : « We've got each other, and it's gonna be fine. We hate each other, and we're all gonna die<sup>400</sup> »). Dans le sillon post-ironique, l'album mélange à la fois l'ironie et le recul critique sur les codes liés à la dépression, à l'addiction, aux troubles mentaux en général, et en même temps abordent ces thèmes au premier degré. *I love myself and I want to live* renverse un des symboles de l'ironie poussée au cynisme de Nirvana – figure de l'éthos de la jeunesse occidentale dans les années 1990 – pour dire que malgré le substrat de dépression, d'addictions et de cynisme dans lequel l'artiste évolue, « je m'aime et je veux vivre<sup>401</sup> » [nous traduisons]. Ce titre figure ainsi l'apparition d'un nouvel éthos dans lequel le public de l'*hyperpop* se retrouve : l'ironie n'est plus présentée comme une finalité mais plutôt comme une condition nécessaire à l'expression d'une nouvelle forme de sincérité et d'engagement.

[E]n un mot, l'*hyperpop* gonfle d'affects nos simulacres lisses et froids. Elle déjoue le cynisme hérité de la postmodernité pour nous faire entrer dans l'ère de la post-ironie. [...] [Cet aspect] redonne aux émotions sincères, aussi anticool soient-elles, une place de premier plan, et contrecarre l'absence d'engagement induit par le sémioblitz hyperréal qui assaille l'individu contemporain.<sup>402</sup>

<sup>398</sup> Estelle Allen, *i love myself and want to live*, Bandcamp, 2024. En ligne : <https://estelleallen.bandcamp.com/album/i-love-myself-and-want-to-live>, [consulté le 15.04.2025].

<sup>399</sup> Bien qu'il s'agissait d'ironie de la part du groupe qui s'auto-caricaturait, ils savaient que le public le prendrait au premier degré : « We knew people wouldn't get it; they'd take it too seriously. It was totally satirical, making fun of ourselves. ». Voir : Douglas Wolk, *et al.*, « No Apologies: All 102 Nirvana Songs Ranked », Rolling Stone Magazine, 2019. En ligne : <https://tinyurl.com/um69bjrw>, [consulté le 15.04.2025].

<sup>400</sup> « on est ensemble, ça va aller. On se déteste, on va tous mourir » [nous traduisons].

<sup>401</sup> « i love myself and want to live »

<sup>402</sup> Julie Ackermann, *Hyperpop. La pop au temps du capitalisme numérique*, op. cit., p. 9.

## 5. Conclusion et ouvertures

La *vaporwave* est un mouvement dense, aux ramifications étoffées. Nous avons choisi de mettre l'accent sur un objet plus restreint, d'une part parce qu'il a été très peu étudié jusqu'ici, mais également car il marque une évolution du genre vers des affects plus clairement post-ironiques qu'à ses premières heures. L'intérêt de ce mémoire n'était pas tellement de parler de la *vaporwave* comme d'un phénomène isolé, ni même de mettre en lumière une sous-culture passée relativement sous les radars (malgré son influence certaine sur les cultures en ligne, et par ricochet sur la pop culture<sup>403</sup>). L'intérêt de cet objet d'étude se situait plutôt pour nous dans la capacité du genre à pointer du doigt avec beaucoup de réflexivité et de proximité émotionnelle des éléments relatifs aux bouleversements culturels propres à notre époque. C'est pour cette raison que l'analyse n'a pas tant porté sur la musique en tant que telle, que sur les enjeux narratifs et culturels qu'elle véhicule. Nous avons également conscience du fait qu'il s'agit d'une étude de la production, celle-ci met d'ailleurs en évidence une ambiguïté suffisamment large pour que des réceptions variées, parfois même contradictoires puissent en être faites. Une étude de la réception du genre aurait donc été également intéressante, mais aurait nécessité de prendre un autre cadre méthodologique et une autre orientation. Nous avons plutôt choisi d'analyser les œuvres en elles-mêmes et ce qu'elles véhiculent.

Le genre reflète donc l'accélération, voire l'emballage médiatique auquel nous assistons depuis la fin du siècle dernier. La *vaporwave* met en avant la relation que nous entretenons avec les médias disparus (ou en voie de l'être), la puissance affective qu'ils mobilisent, la spectralité qui les hante, la manière dont ils relient notre identité présente au passé mais aussi la manière dont ils participent à la construction de cette identité. La *vaporwave* questionne la relation singulière que nos sociétés contemporaines ont développé aux archives médiatiques. Les archives médiatiques sont désormais un lieu de « construction de symboles mémoriels collectifs<sup>404</sup> » et se font le « relai entre présent et passé<sup>405</sup> », comme l'analyse Anna Tible. Ce genre musical rend compte de cette évolution avec beaucoup d'acuité et cela permet d'interroger ce phénomène et de mieux le comprendre. Nous avons ainsi pu mettre en avant la manière dont le genre mobilise la nostalgie pour les médias en eux-mêmes (au-delà de ce qu'ils figurent). Nous avons envisagé le passage du *glitch* d'opération réflexive de mise en avant des conditions technologiques de production d'une œuvre à un déclencheur émotionnel reliant notre

<sup>403</sup> Comme nous l'avions mentionné avec la refonte graphique de MTV en 2015, par exemple.

<sup>404</sup> Anna Tible, « La mise en ligne des archives audiovisuelles, entre patrimonialisation et nostalgie créatrice. Regards sur la France et l'Italie », art. cit., p. 164.

<sup>405</sup> *Ibid.*, p. 168.

mémoire à des artefacts sonores disparus, propres à ces médias et au paysage sonore de l'époque dans laquelle ces artefacts se manifestaient. Ces *glitches* affectifs gardent néanmoins une distance critique en maintenant des mécanismes réflexifs sur les ressorts nostalgiques mobilisés par l'usage de ces médias. Mais cette distance critique se distancie du postmodernisme en servant de tremplin aux ressorts affectifs sur lesquels l'emphase est mise.

La *vaporwave* porte également un regard sur la postmodernité en tant que période, et sur la logique culturelle postmoderne. Le genre place un certain âge d'or du capitalisme tardif (à la fois fantasmé et réflexif sur le fantasme qu'elle entretient) au centre des thèmes qu'il soulève ; que ce soit par la mobilisation de figures de non-lieux (à commencer par les centres commerciaux vides, parfois abandonnés), des médias et de la culture de masse des années 1980 et 1990, et par la récurrence des symboles de la société de consommation. Le genre ne mobilise pas seulement des figures archétypales de la postmodernité, il caricature également des techniques postmodernes comme la fragmentation, le recyclage, l'assimilation de la culture de masse, l'ironie, le kitsch, en leur accordant un caractère profond et une affectivité qui n'étaient pas présents de cette manière dans la culture postmoderne. La *vaporwave* – d'autant plus après le tournant méta-sincère dont il est ici question – est donc selon nous une caricature de la culture postmoderne et de la postmodernité, qu'elle situe d'ailleurs dans une temporalité passée. La critique par le genre du capitalisme porterait donc bien plus sur l'idéalisation contemporaine du passé que sur le capitalisme tardif de la fin du XX<sup>e</sup> siècle<sup>406</sup>.

Nous l'avons entrevu, les études de la nostalgie possèdent une longue histoire et recouvrent en réalité une palette de nuances qu'il convient de rappeler. Bien que la nostalgie ne soit pas un phénomène propre à notre époque, l'« effervescence nostalgique<sup>407</sup> » de la période contemporaine est pourtant tout à fait palpable (comme le soulignent Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer). Celle-ci est notamment caractérisée par le rapport qu'elle entretient avec le « réalisme capitaliste<sup>408</sup> » théorisé par Mark Fisher. Il semblerait que notre incapacité croissante à imaginer des futurs désirables force notre regard à se diriger vers le passé comme refuge. Au sein des usages de la nostalgie qui participent à la fragmentation de l'histoire dont parle Fredric Jameson<sup>409</sup>, la *vaporwave* pose donc un regard assez particulier. Le genre tend un miroir réflexif à notre idéalisation du passé, et par cette opération rend ce

<sup>406</sup> Ce dont il a longtemps été question en ligne et qu'on retrouve dans l'article d'Adam Harper qui a servi de point de départ à de nombreux travaux académiques sur le genre. Voir : Adam Harper, « Comment: Vaporwave and the Pop-Art of the Virtual Plaza », art. cit.

<sup>407</sup> Emmanuelle Fantin, Sébastien Fevry et Katharina Niemeyer, « Les expériences de la nostalgie », *op. cit.*, p. 13.

<sup>408</sup> Définit p. 14.

<sup>409</sup> Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif* (1989), *op. cit.*, p. 68.

fantasme encore plus palpable. C'est là une caractéristique propre à la nostalgie ironique dont parle Linda Hutcheon et Mario J. Valdés : « rien n'est plus puissant qu'un rêve dont le rêveur sait qu'il n'est qu'un rêve, et pourtant cela n'en diminue en rien l'attrait magnétique ; au contraire, cela le renforce.<sup>410</sup> » [nous traduisons]. Nous postulons donc que cette coexistence d'affects tels que l'authenticité, la sincérité, la proximité émotionnelle, avec des affects postmodernes comme l'ironie ou la distance critique, correspond en réalité à une forme métamoderne de nostalgie.

En empruntant le concept de « métafiction historioplastique » à l'analyse de Josh Toth<sup>411</sup> et en le transposant à un contexte musical (qui reste toutefois narratif comme nous l'avons souligné), nous avons envisagé la nostalgie ironique à l'œuvre dans notre objet comme une manière de conjurer la fragmentation de l'histoire grâce à la malléabilité du temps-plastique. L'usage de réflexivité n'est plus seulement un moyen de mettre en avant la facticité de la construction historique, mais bien la condition d'émergence d'une tentative de recomposer sincèrement notre relation à l'histoire, dans un contexte d'affaiblissement de l'historicité, comme dans l'analyse de Josh Toth<sup>412</sup>. La *vaporwave* prend son empreinte dans le passé qu'elle représente, et donne une forme au souvenir sans prétendre à la représentation du passé en lui-même, mais sans prétendre qu'il soit complètement subjectif non plus, de façon similaire à la métafiction historioplastique<sup>413</sup>. Ce faisant, il s'agirait d'une tentative à la fois sincère et impossible de rendre une forme au présent dans un continuum temporel.

Cela fait également écho au concept de « cartographie cognitive » de Fredric Jameson, terme employé pour parler de la totalité, fragmentée par le postmodernisme<sup>414</sup>. Pour Alicia Koc « la cartographie cognitive peut aussi être comprise comme la cartographie d'un espace affectif produit par la culture du capitalisme tardif<sup>415</sup> » [nous traduisons]. Elle analyse la *vaporwave* comme un moyen de conjurer l'expérience schizophrénique de l'espace et du temps dans le capitalisme tardif en permettant précisément de se situer à l'intérieur<sup>416</sup>. Bien que selon Alicia

<sup>410</sup> « [n]othing is stronger than a dream that the dreamer knows is but a dream and yet this does not lessen its magnetic pull of appeal; simultaneously. », Mario J. Valdés dans Linda Hutcheon, Mario J. Valdés, « Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue », art. cit., p. 31.

<sup>411</sup> Josh Toth, « Toni Morrison's Beloved and the Rise of Historioplactic Metafiction », art. cit.

<sup>412</sup> *Ibid.*

<sup>413</sup> *Ibid.*

<sup>414</sup> Henry-Claude Cousseau dans Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif* (1989), *op. cit.*, p. 8.

<sup>415</sup> « cognitive mapping can also be understood as the mapping of an affective space produced by late capitalist culture », dans Alicia Koc, « Do You Want Vaporwave, or Do You Want the Truth? Cognitive Mapping of Late Capitalist Affect in the Virtual Lifeworld of Vaporwave », *Capacious: Journal for Emerging Affect Inquiry*, Vol. 1, n° 1, University of Toronto, 2017, p. 59.

<sup>416</sup> *Ibid.* p. 73.

Koc, la *vaporwave* s'adresserait plutôt aux classes privilégiées et aux artistes qu'à des classes subalternes<sup>417</sup> (contrairement à l'*hyperpop*, par exemple), le genre dresserait une cartographie cognitive permettant ultérieurement une critique plus marxiste du capitalisme contemporain<sup>418</sup>.

Nous avons enfin analysé la présence d'affects néoromantiques à travers l'esthétique des ruines et la manipulation de déchets à l'œuvre dans la *vaporwave*. Contre-intuitivement, c'est dans un terreau postmoderne de déconstruction, d'ironie, de jeu, de fragmentation, que poussent ici des affects mélancoliques, l'exaltation des sentiments, la recherche d'un ailleurs (le passé). La « ruinification » au cœur du processus créatif et figuratif de la *vaporwave* introduit les thèmes profonds du néoromantisme. La ruine est à la fois figure du temps qui passe, ainsi que du pouvoir de la nature et du temps sur la culture (à travers les ruines de centres commerciaux, les satellites errants à l'abandon, etc.). Notre objet devient dès lors une manière de figurer une forme de mal du siècle contemporain, lorgnant vers le métarécit, le mythe et les promesses utopiques du capitalisme tardif, à la fois qualifié de mirage et perçu comme un monde d'avant, pré-*ground zero*, d'avant l'accélération et l'intensification des crises de ce début de XXI<sup>e</sup> siècle.

À la suite de cette analyse, il semble se confirmer que le prisme du postmodernisme n'était pas satisfaisant pour analyser notre objet. Les concepts issus des analyses métamodernes, tels que la post-ironie<sup>419</sup>, la métafiction historioplastique<sup>420</sup>, et le néoromantisme<sup>421</sup>, mais plus généralement l'oscillation entre modernisme et postmodernisme<sup>422</sup> ainsi qu'un désir de reconstruction et de quête de sens nous ont réellement permis d'éclairer l'ambiguïté et l'ambivalence de notre objet, que nous avions pressentie en amont de notre analyse.

Au-delà de l'analyse de la *vaporwave*, le cadre métamoderne semble un terreau fertile pour éclairer l'analyse d'objets culturels contemporains et l'évolution des affects, qui paraissent être en plein changement sous l'exercice des profondes mutations que subissent nos sociétés, qu'ils soient issus de cultures populaires ou bien de formes d'arts dits « savants ». Ce mémoire aura donc plus largement contribué à mettre en avant ce prisme d'analyse culturelle, encore peu exploré en francophonie. Il n'est pas ici question d'affirmer que le métamodernisme est la logique culturelle dominante, ou qu'une logique culturelle aurait le monopole. Le

<sup>417</sup> Terme employé par Alicia Koc, dans le sens de la logique intersectionnelle. Voir *ibid.*

<sup>418</sup> *Ibid.*

<sup>419</sup> Lee Konstantinou, « Four faces of postirony », *op. cit.*

<sup>420</sup> Josh Toth, « Toni Morrison's Beloved and the Rise of Historioplactic Metafiction », *op. cit.*

<sup>421</sup> Timotheus Vermeulen, Robin van den Akker, « Notes on Metamodernism », art. cit., p. 8.

<sup>422</sup> Timotheus Vermeulen et Robin van den Akker, « Notes on Metamodernism », art. cit., p. 2.

métamodernisme et les concepts issus de son étude semblent cependant être plus qu'utiles pour analyser l'émergence de nouvelles formes d'affects et d'historicité en réaction aux problèmes induits par la logique culturelle postmoderne, comme celle-ci a émergé en réaction à la logique culturelle moderne.

## Bibliographie :

### Ouvrages :

Ackermann Julie, *Hyperpop. La pop au temps du capitalisme numérique*, Façonnages Éditions, coll. « Interférences », 2024.

van den Akker Robin, Gibbons Alison, Vermeulen Timotheus (dir.), *Metamodernism: Historicity, Affect, and Depth after Postmodernism*, Londres / New York, Rowman & Littlefield International, ebook, coll. « Radical Cultural Studies », 2017.

Augé Marc, *Non-Lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, coll. « La librairie du XXI<sup>e</sup> siècle » 1992.

Megan Bédar, Stéphane Girard, *Pour que tu mènes encore : Penser nos identités au prise des mènes numériques*, ebook, Somme Toute, coll. « Cultures vives », 2021.\*

Boym Svetlana, *The Futur of Nostalgia*, New York, Basic Books, 2001.

Dondero Maria Giulia, Basso Fossali Pierluigi, *Sémiotique de la photographie. Cartographie de la recherche sémiotique sur la photographie*. Limoges, Presses Universitaires de Limoges, 2011.

Egaña Miguel, Schefer Olivier (dir.), *Esthétique des ruines : Poïétique de la destruction*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2015, coll. « Arts Contemporains ».

Fantin Emmanuelle, Fevry Sébastien et Niemeyer Katharina (dir.), *Nostalgies contemporaines : Médias, cultures et technologies*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Information – Communication », 2021.

Fisher Mark, *Le Réalisme Capitaliste : N'y a-t-il aucune alternative ?* (2009), trad. Guazzini Julien, Genève, Paris, Entremonde, coll. « Rupture », 2018.

Fisher Mark, *Spectres de ma vie : Écrits sur la dépression, l'hantologie et les futurs perdus*, Genève, Paris, trad. Guazzini Julien, Entremonde, 2021.

Hutcheon Linda, *The Politics of Postmodernism* (1995), 2e ed., New York, Routledge, 2002.

Hutcheon Linda, *Irony's Edge. The Theory and Politics of Irony* (1994), Londres, Routledge, ebook, Taylor & Francis e-Library, 2005.

Jameson Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, trad. Florence Nevoltry, Paris, École nationale supérieure des beaux-arts, 2007.

McLuhan Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill, 1964.

Niemeyer Katharina (dir.), *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*, New York, Palgrave Macmillan, 2014.

Roh David S., Huang Betsy, Niu Greta A., (dir.), *Techno-Orientalism: Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media*, Rutgers University Press, 2015.

Rosa Hartmut, *Aliénation et accélération : Vers une théorie critique de la modernité tardive*, Paris, La Découverte, coll. « Théorie critique », 2010.

Shusterman Richard, *Pragmatist Aesthetics : Living Beauty, Rethinking Art* (1991), 2e édition, New-York, Oxford, Rowman & Littlefield, 2000.

Szendy Peter, *Tubes. La philosophie dans le juke-box*, Éditions de minuit, coll. « Paradoxe », 2008.

## Articles scientifiques :

Ballam-Cross Paul, « Reconstructed Nostalgia: Aesthetic Commonalities and Self-Soothing in Chillwave, Synthwave, and Vaporwave », *Journal of Popular Music Studies*, vol. 33, n° 1, mars 2021, pp. 70-93. En ligne : <https://doi.org/10.1525/jpms.2021.33.1.70>, [consulté le 03.02.2025].

Bégin Richard, « Hantologie de l'archive : le Dark Ambient et la sonographie du désastre », *Filigrane*, 29/2024. En ligne : <http://journals.openedition.org/filigrane/2182>, [consulté le 03.03.2025].

Berdet Marc, « L'Ange de l'Histoire », *Socio-anthropologie*, 28/2013, pp. 47-63. En ligne : <https://doi.org/10.4000/socio-anthropologie.1540>, [consulté le 03.02.2025].

Bideaux Kévin, « Seapunk et vaporwave : esthétiques prospectives de deux hétérotopies virtuelles », dans Dassié Véronique (dir.), *Pratiques artistiques et culturelles : jeux du réel et du virtuel entre plausible et incroyable*, Paris, Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques, 2022, pp. 34-49. En ligne : <https://doi.org/10.4000/books.cths.16286>, [consulté le 03.02.2025].

Bonora Alain, « Le personnage de Beloved comme lieu métonymique de l'oppression », dans Fabre Michel et al. (dir.), *Approches critiques de la fiction afro-américaine*, Presses universitaires François-Rabelais, 1998. En ligne : <https://doi.org/10.4000/books.pufr.3927>, [consulté le 17.03.2025].

Cantinelli Lucas, « Anemoia and the Vaporwave Phenomenon: the 'New' Aesthetic of an Imagined Nostalgia », *Imaginaires*, n° 26, juin 2024, pp. 132-151. En ligne : <https://doi.org/10.34929/imaginaires.vi26.57>, [consulté le 08.02.2025].

Dobson Stephen, « Remediation. Understanding New Media – Revisiting a classic », *seminar.net : media, technology & lifelong learning*, Lillehammer University College, 2006. En ligne : [https://www.researchgate.net/publication/242732570 Remediation Understanding New Media - Revisiting a Classic/citations](https://www.researchgate.net/publication/242732570), [consulté le 10.05.2025].

Duccini Hélène, « Un outil de propagande aux mains des nazis », *MédiaMorphoses*, n°9, 2003, pp. 65-71. En ligne : [https://www.persee.fr/doc/memor\\_1626-1429\\_2003\\_num\\_9\\_1\\_2309?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.persee.fr/doc/memor_1626-1429_2003_num_9_1_2309?utm_source=chatgpt.com), [consulté le 22.04.2025].

Fourny Marie-Christine, Gal Stéphane, « Introduction générale. », dans Marie-Christine Fourny, Stéphane Ga, *Montagne et liminalité. Les manifestations alpines de l'entre-deux. XVIe-XXIe siècles*, Montagne et Innovation, Presses Universitaires de Grenoble, UGA éditions, 2018.

Glitsos Laura, « Vaporwave, or music optimised for abandoned malls », *Popular Music*, vol. 37, n° 1, 2018, Cambridge University Press, pp. 100-118. En ligne : <https://doi.org/10.1017/S0261143017000599>, [consulté le 05.03.2025].

Grimwood Tom, « The politics of irony, reconsidered », *Journal For Cultural Research*, vol. 25, n° 2, 2021, pp. 175-188. En ligne : <https://doi.org/10.1080/14797585.2021.1922803>, [consulté le 22.03.2025].

Hert Philippe, « Internet comme dispositif hétérotopique ». *Hermès, La Revue*, 1999/3 (n° 25), Paris : CNRS Éditions, 1999, pp. 93-107. En ligne : [https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_00000518v1/document](https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000518v1/document), [consulté le 28.02.2025].

Hutcheon Linda, Mario J. Valdés, « Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue », *Nuevas Poligrafías. Revista de Teoría Literaria y Literatura Comparada*, n° 3, 2000, pp. 18-41. En ligne : [10.22201/ffyl.poligrafias.2000.3.1610](https://10.22201/ffyl.poligrafias.2000.3.1610), [consulté le 08.04.2025]

Koc Alicia, « Do You Want Vaporwave, or Do You Want the Truth? Cognitive Mapping of Late Capitalist Affect in the Virtual Lifeworld of Vaporwave », *Capacious: Journal for Emerging Affect Inquiry*, Vol. 1, n° 1, University of Toronto, 2017, pp. 57-76. En ligne : <https://doi.org/10.22387/cap2016.4>, [consulté le 25.03.2025].

Llewellyn Philippe, « Nouveaux rêves cyberpunk », *Audimat*, n°9, 2017. En ligne : <https://doi.org/10.3917/audi.009.0051>, [consulté le 25.03.2025].

Malabou Catherine, « La plasticité », dans *Po&sie*, p. 102. En ligne : [https://po-et-sie.fr/wp-content/uploads/2018/08/103\\_2003\\_p101\\_116.pdf](https://po-et-sie.fr/wp-content/uploads/2018/08/103_2003_p101_116.pdf), [consulté le 07.03.2025].

Morrissey Nicholas. « Metamodernism and Vaporwave: A Study of Web 2.0 Aesthetic Culture. », dans *Nota Bene: Canadian Undergraduate Journal of Musicology* 14, no. 1, 2021, pp. 64-82.

Niemeyer Katharina, « Du mal du pays aux nostalgies numériques. Réflexions sur les liens entre nostalgie, nouvelles technologies et médias », dans *Recherches en communication*, n°46, avril 2018. En ligne : <https://doi.org/10.14428/rec.v46i46.47213>, [consulté le 12.05.2025].

Papuc Oana Teodora, « Exploring Liminal Aesthetics: the “Glitchy and Decayed” Worlds of Vaporwave, Semiotic Assemblages, and Internet Linguistics », *Studia UBB Philologia*, vol. 67, n° 4, 2022, p. 165-186. En ligne : <https://doi.org/10.24193/subbphilo.2022.4.08>, [consulté le 28.02.2025].

Quintyn Olivier, « L’ère du glitch : utopie et réification. Pour une théorie critique rétrospective », dans *Audimat*, vol. 2015/2, no 4, Éditions Audimat, 2015, pp. 177-196. En ligne : <https://doi.org/10.3917/audi.004.0177>, [consulté le 17.02.2025].

Ryan-Sautour Michelle, « La métafiction postmoderne », dans Lepaludier Laurent (dir.), *Métatextualité et métafiction*, Presses universitaires de Rennes, 2003. En ligne : <https://doi.org/10.4000/books.pur.29662>, [consulté le 20.04.2025]

Stallings Elizabeth, « New Sincerity and David Foster Wallace in the Modern Era: Ironic Authenticity, Social Media, and Netflix Culture », Universidad de Granada, 2019. <https://tinyurl.com/mr2bzm82>, [consulté le 12.05.2025].

Teagan Kim, « Accelerationism and Techno-Orientalism in Macintosh Plus’s Floral Shoppe », *The Macksey Journal*, Vol. 1, Article 209, 2020. En ligne : <https://www.mackseyjournal.org/publications/vol1/iss1/209>, [consulté le 24.04.2024].

Trainer Adam, « From Hypnagogia to Distroid: Postironic Musical Renderings of Personal Memory », dans Sheila Whiteley et Shara Rambarran (éds.), *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, New York, Oxford, 2016, pp. 409-427.

Veiga Guerra da Costa Tavares Joana Inês, Correia Isidro João Pedro, « Vaporwave Microgenres in the Social Media Universe », dans *Proceedings of The World Conference on Media and Communication*, Oxford, novembre 2021, pp. 1-19.

Vermeulen Timotheus, van den Akker Robin, « Notes on Metamodernism », *Journal of Aesthetics & Culture*, vol. 2, 2010, pp. 1-14. En ligne : <https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5677>, [consulté le 03.02.2025].

Whelan Andrew, Nowak Raphaël, « “Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism”: Genre Work in an Online Music Scene », *Open Cultural Studies*, n° 2, décembre 2018, pp. 451-462. En ligne : <https://doi.org/10.1515/culture-2018-0041>, [consulté le 02.01.2025].

## Romans :

Camus Albert, *Le Mythe de Sisyphe* (1942), Nouvelle édition augmentée d'une étude sur Franz Kafka, Les classiques de sciences sociales, 2010, p 112.

Plascencia Salvador, *Le Peuple de Papier*, [MiC\_MaC], 2010.

## Médiagraphie :

### Articles :

abandonedxearth, « Floral Shoppe cover original photo comes from a Fuji commercial ». dans *r/Vaporwave*, Reddit, 2021. En ligne : [https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/pbnzvz/floral\\_shoppe\\_cover\\_original\\_photo\\_comes\\_from\\_a/](https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/pbnzvz/floral_shoppe_cover_original_photo_comes_from_a/), [consulté le 03.03.2025].

Jurgens Genista, « Why Won't Vaporwave Die? », *Format*, 2016. En ligne : <https://www.format.com/magazine/features/art/vaporwave>, [consulté le 03.02.2025].

Harper Adam, « Comment: Vaporwave and the Pop-Art of the Virtual Plaza », dans *Dummy Magazine*, n° 7, décembre 2012. En ligne : <https://www.dummymag.com/news/adam-harper-vaporwave/>, [consulté le 08.02.2025].

Lazin-Ryder Matthew, « 'Liminal space' photography captures the eeriness and isolation of pandemic life », CBC Radio, 2022. En ligne : <https://www.cbc.ca/radio/ideas/liminal-space-popularity-1.6365390>, [consulté le 13.04.2025].

Massage Magazine, « Interview with HKE », dans *Massage Magazine*. En ligne : <https://themassage.jp/en/archives/7906>, [consulté le 07.03.2025].

McCaffery, Larry, « A Conversation with David Foster Wallace » (1993), dans *Dalkey Archive Press*, août 2013. En ligne : <https://www.dalkeyarchive.com/2013/08/02/a-conversation-with-david-foster-wallace-by-larry-mccaffery/>, [consulté le 12.05.2025].

Once Upon A Tone, « MY FIRST 19 MINUTES USING CHASE BLISS AUDIO GENERATION LOSS MKII », YouTube, septembre 2022. En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=DHVZ8xZGX\\_A&t=874s](https://www.youtube.com/watch?v=DHVZ8xZGX_A&t=874s), [consulté le 17.02.2025].

Varnoteaux Philippe, « Il y a 50 ans, Anik, le premier satellite canadien de télécommunication », dans *Air&Cosmos*, novembre 2022. En ligne : <https://air-cosmos.com/article/il-y-a-50-ans-anik-le-premier-satellite-canadien-de-telecommunication-62907>, [consulté le 06.04.2025].

Wampole Christy, « How to Live Without Irony », dans *The New York Times*, novembre 2012. En ligne : <https://tinyurl.com/2u9hze6b>, [consulté le 24.03.2025].

Wolk Douglas et al., « No Apologies: All 102 Nirvana Songs Ranked », dans *Rolling Stone Magazine*, 2019. En ligne : <https://tinyurl.com/um69bjrw>, [consulté le 15.04.2025].

### Réseaux sociaux :

dr3niku\_11, « リニク\_dream », *TikTok*, février 2024. En ligne : [https://www.tiktok.com/@dr3niku\\_11/video/7339511203384986882?lang=fr](https://www.tiktok.com/@dr3niku_11/video/7339511203384986882?lang=fr), [consulté le 12.04.2025]

IDDI, « song by @delanceythrone - #breakcore #edit #laincore #glitchcore #techno #remix #opiumcore #derealization », *TikTok*, octobre 2023. En ligne : <https://www.tiktok.com/@iddics/video/7284951072760810784?lang=fr>, [consulté le 18.04.2025].

liminalmoods, *fever dreams*, Instagram, 2025. En ligne : <https://www.instagram.com/p/DHCzbhIN0tt/>, [consulté le 12.04.2025].

liminalmoods, « haunted by the tough of you », Instagram, 2024. En ligne : <https://www.instagram.com/p/C-EocSpNQOe/>, [consulté le 12.04.2025].

Napakii, « why is breakcore associated with neurodivergent people? », dans *r/Ultrakill*, Reddit, 2024. En ligne : [https://www.reddit.com/r/Ultrakill/comments/17xm7v8/why\\_is\\_breakcore\\_associated\\_with\\_neurodivergent/](https://www.reddit.com/r/Ultrakill/comments/17xm7v8/why_is_breakcore_associated_with_neurodivergent/), [Consulté le 18.04.2025].

*r/LiminalSpaces*, Reddit. En ligne : <https://www.reddit.com/r/LiminalSpace/>, [consulté le 13.04.2025].

*r/Vaporwave*, Reddit. En ligne : <https://www.reddit.com/r/Vaporwave/>, [consulté le 13.04.2025].

uforobogrendizer, « Is vaporwave racist? », dans *r/asianamerican*, Reddit, 2016. En ligne : [https://www.reddit.com/r/asianamerican/comments/3wbqfm/is\\_vaporwave\\_racist/](https://www.reddit.com/r/asianamerican/comments/3wbqfm/is_vaporwave_racist/), [consulté le 17.03.2025].

## Dictionnaires et wikis :

« Dreamcore », *Aesthetics Wiki*. En ligne : <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Dreamcore>, [consulté le 04.05.2025].

« Anachronisme », dans *Larousse*. En ligne : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/anachronisme/3187>, [consulté le 03.03.2025].

« Mème », Larousse. En ligne : <https://tinyurl.com/45ujwvat>, [consulté le 13.05.2025].

« Ruine », Larousse. En ligne : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ruine/70230>, [consulté le 21.04.2025].

« ロストエデンへのパス (2015) Album by Nmesh », dans *WhoSampled*. En ligne : <https://tinyurl.com/4h6vb4tb>, [Consulté le 06.04.2025].

« Disconscious - Mattress Store sampled Piero Piccioni - Isabel », dans *WhoSampled*. En ligne : <https://www.whosampled.com/sample/371998/Disconscious-Mattress-Store-Piero-Piccioni-Isabel/>, [consulté le 03.03.2025].

« t e l e p a t h テレパシー能力者 - 誘惑の目 / Mariko Tone - 热带夜 », dans *WhoSampled*. En ligne : <https://tinyurl.com/2rav7f7b>, [consulté le 03.03.2025].

## Figures :

Auteur inconnu, THE WORLD YOU WERE BORN IN NO LONGER EXISTS, Know Your Meme. En ligne : <https://knowyourmeme.com/photos/3040650-the-world-you-grew-up-in-no-longer-exists>, [consulté le 04.05.2025].

Biliguu, « Is it a Liminal space ? », r/LiminalSpaces, Reddit, 2023. En ligne : <https://tinyurl.com/ms2njxww>, [consulté le 13.04.2025].

Carrotwithak, Dream Hallway, Digital 3d, 2021. En ligne : <https://tinyurl.com/4r5k3bpa>, [consulté le 04.05.2025].

Ben Daugherty, **peonies**, IA generative, Cursed AI, Facebook, 2025. En ligne : <https://tinyurl.com/3kc42kw8>, [consulté le 04.05.2025].

HKE, 愛慕 ／ 悲哀, Dream Catalogue, Bandcamp, 2015. En ligne : <https://dreamcatalogue.bandcamp.com/album/--18>, [consulté le 07.03.2025].

Klee Paul, *Angelus Novus*, 1920, Jérusalem, Israël Museum. En ligne : <https://tinyurl.com/22h4tt2d>, [consulté le 23.05.2025]

Macintosh Plus, *Floral Shoppe*, Bandcamp, 2011. En ligne : <https://vektroid.bandcamp.com/album/floral-shoppe>, [consulté le 12.03.2025].

Midnight Television, *All Night*, Bandcamp, 2023. En ligne : <https://geometriclullaby.bandcamp.com/track/all-night>, [consulté le 03.03.2025].

Millais John Everett (1851–1852), coupe de détail de *Ophelia*, 1952, huile sur toile, 76,2 × 111,8 cm, Tate Britain. En ligne : <https://tinyurl.com/4zwvaste>, [consulté le 23.05.2025].

Nam June Paik, *TV Buddha*, 1992, sculpture, statue de Bouddha, moniteur, caméra CCTV, 134,6 × 210,8 × 55,9 cm, New York, James Cohan Gallery. En ligne : <https://tinyurl.com/58477med>, [consulté le 23.05.2024].

New Dreams LTD, *Laserdisc Visions*, Vektroid, Bandcamp, 2011. En ligne : <https://vektroid.bandcamp.com/album/new-dreams-ltd>, [consulté le 04.05.2025].

Turner Felix, *glitch art* créé avec « ImageGlitcher », dans Solenn Cordroc'h, « Le glitch ou le bug érigé au rang d'art », *BeauxArts Magazine*, décembre 2017. En ligne : <https://www.beauxarts.com/grand-format/le-glitch-ou-le-bug-erige-au-rang-dart/>, [consulté le 12.04.2025].

2814, *新しい日の誕生*, HKE, Bandcamp, 2015. En ligne : <https://hkdedream.bandcamp.com/album/->, [Consulté le 07.03.2025].

[Utilisateur supprimé], « A gif I made, is it any good? », Reddit, 2025. En ligne : <https://tinyurl.com/yc6353e9>, [consulté le 04.05.2025].

Albums, pistes, et musiques :

BLKSMITH, *breakcore mix to chill and study to 2*, YouTube, 2022. En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=aXiNFUW5\\_cM&t=1651s](https://www.youtube.com/watch?v=aXiNFUW5_cM&t=1651s), [consulté le 18.04.2025]

BLKSMITH, *breakcore mix to dissociate to*, YouTube, 2022. En ligne : <https://youtu.be/igAML-08IJ0?t=923>, [consulté le 18.04.2025].

Bbragui, *breakcore mix to feel yourself to*, YouTube, 2023. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=0KaBYaQGwbs&t=202s>, [consulté le 18.04.2025].

Chuck Person, *Chuck Person's Eccojams Vol. 1* (2011), Vapor Memory, YouTube, 2015. En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=8Pu6I\\_7lrk8](https://www.youtube.com/watch?v=8Pu6I_7lrk8), [consulté le 21.04.2025].

Chyllvester, *Weather Channel Vaporwave – (5 hours of 90s weather music)*, YouTube, 2023. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=wmGd-cx-dXc>, [consulté le 03.03.2025].

CT57, *ANIK TELESAT*, CT57, Bandcamp, 2021. En ligne : <https://ct57.bandcamp.com/album/anik-telesat>, [consulté le 06.04.2025].

Delancey Throne, « Better Off Alone X Delancey Throne Remix », Soundcloud, 2023. En ligne : <https://soundcloud.com/delanceythrone/better-off-alone-x-delancey-throne-remix>, [consulté le 15.04.2025].

desert sand feels warm at night. *新世界の弟子たち*. Auto desert sand feels warm at night, 2019. En ligne : <https://desertsand.bandcamp.com/album/--25>, [consulté le 10.02.2025].

desert sand feels warm at night, 夜道, desert sand feels warm at night, Bandcamp, 2020. En ligne : <https://desertsand.bandcamp.com/album/--14>, [Consulté le 22.04.2025].

Dreamweather, *ORACLE*, Dreamweather, Bandcamp, 2025. En ligne : <https://dreamweather.bandcamp.com/album/oracle>, [consulté le 06.04.2025].

estelle allen, *i love myself and want to live*, Bandcamp, 2024. En ligne : <https://estelleallen.bandcamp.com/album/i-love-myself-and-want-to-live>, [Consulté le 15.04.2025].

HKE, 愛慕 ／ 悲哀, Dream Catalogue, Bandcamp, 2015. En ligne : <https://dreamcatalogue.bandcamp.com/album/--18>, [Consulté le 07.03.2025].

hotel 1959, *[Liminal Space] [Childhood] [Dreamcore] "don't want to wake up"*, YouTube, 2023. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=KmEKmhYc3LA>, [consulté le 13.04.2025].

Indicatif, *Basses Pressions*, Indicatif, Bandcamp, 2023. En ligne : <https://indicatif.bandcamp.com/album/basses-pressions>, [consulté le 17.02.2025].

Indicatif, シャットダウン, Bandcamp, 2025. En ligne : <https://indicatif.bandcamp.com/album/--8>, [consulté le 03.03.2025].

Infinity Frequencies, *Computer Death*, Infinity Frequencies, Bandcamp, 2013. En ligne : <https://computer-gaze.bandcamp.com/album/computer-death>, [consulté le 21.04.2025].

Infinity Frequencies, « A faint signal », dans *Between Two Worlds*, Infinity Frequencies, Bandcamp, juin 2018. En ligne : <https://computer-gaze.bandcamp.com/track/a-faint-signal-2>, [consulté le 25.04.2025].

Infinity Frequencies, *The First Machine*, Auto-édité, 27 octobre 2024. En ligne : <https://computer-gaze.bandcamp.com/album/the-first-machine> [consulté le 10.02.2025].

James Ferraro, *Far Side Virtual*. Bandcamp, 2011. En ligne : <https://virtualalgorithm.bandcamp.com/album/far-side-virtual> [consulté le 10.02.2025].

Liminal Winter, *Soundscape Centre*, Liminal Winter, Bandcamp, 2024. En ligne : <https://dreamcorprecordsinc.bandcamp.com/album/soundscape-centre>, [consulté le 06.04.2025].

Liminal Winter, *Soundscape Centre (FULL ALBUM) [Vaporwave Slushwave Mallsoft]*, YouTube, 2024. En ligne : <https://tinyurl.com/ymtxhhcz>, Liminal Winter, [consulté le 06.04.2025].

Lofi Girl, *lofi hip hop radio beats to relax/study to*, YouTube, diffusion lancée le 12 juillet 2022. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=jfKfPfyJRdk>. [consulté le 18.04.2025].

Lucien Hugues, *S U N D A Y S C H O O L*, YouTube, 2016, en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=rTfa-9aCTYg>, [consulté le 04.03.2025].

Mactintosh Plus, *Floral Shoppe*, Vektroid, Bandcamp, 2011. En ligne : <https://vektroid.bandcamp.com/album/floral-shoppe>, [consulté le 15.02.2025].

Macintosh Plus, « リサフランク420 / 現代のコンピュー », Vektroid, Bandcamp, 2011. En ligne : <https://vektroid.bandcamp.com/track/420>, [consulté le 03.02.2025].

Macintosh Plus, ブート, Vektroid, Bandcamp, décembre 2011. En ligne : <https://vektroid.bandcamp.com/track--3>, [consulté le 14.05.2025].

Mylène Farmer, « Mylène Farmer – Désenchantée » (1997), Mylène Farmer, YouTube, 2015. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=vkiyW0vqat8>, [consulté le 22.04.2025].

national network, *night-time television service*, Frequency Sub-Zero, Bandcamp, 2021. En ligne : <https://frequencysub-zero.bandcamp.com/album/night-time-television-service>, [consulté le 17.02.2025].

Nikøs ♀, *French Vaporwave Mix Vol.2 : \_ L A \_ S U / T E \_ ♀ ♀ ♀*, YouTube, 2023. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=dnhIhOXoQrw&list=PLjX1cAk2Ww09Mopeq91rP3Dr75tUr2dm1&index=55> [consulté le 10.02.2025].

New Dreams LTD, *Laserdisc Visions*, Vektroid, Bandcamp, 2011. En ligne : <https://vektroid.bandcamp.com/album/new-dreams-ltd>, [consulté le 04.05.2025].

Nmesh and t e l e p a t h テレパシー能力者, ロストエデンへのパス, Bandcamp, 2015. En ligne : <https://dreamcatalogue.bandcamp.com/album/--24>, [consulté le 06.04.2025].

PC Music, *Pop Crypt - Halloween 2020*, YouTube, 2020. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=P3OVPwRYG2Q&t=4656s>, [consulté le 18.04.2025].

sadi3333, *HAVE I BEEN HERE BEFORE? // ambient dreamcore/weirdcore playlist*, YouTube, 2024. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=HCYXV73ZCoQ>, [consulté le 12.04.2025].

S O A R E R, *Vague Memories*, S O A R E R, Bandcamp, 2021. En ligne : <https://soarer1983.bandcamp.com/album/vague-memories>, [consulté le 22.04.2025].

Sound Station, *w e l c o m e t o t h e p l a z a . . .* (Assorted Vaporwave Mix/Compilation #1 | 2+ Hours) , YouTube, 2021. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=AmfAl-Ik5no&list=PLjX1cAk2Ww09Mopeq91rP3Dr75tUr2dm1&index=27> [consulté le 15.02.2025].

SPLIFF RADIOショ一 +, *NEON PALM MALL (Vaporwave Mix + Video)*, YouTube, 2016. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=FZUfiW3W1KY>, [consulté le 04.03.2025].

The Caretaker, *Theoretically pure anterograde amnesia*, Bandcamp, 2006. En ligne : <https://thecaretaker.bandcamp.com/album/theoretically-pure-anterograde-amnesia>, [consulté le 17.03.2025].

Toby Fox, « Fallen Down », YouTube, 2017. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=qH5hM1ILuFQ>, [consulté le 13.04.2025].

Venetian Snares, *Ultraviolent Junglist*, YouTube, 2010. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=L9FkIP51Bp0>. [Consulté le 15.04.2025].

Video Interface, *Satellite Frequencies*, Signalwave, YouTube, En ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=6BQ\\_4M3wUfE](https://www.youtube.com/watch?v=6BQ_4M3wUfE), [consulté le 17.02. 2025].

Webinar™, *w w w . d e e p d i v e . c o m*, Bandcamp, 2022. En ligne : <https://corporatedreams.bandcamp.com/album/w-w-w-d-e-e-p-d-i-v-e-c-o-m> [consulté le 10.02.2025].

2814, *新しい日の誕生*, HKE, Bandcamp, 2015. En ligne : <https://hkedream.bandcamp.com/album/>, [consulté le 07.03.2025].

2814, *新しい日の誕生* (*Birth of a New Day*), Dream Catalogue, 2015. En ligne : <https://dreamcatalogue.bandcamp.com/album/--18> [consulté le 10.02.2025].