



UO • Universitetet i Oslo

**«As though it was the internet spitting
back what we've been feeding into it.»**

Vaporwave – en musikk sjanger i internetts tidsalder

Vemund Hegstad Alm

Masteroppgave i musikkvitenskap

30 studiepoeng

Institutt for musikkvitenskap

Det humanistiske fakultet

UNIVERSITETET I OSLO

Våren 2021

© Vemund Hegstad Alm 2021

«As though it was the internet spitting back what we've been feeding into it.»:
Vaporwave – en musikkjanger i internetts tidsalder

<https://duo.uio.no>

Trykk: Reprosentralen, Universitetet i Oslo

«As though it was the internet spitting back what we've been feeding into it.»

Vaporwave – en musikk sjanger i internetts tidsalder

Sammendrag

Denne oppgaven tar for seg at internett har bidratt til å skape nye sjangre, med hovedfokus på vaporwave. Internett har de siste tiårene i stadig større grad blitt en arena for konsum, distribusjon og diskusjon av musikk gjennom nettsider som YouTube, Bandcamp, SoundCloud og Reddit. Jeg undersøker i denne oppgaven hvordan vaporwave – en sjanger som har utviklet seg over internett og som har liten tilstedeværelse i «offline»-verdenen – kan vise at sjangerbegrepet utfordres av internett. Jeg drøfter den allsidige kulturelle produksjonen i vaporwave, som memes, fanvideoer og spillelister, og hvorfor dette på lik linje med det musikalske er med på å konstituere sjangeren. Jeg vil gå inn i de teoretiske diskusjonene rundt forholdet mellom konsument og produsent, musikalsk sjanger. Jeg vil også gjøre en næranalyse av et utvalg audiovisuelt materiale og avslutningsvis analysere den øvrige kulturelle produksjonen som kjennetegner fenomenet.

I vaporwave er skillet mellom konsument og produsent ikke alltid så tydelig, da mye av produksjonen innebærer et element av rekontekstualisering av annet materiale. Jeg diskuterer i lys av Henry Jenkins (2006), Lawrence Lessig (2008) og Aram Sinnreich (2010) hvordan skillene mellom amatør og profesjonell, konsument og produsent og artist og publikum viskes ut i vaporwave og hvordan dette relaterer til internetts utvikling.

Gjennom en næranalyse av én vaporwave-låt og en fanvideo som gjenbraker den samme låta, undersøker jeg hvordan produksjonen reflekterer at vaporwave er et internettfenomen. Dessuten ser jeg på hvordan publikum gjennom kommentarfelt er med på å påvirke meningen med disse låtene, og videre hvordan sjangerens meningsinnhold forhandles gjennom diskusjon, memes og annen kulturell produksjon.

Jeg foreslår at vaporwave ikke kan forstås bare ved å se på de musikalske *eller* bare de utenommusikalske aspektene, men at sjangeren må forstås *både* i lys av det musikalske og som et internettfenomen.

Forord

Jeg vil takke Ragnhild Brøvig-Hanssen for god veiledning gjennom hele prosessen. Våre diskusjoner og dine grundige tilbakemeldinger har vært uvurderlige og hjulpet meg med å komme meg videre når jeg har stått fast. Du satte meg på et spor som har gjort det spennende, lærerikt og ikke minst meningsfylt å jobbe med denne oppgaven. Jeg vil også takke min mor, Birgit, som har bidratt med språkvask og korrektur uten å nøle. Takk for at du ikke ser gjennom fingrene når det kommer til mine tungvinte formuleringer og slurvete setninger, og for at du alltid presser meg til å sette inn det siste støtet. En siste takk til familie og venner som har vært nysgjerrige og oppmuntrende, men også minnet meg på å tenke på andre ting enn vaporwave og internettkultur det siste året.

Innholdsfortegnelse

Kapittel 1 – Introduksjon	1
Problemstilling	1
Avgrensning, metode og teori	3
Oppgavens struktur	6
Kapittel 2 – Internett, remikskultur og virtuelle scener	7
Web 2.0 og sosiale medier	7
Internettsamfunn	11
Remikskultur	13
Transmedial historiefortelling og mediekonvergens	16
Artist/publikum	17
Oppsummering	20
Kapittel 3 – Vaporwave	21
Hva er vaporwave?	22
r/Vaporwave og internettforum	24
Estetikk og multimedialitet	26
Diskursen rundt vaporwave	29
Oppsummering	33
Kapittel 4 – Case study	35
Blank Banshee – «Teen Pregnancy»	36
Nostalgi	45
Kommentarfelt	47
Internetthet	49
Konklusjon	51
Kapittel 5 – Konsument og produsent	52
Ulike former for kulturell produksjon	53

Memes	59
Konklusjon	64
Kapittel 6 – Konklusjon	65
Oppsummering	65
Internett og musikkjangre	66
Multimediale musikkjangre	68
Remiks, sampling og kunstneriske verdier	69
Konklusjon	73
Litteraturliste	75

Kapittel 1 – Introduksjon

Utgangspunktet for denne oppgaven er en fascinasjon for retrobølger innen musikk og at elementer fra 1980- og 1990-tallet tilsynelatende resirkuleres om og om igjen i vår populærkultur. Denne fascinasjonen fikk meg til å tenke på en musikalsk sjanger som var populær på omtrent samme tid som da jeg begynte på videregående skole: en sjanger med det noe mystiske navnet *vaporwave*. Uten at jeg var spesielt interessert i vaporwave-sjangeren på denne tiden – som en aspirerende keyboardist var jeg nok mer interessert i musikk som kunne spilles med «ekte instrumenter» – husker jeg likevel godt at sjangeren fanget min oppmerksomhet. I samme periode begynte jeg å bruke nettsider som Reddit og Tumblr, som begge eksponerte meg for referanser til vaporwave med sin forvridde «take» på 1980- og 1990-tallsnostalgi. Det var faktisk ikke gjennom musikken jeg ble kjent med vaporwave; GIFs, memes og referanser til sjangeren var å finne overalt, og mitt inntrykk av denne obskure subkulturen var derfor at det var et internettfenomen, en *meme*, eller kanskje en ironisk spøk. Musikken fikk jeg ikke noe forhold til før etter en god del år. Da jeg vendte tilbake til denne sjangeren nesten ti år senere, var det nettopp internets rolle i å forme den som vekket min interesse. Sjangeren har nemlig liten, nærmest ingen tilstedeværelse på offentlige musikkarenaer som platebutikker og konsertscener, derimot virker det som om vaporwave nesten utelukkende eksisterer på internett. I lys av dette ble jeg interessert i å finne ut mer om hvordan internett har vært med på å forandre vår sjangerforståelse.

Problemstilling

Sentralt i oppgaven står nettopp det å forstå en musikalsk sjanger som noe mer enn kun det musikalske. Med dette følger jeg i det godt opptråkkede fotsporet til sosiologer og musikkvitere som blant andre Dick Hebdige (1979), som skriver om musikkens betydning for dannelsen av subkulturer, Stan Hawkins (2002), som peker på relasjonen mellom utenommusikalske og intramusikalske faktorer i populærmusikken, samt Jennifer Lena (2012), som fremhever viktigheten av utenommusikalske faktorer i vår forståelse av musikalske sjangre. Min innfallsvinkel er at for å forstå den musikalske sjangeren vaporwave må vi samtidig forstå internettfenomenet vaporwave og vice versa. Det jeg ønsker å få svar på i denne oppgaven, kan oppsummeres i følgende problemstilling:

Hvordan har internett preget vår forståelse av enkelte musikkjangre, og hva er det som konstituerer disse sjangrene?

Denne hovedproblemstillingen har to underproblemstillinger som jeg vil utdype nedenfor:

1. Hvordan reflekterer den kulturelle produksjonen i vaporwave at det er et internettfenomen?
2. Hvordan bidrar internett til å forme sjangeren gjennom produksjon, distribusjon, konsum og diskusjon?

Jeg ønsker med andre ord å finne ut hvordan faktorer som tilgjengelighet av informasjon, brukergenerert materiale og sosiale medier kan påvirke det som lages og lyttes til, i tillegg til hvilke komponenter som former vår forståelse av en gitt sjanger. Jeg vil også utforske hvordan relasjonen mellom konsument og produsent har endret seg med tanke på produksjon, distribusjon, konsum og kommunikasjon, når alt dette kan foregå på et og samme sted, med en laptop eller mobiltelefon tilkoblet internett.

For å avgrense oppgaven har jeg valgt å se spesifikt på vaporwave-fenomenet, som hadde sin begynnelse på starten av 2010-tallet og som fortsatt har en aktiv konsument/produsent-base på nettstedene som YouTube og Reddit. Vaporwave har ikke blitt viet akademisk oppmerksomhet i nevneverdig grad tidligere, og det som har blitt skrevet om sjangeren, har primært fokusert på at musikken kan forstås som en form for kritikk av kapitalismen,¹ eller at den spiller på nostalgi.² Selv om jeg vil belyse hvorfor disse temaene henger sammen med sjangeren, vil mitt hovedfokus være på hvordan vaporwave formes av internett, noe jeg påstår foregår gjennom et dialektisk forhold mellom konsument og produsent. Så vidt jeg er kjent med, har ikke sjangeren blitt skrevet om fra denne synsvinkelen tidligere, og jeg ønsker med dette både å utvide litteraturen rundt vaporwave-fenomenet samt å kaste nytt lys over hvordan sjangerbegrepet påvirkes i møte med internetts sosiale medier og mediedelingstjenester.

Mer konkret vil jeg drøfte hvordan vaporwave-sjangeren – både som et visuelt og musikalsk fenomen – formes og muliggjøres av internett sett i lys av at kildematerialet hentes (samples) fra internett og settes sammen til musikk og video, samt at konsumenter aktivt deltar med å tolke,

¹ Nowak og Whelan, 2018.

² Glitsos, 2018.

klassifisere og skape mening ut av musikken. For å finne ut av hvordan internett-teknologi er med på å forme sjangeren, vil jeg se på teknologien fra to sider:

På den ene siden vil jeg undersøke *hvordan den kulturelle produksjonen i vaporwave reflekterer at det er et internettfenomen*. Jeg ønsker å belyse måtene internett-teknologi påvirker produksjonen på ulike måter og hvordan dette kommer til syne gjennom musikalsk produksjon, sampling og visuelt materiale. For å undersøke dette vil jeg gjennomføre en audiovisuell analyse av Blank Banshees låt «Teen Pregnancy» og en fanvideo som tar utgangspunkt i denne låta og som igjen har gitt liv til en undersjanger av vaporwave kalt *simpsonwave*. Jeg ønsker å rette fokus mot at sjangeren spesifikt gjenspeiler eller reflekterer en slags *internett-het*, hvor ulike elementer i sjangerens kulturelle produksjon bærer preg av dette.

På den andre siden vil jeg se på *hvordan internett er med på å forme sjangeren gjennom produksjon, konsum, diskusjon og distribusjon*. Dette vil jeg gjøre ved først å gi en mer overordnet gjennomgang av måten internett har bidratt til å viske ut skillene mellom produsent og konsument, artist og publikum, samt amatør og profesjonell. Disse begrepsparene er sentrale for min oppgave, og jeg vil forklare dem mer inngående i neste kapittel. Videre vil jeg utforske det at plattformer som YouTube, Reddit og Tumblr har sine egne spesifikke «affordanser»³ og begrensninger som legger føringer for hva som publiseres på plattformene, noe jeg også vil knytte opp til den kulturelle produksjonen i vaporwave-sjangeren. Til slutt vil jeg drøfte hvordan sjangerens mening forhandles mellom konsumenter og produsenter, blant annet gjennom å se på aktivitet i kommentarfeltene relatert til musikken som analyseres. På denne måten vil jeg utforske hvordan fans bidrar til å forme musikkens meningsinnhold gjennom ytringer og diskusjon.

Avgrensning, metode og teori

Selv om denne oppgaven dreier seg om internett og musikk sjangre, har jeg begrenset den til å dreie seg om internetts påvirkning på vaporwave-sjangeren spesifikt. Jeg mener at dette eksempelet kan kaste lys over hvordan internett har påvirket måten vi forholder oss til musikk i et større perspektiv. Jeg har videre valgt å ikke fokusere på opphavsrett, selv om temaet er høyst relevant for vaporwave,

³ Jeg har valgt å bruke en fornorsket versjon av det engelske begrepet *affordances*. Jeg tar utgangspunkt i Ian Hutchbys (2001) definisjon av begrepet, som igjen bygger på James Gibsons (1979) konsept. Kort forklart kan man si at et objekts «affordanser» er mulighetene og begrensningene objektet tilbyr, i dette tilfellet hva slags begrensninger og muligheter som finnes på ulike internettplattformer.

som hovedsakelig er en sample-basert sjanger. Temaet er omfattende, og jeg har prioritert å fokusere på de andre måtene internett former vårt musikkliv. Dessuten er det allerede gjort solide bidrag på dette feltet av blant andre Siva Vaidhyanathan (2001), Kembrew McLeod (2005), Lawrence Lessig (2008) og mer nylig Tarleton Gillespie (2018).

For å undersøke denne problemstillingen har jeg valgt å lene meg på flere metoder: For det første vil jeg gå inn i de teoretiske diskusjonene rundt forholdet mellom konsument og produsent, musikalsk sjanger, og vaporwave-fenomenet. Videre vil jeg gjøre en analyse av musikken og det audiovisuelle innholdet i vaporwave-sjangeren, og avslutningsvis analysere den øvrige kulturelle produksjonen som foregår over internett, som blant annet *memes*, diskusjon og spillelister.

Når det gjelder teori rundt internett, vil mitt hovedfokus være på at det har utviklet seg til å bestå av stadig mer brukergenerert materiale. Denne utviklingen har av noen blitt kalt Web 2.0 for å beskrive et *oppdatert* og mer demokratisert internett. I tillegg til Lessig (2008) vil jeg trekke inn medieteoretikeren Henry Jenkins' *Convergence Culture* (2006). Begge diskuterer måtene internetts utvikling har påvirket skillet mellom konsument og produsent. Aram Sinnreich (2010) drøfter dette i lys av mashup og sample-basert musikk. Siden det er relevant å diskutere plattformene vaporwave sirkulerer på, vil jeg også bruke litteratur av Kim Jin (2012) og José van Dijck (2013) som begge problematiserer teorien om at internett er blitt mer demokratisert ved å peke på at mange plattformer etter hvert har blitt mer dominert av profesjonelt og regulert materiale. Sentralt for disse diskusjonene er forholdet mellom begrepsparene *konsument/produsent*, *amatør/profesjonell* og *artist/publikum*, og hvordan disse er blitt visket ut både gjennom musikk og internetts utvikling. Noen har i lys av denne utviklingen foreslått nye sammensatte begreper som *prosument*⁴ og *produser*⁵ for å beskrive de nye rollene som har oppstått. Disse tre begrepsparene har en del fellestrekk med hverandre, men brukes i ulike diskurser, og jeg vil i det følgende kapitlet redegjøre for deres bakgrunn og hvorfor de er relevante for min studie.

Videre vil jeg beskrive vaporwave-sjangeren og dens utvikling og mange former. Selv om sjangeren ikke nødvendigvis er kjent for mange, er den behandlet av flere i akademisk litteratur. I tillegg til å beskrive og vise til eksempler fra vaporwave vil jeg diskutere noen av de aktuelle tolkningene rundt vaporwave. Jeg vil blant annet se på Andrew Whelans (2018 og 2020) tekster som diskuterer

⁴ Toffler, 1980.

⁵ Bruns, 2008.

relasjonen mellom den kritiske diskursen rundt sjangeren og artister og publikums oppfatning av den. Jeg vil også lene meg på Georgina Born og Christopher Haworths tekst «From Microsound to Vaporwave» (2018), som analyserer utviklingen av ulike internett-baserte musikalske sjangre på bestemte internettdomener. For å klargjøre hva jeg mener når jeg beskriver vaporwave som en sjanger, vil jeg i neste kapittel gjøre en begrepsavklaring rundt sjanger- og scene-begrepene. Blant annet kommer jeg til å trekke inn Will Straw (2014) sine forslag og problematiseringer rundt hva scene-begrepet kan bety, samt Andy Bennet og Richard Peterson (2011) sine beskrivelser av ulike former for scener. Alle tre diskuterer forskjeller og likheter mellom geografiske scener og virtuelle scener, som er relevant for min forståelse av vaporwave som en internett-scene.

Siden jeg ønsker å finne ut av hvordan internett gjenspeiles i den kulturelle produksjonen, har jeg valgt å gjennomføre en musikalsk analyse samt en kort audiovisuell analyse av to vaporwave-produksjoner. Som jeg vil argumentere for senere, mener jeg det er viktig å se på sjangeren som *både* et internettfenomen *og* en musikalsk sjanger, og ikke minst hvordan disse to henger sammen. Dessuten mener jeg at en musikalsk analyse kan gi oss et bedre innblikk i de estetiske valgene som tas i den øvrige produksjonen rundt vaporwave (memes, spillelister og lignende). Analysen vil ha fokus på musikalske aspekter som sample-bruk og glitch-estetikk. Videre vil jeg forsøke å relatere dette til de sosiale og teknologiske rammene rundt sjangeren. Jeg forholder meg på denne måten til en musikkvitenskapelig tradisjon som analyserer populærmusikk ut ifra en større sosial kontekst, gjennom blant annet semiotikk og intertekstualitet. Analysen vil blant annet støtte seg til Eliot Bates (2004) tekst om glitch-musikk og Ragnhild Brøvig-Hanssen (2010) og Paul Harkins (2010) tekster om sampling med fokus på deres respektive differensieringer mellom *mikro-* og *makro-samples*⁶ og *opak* og *transparent* mediering.⁷ I kapittel fire vil jeg komme tilbake til dette og forklare disse begrepene. I tillegg vil jeg trekke inn litteratur om mashups, da denne sjangeren, som jeg vil vise i de følgende kapitlene, har likhetstrekk med vaporwave. Denne diskusjonen vil jeg basere på Aram Sinnreichs bok *Mashed Up* (2010) samt litteratur av Brøvig-Hanssen (2010 og 2012).

Som nevnt er det ikke bare den musikalske produksjonen som er viktig i vaporwave-sjangeren, men også den øvrige kulturelle produksjonen. Jeg vil i denne oppgaven fokusere på *memes*, som jeg spesielt vil diskutere i kapittel fem. Her vil jeg blant annet trekke inn Limor Shifmans *Mememes in Digital Culture* (2014) og en artikkel av Lucie Chateau (2020). Jeg vil også diskutere hvordan ironi

⁶ Harkins, 2010, 182.

⁷ Brøvig-Hanssen, 2010, 2.

og nostalgi kommer til uttrykk gjennom den kulturelle produksjonen med utgangspunkt i Linda Hutcheon (1994) og Hawkins (2002) og hvorfor dette er sentrale verdier i vaporwave.

Avslutningsvis vil jeg diskutere måten den kulturelle produksjonen fungerer som en måte å aktivt konstruere og manifestere sjangeren, men også som en måte å forhandle sjangerens mening og utvikling.

Oppgavens struktur

Oppgaven er strukturert i fire kapitler, om man ser bort fra innledning (kapittel en) og konklusjon (kapittel seks). I de to første kapitlene vil jeg omtale internetts utvikling og vaporwave fra et makroperspektiv, og deretter vil jeg drøfte mer spesifikke aspekter ved dette. Kapittel to vil bestå av en diskusjon og bakgrunn for måten internett har endret vår hverdag og kulturindustrien for øvrig. Jeg vil her diskutere hvorfor sosiale medier og mediedelingstjenester har bidratt til å viske ut skillene mellom artist/publikum, konsument/produsent og amatør/profesjonell. I det tredje kapitlet vil jeg gi en kort gjennomgang av vaporwave-fenomenet og dets utvikling. Jeg vil diskutere måten sjangeren utspiller seg på og drøfte hvordan vaporwave kan forstås som både en musikalsk sjanger og som et internettfenomen. I det fjerde kapitlet vil jeg gjøre en næranalyse av to produksjoner innen vaporwave-sjangeren: Blank Banshees «Teen Pregnancy» og Lucien Hughes fanvideo «SUNDAY SCHOOL», som sammenstiller «Teen Pregnancy» med klipp fra TV-serien *The Simpsons*. I denne analysen vil jeg fokusere på hvorvidt de musikalske og visuelle aspektene i vaporwave reflekterer at det er et internettfenomen. Dessuten vil jeg undersøke kommentarfeltet på YouTube som en arena for fans til å diskutere og forhandle meningsinnholdet i den analyserte sangen og videoen. Dette tar jeg opp igjen i kapittel fem, hvor jeg vil diskutere måten den kulturelle produksjonen i vaporwave – bestående av blant annet memes, spillelister, GIFs og fanvideoer – bidrar til å konstituere sjangeren og å viske ut skillet mellom hvem som er konsument og hvem som er produsent. I dette kapitlet vil jeg komme tilbake til en del av teorien presentert i de tre foregående kapitlene. Avslutningsvis, i det sjette kapitlet, vil jeg oppsummere mine hovedpoenger og belyse hvorvidt mine funn kan lære oss om noe mer enn bare den forunderlige sjangeren vaporwave.

Kapittel 2 – Internett, remikskultur og virtuelle scener

Vaporwave har ofte blitt omtalt som ett internettspesifikt fenomen – noe som jeg i senere kapitler vil argumentere for at gjenspeiles i alle ledd av sjangeren, fra produksjon til distribusjon og konsum. Bare ved hjelp av en laptop og internett-tilgang kan hvem som helst og fra hvor som helst delta i dette fenomenet ved å utforske vaporwave-musikk og videoer på YouTube, diskutere med andre interesserte på forum som Reddit og Tumblr, eller dele musikken man selv har laget, på nettsider som SoundCloud og Bandcamp. Det er tydelig at internett har påvirket måten vi forholder oss til musikk på, og i det som følger, vil jeg utforske hvordan.

I dette kapitlet vil jeg drøfte hvordan internett-teknologi har påvirket måten vi forholder oss til musikk og kultur. Jeg vil først presentere sentrale teorier knyttet til internetts utvikling fra dets begynnelse og til i dag. Jeg vil se på hvordan internett har gått fra å være et medium hvor få produsenter kan sende ut informasjon til mange konsumenter, til å bli stadig mer demokratisert, men etter hvert også mer kommersialisert og institusjonalisert. Videre vil jeg si noe om likheter og forskjeller mellom internettssamfunn og geografiske samfunn, da dette er sentralt for å forstå vaporwave-subkulturen. Deretter vil jeg undersøke måtene internett har bidratt til å utydeliggjøre skillet mellom produsent og konsument i dagens medielandskap. Dette har foregått ved at konsumenter i større grad har fått mulighet til å modifisere kulturen de lever i og konsumerer, men også i måten amatører har kunnet entre den globale scenen gjennom mediedelingstjenester som YouTube.

Web 2.0 og sosiale medier

For å forstå hvordan internett har bidratt til å forme musikalsk produksjon, konsum og distribusjon, er det nyttig først å se på måten teknologien har utviklet seg og bidratt til større endringer i vår hverdag de siste 30 årene. «Internett» referer til et nettverk av datamaskiner som kommuniserer med hverandre, og teknologien som muliggjør denne kommunikasjonen.⁸ *World Wide Web* (på norsk verdensveven) på den annen side refererer til nettsidene eller domenene som er tilgjengelige gjennom en nettleserapplikasjon. Denne teknologien ble gjort allment tilgjengelig på starten av 90-tallet.⁹ For enkelthetsens skyld vil jeg bruke begrepet *internett* for å omtale både teknologien og

⁸ Store norske leksikon s.v. «Internett».

⁹ Store norske leksikon s.v. «World Wide Web».

nettsidene som utgjør internett og *World Wide Web*. Den første grafiske nettleseren, *Mosaic*, kom i 1993 og gjorde det mulig å kommunisere med både tekst og grafiske elementer. Internett og datateknologien var imidlertid hverken billig, kraftig eller brukervennlig nok til at alle konsumenter kunne publisere eget materiale på nettet. Den første fasen var karakterisert av en plattform med mange konsumenter og få produsenter, hvor det meste av innholdet ble produsert av en mindre gruppe spesialister.¹⁰

Rundt tusenårsskiftet begynte internett gradvis å bli en plattform hvor brukere ikke bare konsumerte det spesialister hadde designet for dem, men også kunne uttrykke seg og møte andre med felles interesser på nettfora. I løpet av de neste årene skulle også en rekke sosiale medier dukke opp: «Six Degrees» regnes ofte som den første sosiale medier-applikasjonen og ble lansert i 1997. Begrepet sosiale medier brukes om en rekke ulike medier og applikasjoner som tilrettelegger for kommunikasjon mellom brukerne. Internett- og medieforskeren Howard Rheingold (2008) peker på tre generelle kjennetegn for sosiale medier: Sosiale medier gjør det mulig for alle i nettverket å være produsent, distributør og konsument på en gang; sosiale mediers styrke kommer fra deres evne til å knytte brukere sammen; og til slutt peker han på sosiale mediers evne til å «forsterke» organisering i den «fysiske» verden.¹¹ På starten av 2000-tallet ble andre viktige internett-tjenester lansert, blant annet Myspace (2003), WordPress (2003), YouTube (2005), Facebook (opprettet i 2004 og gjort offentlig i 2006), Twitter (2006) og SoundCloud (2008).¹² Peer-to-peer-nettjenester som Napster (1999) spilte også en viktig rolle i internetts utvikling i denne perioden.

Det nye internettsamfunnet som oppstår i kjølvannet av dette, omtales ofte som Web 2.0, et ord som spiller på at man i programmeringsspråk ofte navngir etter versjoner. Web 2.0 beskriver et forbedret internett, hvor brukergenerert materiale står sterkt. Jose van Dijck (2013) beskriver endringen slik: «[...] online services shifted from offering channels for networked communication to becoming interactive, two-way vehicles for networked sociality.»¹³ Selv om internett i sin tidlige fase tilrettela for at brukere kunne kommunisere med hverandre, gjennom blant annet e-posttjenester, var det ikke før på slutten av 90-tallet at internett begynte å bli en plattform hvor man aktivt kunne bygge

¹⁰ Manovich, 2015, 135.

¹¹ Denne definisjonen av sosiale medier har blitt utfordret av at plattformer som YouTube har utviklet seg til å fokusere mer på profesjonelt generert materiale, se blant annet Kim (2012) og Schwemmer og Ziewiecki (2018) for en mer inngående diskusjon rundt YouTubes utvikling.

¹² CBS News, «Then and now: a history of social networking sites».

¹³ Dijck, 2013, 3.

grupper og nettsamfunn hvor ulike tjenester automatisk kunne knytte brukere sammen.¹⁴ Dijck skriver at samtidig som internett i økende grad ble en funksjonell infrastruktur, flyttet konsumenter sine daglige aktiviteter online. Noe som medførte at internettplattformer begynte å endre seg fra å være «utilities» (verktøy) til å bli spesialiserte tjenester. De nye plattformene presenterte en ny måte brukere kunne interagere med innhold, som sto i sterk kontrast til massemediamodellen hvor konsumenten ble ansett for å ha en passiv rolle. Sentralt for dette er også muligheten til å strømme og å laste opp medieinnhold til internett. Dijck bruker YouTube som et eksempel og lister opp tre sentrale aspekter som hun anser som revolusjonerende med mediet: muligheten for å strømme innhold, opplastning av video fra brukernes side, og muligheter for sosial nettverking.¹⁵ Lev Manovich beskriver utviklingen som skjer på starten av 2000-tallet, som en «consumer media revolution».¹⁶ Manovich knytter også denne utviklingen opp mot den parallelle utviklingen av rimelig og konsumentrettet software som iPhoto og GarageBand, samtidig som mediedelingsplattformer som YouTube, sosiale nettverk som Facebook, og ikke minst utviklingen av stadig slankere laptops, og etter hvert også smarttelefoner og nettbrett.¹⁷ Utviklingen av sosiale nettverk, samt billig og brukervennlig medie-software var, som jeg vil gå nærmere inn på i neste kapittel, også viktig for fremveksten av vaporwave-sjangeren på 2010-tallet. For eksempel ble hele det innflytelsesrike vaporwave-albumet *Far Side Virtual* produsert i GarageBand.¹⁸

Om tjenester tidligere hadde tilrettelagt for kommunikasjon mellom konsumenter, begynte de nå å strømlinjeforme denne opplevelsen. Noen sosiale medier gjorde det for eksempel lettere å dele bilder eller tekst med mange mennesker, men satte samtidig begrensinger på antall ord eller filstørrelse. Dette gjorde ifølge Dijck tjenester enklere å bruke, men vanskeligere å tilpasse egne behov. Dijck sammenligner denne endringen med å gå fra å gi vann fra en vannkran til å gi filtrert vann: «[...] delivering water through pipelines to distributing bottled Evian water or to a water-filtering system.»¹⁹ For å sette det på spissen kan man si at istedenfor at tjenester kun tilrettelegger for og formidler sosial aktivitet, så konstituerer tjenestene unike sosiale opplevelser. Det å «snappe noen» (å sende et bilde og/eller tekst via applikasjonen Snapchat) er ikke det samme som å sende et

¹⁴ Dijck, 2013, 3.

¹⁵ Dijck, 2013, 112.

¹⁶ Manovich, 2015, 135.

¹⁷ Manovich, 2015, 136.

¹⁸ Resident Advisor, «Rewind: James Ferraro – Far Side Virtual».

¹⁹ Dijck, 2013, 6.

bilde med e-post, selv om resultatet av disse handlingene tilsynelatende er ganske likt. Dijck påpeker denne forskjellen ved å hevde at plattformer ikke bare tilrettelegger for sosiale aktiviteter, men at konstruksjonen av plattformer og sosiale praksiser faktisk er «mutually constitutive».²⁰ Dijck påpeker raskt at det ikke kun er de som utvikler en tjeneste som bestemmer hvordan de sosiale praksisene skal foregå, men at brukere «forhandler» hvordan de anvendes gjennom hverdagslig bruk.²¹ Som med alle andre teknologier trenger ikke det som en tjeneste er laget for, nødvendigvis å være det samme som konsumenter bruker den til. Internett-tjenester er heller ikke statiske produkter, de kan endre seg for å møte konsumentenes behov eller for å bidra til selskapets økonomiske vekst. Google og Facebook er eksempler på tjenester som i begynnelsen var ganske spesialiserte og ulike, men som etter hvert har konverget.²²

I første halvdel av 2000-tallet var mye av den akademiske diskursen rundt internett og Web 2.0 optimistisk til utviklingen.²³ Forfattere som Henry Jenkins (2006) og Lawrence Lessig (2008) er positive til de demokratiserende aspektene ved internett og fokuserer gjerne på at internett-teknologi kan gi konsumenter mer makt over sin egen kultur og medielandskap. Andre forfattere er derimot mer kritiske til utviklingen internett har gått gjennom, og mener at det demokratiske internett som ble lovet med Web 2.0, aldri ble en realitet. Jin Kim (2012) påpeker at YouTube gikk fra å være en plattform som primært tilrettela for brukergenerert materiale (uavhengige, amatørproduserte videoer) til å bli en reklamevennlig plattform dominert av profesjonelt generert materiale (gjørne laget av medieselskaper, TV-kanaler eller andre bedrifter). Kim begrunner denne utviklingen med Googles kjøp av plattformen. Etter at Google tok over, endret medieselskaper holdning fra å se på YouTube som en konkurrent til å bli en potensiell samarbeidspartner. YouTube, i likhet med andre plattformer, har siden utviklet tjenester som blant annet lar opphavsrettshavere, som store medieselskaper og plateselskaper, spore opp sanger og videoer de har rettigheter på, og gir dem muligheten til, blant annet, å blokkere eller fjerne innhold eller å hente inn inntekter fra reklame relatert til den aktuelle videoen.²⁴ Dijck deler også denne skepsisen over digital optimisme. Hun hevder at selv om selskaper som Facebook og Google gjerne vil fremstå som at de kun

²⁰ Dijck, 2013, 6.

²¹ Dijck, 2013, 6.

²² Et par eksempler på dette er at Google+ ble lansert som et alternativ til Facebook, mens Facebook har utviklet videotjenester som utfordrer YouTube, som igjen er eid av Google.

²³ Hesmondhalgh, 2019, kapittel 10; Hesmondhalgh diskuterer også innvendinger mot denne optimismen i dette kapitlet.

²⁴ Kim, 2012, 55.

muliggjør sosial aktivitet over nettet, unngår de gjerne å vise måten de former den sosiale aktiviteten og hvordan akkumulert brukerdata benyttes til å generere inntekt:

Facebook helps its members to make and maintain contacts, but for many ordinary users it is difficult to recognize how Facebook actively steers and curates connections. Moreover, it is far from transparent how Facebook and other platforms utilize their data to influence traffic and monetize engineered streams of information. And yet connectedness is often invoked as the pretense for generating connectivity, even now that data generation has become a primary objective rather than a by-product of online sociality.²⁵

Dijck mener med andre ord at selskaper som Facebook ikke nødvendigvis er helt transparente med måten de påvirker brukere og selger informasjonen de innhenter.²⁶ Mens jeg til nå har hatt mest fokus på internett og sosiale mediers utvikling, og hvilke muligheter det har ført til, vil jeg i det som følger, undersøke hvordan disse mediene benyttes av konsumenter til å skape grupperinger i form av internettsamfunn.

Internettsamfunn

Selv om det har blitt skrevet mye om subkulturer og samfunn²⁷ (communities) tidligere, har fremveksten av sosial aktivitet og grupperinger over internett ført til et behov for å re-evaluere samfunnsbegrepet for også å kunne anvendes på internettsamfunn. Det å definere noe som et samfunn har ofte hatt lokalisering eller fysisk nærhet som et kriterium, mens andre definisjoner vektlegger interaksjon som det viktigste kriteriet.²⁸ Peter Nieckarz (2005) beskriver hvordan det har oppstått et samfunn rundt deling av «bootleg»-konsertopptak online, og ønsker å tilpasse samfunnsbegrepet til også å gjelde online-aktivitet. Nieckarz påpeker at det er et skille mellom geografiske samfunn og virtuelle samfunn, men beskriver at mye av teorien myntet på de geografiske også er anvendelig på de virtuelle. Videre kommer Nieckarz med sin egen definisjon på et samfunnsbegrep som omfatter begge: «a group of individuals, who engage in sustained cooperative activities that, in the process, construct a common identity and a negotiated order,

²⁵ Dijck, 2013, 10.

²⁶ Dijck sin tekst er fra 2013, og mye har skjedd i utviklingen av sosiale medier siden den gang. Derfor kan det være verdt å nevne at Tarleton Gillespie (2018) også kommer med et lignende argument.

²⁷ Jeg har valgt å bruke den norske oversettelsen «samfunn» som et alternativ til *community*, for å unngå for mye fremmedord, selv om samfunn og *community* ikke har helt samme betydning.

²⁸ Nieckarz, 2005, 405–406.

possess shared definitions, feel a sense of belonging, and a sense of commitment to the group and its preservation.»²⁹

Dannelsen av et virtuelt samfunn krever en felles interesse blant deltagerne. I et geografisk samfunn, derimot, kan faktorer som geografisk nærhet og kulturell eller nasjonal identitet skape grupperinger uten aktiv interesse fra deltagerne (som når man snakker om «klassekamerater» eller «det norskpakistanske miljøet»)³⁰. Som jeg vil ta opp igjen senere, speiler Jenkins (2006) Nieckarz' definisjon i sin beskrivelse av *kunnskapssamfunn* (*knowledge communities*). Disse samfunnene dannes ved at deltagerne har en felles intensjon eller interesse, og de kan fritt melde seg ut når det ikke lenger er av verdi for dem å delta. Dette gjør også at internettsamfunn er mindre «robuste» enn geografiske samfunn, da de krever en utholdt interesse blant medlemmene for at de skal vare.

Skillet mellom virtuelle og geografiske samfunn er også gjeldende i diskusjoner om *scene*-begrepet. Scene brukes ofte for å omtale musikkmiljøet i en spesifikk geografisk setting, for eksempel snakker man gjerne om rapscenen i Bergen eller jazzscenen i Norge. Will Straw, som var en av de første til å benytte seg av dette begrepet i akademisk sammenheng, hevder at spatialiteten i scenebegrepet er noe av det som gjør det effektivt.³¹ Straw anerkjenner at spatialiteten utfordres av virtuelle scener, men påpeker at det er snakk om to ulike, men samtidige lokaliseringer: de private (som soverommet eller kjelleren) og de offentlige (som et internettforum).³² Andy Bennet og Richard Peterson (2004) foreslår å skille mellom *lokale*, *trans-lokale* og *virtuelle* scener for å beskrive de ulike geografiske situasjonene som utgjør en scene.³³ Jeg har valgt å fokusere på det virtuelle scenebegrepet, da jeg mener det er mest relevant for å beskrive et internettbasert fenomen som vaporwave. Steve Lee og Peterson (2004) skriver at virtuelle scener ofte har en bredere demografi enn de lokale, og at et annet skille er at de lokale scenene ofte har noen få timer med interaksjon i uka, mens de virtuelle kan interagere mange timer hver dag.³⁴ Jeg vil komme tilbake til

²⁹ Nieckarz, 2005, 407.

³⁰ Nieckarz, 2005, 406.

³¹ Straw, 2014, 1.

³² Straw, 2014, 3.

³³ Lokale scener henviser til scener med en sterk geografisk tilknytning; translokale scener er spredt utover ulike geografiske settinger, men har gjerne fysiske møteplasser (som festivaler og konserter) hvor scenen utvikler seg, i motsetning til virtuelle scener, som i utgangspunktet ikke har fysiske møtepunkter.

³⁴ Lee og Peterson, 2004, 192–193. Dette ble skrevet i 2004. I dag har nok mange lokale scener mer kommunikasjon over sosiale medier i tillegg til de få ukentlige timene med ansikt-til-ansikt-interaksjon. Noe som i praksis gjør det vanskelig å sette et tydelig skille mellom lokale og virtuelle scener.

scene-begrepet for en mer drøftende diskusjon av hvordan vaporwave kan forstås i lys av dette. I følgende vil jeg fokusere på måten internett og ny teknologi har påvirket kulturell produksjon og konsum, ved å se på begrepene remikskultur, deltagende kultur og konfigurert kultur.

Remikskultur

Ordet *remiks* gir ofte umiddelbare assosiasjoner til populær- og elektronisk musikk, kanskje spesielt musikk som er beregnet for et klubbformat. Ordet og praksisen å *remikse* en låt oppstod på 1970-tallet og ble popularisert på 1980- og 1990-tallet som et resultat av at *multitrack recordings* og etter hvert digitaliseringen av lydfiler ble standarden i musikkbransjen.³⁵ Margie Borschke (2015) påpeker at remiksing i den tidlige fasen ikke var avhengig av hverken digitale filer eller *multitrack recordings*, men at DJ-er brukte det de hadde tilgang til, som kunne være alt fra *multitracks* til mastersporet.³⁶ En remiks hadde gjerne som funksjon å tilpasse en låt til en annen setting enn den originalt var tiltenkt, det være seg rave-fester i forlatte fabrikkhaller i Berlin eller som bakgrunnsmusikk i en film. Remikser kan være gjort lovlig, på bestilling av den originale artisten og ofte inkludert sammen med eller sluppet etter den originale musikken. En remiks kan også være gjort ulovlig, eller uautorisert, som da komponisten John Oswald slapp albumet *Plunderphonics* i 1987, hvor han ved bruk av tape omorganiserte og satte sammen igjen populære sanger. Albumet fikk oppmerksomhet da *Canadian Recording Industry Association* gikk til sak mot Oswald og fikk alle ikke-distribuerte kopier av albumet destruert på grunn av at albumcoveret inneholdt en collage satt sammen av materiale fra coveret til Michael Jacksons *Bad* (1987).³⁷

Det er imidlertid ikke bare musikalske verker som kan regnes som remikser. Wikipedia, som i seg selv kan sees på som et slags kollektivt remiks-eksperiment hvor brukere kan legge til tekst, kommentere og redigere hverandres tekster, definerer en remiks så enkelt som: «The only characteristic of a remix is that it appropriates and changes other materials to create something new».³⁸ En remiks kan være tekst, bilde, musikk, film, tekstil, eller egentlig nesten hva som helst skal vi tro denne definisjonen. Grove Music Online gir oss en definisjon mer eksplisitt rettet mot musikk: «A recording produced by combining sections of existing recorded tracks in new patterns

³⁵ Borschke, 2015, 106.

³⁶ Borschke, 2015, 106.

³⁷ Holm-Hudson, 1997, 21.

³⁸ Wikipedia, s.v. «Remix».

and with new material.»³⁹ I musikk regner man ofte remiksen som en relativt distinkt sjanger av musikalsk produksjon, men fenomener som sampling, mashup og coverlåter vil også passe under remiksbegrepet selv om man i en samplebasert låt ikke alltid vil kunne identifisere hvor et sample kommer fra, og noen ganger ikke at det er et sample der i det hele tatt.⁴⁰

Begrepet remiksing har senere fått en utvidet betydning i den akademiske diskursen. Juristen og opphavsrettsaktivisten Lawrence Lessig (2008) har et litt annet syn på remiksing. Han er opptatt av at vi til daglig approprierer og remikser vår egen populærkultur, bevisst og ubevisst. Når Lessig snakker om remiksing eller *remikskultur*, handler det ikke bare om musikere som remikser andre musikere, eller billedkunstnere som lager kollasjer av andre kunstners materiale. Han er opptatt av måten vi modifiserer kulturen fordi vi gjerne vil ta del i den, og fordi vi vil tilpasse den til vår egen bruk. Ved å skille mellom to ulike måter å forholde seg til populærkulturen på oppsummerer Lessig hva dette vil si. I en «Read/Only culture» (RO-kultur) går det et klart skille mellom en rekke spesialiserte produsenter på en side og «passive» konsumenter på den andre. TV-kringkasting, radio og massemedia er eksempler på hvordan det 20. århundre passet stadig bedre i en «Read/Only»-modell. I en «Read/Write culture» (RW-kultur), derimot, holder det ikke for alle konsumenter å være passive mottakere av kulturen, de vil også delta i den ved å gjenskape og skape kulturen.⁴¹ Dette skillet kan også relateres til skillet mellom amatør og profesjonell: En RO-kultur er en kultur nærmest uten amatører, hvor amatørerne i stor grad er ekskludert fra det offentlige rom, og erstattet av «perfekte» mekaniske reproduksjoner av kulturen. Jamkvelder på den lokale puben er erstattet av en jukeboks, og istedenfor å spille *Trivial Pursuit* på fredagskvelden ser familien Olsen på «Nytt på Nytt» på NRK. Amatørens rolle er derimot større i RW-kulturen, og jeg vil videre fokusere på måten internett-teknologi har gjort det mulig for amatører i større grad å delta i den kulturen de identifiserer seg med, og knytte dette til vaporwave.

Det er likevel viktig å påpeke at selv om terminologiene som brukes rundt disse temaene, har noe dataaktig over seg,⁴² er ikke RW-kultur noe som har oppstått med oppfinnelsen av internett. Tvert

³⁹ Fulford-Jones, «Remix», Grove Music Online.

⁴⁰ For en grundigere forklaring av remiksbegrepets mange betydninger og dets røtter, se David Gunkels *Of Remixology* (2016) side 15–18. Gunkel påpeker at selv om remiks har fått en utvidet betydning, som for noen omfatter nesten all form for rekontekstualisering, så skiller mashups seg fra en remiks ved at en mashup kombinerer *flere* eksisterende musikalske verker i ett nytt verk, mens en remiks kan forstås som en fortolkning av *ett* enkelt verk (Gunkel 2016, 17).

⁴¹ Lessig, 2008, 28.

⁴² «Read/Only» og «Read/Write» refererer til rettighetene man som bruker har til å lese og i sistnevntes tilfelle også redigere et dokument på en datamaskin.

imot er Lessigs argument at RW-kultur var mer omfattende (i USA) før utviklingen av massemedie-teknologier skjød fart på starten av det 20. århundre.⁴³ Jenkins (2006) deler dette synet, og skriver at «the story of American arts in the 19th century might be told in terms of the mixing, matching, and merging of folk traditions taken from various indigenous and immigrant populations».⁴⁴ Jenkins mener at folk- og kommersiell kultur sameksisterte ved siden av hverandre, og at de på lik linje også «stjal» eller utvekslet ideer på tvers av skillet mellom amatør og profesjonell. Jenkins skriver om det 20. århundre:

The story of American arts in the twentieth century might be told in terms of the displacement of folk culture by mass media [...]. The new industrialized arts required huge investments and thus demanded a mass audience. The commercial entertainment industry set standards of technical perfection and professional accomplishment few grassroots performers could match.⁴⁵

Borschke (2015) har kritisert Jenkins og Lessig for deres fremstilling av det 20. århundre som en passiv RO-kultur. Borschke er kritisk til det hun mener er en unyansert fremstilling av konsumenter i den predigitale æra som «couch-potatoes» og skriver: «By denying agency and innovation to past users, Lessig obscures an understanding of how their consumption practices shaped ours and how use shapes expression.»⁴⁶ Borschke mener at Lessigs argumenter underspiller RW-kultur i den predigitale æra, som blant annet tidlig analog-basert DJ-kultur. Selv om jeg er enig med Borschke i at argumentene kan nedspille konsumentenes rolle i den predigitale æra, mener jeg at hovedpoengene deres likevel er gyldige fordi de peker på større tendenser i hverdagslig kultur.

En av grunnene til at både Jenkins (2006) og Lessig (2008) trekker linjer tilbake til en tid før massemedia, er at de ser noe av de samme tendensene komme tilbake gjennom det Jenkins kaller «participatory culture» på slutten av 1990-tallet. Som jeg har vist tidligere, utvikler internett seg til å bli en plattform hvor konsumenter også blir produsenter og kan dele eget materiale, men også egne tanker om populærkulturelle fenomener. Jenkins beskriver blant annet online-samfunn som sentrerer rundt popkultur: Nettsamfunn som dreier seg om å «spoile» (avsløre hendelser som ikke har skjedd ennå) i realityserien *Survivor*; nettsteder hvor fans kan diskutere og publisere *fanfiction*⁴⁷

⁴³ Lessig, 2008, 28–31.

⁴⁴ Jenkins, 2006, 135.

⁴⁵ Jenkins, 2006, 135.

⁴⁶ Borschke, 2015, 108.

⁴⁷ Egne historier skrevet av fans som tar utgangspunkt i det aktuelle universets premisser, karakterer og verden.

rundt Harry Potter-serien; samt at konsumentenes mer aktive rolle har gjort at franchiser har begynt å utvikle produkter som tilrettelegger for en form for RW-kultur. Der Lessig er mest opptatt av at konsumenter i RW-kultur også har en rolle som produsenter, ser Jenkins på at ulike medier konvergerer og hvordan det påvirker både produsenter og konsumenter i form av transmedial historiefortelling og internettbaserte kunnskapssamfunn.

Transmedial historiefortelling og mediekonvergens

Jenkins hevder at mot slutten av 1990-tallet begynner en del franchiser å utfolde seg i flere medier, noe han kaller *transmedial* historiefortelling. Den populære franchisen *The Matrix* brukes som eksempel på dette, da historien utspiller seg ikke bare i filmene, men også i dataspill, animerte kortfilmer og tegneserier. Alle disse elementene viser ulike deler av Matrix-universet og er fullspekket med referanser og hint til hva den «egentlige» historien i serien er.⁴⁸ For å få oppklaring i dette danner det seg såkalte kunnskapssamfunn på internett, hvor fans kan akkumulere sin kollektive kunnskap, og til sammen finne ut av alt som går an å finne ut om temaet. Ideen er enkel: Ingen vet alt, men alle vet noe, og ved å samle alle medlemmers fragmenterte kunnskap kan man finne ut av det meste.⁴⁹ Også vaporwave-samfunnet kan sees på som et kunnskapssamfunn, der medlemmer deler informasjon om alt fra ulike tolkninger av låter til hvordan man kan lage sin egen musikk, i tillegg til at noen gjennom samarbeid forsøker å kartlegge hvor samples i vaporwave-produksjoner originalt kommer fra. Som jeg også vil argumentere for i de neste kapitlene, anser jeg vaporwave-sjangeren for å være en multimedial sjanger som uttrykker seg både i visuell kunst, som kollasj og video, og i det musikalske.

Knyttet til transmedial historiefortelling er måten ulike medier blir mindre spesialiserte og kan ha overlappende funksjoner. Dette kaller Jenkins *mediekonvergens*. Et godt eksempel på dette er at de tradisjonelle radio- og TV-formatene, som tidligere har vært knyttet til de fysiske produktene radio og TV, sameksisterer med internett-TV og -radio, som man kan konsumere på både smarttelefon og laptop. Eksempelet med transmedial historiefortelling sier også noe om mediekonvergens, og det at medier smelter sammen, gjør det enklere å spre en franchise utover flere medier. Jenkins påpeker at denne strategien lenge har vært populær i Japan, med franchiser som Pokémon og Yu-Gi-Oh!, som bygger merkevare gjennom dataspill, kortspill, *anime*- og *manga*-serier, temaparker, leketøy og

⁴⁸ Jenkins, 2006, 94–95.

⁴⁹ Jenkins, 2006, 26–27.

mer.⁵⁰ Inngangsporten til disse franchisene kan like gjerne være videospillene eller anime-seriene som kortspill i skolegården. Mizuki Ito beskriver at Yu-Gi-Oh! genererer hypersosial aktivitet blant unge i Japan ved at de spiller sammen, utveksler kort og lærer hverandre hvordan Yu-Gi-Oh!-universet fungerer:

Yugioh demonstrates how pervasive media technologies in everyday settings integrate the imagination into a wider range of sites of social activity. Far from the shut-in behavior that gave rise to the most familiar forms of anti-media rhetoric, this media mix of children's popular culture is wired, extroverted and hypersocial, reflecting forms of sociality augmented by dense sets of technologies, signifiers, and systems of exchange.⁵¹

Det man kan si at Konami – et av Japans største multimediekonserner innen underholdning, videospill og gambling – egentlig selger med Yu-Gi-Oh!-franchisen, er muligheten for barn og unge til å «skrive» seg selv inn i universet de kjenner fra animen. På denne måten er konsumentene aktivt med på å produsere sine egne versjoner av universet, og er langt fra passive konsumenter slik Lessig advarer mot med sitt RO-begrep. Som jeg har vist, mener flere akademikere at skillene konsument/produsent og amatør/profesjonell har blitt visket ut av internett og sosiale medier, noe som ifølge Jenkins har bidratt til en mer deltagende kultur samt mediekonvergens og transmedial historiefortelling. Lessig igjen påpeker at kulturen har beveget seg mer mot en RW-kultur hvor konsumenter er med på å «redigere» kulturen som konsumeres. Disse endringene gjør seg også gjeldende i musikk, blant annet gjennom mashups og remikser.⁵²

Artist/publikum

I det foregående har jeg diskutert hvordan internett og det nye medielandskapet siden 90-tallet har bidratt til å viske ut skillet mellom konsument/produsent og mellom amatør/profesjonell. Aram Sinnreich gjør i sin bok *Mashed Up* (2010) en undersøkelse av mashup-musikere og hvordan praksisen deres utfordrer tradisjonelle oppfatninger om originalitet, opphavsrett og mer. Sinnreich bygger videre på Lessig og Jenkins tanker om en remikskultur (Sinnreich bruker sitt eget begrep *konfigurerbar kultur*, som har omtrent samme betydning) og fremveksten av brukergenerert

⁵⁰ Både Pokémon og Yu-Gi-Oh! har egne kortspill, med offisielle turneringer og store pengepremier. Begrepene anime og manga brukes populært for å omtale japanske animasjonserier og japanske tegneserier.

⁵¹ Ito, 2005, 6.

⁵² Det er verdt å nevne at Jenkins *mediekonvergens*-begrep i likhet med Lessig har blitt kritisert for å ha en noe teknologi-optimistisk vinkling. Se Couldry og Hay (2011) for en omfattende oversikt over diskusjonen rundt dette temaet.

materiale med Web 2.0, og foreslår fem binære begreper som han mener har kjennetegnet diskursen rundt vestlig musikalsk praksis siden opplysningstiden: «Artist vs. audience», «original vs. copy», «composition vs. performance», «art vs. craft» og «figure vs. ground». Jeg vil først og fremst fokusere på artist vs. audience, da jeg mener det er mest relevant for min oppgave og det jeg ellers har diskutert i dette kapitlet, selv om de andre binærparene også kan gi interessante vinklinger på fenomenet vaporwave. Motsetningsparet *artist/audience* (jeg vil bruke artist/publikum videre selv om det engelske og norske ordet artist ikke har helt samme betydning) gir oss et interessant alternativ til konsument/produsent og amatør/profesjonell, da det går på tvers av de to andre relaterte motsetningsparene. Sinnreich argumenterer for at måten musikk reguleres fra det institusjonelle plan,⁵³ i stor grad preges av et ideologisk tankesett som stammer fra opplysningstiden. Denne ideologien, hevder han, fremmer det romantiske idealet om det artistiske geni, og vil derfor vektlegge noen musikalske parametere sterkere enn andre.⁵⁴ I samsvar med Sinnreichs poeng er det ikke lenge siden man begynte å snakke om en performativ vending i musikkvitenskapen, der komposisjonen ikke lenger trengte å være det primære musikalske forskningsobjektet, men hvor forskning på musikkutøving i seg selv også ble et mål.⁵⁵ Sinnreich påpeker også hvordan artistens rolle i stor grad er en sosial konstruksjon:

The distinction of the artist as a separate class of individual, and the simultaneous reification of the audience, closely parallel the elevation of art to a discrete class of human endeavor. The relationship is not interdependent; although the category of the artist would be meaningless without the category of art, the reverse does not apply: the concept of art could easily exist without requiring the existence of artists.⁵⁶

Med andre ord er det ikke kunsten som krever et binært skille mellom artist/publikum, derimot hevder Sinnreich at skillet henger sammen med de ideologiske utviklingene fra opplysningstiden og fremover. Ifølge Sinnreich utfordrer den konfigurerbare kulturen det diskursive rammeverket (forfatterens ord for det gjeldende tankesett rundt musikk og kultur) ved å utydeliggjøre de fem nevnte binærparene som han mener rammeverket baserer seg på. I tilfellet artist/publikum beskriver Sinnreich hvordan mashup og samplebaserte produsenter beveger seg i grenseland i sin kulturelle produksjon. Det å produsere med samples krever at artisten først er publikum, og for mange

⁵³ Sinnreich mener med dette de statlige regulerende institusjonene, som lov og utdanning, men også til en viss grad de kommersielle kreftene som til enhver tid påvirker praksisen av musikk.

⁵⁴ Sinnreich, 2010, 48–49 og 68.

⁵⁵ Se for eksempel: Cook, *Beyond The Score*, 2014.

⁵⁶ Sinnreich, 2010, 46.

produsenter er det å kommentere musikk de har et forhold til ved bruk av sampling, en viktig del av produksjonsprosessen. Noen av produsentene som er intervjuet i *Mashed up*, uttrykker blant annet at en motivasjon for å gjøre mashups er å tilpasse sanger til deres egne behov som lyttere. En produsent uttaler at han føler at enhver bør ha rett til å alterere det soniske materialet i den offentlige sfære til å passe sin egen smak.⁵⁷ Jenkins (2006) påpeker at den folkaktige tilnærmingen til populærkultur ikke er noe nytt, men at internett har gitt den en dytt fra lukkede sirkler og private hjem til å foregå i den kulturelle «forgrunnen», og dermed gitt konsumentene en større rolle i å «forhandle» hva kulturelle produkter skal bety.⁵⁸ Nieckarz deler denne oppfatningen og peker på at internett gir konsumentene makt over det han mener er en stadig mer sentralisert kultur: «The Internet may be a mechanism that makes society more centralized and expansive, but it also provides a means for people to resist a centralized culture and actively create and define things on their own.»⁵⁹ Jeg vil i de neste kapitlene komme tilbake til hvordan vaporwave-produsenter og konsumenter aktivt tar del i å «forhandle» meningen til det samlede materialet, men også til vaporwave-låter.

Sinnreich hevder at konfigurerbar kultur innehar et forstyrrende potensial (*disruptive potential*). Med dette mener han at den kan utfordre det diskursive rammeverket for musikk og kulturell produksjon. Sinnreich ser på dette som en positiv egenskap og drøfter hvorvidt den konfigurerbare kulturen har *nok* forstyrrende potensial til å føre til endringer i rammeverket, eller om det foregår en slags dragkamp mellom de to (som han mener det gjør med all musikk som utfordrer det etablerte), men uten at det diskursive rammeverket endres noe særlig av det over tid.⁶⁰ Siden konfigurerbar kultur ikke er et nytt fenomen, kan man spørre seg om hvorfor den ikke har blitt ansett å ha et forstyrrende potensial tidligere. Et mulig svar på dette er at internettets evne til å gjøre den konfigurerbare kulturen offentlig har ført til at den har blitt synlig på en måte som den ikke har vært tidligere. Sinnreich argumenterer for at det er nettopp det at den konfigurerbare kulturen reflekteres i det hverdagslige og ikke kun i avantgarden som gjør at den har dette potensialet.⁶¹ Og dette er i overensstemmelse med Jenkins og Lessigs argumenter om deltagende kultur og RW-kultur. Internettets utvikling har spilt en viktig rolle i fremveksten av disse kulturene.

⁵⁷ Sinnreich, 2010, 183.

⁵⁸ Jenkins, 2006, 133.

⁵⁹ Nieckarz, 2005, 421.

⁶⁰ Sinnreich, 2010, 192.

⁶¹ Sinnreich, 2010, 202.

Oppsummering

Den raske utviklingen av internett fra 1990-tallet til midten av 2000-tallet har medført store endringer i måten vi forholder oss til kultur, på et hverdagslig plan – som hvordan vi lytter til musikk og i produksjonen og distribusjonen av kulturelle produkter. Blant annet har vi sett at Jenkins (2006) argumenterer for transmedial historiefortelling som en ny form for kulturelt produkt som blir popularisert mot slutten av 1990-tallet. Muligheten for virtuelle samfunn og deltagelse i mediedelingsplattformer som YouTube og SoundCloud har senket terskelen for amatører som ønsker å dele sine produksjoner med verden, og bidratt til å viske ut skillet mellom amatør og profesjonell. Samtidig har samplingsteknologi og muligheten til både å laste ned og laste opp materiale gjort at samplebasert musikk som remikser og mashups har trådd inn i offentligheten, musikk som igjen utfordrer skillene mellom konsument og produsent og artist og publikum. Selv om, som Lessig (2008) påpeker, det å konfigurere og kommentere populærkulturen i konsumenters hverdagslige praksis har en lang tradisjon som en form for folkpraksis, er det først med internett at denne praksisen har blitt en markant del av det offentlige bildet. Der Jenkins og Lessig på mange måter ser at amatøren begynner å innta roller tradisjonelt forbeholdt de profesjonelle, påpeker Dijck (2013) at profesjonelt generert materiale (som reklame) har begynt å utfordre brukergenerert materiale på plattformer som YouTube. Selv om YouTube og andre plattformer i begynnelsen var tiltenkt amatørproduksjoner, er skillet mellom profesjonelt og brukergenerert materiale på mange plattformer blitt gradvis visket ut – noe som reflekteres av en musikkbransje der uavhengige artister opptar de samme plattformene som artister som er signert til store plateselskap. I de to neste kapitlene vil jeg utforske vaporwave-fenomenet grundigere. I det femte kapitlet vil jeg igjen komme tilbake til temaene jeg har diskutert i dette kapitlet, men sett i lys av hvordan man kan forstå vaporwave som et internettfenomen.

Kapittel 3 – Vaporwave

De teknologiske utviklingene på 1990- og 2000-tallet førte som beskrevet til store endringer både i musikkindustrien og i hverdagen til folk flest. I disse årene oppstod det et mangfold av sjangre og subsjangre, en utvikling som kanskje var spesielt merkbart i den elektroniske musikken. Kembrew McLeod (2001) beskriver at den elektroniske musikken på 1990-tallet ser ut til å forgrene seg i et utall nye subsjangre måned for måned. Uten å overdrive, hevder han, er det ingen musikalsk sjanger som introduserer nye subsjangre med samme hyppighet.⁶² Ifølge McLeod er det ikke én enkelt grunn til denne utviklingen, men ut ifra det jeg har diskutert i forrige kapittel, vil jeg driste meg til å påstå at internett og sosiale medier ikke har *sakket* ned denne utviklingen, snarere tvert imot. Noen år etter det Lev Manovich (2015) beskriver som en «consumer media revolution» på midten av 2000-tallet,⁶³ oppstår fenomenet *vaporwave*. Denne sjangeren manifesterer seg ikke gjennom konsertscener eller cd-salg, men lever tilsynelatende utelukkende i det virtuelle universet internett. Vaporwave foregår stort sett over nett, både gjennom produksjon, distribusjon og konsum, i tillegg diskuteres sjangeren av ivrige fans, og kritikere, over nett. Ofte diskuteres vaporwave på de samme plattformene som den konsumeres, i kommentarfeltet på YouTube-videoer, på subreddits⁶⁴ dedikert til fenomenet, eller gjennom andre mediedelingstjenester som Bandcamp, SoundCloud eller Tumblr. Selv om musikken produseres offline, og noen vaporwave-artister gjør liveshow, påstås det ofte at vaporwave er et internetteksklusivt fenomen.⁶⁵

I dette kapitlet vil jeg redegjøre for noe av bakgrunnen for vaporwave-fenomenet og hva som kjennetegner det. Jeg vil også forklare den mangfoldige og multimediale kulturelle produksjonen som utgjør sjangeren, fra musikk til videoer, GIFs og memes. Vaporwave er en interessant *case study* for å forstå internetts påvirkning på musikk sjangre nettopp fordi sjangeren i seg selv nesten utelukkende foregår online, og fordi skillene mellom konsument og produsent, artist og publikum, så vel som amatør og profesjonell, er vanskelige å få øye på i denne sjangeren. Som Georgina Born og Chris Haworth (2018) skriver, blant annet i sin undersøkelse av «internettmedierte» sjangere:

⁶² McLeod, 2001, 59–60.

⁶³ Manovich, 2015, 135.

⁶⁴ Subreddits er egne brukermodererte sider på nettstedet Reddit.com dedikert til spesifikke temaer. En subreddit markeres med prefikset «r/». Det finnes flere subreddits dedikert til vaporwave og relaterte temaer, men den største er for øyeblikket r/Vaporwave.

⁶⁵ Born og Haworth, 2018, 31; Glitsos, 2017, 103; Cole, 2020, 302.

«Indeed, vaporwave's online subculture embodies the participatory, user generated ethos of web 2.0: it is peopled by obscure, pseudonymous avatars that pass for 'subjects', their names comprised of long, unpronounceable strings of symbols and characters, or Japanese translations of English phrases.»⁶⁶ Jeg vil gå mer drøftende inn i hvordan forholdet mellom konsument og produsent arter seg i vaporwave-sjangeren i kapittel 5, men først vil jeg kort beskrive sjangerens kjennetegn og utvikling.

Hva er vaporwave?

Vaporwave ble raskt et internettfenomen tidlig på 2010-tallet etter at en rekke artister begynte å sample og bearbeide populærmusikk fra 1980- og 1990-tallet samt muzaq, R&B og andre former for «kommersiell» musikk fra samme periode. Artistene Chuck Person (et av Daniel Lopatins, mest kjent som Oneohtrix Point Never, andre aliaser), James Ferraro og Ramona Xavier (under en rekke aliaser, blant annet Macintosh Plus, PrismCorp Virtual Enterprises og Vektroid) regnes ofte som tidlige vaporwave-artister. Ordet vaporwave er et spill på *vaporware*, et begrep som gjerne brukes om produkter som markedsføres i håp om å generere interesse rundt en merkevare, men som aldri når ut til det offentlige markedet. Vaporwave-musikk karakteriseres av et lavt tempo, synther og vokaler hvor tempoet er redusert fra originalopptakene,⁶⁷ og en hel del klang eller ekko over det hele. Samplene har i mange av sangene blitt klippet opp (heretter referert til som «choppet opp») og omarrangert for å skape nye fraser og melodier ut av de gamle, eller for å legge trykk på kortere utdrag av originalen. Lopatin (som Chuck Person) sampler for eksempel i «nobody here»⁶⁸ Chris de Burghs «Lady in Red». Samplet han benytter seg av, er et kort utdrag hvor man kan høre Burgh synge «there's nobody here». Etter å ha redusert tempoet, endret tonehøyden med noen semitoner (heretter referert til som «pitched ned» eller «nedpitchet») og lagt til ekko på samplet looper Lopatin den samme korte seksjonen i litt over to minutter. Den tilhørende musikkvideoen består av en liten loop av en regnbuefarget motorvei, hentet fra et ukjent japansk racing-spill, med utsikt mot noen skyskrapere i bakgrunnen. Macintosh Plus' «Floral Shoppe»,⁶⁹ som ofte regnes som den

⁶⁶ Born og Haworth, 2018, 31.

⁶⁷ I noen produksjoner, som «Floral Shoppe», er både tempo og pitch redusert (som på en tapemaskin). Dette synes også å være det vanligste i de tidlige vaporwave-produksjonene. I andre produksjoner derimot, som Blank Banshees «Teen Pregnancy» (som jeg vil analysere i neste kapittel), er disse manipulert uavhengig av hverandre.

⁶⁸ Lopatins «nobody here» kan sees på følgende link: <https://youtu.be/-RFunvF0mDw>

⁶⁹ Macintosh Plus, «FLORAL SHOPPE - 02 リサフランク420 - 現代のコンピューター»
<https://youtu.be/bAgmGZ9iQ2Y>

ultimate vaporwave-sangen,⁷⁰ sampler likeledes en Diana Ross-låt, men omarrangerer og prosesserer vokalen på en måte som flytter den fra forgrunnen til bakgrunnen. Ordene er utydelige, og i mesteparten av låta er ikke vokalen med i det hele tatt. Også her har samplet blitt behandlet med nedpitching og klang.

Materialet som samples i vaporwave, er som nevnt ofte populærmusikk fra 1980- og 1990-tallet, men også noen ganger musikk som kan omtales som *corporate music* eller heismusikk. I motsetning til enkelte former for samplebasert musikk, som i noen undersjangre av hiphop og elektronisk musikk,⁷¹ er det ikke et mål at samplene skal være obskure, *ubrukte*, eller nødvendigvis så unike som mulig. Tvert imot jobber mange vaporwave-artister med en slags resirkulering av populær- eller kommersiell kultur, i likhet med mashup-musikk og noen former for remiks.⁷² Lopatins «nobody here», som er en del av en større samling låter kalt *Eccojams*, er ifølge Adam Trainer (2016) et godt eksempel på at noen vaporwave-artister aktivt bruker samples fra populærmusikk på en selvreflekterende måte:

Much of the source material for Lopatin's eccojams is commercial pop music, which through its ubiquity has become the furniture music of the postconsumerist landscape. Commercial pop is, through its use in public spaces, functional as a form of aural wallpaper. By replicating the eternal pop moment, and prolonging it via looping and other forms of digital processing, eccojams create a form of self-reflexive aural wallpaper.⁷³

Vaporwaves forhold til den kommersielle sfære blir av Andrew Whelan (2020) også trukket frem som en av dens definerende egenskaper:

While the genre is wide-ranging and diverse, vaporwave can be characterized by a disconcerting and deadpan play with commercial music from the past: especially the 1980s and 1990s. Samples, from mainstream hits of that time, but also from Muzak, easy listening, «infomercial» soundtracks and suchlike, are routinely looped, slowed down, and subjected to reverb and other «spacey» effects.⁷⁴

⁷⁰ Glitsos, 2017, 103.

⁷¹ Schloss (2004) skriver om «crate digging»-fenomenet i hiphop og letingen etter obskure og «ubrukte» samples.

⁷² For en grundigere forklaring av mashup-fenomenet se Sinnreich (2010) og Brøvig-Hanssen (2019).

⁷³ Trainer, 2016, 414.

⁷⁴ Whelan, 2020, 2.

Sjangeren består av mange undersjangre som henter inspirasjon fra et variert utvalg av andre elektroniske sjangre. Det kan derfor være vanskelig å definere vaporwave ut ifra et rent musikalsk perspektiv. Jeg vil senere komme tilbake til en diskusjon rundt hvordan vaporwave-scenen og spesielt konsumentene er med på å definere sjangeren, men først vil jeg kartlegge noen generelle kjennetegn: Vaporwave er elektronisk og nesten utelukkende digital musikk (produsert og arrangert i DAWs⁷⁵). Vaporwave har et distansert forhold til musikken den sampler, den forsøker ikke å etterligne musikken fra denne perioden, men kommenterer den heller med et kritisk, ironisk eller nostalgisk blikk. Samplene prosesseres gjerne ved at produsenten senker pitch og tempo, samt gjennom klangbehandling og filtrering. I tillegg til felles musikalske trekk er det en del utenommusikalske faktorer som signaliserer tilhørighet til vaporwave-sjangeren.

r/Vaporwave og internettforum

Global capitalism is nearly there. At the end of the world there will only be liquid advertisement and gaseous desire. Sublimated from our bodies, our untethered senses will endlessly ride escalators through pristine artificial environments, more and less than human, drugged-up and drugged down, catalysed, consuming and consumed by a relentlessly rich economy of sensory information, valued by the pixel. The Virtual Plaza welcomes you, and you will welcome it too.⁷⁶

Subredditen r/Vaporwave gir oss et interessant innblikk i hvordan vaporwave-scenen arter seg og formes online. Vaporwave vokste imidlertid ikke først frem på denne plattformen. Born og Haworth (2018) trekker særlig frem Tumblr som et digitalt episentri for bevisstgjøringen av vaporwave som et fenomen eller sjanger, men r/Vaporwave er muligens den største internettgruppen som er aktiv til dags dato, og den har vist seg usedvanlig levedyktig til å være en virtuell scene. Born og Hawthorths kartlegging av viktige nettsteder forbundet med sjangerens utvikling viser at internettaktiviteten rundt vaporwave skiller seg fra den knyttet til andre internettmedierte sjangere, som chillwave og microsound. Mens de andre sjangerne ofte er sterkt knyttet til nettsteder med aktører bak som alle har en sterk tilstedeværelse i «offline»-verdenen (som plateselskaper, musikkjournalistiske nettsteder og artisters blogger), karakteriseres aktiviteten rundt vaporwave mer av fenomenet mikroblogging.⁷⁷ Mikroblogging skiller seg fra vanlig blogging ved at poster gjerne er mer

⁷⁵ DAW er en forkortelse for *Digital Audio Workstation* og brukes gjerne for å omtale musikkredigeringsprogrammer som Pro Tools, Logic Pro og Ableton Live.

⁷⁶ Subredditen r/Vaporwaves beskrivelse av seg selv under «community details».

⁷⁷ Born og Haworth, 2018, 35.

begrenset i omfang. Populære tjenester som Tumblr, Twitter og Instagram har alle en øvre grense for antall ord og filstørrelse.

På subredditen r/Vaporwave listes det opp hva som er vaporwave-sjangre, og minst like viktig hva som *ikke* er det. Dette kan tyde på at det er viktig for vaporwave-scenen aktivt å ta del i å definere sjangeren. Relaterte sjangre som listes, er dreampunk, mallsoft, future funk og plunderphonics, mens chillwave, synthwave, cloud rap og seapunk er sjangre som *ikke* bør forveksles med vaporwave. Innlegg som relaterer til den sistnevnte kategorien, bes derfor pent om å publiseres på andre subreddits. Det listes også opp lenker til en rekke artikler og videoer som kan fungere som en innføring til fenomenet, noe som kan gi nye medlemmer en mulighet til raskt å tilegne seg den grunnleggende oversikten og kunnskapen de trenger for å kunne delta i diskusjoner på forumet.⁷⁸

Litt på samme måte som Henry Jenkins (2006) beskriver hvordan fans deltar i universene de er opptatt av gjennom fanfiction, videospill og lignende – som blant andre Mizuki Ito (2005) viste med eksempelet Yu-Gi-Oh! (hvor hun påpeker at barn «skriver» seg inn i Yu-Gi-Oh!-universet gjennom blant annet å lage personlige kortsamlinger som brukes til å konkurrere og bytte) – er også måten konsumenter deltar på r/Vaporwave en form for kulturell produksjon innen fenomenet. Store deler av innholdet på r/Vaporwave og andre vaporwave-relaterte nettsteder består av såkalte memes⁷⁹ og bilder som deles mellom brukerne. Disse memesene imiterer eller baseres gjerne på visuelle elementer fra kjente vaporwave-utgivelser.

Albumcoveret på Macintosh Plus' *Floral Shoppe* er hyppig referert til i disse memesene. Coveret inneholder noen visuelle elementer som senere har blitt essensielle vaporwave-troper: en klassisk byste av den greske guden Helios, japansk tekst skrevet i en font som gir assosiasjoner til det tidlige internett, sterke bakgrunnsfarger, samt et saturert bilde av en storby-skyline hentet fra en reklame for det japanske selskapet Fujifilm fra 1980-tallet.⁸⁰ Alt dette er satt sammen i en digital kollasj.⁸¹

Det er ikke uvanlig å se memes basert på dette albumcoveret hvor coverets komposisjon er

⁷⁸ Denne informasjonen finnes på forsiden www.old.reddit.com/r/vaporwave. Reddit har siden gjennomgått en makeover, og noe av denne informasjonen er flyttet eller skjult på den offisielle nettsiden: www.reddit.com/r/vaporwave

⁷⁹ Definert av Oxford Learners Dictionary (s.v. «Meme») som: «an image, a video, a piece of text, etc. that is passed very quickly from one internet user to another, often with slight changes that make it humorous». Jeg vil i kapittel fem komme tilbake til hva en internettmeme er, men da ta utgangspunkt i Limor Shifmans (2014) forklaring av begrepet.

⁸⁰ Utsnittet er synlig fra 07:00 på den følgende videoen: <https://youtu.be/SB6ss14MWDc?t=418>

⁸¹ Albumcoveret kan sees på denne linken: https://en.wikipedia.org/wiki/File:MacintoshPlus_FloralShoppe_Cover.png

gjenkjennelig, men hvor enkelte elementer, som ansiktet på bysten eller storbybildet, er byttet ut for å gi det hele en ny kontekst. I det hele tatt kan heliosbysten (og andre klassiske greske skulpturer og søyler) nærmest sies å ha blitt et visuelt symbol på sjangeren, og har vært en gjenganger på andre albumcovere og memes etter *Floral Shoppe*. Musikkritikeren Adam Downer beskriver albumet på følgende måte: «The mystery this record carries with it, from that garish cover to the non-existence of Macintosh Plus to the obscurity of the samples, is half the charm, as though it was the internet spitting back what we've been feeding into it.»⁸² Som Downer påpeker, er det flere faktorer som bidrar til å gi albumet sin «vaporwave-het», fra valg av samples til låttitler og visuell estetikk. I retrospekt virker *Floral Shoppe* nærmest som en *blueprint* på måten vaporwave-sjangeren siden er blitt representert.

Estetikk og multimedialitet

Vaporwave-sjangeren synes å ha en overordnet estetisk profil som går utover det rent musikalske. Albumcovere preges som nevnt ofte av en kombinasjon av såpass ulike elementer som greske byster og søyler, grafiske detaljer hentet fra tidlig internettkultur, kommersiell kultur fra 1980–1990-tallet og japansk kultur fra samme periode. Loignon og Messier (2020) skriver at disse elementene, gjerne assosiert med dårlig smak eller *nouveau riche*-kitsch, presenteres uten klar parodisk eller ironisk intensjon, noe som ifølge dem viser at «creating an affective relationship with the material is part of the experience».⁸³ Mye av kritikken rettet mot vaporwave har derimot gått ut på at den bare er en ironisk «take» på kapitalisme. Downer skriver for eksempel om *Floral Shoppe*-albumet at noen anmeldere, blant andre den innflytelsesrike youtuberen Anthony Fantano,⁸⁴ bidro til å sementere sjangeren som ironisk «hipster-trash».⁸⁵ Downer er uenig i oppfatningen om vaporwave som ironisk og distansert, og skriver at *Floral Shoppe* tar gårsdagens kitschy musikk og finner en ny verdi i den: «It's the beauty it achieves within its form, though, how it discovers a sensuous heart in broken, forgotten adult contemporary music that suggests a direction for the future-- [sic] a romantic postmodernism, if you will.»⁸⁶ Born og Haworth (2018) peker på likhetene mellom vaporwave-estetikken og det de kaller en bredere Tumblr-estetikk knyttet til noen digitale

⁸² Downer, «Macintosh Plus: *Floral Shoppe*».

⁸³ Loignon og Messier, 2020, 2.

⁸⁴ theneedledrop. «Macintosh Plus- Floral Shoppe ALBUM REVIEW». <https://youtu.be/f0D9IyyeEEU>

⁸⁵ Downer, «Macintosh Plus: *Floral Shoppe*».

⁸⁶ Downer, «Macintosh Plus: *Floral Shoppe*».

kunst- og musikkscener. Siden fenomenet vokste seg stort via denne plattformen, er deres argument at den visuelle estetikken knyttet til vaporwave i stor grad er påvirket av annen digital kunst på Tumblr, samt formet av måten materialet medieres på denne plattformen.⁸⁷ På r/Vaporwave lenkes det også til relaterte subreddits for visuell kunst, blant annet *80s Design*, *90s Design*, *Vintage CGI* og *Glitch Art*, noe som understreker viktigheten av det visuelle elementet for sjangerens identitet.⁸⁸ Fascinasjonen for tidlig digital kunst speiler valg av samples i sjangeren, som ofte består av musikk krydret med digitale klanger, digitale synther og bruk av MIDI-teknologi. Både den visuelle og musikalske delen av vaporwave kan synes å være interessert i den teknologiske og digitale utviklingen på 1980- og 1990-tallet.

Også i navngivingen (både artistnavn og låttitler) reflekteres vaporwaves overordnede estetik: Whelan oppsummerer dette ved å liste opp noen av artistnavnene forbundet med sjangeren: «The names of these other noted artists give a sense of the tropes of vaporwave: Death's Dynamic Shroud.wmv, ECO VIRTUAL, Infinity Frequencies, INTERNET CLUB, Luxury Elite, MACROSS 82–99, Nyetscape, Saint Pepsi, Telepathic Data Storage, Waterfront Dining, and Windows 98の.»⁸⁹ Artistnavnene til vaporwave-artister bærer preg av anonymitet, og minner ofte mer om navnene på kommersielle selskaper eller produkter enn om tradisjonelle artistnavn. Selve anonymiteten i navngivingen reflekterer vaporwaves «internetthet». Både artister og fans oppholder seg i de samme fora, mens brukernavnene deres fungerer som avatarer og stedfortredere på vaporwave-scenen. På disse foraene er det ikke alltid lett å skille mellom hvem som er og ikke er artister, da brukernavnene på tvers av det allerede vage skillet mellom artist og publikum ofte minner om hverandre. Grafton Tanner skriver i det som, så vidt meg er bekjent, er den eneste boken om vaporwave-fenomenet⁹⁰ at anonymiteten i vaporwave «erases the notion of authorship althogether» og videre at «In a way, a vaporwave release belongs to the genre at large and not to any one producer, establishing a multifarious genre field that eschews something so totalizing as ownership».⁹¹ Tanner ser anonymiteten i lys av vaporwaves kritiske potensial, og hevder at artister gjerne jobber for å bygge opp sjangeren som et kollektivt fenomen. Noen artister opptrer også med

⁸⁷ Born og Haworth, 2018, 35–36.

⁸⁸ Dette er synlig på old.reddit.com/r/vaporwave, men ikke på den nye reddit-siden.

⁸⁹ Whelan, 2020, 2.

⁹⁰ Selv om det bare er skrevet én bok om vaporwave, finnes det et lite utvalg akademiske artikler om temaet.

⁹¹ Tanner, 2016, 36–37.

flere aliaser: Ramona Xavier har som nevnt gitt ut vaporwave-musikk under flere aliaser. På sin Bandcamp-side nevner hun blant annet: Vektroid, Macintosh Plus, New Dreams Ltd., Sacred Tapestry, PrismCorp Virtual Enterprises, 情報デスクVIRTUAL, Tanning Salon «and some other stuff».⁹² Den akademiske litteraturen om vaporwave ser ikke ut til å enes om hvorvidt vaporwave forholder seg til kildematerialet sitt på en kritisk eller affektiv måte, eller begge deler. Siden fenomenet er såpass bredt, vil noen tolkninger fungere bedre på deler av sjangeren, og vice versa. Jeg vil gå mer i dybden på dette senere.

I det hele tatt kjennetegnes vaporwave-sjangeren av en mangfoldig og multimedial kulturell produksjon som bidrar til å sementere den overordnede estetikken. Både dem som kan anses som konsumenter (publikum) og produsenter (artister), bidrar til denne produksjonen. Som jeg har vist i forrige kapittel, er ikke dette skillet alltid like tydelig, og jeg vil drøfte dette i relasjon til vaporwave-fenomenet nærmere i kapittel fem. Born og Haworth (2018) hevder i deres undersøkelse av «internettmedierte» sjangere at vaporwave kan forstås som et internettfenomen heller enn en musikk sjanger:

The maelstrom of online images, GIFs, videos, and interactive media that constitute vaporwave's interface aesthetic» has the effect of demoting sound, rendering it just another mediation in the wider assemblage. Yet the genre's much-expanded aesthetic practice does not produce stylistic heterogeneity. On the contrary: vaporwave's ironic embrace of the digitally native platforms and practices in which it was gestated contributes to an almost overly coherent genre identity. Indeed, vaporwave circulates more like a «meme» than a music genre, its profuse «user-generated content» marked by rigid sonic and visual conventions and an extraordinary unity between subcultural style and vaporwave aesthetics, fuelled by rapid and contagious imitation and citation.⁹³

Jeg mener derimot at det ikke nødvendigvis trenger å være en motsetning mellom en meme-basert sjanger og en musikk sjanger. Det vil være vanskelig å definere vaporwave om man tar bort alle de utenommusikalske aspektene ved sjangeren, men samtidig virker den musikalske produksjonen samlende på «meme-kulturen» rundt, og album som *Floral Shoppe* blir kilde til mange referanser. Vaporwave fungerer som begge deler på en gang, der musikalske aspekter påvirker den kulturelle produksjonen «rundt» sjangeren og vice versa. Jeg vil i de følgende kapitlene se på vaporwave fra begge vinkler, både som et internettfenomen som oppstår i diskusjonen og den kulturelle

⁹² Bandcamp, «Vektroid».

⁹³ Born og Haworth, 2018, 31.

produksjonen mellom konsumenter og produsenter og som en musikalsk sjanger (eller sjangerfamilie) med mer eller mindre etablerte musikalske konvensjoner.

Diskursen rundt vaporwave

Avslutningsvis vil jeg si noe om måten akademiske og journalistiske tekster har tolket vaporwave-fenomenet, og hvorfor dette har bidratt til å definere sjangeren. Adam Harper (2012) var i et essay i *Dummy* tidlig ute med å posisjonere vaporwave på den såkalte politiske og kulturelle venstresiden. Harper intervjuet blant andre vaporwave-artisten Ramona Xavier (Vektroid, Macintosh Plus), som har uttalt seg kritisk til hvordan vi påvirkes av massemedia og kommersiell kultur. Ifølge Harper uttrykker vaporwave en slags ambivalent kritikk av vår «tekno-kapitalistiske samtid».⁹⁴ Dette blir ofte sett på som den vanligste tolkningen av sjangeren, noe som får støtte når Tanner (2016) gir ut sin bok *Babbling Corpse*. Tanner ser vaporwaves ironiske bruk av kommersiell musikk fra de forrige tiår som en kritikk av kapitalismen, og hevder at vaporwave tilhører en kategori kunst som ikke bare ønsker å kritisere fortiden, men også å «plukke den fra hverandre». Vaporwave, skriver Tanner entusiastisk: «[...] spits in the face of late capitalism and mocks the very methods used to sell us the things we don't need, all while problematizing our understanding of history.»⁹⁵ Oppfatningen av vaporwave som venstreorientert og kritisk blir ofte regnet som den dominerende, og mange fans holder fast ved Harper og Tanners tolkninger. Åpningsavsnittet fra Harpers essay har også blitt omfavnet av r/Vaporwave, som bruker det i sin beskrivelse av seg selv under rubrikken «community details».⁹⁶ Det er derimot ikke alle som er enige i denne vinklingen, og som jeg vil vise, har den blitt kritisert både av produsenter innen sjangeren og av journalister og akademikere.

I en oppfølgingsartikkel til den originale teksten om vaporwave måtte Harper (2013) beklage for å ha «redusert» vaporwave-sjangeren til å være satirisk og sarkastisk, og anerkjenner vaporwave-

⁹⁴ Harper, «Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza», 2012.

⁹⁵ Tanner, 2016, 101.

⁹⁶ Se avsnittet om internetforum og r/Vaporwave, hvor jeg har gjengitt utdraget fra Harpers tekst.

musikk som en «study in utopianism».⁹⁷ Beklagelsen kom blant annet etter at artisten INTERNET CLUB hadde uttrykt frykt for at musikken hans skulle reduseres til «Marxist plunderphonics».⁹⁸

Ironien i Harper og Tanners tolkninger, påpeker Ross Cole (2020), er at vaporwave-sjangeren har blitt tatt i bruk av aktører tilhørende alt-right-bevegelsen. Fenomener som *trumpwave* og *flashwave* benytter seg av produksjonsteknikkene og estetikken som ble popularisert med vaporwave, men snur det politiske budskapet på hodet. En populær trumpwave-video på YouTube bærer det svært vaporwave-aktige navnet:

«T r u m p W a v e 2 0 1 7 // M A K E A M E R I C A A E S T H E T I C A G A I N».⁹⁹

Videoen er en kolasj av hovedsakelig eldre videoer av den forhenværende amerikanske presidenten Donald Trump, som har fått et lilla skjær og minner om en slitt VHS-tape. Musikken i bakgrunnen høres ut som en japansk popsviske fra 1980-tallet, og har også gjennomgått den obligatoriske vaporwave-behandlingen, populært omtalt som «slowed and reverb». Videoens toppkommentar (i skrivende stund) beskriver vaporwaves ambivalente forhold til kapitalismen:

I love Trumpwave/ trump Vaporwave or whatever this genre is. It's the best music to celebrate Trump's victory. Not to mention, Trump basically;ly [sic] IS Vaporwave. He is the human embodiment of Capitalist memes in the 80's.¹⁰⁰

I vaporwave, i likhet med mashup memes og kolasj, kan rekontekstualisering sies å være et av de viktigste elementene i den kulturelle produksjonen. Da er det kanskje ikke overraskende at også meningsinnholdet i sjangeren rekontekstualiseres.

Laura Glitsos (2018) presenterer en annen vinkling på temaet, som ikke står i opposisjon til Harper og Tanners, men som nyanserer deres ideer noe. Også Glitsos fokuserer på vaporwaves lek med fortiden, men ser dette i lys av det hun kaller et *memory play*. Vaporwaves sampling og spill med materiale fra 1980- og 1990-tallet kan både sees på som kritisk og nostalgisk. Glitsos påpeker at

⁹⁷ Harper, «Invest in Vaporwave Futures», 2013.

⁹⁸ John Oswald (1986) mente at populærmusikk var en så stor del av det offentlige bildet at man blir eksponert for det uansett om man vil eller ikke. Oswald beskriver derfor plunderphonics, eller sampling, som en måte å manipulere lydene som befinner seg i den offentlige sfære. «All popular music (and all folk music, by definition), essentially, if not legally, exists in a public domain. Listening to pop music isn't a matter of choice. Asked for or not, we're bombarded by it.» (Oswald, 1986)

⁹⁹ Videoen kan sees på denne linken: <https://youtu.be/G9Wv24UcqD4>

¹⁰⁰ Kommentar av bruker: Pepe på «T r u m p W a v e 2 0 1 7 // M A K E A M E R I C A A E S T H E T I C A G A I N».

sjangeren fremkaller en nostalgi hos noen lyttere, for en tid de ikke selv har tatt del i.¹⁰¹ Videre beskriver Glitsos sjangeren som en form for bearbeidelse av kollektive traumer. Vaporwave henter ifølge Glitsos ut det kapitalismen forkaster, for så å remikse det på en måte som lar oss bearbeide traumene. «Vaporwave artists essentially work with and base their art upon a genre that nobody ever liked in the first place. This is because vaporwave artists choose to focus on those parts of our culture that are uncomfortable or that have been buried in order to excavate the dregs of cultural production and the uneasiness that those aspects produce.»¹⁰² Slik Glitsos ser det, har vaporwave nærmest en katarsistisk effekt.

Raphael Nowak og Andrew Whelan (2018) ser på kritikken og diskusjonen rundt vaporwave som konstituerende for sjangeren i seg selv. De påpeker at den tidlige diskursen om vaporwave som en kritikk av kapitalismen på mange måter har definert hvordan man har snakket om sjangeren i senere år. Uansett om en mener at vaporwave er kritisk eller ikke, vil måten sjangeren forholder seg til kapitalisme, gjerne være utgangspunktet for diskursen. Nowak og Whelan kaller denne diskursen for *genre work* (sjangerarbeid), et begrep som minner om det jeg kaller sjangerens kulturelle produksjon, men som fokuserer mindre på den musikalske produksjonen, og mer på diskursen rundt. Forfatterne skriver at:

[...] the genre work around vaporwave does not only furnish the means of *making sense* of the music. In addition, it establishes vaporwave as a lens through which to hear, see, feel and understand «capitalism». Where vaporwave is used as a vehicle to invoke and narrate capitalism, a particular construction of capitalism is thereby communicated to those who engage with these accounts of vaporwave.¹⁰³

Sjangerarbeidet knyttet til vaporwave, kritisk eller ikke, bidrar til å skape et narrativ rundt sjangeren hvor det er uløselig knyttet til kapitalismen. Nowak og Whelan hevder at vaporwaves ambivalente natur synliggjøres ved at sjangeren er avhengig av den kommersielle musikken (og det visuelle materialet) som brukes som kildemateriale, men også av de globale mediekonsernene som står bak sosiale nettverk og mediedelingstjenester:

¹⁰¹ Glitsos, 2018, 104–105.

¹⁰² Glitsos, 2018, 109.

¹⁰³ Nowak og Whelan, 2018, 455.

Vaporwave here might be a critique of capitalism, but if it is, it is the kind of critique which also undermines, or, in the interpretive idiom these writers often espouse, *accelerates*, the moment of critical insight by pre-emptively turning it against itself. Vaporwave is given the cake and gets to eat it too, insofar as it seems to have something to say about capitalism, but what it says could not be said without the commercial music it repurposes or the networked platform cultures that gave rise to and sustain it (Bandcamp, 4chan, YouTube etc.).¹⁰⁴

Vaporwave kan med andre ord sies å oppta en komfortabel ambivalent posisjon hvor den kan kritisere kapitalismen, men samtidig høster fruktene av hva den har å tilby. For mange lyttere har sjangeren en estetisk appell rent utenom den kritiske dimensjonen; de samplede sangene har for noen allerede en nostalgisk verdi, og vaporwave-produsenter kan fritt sample sine favorittsanger fra de forrige tiår. Dessuten, til tross for at sjangeren ofte leses som kritisk til de teknologiske utviklingene fra 1980-tallet og videre, og bedriftene som står bak, muliggjøres sjangeren nettopp gjennom denne utviklingen. Rimelige laptop, musikk- og billedredigeringssoftware og lett tilgang til ulovlig, men gratis nedlastning av lyd- og video-samples fra YouTube tillater et stort spenn med produsenter, både amatører og profesjonelle, til å prøve seg på produksjon. Samtidig er sjangeren, både på produsent- og konsumentnivå helt avhengig av de «nye» store medieselskapene som står bak nettstedene som YouTube, Reddit og Tumblr for å kunne opprettholde sin aktivitet.

Nowak og Whelan hevder at den diskursive siden ved vaporwave har bidratt til å skape og opprettholde oppmerksomhet rundt sjangeren så lenge. Siden vaporwave er både mediert og diskutert over internett, blir «forhandlingen» av sjangeren en viktig del av vaporwave-scenen. Nowak og Whelan beskriver at tidlige tolkninger av sjangeren, her eksemplifisert med Harper (2012), ble toneangivende for den videre diskursen, og, til tross for uenigheter rundt tolkningen, bidro til å skape et samlet narrativ rundt vaporwave.¹⁰⁵ James Hodgkinson (2004) gjør i en tidligere *case study* på sjangeren postrock en lignende observasjon: Hodgkinson bemerker at det ikke er noen bestemt subkultur knyttet til sjangeren, og at musikken ikke nødvendigvis deler nok musikalske kjennetegn til at det skal være en definerende egenskap, ofte av fans beskrevet som *ubeskriverlig*.¹⁰⁶ Derimot så er det ifølge forfatteren diskursen rundt sjangeren som bidrar til å konstruere et felles språk rundt fenomenet postrock, i den forstand at det blir en måte å beskrive det *ubeskriverlige* på.¹⁰⁷

¹⁰⁴ Nowak og Whelan, 2018, 457.

¹⁰⁵ Nowak og Whelan, 2018, 460.

¹⁰⁶ Hodgkinson, 2004, 235.

¹⁰⁷ Hodgkinson, 2004, 222.

Hodgkinson konkluderer med at postrocken dermed blir konstruert av måten den skrives om på: «Without the discourses of post-rock, the phenomenon could not truly be said to exist; it would seem to have no basis in social structure, in wider social change, at all [...] The discourses that surrounded it in fact constructed it.»¹⁰⁸ I en sjanger som vaporwave, med svært variert musikalsk produksjon, hvor de fleste aktører er anonyme, og det finnes få, om noen, geografiske lokasjoner å knytte den til, blir, som Nowak og Whelan påpeker, diskursen desto viktigere for i det hele tatt å kunne definere vaporwave som en sjanger. Jeg vil i kapittel fem komme tilbake til hvordan diskursen rundt sjangeren er med på å forme den, og vil knytte dette opp til måten diskursen foregår fra et konsument-plan og i dialog mellom konsument og produsent.

Oppsummering

Jeg har i dette kapitlet hevdet at vaporwave kan forstås både som en musikalsk sjanger og som et internettfenomen. Noe av det som er unikt med sjangeren, er at nesten alle aspekter ved den (med unntak av selve produksjonen) foregår over internett. Musikken henter materiale fra den kommersielle sfære av 1980- og 1990-talls musikk: alt fra popmusikk og R&B til muzaq og heismusikk. Prosessering av samples via pitching, tempoendring og klanglegging er vanlige teknikker i en vaporwave-låt. Noe vaporwave består kun eller delvis av originalt materiale, men samples utgjør en stor del av sjangeren. Det finnes også en rekke undersjangre som alle har hver sin tolkning av vaporwave-fenomenet, noe som gjør at vaporwave-paraplyen omfatter en rekke ulike musikalske uttrykk. Sjangeren oppstod rundt 2010 og ble popularisert gjennom mediedelingsplattformen Tumblr og etter hvert andre plattformer som YouTube og Reddit. Skillet mellom konsument og produsent er vagt i vaporwave-scenen, noe som er tydelig på subredditen r/Vaporwave hvor en stor andel av postene er memes, spillelister og forespørsler om feedback på brukeres egne produksjoner. Visuelt materiale har også en særegen estetikk, med referanser til tidlig internettkultur og design fra det forrige millenniets siste to tiår. Jeg har også redegjort for deler av den akademiske og journalistiske diskursen rundt vaporwave, og argumentert for at denne bidrar til å konstituere og forme sjangeren, noe jeg vil ta opp igjen i kapittel fem. Et gjennomgående narrativ har vært ideen om vaporwave som en form for kritikk av kapitalismen ved at den kommenterer materiale som anses som «representativt» for kommersiell kultur. Jeg har også sett på Glitsos (2018) sin alternative tolkning av sjangeren som forstår vaporwave som en lek med nostalgi og minne. I dette kapitlet har jeg gitt et bredt overblikk over hva vaporwave-sjangeren er og kan være.

¹⁰⁸ Hodgkinson, 2004, 235.

I det som følger, vil jeg gjøre musikalske næranalyser av to vaporwave-låter. Med dette ønsker jeg å få en mer helhetlig forståelse for hvordan *internettfenomenet* vaporwave gjenspeiles i det *musikalske fenomenet* vaporwave.

Kapittel 4 – Case study

I det forrige kapitlet har jeg beskrevet vaporwaves begynnelse og utvikling. Jeg har forsøkt å tegne et generelt bilde av hva som er med på å konstituere sjangeren, som består av mange svært ulike undersjangre og retninger. Som jeg har vist er vaporwave en sjanger som er nært knyttet til internett i alle dens aspekter, fra produksjon til konsumpsjon og distribusjon. I det som følger, vil jeg gjennom musikalsk og audiovisuell analyse undersøke hvorvidt produksjonsaspektet av vaporwave gjenspeiler at det er et internettfenomen. Jeg vil hovedsakelig se på to analyseobjekter: låta «Teen Pregnancy»¹⁰⁹ av den kanadiske produsenten Blank Banshee og YouTube-videoen «SUNDAY SCHOOL».¹¹⁰ Den sistnevnte er en form for fanvideo eller spinoff som bruker musikken fra «Teen Pregnancy», men som reforhandler meningsinnholdet i låta ved å endre den visuelle konteksten. Den første analysen vil ha fokus på de musikalske elementene i Blank Banshees låt; her vil jeg utforske måten artisten bruker sampling og prosessering, og hvordan produksjonsmetodene reflekterer vaporwaves relasjon til internett. I den andre analysen vil jeg endre fokus til forholdet mellom konsument og produsent, og se på hvordan meningen i låta diskuteres og forhandles gjennom remiksing og diskusjon i kommentarfelt.

Jeg har valgt en case study som jeg mener forteller et narrativ om at internett påvirker vaporwave-sjangeren og som innehar mange av trekkene som jeg har beskrevet i de foregående kapitlene. Som vi vil se, har «Teen Pregnancy» fått sitt eget liv på internett utenfor de rammene Blank Banshee opprinnelig satte for den, gjennom audiovisuelle spinoffs på YouTube og etter hvert på TikTok. Selv om sampling, remiksing og kuratering (gjennom spillelister og lignende) er symptomatisk for vaporwave-sjangeren, virker det som om det er få låter som har en lignende eksponering og som gjør suksess i både det originale formatet og i remiksform. Som nevnt er vaporwave også en veldig omfattende sjanger, og det er derfor vanskelig å si noe generelt om det musikalske innholdet i sjangeren gjennom analyse av én låt. Selv om jeg håper å vise at denne analysen kan gi oss bedre innsikt i hva som utgjør vaporwave-fenomenet, vil jeg påpeke at denne case study-en viser én side av saken, og at mine observasjoner ikke nødvendigvis er representative for alt innholdet i sjangeren.

¹⁰⁹ Blank Banshees «Teen Pregnancy» kan høres ved å følge denne linken:
<https://www.youtube.com/watch?v=RQxDM2K-hd0>

¹¹⁰ Lucien Hughes' «SUNDAY SCHOOL» kan sees på den følgende linken:
<https://www.youtube.com/watch?v=rTfa-9aCTYg>

En av grunnene til at jeg har valgt «Teen Pregnancy» som analyseobjekt, er at jeg mener låta viser hvordan sjangeren har utviklet seg, fra å være en vaporwave-*sjanger* til å være flere vaporwave-*sjangere*. I motsetning til tidlige produksjoner som James Ferraros *Far Side Virtual* eller Macintosh Plus' *Floral Shoppe*, som ofte regnes som *prototypiske* for sjangeren,¹¹¹ representerer «Teen Pregnancy» en mindre «politisk» og mer upbeat versjon av vaporwave. Det amerikanske magasinet *Esquire* påpeker for eksempel at artisten «Blank Banshee is an example of a direction that vaporwave has moved in, where the trap beat is emphasized and the political edge blunted».¹¹² Som vi så i forrige kapittel, er det ikke alle former av sjangeren som nødvendigvis passer under den kapitalismekritiske beskrivelsen til Adam Harper (2012), noe denne låta er et eksempel på. Tematikken rundt nostalgi blir derimot utforsket i stor grad i Blank Banshees musikk, og jeg vil trekke paralleller til Laura Glitsos' (2018) analyse av vaporwaves *memory play* samt Simon Reynolds' (2011) bok *Retromania* som omhandler retrokultur og dens påvirkning på populærkultur og musikk. I tillegg vil jeg trekke inn litteratur på glitch- og mashup-musikk.

Blank Banshee – «Teen Pregnancy»

Blank Banshee er artist-aliaset til den kanadiske bassisten, produsenten og visuelle kunstneren Patrick Driscoll. Han slapp «Teen Pregnancy» sammen med debutalbumet *Blank Banshee 0* i 2012, som kom ut et par år etter at vaporwave-fenomenet begynte å bli populært. I likhet med mange andre vaporwave-produsenter er anonymitet en viktig del av artistimagnet til Driscoll. Selv om vi kjenner til artistens egentlige navn,¹¹³ opptre han alltid i offentligheten med en maske som minner om en diskokule. Banshee representerer som vi skal se, et skifte i vaporwave-stilen, fra sakkett ned R&B og 1980-talls pop, til en mer upbeat og «moderne» sound, med elementer fra trap, hiphop og elektronisk klubbmusikk. Banshee trekker i sin produksjon inn elementer som ikke før hadde blitt brukt i vaporwave, og multimediebloggen *Rendrd* beskriver hvordan han skiller seg fra den tidligere vaporwave-musikken:

Edgy trap hihats sizzle forward aggressively while Windows 98 boot samples shimmer like ice overhead. Misty 808s lumber behind Donkey Kong 64 soundtrack cuts. The usual Xanax fog of

¹¹¹ Andrew Whelan og Raphael Nowak (2018) beskriver at Chuck Persons *Eccojams*, samt Ferraro og Macintosh Plus' album, i nettfora ofte omtalt som «the big three», ofte blir referert til som selve opphavet til vaporwave.

¹¹² *Esquire*, «How Vaporwave Was Created Then Destroyed by the Internet».

¹¹³ De fleste vaporwave-artister er anonyme i den forstand at de opptre under obskure aliaser uten å offentliggjøre navnene sine på Bandcamp, YouTube eller andre plattformer. De artistene som har fått en del medieoppmerksomhet derimot, som Blank Banshee (Patrick Driscoll) og Macintosh Plus (Ramona Xavier), kjenner vi navnene på gjennom intervjuer og artikler.

vaporwave hangs in the air, but instead of leaving you feeling stuffy and confused, Blank Banshee pulls you through the mist into a virtual reality that belongs inside a Mac laptop. Underwater.¹¹⁴

Dette musikalske skiftet, hvor moderne hiphoptrommer møter det synthtunge og klanglagte lydlandskapet fra vaporwave, har blant annet blitt omtalt som vaportrap,¹¹⁵ en slags hybrid mellom vaporwaves «tåketete» lydlandskap og trapmusikkens¹¹⁶ beatfokuserete tromme- og bassprogrammering. Internett, datateknologi og nostalgi er fortsatt sentrale temaer i Driscolls musikk, men den glatte popmusikken fra 1980-tallet er erstattet av Brian Enos ikoniske Windows 98-oppstartlyd og lyder fra videospillene Driscoll vokste opp med.¹¹⁷ Det kan virke som om den «kapitalismekritiske» samplingen i tidlig vaporwave er erstattet med en nostalgi for 1990-tallets digitale kultur.

Låta «Teen Pregnancy» har en varighet på tre minutter og seks sekunder (3:06) og en hastighet på rundt 110–111 BPM. Den består av en blanding av komponert (innspilt eller programmert) og samplet materiale. Driscoll har hovedsakelig hentet samples fra tre ulike kilder, og det er disse jeg vil ha hovedfokus på i min analyse. Av elementer som ikke er samples, er de mest sentrale trommene og en lead-synth. Låtas struktur består av intro – vers – refreng – bridge – vers – refreng – bridge – vers – refreng med noen små variasjoner på de ulike delene. Jevnt over kan man si at låten har en *komprimert* sound, hvor kompressoren er innstilt på en måte som gjør at alle elementene dukker under (reduseres i volum) når basstrommen spiller. Dette kalles sidechain «pumping»¹¹⁸, og dette gjør at det oppleves som at mastervolumet svinger noe.

Komponerte elementer

Trommene oppleves som programmerte, da de følger det samme mønsteret gjennom hele låta. Lydutvalget låter mer som trommemaskin-samples enn akustiske trommer. Spesielt hi-hatene gir assosiasjoner til Rolands populære trommemaskin TR-808. Også clap og basstromme låter som om de er samplet fra en trommemaskin, men det er vanskelig å si helt sikkert. Trommene har tre

¹¹⁴ Rendrd, «Blank Banshee: The Anonymous Internet Sensation in Our Vicinity».

¹¹⁵ Chandler, «After a Three-Year Hiatus, Blank Banshee Breaks His Silence with ‘MEGA’».

¹¹⁶ Trap er en undersjanger av hiphop med sterk tilknytning til hiphopscenen i Atlanta, USA på 1990-tallet.

¹¹⁷ Chandler, «After a Three-Year Hiatus, Blank Banshee Breaks His Silence with ‘MEGA’».

¹¹⁸ Dette begrepet brukes for å beskrive at et signal reduseres i volum hver gang det kommer input fra et annet signal (fra «sidechainen»). Dette gjøres vanligvis ved hjelp av en kompressor.

hovedelementer: kick, clap og hi-hats. I tillegg kommer det etter hvert inn en shaker. Hi-hatene er det som sterkest signaliserer tilhørighet til trap-sjangeren, da disse veksler mellom å ligge på 16-deler og 32-deler og har en lys og tørr sound.¹¹⁹ Denne teknikken med svært raske hi-hats som gir en mekanisk effekt, kalles ofte for *ratchet*, og er et vanlig element i trapmusikk. Basstrømmen låter «boomy», med relativt lang decay (tid før lyden forsvinner) og lite toppfrekvenser (high-end). Clappen er kort, men prosessert på en måte som gjør at den får en vid stereoeffekt med en liten forsinkelse mellom signalet på høyre og venstre side. Dette gjør at clappen oppfattes som at den kommer fra høyre og venstre side og ikke fra midten, noe som gir mer plass til synthelementene i midten av stereobildet.¹²⁰ Det høres også ut som clappen er klanglagt med en kort klang som er *sidechained* til basstrømmen (som vil si at klangen «dukker» når basstrømmen spiller). Trommerytmen består ellers av claps på 2 og 4 og et synkopert basstrømmemønster. Dette bidrar til et rytmisk driv i sangen. Trommene følger samme mønster gjennom hele låta, hvor de eneste endringene er at clap og kick ikke er med på noen deler, samt shakeren som er med fra 1:00 og ut.

«Teen Pregnancy» åpner med en lys synth-pluck-lyd, som også synes å være programmert heller enn samplet fra en annen sang, da det i motsetning til samplesene vi skal se på senere, ikke finnes noe informasjon om dette. Melodien presenteres først tydelig, før den legger seg mer i bakgrunnen når trommene og resten av elementene kommer inn, og det kan høres ut som om synthen er *sidechained* til basstrømmen. Også dette elementet er med i mesteparten av sangen og ligger relativt høyt i miksen volummessig. Synth-plucken er prosessert med mye klang, hvor klangen har såpass lang decay at den får en pad-aktig effekt. Melodien gir oss ingen av de sentrale akkordtonene i sangen (som ters eller septim) og har derfor en åpen og utydelig tonalitetsfølelse.

Samples

Etter en kort intro med pluck-synthen legger Driscoll til en til synth-loop. I denne loopen spiller en synth-pad et mønster på tre akkorder som repeteres om og om igjen. Også dette elementet har fått en del klang, noe som er med på å dytte det bak i miksen. Loopen oppleves som *glitchete*, da den noen ganger har noen *stutter*-aktige stopp. Samplet har en «lo-fi»-kvalitet som gjør det vanskelig å bestemme om den kommer fra en synth (lyden kan minne litt om den hule lyden fra en *square-*

¹¹⁹ Lys brukes her som en metafor for en lyd som er rik på høye frekvenser. Begrepet tørr referer til at lyden ikke er klanglagt.

¹²⁰ Dette kalles ofte haas-effekten og skjer når samme lyd repeteres med kort tidsintervall (under 40 ms) på hver høyttaler.

wave, men med mer overtoner som i en sagtann-bølge) eller om det igjen er et prosessert sample av for eksempel en Rhodes-lyd. Synthen har en filterbevegelse (med det som høres ut som et høypassfilter, da den gradvis fjerner de lave frekvensene) som gjør at den går opp og ned i volum – noe som gir synthen en rytmisk effekt og bidrar til fremdrift i sangen. Klangleggingen og stutter-effekten gjør at elementet passer godt inn med vaporwave-sjangerens «tåket», men digitale estetikk. Ifølge nettstedet whosampled.com¹²¹ er denne synth-paden samplet fra den britiske elektronikaduo Boards of Canada (BoC) sin låt «Sunshine Recorder».¹²² Det er vanskelig å si helt sikkert om det er der dette synth-samplet kommer fra, men samplet har mange likheter med hovedsynthen i «Sunshine Recorder». Driscoll har imidlertid omarrangert rekkefølgen på akkordene slik at progresjonen er annerledes enn på BoCs låt. Samplevalget er noe utypisk for vaporwave-sjangeren, da BoC slapp denne låta i 2002 og ikke på 1980- eller 1990-tallet. BoC er heller ikke en gruppe som er assosiert med «kommersiell» eller kitschy musikk på samme måte som mye annet samplemateriale innen vaporwave. Derimot regnes duoen ofte som pionerer innen elektronika og ambient-sjangerne, og mye av den kritiske omtalen rundt BoC omhandler hvordan de spiller på kollektivt minne og nostalgi. Sammen med det innflytelsesrike britiske plateselskapet *Ghost Box* blir BoC ofte omtalt under sjangeren *hauntology*. Sjangeren spiller på nostalgi for det britiske samfunnet i etterkrigstiden, gjerne gjennom samples av BBC-dokumentarer fra denne tiden eller gjennom lyder som minner om eksperimentene fra BBCs Radiophonic Workshop. Det som er interessant med dette samplevalget, er at *hauntology* har mange likhetstrekk med vaporwave-sjangeren, men kildematerialet de jobber med, er ganske ulikt. I boka *Retromania* ser musikkkritikeren Simon Reynolds (2011) *hauntology* som et britisk fenomen der artister som Daniel Lopatin og James Ferraro representerer dens amerikanske motpart (Reynolds bok ble utgitt i 2011 – om den hadde kommet noen år senere, ville han kanskje sammenlignet *hauntology* med vaporwave).¹²³ Der grupper som BoC og The Focus Group jobber med britiske dokumentarer og hjemmefilmer fra 1960–1970, ser vaporwave til den internasjonale (men gjerne amerikanske eller japanske) kommersielle sfære 20 år senere.

I det man kan kalle sangens refreng, eller hook, introduseres neste sample (ca. 0:27). Samplet er hentet fra åttitalshiten «The Message» av Grandmaster Flash and The Furious Five, en sang som

¹²¹ En nettside og nettsamfunn dedikert til å lokalisere originalsamples i mange ulike sjangre. Litt som Wikipedia kan hvem som helst redigere og foreslå hvor originale samples i ulike låter kommer fra og hvor spesifikke låter har blitt samplet.

¹²² *Whosampled*, «Blank Banshee: Teen Pregnancy».

¹²³ Reynolds, 2011, 345.

slo Marvin Gayes «Sexual Healing» som årets låt i musikkmagasinet *NMEs* kåring in 1982.¹²⁴ Samplet er hentet fra en karakteristisk del av instrumentalen og inneholder det man kan kalle «hook»-elementene i låta – dette gjør samplet umiddelbart gjenkjennelig for lyttere som har kjennskap til originalen. Denne gangen har samplet en mer rytmisk funksjon, og det blir gitt mer plass i miksen. Det tar opp en større del av stereobildet og er plassert lenger frem i lydbildet enn de andre elementene. Samplet har en ekko-hale (i tillegg til ekko fra originalen) som kommer inn en gang iblant. Man kan si at samplet behandles på en opak måte i forhold til BoC-samplet, som i kontrast oppleves som mer utydelig og transparent behandlet.¹²⁵ Samplet består av en slags synth-stab og en rytmisk gitarfigur, panorert til hver sin side. Synth-leaden har en liten delay-hale (som virker som den er fra originalsamlet, for denne kuttet når samplet *choppes* opp), men gitaren oppfattes som ganske tørr og kan minne om gitarspillet fra funkinnspillinger på 70-tallet. Også dette samplet, hentet fra en hiphoplåt heller enn en pop- eller R&B-låt, viser at Driscoll forholder seg annerledes til samplematerialet enn hva man forventer av en vaporwave-produsent. Sangens rytmiske fokus, som Driscoll har valgt å beholde inn i «Teen Pregnancy», står i sterk kontrast til Macintosh Plus' seige og tåkete behandling av Diana Ross i «Floral Shoppe». Likevel kan man argumentere for at «The Message» også i likhet med Ross er en del av en større populærkultur, og at Driscoll derfor også jobber med å kommentere 1980- og 1990-talls populærkultur, selv om estetikken og valg av samples er ulikt det vi forventer ut ifra det «tradisjonelle» narrative om vaporwave.

Rytmikken i samplet står i sterk kontrast til resten av elementene, som har mye klang og oppleves som «tåkete». Motsetningen mellom synth-støtene og funkgitaren i samplet og de harmonisk tvetydige og klanglagte synthene i «Teen Pregnancy» skaper et tydelig skille mellom det opak medierte samplet og resten av låta. At samplet er såpass velkjent og tatt ut av den originale konteksten, hvor rytmiske rap-linjer sammen med den funkinfluerte instrumentalen skaper en bakoverlent, men rytmisk atmosfære, oppleves som en motsetning til stemningen introdusert i Blank Banshees låt. For en lytter som kjenner originalen, vil det være vanskelig høre på «Teen Pregnancy» uten at assosiasjonene trekkes i retning «The Message». Grandmaster Flash and The Furious Five oppleves på en side som en ekstrovert gruppe, med tydelig diksjon og tekst med et sosialt budskap om vanskelighetene knyttet til det å vokse opp i fattigdom. På den annen side står

¹²⁴ *NME*, «Albums and tracks of the year: 1982».

¹²⁵ Ragnhild Brøvig-Hanssen (2010) definerer opak mediering som en måte å vektlegge hvordan medieringsteknologien former eller farger materialet. Transparent mediering derimot har som mål å usynliggjøre medieringsteknologien. (2.)

samplet i kontrast til den introverte estetikken til Blank Banshee hvor synther og samples manipuleres og maskeres gjennom filtrering og klangbruk. Motsetningen mellom artistenes image og musikalske estetikk gjør at samplet oppfattes som noe ironisk eller ambivalent.

Samplet fra «The Message» blir *choppet* opp på en måte som gir den en *glitchete* kvalitet. Selv om det er en delay på synthdelen, kuttes denne abrupt når det er pauser i samplet. Samplet er også omarrangert for å gi det en ny melodi, men det er fortsatt svært gjenkjennelig dersom man har hørt originalen. Måten samplet er behandlet på, kan sies å være opakt heller enn transparent, fordi det ikke legges skjul på at det er et sample som prosesseres. Man kan si at Driscoll her bevisst eksponerer originalsamlet. Paul Harkins (2010) skiller mellom sampling av musikalske partier (makrosampling) og sampling på et mer granulert nivå (mikrosampling) for å beskrive bredden av måten samples brukes på i musikk.¹²⁶ For å gi et praktisk eksempel på dette kan mashup-musikk, som ofte samler en hel eller store deler av en sang, forstås som makrosampling. I den andre enden av spekteret har vi granular syntese, som er en samplings- og synteseteknikk som omarrangerer «lydkorn» helt ned på millisekundnivå.¹²⁷ Vaporwave-artisten driver hovedsakelig med makrosampling, da gjenkjennelige partier av låter gjerne er en hovedingrediens i sjangeren. På denne måten har vaporwave fellestrekk med mashup-sjangeren, selv om mashup gjerne har en mer «puristisk» tilnærming til sampling, mens vaporwave-produsenter ofte blander samples med komponerte elementer.

Driscolls bruk av «The Message» passer godt overens med DIY (Do It Yourself)-estetikken som karakteriserer vaporwave, i den forstand at han makrosamler en gjenkjennelig del av sangen og at samplet eksponeres ved abrupte kutt. Grafton Tanner (2016) hevder at den kantete og noe røffe sample-estetikken i vaporwave er bevisst fra produsentenes side, og at produsenter gjør dette for å underminere profesjonaliteten som gjennomsyrrer den vestlige populærmusikken. Tanner skriver videre at:

Vaporwave stands in opposition to the sleek production of contemporary music and can also call attention to the artifice of music production with oddly cut loops (causing the jagged samples to resist

¹²⁶ Harkins, 2010, 182.

¹²⁷ Komponisten Iannis Xenakis var tidlig ute med en analog variant av denne teknikken, der han brukte små biter av tape for å skape nye lyder. Curtis Roads regnes som en foregangsperson for den digitale varianten av denne teknikken. Se Roads *Microsound* (2004) for en grundigere diskusjon av de ulike tidsplan i sampling.

turning over on the downbeat of a measure), continuous repetition, and by exposing the audible «click» of the sample looping over in the mix.¹²⁸

DIY-ånden reflekteres også i det visuelle aspektet av sjangeren: Artister lager ofte sitt eget visuelle materiale sammensatt av digitale kollasjer (som Macintosh Plus-albumet) eller datagenerert grafikk. Det sistnevnte er for øvrig tilfellet på Blank Banshees albumcover som består av et 3D-modellert hode med uthulte øyne og en tilsynelatende uthult innside (en slags animert maske uten sjel om du vil) satt over en blå *gradient* bakgrunn. Om vi følger Tanners tankegang, kan man forstå Driscolls sampling som kritisk samtidig som den også er nostalgisk: Det kan virke som om Driscoll velger samplermateriale som underbygger historien til musikken han selv lager. Inspirert av hiphop og elektronisk musikk sampler han viktige artister innen disse sjangrene, som BoC og Grandmaster Flash. Samtidig tar han noe avstand fra disse artistene ved bevisst å vektlegge at hans musikk ikke er et polert og kommersielt salgbart produkt på samme måte som deres musikk er. Dette skjer ved at han tydeliggjør at musikken hans er en slags kollasj av samples ved for det første å velge et høyst gjenkjennelige sample som refrengmelodi, men også ved å fremheve de digitale artefaktene som oppstår i samplingsprosessen, som abrupt digital stillhet når vi egentlig ville forvente en delayhale. Anne Danielsen og Arnt Maasø (2009) skriver om digital stillhet i Madonnas låt «Don't Tell Me» og viser hvordan dette kan brukes som et virkemiddel for å fremheve musikkens digitale natur. Når Driscoll kutter «The Message» abrupt, blir vår oppmerksomhet rettet mot at det er et sample, noe som gjør at vi blir oppfordret til å reflektere rundt hvorfor Grandmaster Flash har fått plass i Driscolls lydbilde. Eliot Bates (2004) definerer en glitch som «[...] that which betrays the fidelity of the musical work»: I Driscolls musikk får dette «bedraget» plass helt i forgrunnen av musikken, noe som skaper en røff, estetisk kollisjon mellom de programmerte lydene og Grandmaster Flashs låt som oppleves som den kommer fra et sted utenfra lydverdenen Driscoll allerede har etablert for lytteren. Denne avstanden mellom lydene «utenfra» og de komponerte elementene underbygger en form for distanse mellom Driscoll og samplene. Brøvig-Hanssen og Harkins (2012) skriver at i mashup-sjangeren er kontekstuell inkongruens og musikalsk kongruens viktige forutsetninger for å skape en velykket mashup.¹²⁹ I «Teen Pregnancy», dog teknisk sett ikke en mashup, skaper den kontekstuelle inkongruensen mellom Grandmaster Flash og Blank Banshee en avstand mellom de to. I mashup har denne inkongruensen ofte en humoristisk effekt, men i «Teen Pregnancy» blir Grandmaster Flash sin låt rekontekstualisert i et tåkete og melankolsk lydlandskap, noe som gir

¹²⁸ Tanner, 2016, 33.

¹²⁹ Brøvig-Hanssen og Harkins, 2012, 87.

samplebruken en mer ironisk følelse. Stan Hawkins (2002) beskriver at ironi og ironisk distanse er et viktig grep i populærmusikken som kan ha både en samlende og splittende effekt på lyttere da humor arter seg svært ulikt i ulike kulturelle settinger.¹³⁰ I likhet med mange vaporwave-artister virker det som Driscoll holder en ironisk distanse til det samplede materialet, men at denne distansen ikke utelukkende kommer av en kritisk holdning til materialet, men at den derimot er ambivalent av natur, i og med at Driscoll både distanserer seg fra samplene (ved å fremheve digitale artefakter og stilistisk friksjon), men også velger samples som underbygger historisiteten til hans egen musikk.

Selv om man kan se på Blank Banshees DIY-estetikk som en måte å ta avstand fra den kommersielle populærmusikken, er på den annen side Grandmaster Flash ofte regnet for å være en foregangsperson innen teknikken *scratching*, som også er en predigital glitch-teknikk som bruker håndteringsstøy fra vinylere som utgangspunkt for å skape nye ekspressive lyder.¹³¹ BoC er heller ikke ukjente med å inkorporere glitch-teknikker i sin produksjon. På «Sunshine Recorder» består trommesporet av et trommesample som er kuttet opp og omarrangert og noen steder også reversert for å skape mønstre som ikke ville vært mulig å spille på et vanlig trommesett.

Aram Sinnreich (2010) så i sine intervjuer med mashup-produsenter en tendens til at gjenkjennelighet var en viktig faktor for valg av materiale.¹³² Ved å sample en låt som er gjenkjennelig, blir det også lettere for lytteren å høre hvordan samplet er behandlet av produsenten. Om lytteren også har et forhold til låta som samples, vil sample-bruken åpne opp for nye tolkninger av både originalen og produksjonen den samples i. Driscoll jobber både opakt og transparent med gjenkjennelighetsgraden i «Teen Pregnancy»: BoC-samplet gir tekstur og harmonikk til produksjonen, men vil ikke nødvendigvis oppfattes som et sample, med mindre lytteren er observant og bevisst på Driscolls produksjonsmetoder eller kjenner til originalen. Med Grandmaster Flash-samplet på den annen side er samplebruken så opak, og låta såpass velkjent at mange lyttere umiddelbart vil assosiere samplet med «The Message». Ragnhild Brøvig-Hanssen gjør en liknende observasjon som Sinnreich, og skriver at mashups er fundamentalt basert på fansens gjenkjennelse av samplene. Ifølge Brøvig-Hanssen inviterer mashup-musikk derfor til en større deltagelse hos publikum, der lytteren aktivt deltar i et intertekstuell tolkningsspill mellom referanser i og utenfor

¹³⁰ Hawkins, 2002, 21.

¹³¹ Bates, 2004, 219.

¹³² Sinnreich, 2010, 129–133.

musikken.¹³³ Selv om ikke all samplingen til Driscoll er like gjenkjennelig i «Teen Pregnancy», plasserer han seg i dette landskapet med «The Message»-samplet, og inviterer dermed lytteren til å tolke sangen ut ifra egne referanser til Grandmaster Flashs sang.

Det tredje samplet Driscoll benytter seg av i «Teen Pregnancy» (og det siste så vidt meg er bekjent), er hentet fra den kanadiske TV-serien *Degrassi Junior High* (1987–1989). Samplet er en ung damestemme som sier frasen «I'm just a kid» og deretter «It was just a little mistake» og kommer inn på 00:45 etter refrenget, på det man kan kalle en bridge eller et postrefreng. Stemmen er prosessert med pitch-manipulasjon og choppet opp på en rytmisk måte. Frasene repeteres og synker i pitch i takt med endring av akkordene. Hver frase repeteres tre ganger, hvor pitchen senkes for hver gang. På starten av frasene repeteres første del av samplet, noe som gir en stutter-aktig-effekt. Denne første frasen høres derfor ut som «I-I-I... I'm Just a kid», men med tydelige digitale artefakter på stuttereffekten. På denne måten oppleves stemmen som distansert, og pitch-manipulasjonen gjør det vanskelig å avgjøre hvordan den egentlige stemmen høres ut. Samtidig får Driscoll frem usikkerheten i stemme-samplet ved å manipulere frem en slags kunstig stamming for frasene. Tittelen på låta, «Teen Pregnancy», gir oss en pekepinn på at dialogen omhandler en uønsket graviditet. I episoden som dialogen er hentet fra, er det også dette som er temaet. Selv om frasene og uttalen av dem oppleves som sårbar, gjør det digitale uttrykket at man likevel distanseres fra stemmen. Samplet innbyr til spesifikke tolkninger av låten, noe som forsterkes ved at tittelen også relaterer til innholdet i samplet. Som jeg vil vise senere, er det disse tolkningene som står sterkest blant konsumenter i kommentarfeltet på YouTube.

Av mange temaer jeg kunne ha drøftet, vil jeg i det følgende gå nærmere inn på nostalgi og ironi i «Teen Pregnancy». Jeg har blant annet vært innom glitch-estetikk og opak mediering, og det kunne også vært aktuelt å skrive mer om klangbruk og prosessering låta. Grunnen til at velger å fokusere på nostalgi- og ironi-aspektet i vaporwave, er at det etter min mening representerer sjangerens relasjon til internett, og er det som er mest knyttet opp til forholdet mellom konsument og produsent, da disse aspektene alltid forutsetter en stor grad av kulturelt samspill mellom artist, produkt og lytter.

¹³³ Brøvig-Hanssen, 2016, 22–23.

Nostalgi

Glitsos (2018) hevder at vaporwave spiller på en nostalgi for «noe som aldri har skjedd»,¹³⁴ noe hun knytter opp til begrepet «compensatory nostalgia» (eller kompenserende nostalgi). Glitsos peker på at mange opplever at vaporwave-sjangeren vekker assosiasjoner og nostalgi for populærkulturen fra en tid de selv ikke har opplevd, eller var for små til å ha et bevisst forhold til. «[...] in vaporwave listening experiences, the listener draws upon their own repository of past experience but only in order to ‘plug into’ the complex and collective (re)production of memory as a form of play, albeit one that is produced within the margins of liminality.»¹³⁵ En kommentar sammenligner opplevelsen av vaporwave med et «fuzzy memory», og refererer til at musikken gir assosiasjoner til uklare minner fra tidlig barndom og antagelser om hvordan verden så ut før det.¹³⁶ Blank Banshee henter kanskje samples og inspirasjon fra 1980- og 1990-tallet, men er selv født i 1987, og med unntak av BoC-samplet (som ble gitt ut i 2002) er materialet Driscoll bruker i «Teen Pregnancy», hentet fra perioder før han var født, eller ikke husker. «The Message» kom ut i 1982 og *Degrassi Junior High* ble bare sendt frem til 1989. Tanken om kompenserende nostalgi forutsetter på et vis at artist og/eller publikum er født etter 1980. Glitsos påpeker at en sang av 18 Carat Affair gir assosiasjoner til 1980-talls kjenningsmelodier fra TV-serier, som «digital natives» (de som er født etter 1980) kun vil kjenne igjen som et resultat av «re-runs», eller som de kan ha erfart indirekte som barn mens de voksne så på TV i andre rom.¹³⁷ På denne måten kan det virke som om Driscoll knytter vage minner fra sin barndom sammen med den elektroniske musikken som har inspirert ham senere i livet, i en kollasj av elementer fra en kanadisk TV-serie, svevende synthlyder hentet fra britisk elektronika og et stykke tidlig amerikansk hiphophistorie. I den følgende analysen vil jeg se på måten «Teen Pregnancy» har blitt brukt i andre verk senere, og hvordan meningsinnholdet i låta reforhandles ved denne rekontekstualiseringen. Deretter vil jeg undersøke hvorvidt diskusjon i kommentarfeltet på «Teen Pregnancy» og fanvideoen «SUNDAY SCHOOL» også er en viktig del av forhandlingen om mening.

¹³⁴ Glitsos, 2018, 104.

¹³⁵ Glitsos, 2018, 105.

¹³⁶ Glitsos, 2018, 104.

¹³⁷ Glitsos, 2018, 105.

Simpsonwave

I 2016 fikk Blank Banshees låt et nytt liv gjennom et fenomen populært kalt *simpsonwave*, som består av fanvideoer som sammenstiller populære vaporwave-låter med montasjer av klipp fra den amerikanske TV-serien *The Simpsons*. YouTube-videoen «SUNDAY SCHOOL»¹³⁸ lastet opp av brukeren Lucien Hughes setter sammen utdrag fra *The Simpsons* med musikken fra «Teen Pregnancy». Macintosh Plus' «Floral Shoppe» får også være med i videoen som diegetisk bakgrunnsmusikk på den evigunge Bart Simpsons Walkman under en dialog mellom Bart og moren Marge Simpson.¹³⁹ «Teen Pregnancy» blir gjengitt identisk som originalen, med unntak av at den fades ut på slutten av videoen litt før det originale sporet ville vært ferdig. Den populære videoen, som nå har over 16 millioner avspillinger, tar oss med på en reise gjennom Barts sinnsstemninger idet han forsøker å rømme fra en serie melankolske minner som er kjente, men ukjente på en gang.¹⁴⁰ Gjennom reisen tar vi del i nostalgiske flashbacks til Barts mer uskyldige barndom. Videoen har et retropreg med et lillarosa skjær og glitchete TV-støy lagt over klippene. Originalklippene er sannsynligvis hentet fra nettet, men har blitt behandlet for å se «eldre» ut. Lucien Hughes sin prosessering er med på å forsterke lo-fi vaporwave-estetikken ved å sende tankene i retning en slitt VHS-tape. Videoen har også elementer fra den visuelle vaporwave-estetikken som greske byster (popularisert i Macintosh Plus' *Floral Shoppe*) og 1990-talls datamaskiner. Også tittelen på videoen, skrevet med versaler og ekstra *spacing* mellom bokstavene, impliserer en tilknytning til vaporwave-fenomenet. Tematikken fra originalen, knyttet til tenåringsgraviditet, er ikke til stede i Lucien Hughes video. Siden tittelen «Teen Pregnancy» ikke nevnes i videoen, åpnes det opp for en tolkning av låta som relaterer mer til det visuelle innholdet i videoen.¹⁴¹ På denne måten blir frasene «I'm just a kid» og «It was just a little mistake» løsrevet fra tolkningen som Blank Banshee legger opp til. Isteden virker det som om *Simpsonwave*-varianten er mer opptatt av å utforske nostalgi og minne. Dette reflekteres i måten lytterne omtaler videoen i kommentarfeltet.

¹³⁸ Lucien Hughes, «SUNDAY SCHOOL». <https://www.youtube.com/watch?v=rTfa-9aCTYg>

¹³⁹ *The Simpsons* (1989–) Er en amerikansk TV-serie som følger Simpsons-familien gjennom deres daglige liv i byen Springfield. Karakteren Bart Simpson er familiens sønn, kjent for å være en urokråke som sliter med skole og alltid havner i trøbbel. I løpet av seriens over 30 år på lufta har karakterenes alder ikke endret seg stort, noe som gjør at Bart har vært 10 år gammel siden hans 10-årsdag i en episode i tredje sesong av serien.

¹⁴⁰ Koc, 2019–2020, 69.

¹⁴¹ Lucien Hughes krediterer likevel både Blank Banshee og Macintosh Plus i beskrivelsen av videoen og linker til deres respektive Bandcamp-profiler.

Kommentarfelt

Ved å se på kommentarfeltet på YouTube-videoen kan man få et inntrykk av hvordan seere tolker simpsonwave og den rekontekstualiserte Blank Banshee-låta. En del kommentarer gir uttrykk for nostalgi og usikkerheten knyttet til det å vokse opp, representert i videoen av Bart Simpsons reise gjennom Springfield. En bruker, *Free Candy*, kommenterer klippene av Bart som skater som en metafor for det å vokse opp: «An absolutely incredible representation of the struggles of a boy becoming a man. Using Bart's chaotic, almost free-fall ride down the mountain was a really clever symbol for being thrust out into the world.»¹⁴² Brukeren *marco caloi* kommenterer vaporwaves evne til å kanalisere nostalgi: «Finishing school forever in four days and everything that's ever felt nostalgic to me has felt like this video. Thanks Vaporwave.»¹⁴³ For marco caloi er det ikke vaporwaves evne til å stille seg kritisk til 1980- og 1990-tallets kapitalisme som er det sentrale, tvert imot bruker simpsonwave-videoen den samme kulturen på en måte som kan fremkalle nostalgi gjennom å rekontekstualisere populærkultur som seeren kanskje hadde et forhold til i sin barndom (*The Simpsons*). Dette er i tråd med Glitsos observasjoner, hvor vaporwave har en tendens til å fremkalle nostalgi gjennom vage assosiasjoner til en tidligere tid. Istedenfor å kritisere konsumentkulturen gjennom å «sample» *The Simpsons* tillater simpsonwave publikum et nostalgisk tilbakeblikk på 1990-tallet gjennom konsumentens «øyne».

Også i kommentarfeltet til «Teen Pregnancy»-videoen er det mange tolkninger, hvor både nostalgi og tenåringsgraviditet er temaer som tas opp. En kommentar peker på at Driscoll konstruerer et tåkete og drømmeaktig lydlandskap i låta: «I think what's so upsetting about this song as it's dreamy, yet terrorising, aesthetic that it presents in it's beats and melody. When your a teenager your mind is foggy, full of thoughts. Just like this song. You can't make sense of anything. And that's what's so scary.»¹⁴⁴ For denne brukeren er det låtas tåkete og foruroligende estetikk som gir den en dypere sosial mening. Brukerens skildring av tenåringshodet som tåkete og fullt av tanker kan fungere som en fin beskrivelse av vaporwave-sjangeren: Vaporwave henter elementer fra det store og rotete arkivet på internett, tilsynelatende uten stor sammenheng og *tåker det til* med glitch-effekter, klang og annen prosessering. Andre kommentarer igjen peker mot simpsonwave-videoen:

¹⁴² Kommentar av bruker: Free Candy på «SUNDAY SCHOOL». Nedlastet 15.02.21.

¹⁴³ Kommentar av bruker: marco caloi på «SUNDAY SCHOOL». Nedlastet 15.02.21.

¹⁴⁴ Kommentar av bruker: Frim Rogers! på «Blank Banshee - Teen Pregnancy». Nedlastet 17.02.21.



Denne kommentaren og flere andre viser at vaporwave-publikum er teknisk kyndige, som utnytter begrensningene og mulighetene i YouTubes tekstformatering for å kunne uttrykke seg på en estetisk måte. I dette tilfellet kan det virke som kommentaren speiler glitch-estetikken i låta (og simpsonwave-videoen) ved å *forvreng*e ordet vaporwave på en glitchete måte. Andre igjen diskuterer et mer nylig TikTok-fenomen hvor sangen blir brukt som bakgrunnsmusikk, og hvorvidt det er en bra ting at vaporwave-musikk får eksponering utenfor de konvensjonelle rammene den vanligvis presenteres i. Kommentarene viser at Blank Banshees låt har sirkulert som et internettfenomen (eller som en meme om du vil), og at kjennskap til hvor låten «egentlig kommer fra», gir en slags legitimitet innen vaporwave-scenen. Samtidig viser de en tendens til å *beskytte* vaporwave-sjangeren fra det *mainstream*e, da noen kommentarer virker misfornøyde med at vaporwave-musikk blir brukt utenfor en «vaporwave-kontekst». Dette gir også en indikasjon på at noen vaporwave-fans ønsker at sjangeren skal være et undergrunnsfenomen i opposisjon til det som er mainstream.

En god del av kommentarene er lekne spill på ord og formatering, som i kommentaren over. I en kommentar stiliserer en bruker for eksempel en linje fra sangen, «I'm just a kid», men gjør det i velkjent «vaporwave-stil»: «I M J U S T A K I D».¹⁴⁶ Denne måten å stilisere tekst på, med versaler og ekstra avstand mellom tegnene, er noe man ser mye av i vaporwave-sjangeren. Guillaume Loignon og Philippe Messier (2020) kaller dette for en kodet melding som bidrar til å kategorisere verk som vaporwave, vanligvis uttrykt som «a e s t h e t i c» eller variasjoner av ordet eller formateringen. Ifølge dem er dette en indikasjon på at estetisk dømmekraft er «ingrained in vaporwave subculture in a bottom-up process that expands and sustains the experience».¹⁴⁷ Denne leken med ord fungerer som en måte å vise at noe «tilhører» vaporwave, men det er også en slags felles kode som viser tilhørighet til vaporwave-scenen. Som jeg drøfte i neste kapittel, gir dette også en indikasjon på hvordan vaporwave-scenen *konstrueres* i et dialektisk forhold mellom artister og publikum.

¹⁴⁵ Kommentar av bruker: Meik på «Blank Banshee - Teen Pregnancy». Nedlastet 17.02.21. Kommentaren er gjengitt med original stilisering.

¹⁴⁶ Kommentar av bruker: Atari Mii. på «Blank Banshee - Teen Pregnancy». Nedlastet 17.02.21.

¹⁴⁷ Loignon og Messier, 2020, 9–10.

Lucien Hughes er ikke den eneste som har brukt Blank Banshees låt som bakgrunn i en video. Låta fikk enda en renessanse som bakgrunnsmusikk i en mer nylig TikTok-trend hvor brukere poster videoer av seg selv sammenstilt med skjermbilder av trakasserende kommentarer og meldinger de har fått. Dette gir en ny kritisk dimensjon til låta, som er svært annerledes enn den politiske dimensjonen vaporwave er kjent for å representere (som beskrevet i forrige kapittel). De som poster disse videoene, er stort sett tenåringsjenter, og videoene gir et ubehagelig bilde på hvor utsatt denne gruppen er for hatefulle kommentarer dersom de gjør seg «synlige» i sosiale medier. «I'm just a kid» og «It was just a little mistake» har her en annen betydning enn i både simpsonwave og originallåta. Unges sårbarhet online står i fokus, og konflikten mellom de presentable og «voksne» fremstillingene de presenterer av seg selv i sosiale medier og barndommen de er i ferd med å vokse ut av, fremheves. Dette skaper et bilde på den dobbelte identiteten disse tenåringene må navigere mellom, og vanskelighetene knyttet til dette. I motsetning til i «S U N D A Y S C H O O L»-videoen er «Teen Pregnancy» her revet løs fra sin assosiasjon til vaporwave, og noen av TikTok-erne er også sannsynligvis for unge til å ha et forhold til sjangeren.

Internettethet

I innledningen til dette kapitlet åpnet jeg med at jeg ville si noe om vaporwaves «internettethet» gjennom analysene av «Teen Pregnancy» og «S U N D A Y S C H O O L». Jeg vil nå drøfte hvordan disse verkene kan gi oss en pekepinn på måten det musikalske (og audiovisuelle) aspektet av vaporwave formes av faktorer som internettkultur, sosiale medier og mediedelingsplattformer som YouTube. Verkene formes mest åpenbart av internett i måten de medieres på, selv om Driscoll også distribuerer fysiske utgivelser av musikken sin gjennom blant annet Bandcamp og nettstedet *Hologrambay*¹⁴⁸, er det online at tilstedeværelsen er sterkest. Det virker som om Driscoll er bevisst på at vaporwave-sjangeren distribueres og medieres gjennom internett, for da han slapp sitt tredje album, fikk det navnet *MEGA*, en referanse til den populære fildelingsnettsiden MEGA, som blant annet blir brukt til å dele spillelister med mange gigabytes gratis vaporwave-materiale. Listene var ment å gi en introduksjon til vaporwave-sjangeren for nye og nysgjerrige lyttere, og ble kuratert av medlemmer fra – og delt på r/Vaporwave-forumet.¹⁴⁹ «S U N D A Y S C H O O L» er eksklusivt publisert på YouTube og føyer seg inn i rekken av «fanvids» publisert på plattformen. «Fanvids» er en form for remiks som sammenstiller klipp fra populære TV-serier eller filmer med musikk for å

¹⁴⁸ Driscolls nettside kan sees på denne linken: <https://hologrambay.net/>

¹⁴⁹ Whelan, 2020, 5.

fortelle en historie om den aktuelle serien/filmen, og har i likhet med mashups en historie fra den predigitale æra, men har også vokst etter som internett har gjort det lettere både å hente materiale og å dele videoer med andre deltagere i «fanvid»-scenen verden over.¹⁵⁰

Dette bringer meg til et annet sentralt poeng, nemlig at materialet som brukes i vaporwave-produksjoner, også er hentet og «resirkulert» fra internett. Det er ikke utenkelig at Driscoll har samlet Grandmaster Flash og BoC fra CD eller vinyl, eller hentet stemme-samlet fra *Degrassi Junior High* fra foreldrenes eller det lokale bibliotekets VHS-samling. Det er likevel verdt å merke seg at alle disse er tilgjengelig på YouTube (samtlige episoder fra *Degrassi Junior High* ligger ute på plattformen). Vaporwave-produsenten trenger ikke å gå utendørs for å finne den perfekte vinylen, men kan hente alt materiale hen trenger, komfortabelt fra laptopen på soverommet. Lucien Hughes henter til internettheten i videoen med referanser til vaporwave gjennom hellenistiske byster og tidlig internett gjennom en stasjonær datamaskin som bruker ubehagelig lang tid på å laste inn en video. Ross Cole (2020) påpeker at den kaotiske miksen av estetiske elementer i vaporwave er et testament på hvordan vaporwave formes av internetts affordanser:

Only within the chaotic archive of the web could someone locate, sample, remix and recirculate 1980s arcade games, Chris de Burgh singles, and Japanese consumer electronics commercials. On the one hand, we have a fetishization of superseded technology (cassette tapes, 64-bit CPUs, and laserdisc players), and on the other, futuristic remediations facilitated by the internet (online media hosting, file sharing, and high-speed data transfer).¹⁵¹

Den eklektiske miksen av materiale, mashet up til et tåkete vaporwave-landskap, gjenspeiler opplevelsen av å surfe på internett, hvor det er en konstant kamp om oppmerksomheten din fra nyhetsartikler, søte kattevideoer og nok en reklame for en leskedrikk du uansett ikke glemmer navnet på. Alt kun et tastetrykk unna, men det meste vies bare en brøkdel av din allerede oppstykkede oppmerksomhet. Både «Teen Pregnancy» og «SUNDAY SCHOOL» representerer denne eklektisismen ved å sammenstille lyd- og video-samples hentet fra internetts skjulte (som *Degrassi Junior High*) og mindre skjulte hjørner.

¹⁵⁰ Freund, 2015, 283–287.

¹⁵¹ Cole, 2020, 302.

Konklusjon

Blank Banshees låt «Teen Pregnancy» bruker en miks av nostalgi (representert ved tåkete synthlyder og samples fra 1980-tallet) og futuristiske trap-aktige trommelyder. Låten har mange av trekkene som vanligvis tilegnes vaporwave: vintage-samples som choppes opp på en glitchete måte og pitch-behandles. Samtidig bryter sangen med enkelte av trekkene i det «tradisjonelle» narrative om vaporwave, som vist i forrige kapittel. Dette skjer blant annet ved at Driscoll henter samples som bryter noe med dette. Samplebehandlingen bærer preg av glitch- og DIY-estetikk, og Driscoll skiller seg på denne måten fra den «polerte» estetikken som karakteriserer mye populærmusikk. I tillegg fremhever dette at samplesene er hentet «utenfra», noe som i kombinasjon med en opak samplebruk oppfordrer lytterne til å tolke låta i lys av deres egne referanser til originalmaterialet. I simpsonwave-videon «SUNDAY SCHOOL» er publikums referanser til originalmaterialet enda viktigere. I fanvideoen laget av Lucien Hughes settes låta opp mot en syrete og svevende kollasj av klipp fra 1990-tallsepisoder av den populære TV-serien *The Simpsons*. Hughes selv setter det hele inn i en vaporwave-kontekst ved å åpne videoen med lydklipp fra Macintosh Plus' «Floral Shoppe», samt gjennom visuelle referanser til fenomenet. I kommentarfeltene til både «SUNDAY SCHOOL» og «Teen Pregnancy» er YouTube-brukere aktive i å diskutere og forhandle meningsinnholdet i videoene, både ved å komme med tolkninger og ved å knytte kommentarene sine til andre videoer eller ved kodifiserte meldinger som signaliserer tilhørighet til vaporwave. Som publikum på YouTube blir man også formet av plattformen rundt videoene, og kommentarfeltet kan derfor sies å være en viktig del av opplevelsen av Driscoll og Hughes' videoer, kanskje spesielt i tilfellet simpsonwave, som har YouTube som primær plattform. Simpsonwave er et interessant eksempel på det utydelige forholdet mellom konsument og produsent i vaporwave, da videoen utelukkende består av en kollasj av elementer, både visuelle og auditive. Selv om dette kjennetegner mye vaporwave-produksjon, er det interessant at Hughes, i tillegg til å hente klipp fra *The Simpsons*, «remikser» eksisterende vaporwave-produksjoner, noe som gjør det vanskelig å skille mellom artistens rolle som konsument og produsent selv innad i vaporwave-scenen. I det følgende kapitlet vil jeg se nærmere på hvordan sjangeren forhandles mellom konsument og produsent, og argumentere for at sjangeren konstitueres og forhandles i et dialektisk forhold mellom disse.

Kapittel 5 – Konsument og produsent

Så langt har jeg sett på internetts utvikling og måten sosiale medier og mediedelingstjenester har gjort det mulig for en større gruppe mennesker å dele innhold med publikum fra store deler av verden. Dette har igjen ført til at skillet mellom konsument og produsent har blitt utydeliggjort, da «vanlige» forbrukere har fått tilgang til å dele materiale på kanaler som har en rekkevidde tidligere kun matchet av det profesjonaliserte massemedia. Det er i dette landskapet vaporwave har vokst frem, og noe av det mest karakteristiske med vaporwave er nettopp at sjangeren eksisterer primært som et internettfenomen. For mange musikkjangre er det narrativ som knytter dem til spesifikke geografiske lokasjoner; for eksempel omtales den amerikanske byen New Orleans gjerne som jazzens «fødested» eller «vugge». Vaporwave, om vi vil bruke den samme analogien, har nettsted som Tumblr, Bandcamp, Reddit og Youtube som sine «vugger», mens aktørene befinner seg på hver sin datamaskin spredt over hele verden.¹⁵² Jeg har tidligere beskrevet at vaporwave kjennetegnes av en mangfoldig kulturell produksjon og et vagt skille mellom amatør og profesjonell (samt konsument og produsent, artist og publikum), noe jeg vil gå nærmere inn på i dette kapitlet. I kapittel tre diskuterte jeg hvordan vaporwave har et helhetlig estetisk uttrykk både visuelt og lydlig, og at denne estetikken forsterkes fra både artister og publikums side ved at memes, fanvideoer og annen kulturell produksjon flourerer på nettsteder som Tumblr og subredditen r/Vaporwave. I dette kapitlet vil jeg se nærmere på den multimediale produksjonen som kjennetegner vaporwave-fenomenet, noe jeg vil knytte opp til Henry Jenkins' (2006) tanker om mediekonvergens og multimedialitet som jeg diskuterte i andre kapittel. Videre vil jeg knytte denne diskursen opp mot funnene jeg gjorde i forrige kapittel, i analysen av Blank Banshees «Teen Pregnancy» og fanvideoen «SUNDAY SCHOOL» av Lucien Hughes, men også opp til Macintosh Plus' *Floral Shoppe*, som er et sentralt referanseverk for sjangeren.

Jeg er på ingen måte den første til å påpeke at det er et utydelig skille mellom konsument og produsent. Som nevnt tegner Aram Sinnreich (2010) opp et skille mellom artist og publikum som han hevder utydeliggjøres i mashups, samplebasert musikk og DJ-kultur for øvrig. Lawrence Lessig

¹⁵² Det virker imidlertid som om det er overvekt av amerikanske både blant publikum og artistene man kjenner navnet på. Det er vanskelig å kartlegge hvor publikum befinner seg uten å gjøre en omfattende kvantitativ undersøkelse. Likevel viste en undersøkelse fra 2020 at over halvparten av alle som bruker plattformen *Reddit*, er nordamerikanere. Selv om dette ikke nødvendigvis er representativt for subredditen r/Vaporwave, kan det gi en indikasjon på at det er mest populært i USA. Plattformen er også mest populær blant menn og unge voksne.

(2008) peker på større kulturelle endringer i samfunnet og hevder at vi de siste årene har beveget oss stadig mer mot en *Read/Write*-kultur (eller remikskultur) hvor konsumenter tar del i å redigere kulturen de konsumerer. Jenkins (2006) deler noe av denne tankegangen, men kaller det en *deltagende kultur*. I denne oppgaven benytter jeg meg av disse begrepene, men til tross for at jeg argumenterer for at skillet mellom konsument og produsent til en viss grad er visket ut i vaporwave-sjangeren, bruker jeg dem for å differensiere mellom ulike former for kulturell produksjon og konsum. Enkelte har tatt i bruk nye begreper for å dekke en mellomkategori av konsument/produsent: Alvin Toffler (1980) lanserte begrepet *prosumer* (prosument) for å beskrive at aktører beveger seg mellom disse kategoriene, mens Axel Bruns (2008) bruker begrepet *produser*. På en måte kan nesten all produksjon som foregår innen vaporwave-fenomenet, sees på som en form for *prosumption* (prosumering), da sjangeren nesten alltid benytter seg av en eller annen form for sampling av eksternt materiale, visuelt eller lydlig. På den annen side kan man, som jeg vil vise i dette kapitlet, snakke om førstehånds-prosumenter og andrehånds-prosumenter (som reproducerer det som allerede er produsert), da mye av den kulturelle produksjonen i vaporwave består av en form for *remiks* av andre kulturelle artefakter i sjangeren, noe som kan ta form av memes, fanvideoer eller lignende.

Ulike former for kulturell produksjon

Som tidligere beskrevet er noe av det unike med vaporwave mengden av materiale som produseres utenom det rent musikalske (låter). Et kjapt bildesøk på søkemotoren Google fyller skjermen på laptopen min med et lillarosa fargeskjær over japanske skrifttegn og hellenistiske byster satt i retrofuturistiske digitalt animerte landskap. Noen av bildene er albumcovere for vaporwave-utgivelser, mens andre ser mer ut som memes, men hva som er hva, er ikke så lett å si uten at man trykker seg inn på lenkene. Den visuelle estetikken som kjennetegner albumcoverne, går nemlig også igjen i memes, GIFs og lignende. På r/Vaporwave møtes jeg først og fremst av en rekke amatørprodusenter som ønsker å promotere seg selv eller få tilbakemelding på produksjonene sine. Jeg møtes også av en god del fanvideoer¹⁵³ hvor fans med interesse for videoredigering lager musikkvideoer til vaporwave-låter de liker, ofte ved å klippe sammen videoer fra 1980- og 1990-tallet hentet fra internettets store videoarkiv. I tillegg deler fans gamle videoklipp som føles vaporwave-aktige. For eksempel deles en musikkvideo av Tom Hookers italo-diskolåt «Atlantis» fra 1987 hvor vi kan se et typisk vaporwave-landskap bestående av blant annet doriske søyler, et

¹⁵³ Et eksempel på en fanvideo kan sees på den følgende linken: <https://redd.it/lv05v9>

retrofuturistisk digital rutenett og en haug med tidlig-digitale effekter – alt ilagt et lillarosa skjær som det vi så i simpsonwave-videoen som jeg omtalte i forrige kapittel.¹⁵⁴ I kommentarfeltet går diskusjonen høyt om hvorvidt denne videoen som tilsynelatende passer perfekt inn i vaporwave-estetikken (med greske søyler og saturerte farger), faktisk var typisk for 1980-tallet, eller om videoen på et eller annet vis endte opp med en vaporwave-estetikk nesten 25 år før fenomenet ble en realitet. Denne diskusjonen er i seg selv kanskje ikke så interessant, men den gir et bilde på hvordan fans forhandler om hva som er vaporwave, og (minst like viktig) hva som ikke er det. Jeg vil komme tilbake til måten fans forhandler om sjangeren senere. Dette sier også noe om hvor viktig det visuelle aspektet er for vaporwave, da dette og mye av den meme-aktige produksjonen som sirkulerer online, hovedsakelig har en visuell tilknytning til fenomenet.

Guillaume Loignon og Philippe Messier hevder at det visuelle spiller en unik rolle i sjangeren: Selv om andre sjangre også assosieres med visuelle temaer, brukes det visuelle aktivt i vaporwave for å «argumentere for kategoriseringen av en låt som vaporwave».¹⁵⁵ Album, låter og spillelister argumenterer, bevisst eller ubevisst, for tilhørighet til sjangeren ikke bare ved at musikken høres idiomatisk ut, men også ved at det visuelle og til en viss grad det tekstlige er idiomatisk (gjennom artistnavn, låttitler, albumtitler og beskrivelser). Som forfatterne påpeker, bidrar publikum også med å avgjøre et produkts (låt, video, meme, GIF eller lignende) *vaporwavehet* gjennom den aktuelle plattformens *like*- eller *upvote*-system, men også gjennom de kodifiserte responsene de gir i kommentarfeltene: som den ukonvensjonelle, men karakteristiske responsen «a e s t h e t i c» eller variasjoner over dette.¹⁵⁶ Både fra konsument- og produsentplan kan det derfor virke som om det eksisterer en slags selvbevisst ide om å konstruere en «vaporwave-verden», der det stilles høye krav til både den visuelle og lydlige presentasjonen av elementer som kan bli del av denne verdenen. Jenkins (2006) skriver at «more and more, storytelling has become the art of world building»¹⁵⁷ og skriver videre at *transmedial historiefortelling* er blitt en viktig markedsstrategi. Jenkins er mest opptatt av hvordan fans lager sine egne samfunn rundt store multimediefranchiser, som *Matrix* og *Harry Potter*, og dermed tar del i en meningsforhandling rundt produktene. I vaporwave finnes det ingen overordnet markeds kraft som fansen forholder seg til, tvert imot er det slike markeds krefter

¹⁵⁴ Videoen og den tilknyttede kommentartråden kan sees på denne linken:
https://old.reddit.com/r/vaporwave/comments/lta6d3/great_aesthetics_from_1980s_italo_disco Ahead_of/

¹⁵⁵ Loignon og Messier, 2020, 8–9.

¹⁵⁶ Loignon og Messier, 2020, 10.

¹⁵⁷ Jenkins, 2006, 114.

sjangeren tilsynelatende kommenterer. Samtidig virker det som om både fans og artister aktivt tar del i å konstruere en *transmedial* vaporwave-verden med en bred, men samtidig gjenkjennelig, estetisk ramme.

Reddit gir mulighet for å sortere poster etter popularitet (bestemt av upvotes på poster, ekvivalent til likes på andre sosiale medier), og uten å hevde at de mest populære postene kan gi et vitenskapelig overblikk over sjangeren, er det interessant å analysere hva slags materiale som generer aktivitet på r/Vaporwave. På denne måten kan vi få et egnet grunnlag for å si noe om hva som er populært på nettsamfunnet. På en klar førsteplass med nesten fem tusen upvotes (hvor andreplassen kun har to og et halvt tusen) er et bilde av den samme heliosbysten som pryder Macintosh Plus' *Floral Shoppe*-cover, bare at denne gangen er det en bruker som har kommet over bysten i en litt annen kontekst, nemlig på et museum i Hellas.¹⁵⁸ Den nest mest populære posten omhandler også vaporwave-maskoten Helios, men her har noen delt en *deepfake*-video¹⁵⁹ av *Floral Shoppe*-albumcoveret hvor heliosbysten beveger seg i takt med musikken og tilsynelatende «synger» vokalen på «Floral Shoppe».¹⁶⁰ Å se denne marmorbysten ta på seg et nytt liv som Diana Ross' nedpitchede alterego (det er Ross som synger på låten som er samplet) gir, som posteren (den som har lagt ut innlegget) påpeker, en «uncanny» (absurd eller snodig) effekt. Det er likevel et passende bilde på at vaporwave-sjangeren bokstavelig talt gir nytt liv til gammel estetikk gjennom moderne digital teknologi.¹⁶¹ Også den tredje mest populære posten tar for seg den estetiske dimensjonen av sjangeren. Her har en bruker delt et bilde fra en fest hen har holdt, med vaporwave som tema. Bildet viser et rom med det karakteristiske lillarosa fargeskjæret, to greske søyler og et sjakkmønstret gulv som minner om det man finner på *Floral Shoppe*-coveret. At de topp tre mest populære postene alle referer til Macintosh Plus' album, sier noe om albumets status innen vaporwave-scenen – det kan nesten virke som en stor del av det visuelle språket som kjennetegner den kulturelle produksjonen, og da kanskje spesielt den *konsument-relaterte* produksjonen (som memes GIFs, fanvideoer og

¹⁵⁸ Bildet og den tilknyttede kommentartråden kan sees på følgende link:

https://old.reddit.com/r/vaporwave/comments/51k3p4/look_who_i_bumped_into_on_my_holiday_in_greece/?sort=top

¹⁵⁹ Såkalte *deepfakes* er manipulerede bilder eller videoer hvor fysiske trekk fra en person (som regel ansiktet) erstattes av trekk fra en annen person. Dette gjøres ofte med teknikker fra maskinlæring og kunstig intelligens, og selv om det finnes teknologi laget for å gjenkjenne *deepfakes*, er forfalskningene med tiden blitt mer og mer sofistikerte.

¹⁶⁰ Posten kan sees på denne linken: <https://redd.it/i21iua>

¹⁶¹ Vaporwave-fans sin bruk av ordet «aesthetic», som regel stilisert som «a e s t h e t i c», er som nevnt en viktig kodet melding i vaporwave-scenen. Alican Koc (2017) påpeker en sammenheng mellom bruken av dette begrepet og vaporwaves fascinasjon for klassiske søyler og skulpturer, da ordet estetikk i seg selv kommer fra det greske ordet *aisthesis*, som betyr «den kunnskap som kommer gjennom sansene». Koc beskriver Ramona Xaviers bruk av heliosbysten på *Floral Shoppe*-coveret som en satirisk påminnelse om hva «aesthetics» en gang betydde. (60)

lignende), er hentet fra dette coveret. Elementer fra det sannsynligvis mest kjente vaporwave-albumet resirkuleres og rekontekstualiseres gjennom memes og referanser.

Georgina Born og Christopher Haworth (2017) skriver at til å være en internettbasert sjanger så er det påfallende hvor dedikerte deltagerne i vaporwave-scenen er til å definere, spisse og reproducere estetikken på en måte som skaper en kompleks, men helhetlig «sjangerverden»:

Artists, fans, critics and labels—inasmuch as such distinct roles exist in vaporwave—exhibit an unprecedented reflexivity about the constitution and life of the genre. The effect of the rapid circulation of memes—through continuous processes of appropriation and mimesis—is therefore purposefully to unbalance the usual economy of repetition and difference negotiated by all genres, and to weight the scales almost entirely towards relatively unchanging reproduction.¹⁶²

Ifølge Born og Haworth er det en form for selvrefleksivitet i alle ledd, hvor referanser og etterligning bidrar til å *reifisere* (tingliggjøre eller manifestere) sjangeren. All den varierte kulturelle produksjonen bidrar ikke til uklarhet, skal vi tro dem, derimot skapes det gjennom reifikasjon en svært homogen og helhetlig sjanger. Jeg er delvis enig i dette synspunktet, men som jeg har diskutert i forrige kapittel og senere vil diskutere i dette, er det også et sterkt element av *forhandling* inne i bildet, hvor kulturell produksjon som memes, kommentarer og fanvideoer aktivt forhandler hva vaporwave er, og hva det ikke er. Denne relativt smale sjangeren har, skal man tro noen forum og deres essensielle guider, forgrenet seg i et utall undersjangre. En guide lister for eksempel opp så mye som tolv undersjangre.¹⁶³ Man kan derfor få inntrykk av at all produksjon ikke har som funksjon å gjøre sjangeren mer homogen, men at det også kan bidra til å nyansere den. Born og Haworth trekker inn et begrep fra Kenneth Goldsmith (2011), *uncreativity*, for å beskrive hvordan reifisering fungerer som en kreativ praksis i vaporwave-sjangeren.¹⁶⁴ Goldsmith bruker *uncreativity*-begrepet på en noe ironisk måte, i den forstand at det sier noe om at det ofte blir oppfattet og misforstått, samtidig beskriver begrepet hvordan forfattere kan uttrykke seg kreativt ved å *klippe og lime* andres tekster sammen til noe eget. *Uncreative writing* – slik Goldsmith bruker begrepet, kan sees på som en litterær parallell til sampling, mashup eller kollasj. Ved å rekontekstualisere og appropriere det samme materialet på ulike måter kan deltagere uttrykke seg

¹⁶² Born og Haworth, 2018, 33.

¹⁶³ Guiden kan sees ved å følge denne linken: <https://i.imgur.com/K78sYq3.jpg>

¹⁶⁴ Born og Haworth, 2018, 33.

kreativt innen rammene sjangeren tillater (samtidig som disse rammene forsterkes eller utfordres av den samme produksjonen).

Ett eksempel på en reifisering fra konsument-nivå er de tidligere nevnte «essensielle guidene» og spillelistene som mer erfarne fans har satt sammen og gjerne henviser nye entusiastiske vaporwave-fans til som en inngang til sjangeren. Særlig to *arkiver* stikker seg ut som prominente: *Vaporwave Essentials Guide—Ultra Edition* og *Nu Edition*.¹⁶⁵ Begge arkivene befinner seg på fildelingstjenesten MEGA og inneholder rundt 10 GB hver med gratis materiale som skal dekke de respektive periodene 2010–2014 og 2014–2016. Arkivene er igjen delt inn i subsjangre som *proto-vapor*, *classic style* og *vaportrap* (blant annet faller Blank Banshees album inn under denne sjangeren), og i tillegg til lydfilene legges det ved en liste over alle albumene og hvilke sjangre de tilhører, samt en forklaring på hva vaporwave er. Dette indikerer at det er et ønske om både å skape en form for musikalsk kanon og å konservere sjangeren slik at den ikke forsvinner like fort som den oppstod. Andrew Whelan (2020) skriver at disse arkivene er viktige fordi de har en samlende effekt på medlemmer av scenen, men også fordi de bidrar til å synliggjøre scenen for andre.¹⁶⁶ I tillegg fungerer arkivene som en form for historieskriving i og med at de dokumenterer og arkiverer sjangeren på ulike tidspunkt. Whelans beskrivelse av fenomenet passer godt med Jenkins (2006) *kunnskapssamfunn*-begrep, som refererer til frivillige, midlertidige og taktiske samarbeid mellom medlemmer for å finne ut mest mulig om et tema.¹⁶⁷ Whelan fant ut at disse essensielle guidene var satt sammen av medlemmer fra r/Vaporwave-samfunnet, og påpeker at det ikke nødvendigvis er koherens mellom det kritiske elementet i vaporwave og måten sjangeren formes:

The formalities of selection were conducted in Google Docs spreadsheets. Vaporwave canon formation thus looks much like distributed workplace practice and involves the hierarchical forms of labor and technologies one encounters in such practice—in the kinds of corporate cultures vaporwave would presumably be critical of.¹⁶⁸

¹⁶⁵ Whelan, 2020, 5.

¹⁶⁶ Whelan, 2020, 5.

¹⁶⁷ Jenkins, 2006, 57.

¹⁶⁸ Whelan, 2020, 6.

Selv om vaporwave ofte kommenterer tidlig internettkultur gjennom lyder fra Windows-operativsystem og lignende, virker det som det, med noen unntak,¹⁶⁹ ikke eksisterer en lignende selvrefleksivitet rundt måten sjangeren formes av moderne internett-teknologi. På samme måte som Born og Haworth beskriver, bidrar disse spillelistene og guidene til å synliggjøre vaporwave som en sjanger ved at medlemmer av *kunnskapssamfunnet r/Vaporwave* har gått sammen om hva som er vaporwaves musikalske kanon. Denne utvelgelsesprosessen, gjennomført ved avstemminger og forhandlinger over Google Docs,¹⁷⁰ setter standarden for hva som er og ikke er vaporwave for nye medlemmer og fans. *Nu Guides* dedikerte beskriver at forslag til album ble hentet fra flere nettsamfunn, men siden trådene hvor dette ble diskutert, er borte eller vanskelige å oppdrive, er det vanskelig å vite hvor demokratisk prosessen ble gjennomført (i form av antall deltagere og hvem som sitter med siste ordet om hva som skal være med og ikke). Et annet interessant aspekt ved disse arkivene er at de fortsatt er tilgjengelige (og har vært det siden 2014 og 2016 respektivt). Siden arkivene inneholder materiale fra mange hundre artister og er lett tilgjengelige på mange av de mest populære forumene for sjangeren, kunne man tenke seg at de etter hvert ville blitt fjernet grunnet opphavsrett – enten ved at opphavsrettshaverne til samlede artister kunne fått dem fjernet, eller ved at de hadde blitt blokkert eller fjernet på bakgrunn av automatiske søk og algoritmiske verktøy brukt av internettplattformer. Uten å spekulere for mye i hvorfor de ikke er tatt ned, kan det tenkes at de fleste vaporwave-artister ønsker å gjøre sitt materiale så lett tilgjengelig som mulig for scenen (i tillegg til at mye av musikken allerede inneholder en stor mengde ulovlig samlet materiale som gjør det vanskelig å profitere på den), og at det derfor eksisterer en forventning om at materialet skal kunne distribueres fritt uten artistens samtykke. Som Grafton Tanner (2016) skriver: «In a way, a vaporwave release belongs to the genre at large and not to any one producer, establishing a multifarious genre field that eschews something so totalizing as ownership.»¹⁷¹

Det er ikke all produksjon som har den samme forsterkende effekten på sjangeren – noe av den kulturelle produksjonen har også en ironisk, kritisk tilnærming. Jeg vil argumentere for at mye av den kulturelle produksjonen, da særlig memes, indikerer et ambivalent standpunkt i den forstand at den tar en slags ironisk avstand til vaporwave, samtidig som den bidrar til å forsterke sjangeren. Denne tendensen kan også sees i den pedagogiske delen av sjangeren: For den aspirerende

¹⁶⁹ Blank Banshee henter for eksempel til hvordan vaporwave distribueres gjennom navnet på hans album *MEGA*, en referanse til den populære fildelingstjenesten.

¹⁷⁰ Whelan (2020) omtaler dette i «Do You Have a Moment to Talk about Vaporwave?» (6). Guiden ligger tilgjengelig på <https://nuvaporwave.neocities.org/about.html> hvor det også står en kort beskrivelse av utvelgelsesprosessen.

¹⁷¹ Tanner, 2016, 36.

vaporwave-produsent finnes det mye materiale for å komme i gang, både som lytter og produsent. Interessant nok er heller ikke dette aspektet fritt for memes eller ironisk distanse, noe som kan eksemplifiseres med noen av de mest sette instruksjonsvideoene på YouTube, som FrankJavCees «HOW TO SIMPSON WAVE»¹⁷² og Imaginary Ambitions «How To Vaporwave»¹⁷³. I den sistnevnte smører fortelleren på et tidspunkt majones over laptop-tastaturet for å beskrive hvordan du skal «smøre» klang utover sangene dine. FrankJavCees videoer på den annen side er en kollasj av vaporwave-memes, med en monoton fortellerstemme som kommer med ironiske kommentarer om vaporwave.¹⁷⁴ Til tross for den distanserte fortellerstilen i begge videoene er de ikke helt uten pedagogiske elementer, og skillet mellom meme og tutorial er ikke så enkelt å tegne opp, noe som signaliserer et ambivalent forhold til sjangeren. I stedet for å gi en enkel innføring i sjangeren virker det mer som om de er rettet mot et publikum som allerede har kjennskap til den og som vil forstå youtuberens ironi. Linda Hutcheon (1994) skriver at ironi ofte forekommer innen såkalte *diskursive samfunn* hvor en felles forståelse for hvordan språket benyttes, gjør at ironi kan brukes.¹⁷⁵ På samme måte kan man forstå vaporwave-scenen som et slikt samfunn hvor man i lys av å kjenne til Adam Harpers (2012) anmeldelse (eller lignende tekster rundt sjangeren) vil oppfatte FrankJavCees overdrevne og simplifiserte gjengivelser av dette som ironisk. Jeg vil påstå at denne ironiske tilnærmingen er et kjennetegn på sjangeren, og at ironi gjennomsyrrer hele den kulturelle praksisen rundt vaporwave, noe jeg snart vil diskutere ytterligere.

Memers

Også i memesene knyttet til sjangeren kommer ironien til uttrykk. Lucie Chateau (2020) hevder at memes har fått status som «the logic of the Internet» og videre at memes er tuftet på en felles forståelse på at de skapes med en viss ironisk distanse. Ifølge Chateau har memes et kritisk potensial som en slags motsetning til kravene om autentisitet i sosiale medier som Facebook (hvor

¹⁷² Videoen kan sees på den følgende linken: <https://youtu.be/BfVWjxQCfEA>. FrankJavCee hadde tidligere en populær video som het «HOW TO MAKE VAPORWAVE», men den ble fjernet da han oppfordret seerne til å bruke en ulovlig nedlastet versjon av DAW-en FL Studio for å produsere musikk. Videoen har senere blitt lastet opp av en annen bruker: <https://youtu.be/4JTLPzkXL5A>

¹⁷³ Imaginary Ambitions video kan sees ved å følge denne linken: <https://youtu.be/LPFv-zmWiDA>

¹⁷⁴ På et tidspunkt oppsummerer FrankJavCee sjangeren som: «Its kinda like living in a junkyard, but you're in a dystopian future, and you find a bunch of VHS tapes, and you're the only person in the world and everything is lonely, but you have a bunch of weed and you're high all the time and you're in Japan and you're in the sky.» En beskrivelse som tar et tydelig ironiserende standpunkt til sjangeren med utgangspunkt i ulike elementer som gjerne forbindes med den.

¹⁷⁵ Hutcheon, 1994, 92. Hutcheon bruker «happen» som et verb for å beskrive hvordan ironi kan arte seg. Dette begrunner hun med at ikke bare trenger et utsagn ikke alltid å være ment ironisk for at noen skal tolke det som det, men heller ikke alle utsagn som er ment ironiske, oppfattes som det. (11–12).

det vanlige er å presentere en idealisert versjon av det «virkelige» jeg). Meme-kultur, på den annen side, kjennetegnes derimot ofte av subjektivitet og anonymitet.¹⁷⁶ Limor Shifman (2014) hevder at selv om memes tilsynelatende fremstår som trivielle og hverdagslige, reflekterer de sosiale og kulturelle verdier på et dypere plan: «In many senses, Internet memes can be treated as (post)modern folklore, in which shared norms and values are constructed through cultural artifacts such as Photoshopped images or urban legends.»¹⁷⁷ I likhet med Lawrence Lessig (2008) og Jenkins (2006) knytter Shifman internettets potensial for remiks opp mot en kultur som er mer deltagende og hvor memes er en form for folkekultur. Shifman mener at det er tre faktorer som kjennetegner internett-memes, nemlig at de: (1) består av en rekke kulturelle artefakter som deler visse kjennetegn i innhold, form eller ståsted, (2) som skapes med en bevissthet om hverandre og (3) sirkuleres, imiteres og transformeres via internett av mange brukere.¹⁷⁸

Chateau skriver at måten meme-kultur florerer på internett, følger en logikk som tilsier at «the internet is not serious business, and anyone who thinks otherwise should be corrected and is, essentially, undeserving of pity».¹⁷⁹ Også i vaporwave-sjangeren virker det som det er en tendens til å motarbeide «serious business»-tilnærmingen med en ironisk distanse. Ironien som kommer frem i FrankJavCees videoer, virker som den latterligjør de svært politiske og «grandiose» tolkningene, som eksempelvis blir presentert av blant annet Harper (2012) og Tanner (2016). Begge presenterer vaporwave som en form for antikapitalistisk kritikk som bruker ironisk tilnærming til 1980- og 1990-tallet for å uttrykke et politisk standpunkt som står i motsetning til den kommersielle kulturen som de mener at disse tiårene representerer.¹⁸⁰ FrankJavCee ironiserer over det Whelan (2020) beskriver som en «elitistisk» forståelse av sjangeren, influert av kulturteori og postmodernisme.¹⁸¹ I videoene virker det som youtuberne gjør narr av vaporwave-sjangeren ved å vise til hvor enkelt det er å lage en sang eller video, men samtidig produserer de innhold som kan sees på som vaporwave og gir seere oppskrifter på hvordan de kan produsere innen sjangeren, uavhengig av om de har en ironisk tilnærming eller ikke. Samtidig er det ikke teknisk kyndighet eller kompleksitet som definerer produksjonen innen vaporwave-sjangeren. Det at youtuberne påpeker hvor enkelt det kan

¹⁷⁶ Chateau, 2020.

¹⁷⁷ Shifman, 2014, 15.

¹⁷⁸ Shifman, 2014, 7–8.

¹⁷⁹ Chateau, 2020.

¹⁸⁰ Se tilbake til kapittel 3 for en grundigere beskrivelse av denne diskursen.

¹⁸¹ Whelan, 2020, 9.

være å lage en vaporwave-låt, trenger derfor ikke å sees på som kritikk, men kan også forstås som en selvironisk kommentar. Aram Sinnreich (2010) observerte i sine intervjuer med mashup-produsenter at flere av dem, til tross for at de var svært involvert i mashup-scenen, ikke nødvendigvis så på sine produksjoner som *stor kunst*.¹⁸² Noen av artistene beskriver sin produksjon mer som en håndverkspraksis, og nedtoner den kreative prosessen involvert. Sinnreich poengterer at en rød tråd i intervjuene er tanken om at individer ikke er genier, men at de kan ha geniale øyeblikk.¹⁸³ Youtuberne gjenspeiler noen av de samme tendensene til å «fraskrive» seg det kreative ansvaret ved å spøke med og ironisere rundt produksjonen av vaporwave. Denne ironiske distansen trenger ikke nødvendigvis å bety at de står på siden av sjangeren, tvert imot avsluttes FrankJavCees videoer gjerne med overbevisende egenproduserte låter og tilhørende video som oppfattes som genuine vaporwave-produksjoner. En av toppkommentarene på «H O W T O S I M P S O N W A V E » påpeker ambivalensen i videoen ved å skrive: «when u try to mock a genre but accidentally contribute to it».¹⁸⁴ Det kan virke som om youtuberens kommenterer sjangeren fra et utenfraperspektiv, samtidig som den lett ironiske og distanserte tonen kan sees som en måte å ta avstand fra Tanner og Harpers beskrivelse av sjangeren som kritisk, samtidig bidrar youtuberens til å forsterke de musikalske aspektene som kjennetegner vaporwave. På denne måten kan disse videoene tolkes som at de på et vis forhandler hva sjangeren burde være, nettopp gjennom bruk av memes og ironi som en motvekt til den «akademiske» diskursen. Youtubere som FrankJavCee gjør også skillet mellom produsent og konsument utydelig ved på den ene side å ta noe avstand fra sin rolle som produsent/artist (ved å ironisere rundt produksjonsmetodene), men samtidig generere nytt materiale som har en viktig rolle i sjangeren. På denne måten problematiserer youtuberne hva begrepet produsent innebærer.

Det kan synes som om det eksisterer en form for *remikssensibilitet* i vaporwave-sjangeren. Fra produsentenes side handler dette om å resirkulere lyder, visuelle elementer og en form for estetikk fra deler av 1980- og 1990-tallet. Som vist i de forrige kapitlene er produsenter som Macintosh Plus og Blank Banshee mest interessert i å remikse materiale fra den relativt nære fortiden, selv om fortiden de remikser materiale fra, ikke nødvendigvis er den samme – Macintosh Plus beskjeftiger seg stort sett med 1980-tallet, mens Blank Banshee jobber med lyder fra både 1980-, 1990- og tidlig 2000-tall. Jeg vil argumentere for at remikssensibiliteten også er viktig for å forstå en del av fansens

¹⁸² Sinnreich, 2010, 102.

¹⁸³ Sinnreich, 2010, 115.

¹⁸⁴ Kommentar av bruker *Yabuki Joe* på «H O W T O S I M P S O N W A V E ». Nedlastet 17.03.21.

produksjon, men at remiksingen som foregår her, ikke bare er interessert i resirkulering av fortidens materiale, men også av det kontemporære materialet som produseres i sjangeren. Dette kan derfor sees på som andrenivås-prosumerings, da det reproduseres materiale som allerede er reproduisert (eller remikset). Eksempelvis foregår dette gjennom memes som spiller på albumcoveret til *Floral Shoppe*, samt simpsonwave-videoene til Lucien Hughes,¹⁸⁵ men jeg vil påstå at dette også reflekteres i kulturell produksjon som ikke nødvendigvis faller under remiks-begrepet, men som heller reflekterer det Lessig (2008) kaller *remix culture* eller som Jenkins (2006) kaller *participatory culture*: Noe av dette har jeg allerede beskrevet, som guidene satt sammen av medlemmer fra ulike vaporwave-nettsamfunn. Remikssensibiliteten reflekteres også i språket som brukes når fans kommuniserer gjennom kodifiserte meldinger som «a e s t h e t i c» og glitch-aktig tekstbruk. Denne språklige leken, som består i å gjøre små endringer på tekst hentet fra materialet som kommenteres, eller i variasjoner av kodifiserte meldinger, fungerer som en form for språklig remiks. Meldinger som «a e s t h e t i c» gjengis noen ganger i originalform, men ofte er det variasjoner på kodene som brukes, noe som betyr at fansen tilpasser (eller remikser) kodene for å kunne uttrykke seg, men uten å endre *essensen* i meldingen. Mange kommentarer på nettforum eller YouTube-videoer består kun av disse enkle, lett ironiske og meme-aktige kodene. På Blank Banshees «Teen Pregnancy», for eksempel, hadde en bruker tilpasset koden til teksten i sangen ved å skrive: «I M J U S T A K I D».¹⁸⁶ Denne måten å kommunisere på kan også sees på som en form for meme og passer godt overens med Shifmans definisjon av en internett-meme som gjengitt over, ved at den består av meldinger som er lignende i innhold og som skapes med bevissthet rundt hverandre. Variasjoner på «a e s t h e t i c»-begrepet (gjerne relatert til materialet i videoen, låta eller bildet som kommenteres) signaliserer både at den som kommenterer, er kjent med de kulturelle kodene i vaporwave-scenen, og at materialet som kommenteres, passer inn med vaporwave-estetikken. Det er med andre ord ikke bare gjennom visuelle og lydlige memes at konsumenter er med og forhandle sjangeren, men også gjennom et tekstlig spill som går mer ut på en slags språklig remiks, heller enn et argumenterende språk.

Hvem bestemmer hva som er sjangeren?

I løpet av denne teksten har jeg omtalt vaporwave som både en scene, en musikk sjanger (med fokus på de «rent musikalske» aspektene) og et internettfenomen, uten at noen disse begrepene

¹⁸⁵ Skillet mellom konsumentrelatert og produsentrelatert kulturell produksjon er ikke nødvendigvis så tydelig. Simpsonwave-videoene har tydelige trekk fra begge, men jeg har her valgt å gruppere den sammen med den konsumentrelaterte produksjonen, som en fanvideo.

¹⁸⁶ Kommentar av bruker: Atari Mii. på «Blank Banshee - Teen Pregnancy». Nedlastet 17.02.21.

nødvendigvis står i motsetning til hverandre. Svaret på spørsmålet i overskriften vil sannsynligvis variere etter hvilket synspunkt man har, og mitt standpunkt har hittil vært et sted imellom disse tre. Jeg mener med andre ord at det er viktig å se på: (1) subkulturen og vaporwave-scenen(e), som tydeligst er representert i nettsamfunn som Reddit, men også gjennom den journalistiske litteraturen rundt sjangeren; (2) de musikalske virkemidlene som kjennetegner produksjonen i sjangeren, som sampling og effektbruk; samt (3) hvordan internettkultur former sjangeren gjennom den store sirkulasjonen av memes og lignende. Vaporwaves mangel på en tilknyttet geografisk eller «fysisk» subkultur gjør det vanskelig å analysere det som kun en scene, og det virker for meg noe reduktivt å analysere fenomenet kun som en musikk sjanger eller kun som et meme-fenomen, da jeg mener at disse faktorene ikke bare påvirker hverandre, men at de er like essensielle i å konstituere en helhetlig sjanger. Som nevnt i kapittel 2 ønsker jeg likevel å trekke inn tanken om en *virtuell scene* som foreslått av Andy Bennet og Richard Peterson (2004). Ettersom en stadig økende del av musikk distribueres, konsumeres og diskuteres over internett, mener jeg at dette begrepet ikke bare er aktuelt for vaporwave-fenomenet, men også for å forstå mye av den kontemporære musikkproduksjonen som foregår i dag.

James Hodgkinson (2004) forklarer hvordan postrock, i likhet med vaporwave, er en sjanger som har vært formet av diskursen rundt. Han skriver at ulike beskrivelser av musikken dannet et felles forståelsesgrunnlag og et musikalsk samfunn rundt sjangeren.¹⁸⁷ Ifølge Hodgkinson er det musikkkritikken, gjerne skrevet i *fanzines*,¹⁸⁸ som skapte diskursen rundt sjangeren. I vaporwave har også, som blant andre Whelan (2020) påpeker, musikkkritikken, og da kanskje spesielt Harpers beryktede anmeldelse av *Floral Shoppe*, spilt en viktig rolle. Samtidig er fansens ironiske distanse til kritikken og den omfattende kulturelle produksjonen som kommer fra konsumentenes side, en minst like stor del av «opplevelsen» av vaporwave – fenomener som simpsonwave, trumpwave og nintendowave viser at fans setter sammen biter av vaporwave-kulturen for å danne sin egen versjon av fenomenet. I simpsonwaves tilfelle ble Lucien Hughes fanvideo til og med mer populær en Blank Banshees originalvideo. Det kan derfor virke som om det er en felles «diskurs» rundt sjangeren som bidrar til å skape det man kan kalle en slags vaporwave-scene som utspiller seg i ulike nettsamfunn. Tilhørighet til den *virtuelle* vaporwave-scenen signaliseres gjennom kjennskap til de kulturelle kodene som utgjør sjangeren, som kommer til syne gjennom kommentarer og meme-aktig produksjon.

¹⁸⁷ Hodgkinson, 2004, 222.

¹⁸⁸ Magasiner drevet av fans – en sammensetning av ordene «fan» og «magazine».

Memes i form av GIF-er, språklig lek og mashups har alle sin egen vri på vaporwave, samtidig bidrar de til å konstituere og forsterke sjangeren gjennom å resirkulere materiale. Born og Haworth hevder at denne prosessen er helt sentral for sjangeren som helhet, og at den skaper et utydelig skille mellom artist, publikum, kritiker og plateselskap.¹⁸⁹ Forfatterne ser den brede, meme-aktige, kulturelle produksjonen som et resultat av at sjangeren vokste frem på Tumblr-plattformen. Tumblr tilrettelegger som tidligere nevnt for såkalt mikroblogging, som tilrettelegger for bilder, GIFs og korte videoer, men i motsetning til blogg-plattformer ikke for lengre tekster.¹⁹⁰ Selv om sjangeren senere har blitt populær på plattformer som Reddit, som også tilrettelegger for mer diskursive tekster, kan dette være en forklaring på hvorfor meme-formatet har blitt såpass viktig for sjangeren.

Konklusjon

Vaporwave kjennetegnes av en mangfoldig kulturell produksjon fra både artister – som ofte står for både musikk og visuelt materiale – og publikum, som deler memes, mashups og bilder over nettsamfunn som Tumblr, Reddit og mediedelingstjenester som YouTube. Dette bidrar til at skillet mellom hvem som er konsument og hvem som er produsent, i beste fall er noe uklart. Dette speiler utviklingen som blant andre Jenkins (2006) og Lessig (2008) skisserer, med internetts rolle i å gjøre kulturen mer «deltagende». Subkulturell kapital innen vaporwave krever at en kjenner de kulturelle kodene som utspiller seg gjennom meme-aktig produksjon, som også er et viktig element i forhandlingen av sjangerens meningsinnhold. De journalistiske tolkningene av vaporwave, som Harper (2012) sin, fungerer som et slags bakteppe for hvordan sjangeren omtaler seg selv, til tross for at dette kan foregå med en viss ironisk distanse. Ved å lage spillelister, mashups, memes og mer bidrar fans til å forsterke deler av sjangeren,¹⁹¹ samtidig har de mulighet til å åpne for nye tolkninger ved å endre på elementer i vaporwaves «oppskrift». Dette er kanskje tydeligst i subsjangre som trumpwave og simpsonwave. Som jeg har vist, kjennetegnes sjangeren, i alle ledd, av en remikssensibilitet som reflekteres i alt fra musikk og visuelt materiale til memes og språk.

¹⁸⁹ Born og Haworth, 2018, 33.

¹⁹⁰ Born og Haworth, 2018, 35.

¹⁹¹ Heliosbysten er et godt eksempel på dette: Ved å bruke bysten i ulike memes og referanser blir dette et mer sentralt element i vaporwave-sjangeren uten at det er noen åpenbar sammenheng mellom gresk marmorkunst og vaporwave-musikk utenom Floral Shoppe-coveret.

Kapittel 6 – Konklusjon

Det er tydelig at måten vi forholder oss til musikalske sjangre, har endret seg i takt med internettets utvikling. Sosiale medier og mediedelingstjenester har gitt oss nye muligheter for å konsumere og distribuere musikk. I denne oppgaven har jeg undersøkt hvordan disse endringene kommer til uttrykk i vaporwave-sjangeren, og jeg har vist at vaporwave utfordrer hva en musikalsk sjanger kan være. Jeg åpnet med å spørre: *Hvordan har internett preget vår forståelse av enkelte musikksjangre, og hva er det som konstituerer disse sjangrene?* Avslutningsvis vil jeg vise at vaporwave kan lære oss noe om disse store spørsmålene.

Oppsummering

Så langt har jeg skissert noen generelle trekk for hvordan internett har endret måten vi forholder oss til musikk på, samt hvilken rolle sosiale medier og nettsamfunn har hatt i denne utviklingen. Mine argumenter har tatt utgangspunkt i påstanden om at skillet mellom produsent og konsument er blitt utydelig gjennom denne utviklingen. Dette som følge av at den gruppen som tradisjonelt har blitt omtalt som konsumenter, i større grad har fått mulighet til å modifisere kulturen de tar del i, samt at terskelen for amatører for å dele musikk og videoinnhold har blitt lavere etter som mediedelingstjenester som YouTube, Bandcamp og SoundCloud har gjort det lettere for uavhengige skapere å dele innhold med verden. Disse argumentene bygger på teoretikere som Lawrence Lessig (2008) og Henry Jenkins (2006), som begge er forkjempere for demokratiseringen som fulgte med utviklingen av Web 2.0-baserte applikasjoner.

I tillegg til mediedelingstjenester har sosiale plattformer som Facebook, Reddit og Tumblr i stor grad endret måten vi forholder oss til musikk på. Jeg har pekt på at sjangerens fremvekst på plattformen Tumblr, og dens begrensinger for tekstlengde, bildestørrelse og lignende, har bidratt til å utforme en sjanger preget av mikroblogging-fenomenet.¹⁹² I mikroblogging er det som navnet tilsier, korte innlegg og kommentarer som gjelder, og dette formatet er også sterkt til stede i vaporwave. Georgina Born og Christopher Haworth (2018) mener dette er et resultat av at sjangeren er formet av Tumblrs «affordanser» når det gjelder deling av media.¹⁹³ I vaporwave florerer kulturell produksjon som memes, GIFs, fanvideoer og spillelister, bare for å nevne noe på ulike

¹⁹² Born og Haworth, 2018, 35.

¹⁹³ Born og Haworth, 2018, 35–36.

nettsamfunn, og de utgjør til sammen den unike internettestetikken som kjennetegner sjangeren. Vaporwave defineres ikke bare av musikken og musikkvideoene, men også av all den kulturelle produksjonen rundt dette – former for produksjon som tidligere har blitt forstått som konsumentrelaterte. Jeg har argumentert for at vaporwave er et interessant eksempel på at det ikke bare er skillet mellom produsent og konsument som i mange tilfeller er visket ut, men at sjangeren ikke kan forstås helhetlig uten å se på den kulturelle produksjonen som foregår i denne randsonen. Man kan derfor ikke få en god forståelse av sjangeren kun ved å se på den som en musikalsk sjanger, derimot er det den komplekse multimedialiteten som utspiller seg over internett som jeg vil påstå at utgjør essensen i vaporwave. Internett og sosiale medier har med andre ord hatt stor innvirkning på hvordan vi produserer og forholder oss til musikk, og også forståelsen av hva som utgjør en sjanger. I det som følger, vil jeg vise at noen av observasjonene jeg har gjort rundt vaporwave, kan si noe om hvilke konsekvenser dette har fått.

Som jeg har vist, er vaporwave en mangefasettert sjanger som utspiller seg i et spenn fra musikk til memes. Sjangeren preges av et helhetlig estetisk uttrykk som bygges opp av både artister og publikum. Denne produksjonen, til tross for dens varierte natur, bidrar hovedsakelig til å forsterke sjangeren. Dette foregår gjerne ved at den reproduserer enkelte elementer (som heliosbysten, først sett på *Floral Shoppe*-albumcoveret) og dermed forsterker deres rolle i sjangeren. Både den musikalske og visuelle produksjonen kjennetegnes av en fascinasjon for 1980-talls og 1990-talls musikk og design, gjerne med et fokus på den digitale delen av disse epokene: Musikk fylt med digitale synther og MIDI-sekvensering, samt design basert på tidlig datagenerert grafikk er vanlig kildemateriale for den kulturelle produksjonen i vaporwave. Jeg har kommet frem til tre sentrale aspekter ved sjangeren som kan si noe om hvordan musikalske sjangre har utviklet seg. Disse aspektene viser hvorfor vaporwave er avhengig av internett; hvordan sjangeren ikke bare er en musikalsk sjanger, men i stor grad også en visuell sjanger; og hvilke verdier som er viktige i sjangeren. Disse aspektene er dog ikke uavhengige av hverandre, men henger i stor grad sammen. Det første poenget jeg ønsker å fremheve, er at vaporwave kan gi oss en pekepinn på måten musikalske sjangre utvikler seg over internett.

Internett og musikk sjangre

Vaporwave er et interessant tilfelle i den forstand at sjangeren ikke bare distribueres og promoteres på internett, men også *lever* der. Man kan på mange måter si at vaporwave er musikk som ikke

kunne eksistert uten internett, da sjangeren er formet av denne teknologien i alle ledd i tillegg til å ha vokst frem via nettforum som Tumblr og Reddit.

Som Georgina Born og Christopher Haworth (2018) påpeker, er ikke vaporwave på noen måte den første eller eneste sjangeren som har utviklet seg hovedsakelig over internett: For sjangre som microsound, hauntology og chillwave har også internett vært viktig,¹⁹⁴ for ikke å snakke om sosiale medier og andre nettsamfunns rolle for mer nylige sjangre. Vaporwave skiller seg imidlertid fra disse ved at den ikke har hatt noen reell «offline» tilstedeværelse, tvert imot virker det som om sjangeren nesten utelukkende er å finne online. Om sosiale medier var viktig for dannelsen av musikalske sjangre på starten av 2010-tallet, virker det nå som om det finnes meme-kontoer på Instagram og subreddits på Reddit for nesten alle sjangre man kan tenke seg. Jenkins (2006) og andre har i stor grad fokusert på hvordan sosiale medier har gjort det mulig for fans å få mer kontroll over kulturen de konsumerer, gjennom deling av kunnskap, fanfiksjoner og lignende. Vaporwave eksemplifiserer denne tankegangen godt, da nettsamfunn og den kulturelle produksjonen som foregår på disse, spiller en viktig rolle i å konstruere og konstituere sjangeren. Det er imidlertid ikke bare fans som utnytter mulighetene knyttet til Web 2.0 – plateselskaper, labels og artister benytter seg også av disse plattformene for lettere å nå ut til fans. Det er skrevet mye om at markedskrefter forsøker å kontrollere produsenters og konsumenters muligheter gjennom blant annet opphavsrett, men et felt som ikke er like godt utforsket, er hvordan musikkindustrien har utnyttet de samme plattformene og nettsamfunnenes potensial for markedsføring og hvilken effekt dette har hatt på musikkindustrien. Ingyu Oh og Gil-Sung Park (2012) diskuterer blant annet sammenhengen mellom den koreanske popindustriens markedsstrategier knyttet til sosiale medier og K-pops popularitet i Europa.

Selv om jeg omtaler vaporwave som en sjanger gjennom størsteparten av oppgaven, har jeg også sett på vaporwave som en scene. Steve Lee og Richard Peterson (2004) beskriver en hovedforskjell mellom virtuelle og geografiske scener som at de virtuelle har en bredere demografi enn de geografiske, og at virtuelle scener, til tross for mangel på fysisk interaksjon, kan være aktive mange

¹⁹⁴ Born og Haworth, 2018, 2.

timer hver dag, mens geografiske scener gjerne er begrenset til noen få timer i uka.¹⁹⁵ Den entusiastiske og aktive vaporwave-scenen, som ikke har vært begrenset av noen «møtetid» for å diskutere sjangeren online, kan til en viss grad forklare hvorfor scenen utviklet seg så fort og at sjangeren ble så stor med mange sub-sjangre og understiler. All den kulturelle produksjonen og det vage skillet mellom konsument og produsent avviker fra den tradisjonelle dikotomien artist/publikum som lenge har vært dominerende i den vestlige musikktradisjonen.¹⁹⁶ Alt fra brukere og artisters anonyme brukernavn til remikssensibiliteten som karakteriserer sjangeren, reflekterer at dette er en sjanger som ikke bare har utviklet seg via internett, men som er avhengig av de ulike plattformene (som Tumblr, YouTube og Reddit) og deres spesifikke affordanser. Sjangerens multimediale natur styrker denne påstanden ytterligere, da internett gjør det mulig for musikk, memes og diskusjon å sameksistere på de samme plattformene. Internettplattformer som Tumblr og Reddit tilrettelegger med andre ord for at musikkjangre kan utspille seg som multimediale fenomener.

Multimediale musikkjangre

Remikssensibiliteten som kjennetegner vaporwave, utspiller seg ikke bare gjennom musikken, men som jeg har vist i denne oppgaven, også gjennom memes, fanvideoer og til med gjennom den språklige remiks-leken som gjerne finner sted i kommentarfeltene på YouTube og Reddit. Jeg har pekt på hvorfor dette viser at vaporwave visker ut skillene mellom amatør og profesjonell, artist og publikum, samt konsument og produsent, men jeg vil legge til at denne multimedialiteten også er viktig fordi den spiller en sentral rolle i måten sjangeren fungerer. For å forstå en musikalsk sjanger som vaporwave holder det med andre ord ikke å se på musikken eller de store artistene. Derimot må man også ta i betraktning all produksjon rundt dette – i nettforum og kommentarfelt – som på den ene siden bidrar til å forsterke sjangeren gjennom repetisjon, men som samtidig tillater medlemmer av scenen å ta del i en forhandling av sjangerens meningsinnhold.

¹⁹⁵ Lee og Peterson, 2004, 192–193; Likevel er det en del *lokale* og *translokale* scener som har nettsamfunn som supplerer den fysiske interaksjonen mellom deltagerne, slik at fans av en stor popartist ikke er begrenset til å møte andre fans på konserter eller arrangementer, men kan diskutere med andre over hele verden når som helst. Mobiliseringen av online-konserter og arrangementer under starten av covid 19-epidemien i 2020, hvor artister som tidligere kun har spilt fysiske konserter, så seg nødt til å begynne å streamer, gir oss et innblikk i hvor sentralt internett som et alternativ til fysiske konserter og interaksjon har blitt for alle artister og publikum. Selv om det hovedsakelig var mindre sjangre som utviklet seg over internett i starten, som microsound, hauntology og vaporwave, virker det som om de fleste artister og sjangre i dag har en eller annen tilstedeværelse online.

¹⁹⁶ Se Aram Sinnreichs *Mashed Up* (2010) for en diskusjon rundt dette skillet og hvordan det utfordres av mashup-musikere.

Vaporwave kjennetegnes av en form for kulturell produksjon som gjerne kalles mikroblogging. Noe av den tidlige diskursen rundt sjangeren bestod av lengre anmeldelser og essays på musikkblogger og nettsteder for musikkjournalistikk.¹⁹⁷ Det er imidlertid på nettsteder som Tumblr og Reddit at sjangeren virkelig har tatt form, gjennom deling av alt fra album og spillelister til memes, GIFs og videoer som matcher vaporwaves estetikk.¹⁹⁸ Born og Haworth (2018) hevder at denne produksjonen bidrar til å nedtone musikkens rolle i sjangeren, noe som igjen fører til at vaporwave sirkuleres mer som et internettfenomen enn som en musikk sjanger.¹⁹⁹ Som jeg har vist i denne oppgaven er jeg av en annen oppfatning, og jeg mener at det ikke nødvendigvis trenger å være en motsetning mellom disse to. Memes bygger gjerne på allerede etablerte troper innen vaporwave-sjangeren, som platecoverne til Macintosh Plus eller Blank Banshee, men bytter ut enkelte elementer eller rekontekstualiserer allerede eksisterende elementer for å skape en personlig vri. Dette foregår også på det språklige plan, og kommentarfeltene er ofte fylt med «a e s t h e t i c»-kommentaren eller tilpassede varianter av dette, noe som igjen kan ses på som en slags språklig meme. Mikrobloggekulturen i vaporwave er et godt eksempel på remikssensibiliteten som gjennomsyrrer sjangeren. Ved å remikse språk, musikk og bilde kan fans og deltagere i vaporwave-samfunnet uttrykke seg og forhandle meningen med sjangeren ved å komme med sine tolkninger. Samtidig bidrar reproduksjonen av materiale fra sjangeren – en gjenganger her er heliosbysten, som opptrer i alle slags memes og øvrig materiale – til å forsterke sjangeren og til å synliggjøre for både medlemmer og ikke-medlemmer av vaporwave-samfunnet hva sjangeren egentlig er. Man kan si at vaporwave-samfunnet passer godt med *Read/Write-kultur*-begrepet til Lessig (2008), da alle medlemmer til en viss grad kan være med og konstruere sjangeren ved å skape eget materiale, men også ved å redigere allerede eksisterende materiale gjennom memes og lignende.

Remiks, sampling og kunstneriske verdier

Remikssensibiliteten sier også noe om hvilke kunstneriske og musikalske verdier som står sterkt i vaporwave. I motsetning til mange andre musikalske sjangre er ikke teknisk kyndighet spesielt viktig – noe som kan eksemplifiseres med at i noen av de mest populære *tutorialsene* for sjangeren påpeker youtuberne nettopp hvor enkelt det kan være å lage vaporwave. En vaporwave-låt kan bestå av så lite som et nedsakket sample med litt klang på – et resultat av en prosess som kan utføres

¹⁹⁷ Som Adam Harpers essays for Dummy magazine i 2012 og 2013 og Adam Downers anmeldelse av *Floral Shoppe* på nettstedet Sputnikmusic i 2014.

¹⁹⁸ Born og Haworth, 2018, 35.

¹⁹⁹ Born og Haworth, 2018, 31.

relativt enkelt, selv av noen som ikke har laget musikk før. Dette tyder på at det er andre kunstneriske verdier som vektlegges i vaporwave. Jeg har blant annet pekt på at valg av samples sjelden er tilfeldig og kan brukes til å uttrykke både nostalgi og ironi eller fungere som en kritikk av kapitalisme.

Kildematerialet i vaporwave er som oftest hentet fra 1980-tallet eller 1990-tallet. Musikken som samples, har gjerne konnotasjoner til kommersiell kultur ved at den er populærmusikk fra disse tiårene, eller ved at den forbindes med andre former for kommersiell musikk, som heismusikk, new age, musikk lisensiert for bruk i butikklokaler eller lignende. Artister jobber med ulike grader av gjenkjennelighet når det kommer til samples, men de fleste jobber relativt opakt med sin samplebruk, da en låts mening ofte forstås ut ifra dens relasjon til det samplede materialet. Noen artister, som Blank Banshee, jobber derimot med et litt annet sett av kildemateriale. I Banshees tilfelle er det snakk om samples fra videospill, pc-jingles, TV-show og musikk fra 2000-tallet i tillegg til den vanlige paletten i vaporwave. Slik personliggjør Banshee sitt materiale uten å vike for mye fra vaporwaves sample-«formel». Samples, både visuelle og musikalske, er gjerne hentet fra YouTube eller andre nettsteder, noe som reflekteres i en stor mengde obskure samples fra blant annet japansk 1980-tallspop, reklamer for forbrukerelektronikk og annet, som først har blitt allment tilgjengelig gjennom mediedelingsplattformer.

Vaporwave-produksjoner har et distansert forhold til materialet de benytter: Tidsepokene og stilene som samples, forsøkes ikke å etterlignes, produsentene har alltid som intensjon å uttrykke noe *annet* enn det kildematerialet uttrykker. Dette gir vaporwave en kommenterende dimensjon, og som jeg har vist, kan dette arte seg som enten nostalgi, ironi eller kritikk eller en kombinasjon av disse. I «Teen Pregnancy» spiller produsenten hovedsakelig på nostalgi ved å trekke inn materiale fra sin barndom, men det virker også som om han bruker «The Message» av Grandmaster Flash på en noe ironisk måte, da den kontrasterer med det øvrige uttrykket i låta. Produsenter som Macintosh Plus, derimot, har en mer kritisk vri på sjangeren og bruker glitch-aktig prosessering av samples fra 1980- og 1990-tallet som en måte å kommentere kommersiell kultur og kapitalisme. I den memeaktige produksjonen rundt sjangeren er ironi dominerende, og i denne produksjonen ser vi også ofte en form for andre-nivås prosumerings, altså at produksjonen reproduserer materiale som allerede reproduserer annet materiale (ofte ved at platecovere eller biter av vaporwave-låter som begge samler annet materiale, får nytt liv gjennom memes eller lignende).

Vaporwave er elektronisk og nesten utelukkende digital musikk. Mye av musikken i sjangeren består kun av prosesserte samples, noe vi for eksempel kan se i Macintosh Plus' album *Floral Shoppe*. I musikken som inneholder egenkomponert materiale, som Blank Banshees «Teen Pregnancy», virker det som om dette materialet er programmert og ikke liveinnspilt. Det komponerte materialet igjen består gjerne av mikrosamples (som trommesamples) eller digitale synther. Vaporwave skiller seg fra nærliggende musikalske sjangre som mashups ved at det (1) ikke nødvendigvis trenger å være mer enn ett sample som bearbeides, og (2) at produsenter ofte legger på egenkomponert materiale på toppen av det samplede. Vaporwaves digitale natur fremheves av at produsenter manipulerer samples ved å sakke dem ned og/eller senke tonehøyden. I tillegg prosesseres gjerne materialet med store mengder klang eller ekko og hakkes opp på en måte som fremhever at det er samplet. På denne måten jobber vaporwave-produsenter med det Ragnhild Brøvig-Hanssen kaller *opak* mediering, som vil si at artefakter, brå kutt og andre elementer tydeliggjør at samplet kommer *utenfra*. Aram Sinnreich (2010) observerte at flere mashup-produsenter ikke så på sin produksjon som *stor kunst*, men heller som en måte å redigere kulturen rundt seg.²⁰⁰ I vaporwave ser vi en lignende trend der målet for de fleste deltagere ikke er å skape stor kunst, men heller å delta i en kollektiv lek hvor man kommenterer populærkulturen fra 1980- og 1990-tallet med en ironisk og trygg distanse.

Det at vaporwave er et internettfenomen, kommer til uttrykk gjennom både de musikalske og visuelle aspektene av sjangeren. Noen ganger er det enkelt å se koblingene: lyd-, bilde- og video-samples hentet fra japansk musikk, film og reklame fra 1980-tallet²⁰¹ var nok ikke veldig tilgjengelig for de hovedsakelig vestlige vaporwave-produsentene før slikt arkivmateriale begynte å dukke opp på tjenester som YouTube og videre fikk sirkulasjon gjennom grupper på Tumblr og Reddit. Den på en og samme tid ironiske samt nostalgiske tilnærmingen til den nokså nære fortiden som karakteriserer vaporwave, er kanskje karakteristisk for internettkultur, men skal vi tro musikkjournalisten Simon Reynolds (2011), er dette like mye den generelle tidsånden de siste tiårene. Reynolds argumenterer for at vi tilsynelatende er mer interessert i å gjenoppleve fortiden (selv en fortid vi ikke selv har vært del av) enn å skape «fremtiden» når det kommer til populærkultur. Det er tydelig at nostalgi for 1980- og 1990-tallet har vært en viktig del av populærkulturen de siste årene: På Netflix har TV-serien *Stranger Things* gjort stor suksess med sin

²⁰⁰ Sinnreich, 2010, 102.

²⁰¹ I sub-sjangeren *Future Funk* er nesten alle samples hentet fra upbeat japansk popmusikk fra 1980-tallet, populært kalt city pop av det vestlige publikummet.

retroestetiske vri på ungdoms-sci-fi,²⁰² mens i popmusikken har artister som Bruno Mars, The Weeknd og Dua Lipa toppet listene med låter og hele album som åpenbart henter inspirasjon fra disse tiårene. Den kollektive interessen for spesielt 1980-tallets popkultur er kanskje noe av grunnen til at vaporwave har holdt seg aktuelt såpass lenge, noe som henter til at sjangeren kanskje heller mer mot en nostalgi for disse tiårene enn en kritikk, om ikke begge deler.

Vaporwave har også en slags selvreflektert holdning til sin egen internett-het. Referanser til tidlig data- og internettkultur (tenk stasjonære PC-er og tidlig computer-generert grafikk) finnes overalt i sjangeren. Blank Banshee bruker blant annet Brian Enos karakteristiske Windows 95 oppstart-jingle i låta «B:/ Start UP»,²⁰³ og et av artisten Ramona Xaviers aliaser er Macintosh Plus. Som vi har sett, så ser vaporwave med et kritisk blikk på teknologien og den kommersielle kulturen fra de siste to tiårene av forrige århundre, men samtidig synes det som om dette kritiske blikket er noe fraværende når det kommer til den digitale teknologien den selv er avhengig av for å fungere,²⁰⁴ som sosiale medier eid av store og mektige selskaper som Google og Facebook. Andrew Whelan beskriver denne ambivalensen slik: «The fetishistic fixation on obsolete consumer technology tends to obscure current media practices within the scene, situating the transformative potential of media technology in the past, and depoliticizing the contemporary media environment.»²⁰⁵ Den kritiske dimensjonen i vaporwave undergraves ifølge Whelan av en manglende evne til å se den samme kritikken i en kontemporær setting. En interessant parallell til vaporwave når det gjelder fascinasjonen for det digitale og et ambivalent forhold til konsumentkultur, er musikken assosiert med det britiske labellet PC Music drevet av produsenten Alexander Guy Cook. I likhet med vaporwave-artistene har PC Music eksperimentert med anonyme artister (produsenter og artister operer gjerne under flere aliaser) og en kritisk, men samtidig ambivalent tilnærming til kommersiell kultur. I 2015, under festivalen SXSW, hadde labellet en performance med artisten QT (et alias for blant andre Cook og den nylig avdøde produsenten Sophie) hvor de delte ut energidrikker fra det fiktive merket QT.²⁰⁶ I motsetning til vaporwave har dette labellet en sterkere offline-tilstedeværelse,

²⁰² Aram Sinnreich (2019) diskuterer i denne artikkelen bruken av elementer fra både 1990- og 1980-tallet i Stranger Things: https://medium.com/@aram_87067/stranger-things-isnt-80s-nostalgia-it-s-90s-nostalgia-and-it-s-all-about-2016-452d24d7a8c0

²⁰³ Låta kan høres på denne linken: <https://www.youtube.com/watch?v=meP-GLKPekk>

²⁰⁴ Whelan, 2020, 4–5.

²⁰⁵ Whelan, 2020, 6.

²⁰⁶ Sasha Geffen (2015) beskriver i denne artikkelen at performansen kan sees på som en kritikk av de kommersielle kreftene som gjennomstyrer festivalen: <https://pitchfork.com/thepitch/714-pc-musics-inverted-consumerism/>

men tematikken som tas opp, er mye av den samme bare at retroestetikken er erstattet med sukkersøt popaktig musikk full av digitale lyder som minner mer om James Ferraros MIDI-baserte *Far Side Virtual* enn de sampletunge utgivelsene til Blank Banshee og Macintosh Plus.

Konklusjon

På den ene siden fremstår vaporwave som selve epitomet av måten Web 2.0 og sosiale medier har påvirket måten musikalske sjangre har utviklet seg på. Fra heftige diskusjoner rundt hva som er og ikke er vaporwave i de ulike kunnskapssamfunnene på nettsteder som Reddit, til de til tider velkjente og til tider obskure samplesene hentet fra det tilsynelatende evigvoksende arkivet som er internett, og til de kodifiserte måtene å kommunisere på gjennom kommentarfelt og memes. Vaporwave utviklet seg kanskje gjennom et narrativ om at sjangeren var kritisk til kapitalismen, men de mange forgreningene og ulike uttrykkene som har kommet siden, tyder på at medlemmer av scenen har forhandlet seg frem til en annen variant av sjangeren. Det vage skillet mellom konsument og produsent, og deltagernes anonyme natur, gjør at det er vanskelig å si hvem som har definisjonsmakten for hvordan sjangeren fremstår og utvikler seg. I denne oppgaven har jeg vist at produsenter, fans og kritikere alle har vært med på å forhandle meningsinnholdet i sjangeren, selv om disse kategoriene ikke alltid er så lette å skille fra hverandre. I noen tilfeller, som i simpsonwave-videoen, eller i FrankJavCees lett ironiske tutorials, kan det være vanskelig å differensiere mellom hvem som er produsenter og hvem som er fans. Derfor kan det være nyttig å se på all produksjon innen vaporwave som en form for prosumering, der man skiller mellom første-nivås-(reproduserende) og andre-nivås-prosumenter (som reproduserer det reproduserte).

Jeg har i denne oppgaven belyst temaer knyttet til måten vaporwave har blitt formet av internetts utvikling og ulike typer sosiale medier, noe jeg vil hevde har overføringsverdi til andre musikalske sjangre. Selv om det er skrevet mye om fremveksten av sjangre og scener innen musikk, mener jeg at de raske teknologiske utviklingene som stadig endrer vår sosiale hverdag, medfører at dette feltet alltid har behov for å oppdateres for å forstå hvordan musikkens rolle i vårt daglige liv er i konstant endring. En mulig videreutvikling av dette prosjektet kunne være å se på måten populære sosiale medier som TikTok og Instagram med sine spesifikke «affordanser» er med på å forme både måten musikk- og videoinnhold produseres spesifikt for å treffe publikum på disse plattformene; hvordan det konsumeres; og hvordan slike plattformer på hver sin måte bidrar til å rokke ved vår forståelse av hva musikalske sjangere er, samt hva som former musikalsk mening. Som tidligere nevnt har jeg

valgt å utelate opphavsrett fra dette prosjektet, og et potensielt fokusområde for videre forskning kunne vært å se på vaporwave, og andre internett-baserte sjangre, i lys av dette.

Litteraturliste

- Bates, Eliot. «Glitches, Bugs, and Hisses: The Degeneration of Musical Recordings and the Contemporary Musical Work». I: Derno, Maiken og Washburne, Chris. *Bad music: the music we love to hate*. Great Britain and USA, Routledge, 2004, 212–226.
- Bennett, Andy og Peterson, Richard. *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*. Nashville, Vanderbilt University Press, 2011.
- Born, Georgina og Haworth, Christopher. «From Microsound to Vaporwave: Internet-mediated Musics, Online Methods and Genre». I: *Music & Letters*. Vol. 98, No. 4, 2018.
- Borschke, Margie. «The Extended Remix: Rhetoric and History». I: Burrough, Xtine. Gallagher, Owen and Navas, Eduardo. *The Routledge Companion to Remix Studies*. New York: Routledge, 2015, 104–115.
- Bruns, Axel. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: From production to produsage*. Peter Lang Publishing Inc, 2008.
- Brøvig-Hanssen, Ragnhild og Harkins, Paul. «Contextual incongruity and musical congruity: the aesthetics and humour of mash-ups». I: *Popular Music*, Vol. 31, No. 1, 2012, 88–104.
- Brøvig-Hanssen, Ragnhild. «Humor's Role in Mashups and Remixes: Similarities Between Humor Structure and Remix Structure». I: Braae, Nick og Hansen, Kai Arne. *On Popular Music and Its Unruly Entanglements, 189–207*, 2019.
DOI: 10.1007/978-3-030-18099-7_10.
- Brøvig-Hanssen, Ragnhild. «Justin Bieber Featuring Slipknot: Consumption as Mode of Production». I: Ramarran, Shara og Whiteley Sheila. *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, 2016, 266-281.

- Brøvig-Hanssen, Ragnhild. «Opaque Mediation: The Cut-and-Paste Groove in DJ Food's 'Break'». I: Danielsen, Anne. *Musical Rhythm in the Age of Digital Reproduction*. Farnham, Surrey/Burlington, Ashgate, 2010, 159–176.
- Chateau, Lucie. «'Damn I Didn't Know Y'all Was Sad? I Thought It Was Just Memes': Irony, Memes and Risk in Internet Depression Culture». I: *M/C Journal*, 23(3), 2020.
URL: <https://doi.org/10.5204/mcj.1654>
- Cole, Ross. «Vaporwave Aesthetics: Internet Nostalgia and the Utopian Impulse». I: *ASAP/Journal*, Vol. 5, No. 2, 2020. 297–326.
- Cook, Nicholas. *Beyond the Score: Music as Performance*. New York: Oxford University Press, 2014. Oxford Scholarship Online, 2014.
DOI: 10.1093/acprof:oso/9780199357406.001.0001.
- Couldry, Nick og Hay, James. «RETHINKING CONVERGENCE/CULTURE». I: *Cultural Studies*, 25: 4–5, 2011, 473–486.
DOI: 10.1080/09502386.2011.600527.
- Danielsen, Anne og Maasø, Arnt. «Mediating Music: Materiality and Silence in Madonna's 'Don't Tell Me'». I: *Popular Music*, Vol. 28, No. 2, 2009, 127–142.
- Dijck, José van. *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford University Press, 2013.
- Freund, Katharina «I Thought I Made a Vid, But Then You Told Me That I Didn't». I: Burrough, Xtine. Gallagher, Owen and Navas, Eduardo. *The Routledge Companion to Remix Studies*. New York: Routledge, 2015, 283–296.
- Gillespie, Tarleton. *Custodians of the internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media*. New Haven and London, Yale University Press, 2018.

- Glitsos, Laura. «Vaporwave, or music optimised for abandoned malls». I: *Popular Music*, Vol. 37 No. 1, 2018, 100–118.
DOI: 10.1017/S0261143017000599.
- Goldsmith, Kenneth, *Uncreative Writing: Managing Language in the Digital Age*. New York, 2011.
- Gunkel, David J. *Of Remixology: Ethics and Aesthetics after Remix*. Cambridge, Massachusetts og London, England, The MIT Press, 2016.
- Harkins, Paul. «Microsampling: From Akufe's Microhouse to Todd Edwards and the Sound of UK Garage». I: Danielsen, Anne. *Musical Rythm in the Age of Digital Reproduction*, UK og USA, Ashgate, 2010.
DOI: 10.4324/9781315596983-11.
- Hawkins, Stan. *Settling The Pop Score*. Aldershot, England. Ashgate, 2002.
- Hebdige, Dick. *Subculture: The Meaning of Style*. London, Routledge, 1979.
- Hesmondhalgh, David. *The Cultural Industries*. 4. utgave. Los Angeles: SAGE, 2019.
- Hodgkinson, James A. «The Fanzine Discourse over Post-rock». I: Bennett, Andy og Peterson, Richard, *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*. Nashville, Vanderbilt University Press, 2004, 221–238.
- Holm-Hudson, Kevin. «Quotation and Context: Sampling and John Oswald's Plunderphonics». I: *Leonardo Music Journal* 7, 1997, 17–25.
DOI:10.2307/1513241.
- Hutchby, Ian. «Technologies, Texts and Affordances». I: *Sociology* 35, No. 2, 2001, 441–56.
URL: <https://doi.org/10.1177/S0038038501000219>
- Hutcheon, Linda. *Irony's Edge : The Theory and Politics of Irony*. London, Routledge, 1994.

Ito, Mizuki. «Technologies of the Childhood Imagination: Yugioh, Media Mixes, and Everyday Cultural Production». I: Jeremijenko, Natalie og Karaganis, Joe, *Structures of Participation in Digital Culture*. Duke University Press, 2005.

URL: <https://apo.org.au/sites/default/files/resource-files/2008-11/apo-nid16986.pdf>
nedlastet 11.12.20

Jenkins, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York and London, New York University Press, 2006.

Kim, Jin. «The Institutionalization of YouTube: From User-Generated Content to Professionally Generated Content». I: *Media, Culture & Society* 34, No. 1, 2012, 53–67.

DOI: 10.1177/0163443711427199.

Koc, Alican. «Do You Want Vaporwave, or Do You Want the Truth? Cognitive Mapping of Late Capitalist Affect in the Virtual Lifeworld of Vaporwave». I: *Capacious: Journal for Emerging Affect Inquiry*. Vol. 2, No. 1–2, 2019–2020.

URL: <https://doi.org/10.22387/cap2016.4>

Lee, Steve S. og Peterson, Richard. «Internet-based Virtual Music Scenes: The Case of P2 in Alt.Country Music». I: Bennett, Andy og Peterson, Richard, *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*. Nashville, Vanderbilt University Press, 2004, 187–205.

Lena, Jennifer C. *Banding Together : How Communities Create Genres in Popular Music*. Princeton, Princeton University Press, 2012.

Lessig, Lawrence. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. Penguin Press, 2008.

Loignon, Guillaume og Messier, Philippe. «Vaporwave Pedagogy: Multimodal Learning with an Internet Music Microgenre». I: *Liminalities: A Journal of Performance Studies*. Vol. 16, No. 3, 2020.

URL: <http://liminalities.net/16-3/vaporwave.pdf>

Manovich, Lev. «Remix Strategies in Social Media». I: Burrough, Xtine. Gallagher, Owen and Navas, Eduardo, *The Routledge Companion to Remix Studies*. New York, Routledge, 2015, 135–154.

McLeod, Kembrew. *Freedom of Expression: Resistance and Repression in the Age of Intellectual Property*. University of Minnesota Press, 2007.

McLeod, Kembrew. «Genres, Subgenres, Sub-Subgenres and More: Musical and Social Differentiation Within Electronic/Dance Music Communities». I: *Journal of Popular Music Studies*, Vol. 13. 2001.
DOI: 10.1111/j.1533-1598.2001.tb00013.x.

Nieckarz Jr., Peter P. «Community in Cyber Space?: The Role of the Internet in Facilitating and Maintaining a Community of Live Music Collecting and Trading». I: *City & Community*, 4: 403–423, 2005.
DOI: 10.1111/j.1540-6040.2005.00145.x.

Nowak, Raphael og Whelan, Andrew M. «'Vaporwave Is (Not) a Critique of Capitalism': Genre Work in An Online Music Scene». Faculty of Law, Humanities and the Arts – Papers. 3909, 2018.
URL: <https://ro.uow.edu.au/lhapapers/3909>

Oh, Ingyu og Park, Gil-Sung. «From B2C to B2B: Selling Korean pop music in the age of new social media». I: KOREA OBSERVER, Vol. 43, No. 3, 2012, 365–397.

Reynolds, Simon. *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. Great Britain, Faber and Faber Ltd, 2011.

Rheingold, Howard. «Using Social Media to Teach Social Media». *New England Journal of Higher Education*, 23: 25–26, 2008. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ850702.pdf>
nedlastet: 13.01.21.

- Roads, Curtis. *Microsound*. The MIT Press, 2004.
- Schloss, Joseph Glenn. *Making Beats: the Art of Sample-Based Hip-Hop*. Wesleyan University Press, 2004.
- Schwemmer, Carsten og Ziewiecki, Sandra. «Social Media Sellout: The Increasing Role of Product Promotion on YouTube». I: *Social Media + Society*, 2018.
DOI: 10.1177/2056305118786720.
- Shifman, Limor. *Memes in Digital Culture*. London og Cambridge, The MIT Press, 2014.
- Sinnreich, Aram. *Mashed up: music, technology, and the rise of configurable culture*. Amherst and Boston, University of Massachusetts Press, 2010.
- Straw, Will. «Some Things a Scene Might Be». I: *Cultural Studies*, 2014.
DOI: 10.1080/09502386.2014.937947.
- Tanner, Grafton. *Babbling Corpse: Vaporwave And The Commodification Of Ghosts*. Winchester, UK og Washington, USA, Zero Books, 2016.
- Toffler, Alvin. *The third wave*. New York, William Morrow, 1980.
- Trainer, Adam. «From Hypnagogia to Distroid: Postironic Musical Renderings of Personal Memory». I: Rambarran, Shara og Whiteley, Sheila. *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*. Oxford, Oxford University Press, 2016.
DOI: 10.1093/oxfordhb/9780199321285.013.25.
- Vaidhyathan, Siva. *Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How It Threatens Creativity*. New York og London, New York University Press, 2001.

Whelan, Andrew M. «Do You Have a Moment to Talk About Vaporwave?» Technology, Memory, and Critique in the Writing on an Online Music Scene». I: Tofalvy T., Barna E. *Popular Music, Technology, and the Changing Media Ecosystem*. Pop Music, Culture and Identity. Palgrave Macmillan, Cham, 2020.
DOI: 10.1007/978-3-030-44659-8_11.

Nettkilder:

Bandcamp, «Vektroid».

URL: <https://vektroid.bandcamp.com/>
nedlastet 25.01.21

CBS News. «Then and now: a history of social networking sites»

URL: <https://www.cbsnews.com/pictures/then-and-now-a-history-of-social-networking-sites/12/>
nedlastet 10.12.20

Downer, Adam. «Macintosh Plus: *Floral Shoppe*», Sputnikmusic.

URL: <https://www.sputnikmusic.com/review/61016/Macintosh-Plus-FLORAL-SHOPPE/>
nedlastet 27.01.21

Esquire, «How Vaporwave Was Created Then Destroyed by the Internet». Publisert 18.08.16.

URL: <https://www.esquire.com/entertainment/music/a47793/what-happened-to-vaporwave/>
nedlastet: 02.02.21

Fulford-Jones, Will. «Remix». *Grove Music Online*. 2001.

URL: <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-0000047227>
nedlastet 17.01.21

Geffen, Sasha. «PC Musics Inverted Consumerism». *Pitchfork*, 2015.

URL: <https://pitchfork.com/thepitch/714-pc-musics-inverted-consumerism/>
nedlastet 07.04.21

Harper, Adam. «Invest in Vaporwave Futures». *Dummy*, 29.07.13.

URL: <https://www.dummymag.com/features/essay-invest-in-vaporwave-futures/>
nedlastet 29.01.21

Harper, Adam. «Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza». *Dummy*, 12.07.12.

URL: <https://www.dummymag.com/news/adam-harper-vaporwave/>
nedlastet 03.02.21

Hologrambay.net

URL: <https://hologrambay.net/>
nedlastet 26.04.21

Imgur. «A GUIDE TO VAPORWAVE SUB-GENRES»

URL: <https://i.imgur.com/K78sYq3.jpg>
nedlastet 18.03.21

Kretowicz, Steph. «Rewind: James Ferraro - Far Side Virtual», *Resident Advisor*,
publisert 15.02.2020.

URL: <https://ra.co/reviews/24862>
nedlastet 16.01.21

Nu Vaporwave Neocities.

<https://nuvaporwave.neocities.org/about.html>
nedlastet 23.03.21

NME, «Albums and tracks of the year: 1982». Publisert 10.10.16.

URL <https://www.nme.com/bestalbumsandtracksoftheyear/1982-2-1045396>
nedlastet: 05.02.21

Oswald, John. «Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative», 1985.

URL: <http://www.plunderphonics.com/xhtml/xplunder.html>

nedlastet: 10.12.20

Oxford Advanced Learner's Dictionary, s.v.: «Meme».

URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/meme>

nedlastet 28.01.21

Reddit. «r/Vaporwave».

URL: reddit.com/r/vaporwave *og* old.reddit.com/r/vaporwave

nedlastet 15.01.21

Reddit, r/Vaporwave. «My first visual edit. (Song: あなたの思い出を破壊 JAZZ - // P E N T I U

M 2 // ダニ)» URL: <https://redd.it/lv05v9>

nedlastet 18.03.21

Reddit, r/Vaporwave. «Great aesthetics from 1980s Italo Disco. Ahead of its time».

URL: [https://old.reddit.com/r/Vaporwave/comments/lta6d3/](https://old.reddit.com/r/Vaporwave/comments/lta6d3/great_aesthetics_from_1980s_italo_disco_ahead_of/)

[great_aesthetics_from_1980s_italo_disco_ahead_of/](https://old.reddit.com/r/Vaporwave/comments/lta6d3/great_aesthetics_from_1980s_italo_disco_ahead_of/)

nedlastet 18.03.21

Reddit r/Vaporwave. «Look who I bumped into on my holiday in Greece».

URL: [https://old.reddit.com/r/Vaporwave/comments/51k3p4/](https://old.reddit.com/r/Vaporwave/comments/51k3p4/look_who_i_bumped_into_on_my_holiday_in_greece/?sort=top)

[look_who_i_bumped_into_on_my_holiday_in_greece/?sort=top](https://old.reddit.com/r/Vaporwave/comments/51k3p4/look_who_i_bumped_into_on_my_holiday_in_greece/?sort=top)

nedlastet 18.03.21

Reddit r/Vaporwave. «A Twitter user used a deepfake on this iconic bust, very interesting, very uncanny, but still very cool!»

URL: <https://redd.it/i21iua>

nedlastet 18.03.21

Rendrd. «Blank Banshee: The Anonymous Internet Sensation in Our Vicinity».

URL: <https://www.rendrd.com/single-post/2016/11/09/Blank-Banshee-The-Anonymous-Internet-Sensation-in-Our-Vicinity>

nedlastet 03.02.21

Sinnreich, Aram. Medium. «Stranger Things Isn't '80s Nostalgia — It's '90s Nostalgia (and it's all about 2016)». 2019.

URL: https://medium.com/@aram_87067/stranger-things-isnt-80s-nostalgia-it-s-90s-nostalgia-and-it-s-all-about-2016-452d24d7a8c0

nedlastet 07.04.21.

Store norske leksikon s.v. «Internett», av Dvergsdal, Henrik.

URL: <https://snl.no/internett>

nedlastet 28.04.21

Store norske leksikon s.v. «World Wide Web», av Liseter, Ivar M.

URL: https://snl.no/World_Wide_Web

nedlastet 28.04.21

Statista. «Regional distribution of desktop traffic to Reddit.com as of December 2020, by country».

URL: <https://www.statista.com/statistics/325144/reddit-global-active-user-distribution/>

nedlastet 18.03.21

Whosampled, «Blank Banshee: Teen Pregnancy».

URL: <https://www.whosampled.com/Blank-Banshee/Teen-Pregnancy/>

nedlastet: 05.02.21

Wikipedia, «Macintosh Plus: Floral Shoppe Cover».

URL: https://en.wikipedia.org/wiki/File:MacintoshPlus_FloralShoppe_Cover.png

nedlastet: 23.01.21

Wikipedia, s.v. «Remix».

URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Remix>

nedlastet 28.04.21

YouTube-lenker:

BLANK BANSHEE, «Blank Banshee - Teen Pregnancy».

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RQxDM2K-hd0>

nedlastet 03.02.21

FrankJavCee. «HOW TO SIMPSON WAVE»

URL: <https://youtu.be/BfVWjxQCfEA>

nedlastet 18.03.21

Imaginary Ambition. «How To Vaporwave»

URL: <https://youtu.be/LPFv-zmWiDA>

nedlastet 18.03.21

Lucien Hughes, «SUNDAY SCHOOL».

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rTfa-9aCTYg>

nedlastet 03.02.21

theneedledrop. «Macintosh Plus- Floral Shoppe ALBUM REVIEW».

URL: <https://youtu.be/f0D9IyyeEEU>

nedlastet 26.04.21

Macintosh Plus, «FLORAL SHOPPE - 02 リサフランク420 - 現代のコンピュー»

URL: <https://youtu.be/bAgmGZ9iQ2Y>

nedlastet 26.04.21

Opus the Fox. «HOW TO MAKE VAPORWAVE (FrankJavCee Reupload)».

URL: <https://youtu.be/4JTLPzkXL5A>

nedlastet 18.03.21

oskachu. «T r u m p W a v e 2 0 1 7 // MAKE AMERICA AESTHETIC AGAIN».

URL: <https://youtu.be/G9Wv24UcqD4>

nedlastet 01.02.21

soikl15. «'79-84 家電CM集vol.12 ビデオテープ».

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=SB6ss14MWDc&feature=youtu.be&t=6m58s>

nedlastet 05.11.20

sunsetcorp. «nobody here».

URL: <https://youtu.be/-RFunvF0mDw>

nedlastet: 26.04.21