

Seapunk et vaporwave

Kévin Bideaux

▶ **To cite this version:**

Kévin Bideaux. Seapunk et vaporwave : Esthétiques prospectives de deux hétérotopies virtuelles. Véronique Dassié. Pratiques artistiques et culturelles : jeux du réel et du virtuel entre plausible et incroyable, CTHS, 2022, Actes des congrès nationaux des sociétés historiques et scientifiques. hal-03776715

HAL Id: hal-03776715
https://hal.science/hal-03776715

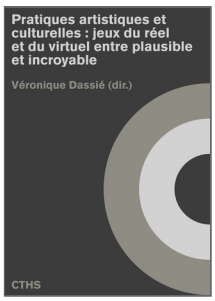
Submitted on 14 Sep 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



Véronique Dassié (dir.)

Pratiques artistiques et culturelles : jeux du réel et du virtuel entre plausible et incroyable

Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques

Seapunk et *vaporwave* : esthétiques prospectives de deux hétérotopies virtuelles

Kévin Bideaux

Éditeur : Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques
Lieu d'édition : Paris
Année d'édition : 2022
Date de mise en ligne : 6 septembre 2022
Collection : Actes des congrès nationaux des sociétés historiques et scientifiques
EAN électronique : Actes des congrès nationaux des sociétés historiques et scientifiques

OpenEdition Books

http://books.openedition.org

Référence électronique
BIDEAUX, Kévin. *Seapunk et vaporwave : esthétiques prospectives de deux hétérotopies virtuelles* In : *Pratiques artistiques et culturelles : jeux du réel et du virtuel entre plausible et incroyable* [en ligne]. Paris : Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques, 2022 (généré le 07 septembre 2022). Disponible sur Internet : <http://books.openedition.org/cths/16286>.

Ce document a été généré automatiquement le 7 septembre 2022.

Seapunk et *vaporwave* : esthétiques prospectives de deux hétérotopies virtuelles

Kévin Bideaux

1 Depuis leur création, les internets[1] sont devenus un terrain d'expérimentation pour créer de nouveaux modes de communication, de socialisation et d'expression. L'anonymat et la rapidité de diffusion y permettent l'émergence de cultures web, avec de nouvelles esthétiques, de nouvelles musiques ou de nouvelles modes[2]. Le *seapunk* et la *vaporwave* en sont deux exemples : micro-genres de musique électronique, leur nom désigne aussi la production d'images fixes et en mouvement (GIF) réalisées à partir de montages numériques, qui leur est indissociable. Comme pour d'autres genres (hip-hop[3], punk[4]), des esthétiques *seapunk* et *vaporwave* se sont en effet développées concomitamment à la musique, traduisant visuellement des thèmes, des rythmes ou des modes de production et de diffusion. Ne demandant pas d'outils ou de techniques particulières, la fabrication de ces images est proche du *do it yourself* punk[5] : d'abord produites par les musicien•ne•s pour illustrer leurs albums ou leurs clips, elles le sont également par des internautes anonymes, qui les diffusent sur des plateformes communautaires. Ces esthétiques numériques sont ainsi en grande partie à l'origine de la popularisation des musiques : tandis que la musique est distribuée sur des plateformes telles que Brandcamp ou Soundcloud, ou sur l'hébergeur de vidéos YouTube, les cultures visuelles associées se sont propagées via la plateforme de *blogging* Tumblr et les forums de Reddit et 4chan. Le système de référencement des images par hashtags, les sections thématiques de *Reddit* (*subreddit*)[6] ou les forums de partage d'images de *4chan* (*imageboard*) ont favorisé les échanges de visuels entre internautes initié•e•s, contribuant à la popularisation du seapunk et de la vaporwave, tout en constituant, collectivement, une sous-culture numérique[7].

2 Recomposant des mondes virtuels à partir d'images fragmentées tirées de représentations du réel, les esthétiques *seapunk* et *vaporwave* forment des espaces fictionnels au sein desquels se confrontent nostalgie et cynisme. J'en fais l'analyse

iconologique, considérant les images autant pour ce qu'elles montrent que pour ce qu'elles sont[8]. En lien avec les productions musicales qu'elles illustrent, il s'agit de montrer comment ces images sont les reflets culturels, sociaux et/ou politiques des générations nées entre les années 1980 et 2000 (les *Millennials*) qui les créent et les consomment.

Descriptions de deux genres visuo-musicaux

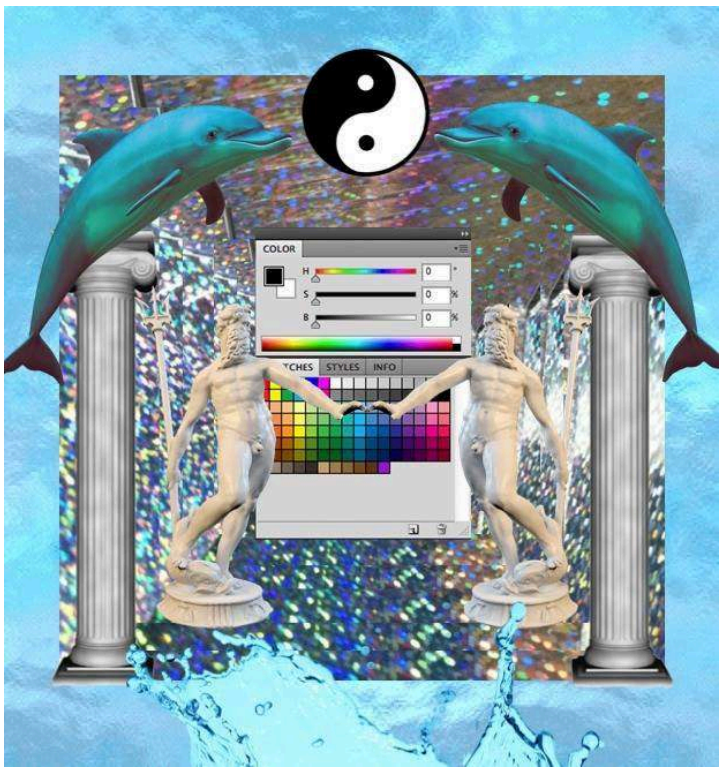
3 Née aux États-Unis, la musique *seapunk* s'inspire du hip-hop des années 1990, dont sont extraits des fragments (*samples*) servant à créer de nouveaux morceaux. On doit le terme *seapunk* au producteur de musique Lil Internet (de son vrai nom Julian Foxworth) qui, en juin 2011, a écrit sur le réseau social *Twitter* qu'il a rêvé d'une « veste *seapunk* en cuir recouverte de bernacles ». Le message a rapidement été partagé sur la toile durant l'été 2011, les musicien•ne•s Zombelle (Shan Beaste), Ultrademon (Albert Redwine) et Unicorn Kid (Olivier Sabin), proches de Lil Internet, énumérant sous forme de *tweets* étiquetés du *hashtag #seapunk* un vestiaire fantasque fait de boucles d'oreilles en pinces de crabe ou de costumes en filets de pêche[9]. Une esthétique *seapunk* se constitua alors sous forme de collages numériques grossièrement réalisés, mettant en relation l'univers aquatique (paysages sous-marins, dauphins, requins…), la statuaire et l'architecture antiques (bustes, colonnes…), avec des éléments issus de l'informatique (ordinateurs, icônes de bureau…) et des jeux vidéo (héro•ïne•s, consoles…) des années 1990 (fig. 1 ; fig. 2)[10]. Cette esthétique existait d'ailleurs avant que le nom ne soit inventé : Ultrademon concevait des images « pré-*seapunk* », qu'il diffusait sur sa page *Tumblr* quelques mois avant le *tweet* de Lil Internet, qui a donc pu être influencé par celles-ci[11].

Fig. 1. - Anonyme, s. t. [image *seapunk*], s. d [années 2010].



Creative Commons BY-NC-SA

Fig. 2. - Anonyme, s. t. [image *seapunk*], s. d [années 2010].



Licence inconnue, DR

4 La *vaporwave* est un autre micro-genre musical, né et diffusé sur les internets dans les années 2010. Au départ peu connue du grand public, elle s'inspire de musiques des années 1980 à 2000, se construisant à partir d'extraits de morceaux *funk*, *new age* ou jazz, mais aussi de musiques d'ambiance (*muzak*), de publicités ou de génériques d'*anime* japonais. Les musicien•ne•s fragmentent ces musiques en *samples*, les superposent (*mash-up*), les font tourner en boucle (*loop*) ou les passent au ralenti (*chopped and screwed*) pour composer de nouveaux morceaux au rythme lent et répétitif. Bien que ces caractéristiques soient présentes chez plusieurs musicien•ne•s (Chuck Person, James Ferraro, Fatima Al Qadiri...), il semble que ce soit l'Américaine Ramona Andra Xavier (connue sous différents pseudonymes) qui a véritablement popularisé la *vaporwave*. Sorti fin 2011 sous le pseudonyme MacIntosh Plus, le morceau « リサフランク420/現代のコンピュー » (Lisa Frank 420/Modern Computing), extrait de son album フローラルの専門店 (*Floral Shoppe*), a été visionné plus de quarante millions fois sur *YouTube*[12]. La *vaporwave* s'accompagne aussi d'une culture visuelle, appelée « *a e s t h e t i c* » (stylisé avec un espace entre chaque lettre), version plus aboutie du *seapunk*[13]. Toujours sous forme de collages numériques, les sculptures antiques se font plus discrètes voire absentes dans certains cas, laissant place à un univers informatique plus présent, fait de nombreuses références au système d'exploitation Windows (logo, fenêtres, icônes de bureau...) et au matériel technologique (écrans, souris, disquettes...) (fig. 3 ; fig. 4). Ces images diffèrent aussi du *seapunk* en substituant des ambiances crépusculaires violettes, roses et jaunes au bleu et au vert des paysages océaniques[14].

Fig. 3. - Hugo Désautel-Robichaud, *Motivation//Vaporwave*, 2015.



Creative Commons BY-NC 4.0

Fig. 4. - Daniel Oliva Barbero, s. t. [visuel *vaporwave*], 2019.



Creative Commons BY 2.0

5 Bien que remportant un vif succès, les musiques *seapunk* et *vaporwave* sont circonscrites aux cyberespaces[15]. Les esthétiques correspondantes ont toutefois inspiré des artistes populaires en dehors de ces cybercultures, devenant *mainstream*, c'est-à-dire grand public. En 2012, la chanteuse Rihanna projeta des compositions *seapunk* lors d'une performance dans l'émission *Saturday Night* Live, suivie par Azealia Banks qui publia sur *YouTube*, quelques heures plus tard seulement, son clip « Atlantis » à l'esthétique également *seapunk*. Cette exportation du *seapunk* en dehors des sphères confidentielles du web a soulevé la question de sa réappropriation, amenant à la fin du mouvement[16]. Du côté de la *vaporwave*, le changement d'identité visuelle de la chaîne MTV en 2015, qui en récupéra les éléments esthétiques[17], posa la question de sa fin. Désormais portée à la connaissance d'un public plus large et quittant la confidentialité des plateformes internets ou elle était diffusée, la *vaporwave* aurait perdu son authenticité et serait donc « morte »[18]. Fin 2015, quand l'artiste canadien wosX sort l'album *End of World Rave*, il confirme que la *vaporwave* est dépassée, laissant place à la *hardvapour* qui lui est antithétique : musique aux rythmes rapides, pas de *samples*, thèmes plus sombres et esthétique visuelle inspirée des cultures slaves et non plus asiatiques[19]. wosX est suivi quelques jours plus tard par Sandtimer, à travers son album ironiquement appelé *Vaporwave is Dead*.

(Re)composer le monde entre réel et virtuel : la fabrique de cyber-hétérotopies

6 Les images *seapunk* et *vaporwave* sont produites par assemblages d'éléments hétérogènes. Elles répondent ainsi aux codes esthétiques de la génération Y, par et pour qui elles sont principalement produites. La sociologue Monique Dagnaud analyse ainsi :

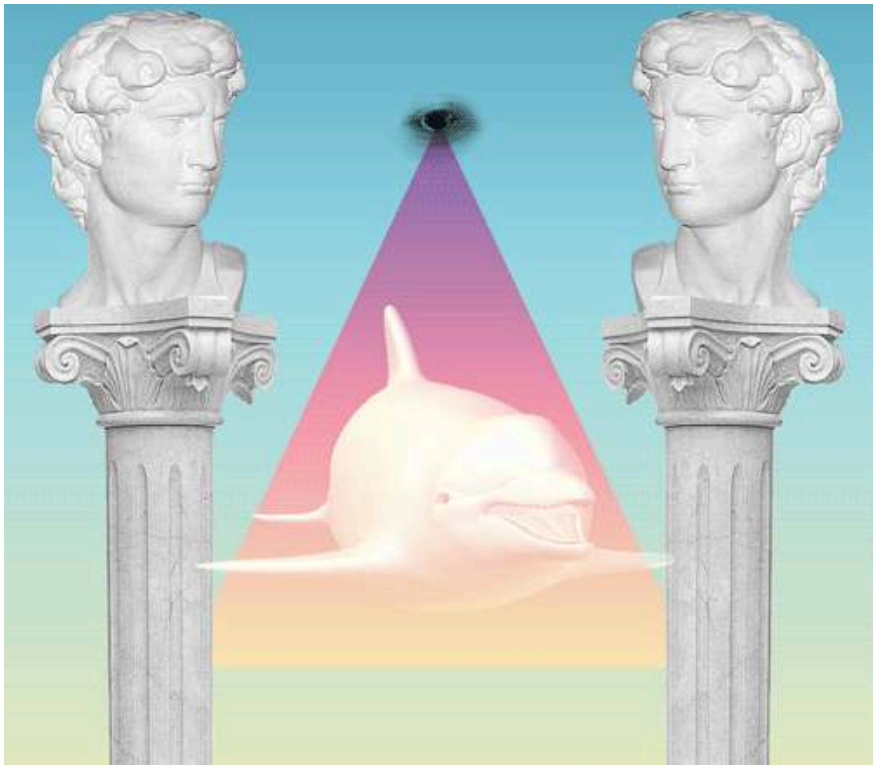
> « On observe un acharnement à casser les codes esthétiques ou narratifs classiques, à embrasser sans concession la réalité quitte à déranger ou à choquer profondément, avec parfois une absence sidérante d'empathie ; une prise de distance que la texture nette et lumineuse de l'image numérique intensifie ; un talent à juxtaposer par des montages des sujets sans liens apparents entre eux, des formes culturelles ou des personnages les plus éloignés l'un de l'autre[20]. »

7 Ces esthétiques s'ancrent également dans le « post-internet », terme désignant les créations d'artistes qui, né•e•s après 1980, sont profondément influencé•e•s par les internets et leurs applications. Le post-internet révèle la porosité entre mondes en ligne et hors-ligne, portant un vif intérêt à la distribution, la circulation et l'exploitation de l'information[21]. La pratique du collage peut ainsi s'appréhender comme la construction d'univers et de corps science-fictionnels, fusion du réel et du virtuel. Zombelle explique d'ailleurs que le *sea* de *seapunk* joue de la sonorité avec le « C », abréviation du terme anglais *cyber*, faisant du *seapunk* aussi un *C-punk*, un *cyberpunk*[22]. À la *réalité virtuelle*, évoquée par les nombreux éléments issus de l'univers vidéoludique, se superpose ainsi une *virtualité réelle* qui reconnecte les cyberespaces avec le monde « IRL » (*in real life*). Ces images hybrides s'apparentent alors à la figure du cyborg de Donna Haraway : la philosophesse féministe s'appuie sur cette créature de science-fiction pour montrer que les distinctions entre vivant et machine, naturel et artificiel, physique et non-physique sont devenues vagues depuis la fin du XX^e^ siècle et le développement des technosciences[23]. Effaçant les frontières et les dichotomies entre réel et virtuel – tout en les affirmant paradoxalement –, les collages *seapunk* et *vaporwave* s'inscrivent ainsi pleinement dans les descriptions d'une chimère cyborgienne, une humanité fusionnant avec ses propres technologies.

8 Grâce à la pratique du copier-coller, *seapunk* et *vaporwave* construisent de nouveaux lieux aux architectures composites, autant de paradis perdus surgis simultanément du passé et du futur. La statuaire antique est associée au graphisme web des années 1990 pour devenir le décor de ruines numériques, une « archéologie futuriste » comme « une tentative d'ouverture vers un ici et un ailleurs[24] ». En particulier, associés aux paysages marins du *seapunk*, ces vestiges tendent à évoquer les ruines de l'Atlantide (fig. 2 ; fig. 5), faisant écho aux compositions musicales construites à partir de *samples* de morceaux passés.

9 Alors que le *seapunk* convoque le passé, c'est davantage le présent et le futur qui sont mis à l'honneur dans la *vaporwave* : des environnements inspirés de la Californie (palmiers, routes, plages) (fig. 6) ou d'une vision techno-orientaliste d'un Japon futuriste[25]. L'écriture japonaise est d'ailleurs souvent employée, servant aussi à nommer les morceaux et les albums. Entre décors de la *West Coast* et d'autres néo-tokyoïtes, la *vaporwave* crée une impression d'ailleurs lointain, un entre-deux spatio-temporel, des « environnements brumeux – des endroits où tout est obscurci et incertain », où le temps semble arrêté[26].

Fig. 5. - Anonyme, *Seapunk – Image #437,758*, 2013.



Licence inconnue, DR.

Fig. 6. - Anonyme, s. t. [image *vaporwave*], s. d [années 2010].



Creative Commons BY-NC 4.0.

10 Selon la philosophe Silvia Mollicchi, l'omniprésence du bleu dans l'esthétique *seapunk* renvoie l'image d'un monde froid où la dématérialisation opérée par le web a dégradé les relations sociales[27]. Le flou spatio-temporel à l'œuvre dans les images pourrait alors témoigner d'une insatisfaction du présent, tout en évoquant la crainte du futur à

venir[28]. Les paysages ultra-technologiques de la *vaporwave* sont à la fois fascinants et angoissants (fig. 7) : la surreprésentation de couchers de soleil (fig. 4 ; fig. 8) et le violet – couleur de l'occulte[29] – souvent présent renforcent cette impression. *Seapunk* et *vaporwave* seraient alors une manière d'apaiser ces peurs par résilience, en créant des images anticipatrices d'un monde submergé par les eaux, la technologie ou l'obscurité, mais dans lequel résistent encore des vestiges du passé (les sculptures antiques) et des reliques de l'enfance. Ces deux iconographies sont en effet ancrées dans l'enfance et l'adolescence de leurs acteurs et actrices, à commencer par les multiples références aux débuts des internets et au *retrogaming*. Plus particulièrement dans la *vaporwave*, les éléments paysagers renvoient à l'univers télévisuel dans lequel ont baigné les *Millennials* : plusieurs séries des années 1990 situent leur intrigue en Californie (*Beverly Hills 90210*, 1990-2000 ; *Melrose Place*, 1992-1999…), tandis que l'animation japonaise multiplie les scénarios de futurs dystopiques (*Akira*, 1988 ; *Neon Genesis Evangelion*, 1995-1996…). Artistes et internautes traduisent ainsi collectivement la potentialité d'un avenir désastreux, néanmoins rassurant, car construit sur les ruines du présent, des lieux refuges empreints de nostalgie, où se conjuguent monde réel et monde virtuel.

Fig. 7. - Anonyme, s. t. [image *vaporwave*], s. d [années 2010].



Creative Commons BY-NC 4.0.

Fig. 8. - Aaron Campbell ✒ ☁, *V A P O R W A V E • '9 6* 📼, 2016



Creative Commons BY-NC 4.0.

11 Construite à partir de *samples*, la musique *vaporwave* tisse aussi des liens avec le passé, comme si elle ramenait à la vie des fragments de morceaux composés plusieurs années plus tôt, le journaliste Galaad Wilgos décrit ainsi la musique *vaporwave* comme le fantôme du bruit de fond d'un centre commercial[30]. Le musicien expérimental Grafton Tanner lui applique d'ailleurs – on pourrait en faire autant avec la musique *seapunk* – le concept derridien d'hantologie (initialement énoncé au sujet du communisme de Marx) : elle est un spectre du passé ravivé musicalement dans un temps présent[31]. Le critique musical Simon Reynolds précise :

> « Tressage de moments mis en boucle comme autant de portails ouverts sur des époques et des lieux reculés, le collage de *samples* convoque un évènement musical qui ne s'est jamais produit ; l'alliance d'un voyage temporel et d'une séance de spiritisme. La pratique implique l'usage d'anciens enregistrements pour en créer de nouveaux, il s'agit d'un art musical reposant sur la coordination et l'arrangement des fantômes[32]. »

12 On peut faire le parallèle entre les musiques et les esthétiques associées. Dans les deux cas, il est question de nostalgie, du deuil d'une époque, d'une période de la vie ou d'objets, qui ont (partiellement) disparu et dont le souvenir est idéalisé. Hybrides, a-temporels et dé-situés, le *seapunk* et la *vaporwave* (musiques et esthétiques comprises) construisent ainsi des formes de « non-temps » et de « non-lieux » qui s'apparentent aux hétérotopies décrites par Michel Foucault :

> « Des lieux réels, des lieux effectifs, [...] et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels, tous les autres emplacements réels que l'on peut trouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables[33]. »

13 Les individu•e•s consignent dans ces cyber-hétérotopies leurs affects et leurs craintes d'un présent rongé par le capitalisme et son consumérisme, et plus encore d'un avenir qui les terrifie. Ces fictions s'inscrivent toutefois dans le monde réel du numérique, qui devient le lieu d'ancrage d'une culture, certes dématérialisée, mais bien réelle.

Esthétique accélérationniste et nostalgie anticipatrice : une critique de la société de consommation

14 À la fois portés par la mélancolie et la fascination, le *seapunk* et la *vaporwave* reviennent sur le mouvement pop de la fin du XX^e^ siècle, en pleine explosion de la consommation de masse et porté par l'essor technologique d'une utopie capitaliste[34]. Développement de l'informatique, de la robotique, et des techniques marketings sont ainsi évoqués dans les images. Perçue comme un mouvement « punk digital[35] », la *vaporwave* en particulier s'en prend au capitalisme et à sa démesure : elle en fait une imitation cynique en produisant des morceaux semblables aux musiques d'ascenseur, de supermarché ou de bureau, dont l'objectif n'est autre que de pousser à la consommation ou à la productivité[36]. Elle fait aussi référence à la naissance des internets et son rôle dans l'internationalisation des marchés, ainsi qu'au lancement de l'industrie vidéoludique, avatar d'une société du divertissement. La fusion du monde numérique aux technologies qui le génèrent (consoles, souris...) rend d'autant plus tangible le web, ramenant le virtuel dans le réel pour en dénoncer plus facilement les dérives consuméristes. La *vaporwave* fait en outre de nombreuses références au consumérisme et à la globalisation de la culture japonaise (l'animation et les jeux vidéo notamment[37]) (fig. 9). La présence quasi systématique de la couleur rose vient enfin comme rappel à l'artificialité du plastique et à l'esthétique kitsch, caractérisée par l'inauthenticité, la surcharge et la médiocrité[38].

Fig. 9. - Anonyme, s. t. [image *vaporwave*], s. d [années 2010].



Licence inconnue, DR.

15 *Seapunk* et *vaporwave* sont pourtant produits par des personnes qui n'ont finalement que peu connu la période de la révolution numérique : il ne leur reste qu'une esthétique qui aura marqué leur enfance, et plus tard, les crises économiques qui ont succédé à cette époque. Elles ont donc une vision aussi ambiguë qu'inexacte, puisque nostalgique d'une période dont elles n'ont que de vagues souvenirs. Les sociologues Raphaël Nowak et Andrew Whelan analysent ainsi la *vaporwave* comme :

> « Une sorte d'idiome expressif qui nomme, joue avec, parodie et subvertit l'esthétique et les affects ersatz des espaces de travail et de loisirs sous le capitalisme néolibéral[39]. »

16 En traçant avec cynisme les contours d'univers ultra-capitalistes, artistes et internautes anonymes font ainsi la critique de la globalisation et de l'essor du consumérisme, un monde néolibéral dont ils et elles sont pourtant les héritier•ère•s et auquel ils et elles participent activement. Le critique musical Charlie Jones souligne d'ailleurs qu'il suffit de remplacer une lettre à *vaporwave* pour obtenir *vaporware*, un terme péjoratif désignant des projets de logiciels annoncés au public mais ne se réalisant finalement pas ; une allusion cinglante de ce que le capitalisme a à nous offrir : de la fumée[40].

17 Il est possible de tisser des liens, esthétiques et narratifs entre *seapunk* et *vaporwave* d'un côté, et la trilogie de films *Matrix* (1999-2003) de l'autre : une existence numérique entre le réel et le virtuel, la forte présence des machines, un rapport au jeu vidéo et à la réalité virtuelle, l'écriture japonaise – employée dans *Matrix* comme base d'un langage informatique –, ou encore l'analogie entre les ralentis filmiques (*bullet times*) et le *chopped and screwed* employé dans la musique. Comme dans la matrice des sœurs Wachowski, les fictions représentées dans le *seapunk* et la *vaporwave* sont en réalité déjà là. Le philosophe Slavoj Žižek, qui regarde *Matrix* avec des yeux marxistes, fait déjà du monde consumériste « dé-spiritualisé » une fausse mise en scène de la vie « réelle », qui la « dé-matérialise » pour en faire un « spectacle spectral[41] ». Une idée que l'on retrouve visuellement dans la *vaporwave* avec la présence de squelettes de modélisation qui révèlent et soulignent l'inconsistance d'univers hyperréalistes (fig. 4).

18 On retrouve encore la hantise déjà évoquée, mais aussi la logique contre-consumériste du *seapunk* et de la *vaporwave*, qui se sont conçus et propagés en dehors des circuits commerciaux habituels. Leur esthétique composite ne dépeindrait donc pas le futur mais, pour reprendre le philosophe Georgy Katzarov (au sujet de *Matrix* toujours), un « avenir passé » :

> « L'essor technologique contemporain engendre donc cette idée, à première vue aberrante : notre avenir a déjà eu lieu. Ce qui nous attend, c'est notre passé… Cette aberration est peut-être le virtuel même… […] C'est de l'avenir que notre passé fait retour[42]. »

19 C'est ainsi par télescopage temporel que le *seapunk* et la *vaporwave* parviennent à faire coexister un passé idéalisé par la nostalgie, la vision cynique d'un présent en crise et la projection d'un futur dystopique angoissant. Ces subcultures prophétisent à partir d'éléments passés vus du présent, un futur bâti avec des éléments du passé, les inscrivant alors dans une vision éternaliste du temps où le présent n'existe plus vraiment[43] (fig. 10).

Fig. 10. - Almudena6cv, s. t. [image *vaporwave*], 2020.



Creative Commons BY-SA 4.0.

20 Parce qu'elle utilise les produits du capitalisme pour le dénoncer, Jones qualifie la *vaporwave* – dans une moindre mesure, on peut en dire de même du *seapunk* – d'« accélérationniste », d'après le concept des géopoliticien•ne•s Nick Srnicek et Alex Williams :

> « Nous voulons accélérer le processus d'évolution technologique. Mais nous ne promouvons nullement une forme de techno-utopisme. Ne croyons jamais que la technologie suffira à nous sauver. Elle est certes nécessaire, mais jamais suffisante en l'absence d'action sociopolitique. La technologie et le social sont intimement liés, et les transformations de l'un rendent possibles et renforcent les transformations de l'autre. Alors que les techno-utopistes promeuvent l'accélération parce qu'elle supplanterait automatiquement les conflits sociaux, nous estimons que la technologie devrait être accélérée afin de nous aider à gagner ces conflits sociaux[44]. »

21 *Seapunk* et *vaporwave* offrent ainsi une critique du capitalisme *de l'intérieur*, exagérant paradoxalement ses productions, comme un éloge à sa démesure. Projetant des éléments du monde réel dans les espaces virtuels, elles prennent la forme d'une archéologie fictive du futur, exhumant des objets technologiques et numériques dont l'apparence ludique et ironique, ainsi que leur assemblage souvent ridicule, permettent d'emprunter et de détourner les armes d'une société de divertissements pour en révéler l'ineptie. Cyber-reflet d'une société en proie au capitalisme, l'esthétique copiée-collée de ces deux genres visuo-musicaux superpose – voire amalgame – réel et virtuel, pour produire une vision prospective d'un monde ultra-capitaliste qui, peut-être, est déjà bien une réalité. L'artiste *hardvapour* Vlad considère toutefois que la démarche critique de la *vaporwave* est vaine, car présentant le néolibéralisme de manière esthétisante et humoristique. Avec wosX, il propose plutôt une esthétique « post-apocalyptique » davantage ancrée dans le réel : pour changer le monde, il faut « faire face à la vérité, et seulement la dure vérité[45] ».

BIBLIOGRAPHIE

BLUNT James, « Aesthetic », *Know Your Meme*, 2017.
[URL : http://knowyourmeme.com/memes/aesthetic

BOBTHEGHOST33, « Vaporwave is dead », message sur *Reddit*, 2015.
[URL : http://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/2uotgu/vaporwave_is_dead

BROOMFIELD Matt, « Inside “hardvapour”, the internet’s latest microgenre », *Dazed*, 2016.
[URL : http://www.dazeddigital.com/music/article/30896/1/inside-harvapour-the-internet-s-latest-microgenre

BURTON Justin D., « Azealia Banks, Seapunk and Atlantis: an embattled humanist mixtape », *Shima*, vol. 10, n° 2, 2016, p. 82-86.
https://www.shimajournal.org/issues/v10n2/i.-Burton-Shima-v10n2.pdf

CHANDLER Simon, « Antifur want to shake vaporwave out of its meaningless irony », *Brandcamp Daily*, 2016.
[URL :https://web.archive.org/web/20161022163352/https:/daily.bandcamp.com/2016/10/21/antifur-vaporwave-interview/

CHEN Carl, « The Creation and meaning of internet memes in *4chan*: Popular internet culture in the age of online digital reproduction », *Habitus*, vol. 3, 2012, p. 6-19.
http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download;jsessionid=79512ECA6851B8A11115E3FA741FE15F?doi=10.1.1.363.7029&rep=rep1&type=pdf

DAGNAUD Monique, *Génération Y. Les Jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*, Paris, Presses de Sciences Po, 2013.

FOUCAULT Michel, « Des espaces autres », conférence au Cercle d’études architecturales, 14 mars 1967, *Architecture, Mouvement, Continuité*, vol. 5, 1984, p. 46-49.

GARCIA Tristan, « Un autre ordre du temps. Pour une intensité variable du maintenant », *Revue de métaphysique et de morale*, éd. numérique, vol. 72, 2011, p. 469-486.
[URL :https://doi.org/10.3917/rmm.114.0469]

GENIN Christophe, *Kitsch dans l’âme*, Paris, Vrin, 2010.

GORIUNOVA Olga, « The Force of digital aesthetics. On memes, hacking, and individuation », *The Nordic Journal of Aesthetics*, éd. numérique, vol. 24, n° 47, 2016, p. 54-75.
[URL : https://doi.org/10.7146/nja.v24i47.23055]

HARAWAY Donna J., « A Cyborg Manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late Twentieth Century », *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991, p. 127-148.

HEIN Fabien, *Do It Yourself ! Autodétermination et culture punk*, Congé-sur-Orne, Le Passager clandestin, 2012.

HELLER Eva, *Psychologie de la couleur. Effets et symboliques*, Paris, Pyramyd, 2009.

JONES Charlie, « Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza », *Dummy*, 2012.
[URL : http://www.dummymag.com/news/adam-harper-vaporwave]

JONES Simon C., SCHUMACHER Thomas G., « Muzak: On functional music and power », *Critical Studies in Mass Communication*, éd. numérique, vol. 9, n° 2, 1992, p. 156-169.
[URL : https://doi.org/10.1080/15295039209366822]

KATZAROV Georgy, « Échos d'un avenir passé (quelques remarques sur *Matrix*) », *La Clinique lacanienne*, éd. numérique, vol. 20, 2011, p. 175-184.
[URL : https://doi.org/10.3917/cla.020.0175]

LAMY DE LA CHAPELLE Benoît, « De l'art "post-Internet" », *02*, 2017.
[URL : http://www.zerodeux.fr/essais/de-lart-post-internet]

LE NAY Pierre-Antoine, « De l'art de re-présenter l'archéologie », *Les nouvelles de l'archéologie*, éd. numérique, vol. 34, 2013, p. 30-33.
[URL : https://doi.org/10.4000/nda.2245]

Lil Internet, Lil Government, « Seapunk washes up », *Noisey*, 2012.
[URL : https://noisey.vice.com/en_us/article/r795xr/seapunk-washes-up]

MASSANARI Adrienne L., *Participatory Culture, Community, and Play. Learning from Reddit*, New York, Peter Lang, 2015.

MARTEL Frédéric, *Smart. Enquête sur les internets*, Paris, Stock, 2014.

MCLEOD Ken, « Vaporwave: Politics, Protest, and Identity », *Journal of Popular Music Studies*, éd. numérique, vol. 30, n° 4, 2018, p. 123-142.
[URL : https://doi.org/10.1525/jpms.2018.300409]

MITCHELL William John Thomas, *Iconologie : Image, texte, idéologie*, Paris, Les Prairies Ordinaires, 2009.

NGUYEN Clinton, « What the hell is MTV's new rebrand about ? », *Vice*, 2015.
[URL : http://www.vice.com/en_us/article/53989n/what-the-hell-is-mtvs-new-rebrand-about]

NOWAK Raphaël, WHELAN Andrew, « "Vaporwave is (not) a critique of capitalism": Genre work in an online music scene », *Open Cultural Studies*, éd. numérique, vol. 2, n° 1, 2018, p. 451-462.
[URL : https://doi.org/10.1515/culture-2018-0041]

Nuke_Dukem, « The Original Macintosh Plus 420 video with 42 million views has been removed », message sur *Reddit*, 2018.
[URL :https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/8fhhi2/the_original_macintosh_plus_420_video_with_42/]

Respect Mag, « "You never thought seapunk would take it this far" – Zombelle talks Azealia Banks, Rihanna, & the week the second internet imploded », *Respect Mag*, 2012.
[URL : http://respect-mag.com/2012/11/you-never-thought-seapunk-would-take-it-this-far-zombelle-talks-azealia-banks-rihanna-the-week-the-second-internet-exploded/]

REYNOLDS Simon, *Rétromania. Comment la culture pop recycle son passé pour s'inventer un futur*, Marseille, Le Mot et le reste, 2012.

STRASSER Susan, *Satisfaction guaranteed. The Making of the American mass market*, Washington, Smithsonian Institution Press, 1989.

STUHR-ROMMEREIM Helen, MOLLICCHI Silvia, « Limelight on the butterfly's wing: seapunk and other structural colorations », *Fungiculture*, 2014,
[URL : http://www.fufufo.com/post/seapunk] (lien invalide)

TADDEI-LAWSON Hélène, « Le Mouvement hip-hop », *Insistance*, éd. numérique, vol. 1, 2005, p. 187-193.
[URL : https://doi.org/10.3917/insi.001.0187]

TANNER Grafton, *Babbling Corpses. Vaporwave and the commodification of ghosts*, Alresford, Zero Books, 2015.

YANO Christine R., *Pink Globalization. Hello Kitty's trek accross the Pacific*, Durham/Londres, Duke University Press, 2013.

WILGOS Galaad, « Vaporwave, la musique d'un futur qui n'a jamais existé », *Slate*, 2017.
[URL : http://www.slate.fr/story/142271/vaporwave-bande-son-hypercapitalisme]

WILLIAMS Alex, SRNICEK Nick, « Manifeste accélérationniste », *Multitudes*, éd. numérique, vol. 56, 2014, p. 23-35.
[URL : 10.3917/mult.056.0023]

ŽIŽEK Slavoj, « The Matrix or the two sides of perversion », texte présenté lors du colloque « Inside the Matrix: international symposium at the Center for art and media » à Karlsruhe, 1999.
[URL : http://www.lacan.com/zizek-matrix.htm]

NOTES

1. Je désigne les internets dans leur pluralité, mettant l'accent sur les diversités d'accès, mais aussi de formes, que prennent les espaces numériques selon les territoires et les possibles restrictions juridiques d'accès à certains sites, les compétences de leurs utilisateurs et utilisatrices, le matériel informatique disponible, etc. Voir F. Martel, *Smart. Enquête sur les internets*, p. 18-19.

2. O. Goriunova, « The Force of digital aesthetics ».

3. H. Taddei-Lawson, « Le Mouvement hip-hop ».

4. F. Hein, *Do It Yourself ! Autodétermination et culture punk.*

5. *Ibidem.*

6. https://www.reddit.com/r/seapunk et https://www.reddit.com/r/Vaporwave.

7. Sur la formation des cultures web : C. Chen, « The Creation and meaning of internet memes in *4chan* » et A. L. Massanari, *Participatory Culture, Community, and Play*.

8. Tel que le propose W. J. T. Mitchell, *Iconologie : Image, texte, idéologie.*

9. Lil Internet, Lil Government, « Seapunk washes up ».

10. Voir aussi le clip « Boys of Paradise » (2011) d'Unicorn Kid : https://youtu.be/uzQU7KmwRoc.

11. Respect Mag, « "You never thought seapunk would take it this far" ».

12. Nuke_Dukem, message sur *Reddit*. Supprimée de la plateforme, la musique a été republiée en 2015 : https://youtu.be/bAgmGZ9iQ2Y.

13. Pour une généalogie du terme : J. Blunt, « Aesthetic ».

14. Pour s'en rendre compte, faire une recherche sur *Google Images* avec les mots-clés « *seapunk* » et « *vaporwave* ».

15. Redwine a toutefois fait une vaine tentative de label physique (Coral Record Internazionale) en 2011.

16. J. D. Burton, « Azealia Banks, Seapunk and Atlantis ».

17. C. Nguyen, « What the hell is MTV's new rebrand about? ».

18. bobtheghost33, message sur *Reddit*.

19. M. Broomfield, « Inside "hardvapour", the internet's latest microgenre ».

20. M. Dagnaud, *Génération Y*, p. 52-53.

21. B. Lamy de la Chapelle, « De l'art "post-Internet" ».

22. Citée par Respect Mag, « "You never thought seapunk would take it this far" ».

23. D. J. Haraway, « A Cyborg Manifesto ».

24. P. A. Le Nay, « De l'art de re-présenter l'archéologie », p. 33.

25. K. McLeod, « Vaporwave: Politics, Protest, and Identity ». La pochette de l'album 新しい日の誕生 (*Birth of a New Day*) (2015) de 2814 en est un bon exemple : https://dreamcatalogue.bandcamp.com/album/--18.

26. INTERNET CLUB (Robin Burnett), cité par C. Jones, « Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza ».

27. H. Stuhr-Rommereim, S. Mollicchi, « Limelight on the butterfly's wing ».

28. Pour Zombelle, les immenses étendues d'eau du *seapunk* inspirent la peur qu'un jour l'océan nous avale, comme ce fut le cas pour l'Atlantide. Citée par Respect Mag, « "You never thought seapunk would take it this far" ».

29. E. Heller, *Psychologie de la couleur*, p. 168.

30. G. Wilgos, « Vaporwave, la musique d'un futur qui n'a jamais existé ».

31. G. Tanner, *Babbling Corpses*, p. 36.

32. S. Reynolds, *Rétromania*, p. 349.

33. M. Foucault, « Des espaces autres », p. 46.

34. S. Strasser, *Satisfaction guaranteed. The Making of the American mass market*.

35. G. Wilgos, « Vaporwave, la musique d'un futur qui n'a jamais existé ».

36. S. C. Jones, T. G. Schumacher, « Muzak: On functional music and power ».

37. Voir C. R. Yano, *Pink Globalization. Hello Kitty's trek accross the Pacific.*

38. Voir C. Genin, *Kitsch dans l'âme*.

39. R. Nowak, A. Whelan, « "Vaporwave is (not) a critique of capitalism" », p. 460.

40. C. Jones, « Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza ».

41. S. Žižek, « The Matrix or the two sides of perversion ».

42. G. Katzarov, « Échos d'un avenir passé (quelques remarques sur *Matrix*) », p. 180.

43. T. Garcia, « Un autre ordre du temps », p. 472.

44. A. Williams, N. Srnicek, « Manifeste accélérationniste », p. 30.

45. Cité par S. Chandler, « Antifur want to shake vaporwave out of its meaningless irony ».

RÉSUMÉS

Le *seapunk* et la *vaporwave* désignent des micro-genres de musiques électroniques qui se sont développés sur les internets dans les années 2010, mais aussi les esthétiques associées qui se sont déployées concomitamment. Ces images sont créées par assemblages numériques d'éléments hétérogènes – statuaire antique, paysages et animaux aquatiques, composés informatiques, références aux jeux vidéo –, dessinant des paysages de ruines futuristes à partir d'éléments passés, en particulier issus de l'Antiquité et des années 1990. Hybrides, a-temporels et dé-situés, *seapunk* et *vaporwave* construisent ainsi des hétérotopies virtuelles, refuges visuels et affectifs pour des individu•e•s nostalgiques, terrifié•e•s par un présent rongé par le capitalisme et son consumérisme, et plus encore par un avenir dystopique ultra-technologique.

AUTEUR

KÉVIN BIDEAUX

Docteur en arts et études de genre, Laboratoire d'Études de genre et de sexualité, LEGS, UMR 8238