

# VAPORWAVE: LA PRIMA SCENA MUSICALE NATA NEL WEB. ANACRONISMI AUDIOVISIVI, TRA IRONIA, NOSTALGIA E MEMES

LORENZO MONTEFINESE

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI “ALMA MATER STUDIORUM” DI BOLOGNA

**Abstract** - Youth (sub)cultures and music scenes have usually been bound to geographic and social contexts. Yet, as the Internet became more ubiquitous in everyday practices and interactions, it has started to appear as the epicenter of trends and aesthetics which themselves portray new subjectivities. The main case is that of vaporwave, an Internet-born music genre and aesthetic. Gaining traction online around 2011 and reaching popularity across social media and digital platforms in the subsequent years, vaporwave is peculiar for its audio-visual anachronism. Its most recurrent visual elements include ‘80s and ‘90s technological artefacts, early digital graphics, classic sculptures, Japanese characters, exotic and metropolitan landscapes. Sonically, it heavily relies on samples from ‘80s and ‘90s semi forgotten pop, smooth jazz, new age and muzak, usually slowed down, looped and altered. Vaporwave is characterized by ambiguity, not only in its bizarre anachronism, but especially for what concerns its supposed political stance: addressing in almost grotesque ways late capitalism utopianism and obsolete technologies, together with cheesy muzak, vaporwave unmasks its hollowness; at the same time, though, its ironic critique seems distant and passive, showing a sense of disillusion and detached look at society. Moreover, vaporwave is exemplar insofar as it is based upon media and cultural archaeology, drawing on the past to act on and reshape cultural memory through its foregrounding of minor, obsolete or forgotten products, both technological and musical. Vaporwave visual aesthetics eventually became autonomous and spread as memes across the Internet, while the music has been losing popularity in more recent years. Nevertheless, vaporwave is a pivotal element in contemporary pop culture, as it may be considered the first music scene to fully grow, develop and rise to fame online. As such, Vaporwave is the first scene to be born into and designed for the Internet.

**Keywords:** vaporwave; music scene; Internet; anachronism; irony; cultural memory.

*The Virtual Plaza welcomes you, and you will welcome it too<sup>1</sup>.*

## 1. Un'estetica dell'anacronismo

L'avvento e l'ubiquità di Internet hanno fatto sì che la rete sia divenuta fucina di stili, tendenze e generi, spesso trasformando social media, blog e piattaforme per condividere contenuti nei mezzi e luoghi – seppur virtuali – privilegiati per veicolare nuove estetiche che a loro volta manifestano soggettività, visioni, narrazioni e rappresentazioni del sé.

Frith sottolinea come l'identità sia strutturata dalla narrazione, e considera la musica – specialmente nel caso di scene lontane dal *mainstream* – un veicolo privilegiato di narrazione del sé in cui si riflette una comunità: “Music [...] gives us a way of being in the world, a way of making sense of it” (Frith 1996, p. 114). Attraverso la produzione e il consumo di musica è possibile dunque esperire un senso di identità, individuale e collettiva.

La corrente estetica e musicale che nell'ultimo decennio è riuscita ad imporsi in modo più stabile e duraturo come estetica legata alla rete è la vaporwave, primo movimento ad essere nato, cresciuto e rivolto esclusivamente ad un ecosistema digitale. Si può parlare, allora, in modo apparentemente paradossale, di scena musicale online.

Per Straw una scena è “that cultural space in which a range of musical practices coexist” (Straw 1991, p. 373). Benché il concetto di scena offra maggiori sfaccettature e minori vincoli di quello di sottocultura, esso era stato inizialmente riferito – come lo studio di Frith su musica e identità – a pratiche musicali esperite *in praesentia*. Bennett e Peterson ne espandono la

<sup>1</sup> <http://www.dummymag.com/features/adam-harper-vaporwave>

teorizzazione, individuando tre tipi di scene: locali, translocali e virtuali (Bennett e Peterson 2004). Tuttavia, la vaporwave si distingue ulteriormente da tale categorizzazione. Se le scene virtuali hanno come referenti musicali generi preesistenti e riguardano perlopiù i fan-consumatori, con la vaporwave sono le produzioni musicali stesse ad essere circolate in prima battuta via Internet.

La vaporwave è un movimento nato e codificato intorno al 2011 attraverso la condivisione di brani e album su siti e piattaforme online. Nell'estetica vaporwave la sostanza sonora è importante tanto quanto quella visiva, e questa mutua reciprocità ci pone di fronte, dunque, ad una semiotica sincretica in cui il processo di significazione è dovuto all'azione combinata del sonoro e del visivo.

Sul fronte sonoro, i tratti formali più ricorrenti sono: elementi campionati<sup>2</sup> da brani anni '80 e '90, in prevalenza brani pop, R&B e smooth jazz; il campionamento o la reinterpretazione di jingle pubblicitari, e della cosiddetta muzak o elevator music, ossia la musica da sottofondo e intrattenimento ascoltabile negli ambienti asettici delle corporation e nei centri commerciali; la produzione di suoni volutamente in bassa fedeltà o al contrario in un HD esageratamente patinato e artificiale. Questi elementi subiscono spesso ulteriori trattamenti, a partire dal rallentamento e dalla messa in loop<sup>3</sup>, cui si aggiungono effetti quali il riverbero o l'alterazione delle fonti sonore.

Sul fronte visivo, troviamo: elaborazioni grafiche digitali anni '80 e '90; immagini di artefatti tecnologici appartenenti alle suddette decadi (floppy disk, VHS, compact disc, loghi Windows e Microsoft, Game Boy...), nonché relativi caratteri tipografici; tonalità dominanti di viola, fucsia, rosa, blu, azzurro; elementi di statuaria classica; caratteri giapponesi, cui si accompagnano raffigurazioni di persone o di paesaggi urbani che rimandano all'estremo oriente tecnologicamente ipersviluppato; elementi esotici o metropolitani. Tratti formali, questi, spesso combinati e sovrapposti secondo una logica dell'accumulo e dell'ipersaturazione tipica della cultura digitale. Tale è il legame con il mondo smaterializzato di Internet, che, nel suo seminale articolo del 2012, Adam Harper definisce la vaporwave come la pop-art della "Virtual Plaza".<sup>4</sup>

Si evince subito come il primo tratto distintivo di questa corrente sia quello del montaggio audio-visivo, e più precisamente del montaggio anacronistico. La vaporwave si basa sulle pratiche di replicabilità consistenti in "procedure condivise di invenzione, originate partendo da memorie e archivi testuali" che generano testi-replica dotati di "uno sfondo enciclopedico che è sempre potenzialmente riattivabile" (Dusi, Spaziante 2006, pp. 10 e 12). Elementi eterogenei, perlopiù estrapolati da frammenti di passati musicali e mediali, vengono giustapposti e amalgamati senza ritegno, e creano una sorta di sospensione temporale che, come vedremo, riflette una più ampia condizione di sospensione e spaesamento esistenziale. Il mix delle due sostanze espressive e le forme in cui esse sono articolate portano ad un accumulo figurativo tale da creare un effetto di dissonanza e di enfasi grottesca. La strategia estetica vaporwave è votata ad un effetto anacronistico in virtù del quale elementi appartenenti a contesti temporali diversi convivono nello stesso spazio enunciativo.

A lungo andare, tuttavia, la dimensione visiva si è resa autonoma diffondendosi capillarmente sotto forma di *memes*<sup>5</sup>, arrivando ad operare un mutamento semantico della

<sup>2</sup> Con campionamento, o sampling, intendiamo il prelievo di una porzione di un testo musicale successivamente inserita e rimaneggiata all'interno di un altro testo.

<sup>3</sup> Il loop è un "estratto testuale in cui la fine, come in un nastro, viene 'attaccata' all'inizio creando una sequenza virtualmente senza fine" (Spaziante 2007, p. 105).

<sup>4</sup> Cfr. nota 1.

<sup>5</sup> Intendiamo per memes (o 'memi' in italiano) l'applicazione delle nozioni elaborate da Richard Dawkins – che definisce un meme come un'unità culturale auto-propagantesi, corrispettivo culturale del ruolo che il gene ricopre nella genetica – ai contenuti prodotti e circolanti online, di natura principalmente visiva e verbo-visiva.

parola *aesthetic* e portando ad un prosciugamento delle istanze che in prima battuta avevano coinciso con l'emergere della vaporwave.

### **1.1. Origini**

Le basi concettuali e artistiche della vaporwave sono incapsulate in due album cosiddetti proto-vapor: "Eccojams vol.1" di Chuck Pearson (2010, fig.1), e "Far Side Virtual" di James Ferraro (2011, fig.2). Il genere emerge ed inizia a riscuotere successo nella comunità online a fine 2011, quando viene rilasciato l'album "Floral Shoppe" ad opera dell'anonimo producer Macintosh Plus<sup>6</sup>. Negli anni seguenti le produzioni vaporwave aumentano esponenzialmente, fino a raggiungere picchi di popolarità nel 2016. Col passare degli anni non solo la produzione musicale si arricchisce e si ramifica in vari sottogeneri, ma la vaporwave stessa esce dai suoi confini per entrare stabilmente nell'immaginario collettivo degli utenti di piattaforme online grazie alla sua estetica visuale immediatamente riconoscibile, e dunque replicabile e stabilizzatasi nell'universo degli Internet memes.

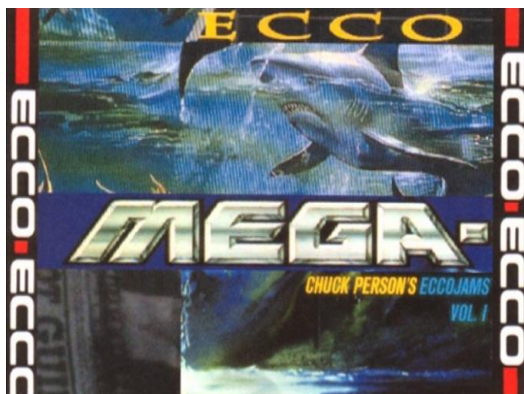


Fig.1: Eccojams vol.1

QwI\



Fig. 2: Far Side Virtual

Per quanto concerne l'origine del termine, da un lato vi è un'allusione alla parola *vaporware*, "neologismo inglese con cui si indicano, sarcasticamente, i prodotti informatici (software o hardware) di cui viene annunciata una data di uscita ufficiale sul mercato, ma che successivamente non vedono la luce per problemi tecnici o economici"<sup>7</sup>; a questa etimologia, poi, si è soliti aggiungere il riferimento ad un passo del Manifesto di Marx in cui l'autore afferma che "all that is solid melts into air" (Marx 2008, p.38).

### **1.2. Isotopie ricorrenti**

Andando alla ricerca dei principali nuclei semantici della vaporwave, si nota immediatamente l'isotopia<sup>8</sup> tematica /passato/, che si concretizza in figure quali VHS, cd, floppy disk, render digitali, loghi Sega, Windows, videogames. Il tema del passato si concretizza anche nei percorsi figurativi del campionamento di pop, r&b, smooth jazz, jingle pubblicitari, muzak e colonne sonore di videogiochi anni '80 e anni '90.

<sup>6</sup> In seguito, si scoprirà che dietro al nome d'arte si cela Ramona Xavier, prolifica autrice attiva sotto numerosi alias.

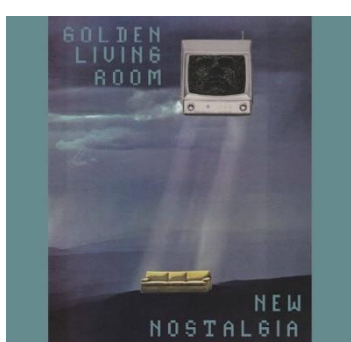
<sup>7</sup> <https://it.wikipedia.org/wiki/Vaporware>

<sup>8</sup> Un'isotopia "rende possibile la lettura uniforme del discorso" e "si definisce come la ricorrenza di categorie semiche, sia che esse siano tematiche (o astratte), o figurative" (Greimas, Courtés 2007, p. 171).

Altre isotopie tematiche ricorrenti sono quelle dell'esotismo e del capitalismo. La prima è manifestata nei percorsi figurativi della statuaria classica, dell'orientalismo e del cromatismo. Busti e teste di statue greco-romane, caratteri giapponesi e giovani donne dell'estremo oriente, palme e spiagge; e colori piatti, prevalentemente in tonalità di rosa, fucsia, viola o blu sono le figure più frequenti. Il tema del capitalismo viene invece declinato nella sua accezione tecnocapitalista e nei seguenti percorsi figurativi: corporations, alberghi, Internet, comunicazione, centri commerciali, smaterializzazione, realtà virtuale. Oltre agli evidenti riferimenti iconografici delle copertine, sono i nomi stessi degli artisti, degli album e dei brani a veicolare ossessivamente questo tema. Emblematica la ricorrenza del lessema /virtual/, come in Prismcorp Virtual Enterprise, Virtual Information Desk, Lindsheaven Virtual Plaza, ECO VIRTUAL o negli album "Far Side Virtual", "virtua.zip", "Virtual Life", "Virtual Saxophone Transmissions".

Indicativi sono i nomi d'arte adottati dagli anonimi produttori, fra cui troviamo Fuji Grid TV, Laserdisc Visions, Internet Club, Datavision Ltd., Miami Vice, Midnight Television, マクロスMACROSS 82-99, VECTOR GRAPHICS. O album chiamati "New Dreams Ltd", "Home™", "Computer Decay", "Dreams 3D", "Lost Memories", "New Nostalgia", "Hotel Vibes", "CYBERNET UTOPIA", "internet lust"<sup>9</sup>.

La ricognizione dei nuclei tematici e delle ricorrenze iconografiche non basta, tuttavia, a render conto dell'effetto di senso complessivo della vaporwave. Esso è ottenuto attraverso le strategie discorsive, attraverso il trattamento di alterazione, montaggio, bassa risoluzione o iperpatinatura cui sono sottoposte le sostanze espressive visive e sonore. L'onnipresente accumulo bulimico di figure che rimandano all'utopia tecno-capitalista ne satura a tal punto il substrato ideologico originale da mostrarne la vacuità insita. Le isotopie qui individuate palesano delle vere e proprie ossessioni ricorrenti nell'immaginario vaporwave, di cui si proveranno a mettere in evidenza i valori portanti.



<sup>9</sup> Questi e molti altri album vaporwave compaiono nella "vaporwave essentials guide" reperibile all'indirizzo [http://www.pictureshack.us/images/97480\\_Untitled-8\\_copy.jpg](http://www.pictureshack.us/images/97480_Untitled-8_copy.jpg)



Fig. 3: Alcune copertine di album vaporwave

## 2. L'icona



Fig.4: Floral Shoppe

L'album più celebre e iconico della vaporwave è "Floral Shoppe" (fig. 4), rilasciato da Macintosh Plus (uno degli alias di Ramona Xavier) nel 2011 e definito da Tanner "an album for the Internet culture about Internet culture" (Tanner 2016, p. 48). La copertina<sup>10</sup> presenta quei tratti tipici dell'anacronismo e del montaggio grottesco. Su uno sfondo rosa piatto troviamo la statua del volto del dio Helios, giustapposta su un pavimento a scacchi in grafica bidimensionale; accanto alla scultura compare, sempre disancorata dal resto della composizione, un'immagine di un tramonto dai colori ipersaturi dello skyline newyorchese pre-11 settembre; poco più in alto, il nome dell'artista e il titolo dell'album, con un miscuglio di caratteri latini e ideogrammi giapponesi.

<sup>10</sup> Facciamo riferimento alla copertina del 2012, più famosa e diffusa, leggermente rivisitata rispetto a quella originale del 2011.

L'album è divenuto celebre per i campionamenti pop, smooth jazz e new age di artisti come Sade, Diana Ross, i Pages e i Dancing Fantasy<sup>11</sup>, e include quello che è senza dubbio il brano vaporwave più famoso, “リサフランク420 / 現代のコンピュー (Lisa Frank 420 / Modern Computing)”, costruito su un sample di “It's your move” di Diana Ross (1984). L'intero album è basato sulla messa in loop di frammenti campionati, di durata variabile e sempre sottoposti ad un rallentamento narcotico, a volte accompagnato da *glitch*.<sup>12</sup>

Frammenti di brani, immagini, stili, familiari all'ascoltatore per via diretta o perché sedimentati nella memoria mediale e culturale condivisa, riemergono in configurazioni inedite. Tutto, dalla copertina alla musica, è all'insegna del grottesco e del perturbante; sono proprio questa ambiguità e familiarità indistinta a caratterizzare i valori veicolati dalla vaporwave e i responsi affettivi sollecitati nella comunità di fruitori.

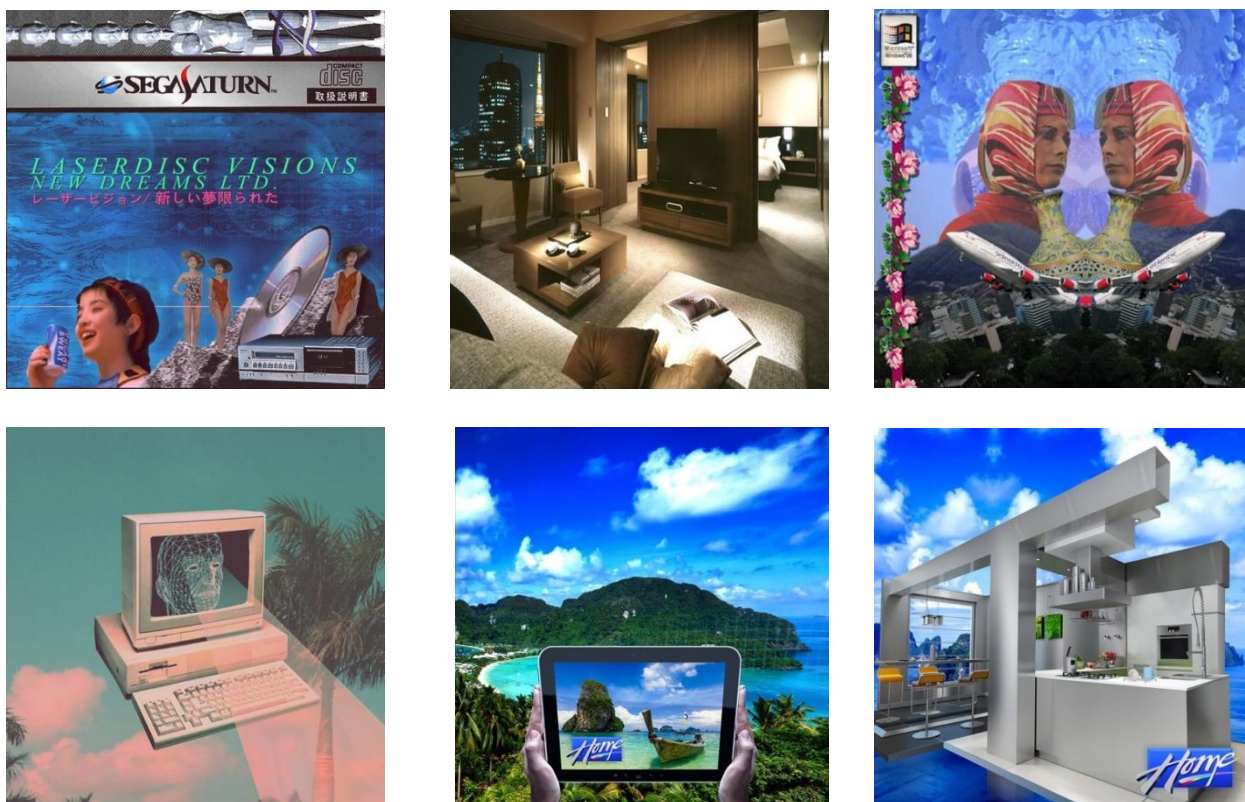


Fig.5: Album prodotti da Ramona Xavier con altri alias

### 3. Opposizioni valoriali

Mettere in luce le opposizioni valoriali manifestate dalla vaporwave aiuta a fare chiarezza sul movimento e ad evidenziarne le ambiguità strutturali.

La prima e più ovvia è l'opposizione dei valori /passato/ e /presente/. Si tratta di un genere che attinge indiscriminatamente dal passato, e tuttavia ogni album o singolo brano vaporwave è radicato nel presente se ne consideriamo sia la modalità di creazione – attraverso software digitali di produzione audio e di elaborazione grafica – che di diffusione e fruizione online. L'immaginario collettivo esplorato nella vaporwave verte sugli anni '80 e '90: un passato relativamente recente, ad un tempo obsoleto rispetto al presente e ancora troppo vicino

<sup>11</sup> Per un elenco dei sample, si veda <https://www.whosampled.com/album/Macintosh-Plus/Floral-Shoppe/>

<sup>12</sup> Il termine *glitch* indica un malfunzionamento improvviso ed imprevisto di un supporto elettronico.

alla contemporaneità per poter essere osservato con sufficiente distacco critico. È questa coesistenza sul piano formale, mediale ed enunciativo di passato e presente, a veicolare un anacronismo che diviene totalizzante ed esistenziale. Abbiamo dunque a che fare con una delle cosiddette “estetiche del paradosso” (Panosetti, Pozzato 2013).

All’opposizione temporale è correlata quella spaziale. I valori /qui/ vs /altrove/ tendono ad uno spiccato escapismo, testimoniato dalla ricorrenza di ambienti immaginari renderizzati in 3d, paesaggi tropicali, un vago orientalismo, metropoli e skyline che tradiscono una bramosia per luoghi genericamente ‘altri’. E tuttavia tali luoghi non vengono mai specificati, contribuendo a consolidare il senso di spaesamento e sospensione delineato finora. Sempre Panosetti e Pozzato parlano del *mood* vintage, per certi versi affine a quello vaporwave, caratterizzato da un “percepirsi (e rappresentarsi) ‘fuori posto’: né nel presente né nel passato, o forse in entrambi, ma comunque in una qualche dimensione terza” (Panosetti, Pozzato 2013, p. 30).

Una prassi creativa imperniata sul campionamento programmatico e sull’alterazione sonora cui sono sottoposti i materiali campionati, lascia intuire l’ambiguità nei confronti dei valori /originale/ e /riciclato/. Anche in questo caso, sembra che vengano valorizzati entrambi i termini simultaneamente, vista l’innegabile presenza di materiale di seconda mano, ma anche l’altrettanto evidente rielaborazione personale, e in alcuni casi vera e propria composizione ex novo<sup>13</sup>.

L’opposizione più rilevante dal punto di vista etico è quella circa la posizione nei confronti del capitalismo tecnologico. È lecito chiedersi fino a che punto i riferimenti espliciti all’utopia/distopia tecnocapitalista vogliano essere una critica, seppur implicita, della stessa, o se non ne rappresentino una forma di – più o meno inconsapevole – adesione. Di nuovo, piuttosto che prese di posizioni nette, si deduce una combinazione dei poli valoriali, anche se qui in negativo: tra partecipazione e adesione, da un lato, e rifiuto e critica dall’altro, si evince una non-adesione mista ad una non-critica. Sospensione, distacco, disillusione verso le proiezioni passate sul futuro ma allo stesso tempo assenza di una ideologia o visione di cui farsi portatori attivi. La ridondanza e ipersaturazione figurativa, insieme all’eccessiva artificialità e alle alterazioni della materia sonora, portano con sé uno svuotamento di senso degli stessi referenti culturali e delle icone dello sviluppo tecnologico e della società dei consumi, rivelandone la vacuità latente, ma senza avanzare proposte alternative. A tal proposito, Trainer vede nella vaporwave “a retreat from the uncertainty faced by contemporary subjects [...] Whether this retreat is a cynical critique or an accelerationist fantasy is arguably up to the listener” (Trainer 2016, p. 423)

La valorizzazione di un altrove spazio-temporale anacronistico sembra dunque manifestare un complessivo senso di estraniamento e disagio nei confronti dello status quo, sebbene esso non si estrinsechi in una critica aperta ed esplicita, ma assuma la forma di una critica distaccata e velata, che fa dell’ambiguità il proprio tratto principale. E l’unione di /non partecipazione/ e /non rifiuto/ evidenzia questo stato di sospensione etica, se non politica, comunicando una posizione di osservazione distaccata della società.

L’accento è posto sul fallimento dell’utopia capitalista del progresso tecnologico, e sul senso di vuoto e spaesamento storico-esistenziale con cui convive la generazione nata a cavallo tra la fine degli anni ’80 e l’inizio dei ’90. Nella vaporwave vi è un’estetizzazione della nostalgia per il passato e del rimpianto per le promesse di benessere future non realizzatesi, in una sorta

---

<sup>13</sup> Questo approccio incentrato su composizioni originali è emerso in una seconda fase della vaporwave, dove il focus si sposta su di un escapismo quasi fine a sé stesso, reminiscente della musica ambient e new age.

di retrofuturismo hauntologico<sup>14</sup>. Riprendendo il pionieristico articolo di Adam Harper, “is it a critique of capitalism or a capitulation to it? Both and neither”<sup>15</sup>.

#### 4. Una strategia discorsiva ironica e distaccata

La vaporwave, dunque, si caratterizza per la sua ambiguità e per una posizione enunciativa distaccata, che fa dell'ironia la principale strategia discorsiva. Greimas e Courtés definiscono l'ironia un “atto linguistico di dissimulazione trasparente” che avviene quando “un destinante discorsivo cerca di trasmettere a un destinatario un messaggio implicito il cui senso è diverso, e spesso contrario o contraddittorio, da quello del messaggio esplicitamente manifestato” (Greimas, Courtés 2007, p. 168). Significativo che i due autori scorgano nell'ironia “l'espressione aggressiva di una delusione subita”, il che ci riporta alla vaporwave come linguaggio che ha articolato la delusione e la disillusione della generazione cresciuta a cavallo del millennio nei confronti dell'utopia emancipatrice del capitalismo avanzato: “vaporwave aesthetics can thus be understood as creating a cognitive map of the bleak affective space of late capitalism, inviting viewers or listeners to step inside and critique it from within.” (Koc 2017, p. 60)

Strategie discorsive ironiche si basano sulla comprensione e sulla condivisione dei significati latenti e manifesti da parte delle comunità che producono e fruiscono i testi ironici. Finocchi osserva che “è proprio questa dimensione pragmatica [...] a rendere l'ironia così adeguata al web”. Le entità enuncianti che producono tali testi, basati sulla risemantizzazione di testi precedenti “lasciano apparire un senso nuovo, ironico, del testo originale” (Finocchi 2015, pp. 16-17). E tuttavia il senso nuovo nel nostro caso non sembra mirare all'affermazione di un significato latente, quanto limitarsi alla negazione e alla sospensione del significato manifesto. In questo senso, la vaporwave si distacca anche dall'utilizzo classico dell'ironia finalizzata ad enfatizzare una presa di posizione; e tuttavia non è riducibile ai *pastiche* citazionistici fini a se stessi di stampo postmoderno.

L'intertestualità della vaporwave, fatta di giochi di specchi e rimandi continui, da un lato si situa sul *continuum* precedentemente esplorato da pratiche musicali quali *mash-up*, *plunderphonic* e *sampladelia*; dall'altro, è sintomatica dell'intertestualità della rete stessa. Glitsos (2018) fa risalire l'intertestualità venata di ironia agli inizi del XX secolo; la vaporwave sembra dunque situarsi lungo questo asse, servendosi di una strategia discorsiva ironica e distaccata che tradisce un senso di perdita e disincanto.

E questo senso di disincanto che tuttavia fatica ad articolarsi nella proposta concreta di un'alternativa, e che di conseguenza tende a sconfinare in un escapismo nostalgico dal retrogusto amaro, è proprio ciò che marca la particolarità della vaporwave.

#### 5. Risemantizzare il passato

Nel suo rapporto col passato, la vaporwave è peculiare nel riattivare elementi depositati nella memoria culturale e mediale. In questo senso, opera una risemantizzazione di supporti e artefatti obsoleti, ma anche di generi musicali considerati solitamente kitsch e inferiori. È una differenza sostanziale rispetto alle tendenze nostalgiche e vintage precedentemente apparse nella cultura

<sup>14</sup> A tal proposito si rimanda a Fisher, Mark (2012), “What is hauntology?”, *Film quarterly*, vol.66, n.1, pp. 16-24; e Fisher, Mark (2014), *Ghosts of my life: writings on depression, hauntology and lost futures*, Winchester, Zero Books

<sup>15</sup> Cfr. nota 1.



pop, poiché oggetto di mira non sono periodi lontani e divenuti iconici, né generi musicali di prestigio e valore artistico riconosciuto.

Al contrario, la vaporwave sembra interessata a tutti quei prodotti indici del benessere consumistico e dell'ottimismo di fine secolo, ma soprattutto agli scarti e detriti culturali dell'epoca, divenuti prematuramente obsoleti e finiti nel dimenticatoio della musica e delle tecnologie desuete. Possiamo considerare gli artisti vaporwave dei veri e propri archeologi di detriti musicali, intenti a "riportare alla luce quelle tracce che non hanno avuto parte nella tradizione culturale della memoria collettiva" (Assmann 2002, p. 158). Allo stesso modo, tale archeologia mediale e tecnologica riesuma quelle "futuristic ruins from another era that seemed remarkably old-fashioned" (Boym 2001, p. 346).

La vaporwave si nutre e va a stimolare sia una memoria mediale condivisa – specialmente da una certa fascia demografica – sia ricordi e memorie personali. Questi trovano il punto di convergenza nell'infanzia dei produttori (e dei fruitori della) vaporwave, rendendo il genere un "*postironic musical renderings of personal memory*" (Trainer 2016).

Su quello che può apparire uno sterile pastiche si innesta dunque una componente affettiva. I confini tra ricordi di vissuti personali e memoria culturale-mediale depositata nell'immaginario collettivo sono labili e si alimentano vicendevolmente. In virtù di ciò, Glitsos considera la fruizione della vaporwave "a phantasmal and liminal remembering experience in which memory both happens and does not happen" (Glitsos 2018, p. 106).

Questa pratica si inserisce all'interno di una più ampia 'digital nostalgia' emersa in anni recenti e studiata da Niemeyer, la quale riconosce come "part of the web could be seen as a huge attic or bric-a-brac market where individual and collective nostalgias converge and spread" e sottolinea quanto i media spesso diventino "spaces to 'nostalgize'" (Niemeyer 2014, pp. 1 e 10).

Possiamo dunque considerare la vaporwave un'operazione audiovisiva metamusicale che prende di mira la compenetrazione tra vissuto personale, iconografia e artefatti della cultura popolare, ed esperienze mediali collettive.

## 6. Conclusioni

Probabilmente il punto di forza e di originalità della vaporwave ne è stato anche il limite. Come espressione e voce di una collettività digitale, ha beneficiato di una diffusione globale ma non ha potuto radicarsi in luoghi fisici in cui sviluppare ecosistemi culturali e relazionali necessari ad una sopravvivenza più a lungo termine.

Viene qui a galla una possibile dicotomia tra scene e comunità virtuali in opposizione a quelle radicate in luoghi fisici. È indubbio che, come osservato da Ebare, piattaforme per la condivisione di file online e per l'interazione tra fan agiscono da aggregatori (sotto)culturali che marciano stile e identità; e che tali identità sono negoziate online attraverso il ciclo di produzione-condivisione-consumo di musica online (Ebare 2004). Allo stesso tempo, si evince come l'assenza di un ancoraggio fisico e corporeo si sia rivelato un limite per questa scena. Driver e Bennett rimarcano l'importanza dell'*embodiment* nelle scene musicali (Driver e Bennett 2015), e Fleetwood ascrive il calo di vitalità e interesse nei confronti della vaporwave proprio alla mancanza di una dimensione locale di riferimento (Fleetwood 2017).

Soggetta alla ciclicità accelerata di Internet e delle tendenze online, è stata surclassata da nuove estetiche e trend. Inoltre, la proliferazione di memes creati secondo l'estetica vaporwave ha contribuito ad appiattire ed esaurirne il substrato originario, mettendo in disparte la componente musicale a favore di un repertorio iconografico da ricombinare a piacimento.

Cionondimeno, la vaporwave rappresenta un importante oggetto di studio in quanto prima scena musicale e artistica ad essersi sviluppata esclusivamente online; per l'opera di

risemantizzazione culturale; e per l'aver articolato in modo originale un mood di disillusione e nostalgica diffuso fra la generazione cresciuta a cavallo del millennio.

Se nel dibattito culturale degli ultimi decenni si è insistito sempre più frequentemente sui non luoghi, la vaporwave e i suoi anacronismi audiovisivi si configurano invece come espressione artistica di quell'oltre-luogo sempre più radicato nelle nostre vite che è Internet.

### **Bionota: Lorenzo Montefinese**

Lorenzo Montefinese holds a Master's degree in Semiotics from the University of Bologna, and a Bachelor's degree in Visual arts from IUAV University of Venice. His research fields revolve mainly around the intersections between popular music, especially electronic music, and aesthetic and cultural theory. He has worked on the aesthetic of repetition in minimalist art and music, on memorial practices in 21st-century popular music and is currently conducting research on afro-futurism and black diasporic music.

**Recapito autore:** lorenzo.montefinese@studio.unibo.it

### **Riferimenti Bibliografici**

- Assmann A 2002, *Ricordare. Forme e mutamenti della memoria culturale*, Il Mulino, Bologna.
- Attimonelli C. 2018, *Techno. Ritmi afrofuturisti*, Meltemi, Roma.
- Bennett A., Peterson R. (a cura di) 2004, *Music Scenes. Local, Translocal, and Virtual*, Vanderbilt University Press, Nashville.
- Boym S. 2001, *The future of nostalgia*, Basic Books, New York.
- Driver C., Bennett A. 2015, "Music Scenes, Space and the Body", in *Cultural Sociology*, 9 (I), pp. 99-115.
- Dusi N., Spaziante L. (a cura di) 2006, *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma.
- Ebare S. 2004, "Digital music and subculture. Sharing files, sharing styles", in *First Monday*, 9 (2), <https://firstmonday.org/article/view/1122/1042>.
- Finocchi R. (a cura di) 2016, *Strategie dell'ironia nel web*, La casa usher, Siena.
- Fleetwood P. 2017, "The Rise and Fall of Vaporwave: Resistance and Sublimation in on-line Counter-Cultures", in *Granite: Aberdeen University Postgraduate Interdisciplinary Journal*, pp. 20-23.
- Frith S. 1996, "Music and identity", in Hall S., Du Gay P. (a cura di.), *Questions of cultural identity*, Sage, London, pp. 108-127.
- Glitsos L. 2018, "Vaporwave, or music optimised for abandoned malls", in *Popular music*, 37 (1), pp. 100-118.
- Greimas A.J, Courtés J. (1979-2007), *Semiotica: dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Mondadori, Milano.
- Harper A. 2012, "Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza", in *Dummy*, <https://www.dummymag.com/news/adam-harper-vaporwave/>.
- Harper A. 2014, "The Online Underground: A New Kind of Punk?", in *Resident Advisor*, [www.residentadvisor.net/features/2137](http://www.residentadvisor.net/features/2137)
- Koc A. 2017, "Do You Want Vaporwave, Or Do You Want The Truth? Cognitive Mapping of Late Capitalist Affect in the Virtual Lifeworld of Vaporwave", in *Capacious: Journal for Emerging Affect Inquiry*, 1 (1), pp. 57-76.
- Niemeyer K. (a cura di) 2014, *Media and nostalgia: yearning for the past, present and future*, Palgrave Macmillan, London.
- Panosetti D., Pozzato M.P. (a cura di) 2013, *Passione vintage. Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*, Carocci, Roma.
- Spaziante L. 2007, *Sociosemiotica del pop. Identità, testi e pratiche musicali*, Carocci, Roma.
- Straw W. 1991, "Systems of articulation, logics of change: Communities and scenes in popular music", in *Cultural Studies*, 5:3, pp. 368-388
- Tanner G. 2016, *Babbling Corpse: vaporwave and the commodification of ghosts*, Zero Books, Winchester.
- Trainer A. 2016, "From Hypnagogia to Distroid: Postironic Musical Renderings of Personal Memory", in Whiteley S., Rambarran S. (a cura di), *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, Oxford University Press, Oxford, pp. 409-428.