

Réentendre les ondes : Timecop1983 et l'exemple de la synthwave

Guillaume Dupetit et Kevin Dahan
Université Gustave Eiffel

Si la conscience du temps de la (haute) modernité occidentale cherchait à assurer l'avenir, on pourrait affirmer que la conscience du temps de la fin du xx^e siècle implique la tâche non moins périlleuse d'assumer la responsabilité du passé. [...] Après tout, bon nombre des souvenirs commercialisés en masse que nous consommons sont au départ des « souvenirs imaginés », et donc plus facilement oubliés que les souvenirs vécus.

*[If the time consciousness of (high) modernity in the West sought to secure the future, one could argue that the time consciousness of the late twentieth century implies the no less perilous task of taking responsibility for the past. [...] After all, many of the mass-marketed memories we consume are "imagined memories" to begin with, and thus more easily forgotten than lived memories.]*¹

L'entrée dans la nouvelle décennie des années 2010 a marqué un tournant singulier dans le paysage musical, avec la naissance de courants qui puisent dans le riche héritage des sonorités électroniques des années 1970 et 1980. Des genres comme synthwave, retrowave, vaporwave, chillwave ou encore darkwave ont émergé², revêtant des appellations variées mais partageant une même essence : la réappropriation artistique de l'instrumentarium électronique vintage pour créer un tapissage sonore, où les technologies passées sont remises au goût du jour. Ces mouvements musicaux, souvent l'émanation d'artistes solitaires – des « bedroom producers » façonnant leur art dans l'intimité de studios personnels équipés de synthétiseurs modulaires –, cherchent à évoquer et à invoquer le passé, non pas pour le reproduire

fidèlement, mais pour le réinventer et le projeter dans un futur alternatif. Les productions qui émergent de ces courants sont diffusées principalement par le biais d'internet, exploitant les possibilités infinies du numérique pour atteindre des communautés d'auditeurs dispersées à travers le monde³. Cette propagation numérique souligne la transformation de la nostalgie en une expérience collective partagée, où les souvenirs sont à la fois personnels mais universels, réels mais imaginés, concrets mais reconstruits.

Les analyses académiques qui se penchent sur ces genres musicaux sont aussi diversifiées que les courants eux-mêmes. D'un côté, des études s'intéressent aux développements et aux ramifications entre les sous-genres émergents, mettant en lumière la complexité et l'interconnexion de ces mouvements⁴. De l'autre, des recherches se focalisent sur les notions de mémoire et de nostalgie évoquées par ces artefacts sonores et visuels, soulignant leur rôle dans la construction d'une histoire partagée, souvent idéalisée et recomposée⁵. La synthwave et la retrowave, en particulier, sont souvent examinées pour leur capacité à éclairer un passé qui est à la fois précis et flou, réel et mythifié. Ces sous-genres entretiennent un rapport singulier avec le passé, faisant de l'objet technologique – analogique et électrique – un élément central de son esthétique et de sa composition. Que l'on considère les discours, les formes visuelles ou les méthodes de composition musicale, la synthwave entretient un

¹ Andreas Huyssen, « Present Pasts : Media, Politics, Amnesia », *Public Culture*, vol. 12, n°1, 2000, p. 21-38.

² Nous désignerons dans cet article cet ensemble hétéromorphe sous la graphie *wave.

³ Oana Papuc, « Exploring Liminal Aesthetics : The "Glitchy and Decayed" Worlds of Vaporwave, Semiotic Assemblages, and Internet Linguistics », *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Philologia*, vol. 67, n° 4, 2022, p. 165-186.

⁴ Paul Ballam-Cross, « Reconstructed Nostalgia : Aesthetic Commonalities and Self-Soothing in Chillwave, Synthwave, and Vaporwave », *Journal of Popular Music Studies*, vol. 33, n° 1, 2021, p. 70-93.

Ken McLeod, « Vaporwave : Politics, protest, and identity », *Journal of Popular Music Studies*, vol. 30, n° 4, 2018, p. 123-142.

⁵ Ross Cole, « Vaporwave Aesthetics : Internet Nostalgia and the Utopian Impulse », *ASAP/Journal*, vol. 5, n° 2, 2020, p. 297-326.

Laura Glitsos, « Vaporwave, or Music Optimised for Abandoned Malls », *Popular Music*, vol. 37, n° 1, 2018, p. 100-118.

lien profond avec la matière sonore, et ce, dans son sens le plus élémentaire. En outre, l'utilisation de technologies désuètes – que ce soit dans les processus créatifs ou dans les aspects parasonores des œuvres (en référence aux travaux de Serge Lacasse)⁶ – indique une connexion qui va au-delà d'une simple relation mémorielle, s'inscrivant même dans des formes de fétichisme. Fétichisme historique d'abord, à travers l'évocation de formes musicales empruntées au passé récent ou reprises de morceaux fantasmés des années 1980. Fétichisme technologique ensuite, par l'usage de synthétiseurs modulaires et de leurs avatars virtualisés numériques, employés comme continuation de la pensée instrumentale analogique par les moyens numériques⁷. Fétichisme esthétique enfin, où l'immersion dans les sonorités synthétiques se marie avec un hommage aux matériaux sonores des supports anciens, comme les grésillements des vinyles ou les timbres caractéristiques de synthétiseurs légendaires tels que le Roland Juno-106 ou le Korg MS-20.

Ces éléments de réinterprétation, liés à une mémoire collective à la fois culturelle, technologique et artéfactuelle, sont convoqués de façon récurrente dans une grande partie des productions *wave. Dans ce contexte, Timecop1983 apparaît comme une figure emblématique, incarnant à travers sa production musicale l'intersection des trois axes précédemment évoqués : historique, technologique et esthétique. Son œuvre sert de fil conducteur pour explorer les correspondances entre les technologies, anciennes et nouvelles, les discours d'appropriation, et les récits historiques et technologiques. Notre analyse s'attachera à explorer les artefacts musicaux de Timecop1983 pour mettre en lumière ces différents mécanismes, en les situant dans les pratiques et les contextes de production contemporains. Ces musiques, en tant que produits de leur temps, offrent un aperçu unique d'une époque où la réminiscence du passé se mêle à la création de l'avenir, où la technologie sert de pont entre les générations, et où la mémoire collective se tisse dans la trame d'un présent en constante

évolution : une exemplification musicale du concept de *rétrotopie*.

Un rapport au passé morcelé, comme fragment d'identité

L'étude des courants musicaux *wave révèle un rapport complexe et morcelé au passé, qui sert de fondement à leur identité. Comme l'indique Paul Ballam-Cross, ces courants musicaux réinterprètent la mémoire culturelle et technologique, façonnant ainsi une identité cohésive et reconnaissable :

La réinterprétation de la mémoire culturelle est une caractéristique structurelle importante de la chillwave, de la synthwave, de la vaporwave et de ses sous-genres comme le mallsoft et le renouveau du 'city pop' japonais qui lui est associé.

[The re-interpretation of cultural memory is an important structural feature in chillwave, synthwave, vaporwave, and vaporwave subgenres such as mallsoft and the associated Japanese "city pop" revival.]

Ce mouvement rétro, caractérisé par le retour vers un temps antérieur, entre nostalgie, souvenir, passéisme et aussi teinté d'une glorification du vintage – réemploi d'objets d'une époque passée dans une autre –, a souvent été confronté à l'existence propre d'un temps « perdu » - souvent non vécu par les auteurs et auditeurs -, objet de désir⁹. Cette dynamique de retour en arrière n'est pas seulement un acte de souvenir mais aussi – surtout – un acte de reconstruction d'un passé oublié : la synthwave se construit autour de l'usage de synthétiseurs analogiques et de leurs émulations numériques. Il n'est d'ailleurs pas étonnant que la décennie 1980 soit la destination habituelle de ce rappel au passé : elle représente une ère où les sons produits par les synthétiseurs disponibles n'étaient qu'une imitation imparfaite de la réalité, servant de véhicules à la fois pour la falsification et l'évocation du futur, comme l'ont souligné Nicholas C. Laudadio

⁶ Serge Lacasse, « Une introduction à la transphonographie », *Volume I*, vol. 7, n° 2, 2010, p. 31-57.

⁷ On note ici une forme de résurgence de la transduction dans son « identité de rapports. » Voir Gilbert Simondon, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Grenoble, Éditions Jérôme Millon, 2005 (Thèse principale de Simondon pour le Doctorat d'État, écrite de 1954 à 1958).

⁸ Paul Ballam-Cross, *op. cit.*

⁹ Louis-Paul Willis, « Analog Desires: On Stranger Things and the Logics of Nostalgia », *Intermédialités*, vol. 39, 2022, p. 1-21.

et Erik Steinskog¹⁰, ou de ce à quoi « ressemblent les rêves, » pour reprendre les termes de Timothy D. Taylor¹¹. Dans leurs imitations d'une réalité biaisée et leurs sons proprement futuristes, ces machines portent en leur sens premier un rapport duel entre passé et futur. C'est fondamentalement dans ce même rapport à la création d'un *autre futur* par l'intermédiaire d'un simulacre du passé que se construit le discours technologiste de la synthwave. Situé par des éléments sonores et matériels plus issus d'un imaginaire évocateur du passé que formellement construits à partir de sources repérables, le répertoire synthwave ne se réfère qu'indirectement aux répertoires musicaux des années 1980. Il en exploite les contours et les représentations afin de dresser une cartographie d'un présent et d'un futur alternatifs suite à une bifurcation temporelle jamais survenue, point d'articulation entre rétrotopie et rétrofuturisme. Le rétrofuturisme incarne donc un futur alternatif émergent du passé, dans lequel des technologies obsolètes, marqueurs temporels essentiels, prennent des formes inattendues. Par contraste, la rétrotopie se conçoit non seulement comme regard nostalgique sur un passé imaginé, mais aussi comme construction d'un présent alternatif. Elle ne se contente pas de fétichiser un passé, au travers de ses technologies ou de ses objets, mais cherche à le faire vivre, en projetant une alternative et en l'incarnant.

Cette démarche participe d'un discours empreint d'une certaine tension entre vécu et imaginé, souvenir et rêverie. En ce sens, Chris Healey souligne l'effet d'une « nostalgie compensatoire » [« *compensatory nostalgia* »]¹² à l'œuvre dans ces musiques, terme qu'elle reprend à Andreas Huyssen¹³ pour définir cet état « d'être nostalgique de quelque chose qui n'a jamais existé [et qui] découle du paradoxe entre souvenance et oubli omniprésents dans la culture occidentale contemporaine » [« *Being nostalgic for 'something that never happened' [and that] stems from the*

paradox between remembering and forgetting that is ubiquitous in contemporary Western culture »]¹⁴. Cette tentative d'appréhender le monde passé, sans jamais ne pouvoir le saisir tel qu'il était véritablement, nous renvoie alors à ce qu'Arjun Appadurai (1996) qualifie de « nostalgie imaginée » [« *imagined nostalgia* »]. Cette nostalgie imaginée, qui s'inscrit profondément dans le contexte de la mass-médiatisation, donne au consommateur le sentiment d'un besoin d'une chose qui ne lui a jamais manqué, inversant ainsi « la logique temporelle du fantasme (qui incite le sujet à imaginer ce qui peut ou pourrait arriver) » [« *the temporal logic of fantasy (which tutors the subject to imagine what could or might happen)* »]¹⁵. Dans cette logique consumériste, qui place l'objet au centre de l'attention et du désir, s'opère une marchandisation du passé que l'on retrouve à l'œuvre, plus largement, dans cette forme de culture du *vintage*.

La synthwave, par une stratégie de valorisation du souvenir lointain, biaisé, partiellement effacé, opère la reconstruction d'un passé fragmenté dont les morceaux, organisés pour réorienter sa lecture, sont contrecollés afin de proposer à l'auditeur des bribes d'une mémoire effacée. Le processus global, qu'il soit lié à une écriture musicale ou littéraire, est lui aussi soumis à ce principe d'identités fragmentées, convoquées de façon non-linéaire comme des bribes de souvenirs, d'anecdotes, ou de non-sens. « J'aurai passé ma vie à essayer de comprendre la fonction du souvenir, qui n'est pas le contraire de l'oubli, mais plutôt sa doublure. Nous ne nous souvenons pas. Nous réécrivons la mémoire tout comme l'histoire est réécrite » dit Chris Marker dans son documentaire-fiction *Sans Soleil* [« *I will have spent my life trying to understand the function of remembering, which is not the opposite of forgetting,*

¹⁰ Nicholas C. Laudadio, « 'Sounds like a Human Performance': The Electronic Music Synthesizer in Mid-Twentieth-Century Science Fiction », *Science Fiction Studies*, vol. 38, n° 2, 2011, p. 304-320.

Erik Steinskog, *Afrofuturism and Black Sound Studies : Culture, Technology, and Things to Come*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018.

¹¹ Timothy D. Taylor, *Strange Sounds : Music, Technology and Culture*, New York, Routledge, 2001.

¹² Laura Glitsos, « Vaporwave, or Music Optimised for Abandoned Malls », *Popular Music*, vol. 37, n° 1, 2018, p. 100-118.

¹³ Chris Healy, « Dead man: film, colonialism, and memory », dans Katharine Hodgkin and Susannah Radstone (éd.), *Memory, History, Nation : Contested Pasts*, New Brunswick, Transaction, 2006.

Andreas Huyssen, *op. cit.*

¹⁴ Laura Glitsos, *op. cit.*

¹⁵ Arjun Appadurai, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996.

but rather its lining. We do not remember. We rewrite memory much as history is rewritten »]¹⁶.

Dans sa discographie, TimeCop1983 décline ces visions d'un passé non vécu mais néanmoins réexploré, depuis ses deux premiers albums *Childhood Memories* (Playmaker, 2014) et *Journeys* (self-released, 2014) jusqu'aux récents *Read My Mind* (2023) et *Searching for Tomorrow* (2023). L'artiste s'efforce de recomposer sa propre mémoire, comme par assemblage de bribes d'un passé non vécu, hypothétique et parfois fantasmé. Dans ce processus de mise en narration musicale qui consiste à mettre en histoire un passé personnel singulier mais imaginé, les références se croisent, se multiplient, se superposent, se perdent en une forme de rétroaction guidant l'usage des technologies et l'emploi des sonorités. D'ailleurs, comme le souligne S. Reynolds dans son ouvrage *Rétromania*, l'emploi de sonorités, matériaux et technologies désuets n'est pas dénué de signification :

Tressage de moments mis en boucle comme autant de portails ouverts sur des époques et des lieux reculés, le collage de samples convoque un événement 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.

[*Woven out of looped moments that are each like portals to far-flung times and places, the sample collage creates a musical event that never happened; a mixture of time-travel and seance. Sampling involves using recordings to make new recordings; it's the musical art of ghost coordination and ghost arrangement.*¹⁷]

Derrière l'*hantologie* sous-jacente à ces pratiques¹⁸, cette forme, qui correspond finalement à une fictionnalisation du passé, s'apparente en bien des points aux fictions soniques telles que décrites par Kodwo Eshun dans son ouvrage *More Brilliant*

*than the Sun*¹⁹. Pour Eshun, ces fictions soniques désignent une capacité des artistes à façonner des mondes fantastiques et virtuels par la manipulation d'espaces sonores chargés de références et l'intermédiaire d'artéfacts technologiques. Elles représentent, selon Jean-Yves Leloup, « les mythologies musicales qui hantent toute la musique de la fin du XX^e siècle »²⁰. Les fictions sonores offrent des moyens de transformer et d'imaginer les espaces passés et futurs²¹. Steve Goodman discute ainsi d'une « audio-futurologie »²² en se concentrant sur « l'idée du son comme sens du futur ». Goodman estime par-là que « nous avons besoin d'un sens de la mémoire par lequel le passé et le futur coexistent virtuellement avec le présent pour que les souvenirs et les potentiels anticipés résonnent les uns avec les autres de manière imprévisible » [« *we need a sense of memory in which the past and the future virtually coexist with the present so that memories and anticipated potentials resonate with each other in unpredictable ways* »]²³. En ce sens, ces fétichisations du passé, comme des propositions de relecture vers un futur alternatif, s'inscrivent dans une démarche subversive qui consiste à susciter un intérêt chez l'auditeur par les mécanismes de la fragmentation, de l'intrigue par l'imitation et la falsification.

De la rétrotopie dans le musical

L'album *Night Drive* de Timecop1983 représente un exemple de la rétrotopie présent dans la majorité des courants *wave, dont la popularité s'explique en partie par la réinvention des sons et des esthétiques des années 1980. Cet album, avec sa structure particulière, offre une expérience d'écoute qui va au-delà de la simple nostalgie, pour créer un univers sonore rétrotopique qui évoque donc à la fois un passé indéterminé et une réalité alternative.

¹⁶ Chris Marker, *Sans Soleil*, Argos Films, 1983.

¹⁷ Simon Reynolds, *Rétromania: Pop Culture's Addiction To Its Own Past*, New York, Faber & Faber, 2011.

¹⁸ Adam Harper, « Hauntology : The Past Inside The Present », *Rouge's Foam*, 2009. URL : <http://rougesfoam.blogspot.com/2009/10/hauntology-past-inside-present.html>

Mark Fisher, « What Is Hauntology? », *Film Quarterly*, vol. 66, n° 1, 2012, p. 16-24.

¹⁹ Kodwo Eshun, *More Brilliant than the Sun : Adventures in Sonic Fiction*, Londres, Quartet Books, 1998.

²⁰ Jean-Yves Leloup, « *Sonic Fiction et Afro-Futurisme* », dans *Global Techno*, article publié le 19 juin 2008, consultable depuis le site internet <http://globaltechno.wordpress.com/2008/06/19/sonic-fiction-afro-futurism>

²¹ Voir Jonathan Gilmurray, « Sounding the Alarm : An Introduction to Ecological Sound Art », *Musicological Annual*, vol. 52, n° 2, 2016, p. 71-84 ; Frederick Bianchi et V.J. Manzo, *Environmental sound artists : in their own words*. New York, Oxford University Press, 2016 ; Gascia Ouzounian et Sarah A. Lappin, « Soundspace: A Manifesto », *Architecture and Culture*, vol. 2, n° 3, 2014, p. 305-316.

²² Steve Goodman, *Sonic warfare : sound, affect, and the ecology of fear*, Cambridge, MIT Press, 2010.

²³ Steve Goodman, *op. cit.*

La structure de l'album *Night Drive* suit un ordonnancement spécifique, alternant entre pistes chantées (toutes en collaboration) et instrumentales. Il commence avec « Static » (avec The Midnight), suivi de « On the Run », puis « Back to You » (avec The Bad Dreamers), « Cruise », « Neon Lights » (avec Josh Daily), « Afterglow », « Too Late » (avec LeBrock), « Skylines », « Tokyo » (avec Kinnie Lane), « Nightfall », et se conclut par « It Was Only a Dream ». Cette séquence n'est pas aléatoire, mais est conçue pour figurer un trajet avec de multiples arrêts, avec chaque fois une « rencontre », référence aux road trips américains et, par ricochet, aux road movies des années 1970 à 1990 (de *Zabriskie Point* à *Thelma et Louise*) : la dimension *cinématique* est en effet très présente dans les productions de *Timecop 1983* (particulièrement présente sur le titre « It Was Only a Dream »), et plus largement dans les productions synthwave. La durée des pistes est également notable, car elle vient souligner l'importance du trajet : les pistes instrumentales excèdent toutes cinq minutes (à l'exception de « Nightfall » (4'41)), tandis que les chansons sont toutes inférieures à cette durée (sauf la dernière, « Tokyo » (5'05)). Cette construction est en elle-même assez révélatrice du poids donné à la notion de prolongation dans l'univers sonore de la synthwave : nous ne sommes pas là en présence de simples interludes, transitions d'une chanson à l'autre, mais de véritables descriptions sonores. La chanson est par conséquent vue au travers du même prisme que celui utilisé dans la dramaturgie opératique traditionnelle, et que l'on retrouve dans l'aria d'opéra : c'est le moment statique et subjectif de la contemplation des sentiments ; aux épisodes instrumentaux va l'action et la description. C'est par conséquent au travers de ces derniers que l'on entre véritablement dans la rétrotopie : au-delà du contenu sémantique (des titres, et donc des commentaires dans les paroles), c'est l'environnement sonore qui emmène vers ce lieu imaginaire.

Car nous sommes bien dans la définition proposée par Bauman, de « visions situées dans le passé perdu/volé/abandonné, mais mort-vivant, au lieu d'être liées au futur pas-encore-à-venir et donc

inexistant » [*« visions located in the lost/stolen/abandoned but undead past, instead of being tied to the not-yet-unborn and so inexistent future »*]²⁴. Les traductions musicales dans les instrumentaux de ces visions sont nombreuses, depuis l'utilisation de tempi proches d'un rythme cardiaque modéré (entre 80 et 100 battements par minute), jusqu'à l'abondance de sons voilés par l'utilisation d'effets (réverbération, échos, filtres, flangers). Mis à part le dernier instrumental (qui peut être considéré comme l'épilogue d'un trajet fantasmatique : « It Was Only a Dream »), toutes les pistes utilisent le même rythme *pulsatoire* (installé par une basse synthétique en double-croches constantes, rejoint par la batterie marquant les temps), permettant de suggérer à la fois le mouvement et l'aspect mécanique – le moteur automobile de ce road trip ?

L'origine des sons est aussi à noter. L'album est encadré par le bruit de la pluie (unique son « naturel » hormis les voix), qui vient renforcer, par effet de bornage et de par la construction en miroir qui s'impose, la dimension hallucinatoire, contenue à l'intérieur. Le reste est composé intégralement de sons synthétiques. Les éléments de batterie sont synthétiques (il ne s'agit pas de prises de sons), mais sont traités par l'utilisation d'une réverbération compressée (*gated reverb*), élément quasi-systématique des productions **wave* et référence directe à un son marqueur des années 1980 (le travail de Phil Collins sur les albums de Peter Gabriel et popularisé par son « In the air tonight » de 1981). Quant aux autres sons qui forment la substance musicale de l'album, ils sont tous calculés pour renforcer les dimensions oniriques ; la majorité ne possèdent de pendant instrumental que lointainement (par exemple, la simili-section vents à la toute fin de « Cruise »), nous sommes donc clairement dans une reconstruction hallucinatoire pleinement assumée, des paysages sonores oniriques d'une familière étrangeté. Une des caractéristiques usuelles des sons synthétiques est leur extrême précision²⁵, mais dans notre cas, tout est mis en place pour en brouiller les contours, par l'utilisation constante d'effets temporels (échos, réverbération), de filtrage, ou par des juxtapositions

²⁴ Zygmunt Bauman, *Retrotopia*, Cambridge, Polity, 2017.

²⁵ Jean-Claude Risset, « Paradoxical Sounds / Additive Synthesis of Inharmonic Tones », dans Max Mathews et John Pierce (éd.), *Current Directions in Computer Music Research*, Cambridge, MIT Press, 1989, p. 149-163.

volontaires de sons aux contenus proches : les pistes sont alors nimbées d'un voile, tel que le halo des lumières néon, tant présentes dans l'univers imaginaire de la synthwave. Ainsi, s'ajoutant au son des machines analogiques désuètes, Dan Carr constate que des effets présents « ajoutent un côté rêveur qui vient agrémenter les éléments des années 1980 » [« *add the dreamy element to compliment the 80s elements* »].²⁶ Ces éléments ancrent définitivement l'album dans une rétrotopie sonore complète : les codes des années 1980 sont présents et respectés, mais leur restitution est réinterprétée, réimaginée et, donc, resituée.

Les paroles, quant à elles, oscillent entre fonction phatique (« I don't know what to say » dans « Neon Lights »), rappels mémoriels (« flashes of memories » dans « Static » ; « just a memory » dans « Back to you ») et suggestions dissociatives (« feels like we're in Hollywood » dans « Too Late » ; « I'm dreaming awake » dans « Tokyo »), au point que l'auditeur n'y accorde qu'une attention limitée. C'est bien du côté du phatique qu'il faut chercher la raison d'être première de ces chansons sur l'album : si tout l'effort de Timecop1983 – et par extension de la majorité de la scène *wave – est de recréer l'ambiance musicale des années 1980, il ne peut le faire sans chansons, calibrées qui plus est à la durée du format « radio » imposé à cette époque (de 3 à 5 minutes). Encore une fois, finalement, la dimension sémantique n'est pas importante, c'est à l'univers sonore que les chanteurs participent, le mixage ne cherchant pas à mettre les voix en avant. Au final, par leur aspect accessoire, mais par ailleurs lancinant, celles-ci servent aussi la mise en œuvre d'une nostalgie compensatoire, typique de la rétrotopie mise en place par Timecop1983.

La paraphonographie convoquée au service du musical

Le prolongement de cette écriture musicale singulière se trouve dans les aspects visuels, qui sont fortement présents dans la synthwave, comme le note Morrissey, « la dichotomie et l'extrapolation

d'une nostalgie promue par un genre et une instrumentation unique qu'il offre à ses consommateurs tant d'un point de vue visuel que sonore » [« *the dichotomy and extrapolation of nostalgia promoted by the genre and the unique instrumentality it offers to its consumers both visually and sonically* »]²⁷. Serge Lacasse précise par ailleurs que « les productions périphonographiques sont, en quelque sorte, constituées d'un nombre de strates, en commençant par le support lui-même et le type d'information qu'il contient »²⁸. Présence affirmée du phatique, là encore, tendant au fétichisme technologique : comme nombre d'artistes *wave, Timecop1983 propose à la vente ses albums sous des supports désuets à l'ère de la numérisation, comme cassettes ou disques vinyle, ce qui a pour effet de rassembler en un même objet divers éléments de renvois mémoriels : format, formes, couleurs, typographies, retranscription du nom d'album en katakana... Un univers complet, technologiste et rétrofuturiste, se décline alors à partir de ces éléments matériels et visuels.



Fig. 1 - TimeCop1983, *Reflexions*, Not on label, format cassette, 2015.

C'est notamment par l'intermédiaire de la plate-forme NewRetroWave en 2014 que l'artiste Timecop1983 a été mis en lumière. Véritable système de mise en réseau entre les arts, les artistes et les publics, NewRetroWave favorise les relations croisées entre les productions et les univers sonores et visuels. La plate-forme se présente d'ailleurs comme « un réseau dédié à la promotion du MEILLEUR de la culture Synthwave et Rétrowave ». [« *The network dedicated to promoting the BEST in Synthwave and Retrowave Culture* »]²⁹. Cette connexion entre différentes pratiques et médias proposée par la plate-forme est loin d'être anodine

²⁶ Dan Carr, « Timecop1983 Synth Sounds », *Reverb Machine*, 2018. URL : <https://reverbmachine.com/blog/timecop1983-synth-sounds>

²⁷ Nicholas Morrissey, « Metamodernism and Vaporwave : A Study of Web 2.0 Aesthetic Culture », *Nota Bene*, vol. 14, n° 1, 2021, p. 64-82.

²⁸ Serge Lacasse, « Une introduction à la transphonographie », *Volume !*, vol. 7, n° 2, 2010, p. 31-57.

²⁹ <https://newretrowave.com>

dans la mesure où les éléments visuels utilisés par les artistes musicaux, indissociables de l'enregistrement en lui-même, représentent une première *entrée* dans l'univers musical et ses sonorités, ou pour reprendre les termes de Gérard Genette, un « seuil »³⁰.

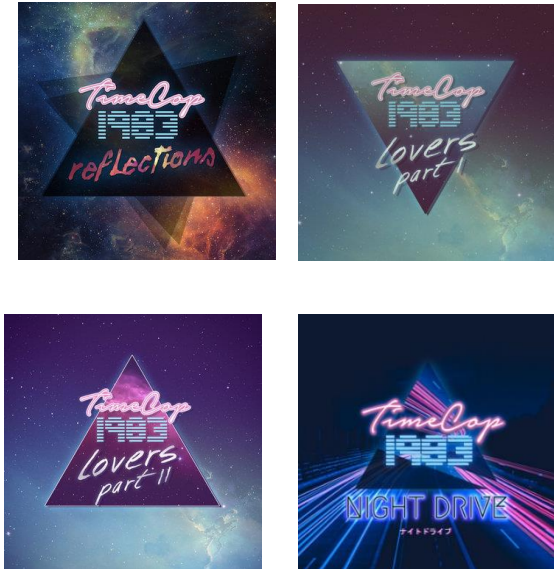


Fig. 2 - TimeCop1983, *Reflections*, *Lover Part 1* et *Part 2*, *Night Drive*.

Une unité stylistique présente dans les pochettes d'albums, colorimétrique d'abord, thématique, graphique et typographique ensuite, suggère cette recherche d'un continuum et participe à tracer une ligne directrice au fil de la discographie. Porte d'entrée vers l'univers de l'artiste et plus largement vers celui de la synthwave, les pochettes d'album participent ainsi à la lecture de celui-ci. Elles sont une première étape, et même bien souvent un contact préliminaire à l'écoute, qui fournit à l'auditeur une première appréhension de l'album et parfois même certaines clés de compréhension. Les éléments visuels, plus que d'assurer une cohésion d'ensemble à la discographie, relie l'espace visuel et musical ou les *fictions soniques* aux *fictions phoniques* selon les mots de Kodwo Eshun :

La jaquette de devant, la jaquette de derrière, le volet dépliant, l'intérieur de ces dépliants, la pochette de l'enregistrement elle-même, le label, [...] tout cet ensemble est une surface pour les concepts, des plateformes de textures pour les fictions phoniques. Le concept rétroagit sur la sensation,

agissant comme un moteur de la subjectivité, une machine de subjectivité qui peuple le monde d'hallucinations audio.

[*The front sleeve, the back sleeve, the gatefold, the inside of the gatefold, the record sleeve itself, the label; [...] all these are surfaces for concepts, texture-platforms for PhonoFictions. Concept feeds back into sensation, acting as a subjectivity engine, a machine of subjectivity that peoples the world with audio hallucinations.*³¹]

Pour reprendre cette idée décrite par Genette d'un « vestibule, qui offre à tout un chacun la possibilité d'entrer, ou de rebrousser chemin », ces pochettes d'album constituent à la fois une entrée directe dans l'imagerie collective associée aux années 1980 (effets laser, aplats de couleur, plages colorimétrique, fluos, néons, tubes cathodiques, lignes de fuite et rémanence visuelle pour proposer l'illusion d'un mouvement, typographies, etc.), et une bascule plus profonde vers les codes propres à la synthwave. Ainsi, les éléments visuels proposés en complément de l'album conduisent l'auditeur à une écoute orientée qui commence depuis l'extérieur de l'album pour nous conduire vers son contenu intérieur. Ils favorisent à la fois une lecture depuis l'imaginaire collectif en situant l'album directement dans le vaste champ stylistique de la synthwave et activent un décodage plus individuel dans l'univers musical de l'artiste. Le rapport qu'entretiennent alors l'image et le son dans ce cas précis est un rapport de préfiguration d'abord (avant l'écoute), de connexion ensuite (le temps de l'écoute) et enfin de renforcement de la forme musicale par l'image. En ce sens, cette volonté d'interconnecter l'écoute de l'album à l'environnement visuel qui lui correspond, confère, comme le soutient James Stewart, « une capacité plus élevée d'impacter la conscience de l'auditeur que les enregistrements audios [seuls] par la combinaison d'une imagerie auditive et visuelle » [*« a greater potential than audio recordings to impact the listener's conscious through the combination of auditory and visual imagery »*]³². Et puisque ces éléments visuels, imageries et graphiques, fonctionnent comme un premier véhicule de la pensée musicale, ils participent de sa narration et représentent, en ce sens, des éléments non pas de

³⁰ Gérard Genette, *Seuils*, Paris, Le Seuil, coll. Poétique, 1987.

³¹ Kodwo Eshun, *op. cit.*

³² James B. Stewart, « Message in the Music: Political Commentary in Black Popular Music from Rhythm and Blues to Early Hip Hop », *The Journal of African American History*, vol. 90, n° 3, 2005, p. 196-225.

soutien mais bien des artefacts au service de la création musicale et sonore.

Synthèses, réminiscences, avenir : la mémoire fragmentée de la synthwave

Dans la sphère des courants *wave se mêlent nostalgie et innovation. Cet univers singulier dépasse la simple réminiscence du passé pour se lancer dans une exploration audacieuse de ce qui aurait pu être : la description d'une véritable rétrotopie. L'album *Night Drive* de Timecop1983 incarne cette démarche artistique, où le passé, le présent et le futur s'entrelacent. Le fétichisme technologique, un élément central de la synthwave, y trouve son expression la plus pure : les technologies anciennes et nouvelles se rencontrent, créant un paysage sonore où la mélancolie de ce qui a été perdu se confronte à la vitalité de ce qui persiste. Cette dichotomie est au cœur de l'expérience de la synthwave, où les souvenirs se fondent dans un présent réimaginé, produisant un effet de nostalgie compensatoire. Cette nostalgie ne se contente pas de regarder en arrière ; elle propose une réconciliation avec le passé, offrant une voie vers un avenir alternatif, un espace où le temps est fluide et malléable.

Le rôle des éléments visuels est tout aussi crucial. Les pochettes d'albums et les éditions limitées de cassettes et vinyles ne sont pas de simples objets de collection ; elles sont des fenêtres sur un monde où la musique et la mémoire se rejoignent. Ces artefacts visuels ne font pas que compléter l'expérience auditive ; ils la transforment, invitant l'auditeur à un voyage à travers des paysages sonores et visuels interconnectés. C'est dans cette symbiose entre le son et l'image que la synthwave trouve son expression la plus complète, une immersion totale dans un monde où le passé est à la fois présent et avenir.

En fin de compte, les courants *wave, au travers d'artistes comme Timecop1983, sont plus que des genres musicaux ; ils sont une exploration de la mémoire, de la technologie et de la nostalgie, une quête perpétuelle de quelque chose de perdu tout

autant qu'une célébration de ce qui reste, une incitation au lâcher-prise :

À travers les circuits imprimés effacés,
Les flashes de mémoire restent enfermés dans les
interférences
Entre les uns et les zéros
Tu me trouveras si tu te laisses aller dans ces
interférences

[*Though the circuit boards erased
Flashes of memories still remain in the static
In between the ones and zeroes
You will find me if you let go in the static*]³³

Les différents flous évoqués par le terme *static*, intrinsèquement polysémique (immobilité et interférence ; la neige technologique des anciennes émissions hertziennes ou de radio...), l'emprisonnement suggéré dans un entre-deux non binaire, les flashes de mémoire convoqués ici dans les paroles participent de cette lecture d'un passé dystopique, composé de souvenirs fragmentés et conduisant à une sensation d'enfermement. Un retour et une échappatoire impossibles, orchestrés par des sons abstraits du passé, obsédants. Mais il existe une beauté dans le flou des souvenirs, une promesse dans l'incertitude de l'avenir : la synthwave n'est pas seulement une rétrogradation vers un passé idéalisé ; c'est un pont vers un avenir à imaginer où les possibilités sont infinies, un espace où le passé, le présent et le futur se rencontrent dans un écho de sons et de visions.

Bibliographie

- APPADURAI, Arjun, *Modernity at Large : Cultural Dimensions of Globalization*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996.
- BALLAM-CROSS, Paul, « Reconstructed Nostalgia: Aesthetic Commonalities and Self-Soothing in Chillwave, Synthwave, and Vaporwave », *Journal of Popular Music Studies*, vol. 33, n° 1, 2021, p. 70-93.
- BAUMAN, Zygmunt, *Retrotopia*, Cambridge, Polity, 2017.

³³ TimeCop1983, *Night Drive*, « Static ».

- BIANCHI, Frederick et MANZO, V.J., *Environmental sound artists: in their own words*. New York, Oxford University Press, 2016.
- CARR, Dan, « Timecop1983 Synth Sounds », *Reverb Machine*, 2018. URL : <https://reverbmachine.com/blog/timecop1983-synth-sounds/>
- COLE, Ross, « Vaporwave Aesthetics : Internet Nostalgia and the Utopian Impulse », *ASAP/Journal*, vol. 5, n° 2, 2020, p. 297-326.
- CORBETT, John, *Extended Play : Sounding Off from John Cage to Dr. Funkenstein*, Durham, Duke University Press, 1994.
- ESHUN, Kodwo, *More Brilliant than the Sun : Adventures in Sonic Fiction*, Londres, Quartet Books, 1998.
- FISCHER, Mark, « What Is Hauntology? », *Film Quarterly*, vol. 66, n° 1, 2012, p. 16-24.
- GENETTE, Gérard, *Seuils*, Paris, Le Seuil, coll. Poétique, 1987.
- GILLMURAY, Jonathan, « Sounding the Alarm : An Introduction to Ecological Sound Art », *Musicological Annual*, vol. 52, n° 2, 2016, p. 71-84.
- GLITSOSS Laura, « Vaporwave, or Music Optimised for Abandoned Malls », *Popular Music*, vol. 37, n° 1, 2018, p. 100-118.
- GOODMAN, Steve, *Sonic warfare : sound, affect, and the ecology of fear*, Cambridge, MIT Press, 2010.
- HARPER, Adam, « Hauntology : The Past Inside The Present », *Rouge's Foam*, 2009. URL : <http://rougesfoam.blogspot.com/2009/10/hauntology-past-inside-present.html>
- HEALY, Chris, « Dead man: film, colonialism, and memory », dans HODGKIN, Katharine et RADSTONE, Susannah (éd.), *Memory, History, Nation : Contested Pasts*, New Brunswick, Transaction, 2006.
- HUYSEN, Andreas, « Present Pasts : Media, Politics, Amnesia », *Public Culture*, vol. 12, n° 1, 2000, p. 21-38.
- LACASSE, Serge. « Une introduction à la transphonographie », *Volume !*, vol. 7, n° 2, 2010, p. 31-57.
- LAUDADIO, Nicholas C, « 'Sounds like a Human Performance' : The Electronic Music Synthesizer in Mid-Twentieth-Century Science Fiction », *Science Fiction Studies*, vol. 38, n° 2, 2011, p. 304-320.
- LELOUP, Jean-Yves. « Sonic Fiction et Afro-Futurisme », *Global Techno*, 2008. URL : <http://globaltechno.wordpress.com/2008/06/19/sonic-fiction-afro-futurism>
- MCLEOD, Ken, « Vaporwave: Politics, protest, and identity », *Journal of Popular Music Studies*, vol. 30, n° 4, 2018, p. 123-142.
- MORISSEY, Nicholas, « Metamodernism and Vaporwave : A Study of Web 2.0 Aesthetic Culture », *Nota Bene*, vol. 14, n° 1, 2021, p. 64-82.
- OUZOUNIAN, Gascia et LAPPIN, Sarah A, « Soundspace : A Manifesto », *Architecture and Culture*, vol. 2, n° 3, 2014, p. 305-316.
- PAPUC, Oana, « Exploring Liminal Aesthetics : The "Glitchy and Decayed" Worlds of Vaporwave, Semiotic Assemblages, and Internet Linguistics », *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Philologia*, vol. 67, n° 4, 2022, p. 165-186.
- REYNOLDS, Simon, *Retromania : Pop Culture's Addiction To Its Own Past*, New York, Faber & Faber, 2011.
- RISSET, Jean-Claude, « Paradoxical Sounds / Additive Synthesis of Inharmonic Tones », dans MATHEWS, Max et PIERCE, John (éd.), *Current Directions in Computer Music Research*, Cambridge, MIT Press, 1989, p. 149-163.
- SIMONDON, Gilbert, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, Grenoble, Jérôme Millon, 2005.
- STEINSKOG, Erik, *Afrofuturism and Black Sound Studies: Culture, Technology, and Things to Come*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018.
- STEWART, James B, « Message in the Music: Political Commentary in Black Popular Music from Rhythm and Blues to Early Hip Hop », *The Journal of African American History*, vol. 90, n° 3, 2005, p. 196-225.
- TAYLOR, Timothy D, *Strange Sounds : Music, Technology and Culture*, New York, Routledge, 2001.
- WILLIS, Louis-Paul, « Analog Desires : On Stranger Things and the Logics of Nostalgia », *Intermédialités*, vol. 39, 2022, p. 1-21.

Filmographie

MARKER, Chris, *Sans Soleil*, Argos Films, 1983.

Discographie

TimeCop1983, *Reflexions*, Urban Road Records, 2015.

TimeCop1983, *Night Drive*, TimeSlave Recordings, 2018.

TimeCop1983, *Lover Part 1 et Part 2*, TimeSlave Recordings, 2020.

TimeCop1983, *Faded Touch*, TimeSlave Recordings, 2021.