

Universität zu Köln
Philosophische Fakultät
Musikwissenschaftliches Institut
Bachelorarbeit
Betreuer: J.-Prof. Dr. Marcus Erbe

Anytime but now.
Das kulturelle Umfeld von Synthwave

David Hornyak
B.A. Musikwissenschaft/Geschichte
dhornyak@protonmail.com
Abgabe: 23.04.2019

Hornyak, David: Anytime but now. Das kulturelle Umfeld von Synthwave, 2019

Zusammenfassung

Diese im Wesentlichen unveränderte Bachelorarbeit von 2019 behandelt das Musikgenre Synthwave, auch bekannt als Outrun oder Retrowave. Dabei handelt es sich um ein Mikrogenre elektronischer (Tanz-)Musik, welches der popkulturellen Ästhetik der 1980er Jahre verpflichtet ist. Hauptsächlich kommt die Inspiration aber nicht von der Popmusik dieses Jahrzehnts, sondern Filmen und Videospielen. Bislang hat Synthwave nur wenig akademische Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Diese Arbeit stellt den Versuch einer grundlegenden Aufarbeitung dar. Der erste Teil befasst sich mit dem theoretischen Rahmen dieses Retrokontexts. Dazu werden Aspekte von Temporalität bearbeitet, worauf Abschnitte zu Nostalgie, Retro, Retrofuturismus und Derridas Konzept der hauntology folgen. Daran schließt der Synthwave selbst gewidmete Teil der Arbeit an, welcher stark interdisziplinär ausgerichtet ist. Gerade visuelle Elemente nehmen eine herausragende Stellung im Genre ein, weswegen dieses bei Beschränkung auf Musik und Sound nicht zufriedenstellend hätte aufgearbeitet werden können. Daher wird eine große Menge an Originalmaterial herangezogen, was neben Musik, Videos, Interviews auch weitere mediale Inhalte wie Genreübersichten oder journalistische Texte umfasst. Zunächst geht es um den Begriff des Genres, seine Ursprünge und die entsprechenden Einflüsse. Gestützt auf im Genre verhandelte Aufstellungen von Künstler*Innen mit Zuordnungen zu entsprechenden Subgenres, galt damit das als Synthwave bzw. Subgenre, was als solches akzeptiert wurde. Diese Übersichten spielen besonders in den folgenden Abschnitten zu Musik und Design eine Rolle. Die beiden abschließenden Kapitel befassen sich mit Film am Beispiel von *Kung Fury* (2015) sowie Videospielen, basierend auf *Hotline Miami* (2012) und *Far Cry 3: Blood Dragon* (2013). Insgesamt Synthwave operiert Synthwave mit tatsächlicher, virtueller und spekulativer Erinnerung. Dabei geht es weniger darum der Gegenwart einen Spiegel vorzuhalten, als vielmehr durch kreative Auseinandersetzung mit der Vergangenheit Realitätsflucht zu betreiben.

Hornyak, David: Anytime but now. The cultural environment of Synthwave, 2019

Abstract

This essentially unedited bachelor's thesis from 2019 deals with the music genre Synthwave, also known as Outrun or Retrowave. It is a micro genre of electronic (dance) music which is committed to the aesthetics of 80s pop culture. However, most of the inspiration is not taken from the popular music of that decade but films and video games. Synthwave has so far gained little academic attention. This treatise serves as an attempt of a more fundamental examination. The first part is dedicated to the theoretical framework of this retro context. For this purpose, aspects of temporality are examined whereupon chapters about nostalgia, retro, retrofuturism, and Derrida's concept of hauntology follow.

The subsequent part of the thesis is about Synthwave itself and employs a highly interdisciplinary approach. Especially visual elements play a key role in this genre which is why a limitation to music and sound would not have yielded a satisfactory result. Therefore, a significant amount of source material was used as a reference point. Apart from music, videos, and interviews, the sources included additional mediatic content such as genre overviews or journalistic texts. To begin with, the genre's term as well as its origins and respective influences were examined. The general idea was to consider Synthwave as what was accepted to be Synthwave; the basis were lineups of artists and assignments to corresponding subgenres negotiated within the genre. These overviews play a vital role in the following sections regarding music and design. The final chapters deal with films, using the example of *Kung Fury* (2015), and video games, referencing *Hotline Miami* (2012) and *Far Cry 3: Blood Dragon* (2013). All in all, Synthwave operates with factual, virtual, and speculative memory. It is less concerned with holding a mirror up to the present and more with using the creative involvement with the past as means to escape reality.

Inhaltsverzeichnis

- Einleitung	1
- Theoretischer Rahmen	
○ Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft und Erinnerung	3
○ Nostalgie	7
○ Retro	10
○ Retrofuturismus	16
○ Hauntology	18
- Das Genre Synthwave	
○ Der Begriff, die Ursprünge und die Einflüsse	20
○ Die Subgenres und die Musik	33
○ Design	47
○ Film	52
○ Videospiele	55
- Schluss	59
- Literaturverzeichnis	62

Einleitung

Blauer Bildschirm. „Play“. Dann ein Flackern, Störbild, wie auf einer Videokassette. Im Hintergrund ein Akkord, gespielt auf einem Synthesizer, die Tonhöhe leicht instabil, als käme auch die Musik vom Band. Es folgt Dunkelheit, aber nur kurz. Ein blauer Horizont tut sich auf, bald erweitert zu einem Netzwerk aus Linien, das die untere Hälfte des Bildes einnimmt. Die Artefakte bleiben. Auf diesem Hintergrund erscheint nun genau in der Mitte ein Leuchten, nur für einen Augenblick, dann vergangen. Doch zurück bleibt ein Dreieck, wieder blau, welches das gesamte Bild dominiert. Darauf erscheint nach und nach ein Schriftzug. New, in pinkem Neon, Retro, in blau-silbernem Chrom, und zuletzt Wave, wie von Hand geschrieben und abschließend unterstrichen. *NewRetroWave*, das ist der Name eines Musiklabels, das sich besonders in einem Genre elektronischer Musik profiliert hat, welches gewöhnlicherweise mit dem Begriff Synthwave bezeichnet wird. Es handelt sich bei den beschriebenen Bildern um die ersten Sekunden eines Musikvideos, das am 1. Februar 2015 auf der YouTube-Seite des Labels hochgeladen wurde und mit seinen über 11 Millionen Aufrufen zu den am meisten angesehenen des ganzen Genres zählt¹. Die Animationen von Florian Renner untermalen darin den Song *Accelerated* des kanadischen Musikers Michael Glover, besser bekannt unter dem Pseudonym Miami Nights 1984².

Doch das Video geht weiter, das Logo verblasst und gibt die Sicht auf eine futuristisch anmutende Großstadt preis. Hauptsächlich zu sehen sind Wolkenkratzer, aber auch zahlreiche niedrigere Gebäude, die aus der Vogelperspektive fast wie eine Computerplatte erscheinen. Die Farben sind dunkel, vor allem bleiben schwarz, blau und pink, dazu kommt violett. Der Akkord vom Anfang ist lauter geworden, dazu treten zunächst weitere, einzelne Akkorde, dann eine pumpende Synth-Basslinie, das Schlagzeug und arpeggierende Akkorde. Es folgt eine erste Melodie, dargestellt durch klavierähnliche Synthesizer-Akkorde, bevor die Musik in ein erstes, melodisches Gitarrensolo ausbricht. Genau in diesem Moment zerlegt sich die Welt in ihre Bestandteile, übrig bleiben rote wie auch schwarze Blöcke und blaue Linien. Innerhalb dieses Rahmens folgt das Video einem Auto, ausgerechnet einem DeLorean DMC-12, welcher dank der *Back to the future*-Trilogie weltbekannt geworden ist. Doch im Gegensatz zum Titel des Films geht es dieses Mal nicht zurück in die Zukunft, sondern zurück in die Vergangenheit, nämlich von 2015 in das Jahr 1981, wie bei 1:10 zu sehen.

Es ist also keine Überraschung, dass sich das Label mit dem Slogan „Stay Retro! Live the 80s Dream!“³ schmückt. Doch die Musikrichtung Synthwave nur im Spiegel der 1980er Jahre zu betrachten, wäre ausgesprochen kurzsichtig, denn auch wenn der Einfluss dieser Zeit unbestreitbar essentiell ist, so ist diese Musik, wie auch alle damit verwandten Medien, doch ein Produkt ihrer eigenen Zeit. Viele der möglichen Spannungsfelder haben sich tatsächlich schon aus der obigen Beschreibung des Musikvideos ergeben. Die technischen Unzulänglichkeiten von Musik- und Videokassetten werden mit moderner

¹ NewRetroWave: Miami Nights 1984 – Accelerated, *YouTube*, 1. Februar 2015, <https://youtu.be/rDBbaGCClIk> (letzter Abruf: 14. April 2019).

² Miami Nights 1984, *Rosso Corsa Records*, <http://rossocorsarecords.com/artists/miami-nights-1984/> (letzter Abruf: 13. April 2019).

³ Siehe *NewRetroWave*, <https://www.newretrowave.com> (letzter Abruf: 18. April 2019).

Produktions- und Animationstechnik erzeugt, die Vorbilder sind klar positioniert und werden doch neu interpretiert. Vergangenheit und Zukunft stehen direkt nebeneinander wie das Analoge neben dem Digitalen.

Im Folgenden soll eine nähere Auseinandersetzung mit dieser Musikrichtung und ihrem kulturellen Umfeld stattfinden. Wie bereits angeklungen wird aber nicht nur die Musik allein in die Betrachtung miteinbezogen werden, da diese praktisch immer in einem intermedialen Kontext anzutreffen und besonders in einem solchen popularisiert worden ist. Somit sollen neben Musikvideos auch Filme, Serien, Videospiele und Design, allen voran Illustrationen wie Albumcover, analysiert werden. Dazu kommen journalistische Texte zum Thema, Ressourcen auf entsprechenden Plattformen sowie Äußerungen der Musiker und sonstiger beteiligter Akteure. Eine besondere Herausforderung besteht dabei in der Aktualität des Themas, denn laufend entsteht neues Material, und fachliche Literatur zum Stil selbst findet sich fast keine, wobei ein Aufsatz von Nicholas Diak zum Thema Synthwave und der Fernsehserie *Stranger Things* (2016ff) hervorsticht⁴.

Eingangs wird eine Einführung in den theoretischen Rahmen erfolgen, welcher zunächst den Themenkomplex Zeit und Zeitlichkeit umfasst. Schließlich beruht Synthwave auf der Vergangenheit, wird aber in der Gegenwart produziert und beschäftigt sich häufig mit der Zukunft. In Verbindung damit wird Erinnerung behandelt, welche in diesem popkulturellen Kontext einen zentralen Zugang zur Vergangenheit darstellt. Darauf folgt Nostalgie als Triebkraft für die Annäherung an die Vergangenheit. Eng mit dieser verwandt sind Retro und Retrofuturismus, welche die größeren kulturellen Strömungen darstellen, in die Synthwave eingebettet ist. Als wichtig hat sich in diesem Zusammenhang auch das von Jacques Derrida geprägte Konzept der hauntology erwiesen, welches von Simon Reynolds und Mark Fisher auf Musik angewendet wurde.

Im Anschluss daran folgt die Auseinandersetzung mit dem Phänomen Synthwave an sich, zunächst mit dem Begriff, denn es kursieren weitere Bezeichnungen wie Retrowave, Futuresynth oder Outrun. Danach sollen die Ursprünge und Einflüsse des Genres thematisiert werden. Der intermediale Charakter von Synthwave zeigt sich bereits dort, denn weniger die Popmusik der 80er Jahre als vielmehr die Filme, Serien und Videospiele des Jahrzehnts mit ihren Soundtracks stellen die zentrale Inspirationsquelle dar. Im Rahmen dieses Abschnittes wird außerdem das Thema Technologie besprochen, welches der Verwurzelung des Genres in Retro und Retrofuturismus entsprechend eine zwiespältige Position einnimmt. Insgesamt hat Technologie jedoch nicht nur inhaltlich, sondern auch im Hinblick auf zum Beispiel die über das Internet erfolgende Distribution essentiellen Stellenwert. Hierauf folgen die musikalischen Charakteristika. Dabei hat sich herausgestellt, dass Synthwave klanglich nicht völlig homogen ist, sondern eher aus verschiedenen Strömungen mit einer jeweils relativ

⁴ Diak, Nicholas: Lost Nights and Dangerous Days. Unraveling the Relationship between *Stranger Things* and Synthwave, in: Wetmore, Kevin J. Jr. (Hg.): *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, Jefferson 2018, S. 20-28, daneben wird vor allem der Aufsatz von Laura Glitsos zum verwandten Genre Vaporwave miteinbezogen, außerdem existieren drei andere Bachelorarbeiten von Joakim Frankenius, Jonathan Fritz (beide aus Schweden) und Arttu Kataja (Finnland).

eigenen Ästhetik zu bestehen scheint. Diese Feststellung trifft auch auf das Design zu, das sehr stark in Plattencovern zum Ausdruck kommt. Generell hat Visuelles eine große Bedeutung für das intermedial ausgerichtete Genre. Einleitend wurde bereits ein Musikvideos angeführt, an Serien ist vor allem *Stranger Things* (2016ff) zu nennen. Dazu kommen Filme wie *Drive* (2011) oder Indie-Produktionen wie *Kung Fury* (2015) und *Turbo Kid* (2015). Gerade für die Popularisierung des Genres wichtig sind jedoch Videospiele, allen voran die *Hotline Miami*-Reihe (2012 & 2015) und *Far Cry 3: Blood Dragon* (2013). Die Arbeit wird daher mit Beobachtungen zu beispielhaften Titeln aus dem Bereich von Film und Videospiele enden.

Die Auswahl des Materials, das im Laufe dieser Untersuchung als Beispiel verwendet wird, ist insgesamt nicht unproblematisch. Zunächst sind die infrage kommenden Quellen in ihrer Masse schon jetzt kaum zu überblicken, was noch dadurch erschwert wird, dass manches eigenständig auf diversen Plattformen veröffentlicht wird und somit auch innerhalb der Szene kaum Beachtung erfährt. Des Weiteren wächst das Archiv laufend durch Neuveröffentlichungen und kreative Auseinandersetzung der Fans an. Die Auswahl kann daher insgesamt nicht repräsentativ sein. Um der Sachlage jedoch einigermaßen gerecht zu werden, wurde so gut es ging das Konzept des sogenannten Traditionsstrom einbezogen. Jan Assmann machte sich dieses im Zuge seiner Studien des kulturellen, also sinnbezogenen Gedächtnisses früher Hochkulturen zunutze. Er schreibt: „Gewisse Texte erringen aufgrund besonderer Bedeutsamkeit zentralen Rang, werden öfter als andere kopiert und zitiert und schließlich als eine Art Klassiker zum Inbegriff normativer und formativer Werte“⁵. Keineswegs soll jedoch versucht werden eine Art Kanon zu schaffen. Vielmehr geht es darum, sich entsprechende Tendenzen zu Nutze machen, um Ausgangsmaterial zu finden, welches als möglichst beispielhaft wahrgenommen wird. Dietmar Elflein wendete dieses Konzept in seiner Studie zu Metal in einem musikbezogenen Kontext an, konnte allerdings auf wesentlich umfangreichere Listen zurückgreifen⁶. Dieser Umstand kam besonders zum Tragen, als die musikalische Vielfalt im Spiegel verschiedener Subgenres aufgezeigt wurde, welche nur selten mit Beispielen aufgelistet wurden. Mithilfe von Zusatzmaterial soll aber versucht werden, das thematische Spannungsfeld entsprechend abzustecken.

Theoretischer Rahmen

Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft und Erinnerung

„Anywhere but here“ ist eine im Englischen geläufige Wendung, die Unzufriedenheit mit der Enge der vertrauten Umgebung und eine Sehnsucht nach der Ferne ausdrückt – im Grunde also Fernweh. Allerdings steht diese Arbeit unter dem Titel „Anytime but now“, prinzipiell also derselben Aussage, nur unter dem Aspekt der Temporalität. Es ist wohl wenig überraschend, dass die zweite, zeitliche Äußerung bisher fast keine Verbreitung gefunden hat, denn sich an einen anderen Ort zu begeben ist

⁵ Assmann 1992, 92.

⁶ Insgesamt 24 Quellen mit 68 verschiedenen Listen, die 827 Bands/Musiker auflisten, siehe Elflein 2010, 79.

relativ einfach, Zeitreisen sind hingegen (noch?) nicht möglich. Sowohl Vergangenheit als auch Zukunft liegen außerhalb unseres jetzigen Zugriffs, seien aber gerade dadurch „essential for imagination“⁷, wie David Lowenthal konstatiert. Damit bleibt das Jetzt, worunter man oft einen relativ unscharfen Zeitraum versteht, nämlich den Zustand, der „heutzutage“ vorherrsche. Doch technisch gesehen ist das Jetzt im wahrsten Sinne des Wortes ein Zeitpunkt, wie der Punkt in der Geometrie ohne Oberfläche, im zeitlichen Sinne also ohne Dauer, kommt aus der Zukunft, geht genauso unmittelbar in die Vergangenheit über und ist daher höchst flüchtig und nur schwer vorstellbar⁸. Somit sind Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft längst nicht so trennscharf zu unterscheiden, wie es die Begriffe nahelegen würden, vielmehr unterteilen sie den Strom der Zeit gemäß menschlicher Wahrnehmung. Diese Wahrnehmung ist ein zentraler Aspekt im Hinblick auf Zeit und Zeitlichkeit und sorgt dafür, dass die Kategorien, welche die Zeit einteilen, noch weiter aufgeweicht werden. Bereits über das verwandte Genre Vaporwave sagt Laura Glitsos, dass es die Grenzen von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft überschreite⁹. Ein solches Gefühl zeitlicher Deplatziertheit ist für das Genre Synthwave von entscheidender Bedeutung, denn ein grundlegendes Kennzeichen des Genres ist, dass es so stark von den 80ern inspiriert ist, ohne selbst jemals Teil der 80er Jahre sein zu können.

In diesem Zusammenhang, gerade in Bezug auf Retro, ist die Vergangenheit und ihre Beziehung zum Heute von besonderer Wichtigkeit. Lowenthal beispielsweise schreibt, dass das heutige Leben voll sei von Gedächtnis, Erinnerungen, Andenken und Geschichte, fast schon zu voll für Zukunft. Viele prominente Visionen der Zukunft hätten sich aber auch schon längst verwirklicht oder seien sogar vergangen¹⁰. Vergleichbar äußert sich auch Mark Fisher, demzufolge das Leben im 21. Jahrhundert zwar weitergehe, die Zeit aber stehen geblieben sei. Die Kultur werde von Anachronismen und Trägheit geprägt, welche nur immer hinter dem Schleier des vermeintlich Neuen verborgen würden¹¹. Eine weitere Veränderung, die das Verhältnis von Gegenwart und Vergangenheit tiefgreifend geprägt hat, ist das Aufkommen digitaler Speichermedien, was Jan Assmann im Hinblick auf Bedeutung mit der Entstehung der Schrift oder der Erfindung des Buchdrucks verglichen hat¹². Fisher schließt aus diesem Umstand: „In conditions of digital recall, loss is itself lost“¹³. Ebenso habe enormer, weiterhin stattfindender und so gut wie alle gesellschaftlichen Ebenen ergreifender Wandel dafür gesorgt, dass viele Sicherheiten verloren gegangen seien. Man könne zwar noch aus früheren Fehlern lernen, die Vergangenheit aber nicht mehr nutzen, um etwas über die Zukunft selbst zu lernen¹⁴. Aufgrund dessen bestehe ein steter Konflikt zwischen Alt und Neu, weil der moderne Mensch immer schneller Erfahrung

⁷ Lowenthal 2015, 23.

⁸ Vgl. Lowenthal 2015, 126, worin Lowenthal „sequence“ als eines der „valued attributes“ der Vergangenheit bespricht.

⁹ Glitsos 2018, 114.

¹⁰ Lowenthal 2015, 25-26.

¹¹ Fisher 2014, 6.

¹² Assmann 1992, 11.

¹³ Fisher 2014, 2.

¹⁴ Lowenthal 2015, 80-81.

und Erwartung „überbrücken“ müsse¹⁵. Auf der anderen Seite warnt Lowenthal, dass eine allzu präzente Vergangenheit auch bedrohlich sein könne, zum Beispiel wenn Schrecken jemanden nicht loslassen¹⁶.

Auf einer solchen Grundlage wird deutlich, dass auch der Komplex der Erinnerung und des sich Erinnerns Beachtung verdient. Schließlich ist dieser eines der naheliegendsten Beispiele dafür, wie non-linear Zeit betrachtet werden kann, denn schließlich holt man einen Teil eines (vermeintlichen) Gestern ins Heute. Laut Elizabeth Guffey sei die heutige Gesellschaft besessen von Erinnerung und deren Verlust, wie man am Umgang mit Alzheimer oder Demenz sowie der Entwicklung stetig neuer Speichertechnologien sehe¹⁷. Generell seien Geschichte und Erinnerung nicht voneinander zu trennen, Medien mit diesen zumindest eng verbunden, wobei Katharina Niemeyer mit Verweis auf Klein hinzufügt, dass Erinnerung als „therapeutic alternative to historiographical discourse“¹⁸ verstanden werden könne¹⁹. Allerdings müsse man immer im Hinterkopf behalten, dass der menschliche Verstand nicht perfekt sei und Erinnerungen demnach, sowohl individuell als auch kollektiv, fehlerbehaftet oder beschönigt sein können²⁰, was sich auch in einer gewissen Selektivität niederschlägt. Damit ist es aber möglich, dass sich eine Art Kreis bildet, denn Geschichte und Erinnerung „so routinely glamorize the past that it is little wonder to find the reality disillusioning“²¹, sodass man sich wieder an die Vergangenheit wendet. Laura Glitsos attestiert Vaporwave, dass es dabei vorrangig um Vergnügen an einer Art „memory play“ gehe, was sie später wie folgt präzisiert: „The pleasure of vaporwave is therefore understood as a pleasure of remembering for the sake of the act of remembering itself“²².

Medien hätten ein so wichtiges Verhältnis zu Geschichte und Erinnerung, weil sie ein Mittel darstellten, um die Vergangenheit zu erschließen. Das sei wichtig für kulturelle Erinnerung, führe gleichzeitig aber auch oft zu einer nostalgischen Perspektive²³. Gerade im Bereich der Popkultur laufe der Umgang mit der Vergangenheit auf einer allzu oft selektiv-eklektizistischen Ebene ab²⁴. Einerseits ist dies mit der Verbindung von Massencharakter und individueller Emotionalität im Pop erklärbar²⁵, andererseits aber auch damit, dass gerade Retrokultur von nicht-professionellen Historikern wie Künstlern, Schriftstellern oder Designern getragen werde, sich stetig ändere und sich auf eine „communal memory of the recent past“ beziehe²⁶. Grundsätzlich haben Popkultur und Erinnerung eine sehr enge Beziehung zueinander. Laut Guesdon und Le Guern sei Popkultur auf drei Schichten von

¹⁵ Abend/Bonner/Weber 2017, 18.

¹⁶ Lowenthal 2015, 136.

¹⁷ Guffey 2006, 26.

¹⁸ Klein 2000, 145.

¹⁹ Niemeyer 2014, 4.

²⁰ Ibid., 3.

²¹ Lowenthal 2015, 72.

²² Glitsos 2018, 100 & 101.

²³ „means of virtually accessing the past“, Schrey 2014, 29.

²⁴ Laut Reynolds gehe es bei Retro v.a. darum, verpasste Höhepunkte mitzuerleben, siehe Reynolds 2012, XXIX.

²⁵ Auf diesen Ebenen verlaufe auch die Popmusikanalyse, siehe Wicke 2002, 62, vergleichbar äußern sich Guesdon und Le Guern über Pophits, die erstens ein Gemisch aus Trivialität und Singularität seien und zweitens von Massenmedien übertragen, aber intim wahrgenommen würden, siehe Guesdon/Le Guern 2014, 72.

²⁶ Guffey 2006, 26.

Wiederholung aufgebaut, in Musik, Massenmedien und eben der Erinnerung²⁷. Andersherum könne Pop aber auch dabei helfen, Geschichte und Gesellschaft besser zu verstehen. Zum Beispiel sei die Politisierung junger Menschen in den 1960er Jahren eng mit der damaligen Popkultur verbunden gewesen²⁸. Musik sei dabei „der ideale Speicher für die Fülle von heterogenen Dingen (Bildern, Ideen, Erinnerungen, Geräuschen, Körpergefühlen)“ im Pop, „eben weil Menschen Musik auch ohne technische Medien speichern und reproduzieren können“²⁹. Musik könne aber auch dazu genutzt werden, um mehr über die sozialen, geschichtlichen und wirtschaftlichen Faktoren der Vergangenheit zu lernen, zum Beispiel anhand von Hits der jeweiligen Zeit³⁰. Viele Menschen seien außerdem vertrauter mit Popgeschichte als mit politischer, zudem sei das von Popkultur generierte Wissen nicht per se weniger bedeutsam als beispielsweise jenes von staatlicher oder kommerzieller Seite, da es gelebten Alltag widerspiegeln³¹. Insgesamt bilde Pop eine Grunderfahrung während des Aufwachsens, derer man sich in Phasen wie Subkulturen erinnere³². Diese Tatsache brachte Simon Reynolds sogar zu der Feststellung, dass Generationen heutzutage eher durch Pop als durch Politik bestimmt würden³³, während Seegers eher dafür plädiert, Kategorien wie Konsum, Medien und Lebenswelt zusätzlich zu gesellschaftlichen Großstrukturen wie Politik zu betrachten, um ein vollständigeres Bild zu erhalten³⁴.

Ein anschauliches Beispiel für die Verbindung von Synthwave und Erinnerung findet sich im Umfeld der Comicreihe *The Weatherman* (2018f) von Jody Leheup, Nathan Fox und Dave Stewart. Darin geht es um einen erfolgreichen Meteorologen auf dem nun besiedelten Mars, der verdächtigt wird einen verheerenden terroristischen Anschlag verübt zu haben, sich daran aber nicht erinnern kann³⁵. Passenderweise wurde der Soundtrack zum Comic von Synthwave-Musikern kreiert³⁶. Außerdem wird die Serie auf Soundcloud mit dem Satz „The future’s only hope...has a zero percent chance“ beworben, was dem Zukunftspessimismus des Genres nahesteht. Der letzte Titel des Soundtracks stammt von Le Matos und trägt den bezeichnenden Titel *Complete Memory Recovery*. Entsprechend findet sich im Song auch ein Sprachsample mit diesen Worten (bei ca. 3:53), das auf ein weiteres Sample folgt, welches sich ebenfalls um die Thematik des Erinnerns dreht. Auch in der Songdramaturgie spiegelt sich Erinnerung als zentrales Thema. Genretypisch ist *Complete Memory Recovery* auf Wiederholungen aufgebaut, besonders in Schlagzeug, Bass und arpeggiertem Synthesizer, zeichnet sich aber auch dadurch aus, dass der erste Teil vor den Samples die getragenere Melodiestimme und die Arpeggios größtenteils trennt, der Teil danach jedoch die wesentlich bewegtere Melodie mit den Arpeggios verbindet. Somit wird

²⁷ Guesdon/Le Guern 2014, 78.

²⁸ Geithövel/Mrozek 2014, 12-13.

²⁹ Diederichsen 2014, XI.

³⁰ Guesdon/Le Guern 2014, 72.

³¹ Lindenberger/Stahl 2014, 228-229.

³² Ibid., 232.

³³ Er bezieht sich dabei vor allem auf Fred Davis *Yearning for Yesterday. A Sociology of Nostalgia* aus dem Jahre 1979, siehe Reynolds 2012, XXIX.

³⁴ Seegers 2014, 81-82.

³⁵ Leheup, Jody/Fox, Nathan/Stewart, Dave: *The Weatherman*, *Image Comics* 2018, <https://imagecomics.com/comics/series/the-weatherman> (letzter Abruf: 28. März 2019).

³⁶ Le Matos: *Complete Memory Recovery*, *The Weatherman Soundtrack*, *Soundcloud*, 17. Mai 2018, <https://soundcloud.com/theweathermansoundtrack> (letzter Abruf: 28. März 2018).

Klangbild durch Zunahme neuer Instrumente bzw. Stimmen immer dichter und läuft nach den Samples auf seinen Höhepunkt zu. Dem Science-Fiction-Setting entsprechend weist einer der Leadsynthesizer einen Klang auf, der an ein Theremin gemahnt³⁷.

Nostalgie

„Anywhere but here“ und „Anytime but now“ wurden eingangs bereits gegenübergestellt. Beide sind im Grunde ein Ausdruck von Fernweh, im ersten Fall räumlich, im zweiten zeitlich. Exemplarisch für diesen Zusammenhang steht der für diese Thematik essentielle Begriff der Nostalgie, der auch eng mit dem Konzept der Erinnerung verwoben ist, rufen beide doch „times and places that are no more, or are out of reach“³⁸ ins Gedächtnis. Nostalgie setzt sich zusammen aus den griechischen Begriffen *nostos*, der Heimkehr, und *algia*, der Sehnsucht. Svetlana Boym schlägt als Definition vor: „Longing for a home that no longer exists or has never existed“³⁹. Auch wenn diese Definition räumlich erscheinen mag, präzisiert Boym kurz darauf, dass sich Nostalgie wie Sehnsucht nach einem Ort äußere, de facto aber das Verlangen nach einer anderen Zeit darstelle, wie Kindheit oder Traum in einer hochmodernen Welt⁴⁰. Fortschritt habe auch dafür gesorgt, dass sich die Bedeutung der Nostalgie verschoben habe. Ursprünglich handelte es sich nämlich um eine Erkrankung, die im 17. Jahrhundert bei Söldnern diagnostiziert wurde, welche fernab der Heimat zu kämpfen hatten. Im heutigen Verständnis empfanden sie Heimweh, was Heilmittel wie Heimkehr, Besuch von einem Familienmitglied oder das Hören von Musik oder Dialekt der Heimat nahelegen⁴¹. Die Bedeutungsverschiebung von Raum zu Zeit habe sich dann aufgrund von zunehmender Mobilität sowie weiteren technologischen und wirtschaftlichen Neuerungen vollzogen⁴². Massive landwirtschaftliche Veränderungen durch Rodungen, Trockenlegungen und Deiche gab es zwar schon während des europäischen Mittelalters, diese wurden aber von den örtlich gebundenen Bauern selbst ausgeführt⁴³ und waren aus diesem Grund langsamer und vor allem nachvollziehbarer. Später vollzog sich ein solcher Wandel ungemein schneller, sehr anschaulich zu sehen am Beispiel des Kreises Beuthen in Oberschlesien, der zwischen 1820 und 1910 einen Bevölkerungsanstieg von knapp über 30.000 bis auf über 830.000 zu verzeichnen hatte, was einen „exzeptionellen Bevölkerungsanstieg von fast 2.500 Prozent“ bedeutete⁴⁴. Abgesehen davon bedeutete die Industrialisierung noch eine radikale Veränderung des Faktors Zeit für die meisten Menschen, weg vom Rhythmus der Natur hin zu dem der Maschinen⁴⁵. Ab Mitte des 20. Jahrhunderts verband sich die

³⁷ Besagte Melodie setzt bei 0:46 ein.

³⁸ Niemeyer 2014, 5.

³⁹ Boym 2007, 7.

⁴⁰ Ibid., 8.

⁴¹ Niemeyer 2014, 7-9.

⁴² Besonders aufgrund der Besiedlung Amerikas, des Militärdienstes in europäischen Großreichen und Arbeitsmigration, siehe Reynolds 2012, XXVI.

⁴³ Epperlein 2003, 30.

⁴⁴ Gerber 1999, 46-47, auch wenn dies ein extremes Beispiel darstellt, so exemplifizieren auch die anderen in der Tabelle ersichtlichen Steigerungen um mehrere hundert Prozent den rasanten Wandel der damaligen Zeit.

⁴⁵ Abend/Bonner/Weber 2017, 17.

Nostalgie dann mit der immer bedeutender werdenden Popkultur⁴⁶, beispielsweise durch die auf Oldies spezialisierten Adult Stations während des Vietnamkrieges⁴⁷, und konnte somit von immer mehr Menschen immer privater rezipiert und gelebt werden. Vor diesem Hintergrund ist es nachvollziehbar, dass Reynolds urteilte: „The present became a foreign country“⁴⁸.

Boym unterteilt Nostalgie in die beiden Untergruppen restaurativ und reflexiv, betont aber, dass diese beiden Kategorien nicht binär zu verstehen seien und es viel grau dazwischen gebe⁴⁹. Restaurative Nostalgie handelt eher von *nostos* und versucht sich an einer Rekonstruktion des verlorenen Heims, verfolgt also ernste Absichten. Sie versteht sich als Wahrheit und Tradition und ist oft Teil nationaler bzw. religiöser Bewegungen. Die ironische reflexive Nostalgie auf der anderen Seite beschäftigt sich mit *algia* sowie der „ambivalence of human longing and belonging“ und möchte dementsprechend lieber im Zustand des Sehnsens verbleiben als dieses zu befriedigen. Sie ist mehr von Details als Symbolen fasziniert und kann viele Orte und Zeiten umfassen. Außerdem ist sich reflexive Nostalgie sowohl des steten Fortgangs der Zeit als auch der Unwiederbringlichkeit der Vergangenheit bewusst⁵⁰.

Nostalgie ist gerade in der heutigen, vom Wunsch nach Erhalt geprägten Zeit wesentlich⁵¹, was auch mit Speichertechnologie zusammenhängt. Diese habe laut Boym zwar ursprünglich versprochen, die Lücke von Deplatzierung bzw. Distanz⁵² zu schließen, stattdessen seien Technologie und Nostalgie aber voneinander abhängig geworden⁵³. Dies geschehe beispielsweise durch moderne Methoden des Marketings, was zusammen eine „ersatz nostalgia“ oder auch „‘false‘ nostalgia“⁵⁴ hervorbringe, die ein Sehnen nach „things you never thought you had lost“⁵⁵ stimuliere. Für Vaporwave bedeute dies, dass eine „phantasmal and liminal *remembering experience* in which memory both happens and does not happen“ geschaffen werde⁵⁶. Dazu kommt noch, dass die Globalisierung lokale Bindungen stärke. Trotz der Faszination für das globale Dorf fände man sich nämlich in einer zersplitterten Welt, in der Nostalgie einen Schutzmechanismus der Kontinuität bilde⁵⁷.

Am Beispiel von Star Wars verdeutlicht Mark Fisher, dass es bei Nostalgie sehr stark darum gehe, die Abenteuer der Kindheit auf einer tieferen Sinnesebene wieder zu erleben⁵⁸. Im Sinne von Fredric Jamesons „nostalgia mode“ handele es sich aber weniger um psychologische Nostalgie, sondern vielmehr um formale. Fisher erklärt, dass Nostalgiker heutzutage weniger von zum Beispiel neuer Musik abgestoßen seien, als vielmehr von ihrer Gleichheit. Es fehle der Schock, stattdessen bleibe nur

⁴⁶ Reynolds 2012, XXIX.

⁴⁷ Lindenberger/Stahl 2014, 232.

⁴⁸ Reynolds 2012, XXVI.

⁴⁹ Boym 2007, 13.

⁵⁰ Ibid., 13-15.

⁵¹ Schrey 2014, 27.

⁵² Im Original „displacement“.

⁵³ Boym 2007, 10.

⁵⁴ Niemeyer 2014, 9.

⁵⁵ Boym 2007, 10.

⁵⁶ Glitsos 2018, 106.

⁵⁷ Ibid., 10.

⁵⁸ Fisher 2014, 13.

Endlichkeit, Erschöpfung und das Gefühl nach dem Höhepunkt zu leben⁵⁹. Ein gewisser Fehlschluss liegt hierbei jedoch vor, denn zum einen ist die abgeschlossene Vergangenheit wesentlich einfacher greifbar als die flüchtige Gegenwart und zum anderen ist es im Nachhinein einfacher einem Genre revolutionären Charakter zuzuschreiben, gerade wenn dieses im Untergrund entsteht⁶⁰. Ganz abgesehen davon habe sich auch die soziale Struktur im Pop geändert. In früheren Jahrzehnten waren Popkultur und insbesondere Musik essentieller Teil der Jugendsubkulturen, welche dann sogar für ganze Generationen prägende Erfahrungen bildeten. Heutzutage allerdings sei es nicht länger der Fall, dass der Stil einer Jugendkultur eng mit einer bestimmten Musik verbunden sei. Zudem sei andersherum auch Popmusik längst nicht mehr nur Domäne der Jugend, sondern werde auch weiterhin von den älteren Generationen konsumiert. Aus diesem Grund könne man auch nicht mehr die Theorien von Subkulturen auf die heutige Retrokultur im Pop anwenden⁶¹. Jean Hogarty setzt sich stattdessen für den Begriff der „generation units“ ein, die im Grunde eine Untergruppe von Generationen darstellen. Für diese Thematik interessant sind insbesondere die Millennials, also die Geburtsjahre 1980 bis 2000, da für sie kennzeichnend sei, von den Gespenstern einer futuristischeren Vergangenheit heimgesucht zu werden⁶². Es gibt zwar Anzeichen dafür, dass Synthwave stark von Millennials geprägt wird, welche Bedeutung diese Alterskohorte aber für das Genre tatsächlich hat, müsste eine gesonderte Untersuchung klären.

Zuletzt ist im Zusammenhang mit Synthwave noch ein Aspekt interessant. Das Genre ist sehr stark von den 1980er Jahren inspiriert und kann entsprechende nostalgische Bedürfnisse erfüllen. Allerdings hören auch viele Menschen die Musik, die die 80er Jahre selbst gar nicht oder nur kaum miterlebt haben. Die Vorstellung Nostalgie für eine Zeit zu empfinden, die man gar nicht miterlebt hat oder die womöglich gar nicht geschehen ist, fordere Jim Jupp, Mitgründer von Ghost Box Records und die Person hinter Belbury Poly, künstlerisch heraus, indem er Samples mit „evocative and referential newly recorded materials“⁶³ verwende. Auf der anderen Seite schreibt Synthwavemusiker VHS Dreams: „Synthwave creates a feeling of nostalgia for those who experienced the 80's. But what's the case for those who didn't? A lot of millenials [sic] listen to it. We know that one can be nostalgic for older times via second hand experiences. That's far more interesting to me, artistically speaking, cause it opens a door to strange concepts about memory and identity.“⁶⁴

Die Produzenten sind sich also selbst des Phänomens bewusst. Seegers schreibt dazu unter den Stichworten Selbst- und Fremdverortungen, dass diejenigen, die eine Zeit selbst miterlebten, Nostalgie verspüren, jene Vergangenheit dann für die Jüngeren idealisiert werde und die Kulturindustrie Bedürfnisse entsprechend bediene⁶⁵. Jean Hogarty beschäftigt sich mit diesem Phänomen unter dem

⁵⁹ Ibid., 11 & 7.

⁶⁰ Fisher schreibt über den ihm zufolge völlig neuartigen Stil Jungle, dass Musik aus dem Untergrund sogar noch länger brauche, um vom Mainstream wahrgenommen zu werden, siehe Fisher 2014, 30.

⁶¹ Hogarty 2017, 8.

⁶² Ibid., 25.

⁶³ Parker/Croggon 2014, Abschnitt 11.

⁶⁴ VHS Dreams, *Facebook*, 19. Juli 2018,

<https://www.facebook.com/vhsdreamsofficial/photos/a.1493606567541185/2187233901511778/?type=3&theater> (letzter Abruf: 15. März 2019).

⁶⁵ Seegers 2014, 94.

Begriff der mit Hauntology⁶⁶ verwobenen „vicarious memories“. Sie bringt im Zuge dessen das Beispiel einer jungen Irin, die aufgrund ihrer Vorliebe für The Smiths nicht nur Interesse, sondern sogar Erinnerungen an das Vereinigte Königreich der 80er Jahre unter Margaret Thatcher habe, obwohl sie diese Zeit nie miterlebt hat⁶⁷. In Verbindung damit äußert der Musiker Ariel Pink eine interessante Position, nämlich dass diejenigen, die eine vergangene Zeit nur aus der Auseinandersetzung kennen würden, tatsächlich innerhalb dieser nostalgischen Räume leben könnten, weil sie die eigentliche Zeit nicht miterlebten⁶⁸. Vor allem seien diese „vicarious memories“ dadurch zu erklären, dass zum einen heute durch einen weniger stark ausgeprägten Konflikt zwischen verschiedenen Generationen die Musik der älteren Generationen nicht abgelehnt, sondern bewundert würde. Zum anderen würden die heute sehr präsenten Medien diese Dynamik verstärken, sodass junge Leute ihrer eigenen Gegenwart gegenüber desillusioniert seien und von der vermeintlichen besseren, authentischeren Vergangenheit heimgesucht würden⁶⁹. Die phantastische Anreicherung der Erinnerung sei zwar schon immer bekannt gewesen, völlig neu aber sei die Verbindung von „vicarious memories“ und Nostalgie, obwohl frühere Annahmen eine solche ausgeschlossen hätten⁷⁰. Eine weitere Neuerung bestehe darin, dass Nostalgie nicht länger objektgebunden sei, sondern mithilfe einer Formel erzeugt werden könne, zum Beispiel durch das Hinzufügen visueller Makel zu einer Fotografie. Bartholeyns resümiert: „the cult of the referent is being replaced by the cult of the reference“.⁷¹ Solche Bilder könnten als Mittel verstanden werden, unmittelbar in den Genuss Erinnerungsaktes zu kommen und sich so auch bewusster der aktuellen Zeit und den eigenen Gefühlen anzunähern, sodass Bartholeyns fragt, ob ein solches Verhalten nicht gar als ein Zeichen von Ängstlichkeit aufgefasst werden könnte⁷². Diese Einsichten zeigen, dass Nostalgie in höchstem Maße mit Empfindung und Gefühl verknüpft ist. Kritik und Reflektion finden nur bedingt statt. Auch im Beispiel der jungen Irin hatte die Auseinandersetzung nur indirekt mit Nostalgie zu tun. Es ist aber wenig überraschend, dass man sich nach einer romantisierten Vergangenheit sehnt, da dies, wie bereits angesprochen, in Erinnerung ohnehin der übliche Fall ist.

Retro

Das Phänomen Retro ist für Synthwave, schließlich auch als Retrosynth oder Retrowave bekannt, von zentraler Bedeutung. Der Begriff habe seine heutige Bedeutung infolge Guffey in den 1970er Jahren erhalten, wo er eine abweichende Form des institutionalisierten Revivalism dargestellt habe⁷³, sei mittlerweile aber durch jahrzehntelange Nutzung im Alltag eigenständig geworden. Aufgetaucht sei der Begriff jedoch schon knapp ein Jahrzehnt früher, nämlich nach der Rückkehr des Astronauten John

⁶⁶ Siehe das entsprechende Kapitel.

⁶⁷ Hogarty 2017, 83.

⁶⁸ Reynolds 2012, XXVI.

⁶⁹ Hogarty 2017, 84 & 80.

⁷⁰ Ibid., 84.

⁷¹ Bartholeyns 2014, 65.

⁷² Ibid., 67.

⁷³ Guffey 2007, 13.

Glenn, der als erster US-Amerikaner die Erde umkreiste. Die bei der Landung verwendeten Retroraketen seien hauptverantwortlich dafür gewesen, dass das Wort Retro, begleitet vom Thema Raumfahrt, ins öffentliche Bewusstsein gelangt sei⁷⁴. Simon Reynolds kritisiert diese Erklärung allerdings als unwahrscheinlich und ist seinerseits der Meinung, dass der Ausdruck entstand, indem das Präfix von „retrospection“ oder „retrogressive“ abgekoppelt wurde, sodass es als Gegenbegriff zu „pro“ gesehen werden könne⁷⁵. Ebenso bietet Reynolds eine Definition des Phänomens. Er nennt Retro

„a self-conscious fetish for period stylisation (in music, clothes, design) expressed creatively through pastiche and citation. Retro in its strict sense tends to be the preserve of aesthetes, connoisseurs and collectors, people who possess a near-scholarly depth of knowledge combined with a sharp sense of irony. But the word has come to be used in a much more vague way to describe pretty much anything that relates to the relatively recent past of popular culture“⁷⁶.

Es geht also um die Vorliebe für eine Epoche, hauptsächlich der Popkultur, die in Form von Zitaten und Collagen immer wieder auftritt. Auch die für Pop im Allgemeinen⁷⁷ und Synthwave im Speziellen typische Intermedialität wird angedeutet. Für diese Thematik kann sicher sowohl der erste als auch der letzte, sehr allgemeine Teil übernommen werden. Gerade die im letzten Teil ausgedrückte Vagheit und weite Verbreitung scheinen in diesem Zusammenhang angebracht, da das Internet als Hauptmedium des Genres beide Aspekte vor allem in Form von Nutzerkommentaren vereint. Problematischer hingegen ist der zweite Teil, der die soziale Dimension ausleuchtet, vor allem weil Reynolds nicht konkretisiert, worauf sich das angesprochene Wissen bezieht. Sollte er die Retrobewegung selbst meinen, kann man seiner Einschätzung eingeschränkt zustimmen. Schließlich handelt es sich bei Synthwave um Musik, die abseits des Mainstreams im Internet zu finden ist und nach der man aufgrund fehlender Breitenwirkung suchen muss. Wegen dieser nötigen Auseinandersetzung ist es auch wahrscheinlicher, in die Gefilde von „aesthetes, connoisseurs and collectors“ vorzudringen. Sollte Reynolds aber Kenntnis des Ausgangsmaterials meinen, so erscheint dieser Teil der Definition für Synthwave problematisch, denn manche Fans haben die 80er gar nicht miterlebt⁷⁸, können also nur auf indirekte Kenntnis der damaligen Popkultur zurückgreifen.

Simon Reynolds nennt insgesamt vier verschiedene Aspekte, die Retro ausmachen würden⁷⁹. Zunächst spricht er die zeitliche Dimension des Retro an. Typischerweise sei dies die unmittelbare Vergangenheit, an die man sich noch erinnern könne⁸⁰. Allerdings erwähnt Elizabeth Guffey: “Retro implicitly invokes what is yet to come, as well as what has passed”⁸¹, was sehr der Aussage Svetlana Boym, dass Nostalgie sowohl retro- als auch prospektiv sein könne⁸², nahekommt. Daraus ergeben sich

⁷⁴ Ibid., 12.

⁷⁵ Reynolds 2012, XXXI.

⁷⁶ Ibid., XII.

⁷⁷ Siehe beispielsweise Diederich Diederichsens Definition von Popmusik, Diederichsen 2014, XI.

⁷⁸ Siehe den bereits besprochenen Facebook-Post von VHS Dreams, *Facebook*, 19. Juli 2018,

<https://www.facebook.com/vhsdreamsofficial/photos/a.1493606567541185/2187233901511778/?type=3&theater> (letzter Abruf: 15. März 2019).

⁷⁹ Reynolds 2012, XXX-XXXI.

⁸⁰ Ibid., XXX.

⁸¹ Guffey 2006, 23.

⁸² Boym 2007, 8.

fast zwangsläufig der Retrofuturismus sowie die auch im Synthwave existenten Konstruktionen alternativer Zukunftsvisionen. Zweitens gebe es ein „element of exact recall“, also die unmittelbare Verfügbarkeit von Aufnahmen aus der Zeit, mithilfe derer man dann ein exaktes Replikat der Zeit erstellen könnte. Daneben liege der Fokus auf Artefakten der Pop- und nicht der Hochkultur, was frühere, vergleichbare Bewegungen ausgezeichnet habe. Zuletzt zeichne Retro aus, die Vergangenheit nicht verklären zu wollen, sondern sich nur daran zu vergnügen. Daher sei Retro auch nicht „scholarly and purist but ironic and eclectic“, weil oftmals verschiedene Elemente collagenartig neu zusammengesetzt würden⁸³. In Übereinstimmung damit ordnet Marcus Erbe Retro der reflexiven Nostalgie im Boym'schen Sinne zu. Restaurativ könne Retro nicht sein, da es nicht an einer „durch mühsame Quellenforschung ermöglichten Bewahrung früherer Praktiken“ interessiert sei⁸⁴. Andererseits entwickeln Michael Pickering und Emily Keightley im Bereich des Marketings den Begriff „retrotyping“. Dieser basiere auf regressiver Nostalgie, bei der durch Selektion idealisierter Bilder der Vergangenheit nur der nostalgische Aspekt des Sehns bedient werde und nicht jener des schmerzvollen Verlusts⁸⁵. Beim „retrotyping“ selbst ginge es darum die Wirtschaftlichkeit nicht zu gefährden, sodass gefeierte Elemente der Vergangenheit hervorgehoben und problematische ausgelassen würden⁸⁶. Eine ähnliche Dimension der Selektion erwähnt auch der Musiker Robert Parker, wenn er Synthwave als „nostalgia with selective memory loss“ bezeichnet⁸⁷.

In jedem Falle findet eine Verzerrung statt und man gerät schnell in den Bereich der „vermeintlich guten, alten Zeit“. Einschränkenderweise muss man hinzufügen, dass sich im Fall von Synthwave keine direkten Aussagen zu einer vermeintlich besseren Vergangenheit finden lassen. Der Produzent DJ Ten äußert zwar in einem Interview über die 80er Jahre, der „way of life seemed a lot simpler back then“, schickt dem aber stark relativierend voraus „it was rough back then“⁸⁸. Man könnte aber, gerade im Licht von Heike Webers Auffassung, im Pop von aktivem statt passivem Konsum auszugehen und demnach nicht von Rezipienten, sondern einflussnehmenden Nutzern zu sprechen⁸⁹, einen Unterschied zwischen dem Material und seiner späteren Verarbeitung durch jene Nutzer in Betracht ziehen. Wenn zum Beispiel ein Lied von Robert Parker featuring Miss K mit dem bezeichnenden Namen *85 ' Again* vom Kanal *Are Sounds Elektrik?*⁹⁰ mit Videoaufnahmen unterlegt wird, die wahrscheinlich 1986 in einer Diskothek aufgenommen wurden, wie ein anderes Video

⁸³ Reynolds 2012, XXX-XXXI.

⁸⁴ Erbe 2017, 270.

⁸⁵ Pickering/Keightley 2014, 84.

⁸⁶ Ibid., 88.

⁸⁷ Robert Parker. ‚Synthwave is nostalgia with selective memory loss‘. Swedish synthwaver discusses the genre and his double life as a doctor, Interview von Yinmai O'Connor, *TimeOut Beijing*, 7. Februar 2017, <http://www.timeoutbeijing.com/features/Nightlife-Features/156524/Robert-Parker-Synthwave-is-nostalgia-with-selective-memory-loss.html> (letzter Abruf: 28. März 2019).

⁸⁸ DJ Ten Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 30. März 2018, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/dj-ten-interview> (letzter Abruf: 27. März 2019).

⁸⁹ Weber 2014, 160.

⁹⁰ Are Sounds Elektrik?: Robert Parker – '85 Again (feat. Miss K) Club Dancers, *YouTube*, 20. April 2016, <https://youtu.be/dMfht5eiYG8> (letzter Abruf: 27. März 2019), einem Kommentar des Kanalinhalters zufolge ist diese Version des Liedes um ca. 5% dem Original gegenüber verlangsamt.

nahelegt⁹¹, und die Kommentare sich sehr stark nostalgisch äußern⁹², scheint dabei nur wenig Ironie im Spiel zu sein. Auch in den Lyrics ist ein solcher Wandel zu erkennen. Eingeleitet werden diese mit einem nostalgischen Sehnsuchtsgefühl („Still hanging on, to hold what is lost“), welches damit bekämpft wird, dass man vorgeben wolle, es sei wieder 1985 („And we’ll pretend it’s ’85 again“). In der letzten Zeile ist daraus jedoch quasi restaurative Absicht geworden („And we’ll have ’85 again“). Man kann aus einem solchen Beispiel schließen, dass es nutzungsbedingt zur Entstehung von „nostalgischen Räumen“ kommen kann, die über eine bloße Ironie hinauszugehen scheinen. Darin kann man die Sehnsucht nach einer Vergangenheit sehen, in der die Zukunft noch rosiger erscheint⁹³ als im übersättigten, digitalisierten Heute⁹⁴ und in die man sich dementsprechend wünscht. Auf der anderen Seite muss klar eingeschränkt werden, dass es sich in diesem Beispiel um einen Fall handelt, der zwar naheliegend erscheint, dem Material selbst aber nicht unbedingt inhärent ist und somit auch nicht notwendigerweise daraus abgeleitet werden muss. Es gibt zahllose Beispiele im Bereich von Synthwave, die stark ironisch und eklektizistisch mit ihrem Ausgangsmaterial umgehen, beispielsweise das Filmprojekt *Kung Fury* (2015). Darüber hinaus sei es ohnehin nicht möglich, die Vergangenheit wiederherzustellen, da es immer zu „Discrepancies in texture“ komme, nicht zuletzt aus Gründen wie moderner Produktion, wie Mark Fisher in Bezugnahme auf Fredric Jameson schreibt⁹⁵.

Die heutige, extrem schnelllebige Zeit könne uns von unserer Umgebung und selbst unserer jüngsten Vergangenheit entfremden⁹⁶, sodass es wenig überraschend ist, sich an eine nostalgische Vergangenheit zu wenden und an Bekanntem festzuhalten. Insbesondere vom Verschwinden bedrohte Dinge könnten als veraltet verehrt werden und somit wie ein Anker fungieren⁹⁷. Allerdings ist die Idee, sich angesichts einer negativ wahrgenommenen Gegenwart in nostalgische Vergangenheits- bzw. Retrofantasien zu flüchten, keineswegs so neu, wie es beispielsweise bei Simon Reynolds erscheinen mag. Der sogenannte „Revivalism“ entstand schon im 19. Jahrhundert, da in diesem Jahrhundert die institutionalisierte Auseinandersetzung mit der Vergangenheit begann⁹⁸. Ganz abgesehen vom zeitlichen Ursprung bestehen aber essentielle Unterschiede zwischen dem institutionalisierten Geschichtsinteresse des 19. Jahrhunderts, das hauptsächlich Hoch- und Schriftkultur betraf, und dem sehr stark auf Popkultur

⁹¹ IDMM Club: JSC – 1986, *YouTube*, 7. Juni 2017, <https://youtu.be/sIQwsZs4nPk> (letzter Abruf: 27. März 2019), zudem veröffentlichte derselbe Kanal ein Video mit der Originalversion von ‘85 Again, das Videomaterial aus demselben Club zeigt, siehe IDMM Club: Robert Parker feat. Miss K – ‘85 Again, *YouTube*, 22. Juni 2017, <https://youtu.be/i6LnBqWskHg> (letzter Abruf: 27. März 2019).

⁹² So schreibt Miguel Courela: „I miss the 80’s and they miss me.“, und Alex Simovic: „At least these people look like they were having fun ...now it’s like everyone’s looking for a fight“, siehe Are Sounds Elektrik?: Robert Parker – ‘85 Again (feat. Miss K) Club Dancers, *YouTube*, 20. April 2016, <https://youtu.be/dMfht5eiYG8> (letzter Abruf: 27. März 2019).

⁹³ DJ Ten erklärt seine Liebe zu den 80ern wie folgt: „I love the optimism the 80’s had“, siehe DJ Ten Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 30. März 2018, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/dj-ten-interview> (letzter Abruf: 27. März 2019).

⁹⁴ Gemäß Boym sei Nostalgie eng mit der Moderne verwoben und mache sich Kindheit und Traum zunutze, um gegen „the modern idea of time, the time of history and progress“ zu rebellieren, siehe Boym 2007, 8.

⁹⁵ Fisher 2014, 11.

⁹⁶ Lowenthal 2015, 28.

⁹⁷ Lowenthal 2015, 27-28.

⁹⁸ Festgemacht an den Fächern Geschichtswissenschaft, Archäologie und Geologie, siehe Guffey 2006, 13.

ausgerichteten Retro. Retro sei vor allem weniger ernst, selbst-reflexiver, ironischer und weniger an traditionellen Grenzen interessiert und stehe in diesem Sinne dem Postmodernismus nahe.⁹⁹ Bedenklich sei dabei laut Detlef Siegfried, dass nun „im postmodernen Allerlei auch faschistische Ästhetik als Inspirationsquelle wieder diskursfähig“¹⁰⁰ geworden sei. Für Synthwave hat sich diese Befürchtung sogar schon bewahrheitet, denn das Genre ist mittlerweile als Fashwave vereinnahmt worden, um entsprechende politische Botschaften zu transportieren¹⁰¹.

In der Forschungsliteratur werden als den Retro bedingende Faktoren sehr oft Marktinteressen und Marketing angeführt. Laut Tina Kießling, die sich aus der Verbraucherperspektive mit der Bedeutung von Retro für den Markt beschäftigt, seien Vergangenheitsbezüge im Marketing heute allgegenwärtig. Nach einem anfänglich sehr weiten Nostalgiebegriff¹⁰², beschränkt sie sich im weiteren Verlauf hauptsächlich auf persönliche („The way I was“) und historische Nostalgie („the way it was“)¹⁰³. Gen Ende kommt Kießling zu dem Schluss, dass die beiden grundsätzlich verschieden seien und bestimmtes Konsumverhalten nur durch jeweils einen der beiden Typen zu erklären sei¹⁰⁴. Es erscheint jedoch fragwürdig, ob die sonst mit Retro verbundenen Marktinteressen auch auf Synthwave übertragbar sind, denn das Genre besteht abseits großer Plattenfirmen¹⁰⁵. Auch Marcus Erbe weist auf den Umstand hin, dass die Entwicklung der Popmusik nicht zu vereinheitlichen sei, da man zwar marktorientierte Popkultur finde, aber individuelle Umstände einen großen Unterschied machen könnten¹⁰⁶. Vor allem wird Synthwave bei kleineren, darauf spezialisierten Plattenfirmen wie *NewRetroWave*¹⁰⁷ oder *Rosso Corsa Records*¹⁰⁸ veröffentlicht. In anderen Fällen erscheint Synthwave bei Plattenfirmen, die sich in Genres verdient gemacht haben, die mit Synthwave verwandt sind oder einen Einfluss darstellen. Beispiele dafür bilden *Blood Music*¹⁰⁹, das sonst vor allem Metal herausbringt, und *Lakeshore Records*¹¹⁰, auf dem viele Soundtracks von Filmen und Videospielen erscheinen. Gerade zu Beginn ihrer Karriere veröffentlichen manche Musiker ihre Musik auch selbst im Internet. In anderen Fällen gründen die Künstler auch ihre eigenen Plattenfirmen. *Rosso Corsa Records* entstand auf Betreiben von Lazerhawk und Miami Nights 1984 und hinter *No Quarter Prod*¹¹¹ steht Carpenter Brut. Für ihn sei es allen voran um die Wahrung seiner Selbstständigkeit und seiner künstlerischen Integrität

⁹⁹ Ibid., 21.

¹⁰⁰ Siegfried 2014, 45.

¹⁰¹ Harper 2017, 63-64, zu den führenden Vertretern des Genres zähle ein Produzent namens C Y B E R N Δ Z I, der sich mit Titeln wie *Galactic Lebensraum* einen Namen gemacht habe.

¹⁰² Nostalgie als „die Sehnsucht nach bzw. die Bewunderung von Vergangenen“, siehe Kießling 2013, 1-2.

¹⁰³ Kießling 2013, 45.

¹⁰⁴ Ibid., 207-208.

¹⁰⁵ So sehen Cartwright, Besson und Maubisson ihre Ergebnisse zum Konsum von Retromusik zum Beispiel als „of interest to major music companies and other stakeholders“, siehe Cartwright/Besson/Maubisson 2013, 475.

¹⁰⁶ Erbe 2017, 267.

¹⁰⁷ *NewRetroWave*, <https://newretrowave.com/> (letzter Abruf: 28. März 2019).

¹⁰⁸ *Rosso Corsa Records*, <http://rossocorsarecords.com/> (letzter Abruf: 28. März 2019).

¹⁰⁹ *Blood Music*, <http://www.blood-music.com/> (letzter Abruf: 29. März 2019).

¹¹⁰ *Lakeshore Records*, <http://www.lakeshorerecords.com/> (letzter Abruf: 29. März 2019).

¹¹¹ *No Quarter Prod*, <https://www.noquarterprod.com> (letzter Abruf: 28. März 2019).

gegangen¹¹². Auch gilt es zu bedenken, dass die Musik nicht für jeden Produzenten im Genre die Haupttätigkeit darstellt. Lazerhawk entschied sich beispielsweise erst nach 3 veröffentlichten Alben dazu, dem Musikmachen hauptberuflich nachzugehen¹¹³. Der Schwede Robert Parker ist von Beruf eigentlich Arzt, übt diesen Beruf allerdings nur noch halbtags aus, um mehr Zeit für die Musik zu haben¹¹⁴.

Die wahrscheinlich einschlägigste Veröffentlichung der letzten Jahre auf dem Gebiet Retro ist Simon Reynolds *Retromania*, worin sich der Autor mit Popkultur, insbesondere Popmusik, auseinandersetzt. Dort seien Retrotendenzen am sowohl stärksten als auch seltsamsten, da Pop mit Gegenwart und Jugendlichkeit verknüpft sei, was fernab der Nostalgie liege¹¹⁵. Im Wesentlichen geht es darum, dass Pop heutzutage statt vorwärts zurückblicke. Zum ersten Mal sei Innovation gegen eine Besessenheit mit den kulturellen Artefakten der eigenen, unmittelbaren Vergangenheit ausgetauscht worden¹¹⁶. Aufgegriffen wird dieser Ansatz auch von Maël Guesdon und Philippe Le Guern, denen zufolge Fortschritt einer Logik der Kulturindustrie im Sinne Adornos habe weichen müssen. Sie fragen, ob Pop als ästhetische Bewegung aufgrund seiner nostalgischen Natur zur Verarmung verdammt sei¹¹⁷.

Retromania ist zwischenzeitlich weit rezipiert, aber auch von verschiedenen Seiten kritisiert worden. Marcus Erbe erkennt zwar an, dass das Buch viele neue Impulse geliefert habe, sieht aber insgesamt die Problematik, dass „retrospektiv geadelte Erfahrungen aus Kindheit und Jugend“ für die Bewertung heutiger Popkultur herangezogen würden¹¹⁸. Daneben handle es sich bei *Retromania* nicht um einen Fachtext und aus musikwissenschaftlicher Sicht könne einiges als innovativ bezeichnet werden, was Reynolds als Stillstand verstehe, unter anderem „Transkription, Arrangement, Fassung, Variation und Zitat“¹¹⁹. Erbe beanstandet zudem, dass Reynolds hauptsächlich den Mangel an neuen Formen beklage, während die Kategorie Sound in der Diskussion ausgeblendet werde¹²⁰. Alexa

¹¹² Carpenter Brut Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 10. Juni 2017, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/carpenter-brut-interview> (letzter Abruf: 28. März 2019).

¹¹³ Siehe Lazerhawk, *Facebook*, 14. November 2011, [https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1352974574712679&id=302433556433458&_xts__\[0\]=68.ARBRY9gUDJQJeVli6r-nSQZ-KyMTXHwRWfZJHJUTy9OxqKsZ96TsCi5sU2c58RIYv2pK-8G2F6Cqi3NXWCsmCyLrjbE1Vak-7L820Ur6e2q6Cng33BBdopM9XJdH591WsfH2PT1Tosh1LE1qpVofjiPnZcx94583nOs9y-Z1eg5C7lnmN8ICRAyUpdTmIfTsEaRfx6dynuJHeE5buNPupGrs82XYemr0D_70YuCqSdTj9wfxYU8Eni0-oK_WxrD-nDRj0uJFPAMdisHEf3Fu7WN7Pmu4AyQ9K8aY1DzqpmETyrON8dufLsOjoSsedHw3eUdNRpFITNcj757R0Dh3XHA&_tn=-R](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1352974574712679&id=302433556433458&_xts__[0]=68.ARBRY9gUDJQJeVli6r-nSQZ-KyMTXHwRWfZJHJUTy9OxqKsZ96TsCi5sU2c58RIYv2pK-8G2F6Cqi3NXWCsmCyLrjbE1Vak-7L820Ur6e2q6Cng33BBdopM9XJdH591WsfH2PT1Tosh1LE1qpVofjiPnZcx94583nOs9y-Z1eg5C7lnmN8ICRAyUpdTmIfTsEaRfx6dynuJHeE5buNPupGrs82XYemr0D_70YuCqSdTj9wfxYU8Eni0-oK_WxrD-nDRj0uJFPAMdisHEf3Fu7WN7Pmu4AyQ9K8aY1DzqpmETyrON8dufLsOjoSsedHw3eUdNRpFITNcj757R0Dh3XHA&_tn=-R) (letzter Abruf: 28. März 2019).

¹¹⁴ Robert Parker. ‚Synthwave is nostalgia with selective memory loss‘. Swedish synthwaver discusses the genre and his double life as a doctor, Interview von Yinmai O’Connor, *TimeOut Beijing*, 7. Februar 2017, <http://www.timeoutbeijing.com/features/Nightlife-Features/156524/Robert-Parker-Synthwave-is-nostalgia-with-selective-memory-loss.html> (letzter Abruf: 28. März 2019).

¹¹⁵ Reynolds 2012, XVIII-XIX.

¹¹⁶ „obsessed with the cultural artifacts of *its own immediate* past“, Reynolds 2012, XIII.

¹¹⁷ „It raises the question of whether pop culture, through its nostalgic nature driving itself to always use more of its own references, has progressively become an aesthetic movement doomed to depletion“, Guesdon/Le Guern 2014, 73.

¹¹⁸ Erbe 2017, 269 & 278.

¹¹⁹ *Ibid.*, 266.

¹²⁰ *Ibid.*, 273.

Geisthövel und Bodo Mrozek kritisieren *Retromania* für die „abwehrende“ Haltung in Bezug auf „Geschichtlichkeit und Geschichtsbewusstsein in der Popkultur“¹²¹. Zu einer ähnlichen Beurteilung kommen James Parker und Nicholas Croggon, die eine umfassende Kritik der zeitgenössischen Musikkritik entwerfen, sich dabei aber besonders auf Reynolds Monographie beziehen. Ihnen zufolge sei nämlich nicht die Musik so von der Vergangenheit besessen, sondern ihre Kritiker. Besonders gehe es um die Ideen von ‚novelty‘ und ‚historical progress‘, wofür die Autoren beispielhaft das mit Schockwirkung verbundene Aufkommen von Genres wie Rock‘n‘Roll oder Hip-Hop anführen. Reynolds negative Besprechungen verschiedener Musikstile, die er als ‚recycelt‘ bezeichnet, welche sich teilweise aber offen der Innovation widersetzen, stünden in genau dieser Tradition. Dies erkläre den großen Anklang, auf den *Retromania* gestoßen sei¹²². Als einen der Hauptgründe für diese Fixation auf Vergangenes sehen Parker und Croggon die allgegenwärtige Verfügbarkeit von Musik dank digitaler Speicher und des Internets, wodurch Urteile allzu häufig nur auf Referenzen aufgebaut würden¹²³. Sie weisen überdies, sich auf Boris Groys beziehend, noch auf den Umstand hin, dass mit dem Konzept von Fortschritt unausweichlich auch jenes der Obsoleszenz verbunden sei, was besonders an aufeinanderfolgenden technischen Modellen deutlich werde. Diesem destruktiven Fortschritt der Geschichte könne man nun begegnen, indem man nicht mehr versuche die Kunst der Zukunft zu schaffen und sich von der Idee der Erfindung zu jener der Entdeckung wende¹²⁴. Daft Punks Album *Random Access Memories* (2013) nehme zwar auch eine kritische Haltung der Geschichte gegenüber ein, bleibe aber der Vorstellung verhaftet, dass man in der Zeit zurückgehen müsse, um an neuen, lebendigen Klängen teilzuhaben. Somit würden sowohl Daft Punk als auch Reynolds offenbaren „how old both of their conceptions of the ‚new‘ really are“¹²⁵. Reynolds entgehe genau das, was auch Retromusik im Wesentlichen ausmache, nämlich dass es dieser nicht darum gehe, die Geschichte weiter voranzutreiben, sondern völlig neue Geschichten zu formulieren.¹²⁶

Retrofuturismus

Wie schon im vorigen Kapitel gezeigt wurde, ergibt sich der Retrofuturismus fast zwangsläufig aus dem Retro, weil dieser mit der Vergangenheit auch deren utopische und idealistische Vorstellungen bewahre¹²⁷. Um diese Zukunftsvisionen der Vergangenheit geht es im Retrofuturismus. Laut Elizabeth Guffey beruhe das Konzept darauf, dass sich in den 70er Jahren die Vorstellungen von der Zukunft geändert hätten. Obwohl auch dieses Jahrzehnt von erheblichem technischem Fortschritt geprägt wurde, sei dieser nun im Lichte von Umweltverschmutzung und Verschwendung von Ressourcen kritischer

¹²¹ Geisthövel/Mrozek 2014, 11.

¹²² Parker/Croggon 2014, Abschnitt 3.

¹²³ Ibid., Abschnitt 4.

¹²⁴ Ibid., Abschnitt 7, musikalische Beispiele dafür seien 4‘33“ von John Cage oder *Music for Airports* von Brian Eno, siehe Abschnitt 8.

¹²⁵ Ibid., Abschnitt 12.

¹²⁶ „not moving history forward, but formulating new histories entirely“, Parker/Croggon 2014, Abschnitt 13.

¹²⁷ Guffey 2006, 24.

wahrgenommen worden als zuvor. Es sei das Gefühl aufgekommen, dass die neuen Technologien zwar den Zukunftsvorstellungen vergangener Tage entsprächen, das Alltagsleben aber „lacked the dazzle that earlier versions of the future had promised“¹²⁸. Vor diesem Hintergrund habe sich nun auch das Bild der Zukunft gewandelt, die nun weniger optimistisch betrachtet worden sei, sodass man sich stattdessen der Vergangenheit zugewendet habe. Entscheidend für das Konzept ist die „discrepancy between what the future once represented and what it no longer means“¹²⁹. Auf dieser Grundlage ist es nicht überraschend, dass Francis Fukuyamas These vom Ende der Geschichte von Mark Fisher so interpretiert wird, dass das Verschwinden des Kommunismus Anfang der 90er Jahre bei Menschen ein Gefühl von (systemischer) Alternativlosigkeit hervorgerufen habe¹³⁰. Der Retrofuturismus, gespeist aus den positiven Zukunftsvisionen der Vergangenheit, fungiere nun als Lieferant von optimistischen Alternativwelten¹³¹ und kann somit als Mittel der Realitätsflucht gesehen werden.

Anders berichtet Simon Reynolds vom britischen Musiker Burial. Dieser denke nämlich, dass die Musik von „lost producers“ nicht die Vergangenheit sei, sondern weiterhin die Zukunft, weil die Musik das damals schon bedeutet habe¹³². Laut Reynolds löse Burial die Widersprüche des Retrofuturismus also, indem er sich vorstelle, die Musik sei wie eine Brücke in die Zukunft, die einmal angefangen, aber nie vollendet wurde und nun im Leeren hänge¹³³. Einerseits offenbart diese Aussage trotz gegenteiliger Versicherung Burials, dass auch er nostalgisch der Idee von geschichtlichen Fortschrittsmomenten anhängt. Andererseits betont der Musiker den Untergrundcharakter von Jungle, Rave und Hardcore, sodass man sich darüber Gedanken machen kann, ob etwas Vergangenes nicht auch als zukünftig wahrgenommen werden kann, wenn man sich dessen Existenz überhaupt nicht bewusst gewesen war. Amanda Lagerkvist zeigt am Beispiel von Shanghai, dass dort in industriellem Maßstab Erinnerungsorte produziert würden¹³⁴, die vergangene Vorstellungen der Zukunft umfassen. Auf dieser Basis würden besonders westliche Eliten durch „embodied performances of memory“¹³⁵ dafür sorgen, dass die Zukunft der Stadt gestaltet werde¹³⁶. Dieses Beispiel verdeutlicht, wie sehr Retrofuturismus Einfluss auf Gesellschaft und Politik nehmen kann, wobei gerade wirtschaftliche Interessen, wie beim Retro generell auch, von zentraler Bedeutung sind.

Für Synthwave muss allerdings eine Einschränkung gemacht werden. Im Intro zum Album, das den Film *Turbo Kid* (2015) unterlegt, heißt es: „This is the future. This is the year 1997“¹³⁷. Wie dem

¹²⁸ Ibid., 154.

¹²⁹ Ibid., 152.

¹³⁰ Fisher 2014, 19.

¹³¹ Abend/Bonner/Weber 2017, 27.

¹³² Reynolds 2012, 394.

¹³³ Ibid., 394.

¹³⁴ In Form von Werbung, Bildern, Musik, Büchern, alten Labels, Museen, Restaurants aber vor allem Filmen, siehe Lagerkvist 2013, 11.

¹³⁵ Lagerkvist 2013, 3.

¹³⁶ Ibid., 4.

¹³⁷ Le Matos: Intro, *Chronicles of the Wasteland*, *Bandcamp*, 4. Dezember 2015, <https://lematos.bandcamp.com/album/chronicles-of-the-wasteland-turbo-kid-original-motion-picture-soundtrack> (letzter Abruf: 18. April 2019), 0:55-1:00.

Zitat zu entnehmen ist, bewegt man sich auch in diesem Falle in einem retrofuturistischen Kontext. Allerdings ist der Film keine Darstellung einer alternativen Utopie, sondern einer Dystopie. Der gesamte Wortlaut des Samples lautet nämlich: „This is the future. The world as we know it is gone. Acid rain has left the land barren and the water toxic. Scarred by endless wars humanity struggles to survive in the ruins of the old world, frozen in an everlasting nuclear winter. This is the future. This is the year 1997.“¹³⁸ Der Film spielt im sogenannten Wasteland¹³⁹, einer trostlosen und schmutzigen Gegend, die von Wasserknappheit und einem Tyrannen geplagt wird. Damit wird deutlich, dass die retrofuturistischen Alternativen im Synthwave nicht notwendigerweise positiv besetzt sein müssen. Vielmehr scheint der Wunsch zu bestehen, nicht in einer unbedingt besseren, sondern bloß in einer anderen, aufregenderen Welt zu leben als der eigenen. Darin spiegelt sich auch die bereits erwähnte Resignation technischem Fortschritt gegenüber wider.

Hauntology

Das philosophische Konzept der Hauntology geht auf Jacques Derrida zurück, der es in seinem Buch *Spectres de Marx* (1993) prägte. Im Laufe des Textes greift Derrida sehr häufig auf eine Äußerung des Protagonisten aus William Shakespeares *Hamlet*, nämlich „The time is out of joint“¹⁴⁰, zurück. Vergleichbar mit dem bisher vertretenen Zeitverständnis sieht auch Derrida die Gegenwart als „ohne gesicherte Verfung (jointure) und ohne bestimmbare Konjunktion“ an, lobt aber die Vieldeutigkeit des Zitats von Shakespeare und ergänzt, dass die Aussage auch auf den moralischen Verfall der Gesellschaft bezogen werden könne¹⁴¹. Hauptsächlich beschäftigt er sich mit der Zukunft des Marxismus, aber auch mit dem Niedergang des Kommunismus vor dem Hintergrund des Zerfalls der Sowjetunion und der anderen Staaten des Warschauer Paktes. In Reaktion darauf formulierte Francis Fukuyamas die These vom Ende der Geschichte, der zufolge liberale Demokratie und Kapitalismus die einzige verbleibende Alternative und die finale Form menschlicher Gesellschaftsordnung seien und somit die Geschichte selbst zum Abschluss gekommen sei. Derrida kritisierte diese These unter anderem damit, dass „Gewalt, Ungleichheit, Ausschluß, Hunger und damit wirtschaftliche Unterdrückung“ noch nie so viele Menschen betroffen habe¹⁴². Das Gespenst des Kommunismus aus dem *Manifest der Kommunistischen Partei* von Marx und Engels dient daneben als Metapher dafür, dass der nun vermeintlich alternativlose Kapitalismus zukünftig umso mehr vom Kommunismus heimgesucht werde, was auch von Mark Fisher übernommen wurde¹⁴³. Besonders dieses Element der Heimsuchung zeichnet das Konzept der Hauntology bzw. hantologie¹⁴⁴ aus. Das Gespenst ist zwar da, nicht sichtbar, aber doch

¹³⁸ Ibid., 0:32-1:00.

¹³⁹ Auch der Name des den Soundtrack begleitenden Albums lautet *Chronicles of the Wasteland* (2015).

¹⁴⁰ Derrida selbst schlägt hierfür die deutsche Übersetzung „aus den Fugen geraten“ vor, siehe Derrida 1993, 50.

¹⁴¹ Derrida 2016, 34-39.

¹⁴² Derrida 2016, 121, die Auseinandersetzung mit Fukuyama beginnt auf Seite 84.

¹⁴³ Fisher 2014, 19.

¹⁴⁴ Ein Kofferwort aus hanter (heimsuchen) und ontologie, also der philosophischen Disziplin, die sich mit dem beschäftigt, von dem man sagen kann, dass es existiert, siehe Derrida 2016, 25 Fußnote 10.

spürbar und stelle damit eine „paradoxe Verleiblichung“ des Geistes dar¹⁴⁵. Aufbauend darauf kommt Derrida zu dem Schluss: „Hanter ne veut pas dire être présent, et il faut introduire la hantise dans la construction même d’un concept“¹⁴⁶. Mark Fisher umschreibt diese Idee so, dass etwas nur durch die umgebende Leere klar als das erkennbar werde, was es ist, und nennt das bekannte linguistische Beispiel, dass Begriffe ihre Bedeutung nicht aus sich heraus, sondern aus dem Unterschied zu anderen Termini erlangen würden¹⁴⁷. Erweitert um den Faktor Zeit beschreibt Fisher zwei Richtungen der Hauntology: Bei der ersten gehe es um das, was „in actuality“ nicht mehr, aber als „virtuality“ noch existiere, während sich die zweite Richtung darum drehe, was es „in actuality“ noch nicht, „in virtuality“ aber schon gebe¹⁴⁸, worin sich auch der Zusammenstoß von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft spiegelt. Auch in der Figur des Gespenstes spiegelt sich der Aspekt der Zeit, denn laut Derrida sei die Wiederkehr das kennzeichnendste Element des Gespenstes und jedes Kommen eine Wiederkehr.¹⁴⁹ Sich so sehr auf eine verlorene Zukunft zurückzubedenken, sieht Jean Hogarty sogar als zentrales Gefühl, das die westlichen Gesellschaften des 21. Jahrhunderts auszeichne¹⁵⁰.

Zu den ersten, die dieses philosophische Konzept mit Musik verbanden, gehörten Mark Fisher und Simon Reynolds¹⁵¹. Die beiden hätten um 2005 den Begriff dazu benutzt, um britische Musiker, vor allem im Umfeld des Labels Ghost Box, zu beschreiben. Die Musiker des Labels beschäftigten sich insbesondere mit einer vom Fernsehprogramm der 60er und 70er Jahre inspirierten Nostalgie, würden nach entsprechenden Devotionalien der Popkultur suchen und ihre Musik vermische Analoges und Digitales wie Samples¹⁵². Insofern steht die musikalische Hauntology anderen Retrobewegungen wie Hypnagogic pop, Vaporwave oder Synthwave nahe, die ebenfalls aus Nostalgie vor allem die Popkultur vergangener Jahrzehnte als Inspirationsquelle nutzen und im akademischen wie auch journalistischen Betrieb zueinander in Bezug gesetzt werden. Eine besondere Stellung nimmt dabei die obsoleete Technik ein, auf die in jedem Fall verwiesen wird. Einerseits stellte sie ein wichtiges Medium jener Popkultur und andererseits wird sie auch teils heute noch dazu genutzt, um die sowohl analoge als auch digitale Musik zu produzieren.

¹⁴⁵ Ibid., 19.

¹⁴⁶ Derrida 1993, 255; die deutsche Übersetzung (Derrida 2016, 219) scheint weniger treffend, eher zu folgen ist der wörtlicheren englischen Übersetzung „To haunt does not mean to be present, and it is necessary to introduce haunting into the very construction of a concept“ (Derrida 2006, 202), die sich auch in Fisher 2014, 17 findet.

¹⁴⁷ Fisher 2014, 17-18.

¹⁴⁸ Ibid., 19.

¹⁴⁹ Derrida 2016, 26.

¹⁵⁰ Hogarty 2017, 32.

¹⁵¹ Reynolds 2012, 328; andersherum verweist Fisher auch auf Reynolds, siehe Fisher 2014, 20.

¹⁵² Reynolds 2012, 328.

Das Genre Synthwave

Der Begriff, die Ursprünge und die Einflüsse

Für das Genre selbst hat sich in der Mehrheit der Oberbegriff Synthwave bestätigt, nur ausnahmsweise wird ein Subgenre so bezeichnet¹⁵³. Dieser Begriff stellt außerdem das klangliche Hauptmerkmal, den Synthesizer, in den Mittelpunkt und beschreibt somit alle denkbaren Subgenres dieser Musik. Ein solches Verständnis zeigt, wie stark Genre und Bezeichnung über ihrer Klanglichkeit definiert werden, wie das zum Beispiel auch beim (Heavy) Metal in Abgrenzung zu Rock der Fall ist. Ebenso verweist der Partikel -wave auf frühere Stile wie New Wave, Minimal Wave oder Darkwave und deutet so den Retrocharakter an. Young subsumiert schlicht: “No one really knows why and some artists don’t like it, but it caught on and is growing fast”¹⁵⁴. Dass sich gerade der Begriff Synthwave durchgesetzt hat, belegt die Verwendung in Mainstreammedien wie dem *Wall Street Journal*¹⁵⁵ oder dem anscheinend einzigen bisher zum Thema erschienenen Artikel¹⁵⁶. Dazu kommt, dass beispielsweise die Plattform *RateYourMusic* nur Synthwave zur Kennzeichnung von Musik benutzt und nicht weitere Subgenres aufzählt. Retrowave hingegen kann als Oberbegriff für die ganze Bewegung gesehen werden, die auch Design, Bekleidung, Filme, Videos und Computerspiele einschließt, während Synthwave speziell die Musik bezeichnet. Ein solches Genreverständnis findet sich beispielsweise auf *Iron Skullet*¹⁵⁷ und auch Diak versteht Retrowave als „umbrella term“, der Synthwave und Vaporwave umfasse¹⁵⁸. Das Label *NewRetroWave*¹⁵⁹ fungiert zudem nicht nur als Plattform für Musik, sondern verfügt auch über Rubriken für Videos, Kunst sowie Gaming und vertreibt unter dem Namen *Akade Wear*¹⁶⁰ Kleidung, die sehr stark der Retroästhetik folgt.

Synthwave wurde allerdings schon in einem anderen Kontext als Begriff verwendet, aber es ist unklar, ob die moderne Ausformung von Synthwave Bezug darauf nimmt. Der Subreddit *synthwave* befasst sich nämlich mit elektronischer Musik aus der Zeit des Kalten Krieges wie Minimal Synth, Coldwave, frühem Industrial oder Post-Punk¹⁶¹. Daneben existiert eine Veröffentlichung namens *BIPPP French Synth Wave 1979-85*¹⁶². Eine Rezension kategorisiert diese auch unter Post-Punk oder Minimal Wave bzw. Minimal Electro und stellt gleichzeitig eine Verbindung zu French House und Musikern wie Daft Punk oder Justice her¹⁶³, die auch auf das neue Genre gewisse Einflüsse ausgeübt haben. Die Musik

¹⁵³ Solaris 2018, Abschnitt Chillwave or “Synthwave as we understand it”, zu weiterer Aufschlüsselung siehe das nächste Kapitel.

¹⁵⁴ Young 2015.

¹⁵⁵ Shah 2019.

¹⁵⁶ Diak 2018.

¹⁵⁷ Iron Skullet 2018, Abschnitt Synthwave / Retrowave.

¹⁵⁸ Diak 2018, 21.

¹⁵⁹ *NewRetroWave*, <https://newretrowave.com/> (letzter Abruf: 18. April 2019).

¹⁶⁰ *Akade Wear*, <https://akadewear.com/> (letzter Abruf: 18. April 2019).

¹⁶¹ *synthwave*, *Reddit*, <https://old.reddit.com/r/synthwave/> (letzter Abruf: 13. April 2019), ein Subreddit, namentlich oft als r/subreddit angegeben, ist eine Art spezialisiertes Forum auf der Website *Reddit*.

¹⁶² Verfügbar auf *YouTube*, siehe Naetyo: BIPPP FRENCH SYNTH WAVE 1979-85, *YouTube*, 23. Oktober 2018, <https://youtu.be/JW4g8Ro0ngw> (letzter Abruf: 13. April 2019).

¹⁶³ Stern 2008.

der Kompilation wirkt wie Synthwave ziemlich geradlinig und wird von elektronischen Instrumenten beherrscht, entstammt aber eher einem Rockumfeld und verfolgt eine andere Klangästhetik. Dem Sampler wird aber ein No-Future-Gefühl zugeschrieben¹⁶⁴, was man auch dem nostalgisch geprägten neuen Synthwave zuschreiben kann. Mit der Post-Punk-Band Joy Division beschäftigt sich Fisher auch in Bezug auf Zeitlichkeit, da die Band ihre pessimistische Zukunft, also unsere Gegenwart, verarbeitet¹⁶⁵. Auch musikalisch gäbe es Parallelen zu Synthwave durch eine Hervorhebung von Bass und Schlagzeug sowie eine Verbindung zu Disco¹⁶⁶. Abschließend wird *Excess* (2019), Perturbators neueste Veröffentlichung, von den Kommentaren in einen Kontext von Cold Wave, Post-Punk und New Wave gestellt und vom Nutzer Murcha MacSeáin als „P O S T – S Y N T H W A V E“ bezeichnet¹⁶⁷. Der sprichwörtliche Kreis schließt sich an dieser Stelle zwar nicht, aber es gibt abgesehen vom Begriff einige Berührungspunkte zwischen den beiden Genres, die tiefer ausgeleuchtet werden müssten.

Mit Vaporwave ist Synthwave nicht nur begrifflich relativ eng verwandt. Beide Stile sind in den 1980er verwurzelt. Während Synthwave aber vor allem auf Filmen und Videospielen sowie deren Soundtracks basiere¹⁶⁸, sei Vaporwave vor allem von „generic forms of mass media“ inspiriert, auf klanglicher Ebene also Muzak, Fahrstuhlmusik und New Age¹⁶⁹. Der Umgang mit dem Ausgangsmaterial verrät jedoch andere Absichten und produziert schlussendlich ein völlig anderes Klangbild. Vaporwave baut vor allem auf Samples auf, die um Hall, Verzerrung und andere „klangliche Unreinheiten“ erweitert werden, sodass der Eindruck einer musikgewordenen Erinnerung entsteht. Giuseppina Sapio macht in ihrer Studie von Familienfilmen eine ähnliche Beobachtung. Ihr zufolge würden derartige Bildartefakte nicht als Zeichen von Verfall wahrgenommen, sondern es Leuten ermöglichen, dass sie Bildmaterial als „material traces of their memory“¹⁷⁰ wahrnehmen könnten. Synthwave andererseits verwendet derartige Klänge, mit Ausnahme von Sprachsamples, nur selten in Produktionen. Stattdessen werden die mannigfaltigen Quellen der 80er Jahre als Reservoir der Inspiration genutzt, um damit neue, klanglich makellose Musik zu produzieren, die zwar auch Erinnerungen und Nostalgie erwecken kann, sich aber eher so gibt, als käme sie selbst aus den 80ern statt Erinnerung daran zu sein. Deswegen findet sich im Klangbild von Synthwave zum Beispiel auch kein crackle, da nicht primär darauf aufmerksam gemacht werden soll, dass es sich bei der Musik um eine Aufnahme handelt, die der Vergangenheit entspringt¹⁷¹. Allerdings gibt es auch derartige Ausnahmen. Der Song *Endless Summer* (2016) von The Midnight, der das gleichnamige Album

¹⁶⁴ BB002 – BIPPP FRENCH SYNTH WAVE 1979-85, *Born Bad Records*, <http://www.bornbadrecords.net/releases/bipp-french-synth-wave-79-85/> (letzter Abruf: 13. April 2019).

¹⁶⁵ Fisher 2014, 50.

¹⁶⁶ Ibid., 55.

¹⁶⁷ BloodMusic: Perturbator – “Excess“ [Track Premiere – Untitled Album #5], *YouTube*, 15. Februar 2019, <https://youtu.be/JzVkp6qqsB> (letzter Abruf: 13. April 2019).

¹⁶⁸ Hunt 2014.

¹⁶⁹ Glitsos 2018, 100.

¹⁷⁰ Sapio 2014, 46.

¹⁷¹ Fisher 2014, 21

einleitet¹⁷², beginnt mit Geräuschen, die beim Einlegen einer Kassette entstehen, und beinhaltet auch ein paar Sekunden des typischen Rauschens. Dieses verschwindet jedoch sofort, sobald die Musik einsetzt. Beim Song *Osaka Sewers* (2014) von Mega Drive hört man ständig ein deutliches Knistern, vor allem am Anfang und Ende¹⁷³. Interessanterweise findet man auf visueller Ebene häufiger derartige „Fehler“. Einleitend wurde schon auf den Beginn des Videos zu *Accelerated* von Miami Nights 1984 verwiesen, das entsprechend beginnt. Ein deutlicheres Beispiel ist eine Liveaufnahme des Liedes *Highway 64* (2017) von Le Matos¹⁷⁴. Diese entstand für eine Videokompilation namens *Qualité Réduite*, welche auf Kassette veröffentlicht wurde. Entsprechend ist das Bild von aus heutiger Sicht schlechter Qualität. Die Auflösung ist niedrig, es gibt häufig Bildfehler und die Farben sind unnatürlich und verwaschen. Dieser Zusammenhang kann als weiterer Beleg dafür gesehen werden, dass die Musik kaum von ihren Visualisierungen zu trennen ist. Synthwave lebt im Gegensatz zu Vaporwave nicht von der Darstellung solcher Artefakte, ist sich aber seiner Ursprünge bewusst und kann somit als optimistischeres Pendant aufgefasst werden, da es die Vergangenheit nicht bloß als Reservoir, sondern - überspitzt formuliert - als Sprungbrett in die Zukunft nutzt.

Synthwave hat seine Ursprünge in der Mitte des letzten Jahrzehnts. Diak sieht als ausschlaggebend den Erfolg des Videospieles *Grand Theft Auto: Vice City* (2002/2003) an, nach dem sich das Verhältnis zu den 80er Jahren von Ablehnung zu Verehrung gewandelt habe¹⁷⁵. Vieles der Musik daraus wird tatsächlich noch heute mit dem Spiel in Verbindung gebracht. Ein Beispiel dafür stellt der Synthpop- bzw. New-Wave-Song *Out Of Touch* (1984) von Hall and Oates dar. Die beiden meistgesehenen, inoffiziellen *YouTube*-Videos davon haben jeweils über 20 Millionen Views. Zudem finden sich unter beiden ziemlich aktuelle Kommentare, die auf *Vice City* verweisen, wie auch beide Videos das selbst durch das Hintergrundbild¹⁷⁶ oder die Videobeschreibung¹⁷⁷ tun. Eine Zeitleiste mit Veröffentlichungen im Synthwave¹⁷⁸ beginnt zwar schon 2002 mit der EP *Freedom for the Macho Cat* von Macho Cat, allerdings findet sich nirgendwo sonst diese Verbindung. Die EP weist zwar Discoeinflüsse auf, welche sich auch im Synthwave finden, sie aber nur deswegen als erstes Beispiel für das Genre zu nennen scheint fragwürdig. Am Rest der Liste zeigt sich jedoch, dass die Anfangszeit von Synthwave eng mit den allesamt französischen Produzenten College, Lifelike und Kavinsky verbunden ist.

¹⁷² The Midnight: Endless Summer, Endless Summer, *Bandcamp*, 5. August 2016, <https://themidnight.bandcamp.com/album/endless-summer> (letzter Abruf: 12. April 2019).

¹⁷³ Mega Drive: Osaka Sewers, 198XAD, *Bandcamp*, 16. Mai 2014, <https://subterrarecords.bandcamp.com/album/198xad> (letzter Abruf: 11. April 2019).

¹⁷⁴ Qualité Réduite: Session Qualité Réduite (Vol. 2) – Le Matos / Highway 64, *YouTube*, 11. Februar 2017, <https://youtu.be/A5zCmZ2t2k> (letzter Abruf: 14. April 2019).

¹⁷⁵ Diak 2018, 21.

¹⁷⁶ Sonny Crockett: Hall & Oates – Out Of Touch, *YouTube*, 10. Februar 2009, <https://youtu.be/u02tycroA30> (letzter Abruf: 8. April 2019).

¹⁷⁷ Ahs8998: Hall and Oates - Out of Touch, *YouTube*, 22. Dezember 2008, https://youtu.be/s_8KR-n2fBQ (letzter Abruf: 9. April 2019).

¹⁷⁸ Synthwave, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/genre/Synthwave/> (letzter Abruf: 6. April 2019).

Gerade letzterer übte mit dem von ihm geprägten Stil Outrun nachhaltigen Einfluss aus. Sein Song *Testarossa Autodrive* (2005/2006)¹⁷⁹ von der EP *Teddy Boy* kann als eines der frühesten Beispiele für das Genre Synthwave, speziell das Subgenre Outrun, angesehen werden. Der Song selbst und die von Kavinsky verwendete Ästhetik wurden prägend. Der Einfluss der 80er Jahre zeigt sich sehr deutlich in der Produktion des Songs. Kavinsky erwähnte in einem Interview mit dem australischen Magazin *beat*, dass er für die Produktion des Albums nur den Synthesizer Yamaha DX-7 verwendet habe¹⁸⁰, der die Musik der 80er Jahre sehr stark beeinflussen sollte¹⁸¹. Bis circa 2014 habe es sich bei Outrun gar um den Begriff gehandelt, der das ganze Genre charakterisierte, bis dieser dann von Synthwave überholt worden sei¹⁸². College prägte den Stil durch die Gründung des Kollektivs *Valerie*, das als eines der wichtigsten Labels der Anfangszeit angesehen wurde und zum Beispiel Lazerhawk dazu inspirierte, sein eigenes Plattenlabel *Rosso Corsa Records* zu gründen¹⁸³. Lifelike produzierte mit der Single *So Electric* nach eigener Aussage eine der ersten Hymnen des Synthwave¹⁸⁴. Im selben Interview wird auch einleitend die Relevanz dieser Trias betont.

Kavinsky, College und Lifelike zeichnet ebenso aus, dass sie alle mehr oder weniger stark aus dem sogenannten French House stammten. Dieser Stil, von Discoeinflüssen und der Verwendung von Filtern geprägt, wird häufig als einer der modernen Anknüpfungspunkte für Synthwave gesehen¹⁸⁵. Zu den namhaftesten Vertretern des French House zählt zweifelsohne das Duo Daft Punk, das einige Parallelen zu Synthwave und seinen Einflussquellen aufweist. Die Roboterpersonae der beiden Mitglieder ähneln den Anonymitätstendenzen im Synthwave und rücken Daft Punk zusätzlich in die Nähe von Cyberpunk und Transhumanismus, was sich auch mit den stark durch Vocoder veränderten Gesangsstimmen in deren Songs deckt. Chad Parkhill, der sich mit diesem Aspekt in Daft Punks Schaffen beschäftigte, kommt zu dem Schluss, dass ihre Roboter sehr human bzw. humanistisch seien, da ihre menschliche Seite die maschinelle dominiere¹⁸⁶. Dazu kommen die Retroaspekte in der Musik von Daft Punk, besonders der stark ausgeprägte Einfluss von Disco auf dem letzten Album *Random Access Memories* (2013), auf welchem auch Giorgio Moroder mitwirkte. Die Nähe zum House zeigt sich auch heute noch im Genre. So wird Carpenter Bruts Musik auf *RateYourMusic* nie nur als

¹⁷⁹ In den meisten Quellen findet sich als Datum der Veröffentlichung das Jahr 2006, das Label *Record Makers* gibt als Veröffentlichungsdatum jedoch 12/2005 an, siehe *Teddy Boy* - EP, *Record Makers*, <https://www.recordmakers.com/album/teddy-boy-ep-45> (letzter Abruf: 3. April 2019).

¹⁸⁰ Soniccheese78: Kavinsky Interview, *YouTube*, 1. Mai 2007, <https://youtu.be/ZvwMB7Ziqss> (letzter Abruf: 3. April 2019), 1:01-1:08.

¹⁸¹ Brockhaus 2017, 118.

¹⁸² Iron Skullet 2018, Abschnitt Outrun / Outrun Electro.

¹⁸³ Lazerhawk Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 12. Januar 2018, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/lazerhawk-interview> (letzter Abruf: 28. März 2019).

¹⁸⁴ „synthwave anthem“, siehe Lifelike Interview, Interview von Space Master, 17. November 2017, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/lifelike-interview> (letzter Abruf: 6. April 2019).

¹⁸⁵ Harper 2017, 63.

¹⁸⁶ Parkhill 2009, 84.

Synthwave klassifiziert, sondern so gut wie immer auch als Electro House¹⁸⁷. Außerdem bezeichnet er das French House Duo Justice als großen Einfluss auf sein Projekt¹⁸⁸.

College und Kavinsky steuerten auch später mit *A Real Hero* (featuring Electric Youth) und *Nightcall* zwei Songs zum ansonsten von Cliff Martinez komponierten Soundtrack des Films *Drive* (2011) bei, wodurch diese beiden Lieder einen enormen Bekanntheitsgrad erlangt haben. Das offizielle *YouTube*-Video zu *Nightcall* ist mit seinen zurzeit über 166 Millionen Aufrufen das wahrscheinlich meistgesehene Video des Genres¹⁸⁹. Der Film war überdies der vielleicht entscheidende Punkt in der Popularisierung von Synthwave. Auch Nicholas Diak sah im Anschluss an den Erfolg des Films „a spike of interest“¹⁹⁰, was von verschiedenen Seiten bestätigt wird. Unter anderem sagte Produzent Timecop1983 aus, dass er angefangen habe Synthwave zu produzieren, nachdem er den Film gesehen hatte¹⁹¹. Von ebenfalls zentraler Bedeutung für eine weitere Popularisierung müssen auch die Videospiele der *Hotline Miami*-Reihe (2012 & 2015) sowie *Far Cry 3: Blood Dragon* (2013) angesehen werden. Laut Diak sorgte dann die Fernsehserie *Stranger Things* (2016ff), mit der er sich im Speziellen beschäftigte, für noch größeres Interesse, was sich auch in der Veröffentlichung eines Artikels niederschlug, der die Fans mit weiteren Informationen zum Genre versorgte¹⁹². Diak untersuchte auch die Beziehung von Synthwave und der Serie mithilfe des von Agehananda Bharati erdachten Modells des Pizzaeffekts, demzufolge sich kulturelle Gebilde in gegenseitigem Austausch befänden und sich so beeinflussen würden¹⁹³. Für Synthwave sieht Diak derartige Einflussnahme in Form von Remixes des Soundtracks und dem Erstellen eigener Produktionen, die auf Serie basieren. Diak erwartet aber wegen der „cyclical nature of the feedback loop“ weitere gegenseitige Einflussnahme¹⁹⁴.

Zum Begriff heißt es im *Synthwave Wiki*: „Synthwave - Also known as outrun, retrowave, futuresynth, as well as other names - is a genre of electronic music influenced by 1980's film soundtracks (adventure, action, science fiction and horror films especially), video game music and pop-culture“¹⁹⁵. Die Einflüsse sind also mannigfaltig und hauptsächlich in der Popkultur der 1980er Jahre zu finden. Auffällig ist jedoch, dass Popmusik nicht explizit erwähnt wird, wo es doch um ein weiteres Musikgenre geht. Generell finden sich Aussagen, dass diese keinen essentiellen Einfluss dargestellt habe¹⁹⁶. Manche

¹⁸⁷ Carpenter Brut, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/artist/carpenter-brut> (letzter Abruf: 6. April 2019).

¹⁸⁸ Carpenter Brut Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 10. Juni 2017, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/carpenter-brut-interview> (letzter Abruf: 28. März 2019).

¹⁸⁹ RecordMakers: Kavinsky – Nightcall (Drive Original Movie Soundtrack) (Official Video), *YouTube*, 21. September 2011, https://youtu.be/MV_3Dpw-BRY (letzter Abruf: 6. April 2019).

¹⁹⁰ Diak 2018, 20.

¹⁹¹ Timecop1983 Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 30. Oktober 2017, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/timecop1983-interview> (letzter Abruf: 7. April 2019).

¹⁹² Diak 2018, 20, bei besagtem Artikel handelt es sich um O'Neal, Sean: *Stranger Things*' score is a gateway into synthwave, *The A.V. Club*, 2. August 2016, <https://tv.avclub.com/stranger-things-score-is-a-gateway-into-synthwave-1798250478> (letzter Abruf: 7. April 2019).

¹⁹³ Diak 2018, 21-22.

¹⁹⁴ *Ibid.*, 26.

¹⁹⁵ History of Synthwave, *Synthwave Wiki*, <https://synthwave.fandom.com/wiki/History> (letzter Abruf: 1. April 2019).

¹⁹⁶ Praxi Plays: How to Synthwave | FL Studio Tutorial, *YouTube*, 6. Juli 2018, <https://youtu.be/ahPindVHPK4?t=10> (letzter Abruf: 1. April 2019), 0:10-0:16.

Produzenten wie DJ Ten zitieren aber auch den Pop dieses Jahrzehnts als wichtige Inspirationsquelle, für seinen Song *Falling Awake* (2018) nennt er beispielsweise New Wave, Post-Punk und Hi-NRG Disco¹⁹⁷. Andere Quellen fügen allgemein noch Synthpop hinzu¹⁹⁸. Iron Skullet marginalisiert zwar die Verwandtschaft zu New Wave, weil jenes Genre auf Rock basiere¹⁹⁹, aber in anderen Einführungen findet sich immer wieder die Verbindung und die Plattform *Retro Synthwave* hat sogar eine Galerie mit New Wave-Referenzen erstellt²⁰⁰. Insgesamt kommt Synthwave dem nah, was Brockhaus unter Trashkultur fasst. Produktionstechnisch zeigt sich diese Einschätzung zum Beispiel an der oft hohen Lautstärke, Stichwort loudness war, mit verzerrten Synthesizern und viel Kompression, schließt aber stellenweise auch weitere von Brockhaus vorgebrachte Aspekte²⁰¹ wie sexuelles Stöhnen ein²⁰².

Immer wieder werden als zentrale Vorbilder der 80er Jahre, in denen der Anteil an elektronischen Scores rasant zugenommen habe²⁰³, die Musiker John Carpenter, Giorgio Moroder, Vangelis und Tangerine Dream genannt, die alle bedeutende Beiträge im Bereich der Filmmusik schufen. Gleiches gilt für die italienische Band Goblin, die besonders durch ihre Zusammenarbeit mit dem Regisseur Dario Argento Bekanntheit erlangte. Der so entstandene Film *Suspiria* (1977) diente dem Synthwave-Portal *Synthspira* als Namensgrundlage²⁰⁴. Ebenso sollen noch Jan Hammer und Harold Faltermeyer Erwähnung finden, die namentlich zwar nur selten als Einfluss aufgeführt werden, deren bekannteste Soundtracks zu *Miami Vice* (1984-1990) oder *Beverly Hills Cop* (1984) jedoch umso öfter. Außerdem führt Simon Reynolds nur diese beiden Namen als Beispiele für Synthesizer-Soundtracks im Hollywood der 80er Jahre auf²⁰⁵. Die Musik von Tangerine Dream wird als sehr variabel beschrieben und basiere vor allem auf der steten Wiederholung bestimmter Grundideen. Dabei schaffe sie Stimmungen statt nur den Bildern zu folgen²⁰⁶. Auf der anderen Seite seien Vangelis und Giorgio Moroder weniger an einer experimentellen Auslotung neuer Klangwelten interessiert, sondern würden Synthesizer eher dazu nutzen, um pseudo-orchestrale Oberflächen mit prägnanten Melodien zu kombinieren²⁰⁷. Bei Vangelis muss insbesondere der Soundtrack zum Film *Blade Runner* (1982) hervorgehoben werden, der „bitter-süß und melancholisch den Gigantismus urbaner Konglomerationen und den Siegeszug intelligenter Maschinen“²⁰⁸ nachzeichne. Gerade die diesem Film entsprungene Darstellung der nächtlichen Stadt hat, auch indirekt über Cyberpunk, so enormen Einfluss auf gerade

¹⁹⁷ So zum Beispiel DJ Ten, siehe DJ Ten Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 30. März 2018, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/dj-ten-interview> (letzter Abruf: 27. März 2019).

¹⁹⁸ Solaris 2018, Abschnitt Origins of Synthwave.

¹⁹⁹ Iron Skullet 2018, Abschnitt What is Synthwave Music?.

²⁰⁰ New Wave References, *Retro Synthwave*, <https://www.retro-synthwave.com/albums/new-wave-references> (letzter Abruf: 12. April 2019).

²⁰¹ Brockhaus 2017, 161-163.

²⁰² Zum Beispiel hier ab circa 3.12, Perturbator: Sexualizer (feat. Flash Arnold), *Sexualizer - EP*, *Bandcamp*, 28. Juli 2015, <https://blood-music.bandcamp.com/album/sexualizer-ep> (letzter Abruf: 7. April 2019).

²⁰³ Cooke 2001, Abschnitt 6. Electronics.

²⁰⁴ Solaris 2018, Abschnitt Film references.

²⁰⁵ Reynolds 2012, 346.

²⁰⁶ Cooke 2010, 469.

²⁰⁷ Ibid., 467.

²⁰⁸ Martin/Butzmann 2018, 261.

die dunkleren Ausformungen von Synthwave genommen, dass solche Darstellungen ein beinahe ubiquitäres Phänomen im Genre sind. Auch Diak nennt Synthwave ein Phänomen der Großstadt, geprägt von Cyberpunk, Futurismus und urbanem Horror²⁰⁹. Allein die Gestaltung der nächtlichen Stadt im einleitend vorgestellten Musikvideo zu *Accelerated* (2015) von Miami Nights 1984²¹⁰ erweckt ein Gefühlsspektrum zwischen Faszination und Beklemmung. Einerseits bedient die scheinbar nur aus Lichtsilhouetten bestehende Stadt, die sich im Laufe des Videos auch in ihre Einzelteile zu zerlegen scheint, Visionen eines hypermodernen Digitalisats, andererseits wirkt sie gerade wegen ihrer Abstraktheit fremdartig und geradezu menschenfeindlich, obwohl weder visuell noch akustisch auf Elemente von Horror und nur begrenzt auf Cyberpunk zurückgegriffen wird. Auch Giorgio Moroder nahm mit seinen Disco-Songs und seiner Filmmusik Einfluss auf Synthwave. Im Gegensatz zu Disco lässt sich im Synthwave zwar kein offensichtlicher Einfluss von Funk erkennen, aber die Klangästhetik von Leadsynthesizern über einer treibenden Rhythmussektion ist auch vorhanden. Unter Moroders Filmmusik sei jene zu *Flashdance* (1983) zu nennen. Für *What a Feeling* gewann Moroder seinen zweiten Oscar, während der Song *Maniac*, der von Michael Sembello geschrieben und gesungen wurde, heute auch in einer Coverversion (2017) von Carpenter Brut im Synthwave-Stil existiert. Im dazugehörigen Video²¹¹, das größtenteils aus Fanaufnahmen besteht und so einen Einblick in ein entsprechendes Konzerterlebnis bietet, finden sich zahlreiche Referenzen zum Computerspiel *Hotline Miami* (2012) oder zu Horror-, Splatter- und Erotikfilmen der 80er Jahre.

Diak nennt John Carpenter und die von ihm geschaffenen Horrorfilme als die wichtigsten Einflüsse auf das Genre. Er beschreibt detailliert, wo sich Horroreinflüsse in Titeln, Samples und ihm zufolge vorherrschend auf Illustrationen wie Covern im Synthwave finden ließen²¹². Ebenfalls sieht er in Carpenter die wichtigste Inspirationsquelle für den Soundtrack zu *Stranger Things*²¹³. Auch Michael Saba ist von der Bedeutung Carpenters überzeugt: „But no discussion of Synthwave and film can ignore the music of film director John Carpenter who is perhaps the godfather of Synthwave“²¹⁴. Im weiteren Verlauf seines Videos zeigt er anhand einer Szene aus *Escape from New York* (1981), wie zentral die von Carpenter selbst komponierte Musik für Stimmung und Aussage des Films sei²¹⁵. Carpenter kollaborierte auch mit GUNSHIP und lieferte so einen direkten Beitrag zum Genre, indem er ein paar dystopisch-retrofuturistische Zeilen Text am Anfang des Songs *Tech Noir* (2015) einsprach. In einem Interview sagte Carpenter, dass er das Lied möge, bezeichnete GUNSHIP interessanterweise aber auch

²⁰⁹ Diak 2018, 24.

²¹⁰ NewRetroWave: Miami Nights 1984 – Accelerated, *YouTube*, 1. Februar 2015, <https://youtu.be/rDBbaGCClIk> (letzter Abruf: 14. April 2019).

²¹¹ Carpenter Brut: CARPENTER BRUT – MANIAC (Cover) – LIVE IN MIDWICH VALLEY, *YouTube*, 30. Mai 2017, <https://youtu.be/gsgTn6qbbis> (letzter Abruf: 12. April 2019).

²¹² Diak 2018, 22-23.

²¹³ *Ibid.*, 25.

²¹⁴ Michael Saba: Hotline Miami and the Rise of Synthwave, *YouTube*, 23. Dezember 2016, <https://youtu.be/Mjsic8hiQ5k> (letzter Abruf: 12. April 2019), 7:26-7:34, eigene Transkription.

²¹⁵ Michael Saba: Hotline Miami and the Rise of Synthwave, *YouTube*, 23. Dezember 2016, <https://youtu.be/Mjsic8hiQ5k> (letzter Abruf: 12. April 2019), 7:43-8:40.

als „Techno-Band“²¹⁶. Teilweise wird auch Carpenters eigene Musik unter der Bezeichnung Synthwave verhandelt. Entsprechende Nennungen finden sich besonders bei seinem vor wenigen Jahren erschienenen Album *Lost Themes* (2015), sowohl auf *RateYourMusic*²¹⁷ als auch auf *Discogs*²¹⁸.

Die Filme der 80er Jahre mit ihren Soundtracks können also als wichtigste Inspirationsquelle angesehen werden. Auf *Synthspira* findet sich eine recht umfassende Auflistung mit „Terminator, Blade Runner, RoboCop, Predator, Aliens, TRON, Total Recall, Beverly Hills, Cop, Back to the Future, Zombi, Suspiria“²¹⁹, dazu kämen weitere Filme mit Arnold Schwarzenegger oder Sylvester Stallone. Im weiteren Verlauf werden jedoch noch von Cyberpunk und Futurismus gekennzeichnete Animes wie *Akira* (1988) oder *Ghost in the Shell* (1995) und Fernsehserien wie *K2000* (1982-1986), *Miami Vice* (1984-1990) und *Street Hawk* (1985) hinzugefügt, daneben auch noch ein paar Zeichentrickserien wie *G.I. Joe: A Real American Hero* (1983-1986) oder *The Transformers* (1984-1987). Auffällig ist, dass sehr erfolgreiche²²⁰ Science-Fiction-Filme wie *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) oder die letzten beiden Filme der originalen *Star Wars*-Trilogie (*The Empire Strikes Back*, 1980 & *Return of the Jedi*, 1983) anscheinend keinen nennenswerten Einfluss gehabt haben. Die naheliegendste Erklärung dafür ist, dass die Soundtracks der Filme, allesamt von John Williams komponiert, einem völlig anderen Klangideal entsprechen. Cooke verwendet Williams sinfonischen Stil sogar als Gegenbewegung zu den in erster Linie elektronischen Soundtracks von Carpenter oder Moroder²²¹.

Auch Videospiele stellen eine wichtige Inspiration für Synthwave dar, laut Diak aber keine dominante²²². Als Beispiele dafür, wo man Hinweise auf Gaming im Synthwave finden könne, führt er neben Abbildungen von Spielekonsolen und einigen Musikvideos, die in 8-Bit und 16-Bit-Stilen gehalten sind, die Kompilation *Project Paula – Amiga*²²³ (2017) auf, die sich nur diesem System von Commodore widmet²²⁴. Diak erwähnt jedoch nicht, dass sich die Namen sowohl des australischen Duos Power Glove als auch des US-Amerikaners Mega Drive direkt auf die Welt der Videospiele beziehen²²⁵. Das Lied *Wave* (2018) von The Midnight beginnt mit Sprachsamples zum Thema Videospiele²²⁶, die sich mit deren zunehmender Bedeutung befassen. Das Grundthema des Albums bildet dabei das

²¹⁶ GUNSHIPMUSIC: GUNSHIP – John Carpenter Interview, *YouTube*, 8. Dezember 2015, <https://youtu.be/mq5mkVIWkCU> (letzter Abruf: 12. April 2019), das Sample beginnt bei 0:30.

²¹⁷ John Carpenter: *Lost Themes*, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/release/album/john-carpenter/lost-themes/> (letzter Abruf: 12. April 2019).

²¹⁸ John Carpenter: *Lost Themes*, *Discogs*, <https://www.discogs.com/John-Carpenter-Lost-Themes-/master/791464> (letzter Abruf: 12. April 2019).

²¹⁹ *Solaris* 2018, Abschnitt Film references.

²²⁰ Laut *IMDb* spielten diese Filme in den 80er Jahren am meisten Geld an US-Kinokassen ein, siehe Feature Film, Released between 1980-01-01 and 1989-12-31 (Sorted by US Box Office Descending), *IMDb*, https://www.imdb.com/search/title/?release_date=1980,1989&title_type=feature&sort=boxoffice_gross_us,desc (letzter Abruf: 6. April 2019).

²²¹ Cooke 2010, 467.

²²² Diak 2018, 23.

²²³ Project Paula: Project Paula – Amiga, *Bandcamp*, 21. Mai 2017, <https://projectpaula.bandcamp.com/album/project-paula-amiga> (letzter Abruf: 12. April 2019).

²²⁴ Diak 2018, 23.

²²⁵ *Solaris* 2018, Abschnitt Video game references.

²²⁶ The Midnight: *Wave*, Kids, *Bandcamp*, 21. September 2018, <https://themidnight.bandcamp.com/album/kids> (letzter Abruf: 13. April 2019).

Aufwachsen. Weitere Verweise existieren im Musikvideo zu *Star Eater* (2015) von Daniel Deluxe²²⁷. Eingeleitet wird dieses mit einer Abbildung zu *StarCraft II* (2010), bevor um 0:40 Bass und Schlagzeug einsetzen und der Rest des Videos aus Spielszenen aus *DOOM* (1993) besteht. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass diese Unterlegung nicht von Fans vorgenommen wurde, sondern vom Label selbst. Für die Klanglichkeit von Synthwave ist entscheidend, dass die Musik der frühen Spiele von technischen Begrenzungen, gerade bei Speichern, geprägt war. Deshalb basierte die Musik auf sogenannten Chiptunes. Diese erzeugten einen unverkennbaren Klang, konnten aber gleichzeitig nur eine sehr begrenzte Anzahl von Stimmen gleichzeitig erzeugen und waren auf Loops angewiesen. Daraus ergab sich das charakteristische Synthesizerarpeggio, das sich auch im Synthwave oft findet. Hinzu kamen griffige Melodien, ein summender Bass und druckvolle Percussion, was zu ihrem „highly distinctive and yet highly generic“²²⁸ Charakter führte.

Dass man sich an die 80er Jahre wendete, um dieses Retrogenre zu schaffen, hat sicherlich hauptsächlich nostalgisch-generationale Gründe, was durch zahlreiche direkte Aussagen zu entsprechenden Inspirationsquellen bestätigt wird. Daneben sei Assmann zufolge um 1980 eine Epochenschwelle überschritten worden. Vor allem habe diese sich im Aufkommen elektronischer Speichermedien geäußert, welche Assmann bedeutungsweise in eine Reihe mit Schrift und Buchdruck stellt. Daneben lebe die kulturelle Tradition Alteuropas seitdem nur durch Aufarbeitung weiter. Zuletzt gebe es auch eine kritische Grenze von 40 Jahren im kollektiven Gedächtnis, nach welcher Vergangenes nicht mehr über lebendige Erinnerung, sondern nur noch über Medien vermittelt werden könne. Diese bedeutete in den 80er Jahren, dass Zeitzeugen des Zweiten Weltkriegs und der währenddessen geschehenen Katastrophen langsam auszusterben begannen. Bald kommt diese Grenze aber für die 80er Jahre zum Tragen²²⁹. Laut Hogarty sei die Generation der nach 1980 Geborenen permanent von den Geistern einer futuristischeren Vergangenheit verfolgt. Das liege daran, dass zum einen in den 80er Jahren viele traditionelle Konzeptionen von Gemeinschaft und Selbst zerstört worden seien und die Zukunft langsam begonnen habe sich aufzulösen. Zum anderen hätten sowohl die Geschichte (im Sinne Fukuyamas) als auch der musikalische Fortschritt ein Ende gefunden²³⁰. Bedeutsam für Synthwave und den darin enthaltenen Retrofuturismus ist das schon in den 80er Jahren angelegte, recht gespaltene Verhältnis zu Technologie. Einerseits sei schon seit Ende der 1970er Jahre das Vertrauen in die Zukunftsversprechen der Technologie erodiert und der Wunsch nach bodenständigeren und nachhaltigeren Bestrebungen sei aufgekommen²³¹. Andererseits sind mit diesem Jahrzehnt technologische Neuerungen wie das Internet oder die bereits genannten Speichertechnologien verbunden. Laut Brockhaus lassen sich in den 80er Jahren auch die ersten Retroproduktionen

²²⁷ NewRetroWave: Daniel Deluxe – Star Eater, *YouTube*, 14. Juli 2015, <https://youtu.be/OHNakk1oM7g> (letzter Abruf: 13. April 2019).

²²⁸ Glitsos 2018, 105.

²²⁹ Assmann 1992, 11 & 51.

²³⁰ Hogarty 2017, 25.

²³¹ Guffey 2006, 155.

nachweisen²³². Dazu kommt eine große Vielfalt an Samples²³³, sodass die 80er als Beginn einer heimgesuchten, fragmentierten Musik gesehen werden könnten, passend zum „fragmentierte[n] Individuum der Postmoderne“²³⁴. Die Popkultur der 80er Jahre, die auch als „artificial and spiritually moribund“²³⁵ charakterisiert worden ist, wird nun vielleicht gerade wegen ihrer Künstlichkeit von einer Generation der digital natives gefeiert, weil sie in mancherlei Hinsicht Kennzeichen eines spirituellen Zuhauses aufweist.

Ebenfalls fest mit den 80er Jahren verbunden ist Cyberpunk, welcher eine besonders futuristisch-dystopische Spielart von Science-Fiction ist. Besonders präsent seien der Konflikt von enormem technischem Fortschritt und sozialem Verfall, wie auch in Vorbildern wie *Blade Runner* (1982), *RoboCop* (1987) oder *Ghost in the Shell* (1995) zu sehen²³⁶. Ein typisches Merkmal ist das Vorkommen von Androiden, Cyborgs und menschlicher Augmentation, sowohl körperlich durch Implantate oder Genmanipulation als auch geistig durch Neurochemie oder Verbindung von Computern und Gehirn. Dadurch werde die Natur des Menschen und des Selbst hinterfragt, indem man sich in Gefilde von Posthumanismus und Konzepten wie Realität versus Simulation begebe²³⁷. Laut Fredric Jameson sei Cyberpunk eng mit Spätkapitalismus und Postmoderne verbunden, die mithilfe von Medientechnologie zunehmend alle Ebenen des Lebens durchdrängen, womit man sich gewissermaßen im Spannungsfeld von einerseits zum McLuhan'schen globalen Dorf führender, verstärkter Vernetzung und andererseits Kontrolle durch hyperkapitalistische Großunternehmen und übermächtige Staaten wiederfände²³⁸. Besonders Visual Cyberpunk könne wegen der heutigen, gerade in Medien anzutreffenden Präferenz von Visuellem als Verhandlungsraum von modernen Tendenzen wie „posthumanism, information technology, corporatization, commodification, digitization“ begriffen werden²³⁹. Trotz der Allgegenwärtigkeit von Technologie liegt das Hauptaugenmerk darauf, welche Veränderungen die fortschreitende Technologie für den Menschen bringt, was auch auf Synthwave zutrifft. Der Song *Sentient* (2016) von Perturbator featuring Hayley Stewart setzt sich beispielsweise explizit mit der erwachenden Gefühlswelt eines Androiden auseinander und wirft somit Fragen über die Beschaffenheit des menschlichen Seins auf. Anschaulich wird dies auch im Musikvideo im Pixelstil aufgezeigt²⁴⁰. Das Album *Transhumanism* (2016) von Tommy '86 stellt den Bezug zum Transhumanismus allein namentlich her und in der Beschreibung zu Isidors Album *Lord of Synth* (2018) zeigen sich weitere Verknüpfungspunkte von Cyberpunk und Transhumanismus²⁴¹. Allerdings wird

²³² Brockhaus 2017, 257.

²³³ Frith 1996, 242-243.

²³⁴ Abend/Weber/Bonner 2017, 18.

²³⁵ Keenan 2009, 28.

²³⁶ TheScientist: Cyberpunk Synthwave, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/list/TheScientist/rym-ultimate-box-set-outrun/> (letzter Abruf: 3. April 2019).

²³⁷ Murphy/Schmeink 2018, XX-XXI & XXIV-XXV.

²³⁸ Ibid., XXI-XXII.

²³⁹ Ibid., XXIII.

²⁴⁰ Bloodmusic: Perturbator – “Sentient” [Music Video – UNCENSORED – “The Uncanny Valley”], *YouTube*, 29. März 2016, <https://youtu.be/oTN6cGmH2yM> (letzter Abruf: 13. April 2019).

²⁴¹ Isidor: *Lord of Synth*, *Bandcamp*, 1. Mai 2018, <https://isidorbobinec.bandcamp.com/album/lord-of-synth> (letzter Abruf: 13. April 2019).

auch in diesem Fall die menschliche Seite hervorgekehrt, da sich der modifizierte Protagonist, implizit auf Seiten der unveränderten Menschen, gegen die dystopische Zukunft stellt. Der vom Cyberpunk abstammende, heutzutage populäre Steampunk scheint hingegen nur sehr begrenzt Einfluss auf Synthwave genommen haben, obwohl sich Retrofuturismus dort deutlich herauskristallisiert habe und Technologie den entscheidenden Unterschied zu unserer Realität darstelle²⁴². Zudem stellt die von Margaret Rose beschriebene Gegenüberstellung von Analogie und Genealogie ein weiteres Beispiel dafür da, wie unsere Vorstellung von Fortschritt kritisch hinterfragt werde. Während Genealogie per definitionem Fortschritt beinhaltet, werde dieser durch die Analogie, dass man heute so wie damals sei, negiert²⁴³.

Die Distribution von Synthwave erfolgt fast ausschließlich über digitale Kanäle und unterscheidet sich damit fundamental von den sonst vorbildlichen 80er Jahren. Fanmedien wie zum Beispiel Fanzines scheinen in gedruckter Form nicht zu existieren. Einzige bekannte Ausnahme stellt *Pandemonium* dar, welches 2017 in Paris und Nantes in 50 Exemplaren gedruckt und verteilt wurde, aber auch online abrufbar ist²⁴⁴. Es gibt allerdings einige Radiostationen oder radioähnliche Angebote, die online zu finden sind. Dazu gehören *SyntheticFM*²⁴⁵, der Livestream des *YouTube*-Kanals *ThePrimeThanatos*²⁴⁶ oder Podcasts wie *Beyond Synth with Andy Last*²⁴⁷. In den Anfangstagen des Genres war die Plattform *myspace* laut Lazerhawk Mittel und Weg, um Musik verfügbar zu machen²⁴⁸. Mittlerweile haben neben Streaminganbietern wie *Spotify*²⁴⁹ aber *Soundcloud* und *YouTube* diese Rolle übernommen, während *Bandcamp* als die wichtigste kommerzielle Plattform gesehen werden muss. Beispielsweise finden sich in der Videobeschreibung zu Ace Buchannons *Buns of Steel* (2018) bei Social-Media-Kontakten zuerst *Soundcloud* und *Bandcamp*, noch vor *Twitter*, *Instagram* oder *Facebook*²⁵⁰. Daneben spielt auch Crowdfunding eine Rolle, zum Beispiel für zwei noch nicht veröffentlichte Filme. Über *Indiegogo* wurde *The Rise of the Synths* finanziert²⁵¹. Diese Dokumentation soll das Genre Synthwave beleuchten und entsteht in Zusammenarbeit mit vielen namhaften Künstlern, die zu diesem Zweck interviewt wurden. Auf *Kickstarter* wurde genug Geld gesammelt, um das Projekt *Blood Machines* zu realisieren²⁵². Dieser Film basiert auf dem Musikvideo zu Carpenter Bruts *Turbo*

²⁴² Rose 2009, 320.

²⁴³ *Ibid.*, 328.

²⁴⁴ Dorian P: *Pandemonium – Fanzine de Synthwave Méchante, Behance*, <https://www.behance.net/gallery/47192681/Pandemonium-Fanzine-de-Synthwave-Mchante> (letzter Abruf: 13. April 2019).

²⁴⁵ *SyntheticFM*, <https://www.syntheticfm.com/> (letzter Abruf: 13. April 2019).

²⁴⁶ *ThePrimeThanatos*, *YouTube*, <https://www.youtube.com/user/ThePrimeThanatos> (letzter Abruf: 13. April 2019).

²⁴⁷ *Beyond Synth with Andy Last*, <https://www.beyondsynth.com/> (letzter Abruf: 13. April 2019).

²⁴⁸ Lazerhawk Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 12. Januar 2018, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/lazerhawk-interview> (letzter Abruf: 28. März 2019).

²⁴⁹ Die Playlists in der Übersicht sind nur auf *Spotify* verfügbar, Iron Skullet 2018.

²⁵⁰ Artzie Music: Ace Buchannon – *Buns of Steel*, *YouTube*, 4. Januar 2019, <https://youtu.be/xzij4vwCl3E> (letzter Abruf: 13. April 2019).

²⁵¹ Castell & Moreno Films: *The Rise of the Synths*, *Indiegogo*, <https://www.indiegogo.com/projects/the-rise-of-the-synths--2#/> (letzter Abruf: 18. April 2019).

²⁵² Seth Ickerman: *BLOOD MACHINES – Turbo Killer 2*, *Kickstarter*, <https://www.kickstarter.com/projects/2050134024/blood-machines-turbo-killer-2> (letzter Abruf: 18. April 2019).

Killer (2015), wird auch dessen Musik beinhalten und entsteht in Kooperation mit David Sandberg, dem Regisseur des Kurzfilms *Kung Fury* (2015).

Bandcamp bietet sehr künstlerfreundliche Optionen, was verschiedene Verkaufsmodelle betrifft. Veröffentlichungen können kostenlos verfügbar gemacht werden, mit einem festgelegten Preis oder dem „name your price“-Modell. Letzteres bedeutet, dass etwas kostenlos heruntergeladen werden kann, um Piraterie vorzubeugen, es aber ebenso möglich ist, einen selbst bestimmten Betrag zu zahlen. Die Strategie, Alben auch kostenlos zu verteilen, scheint jedoch aufzugehen, wie der anhaltende Erfolg von Perturbators Album *Dangerous Days* (2014) belege²⁵³. Ebenso ist es möglich, die ansonsten digitale Musik mit Vinyl, CDs oder Kassetten zu bündeln. In seltenen Fällen bieten die Künstler auch Abonnements an. Das bedeutet, man bezahlt einen festen Betrag pro Jahr und erhält dann Zugriff auf ihr Gesamtwerk, welche wie sonst auch DRM-frei in verschiedenen Formaten heruntergeladen werden kann. Ein Beispiel dafür im Bereich des Synthwave ist der US-Amerikaner Makeup and Vanity Set²⁵⁴. Im Falle gerade etablierterer Musiker existieren auch Veröffentlichungen auf weiteren Plattformen wie *iTunes* oder *Amazon*. Passend zum Internetursprung des Genres beurteilt Miami Nights 1984 den online Musikverkauf positiv, da es sich anfühle, als kaufe man direkt vom Künstler²⁵⁵.

Unter den physischen Datenträgern ist Vinyl am beliebtesten. Aufgrund der hohen Herstellungskosten und vor dem Hintergrund des momentanen Vinylrevivals ist es mit besonderem Prestige verbunden²⁵⁶, gerade in einem Umfeld ohne Unterstützung großer Plattenfirmen. Häufig fragen Fans auch auf Social-Media, ob bestimmte Alben auf Vinyl gepresst werden. Einige Alben erscheinen abgesehen von digitalen Formaten auch nur auf Vinyl und/oder Kassette, aber nicht auf CD²⁵⁷. Dieser hängt anscheinend noch nach, dass ihr Erscheinen eines der ersten Male gewesen sei, dass sich technischer Wandel deutlich wahrnehmbar für die Öffentlichkeit vollzogen habe, was dann zu unmittelbarer Nostalgie und Beschwerden über die Digitalität der CD geführt habe²⁵⁸. Substanziell ist in diesem Kontext die These von Guesdon und Le Guern, der zufolge man eine „fetishist relation to artefacts“²⁵⁹ aufbaue. Dabei gehe es vor allem um die Befriedigung eines Authentizitätsbedürfnisses, was dadurch geschehe, dass jenes Artefakt der begehrten Ära entspringe, somit authentisch sei und sogar die Illusion historischen Tiefgangs aufrechterhalte²⁶⁰. Folgt man Schreys Aussage, dass das Kratzen der Nadel eine authentische Erfahrung erzeuge und somit eine direkte Verbindung in die Vergangenheit

²⁵³ Synthwave Overlord Perturbator Is The Real Neon Icon, Interview von Jeff Treppel, *noisey*, 3. Mai 2016, https://noisey.vice.com/en_uk/article/ryz7zy/perturbator-interview-2016 (letzter Abruf: 13. April 2019).

²⁵⁴ Makeup and Vanity Set, Subscribe, *Bandcamp*, <https://makeupandvanityset.bandcamp.com/subscribe> (letzter Abruf: 13. April 2019).

²⁵⁵ Saba 2016.

²⁵⁶ Laar 2014, 367.

²⁵⁷ Zum Beispiel Neon Nox: Syndicate Shadow, *Bandcamp*, 17. August 2018, <https://newretrowave.bandcamp.com/album/syndicate-shadow> (letzter Abruf: 13. April 2019).

²⁵⁸ Schrey 2014, 31.

²⁵⁹ Guesdon/Le Guern 2014, 75.

²⁶⁰ „authenticity sustaining the illusion of a historical depth“, Guesdon/Le Guern 2014, 75.

herstelle²⁶¹, lässt sich schließen, dass auch ein Verlangen nach Dinglichkeit und Analogem Teil der Sehnsucht nach Authentizität sein muss, entgegen einer zunehmend digitalisierten Umgebung.

Aufgrund des fast ausschließlichen Vertriebs über das Internet und dortige offene Plattformen wie *YouTube*, *Soundcloud* oder *Bandcamp* bei - wenn überhaupt - kleinen Plattenfirmen kann man bei Synthwave von einer Grassrootsbewegung sprechen²⁶². Auch bei Vorbildern wie John Carpenter zeigte sich Ende der 70er Jahre eine ähnliche Tendenz, denn für ihn sei es mit Synthesizern möglich geworden, selbst mit geringem Budget eigene Klangvorstellungen zu realisieren²⁶³. Bezeichnend ist für Synthwave ebenfalls eine starke Verknüpfung zwischen Künstlern. Bereits angesprochen wurden das Künstlerkollektiv *Valerie* oder die Gründung des Labels *Rosso Corsa Records* durch Miami Nights 1984 und Lazerhawk. Daneben existiert auch eine starke Zusammenarbeit auf musikalischer, ersichtlich an zahlreichen Features, und nicht-musikalischer Ebene. Ein Beispiel dafür ist die EP *Age of Nano* (2018) von STARFORCE. Auf *Bandcamp* dankt dieser nämlich VHS Glitch und Dynatron, die sonst für ihre Musik bekannt sind, für das Coverdesign bzw. das Logo²⁶⁴. Laut Parker und Croggon handle es sich bei Vaporwave auch um eine Grassrootsbewegung, weil praktisch jedem mit einem Computer und entsprechender Software die Möglichkeit offenstehe, solche Musik zu produzieren. Sie räumen aber ein, dass auch der Akt des Reframings „accompanied by a bit of artful chopping and screwing“ sei, was ihre These einschränkt²⁶⁵. Dazu kommt in diesem Zusammenhang noch, dass Synthwave nicht auf Samples aufbaut, sondern sie nutzt, um Stimmungen zu erzeugen und Referenzen herzustellen.

Insgesamt wird Technik im Synthwave nicht ausschließlich positiv betrachtet, parallel zur Bewertung in den 1980er Jahren, die zwischen Bewunderung und Ernüchterung fluktuierte. Moderne Technologie ist für Musik wie Synthwave zwar in Konsum, Produktion und Distribution essentiell²⁶⁶. Allerdings befasst sich das Genre inhaltlich eher mit obsoletter Technik oder den vergangenen Vorstellungen von moderner Technik. Guffey zufolge könne „technical obsolescence“ auch als eines der zentralen Merkmale von Retro angesehen werden²⁶⁷. Fisher sieht in der Verwendung analoger, fassbarer Speichermedien „a yearning for this older regime of materiality“²⁶⁸, während Lowenthal verfallenen, aus der Zeit geratenen Gegenständen einen menschlichen und gereiften Charakter zuschreibt²⁶⁹. Im Paradoxon von Referenz zu veralteter Technik und Abhängigkeit von moderner Produktion sieht Glitsos die Koexistenz von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft²⁷⁰. Parallel sei erneut auf die Faszination von technischen Unreinheiten, wie den Bildartefakten in Familienfilmen,

²⁶¹ Schrey 2014, 31.

²⁶² Auch Jon Hunt benutzt diesen Begriff, um Synthwave zu beschreiben, siehe Hunt 2014.

²⁶³ Cooke 2001, Abschnitt 6. Electronics.

²⁶⁴ STARFORCE: *Age of Nano EP*, *Bandcamp*, 7. Juni 2018, <https://starforce.bandcamp.com/album/age-of-nano-ep> (letzter Abruf: 7. April 2019).

²⁶⁵ Parker/Croggon 2014, Abschnitt 10.

²⁶⁶ Cartwright/Besson/Maubisson 2013, 460.

²⁶⁷ Guffey 2006, 10.

²⁶⁸ Fisher 2014, 21.

²⁶⁹ Lowenthal 2015, 241.

²⁷⁰ Glitsos 2018, 106-107.

hingewiesen, die laut Sapio eine wichtige Rolle im Erinnerungsprozess spielen²⁷¹. Insofern ist es denkbar, dass Retro auch eine Sehnsucht nach einer „menschlicheren“, fehlerhafteren Technik verkörpert. Vergleichbare Aussagen trifft auch Katharina Niemeyer, der zufolge Retro und Nostalgie oft nur Symptome von profunderen Problemen seien. Dementsprechend würden konstruierte, nostalgische Welten eine Reaktion auf sowohl technologischen Wandel darstellen, um diesen zu entschleunigen, als auch auf die Krise der Zeitlichkeit, der man durch Fernweh und Nostalgie zu entfliehen gedenke²⁷². Fisher sieht zudem in der Identifikation mit wie in diesem Zusammenhang fiktiven Charakteren oder Androiden eine weitere Möglichkeit der Realitätsflucht²⁷³. In einem sich stetig schneller wandelnden Umfeld, das von allgegenwärtiger Technik beherrscht wird, verkörpern Retrobewegungen wie Synthwave die nostalgische Sehnsucht nach einer einfacheren, überschaubareren und analogeren Welt. Man wendet sich der Technologie der Vergangenheit zu, die im Heute so fehl am Platze zu sein scheint wie man selbst.

Die Subgenres und die Musik

Der eingangs zitierten Definition des Genres im *Synthwave Wiki* kann man entnehmen, dass Synthwave begrifflich unter mehreren Synonymen zu existieren scheint, denn dort heißt es: „Synthwave - Also known as outrun, retrowave, futuresynth, as well as other names“²⁷⁴. Auf der anderen Seite bezeichnet ein Artikel über den Musiker De Lorra das Genre als „catch-all term“ für alles im Internet, das von Cyberpunkfilmen wie *Blade Runner* oder *RoboCop* beeinflusst sei²⁷⁵. Aus Sicht der Szene, vor allem der Fans, scheint letztere Perspektive zutreffender, denn bei genauerem Blick offenbart sich, dass sich szenintern ein recht komplexes Benennungssystem verschiedener Subgenres herausgebildet hat, was in Einklang mit Kewan McLeods Erkenntnissen steht. Er zeigte, wie problematisch und unübersichtlich die Genrebenennungen gerade im Bereich der elektronischen Musik werden können, indem er die Szene elektronischer Musik der 1990er Jahre auf die Bildung von Genres und Subgenres hin untersuchte. Er setzte sich zunächst aber mit den wirtschaftlichen Bedingungen auseinander und stellte fest, dass die damalige Szene sehr stark auf Neues ausgerichtet war und vor allem von unabhängigen Plattenfirmen und anderen Unternehmern geprägt werde, was auch auf Synthwave zutrifft, obwohl es ein Retrogenre ist. Sofern es in den 90er Jahren zu Kooperationen mit Major Labels kam, habe die Bewertung der Fans davon abgehängt, ob etwas als unabhängig und authentisch oder als Ausverkauf angesehen wurde²⁷⁶. Die enorme Anzahl von Genres und Subgenres führt McLeod auf mannigfaltige Gründe zurück, darunter tatsächliche stilistische Veränderungen, Marketingstrategien, der beschleunigte, stets nach Neuem verlangende Konsum, Umbenennung von Genres im Zuge von kultureller Appropriation und

²⁷¹ Sapio 2014, 46.

²⁷² Niemeyer 2014, 2.

²⁷³ Fisher 2014, 41.

²⁷⁴ History of Synthwave, *Synthwave Wiki*, <https://synthwave.fandom.com/wiki/History> (letzter Abruf: 1. April 2019).

²⁷⁵ Winkie 2018.

²⁷⁶ McLeod 2001, 69-70.

schließlich die Absicht, die derart vielen verschiedenen Begriffe dazu zu nutzen, um Uneingeweihte ausschließen und so inneren Zusammenhalt zu festigen zu können²⁷⁷. Welche Erkenntnisse hiervon jedoch auf das Genre Synthwave anwendbar sind, müsste eine eigene Untersuchung klären.

Zu den verschiedenen Bezeichnungen, unter denen Synthwave firmiert, gehören also Outrun, Futuresynth, Retrowave, Darksynth, Dreamwave, Darkwave, Cybersynth, Spacewave, Future Electro und eben Synthwave. Selbst diese Aufzählung ist aber nur beispielhaft. Allein anhand derart vieler assoziierter Begriffe lässt sich erahnen, dass es sich bei Synthwave nicht um ein einheitliches Genre handelt. Zu Genres allgemein schreibt Simon Frith, dass diese einem sozialen Vorgang unterlägen, der bestimme, was dazu gehört und was nicht, basierend darauf, ob die Musik dem im Vorfeld grob umrissenen Rahmen entspricht. Gleichzeitig würden Genres jedoch auch von einem stetigen wirtschaftlichen und kulturellen Prozess beeinflusst, der wiederum zu Veränderungen führe²⁷⁸. Für das sehr eng mit Digitalem und dem Internet verwobenen Genre Synthwave ist es somit unabdinglich, sich mit Äußerungen von beteiligten Personen zu den Begriffen auseinanderzusetzen, zumal diese auf unterschiedlichen Plattformen andersartig verwendet und ausgelegt werden können. Diese Personen haben schließlich an der Prägung der Begriffe mitgewirkt und sind weiterhin dafür verantwortlich, wie diese verwendet werden und belegt sind. Sehr hilfreich in diesem Zusammenhang sind mehrere Übersichten, die verschiedene Subgenres aufführen und diesen auch Alben oder zumindest Songs zuordnen. Auf Basis von drei solcher Darstellungen soll nun versucht werden, die begriffliche Vielfalt des Genres etwas zu entwirren und mit Inhalt zu füllen, wobei auch die Musik untersucht werden soll.

Bei der ersten Übersicht, nun **Übersicht A**, handelt es sich um eine Liste auf der Rezensionsplattform *RateYourMusic*, die verschiedene Synthwave-Subgenres erläutert und zu diesen weitere, separate Listen mit beispielhaften Alben und Rezensionen bereitstellt²⁷⁹. Sie wurde vom Nutzer TheScientist erstellt, der unter dem Namen thefreewave auch einen sehr ähnlichen Blog betreibt, auf dem allerdings keine Alben aufgeführt werden²⁸⁰, und der auf *Reddit* eine zweiteilige Grafik mit Subgenres veröffentlichte²⁸¹²⁸². Die Erstellung solcher Übersichten übernahm er vom Benutzer aphibacus192000, der unter einer der ersten Versionen seine Vorgehensweise offenlegte: „Albums have been gathered from suggestions by the r/outrun community, Bandcamp bestsellers with the “Synthwave” tag, and multiple music critics’ lists and have been organized by ,sound’ and ordered from most to least

²⁷⁷ Ibid., 66-73.

²⁷⁸ Frith 1996, 89.

²⁷⁹ TheScientist: Synthwave (Styles), *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/list/TheScientist/rym-ultimate-box-set-synthwave-styles/> (letzter Abruf: 2. April 2019).

²⁸⁰ Synthwave Styles. A Guide to the Styles of Synthwave and Links for the Community, <https://synthwavestyles.blogspot.com/?view=snapshot> (letzter Abruf: 2. April 2019).

²⁸¹ thefreewave: Synthwave Essential Album Chart 1 [Ver 4.0 UPDATE], *Reddit*, 1. Oktober 2018, https://old.reddit.com/r/outrun/comments/9kctrf/synthwave_essential_album_chart_1_ver_40_update/ (letzter Abruf: 2. April 2019).

²⁸² thefreewave: Synthwave Essential Album Chart 2 [Ver 4.0 UPDATE], *Reddit*, 1. Oktober 2018, https://old.reddit.com/r/outrun/comments/9kctrf/synthwave_essential_album_chart_1_ver_40_update/ (letzter Abruf: 2. April 2019).

popular (based on amount of ratings from RateYourMusic.com)“²⁸³. Es ist unklar, ob TheScientist auch so arbeitet, aber die Ergebnisse stießen auf große Zustimmung der Community, wie mehrere tausend Upvotes und Auszeichnungen mit Redditle Gold belegen²⁸⁴. Die zweite Darstellung, ab jetzt **Übersicht B**, trägt den Titel „What is Synthwave? 2018 Edition“ und beinhaltet eine Erklärung verschiedener Untergenres²⁸⁵. Sie entstammt der auf Synthwave spezialisierten Website *Iron Skullet*, deren Autor unter dem gleichen Pseudonym bekannt ist. Auf dem *Outrun*-Subreddit wird er als „expert of the scene“ beschrieben und seine Einführung als beispielhaft verlinkt²⁸⁶. Die letzte Übersichtsdarstellung, **Übersicht C**, findet sich auf der französischen Website *Synthspira*, die Artikel und Interviews zu Synthwave veröffentlicht und auch als Label agiert²⁸⁷. Dort existiert eine umfangreiche Einführung in das Genre mit Erläuterung verschiedener Subgenres, die auch auf Englisch verfügbar ist²⁸⁸. Diese drei Darstellungen führen zahlreiche Genrebezeichnungen auf, vor allem Übersicht A ist ausgesprochen detailliert. Es ist zwar nicht auszuschließen, dass die drei Übersichten aufeinander Bezug nehmen, aber sehr wahrscheinlich ist das nicht, denn dafür sind die Unterschiede im Hinblick auf Umfang, Fokus und Begriffswahl zu groß. Umso interessanter ist deswegen, dass fünf Subgenres überall auftauchen, teils sogar unter der gleichen Bezeichnung. Dabei handelt es sich um Outrun, Spacewave, Cybersynth, Dreamwave und Darksynth. Bei diesen ist es somit am wahrscheinlichsten, dass sie nicht bloß der Kreativität ihrer Autoren entspringen sind, sondern tatsächlich existieren.

Zuerst soll es um das Subgenre Outrun gehen, welches in allen drei Übersichten unter demselben Titel auftaucht. Dieses stellt das „spiritual heart of the genre“²⁸⁹ dar und gab dem bereits angesprochenen Subreddit seinen Namen. Der Name leitet sich höchstwahrscheinlich vom Rennspiel *Out Run* (1986) ab und ist sehr eng mit dem Musiker Kavinsky verbunden, der sein bisher einziges Album ebenfalls *OutRun* (2013) betitelte. Die von ihm geprägte Ästhetik baut auf Sportwagen auf, vor allem dem Ferrari Testarossa, den man in *Out Run* fährt und auf den sich auch der Titel von *Testarossa Autodrive* (2005/2006) bezieht. Dementsprechend geht es um schnelle Autofahrten, besonders bei Nacht oder einem Sonnenuntergang, durch eine von Neonlicht erhellte Stadt wie Miami oder Los Angeles entlang einer palmengesäumten Straße. Outrun wird oft so wahrgenommen, als bilde die Musik den Soundtrack für eine imaginierte Autofahrt²⁹⁰. Einen sehr deutlichen Bezugspunkt stellt daher die Fernsehserie

²⁸³ aphibacus192000, Kommentar auf *Reddit*, 11. Dezember 2017, https://old.reddit.com/r/outrun/comments/7j2nta/i_made_an_outrunsynthwaveretrowave_essential/dr35e3d/ (letzter Abruf: 1. April 2019).

²⁸⁴ Das heißt ein anderer Nutzer bezahlt Geld, um dem Ersteller für einen gewissen Zeitraum Vorteile wie Werbefreiheit auf der Website zu gewähren.

²⁸⁵ Iron Skullet: What is Synthwave? 2018 Edition, *Iron Skullet*, 1. März 2018, <https://ironskullet.com/2018/03/01/what-is-synthwave-2018-edition/> (letzter Abruf: 2. April 2019).

²⁸⁶ Siehe „Discover the Music“ in der Seitenleiste von outrun, *Reddit*, <https://old.reddit.com/r/outrun/> (letzter Abruf: 2. April 2019).

²⁸⁷ *Synthspira*, <https://synthspira.com/> (letzter Abruf: 2. April 2019).

²⁸⁸ Solaris: Synthwave. Everything about this genre coming from the 2080's, *Synthspira*, 27. September 2018, <https://synthspira.com/en/everything-about-synthwave/> (letzter Abruf: 2. April 2019).

²⁸⁹ Übersicht B, Iron Skullet 2018, Abschnitt Outrun / Outrun Electro.

²⁹⁰ Übersicht C, Solaris 2018, Abschnitt Outrun or the Synthwave of the road.

Miami Vice (1984-1990) dar²⁹¹. Vor diesem Hintergrund äußert Hunt, dass *Outrun* so klinge, als entflöhe man einem Angreifer²⁹². Im Song *Redline* (2010) von Lazerhawk vom gleichnamigen Album findet sich sogar lautmalerisches Motorengeheul, dargestellt durch ein langsam ansteigendes Glissando²⁹³.

Übersicht A führt den darauffolgenden Song des Albums *Redline, Overdrive*, als beispielhaft für *Outrun* auf. *Overdrive*²⁹⁴ beginnt ohne Einleitung mit einem in Achteln wiederholten B' im Bass und einem Schlagzeug, das auf geraden Zählzeiten Kicks und auf ungeraden Snares spielt. Bei dem Bass handelt es sich um einen Synthesizer und beim Schlagzeug um einen Drumcomputer, wovon im Genre nur selten abgewichen wird. Das Tempo von ungefähr 130 bpm und die Lautstärke werden im Verlauf des Songs quasi nicht verändert, nur gegen Ende gibt es ein Fade-out. Im vierten Takt spielt das Schlagzeug Verzerrungen auf den Toms, was in den 80er Jahren laut Brockhaus „Unfreiwillig komisch“ erschienen sei, wenn Drumcomputer Schlagzeuger imitierten²⁹⁵, hier aber nicht diesen Eindruck vermittelt. Direkt im Anschluss daran, im fünften Takt auf Zählzeit 1, beginnt ein Synthesizer damit, pendelnde Terzen in Achteln zu spielen. Diese wechseln volltaktig von des'-b zu es'-c' zu f'-des' und wieder zurück zu des'-b. Nach vier Takten dieses Schemas wechselt der Bass zum ersten Mal von B' zu As' und das Schema wiederholt sich. Im letzten Takt springt der Basston auf Zählzeit 3 noch einmal für die Hälfte des Taktes zurück zu B', bevor er im nächsten den Quintfall zu Es' vollzieht. Ähnlich geht es am Ende dieser viertaktigen Phrase zurück zu B', denn der Basston springt zuerst auf der 3 zurück zu As'. Im nächsten Abschnitt auf Basston B' erklingen in Takt 3 und 4 wieder Drumfills, worauf dann ein weiterer Synthesizer einsetzt, der klanglich an eine Stimme erinnert und rhythmisch prägnant auf 1 as spielt, was auf der 2 zu b wird. Diese Elemente prägen das Klangbild des ganzen Stückes. Einen wesentlichen Einschnitt bildet das Synthesizersolo, das die Mitte des Songs von circa 2:04 bis 3:02 dominiert. Der treibende Bass setzt am Anfang des Solos aus und wird durch gehaltene Töne ersetzt, das Schlagzeug spielt ein etwas anderes Muster und das Solo besteht aus relativ langen Tönen. Der zweite Teil des Solos (ab 2:33) ist wieder wesentlich bewegter. Das Solo wird von Sechzehnteln und Achteln beherrscht, der pendelnde Synthesizer im Hintergrund spielt wieder und Bass und Schlagzeug sind wieder gleichförmig-treibend. Nach Ende des Solos geht die Pendelbewegung nun abwärts statt aufwärts und verläuft als des'-b, c-as und b-ges. Der Synthesizer, der vormals nur Vorhalte spielte, ist nun melodischer. Ab 3:58 bis zum Schluss folgt der Song wieder dem Schema, das vor dem Solo galt.

Das nächste Subgenre heißt *Spacewave*. Die begriffliche Lage ist hierbei lange nicht so eindeutig wie bei *Outrun*. Übersicht A führt das Subgenre tatsächlich nur unter *Spacewave*, Übersicht B hingegen spricht nur am Rande davon. Jener Abschnitt handelt eigentlich vom sonst nirgends

²⁹¹ Übersicht A, TheScientist: *Outrun*, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/list/TheScientist/rym-ultimate-box-set-outrun/> (letzter Abruf: 3. April 2019).

²⁹² Hunt 2014.

²⁹³ Lazerhawk: *Redline, Redline*, *Bandcamp*, 15. Januar 2010, <https://lazerhawk.bandcamp.com/album/redline> (letzter Abruf: 3. April 2019), ab 0:08.

²⁹⁴ Lazerhawk: *Overdrive, Redline*, *Bandcamp*, 15. Januar 2010, <https://lazerhawk.bandcamp.com/album/redline> (letzter Abruf: 3. April 2019).

²⁹⁵ Brockhaus 2017, 261.

erwähnten Subgenre Cinematic Synthwave, welches sich durch einen besonders starken Kinoeinfluss auszeichne. Allerdings zählen zu den Einflüssen von Synthwave auch Science-Fiction-Filme der 80er, welche oft den Weltraum thematisieren. Der Begriff taucht dann aber in der verlinkten Spotifyplaylist auf, die als „Cinematic Synthwave / Spacewave“ betitelt ist. Übersicht C widmet sich dieser Musik unter dem Abschnitt „FutureSynth / Space Synth, the Synthwave of Space“, verwendet also auch nicht den Begriff Spacewave. Future Synth scheint als Begriff jedoch weiter gefasst, sodass es mit anderen Subgenres wie Darksynth oder Cybersynth zu Überschneidungen käme. Gegen den Begriff Space Synth spricht, dass es ein Genre dieses Namens bereits seit den 80er Jahren gebe, aber zwischen diesem und Spacewave keine Verwandtschaft bestehe, wie Übersicht A erklärt²⁹⁶. Auf dieser Grundlage erscheint Spacewave als der unverfänglichste Begriff, der außerdem Synthwave ähnelt. Interessanterweise taucht dieses Subgenre inhaltlich in jeder der Übersichten auf, obwohl Übersicht A behauptet, dass es sich dabei nur um einen sehr kleinen Teil von Synthwave handle und es offiziell nur selten so genannt werde²⁹⁷. Andererseits ist das Thema Weltraum im Synthwave, dem futuristischen Grundton des Genres wegen, weit verbreitet. Bei manchen Künstlern wie Dynatron bildet das All sogar das Hauptthema der Musik. *Escape Velocity* (2012) hat ein thematisch passendes Cover mit einem Foto der Erde, Sternen und einer Galaxie, bietet aber in den Songdateien ein eigenes Cover für jeden einzelnen Song, arbeitet also sehr stark auf der visuellen Ebene²⁹⁸. Auch die Benennung der Titel auf dem Album ist eindeutig, zum Beispiel bei den Songs *Space Operators* oder *Wormhole*. Andere Musiker wie Tommy '86 widmen sich dem Thema Weltall zumindest punktuell, in diesem Fall mit dem Album *Outer Space Adventurer* (2012), welches auch auf *Bandcamp* mit dem Tag „Space“ beworben wird.

Der gleichnamige Song²⁹⁹ wird von Übersicht A als ein typisches Beispiele für Spacewave aufgeführt. Er beginnt mit einer zweitaktigen Synthesizerfigur, die das ganze Stück über zu hören ist und das Klanggeschehen dominiert. Sie umspielt den Ton a⁴. Dieser wird jeweils zwei Mal wiederholt, vollzieht zuerst einen Quintsprung zu e⁴, danach zu d⁴, dann zu c⁴ und schließlich zu h⁴, bis es über e⁴ und g⁴ zurück zu a⁴ geht. Zunächst ist dieses Motiv praktisch nicht hörbar, wird aber schnell lauter. Ab 0:19 stößt ein langgehaltener Basston dazu und ab 0:26 kommt ein weiterer Synthesizer hinzu, der immer lauter wird und ebenfalls lang ausgehaltene Akkorde spielt. Ab circa 0:41 wird noch ein Synthesizer hinzugenommen, dessen Klang laufend durch Filter verändert wird. Diese Kombination aus langausgehaltenen und gefilterten Tönen erweckt, vor dem Hintergrund des Weltraumthemas von Album und Genre, den Eindruck von sowohl Weite als auch Futurismus. Bei 1:45 werden jedoch bis auf den Synthesizer, der die eingangs vorgestellte Figur spielt, alle Instrumente immer weiter aus dem Klangbild herausgenommen und ein Schlagzeug, das einen Four-on-the-floor-Beat samt Hi-Hat spielt,

²⁹⁶ Übersicht A, TheScientist: Spacewave, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/list/TheScientist/rym-ultimate-box-set-spacewave/> (letzter Abruf: 3. April 2019).

²⁹⁷ Ibid.

²⁹⁸ Zumindest gilt das für die auf *Bandcamp* erhältlichen Dateien, siehe Dynatron: *Escape Velocity*, *Bandcamp*, 22. November 2012, <https://blood-music.bandcamp.com/album/escape-velocity> (letzter Abruf: 4. April 2019).

²⁹⁹ Tommy '86: *Outer Space Adventurer*, *Outer Space Adventurer*, *Bandcamp*, 3. September 2019, <https://tommy86.bandcamp.com/album/outer-space-adventurer> (letzter Abruf: 4. April 2019).

und ein galoppierender Bass, welcher denselben Rhythmus wie die Hi-Hat spielt, kommen hinzu. Nach 2:18 wird der Klang mit einem Synthesizer angereichert, dessen langausgehaltene Töne ebenfalls mit Filtern bearbeitet sind. 3:40 leitet mit dem Klang eines Crashbeckens einen weiteren Umbruch ein. Das Schlagzeug setzt aus, der Bass pulsiert nun und der sphärische Synthesizer wird zunächst stark zurückgenommen. Das zweitaktige Thema ist weiterhin präsent. Nach einem Drumfill bei 4:06 setzen alle Instrumente wieder ein. Das Schlagzeug spielt nun auch auf der Snare, Hi-Hat und Bass spielen wieder den galoppierenden Rhythmus und ein Synthesizer spielt eine neue Melodielinie, die mit der Tonfolge a'-h'-c'-h'-a' beginnt. Nach 5:24 endet diese Melodielinie und das Outro beginnt. Nach und nach wird das Klanggeschehen leiser, allen voran die zusätzlichen Synthesizer. Das Schlagzeug endet bei 5:57 auf einem Becken und nur das zweitaktige Thema spielt bis zum Fade-out weiter.

Das Science-Fiction-Genre Cyberpunk stellt die Hauptinspiration für Cybersynth dar. Entsprechend würden sich hier die retrofuturistischen Ausprägungen am deutlichsten zeigen³⁰⁰. Übersicht C verwendet hauptsächlich Cyberpunk als Obertitel, erläutert aber, dass Cybersynth als Verkürzung von „Cyberpunk Synth“ aufgefasst werden könnte. Übersicht B verwendet den vollen Titel „Cyberpunk Synthwave“, fügt Cybersynth aber in Klammern hinzu. Übersicht C sieht Cybersynth als nah mit Darkwave verwandt, was mit dem Fokus auf Dystopien erklärbar wäre, lässt eine Erklärung aber aus. Übersicht A führt aus, dass auch eine relative Nähe zu Outrun bestehe. Im Gegensatz zu *Palmen und Action in Miami* stünden aber dystopische Zukunftsvisionen in von Verbrechen heimgesuchten Städten wie New York City oder Neo-Tokyo im Vordergrund. Tatsächlich existieren sowohl von Scandroid als auch von Perturbator Songs, die *Neo-Tokyo*³⁰¹ bzw. *Neo Tokyo*³⁰² heißen. Übersichten A und C attestieren dem Genre ein maschinen- oder roboterhaftes Klangbild, bewegen sich aber zwischen Beschreibungen wie „creaking, strident“ (Übersicht C) und „atmospheric [...] and ominous“ (Übersicht A). Übersicht B sieht das Genre differenzierter, verweist auf genreübliche präzente Melodien, die mit „gritty effects, prominent electric guitar, and energetic rhythms“ angereichert wären, und widerspricht der eingänglichen Charakterisierung anhand von Maschinen und Robotern in gewisser Weise, indem es die Musik als Ergebnis von „fluid songwriting“ präsentiert, das rhythmisch nicht statisch wie Outrun, aber auch nicht extrem sei³⁰³. Damit bewegen sich die Genrecharakterisierungen zwischen variantenreich und unstimmg.

Auf der einen Seite steht der von Übersicht B als beispielhaft bezeichnete Song *Don't Call Me A Hero* (2014) vom britischen Musiker OGRE³⁰⁴. Das Album *195* nennt auch Übersicht A als genretypisch. Der Song ist mit knapp zweieinhalb Minuten Laufzeit ziemlich kurz. Er beginnt mit

³⁰⁰ Übersicht B, Iron Skullet 2018, Abschnitt Cyberpunk Synthwave (Cybersynth).

³⁰¹ Scandroid: Neo-Tokyo, Scandroid, *Bandcamp*, 16. November 2016, <https://scandroid.bandcamp.com/album/scandroid> (letzter Abruf: 9. April 2019).

³⁰² PERTURBATOR: Neo Tokyo, The Uncanny Valley, *Bandcamp*, 6. Mai 2016, <https://perturbator.bandcamp.com/album/the-uncanny-valley> (letzter Abruf: 9. April 2019).

³⁰³ Übersicht A, TheScientist: Cyberpunk Synthwave, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/list/TheScientist/rym-ultimate-box-set-outrun/> (letzter Abruf: 3. April 2019).

³⁰⁴ OGRE: 195, *Bandcamp*, 17. November 2019, <https://ogresound.bandcamp.com/album/195> (letzter Abruf: 4. April 2019).

langsam stampfender Percussion, bei der gerade Snare-Pendant sehr metallisch klingt, einem tiefen, lang gehaltenen Synthesizer-Ton und einem weiteren, der durch Filter verändert wird. Der gehaltene Ton fängt nach wenigen Takten an immer stärker zu pulsieren und wird zu einer Basslinie, die dieses Mal nicht nur streng in Achteln verläuft und ebenfalls nicht nur taktweise die Tonhöhe ändert, sich aber im Wesentlichen um den Ton Es dreht. Ab 0:16 spielt das Schlagzeug zusätzlich noch kräftige Kicks. Nach 0:23 setzt zudem ein Synthesizer ein, der wie ein gezupftes Saiteninstrument klingt und stetig lauter wird. Kurz darauf, bei 0:31, spielt das Schlagzeug ein Drumfill. Im Anschluss daran verdoppelt sich das Tempo gefühlt auf 120 bpm, indem die Kicks ihre Geschwindigkeit beibehalten, aber Snares auf 2 und 4 sowie eine Hi-Hat dazukommen. Außerdem setzt ein weiterer Synthesizer ein, der stark an Blechbläser erinnert und mit einer fallenden Quinte von b' zu es' anfängt. Das achttaktige Thema spielt er zwei Mal. Beim zweiten Mal setzt im dritten Takt ein weiterer, ähnlich klingender Synthesizer ein, der ein absteigendes Thema spielt. Danach kommt eine kurze Überleitung, in der für zwei Takte nur der Bass zu hören ist. Daraufhin beginnt wieder das Schlagzeug, nun nur mit Kicks, Snares und einer nur schwer vernehmbaren Hi-Hat, ein anderer Synthesizer, der klanglich einer Marimba nahekommt, und im Hintergrund ein synthetischer, stimmenloser Chor. Ab 1:23 wird das Klangbild durch Einwürfe von Synthesizerblech weiter aufgefüllt. Ab 1:40 erfolgt eine weitere Überleitung durch einen einzelnen Synthesizer, was in einer Rückung zu F mündet. Neben Bass und Schlagzeug, letzteres jetzt mit deutlicherer Hi-Hat in Achteln, spielt auch der „gezupfte“ Synthesizer wieder. Darüber hört man die beiden synthetischen Blechbläserkontingente und hinzu kommen synthetische Streicher, die dem Stück nun eine fast sinfonische Dimension verleihen. Bei 2:20 erfolgt ein plötzlicher Schluss auf der 4, nur der Bass spielt für zwei weitere Takte. Dann wird dieser für weitere zwei Takte massiv verzerrt. Dabei entsteht starkes Rauschen, die Tonhöhen bleiben aber noch erkennbar, und der Song endet.

Vor diesem Hintergrund kann man das Urteil von Übersicht B nachvollziehen, dass Cybersynth vergleichsweise effektiv und rhythmisch weniger starr als beispielsweise Outrun sei. Aber auch maschinelle Aspekte waren zu hören, vor allem in der anfänglichen Perkussion oder im starken Rauschen kurz vor Schluss. Ein viel maschinen- oder roboterhaftes Klangbild findet man dagegen im Song *Future Noir* (2011) von Noir Deco³⁰⁵. Dieser wird sehr stark vom in Achteln pulsierenden Bass geprägt, der erst nach annähernd zwei Minuten die Tonhöhe wechselt. Dazu kommt eine sehr raue Perkussion mit einem langgezogenen metallischen Geräusch auf jeder 3, vor dem man eine Sechzehntel früher auf dem linken Kanal eine Art Reißgeräusch hört. Dazu kommen sehr langgezogene Synthstreicher, insofern ist auch das Urteil von Übersicht A und C nachzuvollziehen. Die jeweilige Bewertung hängt also stark vom Ausgangsmaterial ab, das im Falle dieses Subgenres sehr variantenreich erscheint. Metallisch-maschinenhafte Elemente finden sich jedoch in beiden Fällen, vor allem aber wird der Kontext zweifelsohne von den verwendeten Visualisierungen geprägt, die in beiden Fällen starke Reminiszenzen zu Cyberpunk aufweisen.

³⁰⁵ Future City Records: Noir deco-Future Noir, *YouTube*, 24. November 2014, <https://youtu.be/TJiVPUZ0svY> (letzter Abruf: 4. April 2019), Noir Deco verfügt über keine *Bandcamp*-Präsenz.

Das Subgenre Dreamwave ist keinen begrifflichen Streitigkeiten unterworfen. Alle Übersichten verwenden diesen Titel, nur Übersicht A führt eine Liste unter dem Titel „Dreamwave / Retrowave“, macht aber darauf aufmerksam, dass Retrowave auch als Dreamwave bezeichnet werden könne. Dabei handle es sich um ein relativ kleines Subgenre, was vor allem damit zu erklären sei, dass der Begriff nur mit einigen Produzenten in Verbindung zu bringen sei, die sich dann aber dem Genre voll verschrieben hätten³⁰⁶. Dreamwave verfolge, dem Namen entsprechend, ein verträumtes bzw. träumerisches Klangideal, sei also relativ leicht und benutze vor allem romantische und melancholische Melodielinien. Ergänzend charakterisiert *Iron Skullet* den Klang als geprägt von „softly sculpted textures, breathy vocals, and downtempo delivery“ und weist auf stilistische Vermischung mit einigen Genres außerhalb von Synthwave hin, darunter Dream Pop oder Chillwave³⁰⁷. Hauptquelle der Inspiration sei aber neben dem Synthpop der 80er Jahre Videospiele- und „electro disco“-Musik³⁰⁸.

Auch was typische Musik angeht herrscht große Einigkeit. Übersichten A und B zählen jeweils mehrere Alben auf, unter denen sich in beiden Fällen *Journeys* (2014) von Timecop1983 befindet, welches auch auf *Bandcamp* mit Dreamwave getagged ist. Übersicht C verlinkt den begrifflich mit dem Genre verwandten Song *Dreams* vom selben Album³⁰⁹. Dieser wurde zusammen mit Dana Jean Phoenix aufgenommen und besteht aus einer Einleitung und jeweils zwei Strophen und zwei Refrains. Der letzte davon geht direkt in den Schluss über. Das gesamte Klangbild ist sanft und ruhig, auch dem Tempo von weniger als circa 115 bpm geschuldet. Das Stück basiert auf einer achttaktigen Basslinie. Für jeweils zwei Takte spielt der Bass in pulsierenden Achteln c, dann A, dann G und dann wieder c. Der Bass setzt jedoch erst nach acht Takten ein. Davor spielt ein Synthesizer ein Arpeggio in Achteln um die Töne e[♭], f[♯], c[♯] und g[♯] herum. Nach insgesamt 16 Takten setzt das Schlagzeug ein. Die Snare spielt auf 2 und 4. Die Bassdrum spielt immer auf 1, aber die Betonung auf 3 erfolgt meist verzögert. Daneben spielt die Hit-Hat in Achteln und regelmäßig gibt es Drumfills auf der Snare. Nach weiteren 8 Takten beginnt die erste Strophe bei 0:50. Der Gesang beginnt jedoch erst am Ende des ersten Taktes, was zur ruhigen Atmosphäre beiträgt. Generell ist der Gesang recht leise und gehaucht, dabei mit Hall, besonders aber einem sehr präsenten Echoeffekt belegt. Im Sinne von Zeitlichkeit interpretiert Laura Glitsos den Hall als einen Effekt, der sich anhöre, als käme der Klang von weit weg oder einer anderen Zeit³¹⁰. Auch der Text beschäftigt sich mit der Zeit, zu Beginn ihrer Flüchtigkeit. „Time flies“ und „Away goes the past“ gehören zu den ersten Textzeilen. Generell ist der Ausblick aber eher positiv der Zukunft gegenüber, dem Titel entsprechend. Im Refrain lautet der Text nämlich „You wanna get away? / There is no turning back“. Dieser beginnt bei ca. 1:40. Eingeleitet durch die Textzeile „Are you ready?“ spielt nun ein weiterer Synthesizer einen aufsteigenden, gebrochenen C-Dur Dreiklang, variiert die Melodielinie in

³⁰⁶ Übersicht A, TheScientist: Dreamwave / Retrowave, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/list/TheScientist/rym-ultimate-box-set-outrun/> (letzter Abruf: 3. April 2019).

³⁰⁷ Übersicht B, Iron Skullet 2018, Abschnitt Dreamwave.

³⁰⁸ Übersicht C, Solaris 2018, Abschnitt Dreamwave, the most nostalgic and romantic.

³⁰⁹ Timecop1983: Dreams, Journeys, *Bandcamp*, 10. Juni 2014, <https://timecop1983.bandcamp.com/album/journeys-2> (letzter Abruf: 8. April 2019).

³¹⁰ Glitsos 2018, 105.

der Folge und dominiert damit den Refrain. Der arpeggierte Synthesizer vom Anfang rückt währenddessen immer weiter in den Hintergrund. Ab ungefähr 2:40 wird er jedoch wieder lauter und der andere Synthesizer hört auf. Damit beginnt die zweite Strophe, die ansonsten wie die erste verläuft. Ein Unterschied ist bei circa 3:23 hörbar, wo die Stimme nach oben zum g‘ ausbricht. Ab 3:53 beginnt der zweite Refrain, bei dem dieses Mal jedoch der arpeggierende Synthesizer deutlicher hörbar ist. Das Outro fängt bei 5:00 an, dort hört nämlich der sonst immer im Refrain hörbare Synthesizer auf, aber die Vocals singen weiter den entsprechenden Text bis zum Fade-out.

Auch Darksynth ist ein Begriff, den alle Übersichten gleichermaßen verwenden. Übersicht B führt lediglich aus, dass es sich wohl um eine Verkürzung, analog zu der bei Cybersynth, handle, nämlich von „dark synthwave“ zu Darksynth. Gleichermaßen erklärt Übersicht B jedoch, dass der Begriff Darkwave, der als Verkürzung ebenfalls infrage käme, zu Verwirrung führen könne, da es ein solches Genre bereits seit langem gebe. Dem Begriff entsprechend sei das Genre von dunklerer Natur als die vorherigen. Sehr oft komme die Inspiration nämlich von Horror-, Action- und Science-Fiction-Filmen sowie brutalen Videospiele mitsamt den dazugehörigen Soundtracks. Dazu existierten auch viele Fanvideos. Ein Beispiel hierfür ist ein Video, das den Song *Technoir* von Perturbator featuring Noir Deco verarbeitet und bereits über 2 Millionen Aufrufe zählt³¹¹. TechNoir ist der Name des Nachtclubs aus dem Genreklassiker *The Terminator* von 1984, dem auch das Sprachsample am Anfang des Liedes entnommen ist. Dabei handelt es sich um eine Nachricht, die die Protagonistin Sarah Connor auf einen Anrufbeantworter spricht. Auch das Video beginnt mit der Filmsequenz, in der die Nachricht zu hören ist, beschränkt sich im weiteren Verlauf aber auf die Szene, die eigentlich im TechNoir spielt. In diesem Fall scheint eine solche Unterlegung naheliegend gewesen zu sein, aber trotzdem belegt sie, dass die Fans die Musik entsprechend wahrnehmen und im Sinne von Webers Interpretation als Nutzer³¹² auch kreativ verarbeiten und so an Bedeutungsgenerierung beteiligt sind.

Laut Übersicht B würden sich auch die Ursprünge dieses Subgenres bis Outrun zurückverfolgen lassen. Starke Einflüsse fänden sich auf den ersten Alben, die dem Darksynth zugeordnet werden können. Seit den Jahren 2016 und 2017 sei es aber so, dass Darksynth das Genre Synthwave an Popularität übertroffen habe³¹³ und sich auch musikalisch immer weiter davon absetze, sodass Iron Skullet sogar dafür plädiert, Darksynth als unabhängiges Genre zu betrachten³¹⁴. Einen Verweis auf die experimentelle Natur des Subgenres findet sich auch in Übersicht C, die der Frage „Post-Darksynth, the future of Darksynth?“³¹⁵ einen Paragrafen widmet. Exemplarisch wird in den Übersichten B und C die EP *New Model* (2017) von Perturbator genannt, allein der Titel sei programmatisch. Auch Perturbator

³¹¹ Forbidden Sun: Perturbator – Technoir (feat. Noir Deco), *YouTube*, 2. April 2015, <https://youtu.be/k0kg80jAtI8> (letzter Abruf: 4. April 2019).

³¹² Weber 2014, 160.

³¹³ Übersicht B, Iron Skullet 2018, Abschnitt Darksynth.

³¹⁴ Iron Skullet: Why Darksynth Deserves its Own Genre, *Iron Skullet*, 14. Mai 2018, <https://ironskullet.com/2018/05/14/why-darksynth-deserves-its-own-genre/> (letzter Abruf: 5. April 2019).

³¹⁵ Übersicht C, Solaris 2018, Abschnitt Post-Darksynth, the future of Darksynth?.

selbst sieht diese EP als einen Schritt in eine neue, andere Richtung³¹⁶. Der Sound von Darksynth wird durchweg als dunkel und schwer beschrieben, was einer entsprechend präsenten Rhythmussektion, rauen Effekten und teils höherem Tempo geschuldet ist. Zurückzuführen ist diese Klangcharakteristik auch auf die zahlreichen Einflüsse, die teilweise außerhalb von Synthwave und elektronischer Musik zu finden sind. Genannt werden neben Dubstep und Drum 'n' Bass vor allem Industrial und Metal, auch in Form von Symbolik.

Gerade der Metal scheint auf dieses Subgenre enormen Einfluss genommen zu haben. Deutlich wird dies beispielsweise an den beiden französischen Projekten Perturbator und Carpenter Brut, die sich beide durch eine starke Affinität zum Black Metal auszeichnen. Dies beginnt schon bei der Verwendung eines Alias. Franck Hueso, die treibende Kraft hinter Carpenter Brut, firmiert beispielsweise in den Linernotes seines neuesten Albums *Leather Teeth* (2018) unter dem Pseudonym Frank B. Carpenter. James Kent, die Person hinter Perturbator, tritt außerdem noch als L'enfant de la forêt und als Jean-Yves Moustache³¹⁷ in Erscheinung. Bevor er elektronische Musik machte, war Kent Gitarrist in einer Black Metal-Band und sagte ebenso aus, dass seine Liebe für Black Metal die „dark and aggressive elements“ seiner Musik erkläre³¹⁸. Zusätzlich wird seine Musik über das Label *Blood Music* vertrieben, welches sich sonst vor allem im Bereich Metal hervorgetan hat³¹⁹. Carpenter Brut war nach Aussage von Tobias Forge, dem Sänger der Band *Ghost*, Produzent der französischen Black Metal-Band *Deathspell Omega* und produzierte zudem einen Remix des Songs *Dance Macabre* (2018) von *Ghost*³²⁰. Für *Leather Teeth* (2018), welches nach eigener Aussage einer klischeehaften, von Horrorfilmen der 80er Jahre inspirierten Story folgt, kreierte Carpenter Brut die Figur Bret Halford alias Leather Teeth, die im Aussehen wie im Namen an eine zombifizierte Version der Sänger Bret Michaels und Rob Halford erinnert. Carpenter Brut erklärt die Beliebtheit seiner Musik bei Metalfans unter anderem mit solchen Elementen und fügt gleichsam die aggressive Komponente seiner Musik hinzu³²¹. So trat er zum Beispiel 2017 auf dem eigentlich auf Metal spezialisierten Festival *Roadburn* in Tilburg auf, was auch laut Veranstalter „a whole new dimension“ für das Profil des Festivals bedeutet habe³²². Ebenfalls dort zu sehen war Perturbator, der im selben Jahr auch auf dem *Hellfest* war³²³. Perturbator spielt überdies seine Konzerte mittlerweile mit Schlagzeuger, was in elektronischer Musik, gerade EDM, unüblich ist, im Metal aber

³¹⁶ Gotrich 2017.

³¹⁷ James Kent, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/artist/james-kent> (letzter Abruf: 5. April 2019).

³¹⁸ Beyond the Uncanny Valley. Perturbator Interview, Interview von Kat Ellinger, *Diabolique Magazine*, 21. September 2016, <https://diaboliquemagazine.com/beyond-uncanny-valley-perturbator-interview/> (letzter Abruf: 5. April 2019).

³¹⁹ Zum Beispiel laute die offizielle Mission von *Blood Music*: „Spreading the religion of metal to the rich and the poor, the strong and the weak.“, siehe Team/Membership, *Blood Music*, <http://www.blood-music.com/membership/> (letzter Abruf: 5. April 2019).

³²⁰ Tobias Forge. How Iron Maiden influenced Ghost, Interview von Graham Hartmann, *Loudwire*, 31. August 2018, <https://loudwire.com/tobias-forge-ghost-iron-maiden-influence/> (letzter Abruf: 5. April 2019).

³²¹ The French New Wave. Carpenter Brut Interview, Interview von Sam Willis, *Classic Pop*, November 2018, <https://www.classicpopmag.com/2018/11/the-french-new-wave-carpenter-brut-interview/> (letzter Abruf: 5. April 2019).

³²² April 24, 2017, Month. April 2017, *Roadburn*, <https://roadburn.com/2017/04/> (letzter Abruf: 5. April 2019).

³²³ Ein Mitschnitt des Auftritts findet sich unter Tommy Sem: Perturbator live at Hellfest 2017 25 min set, *YouTube*, 21. Juni 2017, <https://youtu.be/FeXSDP4SvVg> (letzter Abruf: 5. April 2019).

selbstverständlich. Auch den Rockmusikern der 80er Jahren attestiert Brockhaus, dass sie akustischen Schlagzeugen die Treue hielten, obwohl Drumcomputer die Norm gewesen seien³²⁴. In einem Interview erklärte Perturbator jedoch, dass Drumtrigger zum Einsatz kämen³²⁵, die im Extreme Metal sehr verbreitet sind und dem Schlagzeug einen wuchtigeren, wenn auch künstlicheren Klang verleihen. Carpenter Brut geht sogar noch einen Schritt weiter und tritt mit einem Schlagzeuger und einem Gitarristen auf³²⁶. Am deutlichsten wird die Nähe der beiden Künstler gerade zum Black Metal wohl bei Visualisierungen. Bei Carpenter Brut findet sich auf jedem der Cover seiner drei EPs *I*, *II* und *III* (2012, 2013 & 2015) ein Petruskreuz. Das Cover von *Trilogy* (2015), welches die drei EPs zusammenfasst, wird interessanterweise von dem Schädel eines Schaf-, nicht eines Ziegenbockes, dominiert. Auch dort findet sich ein Petruskreuz, wenn auch sehr klein und versteckt am Kelch auf der rechten Bildseite hängend. Vor allem aber sieht man auf der Stirn des Schädels das Logo von Carpenter Brut, das aus mehreren ineinander verschlungenen Fünfecken besteht und damit eine Nähe zum Pentagramm aufweist. Jenes ist das Markenzeichen von Perturbator, der es auf jeder seiner Schallplatten oder CDs abbildet. Ebenso ziert ein Pentagramm das Cover seines Albums *Dangerous Days* (2014) und seine Konzerte werden von einem beleuchteten Pentagramm gekrönt³²⁷. Anna-Katharina Höpflinger setzte sich mit diesen, im Black Metal quintessentiellen, Codes auseinander und stellte fest, dass diese auf vier verschiedene Weisen verwendet würden. Zum einen als Ausdruck von Normen und Weltanschauungen, zum zweiten wegen ihrer provokativen Ausdeutung als Mittel der Abgrenzung und dann ebenfalls als Mittel um Identitäten zu stärken und Zusammenhalt zu erzeugen, was den wichtigsten Punkt darstelle. Zuletzt könnten solche Codes auch bloß ob ihrer Ästhetik Verwendung finden³²⁸. Carpenter Brut sagte zwar aus, dass er das Kreuz als Verweis auf das Duo Justice ausgewählt habe, und dass er zwei scheinbar widersprüchliche Welten in Einklang bringen wollte³²⁹. Welche dieser Aspekte jedoch zutreffen, müsste separat geklärt werden.

Sowohl Übersichten A als auch C nennen Carpenter Bruts Song *Turbo Killer*³³⁰ (2015) von EP II als beispielhaft und auch Übersicht B erwähnt den Künstler mehrmals im Zusammenhang mit Darksynth. Der Song ist in einem durchgehend hohen Tempo von fast 150 bpm und wird von einem sehr kräftigen, sägenden Bass geprägt. Dieser spielt eingangs viermal die Tonfolge F-G-As-B-c-es und wird dabei von einem druckvollen Schlagzeug mit sehr prägnanter Snare und einem weiteren Synthesizer mit Orgelklang, der das Geschehen klanglich auffüllt, begleitet. Danach setzen Bass und

³²⁴ Brockhaus 2017, 262.

³²⁵ Er erklärt einen Großteil der verwendeten Liveausrüstung ab 1:00, über Drumtrigger im Speziellen spricht er ab circa 1:34, siehe Dan Sywala: Perturbator [sic] Interview Brutal Assault 2018, *YouTube*, 6. März 2019, <https://youtu.be/qhHMdxWyoys?t=94> (letzter Abruf: 11. April 2019).

³²⁶ Auch sein Livealbum *CARPENTERBRUTLIVE* (2017) wurde so aufgenommen. Die CD-Version trägt außerdem die Aufschrift „666 RPM“ auf dem Datenträger, in Anlehnung an Vinyl.

³²⁷ Zu sehen in: Terra Glitch: Perturbator – Live @ Melkweg + 013 [Amsterdam, Tilburg – 2019], *YouTube*, 27. März 2019, <https://youtu.be/b5w1quMcCnM> (letzter Abruf: 5. April 2019).

³²⁸ Höpflinger 2018, 72-79.

³²⁹ Carpenter Brut Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 10. Juni 2017, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/carpenter-brut-interview> (letzter Abruf: 28. März 2019).

³³⁰ Carpenter Brut: Turbo Killer, EP III, *Bandcamp*, 19. Januar 2019, <https://carpenterbrut.bandcamp.com/album/ep-iii> (letzter Abruf: 8. April 2019).

Schlagzeug aus und der orgelartige Synthesizer dominiert das Klanggeschehen mit der Tonfolge g'-as'-b'-g'-g'-as'-c'-g'-as'-es'. Dazu liegt ein Orgelpunkt auf f und nach zwei Takten setzt ein Synthesizer ein, der wie eine mit Vocoder bearbeitete Stimme klingt. Diese Kombination aus Orgel und Stimme erinnert an Kirchenräume und ist vor dem Metalhintergrund des Produzenten bemerkenswert, da gerade im Black Metal Religion als der definierende Faktor überhaupt angesehen werden könne³³¹. Nach acht Takten setzen alle vorherigen Elemente aus und Bass und Schlagzeug beginnen. Im Hintergrund scheinen weitere Elemente abgespielt zu werden, aber diese verschwinden fast vollständig hinter dem Schlagzeug und vor allem dem Bass. Dadurch wirkt der Gesamtklang aber sehr voll und ereignisreich. Der Bass ist wie anfangs dominierend und spielt hauptsächlich den Ton F mit Oktaven, geht gelegentlich hoch bis as und b, während das Schlagzeug Kick und Snare spielt. Nach acht Takten kommt ein Drumfill auf der Snare und die Hi-Hat stößt dazu. Nach weiteren acht Takten rückt der Bass wieder mehr in den Hintergrund, spielt die Töne B, des, f und es, die Hi-Hat läuft nun in Sechzehnteln und über allem spielt ein Synthesizer eine eingängige Melodielinie, die immer zum Ton f zurückkehrt. Diese wird für 16 Takte von einer anderen, fallenden Melodie abgelöst. Dabei spielt das Schlagzeug für acht Takte ohne Hi-Hat, dann wieder mit und der Bass pendelt wie nach dem ersten, ruhigeren Abschnitt um den Ton F, aber auch nur für acht Takte. Danach spielt er auch wieder die Töne B, des, f und es, wie bei der vorigen Melodie. Somit überlagern sich die thematischen Elemente. Ab 2:24 erklingt die Synthesizerlinie, die im ersten ruhigeren Abschnitt auch zu hören war, zunächst auf einem, dann unisono auf einem zweiten, verzerrteren Synthesizer. Bass und Schlagzeug setzen zunächst aus, spielen dann nach vier Takten aber kurze Einwüfe. Durch diese und einen hinzugenommen Synthesizer wird die Musik immer drängender, bis nach weiteren zwölf Takten Bass und Schlagzeug wieder durchgehend spielen. Die Coda ab 3:16 wird wieder vom Bass, dem Schlagzeug und einem Chorsynthesizer dominiert. Insgesamt ist das Klanggeschehen also sehr Bass- und Schlagzeug-lastig. Vor allem der Bass beherrscht das Geschehen mit seinem verzerrten, komprimierten und gefilterten Klang. Der Dynamikbereich ist sehr klein und das Tempo sehr hoch und sehr energetisch wirkend, was tatsächlich musikalisch an Metal erinnert. Einen Versuch, das Stück komplett zu rekonstruieren, unternimmt *GARDNSOUND*³³².

Neben den fünf Subgenres Outrun, Spacewave, Cybersynth, Dreamwave und Darksynth, die in jeder Übersicht auftauchen, gibt es jedoch noch drei weitere, die zumindest in jeweils zwei genannt werden. Dabei handelt es sich um Popwave, Horror Synth und Nu Disco. Diese stehen jedoch auf unsicherem Grund und das nicht bloß, weil sie in jeweils einer der Übersichten nicht auftauchen. Popwave, von Übersicht A in erster Linie als Vocal Synthwave bezeichnet, zeichne sich hauptsächlich durch die Verwendung von Vocals und die Anlehnung an modernen Pop aus. Allerdings gesteht diese Übersicht gleichzeitig auch ein, dass die Verwendung von Gesang praktisch überall im Synthwave existiere. Auch in den genannten Beispielen tauchte bereits ein Track mit Vocals auf, der in diesem Fall aber dem Dreamwave zugeordnet wurde. So ordnet Übersicht B Dreamwave und Popwave auch in einer

³³¹ Höpflinger 2018, 68.

³³² GARDNSOUND: How To Make – Carpenter Brut – “Turbo Killer” (Ableton Live 10), *YouTube*, 10. Dezember 2018, <https://youtu.be/OaaZweqfUyw> (letzter Abruf: 8. April 2019).

gemeinsamen Playlist. Einerseits ist es sicher bemerkenswert, dass zum Beispiel die von Übersicht B genannte Gruppe GUNSHIP auf ihren Alben laufend Gesang nutzt, was einen klanglichen Unterschied zum sonst in aller Regel instrumentalen Genre Synthwave darstellt. Andererseits ist es fragwürdig, ein Subgenre nur auf Basis einer zusätzlichen Instrumentengruppe konstituieren zu wollen. Es kommt letzten Endes darauf an, wie sehr die Musik durch die zusätzlichen Vocals verändert wird und wie stark der Einfluss von modernem Pop ist. Horror Synth sei vor allem von den Horrorfilmen der 70er und 80er Jahre und deren Soundtracks beeinflusst. Übersicht A erklärt jedoch, dass es sich dabei eigentlich um ein eigenständiges Genre gehandelt habe, das durch den Einfluss von Outrun im Subgenre Darksynth aufgegangen sei. Auch Übersicht C stellt eine vergleichbare Verbindung her, sodass eine Trennung von Horror Synth und Darksynth, allen voran aufgrund unzureichender Kriterien, schwierig erscheint. Übersicht B erklärt sogar, dass Horror Synth und Darksynth dasselbe Genre seien. Auch bei Nu Disco oder Neo Italo Disco scheint es mehr darum zu gehen, ein bereits bestehendes Genre wiederzubeleben, wie Übersicht C selbst suggeriert. Übersicht B verhandelt das Genre eher unter dem Gesamtaspekt von Retro. Das Wiederaufkommen von Disco habe Synthwave zweifelsohne beeinflusst, aber um ein Subgenre handle es sich nicht³³³. Auch auf *RateYourMusic* wird Nu Disco als eigenes Genre aufgeführt³³⁴. Ähnlich verhält es sich mit Genres wie Italo Disco, Synthpop oder French House. Diese werden oft im Zusammenhang mit Synthwave genannt, haben aber eine eigene Geschichte und eigene Klangideale und sind daher als Einflüsse zu sehen und nicht als Teil des Genres selbst. Auch bei Chillwave handle es sich um ein bereits bestehendes, eigenständiges Genre, das besonders mit dem Subgenre Dreamwave verwechselt werden könne³³⁵, auf welches sich Dreamwave aber beziehe³³⁶.

Zusammenfassend wird deutlich, dass die Subgenres auf relativ fragilen Konstruktionen beruhen und Überschneidungen abzusehen sind. Oft sind die angewendeten Kriterien fraglich, sofern sie überhaupt bekannt gegeben werden. Für gesichertere Einsichten wäre in jedem Fall mehr Material vonnöten. Obwohl die Subgenres und die sie darstellenden Übersichten so schematisch sind, können sie trotzdem eine hilfreiche erste Annäherung an das Genre Synthwave bieten, da sie nicht zuletzt demonstrieren, wie das Genre von Fans aufgenommen und verarbeitet wird. Zudem wurden entsprechende Spannungsfelder und Schwerpunkte aufgezeigt. Der Website *Synthspira* zufolge handle es sich bei Synthwave gar um das vielfältigste Genre elektronischer Musik überhaupt³³⁷. Ungeachtet der Problematik derartiger, superlativer Behauptungen wurde jedoch deutlich, dass es innerhalb von Synthwave viele verschiedene Stimmungen gibt, wie allein die große Anzahl von Subgenres zeigt. Songs wie *Dreams* auf der einen und *Turbo Killer* auf der anderen Seite verfolgen in der Tat sehr unterschiedliche Klangideale.

³³³ Übersicht B, Iron Skullet 2018, Abschnitt Synthpop, House, and Nu Disco.

³³⁴ Nu-Disco, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/genre/Nu%2dDisco/> (letzter Abruf: 10. April 2019).

³³⁵ Übersicht A, TheScientist: Dreamwave / Retrowave, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/list/TheScientist/rym-ultimate-box-set-outrun/> (letzter Abruf: 3. April 2019).

³³⁶ Übersicht B, Iron Skullet 2018, Abschnitt Dreamwave.

³³⁷ „no electronic genre had such diversity!“, Übersicht C, Solaris 2018, Abschnitt Why listen to Synthwave?.

Kennzeichnend für die Musik ist zunächst der 4/4-Takt. Abweichungen davon scheint es so gut wie nicht zu geben, obwohl ja John Carpenter, der großen Einfluss auf das Genre genommen hat, sein bekanntes Thema für *Halloween* (1978) zum Beispiel im 5/4-Takt schrieb. Das Tempo liegt im Schnitt bei 110 bis 130 bpm und wird im Laufe der Songs nicht verändert. Die Lautstärke ist in der Regel recht hoch und dynamische Schwankungen sind gering und beschränken sich oft auf Fade-in und Fade-out. Viele der Songs bauen auf einer Phrase auf, die von einem Synthesizer oder dem Bass gespielt wird und zwei-, vier- oder achttaktig ist. Vor dem konzeptuellen Hintergrund von Retro und Hauntology beurteilt Adam Trainer Wiederholungen „as a means to summon the ghosts of the past“³³⁸. Die Harmonik verzichtet auf Modulationen und beschränkt sich auf wenige Akkorde pro Song. Für den Sound ästhetisch entscheidend sind die Synthesizer, die dem Genre sogar seinen Namen gaben. Sie bilden das Zentrum des Klanggeschehens und spielen sowohl harmonisierende Akkorde, besonders in Arpeggios³³⁹, sowie sehr präzise, eingängige Melodien. Zu den sonst verwendeten Instrumenten zählen meist Gesang und Gitarren, daneben sind auch Saxophone verbreitet. Diese kamen zwar nicht in den untersuchten Liedern vor, werden von einigen Musikern aber punktuell bis regelmäßig verwendet, so zum Beispiel von The Midnight³⁴⁰. Übersicht A behauptet gar, es gäbe ein eigenes Subgenre namens Saxwave³⁴¹. Allerdings sind Synthesizer häufig die einzigen Instrumente neben Basssynthesizer und Drumcomputer, die laut Brockhaus die typische Kombination der 80er Jahre gewesen seien³⁴². Diese bilden die ebenfalls essentielle, treibende Rhythmussektion, die das basslastige Klangbild prägt. Ein wichtiger Teil dessen ist auch das sogenannte side-chaining. Durch diese Produktionstechnik wird der Bass immer dann komprimiert, wenn die Bassdrum spielt. Dadurch sei diese besser zu hören, weil die beiden Instrumente sonst um dieselben Frequenzen konkurrieren würden. Überdies sei side-chaining wesentlich für den pumpenden Klang des Basses verantwortlich³⁴³. Das Schlagzeug spielt in der Regel Kicks auf entweder jeder Zählzeit oder nur auf 1 und 3 sowie die Snare auf 2 und 4. Dazu kommt häufig die Hi-Hat nebst Fills, vor allem auf den Toms. Der Bass spielt meist schlicht Achtelnoten und wechselt oft nur taktweise die Tonhöhe. Dadurch ergibt sich ein Gefühl ständigen Fortschreitens. Generell hält sich der Eindruck, dass das Klangbild immer in Bewegung sei. Vereinzelt finden sich auch Solos, die der üblichen Instrumentierung entsprechend meist vom Synthesizer gespielt werden. Sollten allerdings zusätzliche Instrumente wie E-Gitarre oder Saxophon Verwendung finden, dann spielen diese oft Solos. Vor dem konzeptuellen Hintergrund von Synthwave ist der elektronisch-maschinelle Klangcharakter naheliegend. Laut Thom sei elektronisch Musik besonders geeignet „die technisierte Gegenwart

³³⁸ Trainer 2016, 4.

³³⁹ Der von Makeup and Vanity Set geschriebene Soundtrack zum Kurzfilm 88:88 (2012) wird auf *Bandcamp* sogar mit dem Tag „arpeggios“ beworben, siehe Makeup and Vanity Set: 88:88, *Bandcamp*, <https://makeupandvanityset.bandcamp.com/album/88-88> (letzter Abruf: 11. April 2019).

³⁴⁰ Sehr präsent ist ein Saxophon auf *Vampires*, siehe The Midnight: Vampires, Endless Summer, *Bandcamp*, 5. August 2016, <https://themidnight.bandcamp.com/album/endless-summer> (letzter Abruf: 10. April 2019).

³⁴¹ Übersicht A, TheScientist: Synthwave (Styles), *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/list/TheScientist/rym-ultimate-box-set-synthwave-styles/> (letzter Abruf: 2. April 2019).

³⁴² Brockhaus 2017, 269.

³⁴³ Die Technik wird auch von Musiker Arcade High erklärt, siehe Arcade High: Synthwave Series 2: EQ + Side Chain Bass, *YouTube*, 27. April 2015, <https://youtu.be/5OwARwvtZs4?t=1114> (letzter Abruf: 9. April 2019).

akustisch abzubilden und ihre zukünftigen Probleme und Chancen anzudeuten³⁴⁴. Ebenso sei „spectrality“ schon ein Teil von Aufnahmesystemen³⁴⁵, was heißt, dass eine Aufnahme per se Objekt von Heimsuchung wäre. Passend dazu äußert Supper, dass elektronisch veränderte oder gar erzeugte Klänge keine Realität als Grundlage hätten und damit „einen unsichtbaren Klang“ bilden würden³⁴⁶.

Die jeweiligen Konnotationen ergeben sich nicht immer zwangsläufig aus der klanglichen Ebene. Vielmehr werden diese Bezüge durch ein Zusammenspiel von Musik, Text (wie den deskriptiv-plakativen Titeln oder Linernotes, auch Lyrics falls vorhanden) und Bild (Cover oder gar Musikvideos) erzeugt. Die Musik selbst kann für sich zwar auch mit Inhalten wie nostalgischen Erinnerungen gefüllt werden, ist aber längst nicht so asemantisch wie zum Beispiel Techno³⁴⁷. Nicht zuletzt liegt dies an Samples, die auf die jeweilige Thematik verweisen. Der Song *66 MHz*³⁴⁸ (2017) von Waveshaper handelt zum Beispiel gemäß Linernotes von den Erfahrungen mit frühen Computern, wie auch der Titel nahelegt. Dementsprechend beginnt der Song mit einem Sample von einem bootenden, alten Computer. Außerdem erklärt Waveshaper in den Linernotes, dass er zusätzlich die Klänge eines Soundchips aus den 80er Jahren, nämlich des YM3818 FM, für den Song verwendet habe. Ansonsten ist die Produktion der Musik aber nicht notwendigerweise Produktionsmitteln und -methoden der Vergangenheit verhaftet. Miami Nights 1984 sagt zwar aus, für seine Musik fast nur noch analoge Synthesizer zu verwenden³⁴⁹. Andererseits äußert Lazerhawk, dass er nur Software benutze, weil er den Arbeitsprozess bevorzuge³⁵⁰. Im Gegensatz zu Vaporwave findet sich bei Synthwave kein Effekt wie Hall, der das Genre musikalisch wie konzeptuell definiert. Darüber hinaus ist das Genre auch nicht dem Lo-Fi, sondern eher dem Hi-Fi zuzuordnen. Insofern erklärt sich die Beschreibung von Synthwave auf *Iron Skullet* als „distinctly modern music genre“³⁵¹, das nicht auf vergangene Musik zurückgreife.

Design

Design im Bereich von Synthwave bezieht sich vor allem auf Illustrationen, die in direktem Zusammenhang mit der Musik stehen, das heißt Plattencover oder Musikvideos. Es gibt überdies auf Internetplattformen wie *Reddit*³⁵² unzählige Beispiele von originalen Illustrationen zum Thema. In Bezug auf die Konzeption des Designs herrscht überraschend große Einigkeit. Zwei der Übersichten,

³⁴⁴ Thom 2014, 186.

³⁴⁵ Guesdon/Le Guern 2014, 78.

³⁴⁶ Supper 2008, 20.

³⁴⁷ Diederichsen 2014, 332.

³⁴⁸ Waveshaper: *66 MHz*, *Bandcamp*, 21. November 2017, <https://waveshaper1.bandcamp.com/track/66-mhz> (letzter Abruf: 9. April 2019).

³⁴⁹ Miami Nights 1984 Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 28. September 2017, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/miami-nights-1984-interview> (letzter Abruf: 28. März 2019).

³⁵⁰ Lazerhawk Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 12. Januar 2018, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/lazerhawk-interview> (letzter Abruf: 28. März 2019).

³⁵¹ Übersicht B, *Iron Skullet* 2018, Abschnitt What is Synthwave Music?.

³⁵² Zum Beispiel auf *outrun*, *Reddit*, <https://old.reddit.com/r/outrun/> (letzter Abruf: 2. April 2019).

die für die Untersuchung des Genres und seiner Subgenres Verwendung gefunden haben, setzen sich auch mit diesem Thema auseinander, nämlich Übersichten B³⁵³ und C³⁵⁴. Zudem findet sich auf *Retro Synthwave* ein Artikel, der sich mit dem Design im Synthwave auseinandersetzt³⁵⁵. Der Einfachheit halber soll die bereits bestehende Benennung beibehalten werden, sodass der Artikel auf *Retro Synthwave* im Folgenden als **Übersicht D** bezeichnet wird. Sämtliche dieser Überblicksdarstellungen ordnen die Konzeptionen drei verschiedenen Kategorien zu, die sich auch in den Subgenres und der jeweiligen Musik widerspiegeln. Übersicht B weicht jedoch von den anderen Quellen insofern ab, als dass sie sich praktisch nur mit der Konzeption an sich auseinandersetzt und bloß am Rande auf die jeweiligen designtechnischen Implikationen eingeht. Bei diesen drei konzeptionellen Tendenzen handelt es sich erst um ein sommerliches Miami, dann um Technik und (Retro-)Futurismus und zuletzt um Horror bzw. die Ästhetik von Darksynth. Bei Übersicht B findet sich die Einteilung in hauptsächlich sommerliche und technische Tendenzen. Letzteren wird jedoch Horror zugeordnet.

Die erste Tendenz wird von Übersicht B als „Miami Night aesthetics, Summer & Kitsch“ oder von Übersicht D als „Miami Touch“ betitelt und deckt sich in weiten Teilen mit dem, was dem Subgenre Outrun zugeschrieben wurde. Es geht um die Vision eines endlosen Sommers an den palmengesäumten Stränden einer Großstadt wie Miami oder Los Angeles. Übersicht B betont vor allem den romantisierten und idealisierten Charakter. Übersicht D nennt als Vorbilder neben *Beverly Hills Cop* (1984) die Serie *Miami Vice* (1984-1990), die auch für Outrun bedeutend ist. Als für die Serie beispielhaft führen Tarek Krohn und Willem Strank eine Nachtfahrtsequenz an, die mit Phil Collins Song *In the Air Tonight* (1981) unterlegt ist und in welcher die Klänge von Synthesizer und Drumcomputer mit der Darstellung des Sportwagens in Miami perfekt harmonisieren würden³⁵⁶. Einen direkten Verweis auf die Serie findet sich auf einem der Cover zu *Early Summer* (2010) von Miami Nights 1984. Der Schriftzug mit dem Namen des Künstlers ist sehr stark an jenen der Fernsehserie angelehnt. Der Titel des Albums ist in einer geschwungenen Handschrift gehalten, was sich mit den Beobachtungen von Übersicht D bezüglich der Typographie deckt³⁵⁷. Laut Übersicht C sei auch Chrom ein typisches Gestaltungsmittel. Gleichzeitig demonstriert das Cover die Farbpalette, die in dieser Designrichtung vorherrscht. Neben den Pastellfarben Türkis und Rosa sind dies hier vor allem Gelb über Orange bis Rot, es kann aber auch weiter über Violett bis hin zu Blau gehen. Ein häufig vorkommendes, dem Farbspektrum entsprechendes Designelement sind Sonnen bzw. Sonnenuntergänge, welche als Übergang vom sonnigen Tag in die Nacht die Dualität des Genres exemplifizieren. Auch vor allem weibliche Pin-ups kommen oft vor, gerade in der 80er Jahre-typischen Aerobicbekleidung. Wie auch im Outrun finden sich Darstellungen

³⁵³ Übersicht B, Iron Skullet 2018, Abschnitt What is Synthwave Music?.

³⁵⁴ Übersicht C, Solaris 2018, Abschnitt A strong and increasingly popular aesthetic.

³⁵⁵ Übersicht D, Retro Design World, *Retro Synthwave*, <http://www.retro-synthwave.com/design/retro-design-world> (letzter Abruf: 10. April 2019).

³⁵⁶ Krohn/Strank 2018, 163.

³⁵⁷ Übersicht D, Retro Design World, Abschnitt Miami Touch, *Retro Synthwave*, <http://www.retro-synthwave.com/design/retro-design-world> (letzter Abruf: 10. April 2019).

von Sportwagen, die als technische Objekte neben der anbrechenden Nacht der zweiten, technologiefokussierten Designrichtung nahestehen. Übersicht B nennt Sportwagen sogar erst dabei.



358

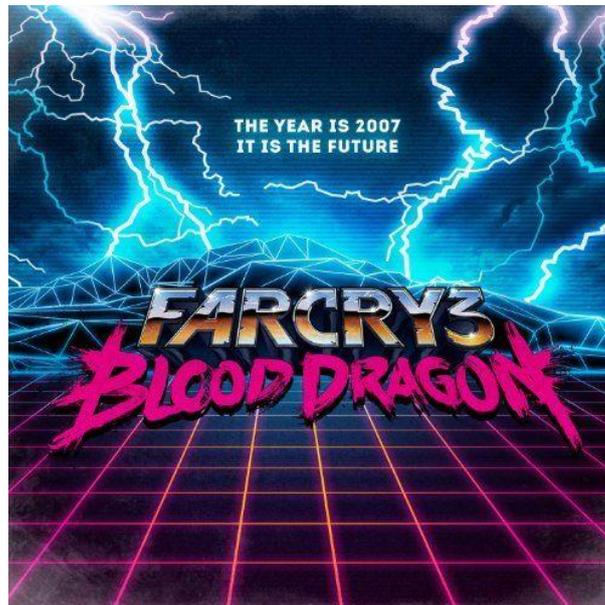
Diese zweite Stoßrichtung wird fast einvernehmlich als (retro-)futuristisch betitelt. Laut Übersicht B sei diese Konzeption inspiriert von der Vorliebe für Technik und Naturwissenschaft, die in den 80er Jahren vorgeherrscht habe. Auch Mark Fisher erwähnt die in diesem Jahrzehnt beginnende Computerisierung und die tiefgreifende Veränderung von Telekommunikation³⁵⁹. Übersicht D nennt dementsprechend *TRON* (1982) und *WarGames* (1983) als vorbildlich, welche laut Marcus Erbe Beispiele für von Computerspielästhetik inspirierte Filme seien³⁶⁰. Somit können vor allem Computer und Science-Fiction als wichtige Einflussquelle gelten. Neben Sportwagen finden sich deswegen regelmäßig Abbildungen von fortgeschrittener Technologie wie Robotern oder Raumschiffen. In Anlehnung an frühe CGI werden die Darstellungen von sichtbaren Polygonen oder Gitternetzlinien beherrscht. Letztere leuchten meist und fungieren häufig als Grund vor einem dunklen Himmel. Die Farben dieses dunklen Hintergrunds, in der Regel schwarz bis violett, werden mit Akzenten in Blau, Rosa oder Neonfarben kontrastiert. Die Schrift ist groß und häufig dreidimensional und im Hinblick auf die technische Natur des Designs metallisch, zum Beispiel in Chrom, gehalten und mit entsprechenden Lichteffekten verziert. Alternativ ist auch Schrift in Neon oder in Pinselstrichen denkbar, die laut Übersicht C an das Logo der Computerspielserie *Street Fighter* (1987ff) erinnern würden. Das Cover zum Soundtrack von *Far Cry 3: Blood Dragon* (2013) ist ein sehr typisches Beispiel, auch wenn darauf keine Technologie abgebildet wird. Zunächst fällt der Schriftzug ins Auge. Oben ist dieser in Chrom und metallisch glänzend, darunter leuchtend rosa, wie von Hand geschrieben und recht aggressiv wirkend. Auch die Farbwahl ist mit Violett, blau und rosa beispielhaft und fast unterkühlt. Im

³⁵⁸ Miami Nights 1984: Early Summer, *Discogs*, <https://www.discogs.com/Miami-Nights-1984-Early-Summer/master/609489> (letzter Abruf: 11. April 2019), die *Bandcamp*-Version hat ein schwarz-weißes Cover.

³⁵⁹ Fisher 2014, 9.

³⁶⁰ Erbe 2018, 278.

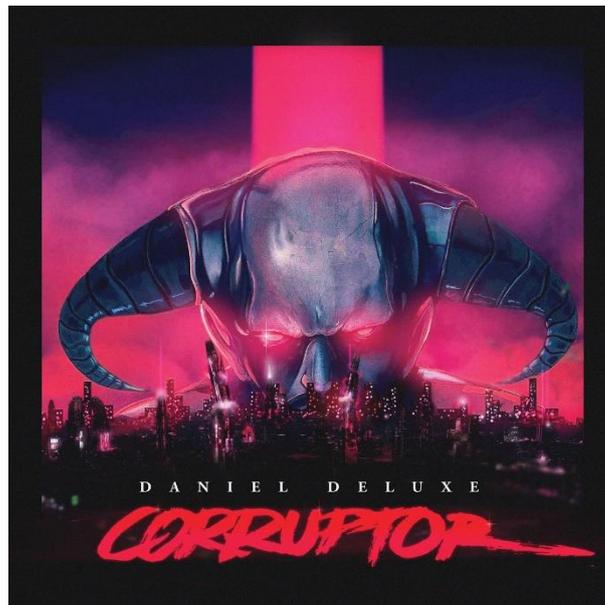
Hintergrund sieht man leuchtende Gitternetzlinien, die auf ein nur aus Polygonen bestehendes Gebirge zulaufen. Im schon angesprochenen Film *TRON* wurden solche Effekte verwendet, um den digitalen, zu jener Zeit hypermodernen Raum zu gestalten.



361

Technologie habe gemäß Übersicht B auch den Horror der 80er Jahre wesentlich ausgezeichnet, welcher die dritte Designrichtung ausmacht. Ebenso betont Übersicht C die Nähe zum Retrofuturismus. Es sei noch angemerkt, dass Übersicht C dieses Design zwar unter dem Titel „Darksynth aesthetics“ verarbeitet, aber häufig über Horrorelemente spricht und sehr ähnliche Aussagen wie die anderen beiden Übersichten macht. Auch schon in der Auseinandersetzung mit Subgenres wurde ja von der sehr engen Verwandtschaft bzw. gar Übereinstimmung von Darksynth und Horror Synth berichtet. So nennen beide Übersichten C und D das Cover des Albums *Corruptor* (2016) von Daniel Deluxe als einen typischen Vertreter, obwohl das eine Genre den Begriff Horror, das andere Darksynth wählte. Das Farbspektrum ist hier am dunkelsten, essentiell sind Schwarz, Rot und Violett bis Blau. Sowohl bei den Farben als auch bei der Schrift wird der aggressive Grundton dieser Ästhetik hervorgehoben. Die Schrift sei häufig wie von Hand geschrieben oder sehr eckig, um einen solchen Eindruck zu vermitteln. Ein wichtiger Teil der Gestaltung sind entsprechend fantastische Horrorelemente wie Zombies, Totenköpfe oder Monster. Eine interessante Zwischenposition nehmen die von Übersichten C und D betonten, attraktiven Frauenfiguren ein. Diese werden oft als Succubus oder Vampir dargestellt und vereinen somit sonst verbreitete Pin-ups mit Horror. Durch die Verbindung von Horror und Technik zeigt sich hier auch eine dem Genre innewohnende Technikskepsis. Während die nächtliche Stadt in *Outrun*-Zusammenhängen eher als Gelegenheit für Abenteuer gesehen werden kann, ist sie hier eine dunkle Bedrohung.

³⁶¹ Power Glove: Far Cry 3: Blood Dragon, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/release/album/power-glove/far-cry-3-blood-dragon-1/> (letzter Abruf: 12. April 2019).



362

Es ist jedoch nicht immer der Fall, dass Musik und Design den jeweils gleichen Kategorien zugeordnet würden. Die Musik von Dan Terminus wird beispielsweise für gewöhnlich als Darksynth klassifiziert. Die Cover seiner Alben *The Wrath of Code* (2015) und *Automated Refrains* (2017) sind jedoch ungewöhnlich farbenfroh. Im Falle von *The Wrath of Code* dominiert das Spektrum der warmen Farben Gelb-Orange-Rot mit grünen und blauen Akzenten, während bei *Automated Refrains* Rosa, Grün, Blau und Orange überwiegen. Nach Aussage des Musikers wurden sie von Luca Carey gestaltet, dem Dan Terminus lediglich die Hintergrundstory des Albums habe zukommen lassen³⁶³. Die Darstellung von großstadtähnlichen Strukturen samt Außerirdischem ist zwar im Synthwave üblich, allerdings scheinen diese Werke eher einer psychedelischen Ästhetik verpflichtet und erwecken insgesamt nicht den Eindruck, dass sie gerade im Rahmen von Darksynth Verwendung gefunden hätten.

³⁶² Daniel Deluxe: *Corruptor*, *Bandcamp*, 8. April 2016, <https://danieldeluxe.bandcamp.com/album/corruptor> (letzter Abruf: 19. April 2019).

³⁶³ DanTerminus: Kommentar auf *Reddit*, 16. November 2016, https://old.reddit.com/r/outrun/comments/5db03w/dan_terminus_ama/da386ti/ (letzter Abruf: 16. April 2019).



364



365

Film

Synthwave als Genre ist nur schwerlich von insbesondere bewegten Bildern zu trennen. Generell sei die Verbindung von Nostalgie mit Filmen naheliegend, da dieses als junges Medium besonders anfällig dafür sei³⁶⁶. Gleichzeitig handle es sich bei Synthwave laut Miami Nights 1984 um ein ideales Genre für Filmmusik, da es „based off of soundtracks“ sei³⁶⁷. Der Film *Drive* (2011), der für die Verbreitung von Synthwave eine entscheidende Rolle gespielt hat, wurde bereits angesprochen. Gleiches gilt für die Serie *Stranger Things* (2016ff), zu welcher es auch schon einen Sammelband mit dem bisher anscheinend einzigen Artikel zum Thema Synthwave selbst gibt³⁶⁸. Daneben wurde die Musik bisher hauptsächlich in zahlreichen Indie-Produktionen verwendet, die überwiegend dem Retro zuzuordnen sind. Dazu zählen *Turbo Kid* (2015) und *Summer of 84* (2018), beide mit einem Soundtrack von Le Matos, oder *Commando Ninja* (2018), dessen Soundtrack hauptsächlich von Thomas Cappeau geschrieben wurde, aber auch Songs von Cobra Copter, Flash Arnold und OGRE beinhaltet. Daneben hat Makeup and Vanity Set den Soundtrack zu mehreren Kurzfilmprojekten beigesteuert, von denen besonders derjenige zu *88:88* (2012) Bekanntheit erlangt hat.

³⁶⁴ Dan Terminus: The Wrath of Code, *Bandcamp*, 10. März 2015, <https://blood-music.bandcamp.com/album/the-wrath-of-code> (letzter Abruf: 16. April 2019).

³⁶⁵ Dan Terminus: Automated Refrains, *Bandcamp*, 10. November 2017, <https://blood-music.bandcamp.com/album/automated-refrains> (letzter Abruf: 16. April 2019).

³⁶⁶ Lowenthal 2015, 33.

³⁶⁷ Miami Nights 1984 Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 28. September 2017, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/miami-nights-1984-interview> (letzter Abruf: 28. März 2019).

³⁶⁸ Diak 2018.

Am bekanntesten ist jedoch der Kurzfilm *Kung Fury* (2015)³⁶⁹ geworden, zu dem die Schweden Mitch Murder und Lost Years einen Soundtrack schrieben, der durch weitere Songs von unter anderem Betamaxx und Highway Superstar komplettiert wurde. Eine Besonderheit des Soundtracks ist der Song *True Survivor*, der von David Hasselhoff eingesungen wurde, welcher im Film auch eine Sprechrolle übernimmt, passenderweise die der KI im Auto des Protagonisten³⁷⁰. Die Handlung von *Kung Fury* spielt sich überwiegend in einem von Kriminalität geplagten Miami im Jahre 1985 ab. Der Protagonist *Kung Fury*, gespielt von Regisseur und Autor David Sandberg, ist ein Polizist, der übermenschliche Kung Fu-Kräfte besitzt. Im Verlauf der Handlung muss er in die Vergangenheit zurückreisen, um Adolf Hitler, ebenfalls Kung Fu-Meister und daher auch als „Kung Führer“ bekannt, zu besiegen. Der gesamte Film ist als Parodie auf die Popkultur der 80er Jahre voll von Referenzen und Anspielungen, welche nur auszugsweise im Rahmen der Auseinandersetzung mit der Musik des Films vorgestellt werden können.

Im Allgemeinen wurde die Musik so gewählt, dass sie die in der Szene vorherrschende Stimmung unterstützt. Teilweise dient der Soundtrack als bloße Begleitung im Hintergrund, während er in anderen Szenen absolut im Vordergrund steht. Oft ist es jedoch so, dass die zunächst laute Musik sehr stark in den Hintergrund gerät, sobald ein Dialog einsetzt. In einer Szene wird die Musik zum Beispiel nach Schnitten immer leiser³⁷¹. Der Song *From The Future* (2015) von Mitch Murder ist anfangs das Einzige, was zu hören ist. Dazu sind Luftaufnahmen einer an Miami erinnernden Stadt zu sehen, zu der das Klangbild des Songs, up-beat und mit einem anscheinend geslappten Bass, passt. Dann erfolgt der Schnitt auf eine junge Frau, die mit einem Kassettenspieler auf einem Boot sitzt. Der Klang der Musik hat sich dabei so verändert, dass der Eindruck entsteht, es handle sich nun um diegetische und nicht mehr extradiegetische Musik, wie sonst im Film üblich. Nach dem nächsten Schnitt sieht man einen telefonierenden jungen Mann die Promenade entlanggehen. Die Musik ist nun wieder erheblich leiser geworden und verschwindet kurz darauf ganz. Bei 7:33 wird ihm jedoch eine Pistole an den Kopf gehalten, woraufhin ein tiefer Synthesizerbasston die Bedrohlichkeit der Situation unterstreicht. In einer Szene am Anfang des Films ist der Übergang deutlich abrupter³⁷², in welcher der Protagonist mit seiner Partnerin in privaten Räumlichkeiten weilt. Bei dem zu hörenden Song handelt es sich um Highway Superstars *Careful Shouting* (2015), der sich im Titel und in der klanglichen Beschaffenheit stark an George Michaels *Careless Whisper* (1984) anlehnt. Wie im Vorbild beherrscht ein Saxophon das Klangbild und schafft, der visuellen Ebene mit einem Kaminfeuer und vielen Kerzen entsprechend, eine romantische Atmosphäre. Sobald jedoch der Dialog beginnt, wird die Musik direkt deutlich leiser.

In anderen Fällen kommt jedoch kein Dialog vor und die Musik begleitet dominierend ganze Szenen. Ebenfalls zu Beginn des Filmes stellt sich *Kung Fury* einem Arcade-Automaten, der dabei ist

³⁶⁹ LaserUnicorns: KUNG FURY Official Movie [HD], *YouTube*, 28. Mai 2015, https://youtu.be/bS5P_LAqiVg (letzter Abruf: 16. April 2019).

³⁷⁰ *Ibid.*, die KI trägt den Namen HOFF9000 und lehnt sich damit und im Dialog an Kubricks *2001: A Space Odyssey* (1968) an, siehe 27:20-27:45.

³⁷¹ *Ibid.*, circa 7:18-7:34.

³⁷² *Ibid.*, 1:26-1:48.

die Stadt zu verwüsten. Sobald der Protagonist den Ort des Geschehens erreicht und den Kampf aufnimmt, setzt Mitch Murders *Power Move* (2015) ein³⁷³. Die Kombination von recht hohem Tempo, pumpendem Bass, Synthesizer und E-Gitarre unterstreicht das actiongeladene Geschehen. Bemerkenswert an dieser Szene ist auch, dass sie so gestaltet ist, als käme sie von einer VHS-Kassette. Im Film gibt es sonst zwar auch Bildartefakte, allerdings nie so deutlich wie hier. Insgesamt viermal fängt das Bild an zu flackern, zeigt Bildfehler und die Worte „PLAY“ und „TRACKING“ und wird sogar kurz schwarz. Auch die Musik wird entsprechend angepasst. Nach den ersten beiden Aussetzern scheint sie deutlich lauter geworden zu sein, aber beim dritten Aussetzer läuft sie ausnahmsweise unverändert weiter, womöglich um die Action nicht zu unterbrechen. Diese wird in diesem Moment auch durch die Musik getragen, denn das Hauptthema erklingt im Synthesizer und der Bass läuft zum ersten Mal in Achteln. Später taucht dasselbe Lied in einer Szene auf, in welcher der Protagonist gegen die Lakaian Adolf Hitlers kämpft³⁷⁴. *Power Move* kann somit als Kung Furys Kampftema angesehen werden. Optisch ist dieser Teil sehr stark an Side-scrolling Beat Em Up-Videospiele angelehnt. Auch hier muss sich der Hauptcharakter gegen eine große Menge an generischen Gegnern behaupten, um zum Endgegner zu gelangen. Das wird mit einem Kameraschwenk zwischen Kung Fury und Hitler, der „Kill him!“³⁷⁵ ruft, unterstrichen. Der erste Teil des Kampfes läuft dabei ohne Musik und nur mit Stimmengewirr im Hintergrund ab. Der zweite Teil, ab 18:53, fügt dann die Musik hinzu. Dieser stellt im Sinne der Videospieldarstellung eine Steigerung dar, da ein kurzer Abschnitt auch das Ankommen von Verstärkung andeutet. Das Ende des Kampfes verdeutlicht sowohl die im Film prävalente, teils extreme Gewalt als auch den ironischen Umgang damit und mit dem Ursprungsmaterial. Kung Fury reißt dabei einem der Gegner die Wirbelsäule am Kopf aus dem Körper und sagt währenddessen, als Bezug auf Sprüche klopfende Actionhelden, „You don’t need that spine. It’s holding you(r) back“³⁷⁶. Der Rest des Körpers wird von der Hauptfigur mit einem Salto gegen eine Adlerstatue hinter Hitler getreten, wo sie ein weiteres Hakenkreuz formt. Der im Zitat enthaltene Wortwitz kann somit als eine Art comic relief vor dem Hintergrund der sehr graphischen Gewaltdarstellung gesehen werden. Dominierend ist die Musik bezeichnenderweise auch in der Szene der Zeitreise³⁷⁷, welche mit dem Song *West Side Lane* (2012) von Lost Years unterlegt ist. Die Musik setzt nur kurz aus, wenn die Hauptfigur in einem Portal verschwindet und die eigentliche Zeitreise beginnt³⁷⁸. Die Szene steht in der Tradition eines naiven Vertrauens in die Technik, welches Ende der 70er, Anfang der 80er Jahre zu bröckeln begonnen habe³⁷⁹. Das zeigt sich schon eingangs an einer Aussage des Charakters Hackerman: „[...] with the right computer algorithms, I can hack you back in time. Just like a time machine“³⁸⁰. Dazu kommen der

³⁷³ Ibid., die Szene dauert von 2:20 bis 3:07.

³⁷⁴ Ibid., 18:23-20:12.

³⁷⁵ Ibid., bei 18:27.

³⁷⁶ Ibid., 20:00-20:05, die Klammern wurden vom Verfasser zur Verdeutlichung des Wortwitzes gesetzt, im Film heißt es „your“.

³⁷⁷ Ibid., 9:53-11:42.

³⁷⁸ Ibid., 11:08-11:14.

³⁷⁹ Guffey 2006, 155.

³⁸⁰ LaserUnicorns: KUNG FURY Official Movie [HD], *YouTube*, 28. Mai 2015, https://youtu.be/bS5P_LAqiVg (letzter Abruf: 16. April 2019), 10:07-10:13, eigene Transkription.

verwendete Nintendo Power Glove und Momente wie jener, in dem der Computer einen Ladevorgang abschließt, woraufhin aus $e=mc^2$ die Gleichung $e=mc^3$ wird³⁸¹. Auch die Darstellung der Zeitreise selbst, gerade jene auf dem Computerbildschirm, entspricht der Retro- bzw. Synthwaveästhetik³⁸². Dort sieht man den Protagonisten Kung Fury in einem 8-Bit-Stil über Gitternetzlinien, wie er sich auf den Horizont zubewegt. Als dieses Bild zum zweiten Mal zu sehen ist, wurde die Musik zu einem 8-Bit-Stil verändert.

Daneben sind zwei weitere Sequenzen hervorzuheben. Zum einen ist dies die Szene, in der Barbarianna vorgestellt wird³⁸³, optisch und akustisch eindrucksvoll mithilfe eines eigenen, an Heavy Metal angelehnten Themas von Christoffer Ling, in welchem auch Schüsse zu hören sind, und als bewaffneter, in Felle und mit Knochen bekleideter Wikinger. Daneben wird ihr Name in einer steinernen oder metallischen Schrift angezeigt, der von ihrer Waffe geziert wird. Zum anderen findet sich der Protagonist nach seinem Tod in einer Cartoonwelt wieder³⁸⁴. Visuell sei diese Produktion von *He-Man and the Masters of the Universe* (1983-1985) inspiriert³⁸⁵. Musikalisch sticht jedoch ein Abschnitt ganz am Ende hervor, in dem Kung Fury, als Held des Cartoons, sein eigenes, heroisches Thema erhält. Ein Chor singt dabei „Kung Fury. He is the man of the law“ über Synthesizerarpeggios³⁸⁶.

Videospiele

Videospiele haben für Synthwave große Bedeutung. Das gilt sowohl für jene Spiele aus den 80er Jahren, welche die Musiker beeinflusst haben, umso mehr aber noch für die heutige Videospielezene. Diak sieht die Möglichkeit der Immersion als einen wichtigen Aspekt, der Synthwave und Videospiele verbinde. Zunächst könnten die oft anonymen, gesichtslosen Figuren auf Covern und in Musikvideos mit dem eigenen Selbst gefüllt werden. Zudem würden die Beschreibungen von Perturbators Alben *I Am The Night* (2012) und *The Uncanny Valley* (2016) durch Verwendung der zweiten Person Plural dazu einladen, sich als Protagonist zu fühlen³⁸⁷, sodass die überwiegend instrumentale Musik mit Inhalt gefüllt werden kann. Zu den hervorstechenden Beispielen für Videospiele mit Synthwave-Soundtrack gehören neben den weniger oft genannten Spielen *Furi* (2016) und *Trials of the Blood Dragon* (2016) in der Hauptsache die beiden Teile der *Hotline Miami*-Reihe (2012 & 2015) und *Far Cry 3: Blood Dragon* (2013), welche schon mehrmals Erwähnung fanden.

Hotline Miami (2012) bezieht sich in Setting und Titel direkt auf die 80er Jahre, insbesondere auf die Stadt Miami und die dort herrschenden Probleme von Gewalt und Drogenhandel, besonders im

³⁸¹ Ibid., um 10:50.

³⁸² Ibid., zum Beispiel ab 11:28.

³⁸³ Ibid., 13:06-13:16.

³⁸⁴ Ibid., 23:17-24:47.

³⁸⁵ LaserUnicorns: Animating Kung Fury by Old Skull Games, *YouTube*, 23. September 2015, <https://youtu.be/etvUf9IYDcI> (letzter Abruf: 17. April 2019), zur Produktion besonders ab 2:35.

³⁸⁶ LaserUnicorns: KUNG FURY Official Movie [HD], *YouTube*, 28. Mai 2015, https://youtu.be/bS5P_LAqiVg (letzter Abruf: 16. April 2019), vergleiche 24:37-24:40.

³⁸⁷ Diak 2018, 24.

Spiegel der Serie *Miami Vice* (1984-1990)³⁸⁸. Der Soundtrack zum Spiel wurde von den Entwicklern Jonatan Söderström und Dennis Wedin selbst aus bestehendem Material ausgewählt. In einem Interview beschreiben sie, dass der erste Teil der Reihe hauptsächlich von ihnen auf der Couch entwickelt worden sei, was an Arbeitsweisen im Synthwave erinnert. Währenddessen suchten sie nach Musik mit „a certain bpm“, die sowohl dem aggressiven Spielfluss als auch dem Trance-ähnlichen Empfinden entsprach³⁸⁹. Der Soundtrack wurde insgesamt sehr positiv aufgenommen³⁹⁰, ist allerdings nicht komplett dem Synthwave zuzuordnen. Die Songs von M|O|O|N werden auf *Discogs* zum Beispiel eher Techno oder Minimal zugerechnet³⁹¹. Wie sehr der Blutausch des Geschehens von der Musik vorangetrieben wird, deutet eine Beobachtung von Tom Bramwell an, nämlich dass die Musik aufhört, sobald man den letzten Gegner besiegt hat, was ein „startling and abrupt“ Gefühl hinterlasse. Gleichzeitig betont er, dass der Effekt vor allem davon abhängt, wie gut die verschiedenen ästhetischen Ebenen miteinander verzahnt seien³⁹². Die Musik ist einfach aufgrund ihrer hohen Grundlautstärke sehr präsent, andere Soundeffekte treten dahinter zurück. Der augenscheinlichste Teil des Designs ist der heutzutage aus der Zeit gefallen wirkende, sehr grobe Pixelstil, der gerade außerhalb des eigentlichen Gameplays flackert und verwaschen wirkt. Außerdem ist der Dialog nicht synchronisiert und die Gesichtsanimationen der Charaktere werden nicht an den Text angepasst. Ohnehin sind die Animationen sehr begrenzt, was nicht zuletzt der Perspektive von oben geschuldet ist. Obwohl auch die Brutalität an Action- und Slasherfilme der 80er Jahre erinnert, sind die Referenzen andernorts klarer. Der Protagonist fährt zum Beispiel ein Auto, das Charakteristika unter anderem des DeLorean DMC-12 vereint³⁹³, und im Bonuslevel *Highball* finden sich Darstellungen von Arcade-Automaten und Synthesizern³⁹⁴. Daneben verweist der ritualistische Kreis mit der dazugehörigen Zeremonie auf gewisse Ausformungen von Darksynth³⁹⁵. Passenderweise ist das Level mit dem Lied *Miami Disco* (2013) von Perturbator unterlegt, der beispielhaft für eine solche Ästhetik angeführt wurde. Auch Teile des unter Design beschriebenen „Miami“-Farbschemas finden Anwendung. Recht verbreitet sind Orange und allen voran Rot, gerade aufgrund des vielen Blutes. In den verteilten Punkten am Ende eines Levels wie auch im Hauptmenü zeigt sich auch die Farbkombination aus Rosa und Türkis des Logos von *Miami Vice*³⁹⁶.

³⁸⁸ Complex: The Hotline Miami Story (Documentary) | Complex, *YouTube*, 7. Mai 2015, <https://youtu.be/ilKzuY9tjyg> (letzter Abruf: 15. April 2019), 1:45-2:05.

³⁸⁹ *Ibid.*, 6:24-6:40, 11:16-11:26 & 11:38-12:15.

³⁹⁰ Siehe zum Beispiel Onyett 2012.

³⁹¹ M|O|O|N: M.O.O.N E.P., *Discogs*, <https://www.discogs.com/MOON-MOON-EP/master/745185> (letzter Abruf: 16. April 2019).

³⁹² Bramwell 2012.

³⁹³ Entwickler Dennis Wedin wollte nicht nur ein Modell kopieren, um rechtlichen Problemen vorzubeugen, siehe Dennis Wedin (Dennaton Games): Kommentar in Hotline Miami. General Discussions. The Car, *Steamcommunity*, 29. November 2019, <https://steamcommunity.com/app/219150/discussions/0/828923952075899344/?l#c828923952113771139> (letzter Abruf: 16. April 2019).

³⁹⁴ Bei 1:15, auch zeigen sich die anderen erwähnten Aspekte in diesem Video, siehe Fireman's Gaming: Hotline Miami – Highball A+ - Walkthrough, *YouTube*, <https://youtu.be/7TgCttUhpvw> (letzter Abruf: 16. April 2019).

³⁹⁵ *Ibid.*, 1:26.

³⁹⁶ *Ibid.*, 0:01 & 1:55.

Der Soundtrack zu *Far Cry 3: Blood Dragon* wurde hingegen extra vom australischen Duo Power Glove geschrieben und traf ebenfalls auf begeisterte Rezensionen³⁹⁷. Das Spiel demonstriert, wie eklektizistisch der Umgang mit Ausgangsmaterial im Bereich von Retro erfolgen kann. In vielerlei Hinsicht bezog man sich in der Entwicklung auf die 80er Jahre. Inspiration kam beispielsweise von Actionfilmen wie *The Terminator* (1984). Der Protagonist des Spiels, Sergeant Rex „Power“ Colt, wird nämlich von Michael Biehn synchronisiert, der im Film Sergeant Kyle Reese verkörperte. Die Musiker Power Glove hingegen behaupten von sich, vor allem von den Videospiele und Synthesizern der 90er Jahre beeinflusst worden zu sein³⁹⁸. Das Spiel selbst allerdings spielt, ganz im Geiste des Retrofuturismus, in einer alternativen Zukunft im Jahre 2007, die von einem weltweiten Atomkrieg Ende der 90er Jahre verwüstet wurde³⁹⁹. Die Videosequenzen im Spiel sind interessanterweise visuell sehr simpel gehalten, kommen ohne umfangreiche Animationen aus und sind vor allem im 4:3-Format gestaltet. Auch sonst existieren im Spiel Bildfehler und -verzerrungen, besonders während der Ladevorgänge⁴⁰⁰. Dementsprechend sammelt man im Spiel auch Artefakte wie VHS-Kassetten und Röhrenfernseher. Vergleichbar beginnt auch einer der offiziellen Trailer zum Spiel so, als würde er von einer VHS-Kassette abgespielt werden, inklusive Bild- und Tonverzerrungen⁴⁰¹. Im Trailer sieht man auch scheinbar unzusammenhängende Werbung. Parallel dazu gibt auch das Tutorial des Spiels vor, gesponsort zu sein⁴⁰². Im Tutorial zeigen sich auch klare Beispiele für den im Retro typischen, ironischen Humor, der sich durch das ganze Spiel zieht. Zu den ersten Nachrichten zählt „PRESS X TO DEMONSTRATE YOUR ABILITY TO READ“⁴⁰³. Im gleichen Tutorial wird deutlich, wie sehr sich die Figuren ihrer eigentlichen Situation bewusst sind. Währenddessen heißt es „Are these tutorials getting in the way of your mayhem?“ und am Ende äußert der Protagonist: „I fucking hate tutorials. And this one is terrible“⁴⁰⁴. Die Musik hingegen ist nicht so ein zentraler Teil der Spielerfahrung wie bei *Hotline Miami*. Während des eigentlichen Gameplays läuft Musik nur begleitend im Hintergrund und besteht dabei hauptsächlich aus Perkussion mit etwas Synthesizerbegleitung. Allerdings ändert sich die Musik abhängig von den äußeren Umständen. Wird man beispielsweise von Feinden entdeckt, dann wird die Musik etwas bewegter, der Bass ist im Klangbild präsenter und die Perkussion metallischer⁴⁰⁵. Auch die Story folgt typischen Mustern. Die Hauptfigur, als „part man, part machine and all American“⁴⁰⁶ bezeichnet, muss die Welt vor der Bedrohung durch einen Despoten und seine

³⁹⁷ Zum Beispiel Bosier 2013.

³⁹⁸ The Music of Blood Dragon. Interview, Interview von Gillen McAllister, *Gamereactor*, 1. Mai 2013, <https://www.gamereactor.eu/articles/74071/The+Music+of+Blood+Dragon+Interview/> (letzter Abruf: 16. April 2019).

³⁹⁹ SpottinGames: Far Cry 3: Blood Dragon Walkthrough/Gameplay – Intro – Part 1 [No Commentary], *YouTube*, 1. Mai 2013, <https://youtu.be/O3ok44I9LUg> (letzter Abruf: 16. April 2019), 1:33-2:13.

⁴⁰⁰ *Ibid.*, ab 1:07.

⁴⁰¹ GameNewsOfficial: Far Cry 3 Blood Dragon Official Trailer, *YouTube*, 11. April 2013, <https://youtu.be/0dofacvjRkc> (letzter Abruf: 16. April 2019), 0:02-0:18.

⁴⁰² *Ibid.*, 10:17 & 10:32.

⁴⁰³ *Ibid.*, 7:03.

⁴⁰⁴ *Ibid.*, 7:47-7:50 & 10:54.10:58.

⁴⁰⁵ *Ibid.*, bei 12:10.

⁴⁰⁶ Ubisoft: Far Cry 3 Blood Dragon Launch Trailer [North America], *YouTube*, 30. April 2013, <https://youtu.be/av5pqJaleCk> (letzter Abruf: 16. April 2019), 0:49-0:55.

Cyborgarmee bewahren. Diese wird im Spiel auch als „red menace“ titulierte und weckt damit Erinnerungen an den Kalten Krieg. Mit der Darstellung von Cyborgs und augmentativen Experimenten weist das Spiel Elemente von Cyberpunk auf, der auch in den 80er Jahren verwurzelt ist. Das Blut im Spiel ist wegen der nicht-menschlichen Gegner zwar blau statt rot ist, aber explizite Gewaltdarstellungen sind nichtsdestotrotz allgegenwärtig. Dazu kommen die namensgebenden „Blood Dragons“, dinosaurierähnliche Reptilien, die an Brust, Kopf und Rücken in verschiedenen Neonfarben leuchten und Laserstrahlen verschießen. Das Cover des Spiels⁴⁰⁷ ist ein sehr typisches Beispiel für Retrodesign im Synthwave, wurde aber schon im Abschnitt zu Design besprochen.

Eine Verbindung von Videospiele und Distribution des Genres schaffen außerdem Livestreamingplattformen wie *twitch.tv*, die dazu genutzt werden, eigenes Gameplay zu teilen. Einer dieser sogenannten Streamer ist der Australier Cody Hargreaves alias ExcessiveProfanity, der auf seinem Kanal oft Synthwave spielt und sich auch sonst für die Verbreitung des Genres eingesetzt hat. Ein herausragendes Beispiel dafür ist eine Aktion in Zusammenarbeit mit dem Label *Blood Music*. Dabei wurde das neue Album *Direct Memory Access* (2018) von Master Boot Record einen Tag vor dem eigentlichen Veröffentlichungstermin in voller Länge abgespielt⁴⁰⁸. Währenddessen bestand außerdem die Möglichkeit, mit sowohl Master Boot Record selbst als auch dem Labelbetreiber von *Blood Music* zu chatten⁴⁰⁹. Ein weiterer Streamer, der für seine Vorliebe von Synthwave bekannt ist, heißt DrDisrespect. Mittlerweile hat er enorm viele Follower angesammelt. Auf seinem Hauptkanal auf *Twitch* sind es zum Zeitpunkt der Abfassung fast 3,4 Millionen mit über 125 Millionen Views⁴¹⁰. Sein erstes Video auf *Instagram* unterlegte er beispielsweise mit Synthwave, in diesem Falle dem Song *Nightkiller* von M.A.D.E.S. im Remix von Wice⁴¹¹. Unter einem *YouTube*-Video zu diesem Song ist der populärste Kommentar „DrDis brought me here :)“⁴¹², welcher Mitte des Jahres 2018 hinzugefügt wurde. Ein weiteres Beispiel ist das Lied *Sweet Nothings* von Robert Parker. Dieses wurde sowohl vor über einem Jahr mit „When the Doc plays this on stream :o“⁴¹³ als auch Anfang 2019 mit „DrDisrespect 🤔🤔🤔“⁴¹⁴ kommentiert, was auf eine direkte Einflussnahme hindeutet. Es ist allerdings schwierig,

⁴⁰⁷ Ibid., zu sehen am Ende dieses Trailers bei 2:00.

⁴⁰⁸ MASTER BOOT RECORD, *Facebook*, 18. April 2018, <https://www.facebook.com/masterbootrecordmusic/posts/readmenfotomorrow-my-new-album-direct-memory-access-will-be-presented-by-excessi/1815823765378191/> (letzter Abruf: 15. April 2019), das Album wird neben Synthwave allerdings auch mit Spielarten von Metal in Verbindung gebracht, siehe Master Boot Record: *Direct Memory Access*, *Discogs*, <https://www.discogs.com/Master-Boot-Record-Direct-Memory-Access/master/1350991> (letzter Abruf: 15. April 2019).

⁴⁰⁹ @Bloodmusic, *Twitter*, 17. April 2018, <https://twitter.com/BloodMusic/status/986191556641218560> (letzter Abruf: 15. April 2019), dort gibt es auch eine Grafik, mit der die Aktion beworben wurde.

⁴¹⁰ DrDisrespect, *Twitch*, <https://www.twitch.tv/drdisrespect> (letzter Abruf: 15. April 2019).

⁴¹¹ Drdisrespect, *Instagram*, 8. Dezember 2018, <https://www.instagram.com/p/BrJA-ioByvl/> (letzter Abruf: 15. April 2019).

⁴¹² Jay Mang, Kommentar in LuigiDonatello: M.A.D.E.S. – Nightkiller (Wice Remix), *YouTube*, 26. Oktober 2017, <https://youtu.be/tAvA32kXFro> (letzter Abruf: 15. April 2019).

⁴¹³ Livestream Moments, Kommentar in NewRetroWave: Robert Parker – Sweet Nothings, *YouTube*, 29. Februar 2016, <https://youtu.be/UbBqF8xxh48> (letzter Abruf: 15. April 2019).

⁴¹⁴ nehuen canals soria, Kommentar in NewRetroWave: Robert Parker – Sweet Nothings, *YouTube*, 29. Februar 2016, <https://youtu.be/UbBqF8xxh48> (letzter Abruf: 15. April 2019).

den tatsächlichen Einfluss auf die Verbreitung abzuschätzen. Im ersten Falle wurde das Video bisher knapp über 18.000 Mal angesehen, im zweiten Falle über 750.000 Mal. Diese Zahlen sagen für sich jedoch nur sehr wenig aus, weil keine Steigerungen ersichtlich sind. Selbst wenn entsprechende Daten vorlägen, so müsste man andere mögliche Quellen ausschließen, um festzustellen, wie groß die Popularisierung in jedem einzelnen Falle war. Dabei wäre auch noch nicht geklärt, ob es vornehmlich um die Erzeugung eines Gemeinschaftsgefühls oder um die Musik selbst ging. Dass eine Popularisierung stattgefunden hat, ist jedoch so gut wie sicher, wie mehrere Kommentare in gänzlichen unterschiedlichen Zeiträumen zum teilweise selben Video zeigen. Allerdings kann der Einfluss von DrDisrespect so klein nicht gewesen sein, denn mindestens zwei Produzenten haben schon vom ihm inspirierte Songs geschrieben. Im Falle von GUNSHIPs Lied *The Video Game Champion* (2018) zeigt sich der Bezug, wenn das Motto des Streamers, „Violence, Speed, Momentum“, ab 2:54 zitiert wird⁴¹⁵. VHS Glitch hat bereits zwei Songs produziert, die sich auf DrDisrespect beziehen, nämlich *Doctor D* (2018)⁴¹⁶ und *In The Midnight* (2018)⁴¹⁷. In den Beschreibungen zu beiden nennt er DrDisrespect explizit und erklärt, auch dessen Stimme für die Vocals verwendet zu haben. Von VHS Glitch existiert auch ein Song namens *Excessive Profanity* (2018)⁴¹⁸ über den zuerst genannten Streamer, der ebenfalls auf Stimmsamples basiert und der sogar von einem Portrait auf dem Cover geziert wird.

Schluss

Die vorliegende Untersuchung hat einen ersten Versuch unternommen, das Genre Synthwave und sein kulturelles Umfeld aufzuschlüsseln. Dabei wurde im theoretischen Teil zutage gefördert, dass Nostalgie, Retro und Retrofuturismus grundsätzlich eine Unzufriedenheit mit dem Heute zum Ausdruck bringen, die oft mit einer gewissen Zukunftsangst zusammenfällt. Die technologische Übersättigung ist dabei Teil des Problems, ermöglicht aber auch die ersehnte Realitätsflucht vor allem in die Vergangenheit. Diese ist dank digitaler Kanäle direkt abrufbar, wird dabei aber nostalgisch selektiert und ist in der Erinnerung oftmals aufregender, als sie es eigentlich war. Besonders aber gilt die Vergangenheit als vorteilhafter als die Gegenwart. Im Sinne der Hauntology seien nämlich die optimistischeren und scheinbar vielversprechenderen Zukunftsalternativen das, was uns heute heimsucht. Im Synthwave geht es hingegen nicht unbedingt um eine positivere Alternative, sondern bloß um etwas, das sich von der so empfundenen Tristesse des heutigen Daseins unterscheidet.

⁴¹⁵ GUNSHIPMUSIC: GUNSHIP – The Video Game Champion [Official Lyric Video], *YouTube*, 21. Dezember 2018, <https://youtu.be/5OWNULA5zrg> (letzter Abruf: 15. April 2019).

⁴¹⁶ VHS Glitch: Doctor D, *Bandcamp*, 3. Mai 2018, <https://vhsglitch.bandcamp.com/track/doctor-d> (letzter Abruf: 15. April 2019).

⁴¹⁷ VHS Glitch: In The Midnight, *Bandcamp*, 18. Dezember 2018, <https://vhsglitch.bandcamp.com/track/in-the-midnight> (letzter Abruf: 15. April 2019).

⁴¹⁸ VHS Glitch: Excessive Profanity, *Bandcamp*, 24. Mai 2018, <https://vhsglitch.bandcamp.com/album/excessive-profanity> (letzter Abruf: 15. April 2019).

Synthwave selbst zeichnet sich durch den starken Rückbezug auf die Popkultur der 1980er Jahre aus, allen voran auf Filme, Serien und Videospiele samt Soundtracks. Großen Einfluss nahmen Filme aus den Genres Action und Horror, die ein futuristisches Thema verarbeiten. Hervorzuheben sind *Blade Runner* (1982), *The Terminator* (1984) oder *RoboCop* (1987) sowie die Serie *Miami Vice* (1984-1990). Besonders einflussreich waren zudem John Carpenter, sowohl über seine Filme als auch die von ihm dazu geschriebenen Soundtracks, und Giorgio Moroder, der neben Filmmusik für seine Discohits bekannt wurde. Technologie nimmt vor dem Retrohintergrund des Genres eine ambivalente Position ein. In Produktion, Distribution und Konsum sind Computer und das Internet unabdingbar, gleichzeitig greift man auf die analogen Mittel der Vergangenheit wie Synthesizer oder Vinyl zurück. Inhaltlich kann Technologie einerseits der Bringer neuer Möglichkeiten sein, andererseits werden diese im Hinblick auf die Zukunft oft dystopisch gedeutet, wo Technologie die Grundlage für eine zunehmend unmenschliche Umgebung bildet. Musikalisch äußert sich die Heterogenität des Genres in mehreren Subgenres mit einer teils sehr unterschiedlichen Klangästhetik, hier wurden Outrun, Spacewave, Cybersynth, Dreamwave und Darksynth näher betrachtet. Generell ist die Musik EDM-typisch in einem 4/4-Takt gehalten und wird von der Rhythmussektion dominiert, bei der besonders der in Achteln pulsierende Bass hervorsticht. Tempo und Dynamik ändern sich im Verlauf der Songs nur bedingt. Von den 80er Jahren inspiriert, besteht das Instrumentarium aus Drumcomputern und den namensgebenden Synthesizern, die das klangliche Hauptmerkmal darstellen. Daneben findet sich vereinzelt Gesang sowie weitere Instrumente wie E-Gitarren oder Saxophone. Auch im Design des Genres lassen sich mehrere Strömungen verorten, die aber alle in den 80er Jahren fußen. Das Spektrum reicht von einem sonnendurchfluteten Miami in Gelb und Orange über technisch inspirierte Gitternetzlinien und Polygone in Violett und Blau bis hin zu alptraumhaften Großstädten und Monster in Schwarz und Rot. Diese visuellen Charakteristika finden sich auch in Filmen und Videospielen mit Synthwave-Soundtrack. Exemplarisch erfuhren der Kurzfilm *Kung Fury* (2015) sowie die Videospiele *Hotline Miami* (2012) und *Far Cry 3: Blood Dragon* (2013) nähere Betrachtung. Dabei stellte sich heraus, dass alle drei typische Retroproduktionen sind, die ironisch und eklektizistisch mit ihrer Grundlage umgehen und dabei große Sachkenntnis an den Tag legen.

An einigen Stellen wurde explizit erwähnt, dass tiefergehende Spezialstudien vonnöten wären, um die Thematik in ihrer Gänze zu erschließen. In anderen Fällen ergibt sich eine solche Notwendigkeit eher implizit sowie aus der Auseinandersetzung mit letzten Endes nicht verwendetem Material. Zuerst müsste geklärt werden, warum Retro momentan so vorherrschend ist, bzw. ob tatsächlich eine allgemein verbreitete Unzufriedenheit mit der Gegenwart gepaart mit Zukunftsskepsis vorherrscht, wie die theoretischen Grundlagen von sowohl Nostalgie als auch Retro und Retrofuturismus es nahelegen. Schließlich besteht auch eine Grundannahme der Hauntology darin, dass die Vorherrschaft von Demokratie und Kapitalismus zu einem Gefühl systemischer Alternativlosigkeit geführt habe⁴¹⁹. Hogarty sieht schließlich die Heimsuchung durch die Geister einer vielversprechenderen Vergangenheit

⁴¹⁹ Fisher 2014, 19.

als Hauptkennzeichen der heutigen jungen Generation⁴²⁰. Unter dieser scheinen auch psychische Leiden weit verbreitet zu sein. Eine aktuelle Studie sieht unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen zunehmende Verzweiflung⁴²¹ und eine andere stellt bei unter 18-jährigen steigende Suizidraten fest⁴²², wobei anzumerken ist, dass sich beide Untersuchungen auf die USA beziehen. Daran anschließend wäre eine soziologische Untersuchung der Synthwave-Szene erhellend. Daneben könnte untersucht werden, wie genau einzelne Aspekte im Genre verarbeitet werden. Dazu zählen zum Beispiel die nächtliche Stadt oder der Aspekt des Traums, der in Nostalgie und Retro ohnehin grundlegend ist und sich im Subgenre Dreamwave namentlich manifestiert. Auch eine tiefergehende Analyse der Musik ist denkbar, zum Beispiel inwiefern die Musik produktionstechnisch nostalgisch inspiriert ist bzw. dieses Gefühl evoziert, oder ob sich die Ähnlichkeit mancher Produzenten zum Metal auch musikalisch feststellen lässt oder hauptsächlich auf der Ebene von Codes verweilt.

Schließlich stehen noch einige bedeutsame Veröffentlichungen bevor, die dem Genre mindestens nahestehen oder es sogar direkt thematisieren. Ganz zu schweigen von Musik zählen dazu die über Crowdfunding finanzierten Filmprojekte *Blood Machines* und *The Rise of the Synths*. Außerdem sei *Kung Fury 2* nach dem Überraschungserfolg des ersten Teils in Produktion, was dieses Mal in einen abendfüllenden Kinofilm mit neben David Hasselhoff auch Arnold Schwarzenegger und Michael Fassbender münden solle⁴²³.

⁴²⁰ Hogarty 2017, 32.

⁴²¹ Gaydosh/Hummer/Hargrove 2019.

⁴²² Burstein/Agostino/Greenfield 2019.

⁴²³ Werner 2018.

Literaturverzeichnis

Die Angabe von Internetquellen erfolgte soweit möglich mit Angabe von Autor und Datum, ein Fehlen wurde nicht markiert.

Literatur

- Abend, Pablo/Bonner, Marc/Weber, Tanja: Einleitung. „Just little bits“ – Zu Propellerheads‘ History Repeating, in: Abend, Pablo/Bonner, Marc/Weber, Tanja (Hgg.): Just little bits of history repeating. Medien, Nostalgie, Retromanie (Medien’Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 28), Münster 2017, S. 11-33.
- *Akade Wear*, <https://akadewear.com/> (letzter Abruf: 18. April 2019).
- [aphibacus192000](https://old.reddit.com/r/outrun/comments/7j2nta/i_made_an_outrunsynthwaveretrowave_essentia/dr35e3d/), Kommentar auf *Reddit*, 11. Dezember 2017, https://old.reddit.com/r/outrun/comments/7j2nta/i_made_an_outrunsynthwaveretrowave_essentia/dr35e3d/ (letzter Abruf: 1. April 2019).
- April 24, 2017, Month. April 2017, *Roadburn*, <https://roadburn.com/2017/04/> (letzter Abruf: 5. April 2019).
- Assmann, Jan: Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen, München 1992.
- Bartholeyns, Gil: The Instant Past. Nostalgia and Digital Retro Photography, in: Niemeyer, Katharina (Hg.): Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future (Palgrave Macmillan Memory Studies), London 2014, S. 51-69.
- *Blood Music*, <http://www.blood-music.com/> (letzter Abruf: 29. März 2019).
- Bosier, Jen: Far Cry 3: Blood Dragon Original Soundtrack Review, *Forbes*, 2. Mai 2013, <https://www.forbes.com/sites/jenniferbosier/2013/05/02/far-cry-3-blood-dragon-original-soundtrack-review/#6c0c996278e5> (letzter Abruf: 16. April 2019).
- Boym, Svetlana: Nostalgia and Its Discontents, in: The Hedgehog Review. Critical Reflections on Contemporary Culture 9/2, Summer 2007, S. 7-18.
- Bramwell, Tom: Hotline Miami Review, *Eurogamer*, 23. Oktober 2012, <https://www.eurogamer.net/articles/2012-10-23-hotline-miami-review> (letzter Abruf: 16. April 2019).
- Brockhaus, Immanuel: Kultsounds. Die prägendsten Klänge der Popmusik 1960-2014, Bielefeld 2017.
- Burstein, Brett/Agostino, Holly/Greenfield, Brian: Suicidal Attempts and Ideation Among Children and Adolescents in US Emergency Departments. 2007-2015, *JAMA Pediatr.*, 8. April 2019, https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/fullarticle/2730063?guestAccessKey=eb570f5d-0295-4a92-9f83-6f647c555b51&utm_source=For_The_Media&utm_medium=referral&utm_campaign=ftm_links&utm_content=tfi&utm_term=04089%20 (letzter Abruf: 19. April 2019).
- Carpenter Brut, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/artist/carpenter-brut> (letzter Abruf: 6. April 2019).
- Cartwright, Phillip A./Besson, Ekaterina/Maubisson, Laurent: Nostalgia and Technology Innovation Driving Retro Music Consumption, in: *European Journal of Innovation Management* 16 Nr. 4, 2013, S. 459-494.
- Castell & Moreno Films: The Rise of the Synths, *Indiegogo*, <https://www.indiegogo.com/projects/the-rise-of-the-synths--2#/> (letzter Abruf: 18. April 2019).
- Cooke, Mervyn: Film music, *New Grove Online*, 2001, <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.09647> (letzter Abruf: 7. April 2019).
- Cooke, Mervyn: A History of Film Music, Cambridge 2010.

- DanTerminus: Kommentar auf *Reddit*, 16. November 2016, https://old.reddit.com/r/outrun/comments/5db03w/dan_terminus_ama/da386ti/ (letzter Abruf: 16. April 2019).
- Dennis Wedin (Dennaton Games): Kommentar in *Hotline Miami. General Discussions. The Car*, *Steamcommunity*, 29. November 2019, <https://steamcommunity.com/app/219150/discussions/0/828923952075899344/?l#c828923952113771139> (letzter Abruf: 16. April 2019).
- Derrida, Jacques: *Spectres de Marx. L'État de la dette, le travail du deuil et la nouvelle Internationale* (La philosophie en effet), Paris 1993.
- Derrida, Jacques: *Specters of Marx. The State of the Debt, the Work of Mourning and the New International* (Routledge Classics), übers. von Peggy Kamuf, New York [u.a.] 2006.
- Derrida, Jacques: *Marx' Gespenster. Der Staat der Schuld, die Trauerarbeit und die neue Internationale* (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft 1659), übers. von Susanne Lüdemann, Frankfurt 2016.
- Diak, Nicholas: *Lost Nights and Dangerous Days. Unraveling the Relationship between Stranger Things and Synthwave*, in: Wetmore, Kevin J. Jr. (Hg.): *Uncovering Stranger Things. Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, Jefferson 2018, S. 20-28.
- Diederichsen, Diedrich: *Über Pop-Musik*, Köln 2014.
- Dorian P: *Pandemonium – Fanzine de Synthwave Méchante*, *Behance*, <https://www.behance.net/gallery/47192681/Pandemonium-Fanzine-de-Synthwave-Mchante> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- Drdisrespect, *Instagram*, 8. Dezember 2018, <https://www.instagram.com/p/BrJA-ioByvl/> (letzter Abruf: 15. April 2019).
- DrDisrespect, *Twitch*, <https://www.twitch.tv/drdisrespect> (letzter Abruf: 15. April 2019).
- Elflein, Dietmar: *Schwermetallanalysen. Die musikalische Sprache des Heavy Metal* (Texte zur populären Musik), Bielefeld 2010.
- Epperlein, Siegfried: *Bäuerliches Leben im Mittelalter. Schriftquellen und Bildzeugnisse*, Köln 2003.
- Erbe, Marcus: *Retroschizophrenia. Popmusik zwischen Rückbezüglichkeit, Innovationssehnsucht und Historizität*, in: Abend, Pablo/Bonner, Marc/Weber, Tanja (Hgg.): *Just little bits of history repeating. Medien, Nostalgie, Retromanie* (Medien'Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 28), Münster 2017, S. 265-284.
- Erbe, Marcus: *Flüchtigkeit und Kontingenz. Die audiovisuelle Gestaltung digitaler Spiele in Relation zum Film*, in: Hentschel, Frank/Moormann, Peter (Hgg.): *Filmmusik. Ein alternatives Kompendium*, Wiesbaden 2018, S. 277-301.
- *Feature Film, Released between 1980-01-01 and 1989-12-31 (Sorted by US Box Office Descending)*, *IMDb*, https://www.imdb.com/search/title/?release_date=1980,1989&title_type=feature&sort=boxoffice_gross_us_desc (letzter Abruf: 6. April 2019).
- Fisher, Mark: *Ghosts of My Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, Winchester 2014.
- Frankenius, Joakim: *Från synt till drama. En kvalitativ fallstudie om den licensierade musikens narrativa funktioner i film*, Falun 2018.
- Frith, Simon: *Performing Rites. On the Value of Popular Music*, Oxford/New York 1996.
- Fritz, Jonathan: *Ljudstyrka, musikpreferens och deras påverkan på visuell reaktionstid*, Skövde 2017.
- Gaydosh, Lauren/Hummer, Robert A./Hargrove, Taylor W. [u.a.]: *The Depths of Despair Among US Adults Entering Midlife*, *American Journal of Public Health* 109 Nr. 5, 10. April 2019, S. 774-780, <https://ajph.aphapublications.org/doi/full/10.2105/AJPH.2019.305002> (letzter Abruf: 19. April 2019).
- Geisthövel, Alexa/Mrozek, Bodo: *Einleitung*, in: Mrozek, Bodo/Geisthövel, Alexa/Danyel, Jürgen (Hgg.): *Popgeschichte Band 1. Konzepte und Methoden* (Histoire 48), Bielefeld 2014, S. 7-31.

- Gerber, Michael Rüdiger: Politische Geschichte 1848-1918, in: Menzel, Josef Joachim (Hg.): Geschichte Schlesiens. Preußisch-Schlesien 1740-1945/Österreichisch-Schlesien 1740-1918/45, Stuttgart 1999, S. 34-80.
- Glitsos, Laura: Vaporwave, or music optimised for abandoned malls, in: Popular Music 37/1, 2018, S. 100-118.
- Gotrich, Lars: Perturbator Reckons With Synthwave, Introduces 'New Model' On Surprise EP, *NPR*, 18. August 2017, <https://www.npr.org/sections/allsongs/2017/08/18/544206677/perturbator-reckons-with-synthwave-introduces-new-model-on-surprise-ep?t=1554683363258> (letzter Abruf: 8. April 2019).
- Guesdon, Maël/Le Guern, Philippe: Retromania. Crisis of the Progressive Ideal and Pop Music Spectrality, in: Niemeyer, Katharina (Hg.): Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future (Palgrave Macmillan Memory Studies), London 2014, S. 70-80.
- Guffey, Elizabeth E.: Retro. The Culture of Revival (Focus on Contemporary Issues), London 2006.
- Harper, Adam: Music That Laughs, in: POP. Kultur und Kritik 10, Frühling 2017, S. 60-65.
- History of Synthwave, *Synthwave Wiki*, <https://synthwave.fandom.com/wiki/History> (letzter Abruf: 1. April 2019).
- Höpflinger, Anna-Katharina: Ästhetisch, identifikatorisch, normativ. Die Funktion religiöser Codes im Norwegischen Black Metal, in: Chaker, Sarah/Schermann, Jakob/Urbanek, Nikolaus (Hgg.): Analyzing Black Metal. Transdisziplinäre Annäherungen an ein düsteres Phänomen der Musikkultur (Studien zur Populärmusik), Bielefeld 2018, S. 63-86.
- Hogarty, Jean: Popular music and retro culture in the digital era (Routledge Advances in Sociology 186), New York 2017.
- Hunt, Jon: We Will Rock You. Welcome To The Future. This is Synthwave, *L'étoile*, 9. April 2014, <https://web.archive.org/web/20170711192215/http://www.lettoilemagazine.com/2014/04/09/w-e-will-rock-you-welcome-to-the-future-this-is-synthwave/> (letzter Abruf: 1. März 2019).
- Iron Skullet: What is Synthwave? 2018 Edition, *Iron Skullet*, 1. März 2018, <https://ironskullet.com/2018/03/01/what-is-synthwave-2018-edition/> (letzter Abruf: 2. April 2019).
- Iron Skullet: Why Darksynth Deserves its Own Genre, *Iron Skullet*, 14. Mai 2018, <https://ironskullet.com/2018/05/14/why-darksynth-deserves-its-own-genre/> (letzter Abruf: 5. April 2019).
- James Kent, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/artist/james-kent> (letzter Abruf: 5. April 2019).
- Jay Mang, Kommentar in LuigiDonatello: M.A.D.E.S. – Nightkiller (Wice Remix), *YouTube*, 26. Oktober 2017, <https://youtu.be/tAvA32kXFro> (letzter Abruf: 15. April 2019).
- John Carpenter: Lost Themes, *Discogs*, <https://www.discogs.com/John-Carpenter-Lost-Themes-/master/791464> (letzter Abruf: 12. April 2019).
- John Carpenter: Lost Themes, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/release/album/john-carpenter/lost-themes/> (letzter Abruf: 12. April 2019).
- Kataja, Arttu: Elektroninen tanssimusiikki. Synthwave singlen tuotanto, Tampere 2017.
- Keenan, David: Childhood's End. Hypnagogic Pop, in: *The Wire* 306, August 2009, S. 26-31.
- Kießling, Tina: Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance. Eine Analyse der Ursachen für die Nachfrage nach vergangenheitsbezogenen Konsumangeboten (Markenkommunikation und Beziehungsmarketing), Wiesbaden 2013.
- Klein, Kerwin Lee: On the Emergence of Memory in Historical Discourse, in: *Representations* 69. Special Issue Grounds for Remembering, Winter 2000, S. 127-150.
- Krohn, Tarek/Strank, Willem: Besonderheiten der Musik von US-Fernsehserien. Ein Überblick über die geschichtliche Entwicklung und die spezifischen Funktionen, in: Hentschel, Frank/Moormann, Peter (Hgg.): *Filmmusik. Ein alternatives Kompendium*, Wiesbaden 2018, S. 147-179.

- Laar, Kalle: Vinyl Culture und Zeitgeschichte. Schallplattencover als Quellen der visual history, in: Mrozek, Bodo/Geisthövel, Alexa/Danyel, Jürgen (Hgg.): Popgeschichte Band 2. Zeithistorische Fallstudien 1958-1988, Bielefeld 2014, S. 361-371.
- Lagerkvist, Amanda: Media and Memory in New Shanghai. Western Performances of Futures Past (Palgrave Macmillan Memory Studies), Basingstoke [u.a.] 2013.
- Lakeshore Records, <http://www.lakeshorerecords.com/> (letzter Abruf: 29. März 2019).
- Lazerhawk, Facebook, 14. November 2011, [https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1352974574712679&id=302433556433458&xts__\[0\]=68.ARBRY9gUDJQJeVli6r-nSQZ-KyMTXHwRWfZHZJUTy9OxqKsZ96TsCi5sU2c58RIYv2pK-8G2F6Cqi3NXWCsmCyLrjbE1Vak-7L820Ur6e2q6Cng33BBdopM9XJdH591WsfH2PT1Tosh1LE1qpVofjiPnZcx94583nOs9y-Z1eg5C7lnmN8ICRAyUpdTmIfTsEaRfx6dynuJHeE5buNPupGrs82XYemr0D_70YuCqSdTi9wfxYU8Eni0-oK_WxrD-nDRj0uJFPAMdisHEf3Fu7WN7Pmu4AyO9K8aY1DzqpmETyrON8dufLsOjoSsedHw3eUdNRpFITNcj757R0Dh3XHA&tn_=-R](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1352974574712679&id=302433556433458&xts__[0]=68.ARBRY9gUDJQJeVli6r-nSQZ-KyMTXHwRWfZHZJUTy9OxqKsZ96TsCi5sU2c58RIYv2pK-8G2F6Cqi3NXWCsmCyLrjbE1Vak-7L820Ur6e2q6Cng33BBdopM9XJdH591WsfH2PT1Tosh1LE1qpVofjiPnZcx94583nOs9y-Z1eg5C7lnmN8ICRAyUpdTmIfTsEaRfx6dynuJHeE5buNPupGrs82XYemr0D_70YuCqSdTi9wfxYU8Eni0-oK_WxrD-nDRj0uJFPAMdisHEf3Fu7WN7Pmu4AyO9K8aY1DzqpmETyrON8dufLsOjoSsedHw3eUdNRpFITNcj757R0Dh3XHA&tn_=-R) (letzter Abruf: 28. März 2019).
- Leheup, Jody/Fox, Nathan/Stewart, Dave: *The Weatherman*, Image Comics 2018, <https://imagecomics.com/comics/series/the-weatherman> (letzter Abruf: 28. März 2019).
- Lindenberger, Thomas/Stahl, Heiner: Geschichtsmaschine Pop. Politik und Retro im vereinten Fernseh-Deutschland, in: Mrozek, Bodo/Geisthövel, Alexa/Danyel, Jürgen (Hgg.): Popgeschichte Band 1. Konzepte und Methoden, Bielefeld 2014, S. 227-247.
- Livestream Moments, Kommentar in NewRetroWave: Robert Parker – Sweet Nothings, YouTube, 29. Februar 2016, <https://youtu.be/UbBqF8xxh48> (letzter Abruf: 15. April 2019).
- Lowenthal, David: *The Past is a Foreign Country. Revisited*, Cambridge 2015.
- Makeup and Vanity Set, Subscribe, Bandcamp, <https://makeupandvanityset.bandcamp.com/subscribe> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- Martin, Jean/Butzmann, Frieder: Sound Design, in: Hentschel, Frank/Moormann, Peter (Hgg.): *Filmmusik. Ein alternatives Kompendium*, Wiesbaden 2018, S. 247-275.
- MASTER BOOT RECORD, Facebook, 18. April 2018, <https://www.facebook.com/masterbootrecordmusic/posts/readmenfotomorrow-my-new-album-direct-memory-access-will-be-presented-by-excessi/1815823765378191/> (letzter Abruf: 15. April 2019).
- Master Boot Record: *Direct Memory Access*, Discogs, <https://www.discogs.com/Master-Boot-Record-Direct-Memory-Access/master/1350991> (letzter Abruf: 15. April 2019).
- McLeod, Kembrew: Genres, Subgenres, Sub-Subgenres and More. Musical and Social Differentiation within Electronic/Dance Music Communities, in: *Journal of Popular Music Studies* 13, 2001, S. 59-75.
- Miami Nights 1984: Early Summer, Discogs, <https://www.discogs.com/Miami-Nights-1984-Early-Summer/master/609489> (letzter Abruf: 11. April 2019).
- Miami Nights 1984, Rosso Corsa Records, <http://rossocorsarecords.com/artists/miami-nights-1984/> (letzter Abruf: 13. April 2018).
- Murphy, Graham J./Schmeink, Lars: Introduction. The Visuality and Virtuality of Cyberpunk, in: Murphy, Graham J./Schmeink, Lars (Hgg.): *Cyberpunk and Visual Culture*, New York/London, S. XX-XXVI.
- M|O|O|N: M.O.O.N E.P., Discogs, <https://www.discogs.com/MOON-MOON-EP/master/745185> (letzter Abruf: 16. April 2019).
- nehuen canals soria, Kommentar in NewRetroWave: Robert Parker – Sweet Nothings, YouTube, 29. Februar 2016, <https://youtu.be/UbBqF8xxh48> (letzter Abruf: 15. April 2019).
- NewRetroWave, <https://www.newretrowave.com> (letzter Abruf: 18. April 2019).
- New Wave References, *Retro Synthwave*, <https://www.retro-synthwave.com/albums/new-wave-references> (letzter Abruf: 12. April 2019).

- Niemeyer, Katharina: Introduction. Media and Nostalgia, in: Niemeyer, Katharina (Hg.): Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future (Palgrave Macmillan Memory Studies), London 2014, S. 1-23.
- *No Quarter Prod.*, <https://www.noquarterprod.com> (letzter Abruf: 28. März 2019).
- Nu-Disco, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/genre/Nu%2dDisco/> (letzter Abruf: 10. April 2019).
- O’Neal, Sean: *Stranger Things*‘ score is a gateway into synthwave, *The A.V. Club*, 2. August 2016, <https://tv.avclub.com/stranger-things-score-is-a-gateway-into-synthwave-1798250478> (letzter Abruf: 7. April 2019).
- Onyett, Charles: Hotline Miami Review, *IGN*, 26. Oktober 2012, <https://www.ign.com/articles/2012/10/27/hotline-miami-review> (letzter Abruf: 17. April 2019).
- *outrun*, *Reddit*, <https://old.reddit.com/r/outrun/> (letzter Abruf: 2. April 2019).
- Parker, James/Croggon, Nicholas: The Trouble with Contemporary Music Criticism. Retromania, Retro-historicism and History, *Tiny Mix Tapes*, 16. Januar 2014, <https://www.tinymixtapes.com/features/the-trouble-with-contemporary-music-criticism?page=show> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- Parkhill, Chad: Humanism After All? Daft Punk’s Existentialist Critique Of Transhumanism, in: *Parrhesia* 8, 2009, S. 76-88.
- Pickering, Michael/Keightley, Emily: Retrotyping and the Marketing of Nostalgia, in: Niemeyer, Katharina (Hg.): Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future (Palgrave Macmillan Memory Studies), London 2014, S. 83-93.
- Power Glove: Far Cry 3: Blood Dragon, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/release/album/power-glove/far-cry-3-blood-dragon-1/> (letzter Abruf: 12. April 2019).
- Retro Design World, *Retro Synthwave*, <http://www.retro-synthwave.com/design/retro-design-world> (letzter Abruf: 10. April 2019).
- Reynolds, Simon: Retromania. Pop Culture’s Addiction to its own Past, London 2012.
- Rose, Margaret: Extraordinary Pasts. Steampunk as a Mode of Historical Representation, in: *Journal of the Fantastic in the Arts* 20 Nr. 3, 2009, S. 319-333.
- *Rosso Corsa Records*, <http://rossocorsarecords.com/> (letzter Abruf: 28. März 2019).
- Saba, Michael: The Rise of Synthwave. How Rosso Corsa Records Brought Back the Future-Past, *Bandcamp Daily*, 1. Dezember 2016, <https://daily.bandcamp.com/2016/12/01/rosso-corsa-interview/> (letzter Abruf: 12. April 2019).
- Sapio, Giuseppina: Homesick for Aged Home Movies. Why Do We Shoot Contemporary Family Videos In Old-Fashioned Ways?, in: Niemeyer, Katharina (Hg.): Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future (Palgrave Macmillan Memory Studies), London 2014, S. 39-50.
- Schrey, Dominik: Analogue Nostalgia and the Aesthetics of Digital Remediation, in: Niemeyer, Katharina (Hg.): Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future (Palgrave Macmillan Memory Studies), London 2014, S. 27-38.
- Seegers, Lu: Pop und Generationalität. Anmerkungen zu einer vernachlässigten Beziehung, in: Mrozek, Bodo/Geisthövel, Alexa/Danyel, Jürgen (Hgg.): *Popgeschichte Band 1. Konzepte und Methoden*, Bielefeld 2014, S. 79-99.
- Seth Ickerman: BLOOD MACHINES – Turbo Killer 2, *Kickstarter*, <https://www.kickstarter.com/projects/2050134024/blood-machines-turbo-killer-2> (letzter Abruf: 18. April 2019).
- Shah, Neil: Synthwave, the Sound of an ‘80s Childhood, Goes Mainstream, *Wall Street Journal*, 28. Januar 2019, <https://www.wsj.com/articles/synthwave-the-sound-of-an-80s-childhood-goes-mainstream-11548514800> (letzter Abruf: 29. März 2019).
- Siegfried, Detlef: Pop und Politik, in: Mrozek, Bodo/Geisthövel, Alexa/Danyel, Jürgen (Hgg.): *Popgeschichte Band 1. Konzepte und Methoden*, Bielefeld 2014, S. 33-56.

- Solaris: Synthwave. Everything about this genre coming from the 2080's, *Synthspira*, 27. September 2018, <https://synthspira.com/en/everything-about-synthwave/> (letzter Abruf: 2. April 2019).
- Stern, Matthew A.: BIPPP FRENCH SYNTH WAVE 1979-85, *Dusted Reviews*, 24. März 2008, <http://www.dustedmagazine.com/reviews/4193> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- Supper, Martin: Klänge aus Lautsprechern. Klang in der Geschichte der elektroakustischen Musik, in: Schulze, Holger (Hg.): *Sound Studies. Traditionen, Methoden, Desiderate* (Sound Studies 1), Bielefeld 2008, S. 19-28.
- *Synthspira*, <https://synthspira.com/> (letzter Abruf: 2. April 2019).
- Synthwave, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/genre/Synthwave/> (letzter Abruf: 6. April 2019).
- *synthwave*, *Reddit*, <https://old.reddit.com/r/synthwave/> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- Team/Membership, *Blood Music*, <http://www.blood-music.com/membership/> (letzter Abruf: 5. April 2019).
- *Teddy Boy* - EP, *Record Makers*, <https://www.recordmakers.com/album/teddy-boy-ep-45> (letzter Abruf: 3. April 2019).
- thefreewave: Synthwave Essential Album Chart 1 [Ver 4.0 UPDATE], *Reddit*, 1. Oktober 2018, https://old.reddit.com/r/outrun/comments/9kctrf/synthwave_essential_album_chart_1_ver_40_update/ (letzter Abruf: 2. April 2019).
- thefreewave: Synthwave Essential Album Chart 2 [Ver 4.0 UPDATE], *Reddit*, 1. Oktober 2018, https://old.reddit.com/r/outrun/comments/9kctrf/synthwave_essential_album_chart_1_ver_40_update/ (letzter Abruf: 2. April 2019).
- TheScientist: Cyberpunk Synthwave, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/list/TheScientist/rym-ultimate-box-set-outrun/> (letzter Abruf: 3. April 2019).
- TheScientist: Dreamwave / Retrowave, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/list/TheScientist/rym-ultimate-box-set-outrun/> (letzter Abruf: 3. April 2019).
- TheScientist: Spacewave, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/list/TheScientist/rym-ultimate-box-set-spacewave/> (letzter Abruf: 3. April 2019).
- TheScientist: Synthwave (Styles), *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/list/TheScientist/rym-ultimate-box-set-synthwave-styles/> (letzter Abruf: 2. April 2019).
- TheScientist: Outrun, *RateYourMusic*, <https://rateyourmusic.com/list/TheScientist/rym-ultimate-box-set-outrun/> (letzter Abruf: 3. April 2019).
- Thom, Nico: Elektronische Tanzmusik, in: Appen, Ralf von/Grosch, Nils/Pfleiderer, Martin (Hgg.): *Populäre Musik. Geschichte, Kontexte, Forschungsperspektiven* (Kompendien Musik 14), Laaber 2014, S. 176-189.
- Trainer, Adam: From Hypnagogia to Distroid. Postironic Musical Renderings of Personal Memory, in: Whiteley, Sheila/Rambarran, Shara (Hgg.): *The Oxford Handbook of Music and Virtuality* (Oxford Handbooks Online), 2016, S. 1-21.
- VHS Dreams, *Facebook*, 19. Juli 2018, <https://www.facebook.com/vhsdreamsofficial/photos/a.1493606567541185/2187233901511778/?type=3&theater> (letzter Abruf: 15. März 2019).
- Weber, Heike: Mobil hören. Klang- und technikhistorische Zugänge zum Pop und seinen „Nutzern“, in: Mrozek, Bodo/Geisthövel, Alexa/Danyel, Jürgen (Hgg.): *Popgeschichte Band 1. Konzepte und Methoden* (Histoire 48), Bielefeld 2014, S. 155-175.
- Werner, Sebastian: *Kung Fury 2*. Kinofilm mit Michael Fassbender & Schwarzenegger in Arbeit, *Kino*, 16. Februar 2018, <https://www.kino.de/film/kung-fury-2015/news/kung-fury-2-kinofilm-mit-michael-fassbender-schwarzenegger-in-arbeit/> (letzter Abruf: 19. April 2019).

- Wicke, Peter: Popmusik in der Theorie. Aspekte einer problematischen Beziehung, in: Rösing, Helmut/Schneider, Albrecht/Pfleiderer, Martin (Hgg.): Musikwissenschaft und populäre Musik. Versuch einer Bestandsaufnahme (Hamburger Jahrbuch für Musikwissenschaft 19), Frankfurt a. M. 2002, S. 61-73.
- Winkie, Luke: You Need to Listen to ‘Synthwave,’ [sic] the Chillest Beats on YouTube, *Vice*, 18. Oktober 2018, https://www.vice.com/en_us/article/zm9gg4/synthwave-is-the-next-lofi-hip-hop-radio-to-relaxstudy-to (letzter Abruf: 6. April 2019).
- Young, Bryan: Synthwave. If Tron and Megaman had a music baby, *Glitchslap*, 25. März 2015, <http://glitchslap.com/synthwave-if-tron-and-megaman-had-a-music-baby/> (letzter Abruf: 29. März 2019).
- @Bloodmusic, *Twitter*, 17. April 2018, <https://twitter.com/BloodMusic/status/986191556641218560> (letzter Abruf: 15. April 2019).

Interviews

- Carpenter Brut Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 10. Juni 2017, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/carpenter-brut-interview> (letzter Abruf: 28. März 2019).
- DJ Ten Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 30. März 2018, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/dj-ten-interview> (letzter Abruf: 27. März 2019).
- Lazerhawk Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 12. Januar 2018, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/lazerhawk-interview> (letzter Abruf: 28. März 2019).
- Lifelike Interview, Interview von Space Master, 17. November 2017, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/lifelike-interview> (letzter Abruf: 6. April 2019).
- Miami Nights 1984 Interview, Interview von Space Master, *Retro Synthwave*, 28. September 2017, <http://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/miami-nights-1984-interview> (letzter Abruf: 28. März 2019).
- Robert Parker. ‚Synthwave is nostalgia with selective memory loss‘. Swedish synthwaver discusses the genre and his double life as a doctor, Interview von Yinmai O’Connor, *TimeOut Beijing*, 7. Februar 2017, <http://www.timeoutbeijing.com/features/Nightlife-Features/156524/Robert-Parker-Synthwave-is-nostalgia-with-selective-memory-loss.html> (letzter Abruf: 28. März 2019).
- Synthwave Overlord Perturbator Is The Real Neon Icon, Interview von Jeff Treppel, *noisy*, 3. Mai 2016, https://noisy.vice.com/en_uk/article/ryz7zy/perturbator-interview-2016 (letzter Abruf: 13. April 2019).
- The French New Wave. Carpenter Brut Interview, Interview von Sam Willis, *Classic Pop*, November 2018, <https://www.classicpopmag.com/2018/11/the-french-new-wave-carpenter-brut-interview/> (letzter Abruf: 5. April 2019).
- The Music of Blood Dragon. Interview, Interview von Gillen McAllister, *Gamereactor*, 1. Mai 2013, <https://www.gamereactor.eu/articles/74071/The+Music+of+Blood+Dragon+Interview/> (letzter Abruf: 16. April 2019).
- Tobias Forge. How Iron Maiden influenced Ghost, Interview von Graham Hartmann, *Loudwire*, 31. August 2018, <https://loudwire.com/tobias-forge-ghost-iron-maiden-influence/> (letzter Abruf: 5. April 2019).

Musik

- Artzie Music: Ace Buchannon – Buns of Steel, *YouTube*, 4. Januar 2019, <https://youtu.be/xzij4vwCl3E> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- *Beyond Synth with Andy Last*, <https://www.beyondsynth.com/> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- Carpenter Brut: Turbo Killer, EP III, *Bandcamp*, 19. Januar 2019, <https://carpenterbrut.bandcamp.com/album/ep-iii> (letzter Abruf: 8. April 2019).
- Daniel Deluxe: Corruptor, *Bandcamp*, 8. April 2016, <https://danieldeluxe.bandcamp.com/album/corruptor> (letzter Abruf: 19. April 2019).
- Dan Terminus: The Wrath of Code, *Bandcamp*, 10. März 2015, <https://blood-music.bandcamp.com/album/the-wrath-of-code> (letzter Abruf: 16. April 2019).
- Dan Terminus: Automated Refrains, *Bandcamp*, 10. November 2017, <https://blood-music.bandcamp.com/album/automated-refrains> (letzter Abruf: 16. April 2019).
- Dynatron: Escape Velocity, *Bandcamp*, 22. November 2012, <https://blood-music.bandcamp.com/album/escape-velocity> (letzter Abruf: 4. April 2019).
- Isidor: Lord of Synth, *Bandcamp*, 1. Mai 2018, <https://isidorbobinec.bandcamp.com/album/lord-of-synth> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- Lazerhawk: Redline, Redline, *Bandcamp*, 15. Januar 2010, <https://lazerhawk.bandcamp.com/album/redline> (letzter Abruf: 3. April 2019).
- Lazerhawk: Overdrive, Redline, *Bandcamp*, 15. Januar 2010, <https://lazerhawk.bandcamp.com/album/redline> (letzter Abruf: 3. April 2019).
- Le Matos: Intro, Chronicles of the Wasteland, *Bandcamp*, 4. Dezember 2015, <https://lematos.bandcamp.com/album/chronicles-of-the-wasteland-turbo-kid-original-motion-picture-soundtrack> (letzter Abruf: 18. April 2019).
- Le Matos: Complete Memory Recovery, The Weatherman Soundtrack, *Soundcloud*, 17. Mai 2018, <https://soundcloud.com/theweathermansoundtrack> (letzter Abruf: 28. März 2018).
- Makeup and Vanity Set: 88:88, *Bandcamp*, <https://makeupandvanityset.bandcamp.com/album/88-88> (letzter Abruf: 11. April 2019).
- Mega Drive: Osaka Sewers, 198XAD, *Bandcamp*, 16. Mai 2014, <https://subterrarecords.bandcamp.com/album/198xad> (letzter Abruf: 11. April 2019).
- Neon Nox: Syndicate Shadow, *Bandcamp*, 17. August 2018, <https://newretrowave.bandcamp.com/album/syndicate-shadow> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- OGRE: 195, *Bandcamp*, 17. November 2019, <https://ogresound.bandcamp.com/album/195> (letzter Abruf: 4. April 2019).
- Perturbator: Sexualizer (feat. Flash Arnold), Sexualizer - EP, *Bandcamp*, 28. Juli 2015, <https://blood-music.bandcamp.com/album/sexualizer-ep> (letzter Abruf: 7. April 2019).
- PERTURBATOR: Neo Tokyo, The Uncanny Valley, *Bandcamp*, 6. Mai 2016, <https://perturbator.bandcamp.com/album/the-uncanny-valley> (letzter Abruf: 9. April 2019).
- Project Paula: Project Paula – Amiga, *Bandcamp*, 21. Mai 2017, <https://projectpaula.bandcamp.com/album/project-paula-amiga> (letzter Abruf: 12. April 2019).
- Scandroid: Neo-Tokyo, Scandroid, *Bandcamp*, 16. November 2016, <https://scandroid.bandcamp.com/album/scandroid> (letzter Abruf: 9. April 2019).
- STARFORCE: Age of Nano EP, *Bandcamp*, 7. Juni 2018, <https://starforce.bandcamp.com/album/age-of-nano-ep> (letzter Abruf: 7. April 2019).
- *SyntheticFM*, <https://www.syntheticfm.com/> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- The Midnight: Endless Summer, Endless Summer, *Bandcamp*, 5. August 2016, <https://themidnight.bandcamp.com/album/endless-summer> (letzter Abruf: 12. April 2019).
- The Midnight: Vampires, Endless Summer, *Bandcamp*, 5. August 2016, <https://themidnight.bandcamp.com/album/endless-summer> (letzter Abruf: 10. April 2019).
- The Midnight: Wave, Kids, *Bandcamp*, 21. September 2018, <https://themidnight.bandcamp.com/album/kids> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- Timecop1983: Dreams, Journeys, *Bandcamp*, 10. Juni 2014, <https://timecop1983.bandcamp.com/album/journeys-2> (letzter Abruf: 8. April 2019).

- Tommy '86: Outer Space Adventurer, Outer Space Adventurer, *Bandcamp*, 3. September 2019, <https://tommy86.bandcamp.com/album/outer-space-adventurer> (letzter Abruf: 4. April 2019).
- VHS Glitch: Doctor D, *Bandcamp*, 3. Mai 2018, <https://vhsglitch.bandcamp.com/track/doctor-d> (letzter Abruf: 15. April 2019).
- VHS Glitch: Excessive Profanity, *Bandcamp*, 24. Mai 2018, <https://vhsglitch.bandcamp.com/album/excessive-profanity> (letzter Abruf: 15. April 2019).
- VHS Glitch: In The Midnight, *Bandcamp*, 18. Dezember 2018, <https://vhsglitch.bandcamp.com/track/in-the-midnight> (letzter Abruf: 15. April 2019).
- Waveshaper: 66 MHz, *Bandcamp*, 21. November 2017, <https://waveshaper1.bandcamp.com/track/66-mhz> (letzter Abruf: 9. April 2019).

Videos

- Ahs8998: Hall and Oates - Out of Touch, *YouTube*, 22. Dezember 2008, https://youtu.be/s_8KR-n2fBQ (letzter Abruf: 9. April 2019).
- Arcade High: Synthwave Series 2: EQ + Side Chain Bass, *YouTube*, 27. April 2015, <https://youtu.be/5OwARwvtZs4?t=1114> (letzter Abruf: 9. April 2019).
- Are Sounds Elektrik?: Robert Parker – '85 Again (feat. Miss K) Club Dancers, *YouTube*, 20. April 2016, <https://youtu.be/dMfht5eiYG8> (letzter Abruf: 27. März 2019).
- Bloodmusic: Perturbator – “Sentient” [Music Video – UNCENSORED – “The Uncanny Valley”], *YouTube*, 29. März 2016, <https://youtu.be/oTN6cGmH2yM> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- BloodMusic: Perturbator – “Excess“ [Track Premiere – Untitled Album #5], *YouTube*, 15. Februar 2019, <https://youtu.be/JzVkp6qqsbE> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- Carpenter Brut: CARPENTER BRUT – MANIAC (Cover) – LIVE IN MIDWICH VALLEY, *YouTube*, 30. Mai 2017, <https://youtu.be/gsgTn6qbbis> (letzter Abruf: 12. April 2019).
- Complex: The Hotline Miami Story (Documentary) | Complex, *YouTube*, 7. Mai 2015, <https://youtu.be/ilKzuY9tjyg> (letzter Abruf: 15. April 2019)
- Dan Sywala: Perturbator [sic] Interview Brutal Assault 2018, *YouTube*, 6. März 2019, <https://youtu.be/qhHMdxWoys?t=94> (letzter Abruf: 11. April 2019).
- Fireman's Gaming: Hotline Miami – Highball A+ - Walkthrough, *YouTube*, <https://youtu.be/7TgCtUhpvw> (letzter Abruf: 16. April 2019).
- Forbidden Sun: Perturbator – Technoir (feat. Noir Deco), *YouTube*, 2. April 2015, <https://youtu.be/k0kg80jAtI8> (letzter Abruf: 4. April 2019).
- Future City Records: Noir deco-Future Noir, *YouTube*, 24. November 2014, <https://youtu.be/TJiVPUZ0svY> (letzter Abruf: 4. April 2019).
- GameNewsOfficial: Far Cry 3 Blood Dragon Official Trailer, *YouTube*, 11. April 2013, <https://youtu.be/0dofacvjRkc> (letzter Abruf: 16. April 2019).
- GARDNSOUND: How To Make – Carpenter Brut – “Turbo Killer” (Ableton Live 10), *YouTube*, 10. Dezember 2018, <https://youtu.be/0aaZweqfUyw> (letzter Abruf: 8. April 2019).
- GUNSHIPMUSIC: GUNSHIP – John Carpenter Interview, *YouTube*, 8. Dezember 2015, <https://youtu.be/mq5mkVIWkCU> (letzter Abruf: 12. April 2019).
- GUNSHIPMUSIC: GUNSHIP – The Video Game Champion [Official Lyric Video], *YouTube*, 21. Dezember 2018, <https://youtu.be/5OWNULA5zrg> (letzter Abruf: 15. April 2019).
- IDMM Club: JSC – 1986, *YouTube*, 7. Juni 2017, <https://youtu.be/sIQwsZs4nP> (letzter Abruf: 27. März 2019).
- IDMM Club: Robert Parker feat. Miss K – '85 Again, *YouTube*, 22. Juni 2017, <https://youtu.be/i6LnBqWskHg> (letzter Abruf 27. März 2019).

- LaserUnicorns: KUNG FURY Official Movie [HD], *YouTube*, 28. Mai 2015, https://youtu.be/bS5P_LAqiVg (letzter Abruf: 16. April 2019).
- LaserUnicorns: Animating Kung Fury by Old Skull Games, *YouTube*, 23. September 2015, <https://youtu.be/etvUf9IYDcI> (letzter Abruf: 17. April 2019).
- Michael Saba: Hotline Miami and the Rise of Synthwave, *YouTube*, 23. Dezember 2016, <https://youtu.be/Mjsic8hiQ5k> (letzter Abruf: 12. April 2019).
- Naetyo: BIPPP FRENCH SYNTH WAVE 1979-85, *YouTube*, 23. Oktober 2018, <https://youtu.be/JW4g8Ro0ngw> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- NewRetroWave: Miami Nights 1984 – Accelerated, *YouTube*, 1. Februar 2015, <https://youtu.be/rDBbaGCClhk> (letzter Abruf: 14. April 2019).
- NewRetroWave: Daniel Deluxe – Star Eater, *YouTube*, 14. Juli 2015, <https://youtu.be/QHNakk1oM7g> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- Praxi Plays: How to Synthwave | FL Studio Tutorial, *YouTube*, 6. Juli 2018, <https://youtu.be/ahPindVHPK4?t=10> (letzter Abruf: 1. April 2019).
- Qualité Réduite: Session Qualité Réduite (Vol. 2) – Le Matos / Highway 64, *YouTube*, 11. Februar 2017, <https://youtu.be/A5zCmZ2tl2k> (letzter Abruf: 14. April 2019).
- RecordMakers: Kavinsky – Nightcall (Drive Original Movie Soundtrack) (Official Video), *YouTube*, 21. September 2011, https://youtu.be/MV_3Dpw-BRY (letzter Abruf: 6. April 2019).
- Soniccheese78: Kavinsky Interview, *YouTube*, 1. Mai 2007, <https://youtu.be/ZvwMB7Ziqss> (letzter Abruf: 3. April 2019).
- Sonny Crockett: Hall & Oates – Out Of Touch, *YouTube*, 10. Februar 2009, <https://youtu.be/u02tycroA30> (letzter Abruf: 8. April 2019).
- SpottinGames: Far Cry 3: Blood Dragon Walkthrough/Gameplay – Intro – Part 1 [No Commentary], *YouTube*, 1. Mai 2013, <https://youtu.be/O3ok4419LUg> (letzter Abruf: 16. April 2019).
- Terra Glitch: Perturbator – Live @ Melkweg + 013 [Amsterdam, Tilburg – 2019], *YouTube*, 27. März 2019, <https://youtu.be/b5w1quMcCnM> (letzter Abruf: 5. April 2019).
- ThePrimeThanatos, *YouTube*, <https://www.youtube.com/user/ThePrimeThanatos> (letzter Abruf: 13. April 2019).
- Tommy Sem: Perturbator live at Hellfest 2017 25 min set, *YouTube*, 21. Juni 2017, <https://youtu.be/FeXSDP4SvVg> (letzter Abruf: 5. April 2019).
- Ubisoft: Far Cry 3 Blood Dragon Launch Trailer [North America], *YouTube*, 30. April 2013, <https://youtu.be/av5pqJaIeCk> (letzter Abruf: 16. April 2019).

An dieser Stelle möchte ich zunächst Herrn J.-Prof. Dr. Marcus Erbe für seine geduldige und fachlich ausgesprochen hilfreiche Unterstützung bei der Realisierung dieser Arbeit danken. Daneben gilt mein fortwährender Dank meinen Eltern Mirjam Platzbecker und Dr. Laszlo Hornyak, auf die ich mich innerhalb und außerhalb der Arbeit jederzeit habe verlassen können. Von Vito Wetzel und Pascal Pesch kamen anregende Kommentare, die ich nicht hätte missen möchten. Ohne die unerschöpfliche Geduld von Emma Rackett hätte diese Arbeit nicht entstehen können. Zuletzt möchte ich mich noch bei der mir namentlich nicht bekannten Dame aus Berlin bedanken, die mir noch vor der tatsächlichen Konzeption dieser Arbeit in einer Phase des Zweifels den entscheidenden Impuls gab, mich diesem Thema zu widmen. Sie sagte: „Immer das Neue.“