

Bleep & Hiss: Et studie af de transfonografiske praksisser i kontemporær
chiptune- og glitch-musik

Anders Engel Vardinghus

Vejleder: Mads-Walther Hansen

d. 21. Oktober 2019

Kandidatspeciale - Musik på Aalborg Universitet

Abstract

This thesis focuses on the transphonographic practices found in contemporary examples of the electronic music genres chiptune and glitch, in order to highlight their similarities. Chiptune was historically based on the appropriation of old sound chips in the production of new electronic music, while glitch explored the aesthetic potential of sounds related to digital failure. Methodically it draws upon the analytical framework transtextuality, coined by the french structuralist Gérard Genette, which examines the textual transcendence of a text in its relation to other texts. A newer adaptation of this framework, the term transphonography by Serge Lacasse, focuses on the textual transcendence of recorded popular music. Transphonography examines a piece of recorded music in relation to other texts, among these other musical compositions, the discourses surrounding the music and aspects of its presentation. The empirical data consists of four pieces of recorded popular music, two within each of the examined musical genres. The analysis of each of the four compositions consists of an analysis of song structure and an analysis of the tracks transphonographic practices. The findings of the individual analyses were then compared in relation to each of the six transphonographic categories that were investigated. Afterwards the relations between the four compositions were discussed for implications regarding their generic qualities, articulation of their relationship with the examined genres and the discourse surrounding them. The artists examined in this study both engaged in hyperphonographic practices like musical bricolage, but only the practices of the two chiptune artists clearly related to musical pastiche. The chiptune compositions were categorized in the genre in their paraphonographic texts, while the texts relating to the glitch compositions only addressed their relationship to the genre indirectly. All four compositions were sonically related to the archiphonographic categories called chiptune and glitch, but not all of them engaged with the experimental production methods traditionally associated with the genres. Both of the examined musical genres had a distinctly digital sound and functioned as discourses on modern music technology. Some of these connotations seem lost when the music is separated from its traditional production methods and experienced as musical recordings, without the guidance of a cophonographic understanding based on the transphonographic practices. The sonic qualities associated with the traditional production methods seemed to be the defining characteristic of both genres, even when these are created by other means.

1. Indledning	3
2. Problemformulering	3
3. Metode	4
4. Teori	4
4.1. Genrebegreber og historisk baggrund	5
4.2.1. Chiptune	5
4.2.1.1. Medie	5
4.2.1.2. Form	6
4.2.1.3. Kultur	7
4.2.2. Glitch	8
4.2.2.1 Post-digital	8
4.2.2.2 Genre og virkemidler	9
4.2. Transtekstualitet	11
4.2.1. Intertekstualitet	12
4.2.2. Hypertekstualitet	13
4.2.2. Arkitekstualitet	15
4.3. Ekstrafonografi	16
4.3.1. Paratekstualitet	16
4.3.2. Metatekstualitet	17
4.1.3. Kotekstualitet	17
4.4. Opsamling af transtekstualitet	18
5. Analyse	19
5.1. don'tblinkoryou'lldie - Everything will be okay in the end	20
5.1.1. Game Boy og LSDJ	20
5.1.2. Struktur	21
5.1.3. Transfonografi	23
5.2. Anamanaguchi - Meow	25
5.2.1. Struktur	25
5.2.2. Transfonografi	27
5.3. World's End Girlfriend - RENDERING THE SOUL	29
5.2.1. Digital sampling	29
5.2.2. Struktur	30
5.2.3. Transfonografi	33
5.4. Oneohtrix Point Never - I Bite Through It	36
5.4.1. Struktur	36
5.4.2. Transfonografi	37

5.5. Opsamling af analyser	39
6. Diskussion	42
6.1. Perspektivering på analyse	42
6.1.1. Hyperfonografi: Bricolage og "påkrævet imitation"	42
6.1.2. Parafonografi: Bag fonogrammet slør	45
6.1.3. Metafonografi: Diskurser om retroæstetik	47
6.1.4. Arkifonografi: Chip- og glitch som genrer	49
6.2. Kritik og vurdering af metode	51
6.3. Videre studier	53
7. Konklusion	55
8. Litteraturliste	56

1. Indledning

Dette speciale omhandler to former for elektronisk musik, der begge har eksisteret siden 1990'erne og har stilistiske rødder der tyder på at gå endnu længere tilbage. Fra en umiddelbar iagttagelse af disse musikalske genrer, arbejder de med virkemidler, der ikke typisk har haft en populærmusikalsk karakter. Deres indflydelse virker stadig til at være repræsenteret i moderne elektronisk musik i dag. Disse genrer er kaldt chiptune og glitch - i den ene har man approprieret "forældede" lydchips med henblik på at lave ny elektronisk musik, mens man i den anden har udforsket det æstetiske potentiale i lydene af fejl i digital teknologi.

I dette studie af disse stilarternes forskelle og ligheder har jeg valgt at tage udgangspunkt i den strukturalistiske teori om transtekstualitet: den tekstuelle transcendens af en tekst, i dens relation til andre tekster. Dette teoretiske udgangspunkt er valgt med henblik på at få indsigt i kontemporære eksempler på stilarternes æstetiske udtryk, deres relation til deres gamle produktionsmetoder, værkernes præsentation og deres engagement med de originale diskurser der har kendetegnet disse musikalske stilarter.

2. Problemformulering

I dette projekt vil jeg udføre en komparativ analyse mellem de to musikalske stilarter chiptune og glitch. Dette vil jeg gøre baseret på teorier om transtekstualitet, transfonografi og disse begrebs underkategorier. Jeg vil analysere fire udvalgte kompositioner, to fra hver af disse musikalske stilarter, med henblik på at fremhæve forskelle og ligheder i deres præsentation, deres diskurser og æstetiske kendetegn. Dette vil gøres med henblik på at besvare spørgsmålet:

Hvad kendetegner nogle af de transfonografiske praksisser fundet i kontemporær chiptune- og glitch-musik, og hvad kan disse praksisser fremhæve af ligheder mellem disse musikalske stilarter?

3. Metode

Indledende vil jeg gøre rede for eksisterende teorier og historiske perspektiver omhandlende de to genrer der, udgør min empiri. Herefter vil jeg gøre rede for begrebet transtekstualitet med udgangspunkt i Gérard Genettes bog "Palimpsests: Literature in the Second Degree" og sammenholde det med Serge Lacasses tekst "Toward a Model of Transphonography", hvori han strukturerer Genettes teori til analysen af populærmusikalske optagelser.

I det efterfølgende afsnit vil jeg analysere min valgte empiri, der består af udvalgte chiptune- og glitch-kompositioner. Analysen vil tage afsæt i de forskellige teorier, der præsenteres om transfonografi i teoriafsnittet, med udgangspunkt i værkernes form og transfonografiske relationer. Jeg vil derefter sammenholde den valgte empiri for at udforske forskelle og ligheder mellem dem. Denne analyse sker også med henblik på at undersøge nogle konkrete eksempler på disse stilistiske udtryk i en populærmusikalsk sammenhæng.

I det sidste afsnit før konklusionen vil jeg diskutere mulige implikationer af analysen, samt introducere andre perspektiver der kan være relevante, men ikke udpenslet igennem opgavens teori eller empiri. Jeg vil også foreslå videre studier indenfor feltet. Til sidst vil jeg konkludere på min problemformulering.

4. Teori

I det følgende afsnit vil jeg gøre rede for det teoretiske grundlag bag opgavens analyse, med udgangspunkt i teorier om transtekstualitet og en nyere viderebygning på dette begreb, transfonografi. Transtekstualitet og transfonografi som teoretisk baggrund udforsker en række relationer, blandt andet de hypertextuelle kvaliteter af bricolage, samt den referentielle natur af moderne elektronisk musik. Jeg vil også præsentere eksisterende definitioner for chiptune og glitch, da disse begreber er med til at informere den valgte empiri i opgavens analyse.

4.1. Genrebegreber og historisk baggrund

Jeg vil i dette afsnit præsentere nogle eksisterende definitioner af de to musikalske stilarter der udgør opgavens empiri og i denne kontekst også inddrage nogle af de historiske perspektiver der bidrager til forståelsen af deres æstetiske udtryk. Denne forståelse vil også være med til at informere mit valg af empiri.

4.2.1. Chiptune

Før analysen er det nødvendigt at præsentere eksisterende definitioner af chiptune. Måden hvorpå chiptune som genrebegreb bliver brugt synes at blive mere inkluderende¹, og som konsekvens er det nødvendigt, at have definitioner der fremhæver de unikke kvaliteter af de forskellige typer af musik der kaldes chiptune. Jeg tager her udgangspunkt i en definition lavet af Anders Carlsson, som anser chiptune på to distinkte måder: Medie og form². Udover dette anskuer Carlsson også chiptune som defineret af en subkultur. Jeg vil i min udlægning af hans beskrivelse af hver definition sammenholde definitionerne med andre tekster om chiptune.

4.2.1.1. Medie

Den første af de to definitioner, chiptune som medie, beskriver chiptune som en genre defineret af brugen af en lydchip. Denne lydchip danner rammerne omkring den kompositoriske proces og sætter begrænsningerne af lyde der er med til at definere det enkelte værk. Denne definition dækker over et bredt udvalg af både software og hardware, men et særligt populært segment af genren fokuserer specifikt på lydchips fra gamle spilkonsoller og computere³.

Genren chiptune har sine rødder i en subkultur kendt som demoscenen⁴. Demoscenens omdrejningspunkt var audiovisuel kunst programmeret på personlige computere, der blev

¹ Carlsson, Anders: Post-Chiptune is All About Culture?, 2016, CHIPFLIP - <https://chipflip.wordpress.com/2016/11/29/post-chiptune-is-all-about-culture/>

² Carlsson, Anders: CHIPMUSIC - <https://chipflip.wordpress.com/chipmusic/>

³ Márquez, Israel: Playing new music with old games: The chiptune subculture, fra *Game Issue 03*, 2014

⁴ Carlsson, Anders: Chip music: low-tech data music sharing, fra *From Pac-Man to Pop Music : Interactive Audio in Games and New Media*, Ashgate Publishing, 2008, s. 154 l. 7-14

produceret til diverse events eller delt med andre interesserede igennem post⁵. Der var et stort fokus på kunstnerens egne evner til at gøre brug af det valgte hardware. Evnen til at arbejde selvstændigt uden hjælp fra eksisterende software, spillede tilsyneladende en større rolle end den specifikke hardware man brugte⁶. Dette står i kontrast med definitionen om chiptune som medie, der bygger på en kultur i chiptunescenen, som understreger vigtigheden af brugen af "autentisk hardware"⁷, men samtidigt godtager brugervenlige løsninger i form af tracker software som LSDJ⁸ og FamiTracker⁹. Valget af software til at producere musik på den valgte lydchip kan ses som et medie i sig selv, med nogle specifikke kvaliteter i det valgte software, som kan have en indflydelse på kompositionsprocessen.

Både chiptune og demoscenen har et politisk aspekt i sig. I approprieringen af eksisterende kommerciel teknologi til nye formål, men med tiden er der også nye aspekter, såsom brugen af en teknologi der i forhold til moderne musikteknologi kan virke forældet. Denne fremgangsmåde kan ses som et udtryk for bricolage¹⁰, hvor karakteren af kunsten er dikteret af de midler der er til rådighed.

4.2.1.2. Form

Carlsson beskriver også en anden måde at anskue chiptune, som en udvikling til en ny type, hvor lydchippen som medie ikke er omdrejningspunktet. Dette kalder han chiptune som form. I denne definition er der fokus på elektronisk musik hvor forskellige musikalske og soniske parametre, der har været en nødvendighed i chiptune, har konstitueret en elektronisk musik der ikke er begrænset af hardware, men i stedet bruger specifikke kompositionsmetoder og lyde af æstetiske årsager.

⁵ Silvast, Antti & Reunanen, Markku: Multiple Users, Diverse Users: Appropriation of Personal Computers by Demoscene Hackers, fra *Hacking Europe: From Computer Cultures to Demoscenes*, 2014, s. 152-153

⁶ Silvast, Antti: Multiple Users, Diverse Users, s. 158-161

⁷ Tomczak, Sebastian: Authenticity and Emulation: Chiptune in the Early Twenty-First Century, fra *International Computer Music Conference 2008*, University of Adelaide, 2008

⁸ LSDJ - officiel hjemmeside - <http://www.littlesounddj.com/lsd/>

⁹ FamiTracker - officiel hjemmeside - <http://famitracker.com/>

¹⁰ Yabsley, Alex: *The Sound of Playing: A Study into the Music and Culture of Chiptunes*, Griffith University, 2007, s.

Nogle af de parametre der kendetegner denne type af elektronisk musik er brugen af simple waveforms som square waves, udbredt brug af arpeggios til akkorddannelse¹¹, eller begrænsningen af antallet af digitale instrumenter, i forsøget på at efterligne begrænsningerne af en specifik lydchip. Processen kan være helt adskilt fra chiptune som medie, men kan også tage form af sampling af lyde fra en specifik lydchip, som et digitalt instrument i produktionen. Det kan også produceres ved brugen af emulatorer for at få adgang til en efterligning af den ønskede lydchip. Den bredere kontekst af en komposition der tager chiptune som form behøver ikke at være defineret af disse begrænsninger.

En af problematikkerne i denne definition er, at sætte en grænse for hvad der defineres som chiptune. Meget elektronisk musik kan indeholde individuelle chiptune-agtige kvaliteter, men have en overordnet form, der ikke understreger disse kvaliteter eller prioriterer dem. Dette bliver endnu mere abstrakt, når man inkorporerer kunstnerens intention. En komposition kan eksempelvis indeholde square waves, da disse også kan skabes på moderne hardware, men gøre det uden intentionen at referere til gamle teknologier.

4.2.1.3. Kultur

Chiptune kan også anses som en kultur, der primært eksisterer på internettet og ofte repræsenterer idealer om gratis musik og software. På tidlige chiptune-hjemmesider som micromusic.com og 8bitcollective.com, samt det chiptune-baserede pladeselskab 8bitpeoples, var musikken gratis og deltagerne i chiptunescenen delte deres erfaringer med forskellig hardware og software. Brugen af tracker software har været populært uanset typen af chiptune og meget af denne software er gratis.

Chiptune kan også siges at være et distinkt transnationalt fællesskab. Som en genre og musikalsk scene, der ikke har et bestemt geografisk udgangspunkt, er trends og udtryksformer etableret på tværs af landegrænser¹². Udover nye og aktuelle udtryksformer er der også, blandt de chiptune-kunstnere der bruger spilkonsoller, et fælles historisk udgangspunkt igennem

¹¹ Kikken, Vegaard: *The Discourse and Culture of Chip Music: Studying the Methods and Values of the Chipscene*, University of Agder, 2018, s. 62

¹² Tonelli, Chris: *The Chiptuning of the World: Game Boys, Imagined Travel, and Musical Meaning*, fra *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies, Volume 2*, red. Sumanth Gopinath and Jason Stanyek, 2014

gammel spillemusik og måden hvorpå betydningen af dette stykke historie, er blevet re-præsenteret igennem chiptunemusik.

Nogle artikler har udforsket chiptunekulturens forhold til autenticitet i brugen af hardware, på en måde der minder om den tidligere definition af chiptune som defineret af sit medie. Dette inkluderer diskursteoretiske analyser af måden hvorpå nogle kunstnere og lyttere har beskrevet det som en prioritet at bruge gamle lydchips, i modsætning til emulationer eller digitale instrumenter, der til tider har været kaldt Fakebit¹³.

Andre studier har fokuseret på den ikoniske kvalitet, som den brugte hardware har fået i kulturen, her især Nintendos Game Boy¹⁴, der med de to populære programmer LSDJ og Nanoloop var et tidligt symbol for chiptunescenen¹⁵. Forholdet mellem chiptunemusik og gamle konsolspil er af nogle kunstnere fremhævet, mens andre kunstnere i større grad prøver at adskille mediet fra dens oprindelige rolle.

4.2.2. Glitch

Et andet begreb der skal defineres før analysen er "glitch". Glitch-begrebet kan både anses som en del af et genrebegreb, og som en komponent der kan inddrages i et stykke elektronisk musik. Jeg vil i dette afsnit først gøre rede for termet "post-digital æstetik", dets betydning og hvordan det relaterer til begrebet glitch. Herefter vil jeg præsentere glitch som genre og virkemiddel. Efterfølgende vil jeg introducere en anden elektronisk musikpraksis baseret på fejlæstetik kaldt circuit bending.

4.2.2.1 Post-digital

Begrebet post-digital var først brugt af Kim Cascone i 2000¹⁶, i en artikel hvor han udforskede elektronisk musik, der ikke på det tidspunkt var blevet italesat med et specifikt begreb.

¹³ Polymeropoulou, Marilou: Chipmusic, Fakebit and the Discourse of Authenticity in the Chipscene, fra *WiderScreen* 1-2/2014, 2014

¹⁴ Yabsley, Alex: The Sound of Playing, s. 24

¹⁵ Márquez, Israel: Playing new music with old games: The chiptune subculture, fra *GAME* 3, 2014, s. 69-70

¹⁶ Cascone, Kim: The Aesthetics of Failure: "Post-digital" Tendencies in Contemporary Computer Music, fra *Computer Music Journal*, Vol. 24, No. 4, The MIT Press, 2000, s. 12-18

Post-digital musik er ifølge Cascone et udtryk for fejlæstetik i computermusik. I det post-digitale bliver mediet fremhævet i kompositionen, med lyde der er med til at understrege, at musikken er blevet produceret på en computer. Dette er ofte udtrykt igennem lyde der refererer til eller er egentlige udtryk for tekniske fejl i et computersystem, såsom problemer i kvantisering, lyde der klipper ud og abrupte gentagelser.

Cascone præsenterer den historiske kontekst af den post-digitale æstetik: Idéen om biprodukter der bliver præsenteret i forgrunden fremfor baggrunden af et stykke kunst. Denne tankegang har været præsenteret i Luigi Russolos futuristiske manifest *L'arte dei Rumori*¹⁷ fra 1913, hvor han taler for en musikæstetik der i større grad inkorporerer de lyde der ankom som biprodukt af en ny industriel revolution. Disse lyde, der først optrådte som blot en konsekvens af teknologisk udvikling og generelt var uønskede, dannede rammerne for ny lydkunst hos futuristerne. En anden fremgangsmåde Cascone nævner, er John Cages komposition 4'33", der med sine fire minutter og 33 sekunders stilhed fremhæver, alle de tilfældige lyde der ville opstå mens værket bliver fremført.

Den post-digitale æstetik kan siges at være særligt digital, da digitaliseringen af musik ikke skaber et særligt udtryk set fra et æstetisk perspektiv. I nogle tilfælde bruges de digitale midler til at komme tættere på kunstnerens specifikke intention med et stykke musik, mens det i andre tilfælde blot bliver brugt som en ny standard. Disse fremgangsmåder tilføjer ikke en unik karakter til musikken, der kan siges at være unikt digital. Brugen af lyde der sker som biprodukt af arbejdet med computeren som kompositionsmiddel, har i stedet en unik digital kvalitet i sig, og det fremhæver den elektroniske musiks kompositionsproces i værket.

4.2.2.2 Genre og virkemidler

Glitch kan ses som en genre hvori den vigtigste komponent er brugen af den førnævnte fejlæstetik i computermusik¹⁸. Denne genre har ofte været associeret med bølgen af elektronisk musik populariseret igennem laptop komposition. Genren har udviklet sig sideløbende med kommercialiseringen af andre elektroniske musikgenrer og elementer af "glitch-stilen" har været approprieret til forskellige typer af elektronisk musik.

¹⁷ Russolo, Luigi: *The Art of Noises*, Pendragon Press, 2005

¹⁸ Cascone, Kim: *The Aesthetics of Failure*, s. 15 l. 2-19

En af de tidlige glitch-kunstnere der ofte bliver nævnt i akademiske undersøgelser af genren, er Oval¹⁹, en tysk gruppe af elektroniske musikere der især brugte CD-formatet til at udforske elektronisk fejlæstetik²⁰. Modsat tidligere kunstnere som Yasunao Tone og og Nicolas Collins, der eksperimenterede med CD-formatet til at lave lydkunst eller musikalsk avant-garde, var Oval istedet optaget af brugen af glitches i en populærmusikalsk sammenhæng. Denne eksperimentation tog udgangspunkt i en CD der allerede var skadet²¹, der efterfølgende inspirerede arbejde med andre CDer, og hvor Oval virkede som kuratorerne af de lyde der var mest tiltalende.

En anden praksis der deler kvaliteter med glitch-musikkens elektroniske fejlæstetik er circuit bending²². I denne praksis bruger man simpel elektronik som gammelt legetøj eller gamle elektroniske instrumenter til at skabe frembrydende og improviseret lydkunst. Mens der har været nogle populærmusikalske eksempler på denne praksis²³, har det ikke været beskrevet som en musikalsk genre, men i stedet som et virkemiddel eller en form for improviseret lydkunst.

Som det fremgår her, kan brugen af glitch-agtige elementer tage forskellig form, både i forhold til måden hvorpå lydene bliver genereret og hvorvidt der er tale om et improvisatorisk eller arrangeret værk. Metoder for at frembringe glitch-lyde såsom manipulation med CD som medie eller manipulation med et stykke elektronik kan have et kaotisk udtryk, men i populærmusikalske sammenhænge som med Oval, samt andre kunstnere som Autechre og Aphex Twin, virker disse lyde organiseret med henblik på en mere kontrolleret musikalsk form.

¹⁹ Latartara, John: Laptop Composition the Turn of the Millennium, fra *Twentieth-Century Music*, Vol. 7, Issue 1, The MIT Press, 2010, s. 97

²⁰ Church, Scott Haden: Against the tyranny of musical form, glitch music, affect, and the sound of digital malfunction, fra *Critical Studies in Media Communication*, Vol 34, No. 4., Routledge, 2017, s. 315

²¹ Stuart, Caleb: Damaged Sound, Glitching and Skipping Compact Discs in the Audio of Yasunao Tone, Nicolas Collins and Oval, fra *Leonardo Music Journal*, Vol. 13., The MIT Press, 2003, s. 50

²² Ghazala, Reed: The Folk Music of Chance Electronics: Circuit-Bending the Modern Coconut, fra *Leonardo Music Journal*, Vol. 14, The MIT Press, 2004, s. 96-104

²³ Deahl, Dani: Circuit Bending: Hacking a Furby in the name of music, *The Verge*, 2018 - <https://www.theverge.com/2018/9/14/17844906/circuit-bending-hacking-a-furby-in-the-name-of-music>

4.2. Transtekstualitet

Teorien jeg tager udgangspunkt i, og her vil gøre rede for, stammer fra litteraturteori og er en videreudvikling af begrebet intertekstualitet. Begrebet intertekstualitet var først nævnt af Julia Kristeva i 1966, hvor det er beskrevet som en relation imellem forskellige tekster, der i nogle tilfælde er nødvendig i forståelsen af en tekst:

“... any text is constructed as a mosaic of quotations; any text is the absorption and transformation of another. The notion of intertextuality replaces that of intersubjectivity, and poetic language is read as at least double.”²⁴

Denne teori bygger på et strukturalistisk synspunkt, hvor forståelsen af en tekst er afhængig af dens kontekst, og i intertekstualitet specifikt, dens relation til andre tekster. I Gérard Genettes bog “Palimpsests: Literature in the Second Degree”²⁵ præsenterer han en bredere ramme, der udvider intertekstualitetsbegrebet og gør det til en del af det nye begreb transtekstualitet. Genette introducerer fem forskellige typer af transtekstualitet, der både adresserer nogle af de egenskaber intertekstualitet allerede havde gjort før, men også introducerer nye relationer mellem tekster.

Jeg vil i dette afsnit gøre rede for de forskellige typer af transtekstualitet Genette beskriver i Palimpsests, samt et par af hans andre bøger. Udover dette vil jeg også sammenholde det med en nyere fortolkning af dette begreb konstrueret specifikt til analyse af populærmusikalske optagelser, præsenteret i “Toward a Model of Transphonography”²⁶ af Serge Lacasse. For hver af de transtekstuelle kategorier inkorporerer både Genette og Lacasses definitioner af hvad der konstituerer henholdsvis *transtekstualitet* og *transfonografi*. Jeg vil i nogle beskrivelser inkorporere andre musikvidenskabelige og litterære teorier der kan tilføje til forståelsen af begrebernes egenskaber.

²⁴ Kristeva, Julia: Word, Dialogue and Novel, fra *The Kristeva Reader*, Columbia University Press, 1986, s. 37 l. 11-14

²⁵ Genette, Gérard: Palimpsests: Literature in the Second Degree, University of Nebraska Press, 1997

²⁶ Lacasse, Serge: Towards a Model of Transphonography, fra *The Pop Palimpsest*, University of Michigan Press, 2018, s. 9-45

4.2.1. Intertekstualitet

Den første type af transtekstualitet Genette præsenterer er opkaldt efter Julia Kristevas originale begreb, intertekstualitet, men er i denne definition blevet afgrænset til en mere bogstavelig intertekstuel relation. Dette begreb dækker over brugen af en specifik tekst i anden tekst og inkluderer f.eks. citationer og plagiater. Denne transtekstualitet er altså ikke en fortolkning, men den konkrete brug af en eksisterende tekst i en anden tekst. Den transfonografiske fortolkning af begrebet kalder Lacasse interfonografi, og den musikalske fortolkning af begrebet "citation" har været emnet i en af hans tidligere artikler²⁷. Her præsenterer han begreberne allosonisk og autosonisk citation for at kategorisere de forskellige former for musikalsk citation.

Allosonisk citation er kendetegnet ved citationen af en abstrakt struktur fra det originale værk i det nye værk. Dette kan eksempelvis være brugen af en eksisterende melodi i et nyt stykke musik. Den abstrakte natur af denne form for reference skyldes de mange måder hvorpå den valgte melodi kan transformeres, eksempelvis igennem et nyt instrumentvalg eller en ændring i artikulationen.

Den anden form for citation Lacasse foreslår, den autosoniske citation, er specifikt forbundet med optagelsesteknikker. Et eksempel på autosonisk citation er samplingpraksis. Denne citation kan siges at være mere konkret end den allosoniske, da den også inkorporerer nogle af de fysiske klangkvaliteter fra det originale værk. Denne form for citation er tættere på Genettes intertekstualitetsbegreb, men Lacasse understreger at samples sjældent fremgår præcis som den tilsvarende sektion var i det originale værk.

²⁷ Lacasse, Serge: Intertextuality and Hypertextuality in Recorded Popular Music, fra *The Musical Work: Reality or Invention?*, ed. Michael Talbot, Liverpool University Press, 2000, s. 38-45

4.2.2. Hypertekstualitet

Den efterfølgende form for tekstualitet er hypertekstualitet, hvilket dækker over en form for transformering af en tekst baseret på en række forskellige parametre. En sådan transformation kan tage forskellige former²⁸ og i en litterær kontekst beskriver Genette både måden hvorpå dette kan ske som en direkte transformation, hvor en teksts indhold er blevet inddraget i en ny kontekst, eller en mere indirekte imitation, hvor en teksts udtryk er blevet brugt til at fortælle en ny historie. Begge disse eksempler betragter han som hypertekstuelle, og han kalder den fortolkende tekst en *hypertekst* baseret på en eksisterende *hypotekst*.

I slutten af sin bog om hypertekstualitet inviterede Genette folk fra andre felter til at bruge hans terminologi i analysen af andre kunstformer. Her erkendte han nogle af de grundlæggende problematikker, der måtte opstå i brugen af hypertekstualitet i en specifikt musikalsk kontekst²⁹. Han siger dette skyldes, at musikalsk diskurs fungerer på en måde, som ikke har den samme lineære kvalitet som en skreven tekst. Lyde kan f.eks. kommunikere igennem parametre som tid, tonehøjde og klang, hvilket gør det mere besværligt, at beskrive en hypertekstuel relation mellem to forskellige kompositioner.

Lacasse har i sit begreb hyperfonografi især fokuseret på måden hvorpå cover-versioner af eksisterende musik er udtryk for en hyperfonografisk relation mellem den originale hypotekst og cover-versionen som en hypertekst³⁰, der kan transformere det personlige udtryk, musikalsk performance og stilistiske virkemidler.

Et musikalsk cover kan ses som et relativt konkret eksempel på hyperfonografi, men en anden form for hypertekstualitet fokuserer på imitation fremfor transformation. Genette deler imitation ind i to distinkte kategorier, baseret på hvorvidt den kunstneriske hensigt er satirisk eller non-satirisk, henholdsvis karikatur og pastiche.

Et andet begreb der har konceptuelle relationer til idéen om transtekstualitet og teksters forhold til andre tekster er begrebet "bricolage". Forståelsen af bricolage i en litterær og strukturalistisk

²⁸ Genette, Gérard: Palimpsests, s. 7

²⁹ Genette, Gérard: Palimpsests, s. 24 l. 6-13

³⁰ Lacasse, Serge: Towards a Model of Transphonography, s. 18-24

kontekst bygger på brugen af begrebet i bogen *The Savage Mind* af antropologen Claude Lévi-Strauss, hvori han beskriver rollen af en "bricoleur" i modsætning til en "ingeniør"³¹. Ingeniørens fremgangsmåde er baseret på skabelsen af nye objekter til problemløsninger, mens bricoleuren bruger eksisterende ting og som konsekvens påtager bricoleurens værk nogle af disse deles signifikans. Genette finder denne implikationen af denne hypertextuelle praksis særligt interessant:

"Let me simply say that the art of "making new things out of old" has the merit, at least, of generating more complex and more savory objects than those that are "made on purpose"; a new function is superimposed and interwoven with an older structure, and the dissonance between these two concurrent elements imparts its flavor to the resulting whole."³²

Signifikansen af disse enkelte dele kan virke usynlige for iagttagere der ikke forstår den brugte mekanisme, mens folk der forstår koden ser den brugt i en ny kontekst.

³¹ Lévi-Strauss, Claude: *The Savage Mind*, Weidenfeld & Nicolson, 1996, s. 16-21

³² Genette, Gérard: *Palimpsests*, s. 398 l. 28-32

4.2.2. Arkitektstualitet

Et andet transtekstuel forhold er arkitektstualitet, en type af transtekstualitet der bygger på kategoriseringer i diskursen omkring tekster. Grundlaget for kategoriseringen kan være varieret, men argumentet i begrebet bygger på et transtekstuel forhold mellem teksterne på baggrund af deres lignende kvaliteter. Genette kalder dette transtekstuelle forhold det mest abstrakte og implicite, da arkiteksten kan betragtes som en transcendental og abstrakt tekst, der kun eksisterer i forskellige teksters fælles kvaliteter. I en musikalsk sammenhæng dækker arkifonografien eksempelvis over musikalsk genre, en kompositions struktur eller kunstnerens kulturelle baggrund.

I artiklen "Someone and Someone: Dialogic Intertextuality and Neil Young" diskuterer William Echard måden hvorpå en musikers arbejde med forskellige stilarter og genre, kan anses som en tekstuel praksis:

"Styles are textual insofar as they are sites in which particular configurations and structures are dynamically mobilized for the creation of meaning in particular contexts. However, texts are not identical to their styles and genres, and one crucial feature of a style or genre is precisely that it is comparatively more amorphous than any given text."³³

Hans teoretiske udgangspunkt bygger på Julia Kristevas definition af intertekstualitet, men den kan siges at have synergi med Genettes definition af arkitektstualitet. I denne sammenhæng kan man også anse musikalske stilarter og genrekategorier som tekstuelle overkategorier, der bl.a. kan være kendetegnet af sine former, diskurser og kontekster.

³³ William Echard: Someone and Someone: Dialogic Intertextuality and Neil Young, fra *The Pop Palimpsest*, University of Michigan Press, 2018, s. 174 l. 32-37

4.3. Ekstrafonografi

I Lacasses appropriering af begrebet transtekstualitet til studier af optaget musik, opstår der nogle nye udfordringer for begrebet. Genettes originale teori byggede på de transtekstuelle relationer mellem tekster og ofte var det forholdet mellem en tekst B og en original tekst A indenfor samme medie. I transfonografi er relationerne mere abstrakte på tværs af fonogram B og fonogram A, men der synes også at være flere transfonografiske praksisser der fungerer udenfor den optagede musik som medie. Dette kalder Lacasse ekstrafonografiske praksisser³⁴, der hovedsageligt dækker over et fonograms relation til andre medier i form af præsentation, kommentar og kontekst.

4.3.1. Paratekstualitet

Den første type i denne kategori er kaldt paratekstualitet. Paratekstualitet dækker over det transtekstuelle forhold mellem teksten og forskellige former for præsentation³⁵. Dette inkluderer eksempelvis titler, illustrationer og diverse beskrivelser af teksten. Denne relation kan både findes i tekstens udgivelse, hvor det bliver kaldt peritekst, og udenfor teksten hvor forfatteren også kan kommentere på værket, hvor det kaldes epitekst.

Lacasse fokuserer især på peritekst, i hvad han kalder perifonografiske indtryk³⁶. I en bog kan peritekst bestå af andre tekster i form af bogens titel, titlerne på dens individuelle kapitler og dens forside. I perifonografi er der typisk intet musikalsk indhold, men istedet de ekstramusikalske kvaliteter der også kan være med til påvirke lytteoplevelsen, heriblandt formatet, album cover og titler. Dette betyder også at et musikalsk værk kan være grundlag for forskellige oplevelser baseret på de forskellige former for præsentation der eksisterer af det samme musikalske værk.

Den anden form for paratekstualitet bliver kaldt epitekst. Denne tekst inkluderer indhold der ikke er præsenteret med værket, men i stedet handler om værket og er præsenteret af kunstneren selv. Hvem der udtaler sig om værket her gør den store distinktion mellem epitekst og den

³⁴ Lacasse, Serge: Towards a Model of Transphonography, s. 31-32

³⁵ Genette, Gérard: Palimpsests, s. 3-4

³⁶ Lacasse, Serge: Towards a Model of Transphonography, s. 32-36

næste kategori, men det kan siges at epifonografiske elementer ville være inddragelsen af kunstnerens eget perspektiv, hvilket giver ny kontekst til værket.

4.3.2. Metatekstualitet

Metatekstualitet dækker over det transtekstuelle forhold mellem et værk og et værk der kommenterer på det, bl.a. i form af kritik og parodi³⁷. I en transfonografisk sammenhæng er dette forholdet mellem et musikalsk værk og forskellige former for kritik og kommentar, eksempelvis en anmeldelse af værket, akademisk arbejde og endda koncertanmeldelser³⁸. Arbejdet med denne opgaves empiri ville også betragtes som værende metafonografisk. I tilfældet af en musikalsk parodi ville det både være en hyperfonografisk reference til det originale værks karakteristika, sammen med metafonografiske implikationer baseret på kommentar.

Lacasse ser ikke metafonografisk kommentar som begrænset til journalistisk eller akademisk diskurs om et enkelt værk, men bl.a. kommentar på arkitekstuelle overkategorier, diskussioner om musikalsk performance og produktion, samt diskurs om musikindustrien fra et overordnet perspektiv. Som konsekvens af de andre transtekstuelle forhold, involveret i oplevelsen af et specifikt fonogram, diskuterer en musikalsk anmeldelse ikke nødvendigvis kun elementerne i dette fonogram, men kan også forholde sig til alle de andre transtekstuelle kategorier.

4.1.3. Kotekstualitet

Den sidste af de ektrafonografiske relationer jeg vil nævne kommer ikke fra Genettes transtekstualitetsbegreb, men er i stedet baseret på teorier der har bygget videre på dette udgangspunkt. Denne hedder kotekstualitet og dækker over den kontekst et værk bliver oplevet i. I Lacasses tilsvarende begreb, kofonografi, fokuserer han blandt andet på betydninger der bygger på denne kontekst:

“Cophonographic practices have the potential to develop meanings at a level that a single phonographic text could not convey. For example, when a recorded song is coupled with a

³⁷ Genette, Gérard: Palimpsests, s. 4

³⁸ Lacasse, Serge: Towards a Model of Transphonography, s. 38-39

video, meanings emerging from the interaction between the visual and sonic narratives might differ from the ones conveyed by the sound recording alone.”³⁹

Kofonografi er ikke begrænset til denne slags kontekster, men kan også dække over lytterens forståelse af de metoder der står bag et fonograms tilblivelse og kulturelle implikationer der ikke er dækket af den parafonografiske præsentation. Dette aspekt af forståelse fra lytteren har nogle af de samme komplikationer som interfonografi og hyperfonografi, da indholdet enten genkendes og tilføjer nye betydninger, eller ikke genkendes og derfor har en isoleret betydning.

4.4. Opsamling af transtekstualitet

De enkelte kategorier Gérard Genette foreslog er tilsammen et redskab der kan præsentere en teksts plads i relation til andre tekster, heriblandt tekstens relation til tekster der har inspireret dens tilblivelse, tekster der ledsager den og tekster der handler om den. Som analyseredskab til analysen af populærmusikalske værker har Serge Lacasse tilføjet et forslag til hvordan disse også kan læses transtekstuelt, nemlig transfonografi. I mit efterfølgende analyseafsnit vil jeg især tage udgangspunkt i transfonografi, mens jeg i min diskussion til tider vil inddrage egenskaber fra Genettes beskrivelse af transtekstualitet.

Grundet karakteren af min empiri har jeg udeladt to begreber fra Lacasses teori. Dette skyldes at de ikke på samme måde kan inddrages i analysen af enkelte separerede værker. Den første af disse er transfiktionalitet, der beskriver relationen mellem to værker der er placeret i det samme fiktionelle narrativ. Den anden er polyfonografi, et fonograms relation til andre fonogrammer det er præsenteret sammen med, eksempelvis på et album, et mixtape eller en playliste.

³⁹ Lacasse, Serge: Towards a Model of Transphonography, s. 37

5. Analyse

I dette afsnit vil jeg analysere min valgte empiri, bestående af to kompositioner, i hver af de to genrekategorier jeg vil undersøge: chiptune og glitch-musik. I mine analyser af disse værker vil jeg inddrage nogle nødvendige begreber til forståelsen af deres komposition, lave en formanalyse og herefter udforske de transfonografiske kvaliteter, både i musikken og i form af ekstrafonografiske kvaliteter såsom værkernes tekstbaserede præsentation. Jeg vil efterfølgende sammenholde mine analyser med henblik på at fremhæve ligheder og forskelle i deres udtryk og diskurser, samt inddrage disse ligheder og forskelle i et bredere perspektiv.

De fire musikalske værker jeg vil analysere er valgt med henblik på, at få et bredt indtryk af de stilistiske kendetegn og æstetiske kvaliteter, der finder sted i chiptune og glitch-musik. Et værk fra hver kategori er udgivet i 2019, mens de to resterende er udgivet i løbet af de sidste 10 år. Dette er gjort for at inddrage nyere eksempler på disse æstetiske udtryk, end dem der bliver diskuteret i teoriets teoretiske og historiske tekster. De fire værker jeg vil analysere er:

1. "Everything will be okay in the end" af chiptune-kunstneren don'tblinkoryou'lldie. Dette værk er valgt for at repræsentere chipmusik på en måde der for genren bruger "traditionelle midler".
2. "Meow" af chip-rockbandet Anamanaguchi, der inkorporerer spilkonsoller, samples og simple synths i deres æstetiske udtryk.
3. "RENDERING THE SOUL" af World's End Girlfriend, et konceptuelt værk der kommenterer på forholdet mellem mennesker og teknologi, med glitch-komponenter inddraget i en populærmusikalsk struktur.
4. "I Bite Through It" af Oneohtrix Point Never, et værk der i stor grad er kendetegnet af særprægede repetitioner, indtryk af tilfældige skift og et til tider minimalistisk udtryk.

5.1. don'tblinkoryou'lldie - Everything will be okay in the end

“Everything will be okay in the end”⁴⁰ er en chiptune-komposition fra den amerikanske kunstner don'tblinkoryou'lldie (herfra kaldt dboyd). Det er det sidste track på EPen “Battle Jazz Classics II” udgivet i 2019. Tracket er i alt 5 minutter og 42 sekunder i længde og er arrangeret i programmet LSDJ til spilkonsollen Game Boy. I denne udgivelse har han brugt emulatoren BGB⁴¹ til optagelserne af EPen.

5.1.1. Game Boy og LSDJ

Game Boy er en spilkonsol fra spilproducenten Nintendo, der udkom i 1989 og markerede den første gang firmaet havde udgivet en håndholdt konsol hvori software kunne skiftes ud. Det var også deres første konsol med stereo output, en egenskab der ikke var mulig for konsollens indbyggede højtalere, men som kunne udnyttes ved brug af høretelefoner eller højtalere i konsollens jackstik-indgang.

Konsollen Game Boy producerer lyd igennem fire forskellige lydkanaler, der har deres egne distinkte kvaliteter⁴². De første to af disse er to “pulse wave”-kanaler, der producerer square waves med fire forskellige indstillinger for pulsbredde. Den tredje har et simpelt wave table med 32 komponenter, bestående af 4-bit samples. Dette giver den noget unik fleksibilitet i forhold til de to pulse-wave kanaler, og denne kaldes blot “wave channel”. Den sidste kanal, “noise channel”, har ikke den samme tonale karakter som de tre andre, og producerer istedet lyde der har kvaliteter der minder om hvid støj, men mere kontrolleret.

⁴⁰ Reed, Nathan (don'tblinkoryou'lldie): “Everything will be okay in the end”, Cheapbeats, 2019 - <https://dboydchipmusic.bandcamp.com/track/everything-will-be-okay-in-the-end>

⁴¹ Hjemmeside for Game Boy-emulatoren BGB - <http://bgb.bircd.org/>

⁴² Specifikationer på Game Boy-konsollens lyd-hardware - https://gbdev.gg8.se/wiki/articles/Gameboy_sound_hardware



Fig. 1 - LSDJs horisontale tracker interface⁴³

Game Boy-programmet brugt til arrangementen af “Everything will be okay in the end” hedder LSDJ⁴⁴, og har i mange år været et populært middel for produktionen af Game Boy-musik af hobbyister⁴⁵. Interfacet i LSDJ er inspireret af programmer for musikproduktion kaldt “trackers”, hvori de enkelte toner er repræsenteret vertikalt, med forskellige egenskaber repræsenteret horisontalt (se Fig. 1). Dette interface fungerer som et brugervenligt alternativ i produktionen af musik på Game Boy, og inkluderer samtidigt low-bit samples af en række forskellige trommemaskiner og vokaler, der kan bruges på systemets “wave channel”.

5.1.2. Struktur

Kompositionen “Everything will be okay in the end” er, baseret på den tidligere definition af chiptune, stilistisk et sted imellem “chiptune som medie” og “chiptune som form”. dboyd gør i værket udgivelse brug af en Game Boy emulator, der i sin lyd tilnærmer sig en autentisk Game Boy, men har sine fordele når det skal integreres i en produktion på en computer. Til koncerter gør han brug af en Game Boy der har en “ProSound Modification”⁴⁶⁴⁷, en modifikation af konsollens output der reducerer støj og gør outputtet højere.

“Everything will be okay in the end” er skrevet i E-dur og er kendetegnet af repetitive figurer der bliver approprieret til forskellige dynamiske udtryk i løbet af værket. Forminddelingen i dette

⁴³ Billeder fra “Gameboy Music How-to” på siden Gameboy Genius, 2007 - <https://blog.gg8.se/wordpress/gameboy-resources/gameboy-music-how-to/>

⁴⁴ LSDJs hjemmeside - <https://www.littlesounddj.com/lsd/index.php>

⁴⁵ Houston, Niamh: Music Made on Game Boys Is a Much Bigger Deal Than You’d Think, *VICE*, 2014 - https://www.vice.com/en_us/article/8gdb7p/chipzels-complete-history-of-chiptune-939

⁴⁶ The Unicorn Princess Royally Reviews ‘Paradise’ & Interviews DBOYD, *Chiptunes = Win*, 2017 - <https://chiptuneswin.com/blog/the-unicorn-princess-royally-reviews-paradise-interviews-dboyd/>

⁴⁷ Hjemmeside omkring ProSound Modification - <https://www.littlesounddj.com/lsd/prosound/>

afsnit vil dels tage udgangspunkt i melodiens forløb, samt understrege variationer i de andre sektioner af arrangementet. Denne forminddeling kan ses i Figur 1.

Led	Intro 1	Intro 2	Intro 3	A1	A2	B1	B2	C1
Tid	0:00	0:12	0:23	0:48	1:12	1:36	1:48	2:00

Led	C2	D1	D2	C3	C4	C5	C6	Outro
Tid	2:19	2:36	2:58	3:10	3:28	3:46	4:10	5:04

Fig. 2 - Forminddeling af "Everything will be okay in the end"

I min opdeling består denne komposition af fem forskellige overordnede formled, der hovedsageligt er defineret af deres melodiske forløb. Nummereringer indikerer variationer i resten af arrangementet. Alle fire kanaler af Game Boy-konsollen har den samme overordnede funktion i arrangementet i løbet af kompositionen: Den første pulse wave-kanal spiller melodien, den anden laver harmoniske funktioner som andenstemmer og akkordopdelinger, den fleksible wave-kanal spiller figurer i basregister og noise-kanalen har en perkussiv rytmefunktion.

Sektionerne mærket Intro og A har den samme underliggende harmoni, men er distinkte i deres overordnede udtryk. De parametre der adskiller disse to dele er det rytmiske udtryk og A-stykkets introduktion af et fast melodisk forløb, der modsat Intro 3 ikke på samme måde er bundet af bassens figur. Forskellen mellem A1 og A2 er baseret udelukkende på den anden square wave, der introducerer nogle arpeggios, der er med til at definere akkorder sammen med bassen.

B1 består kun af to af de fire kanaler, her square wave-melodi og en simpel basfigur med varierende artikulation. I B2 ændres det simple akkompagnement til endnu engang at inkludere akkorddelende arpeggios, mens noise-kanalen og wave-bassen markerer hvert enkelt taktslag, efterfulgt af 8-dels-markeringer ved [1:55] og indtil C-stykket.

De forskellige sektioner markeret som C i min forminddeling udgør en slags hovedtema igennem kompositionen. Dette er den eneste sektion der med sin akkordrundgang og melodi

optræder flere gange i løbet af kompositionen, kun adskilt af D-stykket. Forskellen mellem de to første C-stykker, C1 og C2, er endnu engang funktionen af den anden pulse wave-kanal. Denne skifter funktion fra akkorddefinerende arpeggios til en modspillende melodi der til tider fungerer som en andenstemme.

De to D-stykker fungerer som en dynamisk kontrast til resten af sangen. Her skifter bassen og trommerne fra deres mere åbne groove til en mere lukket struktur, med et fast "strum" i bassen. D-stykket fører ind i et nyt C-stykke, C3, hvori wave-bassens dynamiske og artikulerede figurer er erstattet af lange grundtoner. C-stykkets melodi er uændret, men har her et nyt indtryk baseret på arrangementet, der også inkluderer en langsom akkorddeling. I overgangen fra C3 til C4 sker der en modulation fra E-dur til F#-dur. Dette stykke har mange elementer tilfælles med C1, men med markante ændringer til melodien. I C5 sker der små rytmiske ændringer, samt en slags melodisk call-and-response. C6 er en transponeret udgave af C3, der efterfølges af formledet Outro, hvori melodien fjernes, wave-bassen spiller en fast tone, mens den langsomme akkorddeling transponerer og bliver langsommere.

5.1.3. Transfonografi

Der er en række transtekstuelle og transfonografiske implikationer i kompositionen, nogle unikke til den specifikke komposition og nogle gældende for chiptune-praksis generelt. Fra et perspektiv baseret på Lacasses tolkning af begrebet intertekstualitet er der ikke nogle klare eksempler på musikalsk citation. Autosonisk citation er en teknisk mulighed på en Game Boy igennem brug af samples på konsollens wave channel, men der optræder ingen samples på denne specifikke komposition.

De generelle arkifonografiske relationer kompositionen har er blandt andet dens relation til andet musik der bliver præsenteret som chiptune, andet musik der specifikt bruger Game Boy som medie for musikproduktion og elektronisk musik generelt. Det er også en elektronisk komposition der ikke introducerer artefakter fra andre lydoptagelser og er i stedet udelukkende produceret med den lydsyntese der er tilgængelig på en Game Boy.

I en parafonografisk analyse skal præsentationen af værket inddrages. I dette tilfælde er både albummet udgivet som en CD på det Tokyo-baserede pladeselskab Cheapbeats⁴⁸, der hovedsageligt fokuserer på chiptune-udgivelser. På musikplatformen Bandcamp er der information omkring produktionen⁴⁹, tags til kategorisering og links til kunstnerens profil på andre medieplatforme. I albummets liner notes hylder kunstneren en række personer, heriblandt andre chiptune-kunstnere, og slutter af med frasen “For Zelda”, tænkeligt i reference til spilserien *The Legend of Zelda*⁵⁰. Dette placerer fonogrammet i relation til et stykke spilkultur der kan anses som mere eksplicit end brugen af Game Boy som medie for musikproduktion. Alle disse parafonografiske implikationer falder ind under perifonografi (peritekst), da indholdet er præsenteret sammen med værket.

I en af sangens afsluttende sektioner, C6, er der en sektion med mulige perifonografiske, kofonografiske og arkifonografiske konnotationer. I denne sektion minder det simplificerede arrangement, med den faste basfigur, akkorddeling og melodi uden harmoni om de afsluttende kompositioner i diverse spil på Game Boy-konsollen⁵¹. Dette sammen med kompositionens plads som det sidste track på dens EP, samt navnet “Everything will be okay in the end”, placerer den både stilistisk og konceptuelt i relation til denne slags temaer. Dette kan være et eksempel på musikalsk pastiche, da musikken kan ses som en imitation af en specifik stil. Det skal her nævnes at nogle af egenskaberne også kan tilskrives en anden hypertextuel relation, netop bricolage, da musikken er lavet med de begrænsede midler der er til rådighed med en Game Boy-konsol.

I formled C4 ændres melodien der ellers har kendetegnet C-stykkerne sig markant, med et stilistisk udtryk der har en solistisk karakter. Dette sammen med nogle wave-kanalens basrytmer i starten af kontraststykket D1 og “tromme-fillet” ved 0:13, kan ses som en enten hyperfonografisk eller arkifonografisk kvalitet. Her introducerer sangen udover sine Game Boy- og chipmusik-elementer aspekter af musikalsk performance og har samtidigt nogle rock-agtige udtryk. De solistiske elementer står i kontrast til metoden hvorpå musikken er lavet, hvor alt er arrangeret og intet er tilfældigt.

⁴⁸ Hjemmeside for pladeselskabet Cheapbeats - <https://www.cheapbeats.net/>

⁴⁹ Bandcamp-side for albummet *Battle Jazz Classics II* - <https://dboydchipmusic.bandcamp.com/album/battle-jazz-classics-ii>

⁵⁰ Nintendo EAD: *The Legend of Zelda*, *Nintendo*, 1986

⁵¹ Nintendo R&D1: *Dr. Mario*, *Nintendo*, 1990

5.2. Anamanaguchi - Meow

Den anden chiptune-komposition i denne analyse er kompositionen “Meow”⁵² af bandet Anamanaguchi. Bandet er baseret i New York og har i løbet af deres karriere approprieret Nintendos første hjemmekonsol NES (Nintendo Entertainment System) til brug i et rockband setup bestående af to guitarer, basguitar og trommer. Dette track var først udgivet som en digital single i 2013 og herefter udgivet som en del af albummet “Endless Fantasy”. Det har en varighed på 3 minutter og 31 sekunder.

5.2.1. Struktur

“Meow” er en musikalsk udgivelse kendetegnet af et instrumentalt sammenstød mellem rock og digital lydsyntese, i dette tilfælde tænkeligt brugen af en RP2A03 lydchip baseret på bandets tidligere arbejde med spilkonsollen NES⁵³. Dette er ikke bekræftet på den specifikke sang som det var i den forhenværende analyse, men brugen af lydchippet og trackers med NES-lyde på nogle af albummets sange er bekræftet i forskellige interviews⁵⁴. Baseret på genredefinitionen tidligere i opgaven kan kompositionen på trods af dette placeres i kategorien “chiptune som form”, da klangene brugt i løbet af kompositionen har den nødvendige karakter og samtidigt har nogle af de kendetegnende musikalske strukturer.

Led	Intro 1	A1	A2	B1	B2	Intro 2	A3	A4	B3	B4	B5	C	Outro
Tid	0:00	0:19	0:29	0:38	0:48	1:07	1:26	1:36	1:45	1:55	2:14	2:43	3:02

Fig. 3 - Forminddeling af “Meow”

Denne forminddeling bygger på de melodiske forløb i kompositionen, med nummereringer der indikerer arrangementets subtile ændringer. Alle formler inkluderer variationer på den samme rytmiske figur, der fremgår af Fig. 4. Denne figur bliver i løbet af kompositionen udtrykt på

⁵² Berkman, Peter & Ary Warnaar (Anamanaguchi): Meow, dream.hax & Alcopop! Records, 2013 - <https://alcopop.bandcamp.com/track/meow>

⁵³ Machkovech, Sam: Anamanaguchi: The Ninja Turtles of Rock, *Polygon*, 2013 - <https://www.polygon.com/features/2013/5/20/4331048/anamanaguchi-the-ninja-turtles-of-rock>

⁵⁴ Hirway, Hrishikesh: Song Exploder: Episode 17: Anamanaguchi, *Song Exploder*, 2014 - <http://songexploder.net/anamanaguchi>

⁵⁵ Assar, Vijith: The Art of Music with Chip: Behind the Scenes with 8-bit Band Anamanaguchi, *Create Digital Music*, 2009 - <https://cdm.link/2009/08/the-art-of-music-with-chips-behind-the-scenes-with-8-bit-band-anamanaguchi/>

forskellige måder, mest markant i formledet A, hvori den er udtrykt i et sample af den titulære “Meow”-lyd.



Fig. 4 - Første to takter af rytmisk figur, udtrykt af “Meow”-sample i A-stykke

Formledet Intro, der fremgår to gange i min forminddeling, forekommer to separate gange. og indeholder forvrængede guitar power chords, bas, trommer og to square waves som lead. Den eneste forskel mellem Intro 1 og Intro 2 er brugen af guitar i melodien i Intro 2. I det efterfølgende led A1 er der kun bas, trommer og “Meow”-sample. I A2 er dette akkompagneret af akkordbrydninger.

Formledene B1 og B3 fungerer som opbygninger til henholdsvis formled B2 og B4. Alle B-stykker er defineret af melodien der fremgår i Fig. 5, der har en mere melodisk karakter end det rytmiske sample der fungerer som lead i kompositionens A-stykker. Melodien er kort og gentagende, men er understøttet af markante dynamiske ændringer i arrangementet og det underliggende brug af rytmen i Fig. 4. Mange af de strukturelle ændringer mellem de første to B-stykker og de efterfølgende to B-stykker bygger ikke på udeladte delelementer, men i stedet på inkorporeringen af nye guitarfigurer. De elektroniske udtryk ændrer sig altså i mindre grad end instrumenterne.



Fig. 5 - Melodi i B-stykkerne

B5 fjerner nogle af de enkelte delelementer, med udelukkende melodien og den karakteristiske rytmefigur umiddelbart, men eventuelt kommer guitarstrums og “Meow”-samplet tilbage ved [2:24]. Musikken fader ud og bliver gradvist af noget statisk støj. Da der ikke er flere af de forhenværende strukturer tilbage kommer sektion C, der bærer præg af nogle af de

instrumentale kvaliteter ved B2 og B4, men med en ny melodi. Outroen fungerer som et dynamisk højdepunkt for sangen og består af en simpel tretoners melodi, små harmoniske idéer i den anden square wave, rockede trommerytmer og hårde guitarstrums.

5.2.2. Transfonografi

Denne komposition har ikke noget tydeligt interfonografisk element, yderligere bekræftet af en epifonografisk kommentar fra kunstneren, der bekræfter at det hyppigt brugte "Meow"-sample er baseret på en optagelse lavet af en af bandmedlemmerne⁵⁶. Dette sample peger derfor ikke specifikt på et andet værk, men manipulationen med samplet har istedet nogle arkifonografiske egenskaber, da manipulationen med det sample er en normal praksis i nogle typer af elektronisk musik.

Albummet "Endless Fantasy" er udgivet på bandets eget uafhængige pladeselskab, dream.hax, men har i Storbritannien været udgivet af pladeselskabet Alcopop!, der beskriver sig som et selskab der har fokus på indie pop⁵⁷. På dette selskabs hjemmeside placerer de Anamanaguchi som en del af både en populærmusikalsk diskurs og som inspirerede af lydene fra spilkonsollen NES:

"Combining the setup of a traditional four-piece rock band with the digitized sounds of a hacked 1985 Nintendo game system, Anamanaguchi are an innovative chiptune punk band from New York and simply THE BEST FUN LIVE!!!. Influenced by both the mainstream pop of Weezer and the Beach Boys, and the old-skool NES games Super Mario Brothers, Zelda, and Megaman, the group consists of Peter Berkman, bassist James DeVito, guitarist Ary Warnaar, and drummer Luke Silas."⁵⁸

Denne tekst kan læses både som en slags epifonografisk promotionel tekst, men også en metafonografisk kommentar fra pladeselskabet med henblik på at beskrive bandets lyd, koncept og deres forhold til teknologi.

⁵⁶ Cocker, Rory: Interview: Anamanaguchi On Making Sweet Chiptune Music And Loving Final Fantasy, Nintendo Life, 2013 - http://www.nintendolife.com/news/2013/08/interview_anamanaguchi_on_making_sweet_chiptune_music_and_loving_final_fantasy

⁵⁷ Hjemmeside om Alcopop! Records - <https://www.ilovealcopop.co.uk/about>

⁵⁸ Bandcamp-side for albummet "Endless Fantasy" - <https://alcopop.bandcamp.com/album/endless-fantasy>

Fra et hyperfonografisk perspektiv inkorporerer kompositionen lyde fra en NES, der kan siges at placere kompositionen som en form for imitation eller musikalsk pastiche. Brugen af disse lyde, samt sammensætningen med et instrumentalt setup inspireret af rock og/eller punk rock-traditioner, placerer også denne udgivelse i flere forskellige arkifonografiske kategorier, såsom chiptune og rock, koblet med en digital samplingpraksis der kendetegner andre former for elektronisk musik.

Tilblivelsen af kompositionen er baseret på manipulation af et vokal sample og tænkeligt brugen af gratis tracker software der emulerer NES-lyde. Dette kan siges at pege på et niveau af musikalsk bricolage: værket er blevet komponeret på baggrund af delelementer, der i tilfældet af samplet ikke har en traditionelt musikalsk karakter. Samtidigt gøres der brug af lyde, der ikke originalt har været designet med henblik på at blive brugt i en udøvende musikpraksis.

Singlen "Meow" blev også udgivet med en tilhørende musikvideo⁵⁹, der præsenterer et narrativ hvor bandet besøger en arkade, hvor grænsen mellem virkelighed og fantasi løbende bliver udfordret. Udover filmoptagelser gøres der også ekstensiv brug af pixel art, en visuel kunstform der har nogle æstetiske ligheder med chiptune-genren. Denne video fungerer som et konkret eksempel på et medieprodukt der præsenterer en kofonografisk oplevelse, i forholdet mellem musikken, billederne og det underliggende narrativ.

⁵⁹ Longino, Daniel Gray & Eric Notarnicola: Meow Musikvideo, 2013 - <https://www.youtube.com/watch?v=vc3JWo2iiGc>

5.3. World's End Girlfriend - RENDERING THE SOUL

Den næste komposition jeg vil analysere er "RENDERING THE SOUL"⁶⁰ af den japanske komponist Katsuhiko Maeda under navnet World's End Girlfriend. Dette track er en single og er udelukkende udgivet på digitale platforme og beskrevet som "J-POP after singularity". Dette track har en varighed på 6 minutter og 5 sekunder.

5.2.1. Digital sampling

Før analysen af dette fonogram vil jeg præsentere digital sampling som musikalsk praksis. De mest tekniske detaljer af denne praksis vil ikke blive gennemgået her, men det synes vigtigt at adressere digital sampling da det er et gennemgående element i nogle typer af glitch-baseret musik.

Digital sampling refererer til en metode hvor man syntetiserer lyd baseret på en analog frekvens og konverterer informationen til data, hvorigennem man kan skabe en digital frekvens bygget på den data. Et digitalt sample kan derefter manipuleres og bruges i forskellige sammenhænge på et computersystem, fra brugen af et sample af en enkelt tone på et instrument til brugen af hele sektioner af sange. En lignende ikke-digital praksis i midten af det sidste århundrede blev kaldt *musique concrète*⁶¹ (konkretmusik), der var med til at udforske de unikke kunstneriske muligheder optaget musik har. En af denne kunstforms pionerer, Pierre Schaeffer, anså denne type af musik som distinkt fra traditionelle idéer om musikalsk fremførelse og brugen af nodeskrift som definerende for et stykke musik⁶². Brugen af forskellige ikke-traditionelle instrumenter i produktionen af konkretmusik tilføjede også et fokus på lydene adskilt fra andre sanselige indtryk, også kaldt akusmatisk eller reduceret lytning⁶³. Dette adskiller lytterens opfattelse af lydene fra en tilsvarende visuel oplevelse der kontekstualiserer lydene.

⁶⁰ Maeda, Katsuhiko (World's End Girlfriend: RENDERING THE SOUL, Virgin Babylon, 2019 - <https://virginbabylonrecords.bandcamp.com/track/rendering-the-soul>

⁶¹ *Musique Concrète*, AllMusic - <https://www.allmusic.com/style/musique-concr%C3%A8te-ma0000012319#>

⁶² Reydellet, Jean: Pierre Schaeffer, 1910-1995: The Founder of "Musique Concrète", i *Computer Music Journal Vol. 20, No. 2*, 1996, s. 10-11

⁶³ Chion, Michael: *Audio-vision: Sound on screen*, trans. Claudia Gorbman, Columbia University Press, 1994, s. 29-34

I Serge Lacasses transfonografi-begreb er sampling udtryk for en type af interfonografi, mere specifikt en autsonisk reference. I appropreringen af intertekstualitet i en musikalsk sammenhæng er begrebet interfonografi mere inkluderende, som konsekvens af nogle af de mere abstrakte aspekter af mediet. Autosoniske referencer dækker derfor ikke kun over samples brugt uden manipulation, men i stedet alle former for digital sampling.

5.2.2. Struktur

“RENDERING THE SOUL” er en elektronisk komposition der hovedsageligt gør brug af digitale samples og synthesizere. I præsentationen af værket har kunstneren ikke givet informationer om værkets tekniske tilblivelse, men forklarer i stedet værkets koncept. De forskellige samples brugt i løbet af kompositionen bliver brugt og manipuleret på forskellig vis. Følgende er mit forslag til en forminddeling af komposition, med udgangspunkt i strukturen af de enkelte sektioner.

Led	Intro	A1	B1	B2	C1	C2	D	E	A2
Tid	0:00	0:27	0:48	1:03	1:19	1:33	1:50	2:18	2:47

Led	F	Interlude	B3	B4	G	A3	A4	A5	Fade
Tid	3:02	3:09	3:24	3:38	3:53	4:25	4:54	5:23	5:54

Fig. 6 - Forminddeling af “RENDERING THE SOUL”

I denne analyse har jeg taget udgangspunkt i harmoniske og melodiske temaer i den overordnede inddeling, mens de nummererede sektioner tager udgangspunkt i variationer, både med udgangspunkt i dynamik og andre aspekter af arrangementet.

Det første formled i min strukturanalyse er Intro, hvis kendetegn senere bliver gengivet i ledet Interlude. Dette led starter ud med et sample af en persons vejtrækning, efterfulgt af en synth der spiller en Am, med markant attack og rumklang. Dette sker flere gange og bliver kort tid efter den første akkord akkompagneret af flere vokaler der fader ind. Delelementerne er rytmisk uafhængige. Intro afslutter med de opadgående toner af en strygersektion. Interlude har også vejtræknings-samplet efterfulgt af en akkord, men denne gang er det akkompagneret af et kort perkussivt sample.

Det efterfølgende led i kompositionen er den jeg kalder A og denne har jeg defineret ud fra to elementer, henholdsvis et specifikt vokal-sample og en musikalsk figur på den underliggende synth. Den nedadgående figur på synthen synes at være baseret på dette vokal-sample og begge af disse kan ses på Fig. 7. Denne figur bliver transponeret flere gange i løbet af sangen.



Fig. 7 - A-stykkets vokal-sample og synth

I A1 er der en underliggende akkordrundgang med en klang der minder om akkorden i Intro starter ved 0:34 og er med til at etablere et rytmisk udgangspunkt sammen med vokalen, da synth-figuren fra Fig. 8 har sin hastighed justeret løbende. A2 har en mere perkussiv og rytmisk fornemmelse end A1, og har stadig synth-figuren fra Fig. 7, her som underlægning til en bas-agtig synth og en blanding af forskellige støjede artefakter. De sidste tre led jeg har kaldt A markerer afslutningen af sangen og synth-figuren er her erstattet af lave arpeggios, der sammen med et fast elektronisk trommebeat er med til at etablere et mere "poppet" udtryk. A3 gør stadig brug af vokal-samplet fra Fig. 7, der denne gang fylder pauserne ud mellem sangens lead-vokal. Denne sektion har også et sample fra en stryger, hvis figur kan ses i Fig. 8.



Fig. 8 - Strygerfigur

I A4 bliver strygeren erstattet af en synth der tager forgrunden af lydbilledet. I det sidste formled inden fadeout, A5, fjernes trommebeatet, vokal-samplet og lead-vokalen. I denne afslutning er

det blot strygerfiguren fra Fig. 9 og den arpeggio-baserede synth. Synthen fader ud og afslører en strygersektion der spiller den samme akkordrundgang.

Formledene markeret som B er defineret på en løsere måde og er baseret på delelementer der til tider optræder sammen og andre gange er adskilt. Jeg vil her understrege hvilke to figurer denne beskrivelse tager udgangspunkt i. B-stykkerne er kendetegnet af et tema der både bliver sunget i lead-vokalen og spillet på en underliggende synth i de forskellige dele, samt en anden melodi sunget af lead-vokalen. Temaet fremgår af Fig. 9.



Fig. 9 - Sunget melodi og tema

Ledet B1 består af en akkordrundgang i synthen og manipulerede vokal-samples, der understøtter melodien der spilles dobbelt igennem lead-vokalen og synthen. I dette formled er der også yderligere vokal-samples, men denne gang tager de perkussive og rytmiske egenskaber gennem manipulation med de enkelte samples. B1 går flydende over i B2, der har den samme akkordrundgang, men med en version af figuren i Fig. 9 og det samme perkussion fra formledet Interlude.

Næste gang B-stykket optræder er først efter formledet Interlude, hvor en ændret version af sangens Intro fremkommer igen. I dette tredje B-stykke optræder en ny vokalmelodi, der bliver manipuleret på adskillige måder, med en synthbas der spiller grundtoner på hver 8-del i hver takt og melodien fra Fig. 9 spiller uændret i baggrunden. I det efterfølgende stykke B4, gentages den samme vokalmelodi som i B2, med samme arrangement som B4, blot med det samme elektroniske trommebeat fra A3 og A4.

Det sidste led jeg har lavet nummereringer på er C-stykket. De enkelte komponenter af dette stykke forekommer ikke på forskellige tidspunkter i sangen og tallene dækker i stedet over en markant dynamisk skift. C1 er kendetegnet af arpeggios spillet på en synthbas, der har en

markant rolle i det overordnede lydbillede, med lead-vokal og elektroniske trommer der begge påtager sig et solistisk udtryk som kontrast til den faste rolle af synthbassen. Det efterfølgende C2 accentuerer dette solistiske udtryk yderligere, hvor synthbas-figuren fylder mindre, mens vokalen og de elektroniske trommer bliver manipuleret på glitch-agtige måder.

De resterende sektioner af sangen deler ikke musikalske figurer på den samme måde som disse tre inddelinger. Den første af disse er D-stykket, der hovedsageligt består af lead-vokalen, samt et manipuleret vokal-sample hvis pitch ændres løbende og påtager sig en rytmisk funktion. Senere i dette stykke bliver samplet yderligere manipuleret og får en mere sekundær funktion. I det efterfølgende E-stykke bliver dette akkompagnement skiftet ud med stryger-samples, i en sektion der føles mindre digital end den forhenværende, mens forvrængede lyde og statisk støj bliver mere fremtrædende og fører ind i det korte overstyrede F-stykke.

G-stykket markerer den mest glitch-baserede sektion af værket. I overgangen fra B4, der kan siges at have et mere kontrolleret udtryk, "glitcher" det elektroniske trommebeat og vokalen. I denne sektion får strukturen et mere kaotisk udtryk, med vokal der gentagne gange starter fra begyndelsen uden de samme rytmiske kvaliteter der kendetegnede de manipulerede samples fra B1 og D. De underliggende synth-akkorder understreger løbende specifikke sektioner af disse glitches og skaber et niveau af struktur i den ellers ikke-strukturerede vokal.

5.2.3. Transfonografi

Tidligere i denne analyse sammenholdte jeg begrebet interfonografi med digital samplingpraksis. Autosoniske referencer er udbredte i dette værk, da mange af de glitch-baserede elementer bygger på manipulation af samples. Disse samples refererer til flere forskellige musikalske værker, her blandt andet et særligt umanipuleret vokal-sample fra "B.Y.O.B." af System of a Down ved [0:53]. Dette er et eksempel på en autsonisk reference der ikke i samme grad er manipuleret, mens andre samples i sangen bliver inkorporeret i nye musikalske sammenhænge.

De arkifonografiske implikationer af et værk kan være baseret på produktionsteknikker og musikalske genrer. Kompositionen kan ses som et stykke elektronisk musik, der inkorporerer glitch-baserede æstetiske udtryk, refererer til andre elektroniske genrer som dubstep i formled

A2 og inkorporerer den japanske stemme-synthesizer "Hatsune Miku"⁶⁴ i sangens produktion. Brugen af denne synthesizer kan også siges at være et hyperfonografisk element.

I anledningen af singlens udgivelse har kunstneren skrevet en tekst der præsenterer den konceptuelle baggrund bag værkets tilblivelse:

"What kind of music will Artificial Intelligence enjoy after singularity? It must be music that humans cannot understand nor even process. If there is music that human can understand or enjoy, it must be the music that AI imitates and plays as a "cosplay of emotion". AI enjoys the imperfection and irrationality of human beings, and the loneliness, suffering and sorrows that the humans have. This single is produced with that concept in mind."⁶⁵

Dette fungerer både som et perifonografisk og kofonografisk element. Perifonografisk fordi det er præsenteret sammen med udgivelsen og kofonografisk da præsentationen af dette koncept kan vejlede lytterens tolkning af værket. Konceptet der bliver præsenteret har fælles kendetegn med Kim Cascones præsentation af den post-digitale æstetik, der også var brugt i dette speciales teoretiske baggrund om glitch-musik:

"Indeed, 'failure' has become a prominent aesthetic in many of the arts in the late 20th century, reminding us that our control of technology is an illusion, and revealing digital tools to be only as perfect, precise, and efficient as the humans who build them."⁶⁶

Mens dette teoretiske koncept og narrativet præsenteret i "RENDERING THE SOUL" har nogle fælles kendetegn i deres diskurs omkring forholdet mellem mennesker og teknologi, er det svært at beskrive dette som et udtryk for hypertekstualitet. Hypertekstualitet kan tage form både som en transformering af måden et narrativ bliver præsenteret eller imitation af måden hvorpå en anden tekst er skrevet, men disse tekster tilhører forskellige diskurser, nemlig æstetisk teori og kunst. Kompositionens peritekst kan dog siges at understrege forholdet fonogrammet har til den konceptuelle baggrund for post-digital kunst som beskrevet af Cascone.

⁶⁴ Produktside for stemme-synthesizer "Hatsune Miku" - https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/vocaloid/cv01_us

⁶⁵ Bandcamp-side for tracket "RENDERING THE SOUL" - <https://virginbabylonrecords.bandcamp.com/track/rendering-the-soul>

⁶⁶ Cascone, Kim: *The Aesthetics of Failure*, s. 13 l. 15-20

En anden perifonografisk implikation er også beskrevet på singlens tilhørende Bandcamp-side, netop at det er en "digital only single". Dette placerer den også som et særligt fonogram i konteksten af kunstnerens diskografi, der kun ellers har haft en enkelt single. På den samme Bandcamp-side er singlen præsenteret under en række tags, der blandt andet beskriver tracket som "alternative", baseret i "Tokyo" og pladeselskabet "Virgin Babylon". De eneste tags der refererer til måden hvorpå sangen er blevet produceret er "Hatsune Miku" og "vocaloid". Det skal også nævnes i konteksten af værkets præsentation, at den er udgivet med en tilhørende musikvideo⁶⁷. Denne består af en danserinde, der danser foran forskellige virtuelle baggrunde, et visuelt akkompagnement der også kommenterer på det menneskelige og det digitale. Eksponering af sangen med denne musikvideo tilføjer et niveau af intermedialitet, i sammenhængen mellem musikken og videoen, og kan derfor betragtes som værende kofonografisk.

⁶⁷ Sakamoto, Gouichi: "RENDERING THE SOUL" Musikvideo, 2019 - <https://www.youtube.com/watch?v=FHPJCSb3y58>

5.4. Oneohtrix Point Never - I Bite Through It

Den sidste værkanalyse er en analyse af "I Bite Through It"⁶⁸ af den amerikanske producer Oneohtrix Point Never, der igennem sin karriere har fokuseret på forskellige former for eksperimental elektronisk musik og med udgangspunkt i mange forskellige metoder, heriblandt elektroakustisk musik⁶⁹ og drone-baseret minimalisme⁷⁰. Denne komposition blev udgivet som del af albummet "Garden of Delete", udgivet på pladeselskabet Warp Records, der i mange år har været associeret med både mainstream og eksperimenterende elektronisk musik⁷¹. "I Bite Through It" har en varighed på 3 minutter og 20 sekunder.

5.4.1. Struktur

I forminddelingen af denne komposition vil jeg fokusere på to distinkte stykker, der udgør størstedelen af kompositionen. De to formled jeg fokuserer på har to distinkte musikalske idéer, mens der i arrangementet løbende bliver tilføjet og fjernet delelementer. Mit forslag til inddeling fremgår af Fig. 11.

Led	A	B1	B2	B3	C	D1	B4	B5	D2	B6	D3
Tid	0:00	0:11	0:28	0:46	1:03	1:21	1:58	2:24	2:30	2:41	3:05

Fig. 10 - Forminddeling af "I Bite Through It"

Sektionen markeret som A fremgår kun en enkelt gang i komposition, som en slags intro bestående af en nedadgående synth. Dette er efterfulgt af stykker B1, der består af en rytmisk figur der lyder som et sample der virker konstrueret af et enkelt sample, der gentages og hver gang har den samme klang. Første gang denne optræder er den uændret i 17 sekunder, bestående af 22 afspilninger uden ændring. I det efterfølgende stykke B2 bliver den ændret og begynder at få en melodisk karakter. Alle andre gentagelser af B-stykket er kendetegnet af

⁶⁸ Lopatin, Daniel (Oneohtrix Point Never): I Bite Through It, Warp Records, 2015 - <https://www.youtube.com/watch?v=jt5tRaV3iY0>

⁶⁹ Shaw, Steve: Music for Reliquary House / In 1980 I Was A Blue Square Review, *FACT Magazine*, 2012, - <https://www.factmag.com/2012/09/17/music-for-reliquary-house/>

⁷⁰ Sherburne, Philip: Oneohtrix Point Never: Returnal Review, Pitchfork, 2010 - <https://pitchfork.com/reviews/albums/14326-returnal/>

⁷¹ Pladeselskabet Warp Records' hjemmeside - <https://warp.net/about>

varierende digitale instrumenter og støj, der enten følger denne figur eller bygger ovenpå den. Eksempler på dette inkluderer et vokal sample ved [2:13], fjernelse af den ledende synth ved [2:26] og et kort guitar-riff ved [2:58]. C-stykket består af en lignende rytme, hvor samplet får en ny forvrænget karakter.

D-stykkerne består af samples fra en chapman stick⁷², et strenget instrument der har en ambitus og funktion der minder om et klaver. Figurerne spillet på dette instrument kan siges at have en nærmest tilfældig karakter. Overgangene fra det glitchede udtryk i B-stykket og det mere "organiske" D-stykke forekommer meget pludseligt, men har ved [2:48] et interessant overlap.

5.4.2. Transfonografi

Kompositionen har flere eksempler på sampling, der muligvis kan være en del af en interfonografisk praksis, men mange af de brugte samples er enten meget korte eller forvrænget. Der er heller ikke mange tydelige tegn på hverken hyperfonografisk transformation eller imitation. Komponisten har understreget at han bruger et virtuelt instrument ved navn Spectrasonics Trilian til at lave D-stykkernes chapman stick-lyde⁷³, ment som en musikalsk homage til bassisten Tony Levin. Dette kan ses som en hyperfonografisk imitation bekræftet igennem et stykke epifonografisk tekst.

Det næste jeg vil forholde mig til er kompositionen og albummets parafonografiske tekster. Fra et perifonografisk perspektiv havde albummet "Garden of Delete" liner notes med links der førte til en hjemmeside for et fiktionelt band ved navn Kaoss Edge⁷⁴. Hjemmesiden er kendetegnet ved et obskurt web design, bestående af links der ikke fungerer, billeder der ikke dukker op og MIDI-filer der indeholder brudstykker af albummets sange⁷⁵. For albummet "Garden of Delete" er der også mange epifonografiske tekster. Kunstneren har flere gange

⁷² Oneohtrix Point Never on the process behind his latest leap into the unknown, Garden of Delete, *MusicRadar*, 2016 - <https://www.musicradar.com/news/tech/oneohtrix-point-never-on-the-process-behind-his-latest-leap-into-the-unknown-garden-of-delete-633280>

⁷³ Micallef, Ken: Oneohtrix Point Never: Inside the 'Garden of Delete' Sessions, *Electronic Musician*, 2015 - <https://www.emusician.com/artists/oneohtrix-point-never-inside-the-garden-of-delete-sessions>

⁷⁴ Hjemmeside for det fiktionelle band Kaoss Edge -<http://www.kaossedgeofficial.com/>

⁷⁵ Mystery surrounds Kaoss Edge, 90s band cited as influence by Oneohtrix Point Never, *FACT Magazine*, 2015 - <https://www.factmag.com/2015/09/04/kaoss-edge-oneohtrix-point-never-mystery/>

præsenteret musikken som været inspireret af blandt andet gyserfilm og psykoanalytiske tekster

⁷⁶.

I en af anmeldelserne af udgivelsen "I Bite Through It", fremhæver anmelderen den digitale karakter af kompositionen og måderne hvorpå de æstetiske kvaliteter ikke kan drages ud af den elektroniske musik:

"... no acoustic rendition could come up with the glitch effects that send the track careening forward, or the mind-bending digital timbres that turn the act of listening into a trip through a musical wormhole. Conjuring the sound of computers dreaming their own destiny, Lopatin proves that making music with this much heart actually takes a lot of processing power."⁷⁷

I denne metafonografiske tekst bliver den post-digitale æstetik fremhævet og i teksten er der særligt fokus på lydene i musikken fremfor det konkrete musikalske materiale. Dette illustrerer også nogle af kompositionens arkifonografiske kvaliteter, som et stykke eksperimenterende elektronisk musik, der gør brug af samples, glitch-baserede artefakter og virtuelle instrumenter.

⁷⁶ Yoshida, Emily: Getting to the trash point: a conversation with Daniel Lopatin, aka Oneohtrix Point Never, The Verge, 2015 -

<https://www.theverge.com/2015/11/12/9723304/oneohtrix-point-never-daniel-lopatin-interview-garden-of-delete>

⁷⁷ Sherburne, Philip: Oneohtrix Point Never: "I Bite Through It" Review, Pitchfork, 2015 -

<https://pitchfork.com/reviews/tracks/17659-oneohtrix-point-never-i-bite-through-it/>

5.5. Opsamling af analyser

I dette afsnit vil jeg sammenholde mine fire værkanalyser inden specialets diskussion. Dette vil jeg gøre med udgangspunkt i strukturelle tendenser, men særligt med fokus på de forskellige transtekstuelle niveauer. Jeg vil fokusere på ligheder og forskelle indenfor både den enkelte musikalske stilart og på tværs af dem.

Interfonografi dækker over både over autosoniske og allosoniske referencer, henholdsvis forskellen på brugen af et direkte sample fra et andet værk eller en appropriering af en abstrakt musikalsk figur. Autosoniske referencer var ikke udbredte blandt de fire værkanalyser, men kræver også specifikt kendskab til det originale værk. Der var instanser i "RENDERING THE SOUL" hvori dette var tilfældet og her var de brugte materialer varierede, med et særligt fokus på vokal-samples, der kontrasterede med brugen af en stemme-synthesizer til lead-vokalen i sangen. Der var ikke en udbredt praksis omkring brugen af et sample fra et andet fonogram der var et tematisk udgangspunkt for den musikalske struktur, dog var der mange eksempler på sampling der ikke var af en interfonografisk karakter. Jeg fandt ingen allosoniske referencer, såsom fortolkninger på eksisterende melodier, i nogle af de fire værkanalyser. Samtidigt kan interfonografiske praksisser heller ikke siges at være særligt definerende for nogle af de to udtryk, men nogle af de glitch-baserede udtryk var baseret på samples, der i deres afspilning virkede "forstyrrede" af glitches.

Flere af værkerne var præget af hyperfonografisk praksis, heriblandt eksempler på musikalsk bricolage og imitation. I begge chiptune-kompositioner var brugen af gamle spilkonsoller og emulatorer bekræftet i parafonografisk tekst og dette var med til at begrænse de mulige musikalske strukturer i kompositionerne, såvel som de mulige klange. Både denne praksis i chiptune-kompositionerne, og den musikalske appropriering af vokal-samples i nye musikalske kontekster i "RENDERING THE SOUL" kan muligvis ses som eksempler på bricolage, i Genettes ord "at lave noget nyt med noget gammelt".

Der er også eksempler på imitation i begge chiptune-kompositioner, dog ikke på en måde der imiterer en performance idiolekt. Da værkerne er lavet med gamle spilkonsoller og dette dikterer nogle begrænsninger i måden hvorpå værkerne lyder, kan der siges at være tale om en slags stilistisk imitation. Hvor nogle eksempler på stilistisk imitation ville være dikteret af en kunstners

iagttagelse af en anden kunstners performance idiolekt, er der her istedet tale om en imitation der sker på baggrund af den valgte teknologi. Dette placerer også værkerne i en slags arkifonografisk kategori baseret på tilblivelsen af værket. I det glitch-baserede værk var der også en tilnærmelse af hyperfonografisk imitation, men denne skulle bekræftes igennem en epifonografisk kommentar fra kunstneren, der bekræftede at en af hans valg af virtuelle instrumenter skulle ses som en musikalsk hyldest til en anden kunstner. Dette skete dog kun i brugen af dette instrument og den musikalske funktion af denne sektion i kompositionen virkede ikke hyperfonografisk.

Alle fire værker er dele af nogle fælles arkifonografiske kategorier. Da arkitekstualitet bygger på idéen om overkategorier baseret på mange mulige parametre er dette forventet, men jeg synes det stadig vigtigt at understrege nogle af de mest betydningsfulde for dette studie. En af disse overkategorier bygger på produktionsmetoder. Mens jeg i denne analyse ikke har adgang til kunstnerens arbejde med de enkelte kompositioner er det evident, at der i alle fire tilfælde er tale om elektronisk musik, produceret med digitale midler. Dette er mere italesat i nogle af de parafonografiske tekster end andre, men i strukturen af hver komposition kan der også ses konkrete repetitioner gjort mulige igennem denne arbejdsproces. I tilfældet af de to chiptune-kompositioner er der sektioner i arrangementet der gentages, i nogle tilfælde kun i et enkelt spor af den brugte tracker, men disse gentagelser er til tider identiske i deres udtryk og kun ændret af de andre spor eller instrumenter der fremgår i fonogrammet. Denne kvalitet deles også med begge de glitch-baserede kompositioner, hvori der forekommer mange gentagelser af de individuelle samples.

De fire analyserede værker har også arkifonografiske kvaliteter tilfælles som dele af diskurser omkring digital musik. Dette vil diskuteres yderligere i diskussionen, men disse diskurser fremgår af blandt andet den parafonografiske konceptuelle tekst forbundet med "RENDERING THE SOUL" og nogle af de epifonografiske og metafonografiske tekster omhandlende "Meow". I disse kan der ses en relation til chiptune- og glitch-musikken beskrevet tidligere i opgaven, der bidrager til de mulige udtryk i kontemporær elektronisk musik med udgangspunkt i gamle teknologier i nye kontekster, eller de soniske kvaliteter af maskinel fejl.

De parafonografiske tekster på værkerne var præget af forskellige parametre, heriblandt informationer om værkernes tilblivelse, tags til kategoriseringer på medieplatforme som

Bandcamp og beskrivelser af de konceptuelle motivationer bag værkerne. De fire værker der udgjorde empirien var valgt med udgangspunkt af forståelsen af de eksisterende produktionsmetoder og lyde der kendetegnede de musikalske stilarter, men det var kun i tags på chiptune-kompositionerne at genren blev nævnt konkret. De to glitch-baserede kompositioner delte udtryk med de historiske beskrivelser af genren, men her var forholdet til genren fra et parafonografisk perspektiv begrænset til en konceptuel tekst der kommenterede på fejlæstetik og en metafonografisk tekst der specifikt omtalte værket som værende "glitchy".

På begge kompositioner udgivet i 2019, en fra hver stilart, var de metafonografiske tekster hovedsageligt begrænset til kommentarer på sociale medier. Denne form for kommentar har ikke været omdrejningspunktet af denne opgaves arbejde med metafonografi, da inddragelsen af denne slags kommentar er bedre egnet til andre former for analyse. De to andre værker havde været dækket i journalistiske kontekster, heriblandt interviews der har en epifonografisk karakter og anmeldelser af værkerne der falder ind under den metafonografiske kategori. Disse metafonografiske tekster bidrogede med kritiske perspektiver, der bl.a. præsenterede Anamanaguchis "Meow" som en sang der havde nostalgiske kvaliteter for en generation der er vokset op med spilkonsoller. Oneohtrix Point Nevers "I Bite Through It" havde i stedet en glitchy og distinkt digital klang på et album der havde konceptuelle relationer til gyserfilm som medie.

De parafonografiske og metafonografiske tekster bidrager til forståelse metoderne bag værkets tilblivelse og kritikernes æstetiske opfattelse af værkerne. Disse midler bidrager til en kofonografisk oplevelse af værkerne, distinkt fra den oplevelsen lytteren ville have fået, hvis de oplevede fonogrammet lyde sepereret fra forståelsen af stilarternes relevante diskurser eller produktionsmetoder. To af de valgte værker havde tilhørende musikvideoer, der gav et intermedialt kofonografisk udtryk i form af musik, billede og narrativ.

6. Diskussion

Jeg vil i dette afsnit diskutere nogle af de mulige implikationer af min analyse, indholdet af analyserne og inddrage nye perspektiver på stilarterne. Jeg vil også forholde mig kritisk til min valgte analysemetode og præsentere idéer til yderligere studier indenfor de forskellige felter der indgår i specialet.

6.1. Perspektivering på analyse

I disse diskussionsemner vil jeg tage udgangspunkt i de forskellige former for transfonografi og inddrage nye perspektiver til forståelse af de transfonografiske praksisser fremhævet i analysen. Disse emner inkluderer signifikansen af værkernes parafonografiske tekster, forskelle og ligheder mellem de musikalske stilarter som arkifonografiske tekster, samt stilarternes hyperfonografiske udtryk.

6.1.1. Hyperfonografi: Bricolage og "påkrævet imitation"

Hypertekstualitet, som før nævnt, dækker over praksisser der refererer til et andet værk på en måde der både kan være ret eksplicit eller implicit. Dette gøres igennem koncepter som transformation og imitation. Hypertekstualitet relaterer også til bricolage, arbejdet med delelementer fra andre kontekster eller til tider nærmest dogmebaserede arbejdsmetoder. I de to musikalske stilarter dækket af dette speciale er der paralleller i nogle af deres arbejdsmetoder, der ikke var dækket i helhed i mine værkanalyser. Jeg vil derfor sammenligne disse bricolage-baserede arbejdsmetoder i dette afsnit og samtidigt forholde mig til en anden hypertekstuel praksis jeg iagttog i min analyse.

I dette speciales teoriafsnit indgik der et citat fra Gérard Genettes "Palimpsests", hvori han beskriver bricolage som en hypertekstuel praksis, hvori "man laver noget nyt med noget gammelt". Bricoleurens praksis er en modsætning til ingeniøren, der udvikler nye løsninger fremfor at arbejde med eksisterende kulturelle objekter. I denne forstand er bricoleurens praksis ikke kun defineret af hypertekstuel inddragelse af objekter med eksisterende kulturel værdi, men også en praksis der bygger på begrænsninger:

"The instrumental universe of the bricoleur, says Lévi-Strauss, is a "closed" universe. Its repertoire, however extended, "remains limited." This limitation distinguishes the bricoleur from the engineer, who (in principle), can at any time obtain the toll specially adapted to a particular technical need. The engineer "questions the universe, while the bricoleur addresses himself to a collection of oddments left over by human endeavors, that is, only a subset of the culture."⁷⁸

Denne distinktion placerer chiptune-musik, i hvert fald i Anders Carlssons definition af "chiptune som medie", som en bricolage-praksis. I denne opgave var dette især evident i det første værk af min analyse, kompositionen "Everything will be okay in the end". Arbejdet med Game Boy-konsollen som udgangspunkt for musikproduktion er en påtaget begrænsning og det "lukkede univers" er stadig gældende i emulationen af konsollen, men det andet værk af min empiri var ikke nær så begrænset i sit udtryk. I "Meow" var arbejdet med NES-lyde blot en andel af kompositionens udtryk og brugen af disse lyde i et orkester er ikke kendetegnet af de samme begrænsninger. Carlsson spekulerede også at chiptune ikke længere kun er defineret af arbejdet med simple lydchips, men også dækker over musikalske former der imiterer den originale chiptune-praksis og musik der blot hylder de ikoniske kvaliteter af gamle spilkonsoller. I disse typer af musik udfordres perspektivet om det "lukkede univers" som kendetegnende for chiptune.

Måden hvorpå glitch-musik kan siges at være udtryk for musikalsk bricolage er på en måde mere kompleks. Det kan siges at der var eksempler på musikalsk bricolage i begge de glitch-baserede værker jeg analyserede, især baseret på brugen af samples, som Serge Lacasse betragter som en interfonografisk praksis. Den vigtige distinktion, i værkerne der udgjorde min empiri, er måden hvorpå musikken ikke umiddelbart var kendetegnet af begrænsninger. De to værker gjorde andre kulturprodukter til et delelement, der blot tilføjede noget ekstra til kompositionernes udtryk, der ellers også var særligt præget af synthesizere og glitch-baserede artefakter. På denne måde var det ikke et udtryk for et "lukket univers", på en måde sammenlignelig med de to nyere former for chiptune beskrevet af Anders Carlsson.

⁷⁸ Genette, Gérard: *Figures of Literary Discourse*, trans. Alan Sheridan, *Columbia University Press*, 1982, s. 4-5

I min formulering af den historiske baggrund for glitch var der flere eksempler på hypertextuelle praksisser, både fra et perspektiv der minder om Lévi-Strauss' bricoleur og idéen om hypertextuel transformation, på en måde der også inkorporerer intertekstuel citation. Nogle af de tidlige glitch-kunstnere, heriblandt gruppen Oval, lavede deres musik ved at manipulere med eksisterende CDer⁷⁹. Fra et interfonografisk perspektiv ville dette kunne anses som autsoniske citationer, men den originale karakter af værkerne de manipulerede blev sekundær til det endelige produkt og uden en parafonografisk tekst til at understrege hvilke CDer de havde "glitchet". Denne praksis var dog også præget af begrænsninger og den stilistiske transformation af eksisterende værker.

En anden praksis der inkorporerede fejlæstetiske elementer på en måde der mindede om glitch-musik var circuit bending. Denne praksis involverede brugen af gamle elektroniske systemer, såsom elektronisk legetøj, til produktionen af improvisatorisk lydkunst. Circuit bending har nogle interessante paralleller til chiptune, da de begge kan siges at være udtryk for det der kaldes "zombie media". "Zombie media" dækker over nye kulturelle værker lavet på baggrund af gammel teknologi, hvis funktioner er blevet forbedret i nyere teknologi og derfor kan siges at være udtryk for hvad der kaldes "planned obsolescence" - idéen at et objekt eller et medies funktion ved sit design bliver erstattet af noget bedre⁸⁰.

Begge former for medier der bliver approprieret i circuit bending og chiptune er kendetegnet af deres evne til at producere lyd, i nogle tilfælde også musik, men de umiddelbare retninger disse praksisser har taget virker for det meste til at have været forskellige. Circuit bending har typisk ikke haft en populærmusikalsk karakter, muligvis grundet den improvisatoriske natur af deres manipulation af mediet og begrænsningerne i deres systemer, mens lydchips i gamle computere og spilkonsoller også i deres originale funktion producerede musik. Distinktionen mellem den originale funktion og den nye funktion for disse lydchips er altså den kontekst musikken bliver produceret i. Dette er blandt andet evident i optagelsen af denne musik og dens nye funktion adskilt fra nogle af lydchippens originale formål, som f.eks. underlægningsmusik til spil. Circuit bending er altså et eksempel på en af de kulturelle bevægelser, indenfor det

⁷⁹ Richardson, Mark: A Glitch in Time: How Oval's 1995 Ambient Masterpiece Predicted Our Digital Present, *Pitchfork*, 2015 - <https://pitchfork.com/features/resonant-frequency/9730-a-glitch-in-time-how-ovals-1995-ambient-masterpiece-predicted-our-digital-present/>

⁸⁰ Hertz, Garnet & Jussi Parikka: Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method, i *Leonardo* Vol. 45, No 5, The MIT Press, 2012

fejlæstetiske, der har særligt meget tilfælles med chiptune-praksis og hvor begge udtryksformer kan anses som bricolage.

Sidst i denne diskussion om de hypertextuelle implikationer i de to genrer, og resultaterne af mine analyse, vil jeg kigge på det jeg i min analyse kaldte "påkrævet imitation". Da jeg beskrev en mulig hyperfonografisk implikation af sangen "Everything will be okay in the end", kommenterede jeg på måden hvorpå kompositionen i en af formledene, havde en musikalsk struktur der mindede om kompositioner med et specifikt formål i gammel spillemusik. Mens dette kan ses som en mulig overfortolkning, var det samtidigt med til at illustrere måden hvorpå musikalsk imitation kan være en nødvendighed hvis man arbejder med de samme simple midler. Da Game Boy-konsollen kun har fire forskellige lydkanaler, hvoraf kun tre af dem har en mere standardiseret tonal karakter, er værker lavet specifikt til Game Boy hardware informeret af de samme begrænsninger. Mens nogle Game Boy-kunstnere tænkeligt drager inspiration fra nogle af de samme komponisters udtryk, er der også et niveau af hyperfonografisk imitation og pastiche der bygger på de teknologiske begrænsninger. Dette er hvad jeg her kalder "påkrævet imitation", da nogle af disse udtryk er dikteret af ens valg af hardware.

6.1.2. Parafonografi: Bag fonogrammet slør

I min analyse havde jeg valgt fire værker, to af hver af de to musikalske stilarter jeg undersøgte. Mine valg byggede på et historisk perspektiv præsenteret i starten af specialet, samt forståelse af de lyde og arbejdsmetoder der kendetegnede genrerne. Værkernes parafonografiske tekster kommenterede i forskellig grad på dette stilistiske udtryk. I begge chiptune-kompositioner var chiptune-genren nævnt direkte i kategoriseringer på forskellige medier, samt hos kunstnernes pladeselskaber. De to glitch-baserede kompositioner havde fejlæstetiske elementer, men det parafonografiske forhold til denne klassifikation var i stedet implicit eller kun udtrykt i metafonografiske sammenhænge.

Ifølge Genette kan arkitekstuelle forhold artikuleres i en paratekst, men teksten i sig selv inddrager ikke denne forståelse af dens egen genreklassifikation⁸¹. Implikationerne af denne teori om litterær tekst bliver mere abstrakt når der er tale om et stykke musik og dette vil jeg

⁸¹ Genette, Gérard: Palimpsests, s. 4 l. 24-27

vende tilbage til. Samtidigt gør Genette klart, i en af hans senere værker om paratekster specifikt, at dette transtekstuelle forhold har egenskaben at præsentere kunstnerens intentioner:

“Whatever aesthetic intention may come into play as well, the main issue for the paratext is not to “look nice” around the text but rather to ensure for the text a destiny consistent with the author’s purpose.”⁸²

De to stilarter der har været omdrejningspunktet i denne opgave kommenterer på digital teknologi på forskellige måder, i det den ene originalt har omhandlet approprieringen af gammel teknologi og den anden kommenterer på digital teknologi igennem et fejlæstetisk udtryk. For glitch kan dette stadig kommunikeres igennem fonogrammet som medie for lytning af musik, ikke mindst som kontrast til nogle ellers mere kontrollerede udtryk. Dette kan endda virke som en fordel for udtrykket, i tilfælde hvor man inddrager æstetikken af teknologisk fejl i sit værk, men ikke gør dette på baggrund af nogen egentlig fejl, i modsætning til Ovals eksperimenter med CD-formatet og diverse circuit bending-teknikker. Dette gør i nogle tilfælde fonogrammet til det idéelle sted at præsentere denne type af elektronisk musik. Når der er begrænset perifonografisk tekst, som det er tilfældet med “I Bite Through It”, opleves lydene separeret fra nogen forståelse af deres tilblivelse.

Hvis den æstetiske intention for en chiptune-musiker er at klargøre at musikken er lavet med simple lydchips, fremfor et mere moderne interface for musikproduktion, er musikken ikke på samme måde egnet til reduceret lytning. Denne intention kan artikuleres paratekstuel ved brugen af begrebet chiptune, men dette kræver også en forståelse for hvad dette begreb indebærer. I tilfælde som “Everything will be okay in the end” består den perifonografiske tekst ikke blot af begrebet chiptune, men også de konkrete specifikationer bag hans udstyr og emulatoren brugt til produktionen af fonogrammet.

Disse eksempler dækker kun over den parafonografiske artikulation af genren, men paratekster kan også fungere som en endnu bredere konceptuel ramme for lytteoplevelsen. I tilfældet af “RENDERING THE SOUL” fungerer den perifonografiske tekst som en vejledning til lytteren, hvor meningsdannelser sker på baggrund af kunstnerens ekstramusikalske koncept. Dette

⁸² Genette, Gérard: Paratexts: Thresholds of interpretation, trans. Jane E. Lewin, Cambridge University Press, 2001, s. 407 l. 35-38

relaterer til Genettes forklaring af hensigten med et forord til en bog, hvis formål er at en tekst bliver læst på den rigtige måde⁸³. I tilfældet af en litterær tekst kunne dette være et sted hvor forfatteren gør sit perspektiv mere klart, men i en musikalsk sammenhæng er det tænkeligt mere et spørgsmål om at gøre sit perspektiv klart overhovedet. Den perifonografiske tekst som populærmusikalsk praksis kan på denne måde sammenlignes med de kunstmusikalske koncepter om absolut musik og programmusik. I kunstmusikalsk programmusik skulle musikken til tider forstås baseret på et vedlagt "program"⁸⁴, i form af en fortælling eller beskrivelse af værkets æstetiske intentioner. Den glitch-baserede komposition fra World's End Girlfriend var, på trods af denne forklaring af dens koncept, et eksempel på en udgivelse hvor den arkifonografiske glitch-kategori ikke blev ytret.

6.1.3. Metafonografi: Diskurser om retroæstetik

Diskurser om de to musikalske stilarter virker prægede af genrerens alternative fremgangsmåder til produktionen af elektronisk musik, samt de æstetiske og til tider politiske implikationer disse udtryk har. Jeg vil derfor sammenholde nogle af disse metafonografiske tekster og deres perspektiver på genrerens betydning.

Chiptune er i journalistiske medier ikke blot betegnet som en slags begrænsningspræget digital æstetik, men er også i stor grad skrevet om i relation til følelser af nostalgi for teknologierne brugt eller imiteret i chiptune-produktion⁸⁵. Også i en af beskrivelserne af bandet Anamanaguchi ses der en appel til det emotionelle:

"Anamanaguchi's music comes from the same vein as the synth beat craze but they have a unique sense of nostalgia. Their melodies are structured with videogame tones from a hacked 1985 Nintendo Entertainment System (NES) that create those familiar arcade beeps and bleeps that were constantly in the background for most of our childhoods."⁸⁶

⁸³ Genette, Gérard: Paratexts, s. 196-198

⁸⁴ Erland Rasmussen, Per: programmusik i *Den Store Danske*, Gyldendal - <http://denstoredanske.dk/index.php?sideId=145616>

⁸⁵ Scheraga, Dan: Tech nostalgia sparks "chiptune" music, NBC News, 2007 - http://www.nbcnews.com/id/22135783/ns/technology_and_science-games/t/tech-nostalgia-sparks-chiptune-music/

⁸⁶ Louise Korallus-Shapiro, Anne: Blipping Out: A Q&A with Anamanaguchi, VICE, 2011 - https://www.vice.com/en_us/article/78wnpx/blipping-out-a-qa-with-anamanaguchi

Her bliver klangen af musikken og dens udtryk hængt op på dens relation til dens originale funktion. Lydene bliver beskrevet som "videogame tones" og lydordene der skal beskrive karakteren af disse klange bliver også sat i relation til denne kontekst: "arcade bleeps and bloops". En af de interessante kvaliteter ved denne metafonografiske diskurs om chiptune, som udtryk for nostalgi, er at musikken der får denne omtale er består af nye kompositioner. Chipmusikeren Anders Carlssons undersøgelse af chiptune-kunstneres relation til diskursen om nostalgi viser et varieret udtryk⁸⁷, hvori nogle kunstnere tager denne diskurs til sig, mens andre tager afstand i et forsøg på at adskille lydene fra deres originale funktion. Hvorvidt chiptune-kunstnere tager stilling til måden hvorpå musikken kan anses som værende "nostalgisk", virker genren baseret på en legitimering af disse klanglige udtryk i en moderne elektronisk musikpraksis.

Diskursen omkring glitch og den post-digitale æstetik kan også siges at forholde sig til fortiden, og på samme måde nutiden. I Florian Cramers opsummering af Kim Cascones definition af den post-digitale æstetik kan der ses et perspektiv der peger imod fortiden:

"It is an approach to digital media that no longer seeks technical innovation or improvement, but considers digitization something that already happened and can be played with."⁸⁸

Den post-digitale æstetik bliver altså italesat som en form for udforskning af de muligheder digital teknologi allerede har leveret til produktionen af musik, med særligt fokus på de æstetiske udtryk der kun kan eksistere igennem digitale medier. Denne formulering af den post-digitale æstetik har også visse paralleller til chiptune-praksis, men der ses ikke meget diskurs om nostalgi i den post-digitale æstetik. Dog har glitch-baseret musik eksisteret i lang tid, men er ikke i samme grad forbundet med den ikke-musikalske fritidsaktivitet, der kendetegner de gamle spilkonsoller.

⁸⁷ Carlsson, Anders: Power users and retro puppets - a critical study of the methods and motivations in chipmusic, Lund Universitet, 2010, s. 42-44

⁸⁸ Cramer, Florian: Post-digital Aesthetics, Jeu De Paume, 2007 - <http://lemagazine.jeudepaume.org/2013/05/florian-cramer-post-digital-aesthetics/>

6.1.4. Arkifonografi: Chip- og glitch som genrer

De fire værker i min analyse var allesammen af en populærmusikalsk karakter, men forskellene i musikalsk struktur synes ikke at være definerende for de to genrer. Adskilt fra nogle af de eksperimentelle produktionsmetoder kan genrerne chiptune og glitch siges at være baseret på et klangligt udtryk, baseret på enten simpel digital lydsyntese eller lyden af digitale fejl. Som illustreret i både formuleringen af genrerne i starten af specialet og i min analyse kan disse kendetegn komme til udtryk på mange måder. Nogle metoder er baseret på approprieringen af lyde, der i begge kontekster ikke originalt har haft deres formål i forgrunden af populærmusikalske værker. For begge genrer kan disse lyde også opnås på andre måder, der ikke kræver at kunstneren engagerer med de originale kontekster af disse lyde. Mens det ikke kunne bekræftes på de to glitch-baserede tracks i min analyse, er det tænkeligt at al min empiri til en hvis grad er adskilt fra de produktionsmetoder der kendetegnede genrerne ved deres begyndelse.

Da de to genrer ikke fundamentalt er kendetegnet af deres musikalske form og heller ikke kun er kendetegnet af en specifik produktionsmetode, kan de æstetiske udtryk nemt approprieres til andre musikalske stilarter, der også i forskellig grad har definerede figurer eller "regler". Dette kan både gøres ved at tilegne sig de originale metoder, men kan også opnås ved forståelsen af dens lyde, der derefter kan tilnærmes i en mere standardiseret elektronisk musikproduktion. De forskellige tegn der kendetegner disse genrers traditioner kan derfor naturligvis også eksistere i denne samme komposition.

En anden lighed mellem nogle typer af chiptune og glitch ligger i deres relation til de diskrete komponenter der udgør digital lyd. Mens jeg her vil spekulere at dette også er sandt for musik og lydkunst skabt med disse æstetiske udgangspunkter, bliver dette endnu mere artikulert i de visuelle svar på disse genrer: pixel art og glitch art. Pixel art bygger på skabelse af kunst baseret på arbejde med de pixels der udgør et digitalt billede, mens glitch art forstyrrer helhedsoplevelsen af det digitale billede som værende analogt:

"Almost invariably, digital imagery greets its beholder in the guise of analog—as a smooth and seamless flow, rather than as discrete digital chunks. A glitch disrupts the data behind a digital

representation in such a way that its simulation of analog can no longer remain covert. What otherwise would have been passively received—for instance a video feed, online photograph, or musical recording—now unexpectedly coughs up a tumorous blob of digital distortion. Whether its cause is intentional or accidental, a glitch flamboyantly undoes the communications platforms that we, as subjects of digital culture, both rely on and take for granted.”⁸⁹

Det skal nævnes at denne æstetiske lighed ikke altid er lige understreget. I min empiri gjorde begge chiptune-kompositioner brug af simple bølgeformer såsom square waves, men lydchips fundet i spilkonsoller som Sega Genesis gør i stedet brug af frequency modulation synthesis⁹⁰, der tænkeligt ikke vil fremhæve det digitale materiale på samme måde som på f.eks. en Game Boy.

Uanset om værkerne i min empiri har deres stilistiske forhold artikuleret igennem deres paratekster, engagerer de i deres valg af lyde med de musikalske arkitekter, der af teoretikere, journalister eller fans har været kaldt chiptune og glitch. Dette betyder ikke at de påtager sig specifikke musikalske former, at kunstnerne i samme grad gør brug af eksperimentelle produktionsmetoder eller forholder sig til de æstetiske diskurser der har kendetegnet genrene. Disse relationer virker alle til at have været associeret med genreernes ellers simple udgangspunkt: som to distinkte kommentarer på lyden af elektronisk musik, der adskilt fra deres originale kontekst og præsenteret i et fonogram, blot kan siges at bestå af simpel digital lydsyntese og lyden af digitale fejl.

⁸⁹ Manon, Hugh S. and Daniel Temkin: Notes on Glitch, fra *World Picture 6, WRONG 2011* - http://worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html

⁹⁰ Sega Genesis Technical Manual - YM2612 section - <http://www.smspower.org/maxim/Documents/YM2612>

6.2. Kritik og vurdering af metode

I dette speciale lavede jeg en transfonografisk analyse af kontemporære værker indenfor to forskellige stilarter, med henblik på at sammenligne deres æstetiske udtryk. Dette fungerede med henblik på at strukturere en diskussion om de æstetiske forskelle mellem stilarterne, men den valgte analysemetode præsenterede også nogle udfordringer.

Min valg af empiri var baseret på tilegnelsen af viden omkring de to stilarter, som de har været beskrevet af journalister og i akademisk litteratur. Værkerne var også samlet med et ønske om at inkludere værker der udkom i 2019, samt værker udgivet i mellem 2010 og 2019. Dette var med henblik på at undersøge nyere eksempler på disse stilistiske udtryk, der begge har en lang historie indenfor elektronisk musik. I retrospekt ville nogle aspekter af den valgte teori, heriblandt intertekstualitet og hypertekstualitet, have fungeret bedre i en kontekst hvori man kunne have sammenholdt et specifikt værk i sin relation til et andet specifikt værk. Valget af empiri var også kompliceret af besværligheden ved at finde et arketyrisk værk indenfor genren.

Formanalysen for hver komposition var med for at identificere de musikalske kvaliteter der gjorde, at empirien kunne klassificeres som den givne genre. Mens dette havde nogle arkitekstuelle implikationer, blev det evident at genrerne ikke nødvendigvis var kendetegnet af specifikke musikalske former. Dette kunne have haft en mere signifikant karakter hvis der var flere intertekstuelle eller hypertekstuelle relationer mellem kompositionerne og andre værker, men da dette ikke var tilfældet fik formanalysen en meget sekundær karakter. Denne fremgangsmåde strider på denne måde ikke fundamentalt imod en transtekstuel analyse, men grundet den valgte empiri havde det ikke den ønskede funktion.

Andre problemer opstår i begrebet metatekstualitet, både når det bliver brugt omkring diskurser om et specifikt værk eller diskurser omhandlende en arkitekstuel overkategori. I min analyse inddragede jeg især journalistiske perspektiver, men implikationerne sociale medier har for begrebet metatekstualitet er ikke dækket i min analyse. Denne slags kommentar kunne f.eks. være dækket af metoder som corpus-assisted discourse studies, hvor man sammenholder en masse tekst for at fremhæve de mest brugte ord eller sammensætninger af ord i en database af tekster. Mine metoder og teoretiske udgangspunkt gjorde ikke dette en mulighed, men dette

kunne være en af måderne hvorpå sociale medier kunne inddrages i en metatekstuel analyse. Lignende problemer opstod i de mange epitekster om kompositionen "I Bite Through It".

Selve analysen førte til nogle diskussioner angående mulige implikationer af de transfonografiske forhold fundet i analysen. Transtekstualitet som et teoretisk fundament førte til nogle diskussioner der fremhævede forskelle og ligheder mellem stilarterne, men ikke alle aspekter af den transfonografiske teori havde samme indflydelse. De enkelte kategorier kan også ses som separate analysemetoder, som det også fremgår af Gérard Genettes enkelte tekster om hypertekstualitet og paratekstualitet. I nogle tilfælde er analysemetodernes egenskaber så forskellige at de ikke nødvendigvis har den ønskede synergi og dette er værd at have for øje i brugen af disse teorier.

6.3. Videre studier

Da dette studie specifikt undersøgte de transfonografiske praksisser i de to musikalske stilarter, er der stadig mange forskellige musikvidenskabelige spørgsmål jeg ville finde interessant at udforske. I dette afsnit vil jeg inden min konklusion præsentere nogle forslag til videre studier indenfor arbejdet med disse genrer, samt yderligere arbejde med Serge Lacasses transfonografiske metode.

I et forsøg på at udforske de intertekstuelle relationer mellem musik, foreslog Simon Zagorski-Thomas i 2018 en ramme for forståelsen af klange som udtryk for intertekstualitet⁹¹. Han foreslog især at denne ramme ville være nyttig i forståelsen af elektronisk musik, da det kunne udvide vores forståelse af syntetiserede lyde i relation til kognitiv teori og på denne måde skabe en ny ramme for musikvidenskabelig analyse af intertekstuelle forhold. I artiklen tager han især udgangspunkt i Julia Kristevas intertekstualitet, men baseret på kontekst kan det tænkes at denne ramme også kunne være udtryk for intertekstuelle og hypertekstuelle sammenhæng i Gérard Genettes metode. Yderligere arbejde med denne blanding af kognitiv teori og intertekstualitet har generelt interessante implikationer, men ville også kunne bruges specifik på de lyde der kendetegnede min empiri. Hvad ville f.eks. kendetegne de akustiske lyde man bruger som metafor for forståelsen af en Game Boys square wave eller lyden af kvantiseringsstøj i et lydssignal? Denne forståelse af intertekstualitet ville tænkeligt kunne binde genrernes enkelte tekster yderligere sammen i deres udtryk.

I mit studie af transtekstuelle kvaliteter i de to stilarter fokuserede jeg på teori om transfonografi, der tog udgangspunkt i fonogrammet som tekst. Dette gjorde også at jeg ikke i samme grad forholdte mig til former for performance og værker indenfor genrerne. Der eksisterer allerede studier om "laptop performance", her blandt andet også i relation til Benjamin Walthers koncept om "aura"⁹². Disse overvejelser kunne også være interessante at overføre til live performance af chiptune. Samtidigt har nogle chiptune-kunstnere også præsenteret et alternativ til fonogrammet som kommercielt produkt: skabelsen af "cartridges", der tager form som audiovisuelle produkter

⁹¹ Zagorski-Thomas, Simon: *Timbre as Text: The Cognitive Roots of Intertextuality*, fra *The Pop Palimpsest*, University of Michigan Press, 2018, s. 273-289

⁹² Cascone, Kim: *Laptop music - counterfeiting aura in the age of infinite reproduction*, fra *Skriftserie Nr. 1*, Center for Digital Æstetik-forskning, 2004

til de gamle spilkonsoller de producerer deres musik på⁹³. Dette alternativ til den optagede chiptune kan derfor siges at være mindre adskilt fra processerne bag musikkens tilblivelse og kunne derfor anskues på en måde fonogrammet ikke kan, da konsollen får en funktion som peritekst og bidrager til en kontekstuel oplevelse i relationen til processerne bag syntesen.

Som nævnt i diskussionsafsnittet eksisterer der også visuelle kunstformer, der i deres udtryk kan siges at være de visuelle svar på chiptune- og glitch-musikkens æstetiske udtryk. På et øjekast tager disse kunstformer også til tider udgangspunkt i lignende produktionsmetoder⁹⁴ og virker endda også til at have nogle æstetiske overlap⁹⁵. Udover disse visuelle kunstformer er der også flere intermediale værker der inkorporerer disse æstetiske udtryk, eksempelvis glitch-baserede narrativer og spil⁹⁶, moderne spil der påtager de æstetiske kvaliteter af gamle spil⁹⁷ og musikvideoer. Disse kan læses transtekstuelt, som gjort i denne opgave, men kan tænkeligt også udforskes for nogle af deres fælles kvaliteter med udgangspunkt i andre metoder.

Som en afsluttende note i disse forslag til videre studier vil jeg nævne det teoretiske og empiriske indhold af dette speciale. Både i den forstand at de to undersøgte musikgenrer tænkeligt byder på materiale til flere transfonografiske og transtekstuelle undersøgelser, men ikke nødvendigvis med fremgangsmåden præsenteret her. Dette kunne eksempelvis være med udgangspunkt i de hyperfonografiske eller arkifonografiske relationer mellem disse genrer og nye genrer, der virker til at have påtaget sig deres nogle af deres æstetiske udtryk: eksempelvis "future bass" og "vaporwave". Eller en anden komparativ analyse mellem genrerne baseret på metoder, der mere effektivt kan forholde sig til deres unikt digitale udtryk.

⁹³ Wilson, Scott: An album is being released on Nintendo Famicom cartridge, FACT Magazine, 2015 - <https://www.factmag.com/2015/11/30/nintendo-famicom-cartridge-chiptune-album/>

⁹⁴ Geere, Duncan: Glitch art created by 'databending', WIRED, 2010 - <https://www.wired.co.uk/article/glitch-art-databending>

⁹⁵ Hjemmeside for programmet glitchNES, 2009 - <http://no-carrier.com/index.php?/glitchnes/>

⁹⁶ Crawford Emily: Glitch Horror: BEN Drowned and the Faliability of Technology in Game Fan Fiction, fra *Proceedings of DiGRA 2017*, 2017

⁹⁷ Byford, Sam: Pixel art games aren't retro, they're the future, The Verge, 2014 - <https://www.theverge.com/2014/7/3/5865849/pixel-art-is-here-to-stay>

7. Konklusion

I dette speciale har det været mit mål at fremhæve ligheder mellem genrerne chiptune og glitch, med udgangspunkt i de transfonografiske praksisser fundet i kontemporære populærmusikalske værker indenfor disse stilarter. Min empiri, bestående af to værker fra hver genre, gjorde ikke i udbredt omfang brug af interfonografiske citationer, da denne praksis kun kendetegnede en af de valgte værker. Fra et hyperfonografisk perspektiv var chiptune-kompositionerne kendetegnet af begrænsninger, der både kunne ses som udtryk for musikalsk bricolage og imitation. Glitch-værkerne var også kendetegnet af et niveau af musikalsk bricolage, men var ikke i samme grad kendetegnet af begrænsninger eller imitation af en specifik type musik. I de tilhørende parafonografiske tekster havde chiptune-kunstnerne valgt at identificere med genren, mens glitch-kunstnerne kun indirekte forholdte sig til genrens kendetegn, her blandt andet gennem tekster der præsenterede en af kunstnernes æstetiske vision. Et værk fra hver kategori var identificeret som tilhørende disse genrer i metafonografiske tekster, mens de to nyeste værker i min empiri endnu ikke var tildelt nogen journalistisk kommentar. Alle fire værker var i forskellig grad associeret med de arkifonografiske kategorier jeg tog udgangspunkt i, baseret på det lydige indhold af fonogrammerne jeg undersøgte. Dog virkede kunstnerne til i forskellige grader at forholde sig til de eksperimentelle produktionsmetoder, der før har kendetegnet disse to genrer.

De to musikalske stilarter har et særligt digitalt udtryk, der på forskellig måder kommenterer på moderne musikteknologi. I begge tilfælde virker denne forståelse af genrerne besværlig at gennemskue, når genrernes lyde opleves adskilt fra de traditionelle produktionsmetoder, uden hjælp fra en kofonografisk forståelse af kunstnernes hensigt og de midler de har brugt til at producere musikken. I arbejdet med foreslåede definitioner af genrerne og kontemporære eksempler på deres æstetiske udtryk, kan det også ses at de ikke er kendetegnet af specifikke musikalske strukturer, men i større grad er kendetegnet af de lyde der bliver inkorporeret i værkerne.

8. Litteraturliste

Alle hjemmesider hentet d. 21. Oktober 2019

Assar, Vijith: The Art of Music with Chip: Behind the Scenes with 8-bit Band Anamanaguchi, *Create Digital Music*, 2009 -
<https://cdm.link/2009/08/the-art-of-music-with-chips-behind-the-scenes-with-8-bit-band-anamanaguchi/>

Byford, Sam: Pixel art games aren't retro, they're the future, *The Verge*, 2014 -
<https://www.theverge.com/2014/7/3/5865849/pixel-art-is-here-to-stay>

Carlsson, Anders: CHIPMUSIC - <https://chipflip.wordpress.com/chipmusic/>

Carlsson, Anders: Chip music: low-tech data music sharing, fra *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*, Ashgate Publishing, 2008

Carlsson, Anders: Post-Chiptune is All About Culture?, 2016, CHIPFLIP -
<https://chipflip.wordpress.com/2016/11/29/post-chiptune-is-all-about-culture/>

Carlsson, Anders: Power users and retro puppets - a critical study of the methods and motivations in chipmusic, Lund Universitet, 2010

Cascone, Kim: Laptop music - counterfeiting aura in the age of infinite reproduction, fra *Skriftserie Nr. 1*, Center for Digital Æstetik-forskning, 2004

Cascone, Kim: The Aesthetics of Failure: "Post-digital" Tendencies in Contemporary Computer Music, fra *Computer Music Journal*, Vol. 24, No. 4, The MIT Press, 2000

Church, Scott Haden: Against the tyranny of musical form, glitch music, affect, and the sound of digital malfunction, fra *Critical Studies in Media Communication*, Vol 34, No. 4., Routledge, 2017, s. 315

Cocker, Rory: Interview: Anamanaguchi On Making Sweet Chiptune Music And Loving Final Fantasy, *Nintendo Life*, 2013 -
http://www.nintendolife.com/news/2013/08/interview_anamanaguchi_on_making_sweet_chiptune_music_and_loving_final_fantasy

Chion, Michael: Audio-vision: Sound on screen, trans. Claudia Gorbman, Columbia University Press, 1994, s. 29-34

Cramer, Florian: Post-digital Aesthetics, *Jeu De Paume*, 2007 -
<http://lemagazine.jeudepaume.org/2013/05/florian-cramer-post-digital-aesthetics/>

Crawford Emily: Glitch Horror: BEN Drowned and the Faliability of Technology in Game Fan Fiction, fra *Proceedings of DiGRA 2017*, 2017

Deahl, Dani: Circuit Bending: Hacking a Furby in the name of music, *The Verge*, 2018 -
<https://www.theverge.com/2018/9/14/17844906/circuit-bending-hacking-a-furby-in-the-name-of-music>

Erland Rasmussen, Per: programmusik i *Den Store Danske*, Gyldendal - <http://denstoredanske.dk/index.php?sideId=145616>

Geere, Duncan: Glitch art created by 'databending', WIRED, 2010 - <https://www.wired.co.uk/article/glitch-art-databending>

Genette, Gérard: Paratexts: Thresholds of interpretation, trans. Jane E. Lewin, Cambridge University Press, 2001

Genette, Gérard: Palimpsests: Literature in the Second Degree, University of Nebraska Press, 1997

Genette, Gérard: Figures of Literary Discourse, trans. Alan Sheridan, *Columbia University Press*, 1982

Ghazala, Reed: The Folk Music of Chance Electronics: Circuit-Bending the Modern Coconut, fra *Leonardo Music Journal*, Vol. 14, The MIT Press, 2004

Hertz, Garnet & Jussi Parikka: Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method, i *Leonardo* Vol. 45, No 5, The MIT Press, 2012

Hirway, Hrishikesh: Song Exploder: Episode 17: Anamanaguchi, *Song Exploder*, 2014 - <http://songexploder.net/anamanaguchi>

Houston, Niamh: Music Made on Game Boys Is a Much Bigger Deal Than You'd Think, *VICE*, 2014 - https://www.vice.com/en_us/article/8gdb7p/chipzels-complete-history-of-chiptune-939

Kristeva, Julia: Word, Dialogue and Novel, fra *The Kristeva Reader*, Columbia University Press, 1986

Kummen, Vegaard: The Discourse and Culture of Chip Music: Studying the Methods and Values of the Chipscene, University of Agder, 2018

Louise Korallus-Shapiro, Anne: Blipping Out: A Q&A with Anamanaguchi, *VICE*, 2011 - https://www.vice.com/en_us/article/78wnpx/blipping-out-a-qa-with-anamanaguchi

Lacasse, Serge: Intertextuality and Hypertextuality in Recorded Popular Music, fra *The Musical Work: Reality or Invention?*, ed. Michael Talbot, Liverpool University Press, 2000

Lacasse, Serge: Towards a Model of Transphonography, fra *The Pop Palimpsest*, University of Michigan Press, 2018

Latatara, John: Laptop Composition the Turn of the Millennium, fra *Twentieth-Century Music*, Vol. 7, Issue 1, The MIT Press, 2010

Lévi-Strauss, Claude: The Savage Mind, Weidenfeld & Nicolson, 1996

Longino, Daniel Gray & Eric Notarnicola: Meow Musikvideo, 2013 - <https://www.youtube.com/watch?v=vc3JWo2iiGc>

Machkovech, Sam: Anamanaguchi: The Ninja Turtles of Rock, *Polygon*, 2013 - <https://www.polygon.com/features/2013/5/20/4331048/anamanaguchi-the-ninja-turtles-of-rock>

Manon, Hugh S. and Daniel Temkin: Notes on Glitch, fra *World Picture 6*, *WRONG 2011* - http://worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html

Márquez, Israel: Playing new music with old games: The chiptune subculture, fra *Game Issue 03*, 2014

Micallef, Ken: Oneohtrix Point Never: Inside the 'Garden of Delete' Sessions, Electronic Musician, 2015 - <https://www.emusician.com/artists/oneohtrix-point-never-inside-the-garden-of-delete-sessions>

Nintendo EAD: The Legend of Zelda, *Nintendo*, 1986

Nintendo R&D1: Dr. Mario, *Nintendo*, 1990

Polymeropoulou, Marilou: Chipmusic, Fakebit and the Discourse of Authenticity in the Chipscene, fra *WiderScreen* 1-2/2014, 2014

Reydelle, Jean: Pierre Schaeffer, 1910-1995: The Founder of "Musique Concrète", i *Computer Music Journal* Vol. 20, No. 2, 1996

Richardson, Mark: A Glitch in Time: How Oval's 1995 Ambient Masterpiece Predicted Our Digital Present, *Pitchfork*, 2015 - <https://pitchfork.com/features/resonant-frequency/9730-a-glitch-in-time-how-ovals-1995-ambient-masterpiece-predicted-our-digital-present/>

Russolo, Luigi: The Art of Noises, Pendragon Press, 2005

Sakamoto, Gouichi: "RENDERING THE SOUL" Musikvideo, 2019 - <https://www.youtube.com/watch?v=FHPJCSb3y58>

Scheraga, Dan: Tech nostalgia sparks "chiptune" music, NBC News, 2007 - http://www.nbcnews.com/id/22135783/ns/technology_and_science-games/t/tech-nostalgia-sparks-chiptune-music/

Shaw, Steve: Music for Reliquary House / In 1980 I Was A Blue Square Review, *FACT Magazine*, 2012, - <https://www.factmag.com/2012/09/17/music-for-reliquary-house/>

Sherburne, Philip: Oneohtrix Point Never: "I Bite Through It" Review, Pitchfork, 2015 - <https://pitchfork.com/reviews/tracks/17659-oneohtrix-point-never-i-bite-through-it/>

Sherburne, Philip: Oneohtrix Point Never: Returnal Review, Pitchfork, 2010 - <https://pitchfork.com/reviews/albums/14326-returnal/>

Silvast, Antti & Reunanen, Markku: Multiple Users, Diverse Users: Appropriation of Personal Computers by Demoscene Hackers, fra *Hacking Europe: From Computer Cultures to Demoscenes*, 2014

Stuart, Caleb: Damaged Sound, Glitching and Skipping Compact Discs in the Audio of Yasunao Tone, Nicolas Collins and Oval, fra *Leonardo Music Journal*, Vol. 13., The MIT Press, 2003

Tomczak, Sebastian: Authenticity and Emulation: Chiptune in the Early Twenty-First Century, fra *International Computer Music Conference 2008*, University of Adelaide, 2008

Tonelli, Chris: The Chiptuning of the World: Game Boys, Imagined Travel, and Musical Meaning, fra *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Volume 2, red. Sumanth Gopinath and Jason Stanyek, 2014

William Echard: Someone and Someone: Dialogic Intertextuality and Neil Young, fra *The Pop Palimpsest*, University of Michigan Press, 2018

Wilson, Scott: An album is being released on Nintendo Famicom cartridge, *FACT Magazine*, 2015 - <https://www.factmag.com/2015/11/30/nintendo-famicom-cartridge-chiptune-album/>

Yabsley, Alex: *The Sound of Playing: A Study into the Music and Culture of Chiptunes*, Griffith University, 2007

Yoshida, Emily: *Getting to the trash point: a conversation with Daniel Lopatin, aka Oneohtrix Point Never*, The Verge, 2015 -
<https://www.theverge.com/2015/11/12/9723304/oneohtrix-point-never-daniel-lopatin-interview-garden-of-elete>

Zagorski-Thomas, Simon: *Timbre as Text: The Cognitive Roots of Intertextuality*, fra *The Pop Palimpsest*, University of Michigan Press, 2018

Empiri (Bilag)

Berkman, Peter & Ary Warnaar (Anamanaguchi): *Meow*, dream.hax & Alcopop! Records, 2013 -
<https://alcopop.bandcamp.com/track/meow>

Lopatin, Daniel (Oneohtrix Point Never): *I Bite Through It*, Warp Records, 2015 -
<https://www.youtube.com/watch?v=jt5tRaV3iY0>

Maeda, Katsuhiko (*World's End Girlfriend: RENDERING THE SOUL*), Virgin Babylon, 2019 -
<https://virginbabylonrecords.bandcamp.com/track/rendering-the-soul>

Reed, Nathan (*don'tblinkoryou'lldie*): *Everything will be okay in the end*, Cheapbeats, 2019 -
<https://dboydchiptunes.bandcamp.com/track/everything-will-be-okay-in-the-end>

Uden nævnt forfatter

Mystery surrounds Kaoss Edge, 90s band cited as influence by Oneohtrix Point Never, *FACT Magazine*, 2015 - <https://www.factmag.com/2015/09/04/kaoss-edge-oneohtrix-point-never-mystery/>

Sega Genesis Technical Manual - YM2612 section -
<http://www.smspower.org/maxim/Documents/YM2612>

Hjemmeside for det fiktionelle band Kaoss Edge -<http://www.kaossedgeofficial.com/>

FamiTracker - officiel hjemmeside - <http://famitracker.com/>

LSDJ - officiel hjemmeside - <http://www.littlesounddj.com/lsd/>

Hjemmeside for programmet glitchNES, 2009 - <http://no-carrier.com/index.php?/glitchnes/>

Hjemmeside for pladeselskabet Cheapbeats - <https://www.cheapbeats.net/>

Hjemmeside omkring ProSound Modification - <https://www.littlesounddj.com/lsd/prosound/>

Billeder fra "Gameboy Music How-to" på siden Gameboy Genius, 2007 -
<https://blog.gg8.se/wordpress/gameboy-resources/gameboy-music-how-to/>

Bandcamp-side for albummet "Endless Fantasy" - <https://alcopop.bandcamp.com/album/endless-fantasy>

Hjemmeside om Alcopop! Records - <https://www.ilovealcopop.co.uk/about>

Pladeselskabet Warp Records' hjemmeside - <https://warp.net/about>

Specifikationer på Game Boy-konsollens lyd-hardware -
https://gbdev.gg8.se/wiki/articles/Gameboy_sound_hardware

Oneohtrix Point Never on the process behind his latest leap into the unknown, Garden of Delete,
MusicRadar, 2016 -
[https://www.musicradar.com/news/tech/oneohtrix-point-never-on-the-process-behind-his-latest-leap-into-t
he-unknown-garden-of-delete-633280](https://www.musicradar.com/news/tech/oneohtrix-point-never-on-the-process-behind-his-latest-leap-into-the-unknown-garden-of-delete-633280)

Bandcamp-side for tracket "RENDERING THE SOUL" -
<https://virginbabylonrecords.bandcamp.com/track/rendering-the-soul>

Produktside for stemme-synthesizer "Hatsune Miku" -
https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/vocaloid/cv01_us

Musique Concrète, AllMusic - <https://www.allmusic.com/style/musique-concr%C3%A8te-ma0000012319#>

The Unicorn Princess Royally Reviews 'Paradise' & Interviews DBOYD, *Chiptunes = Win*, 2017 -
<https://chiptuneswin.com/blog/the-unicorn-princess-royally-reviews-paradise-interviews-dboyd/>