

# HYPERPOP

## *HYPERPOP*

*Musik des Internets*



Jonas Mayr  
[jm157@hdm-stuttgart.de](mailto:jm157@hdm-stuttgart.de)

## **Gliederung**

1. Was ist Hyperpop
2. Klangliche Ästhetiken
3. Die neue Generation

## Was ist Hyperpop?

Es ist wichtig klarzustellen, dass es eine Definition, hinter der die Mehrheit oder zumindest ein Großteil der Beteiligten steht, für den Begriff Hyperpop ganz einfach nicht gibt. Das Etikett wird hier in diesem Text als Genre- bzw. Mikrogenrebezeichnung verwendet. Den meisten Menschen, denen Hyperpop bekannt vorkommt, wird dieses Wort auch als Genre im Kopf geblieben sein. Allerdings steckt da noch einiges mehr dahinter.

Hyperpop als Beschreibung von Musik ist nicht grundsätzlich neu. 1988 wurde die schottische Band Cocteau Twins in einem Artikel von Don Shewey schon als Hyperpop bezeichnet. Er beschreibt die Musik als „moody, deeply personal, and / or politically conscious music that purposely defies conventional ideas of what’s commercial“. Auch wenn die Klangästhetik der Cocteau Twins doch einige Unterschiede zu Hyperpop-Künstler:innen wie Dorian Electra, Jane Remover oder 100 geecs aufweist, ist die Definition von Shewey auch heute gar nicht so unzutreffend. Die Musik dieser Musikschaftenden besteht ebenfalls aus äußerst intimen, emotionalen Inhalten, ist häufig politisch und gesellschaftlich motiviert und entsprang aus einem anti-kommerziellen Gedanken. Erst in den frühen 2010er-Jahren wurde der Begriff auch regelmäßiger und dem heutigen Sinne eher entsprechend verwendet. Das Etikett wurde schließlich immer exklusiver mit dem Klang von beispielsweise A. G. Cook, Kero Kero Bonito und Grimes verknüpft. Erst ab 2015 benutzten dann auch die Musiker:innen selbst den Begriff für ihre eigene Musik. Holliday Howe begann Mitte der 2010er ihre Songs, welche sie damals noch unter dem Alias Bubbles verbreitete, auf SoundCloud mit dem Hashtag HyperPop zu versehen. 2016 folgte dann auch die Gründung des



Abbildung 1: Holliday Howe

Labels HyperPop Records. In einem Essay von John Palmer aus dem Jahr 2021 bezeichnet er Hyperpop als sogenanntes Scissor Label. Diesen Begriff definiert er folgendermaßen: „A scissor label is a word or phrase that, for the first time, establishes a widely embraced name for a trend without simultaneously establishing a canonical definition. It is a vague term masquerading as a specific one, where the missing definition is still up for grabs“. Diese Definition ist ziemlich passend und trifft wahrscheinlich auf die meisten neuen Kulturphänomene zu. Etwas ist so neu, breitgefächert und unbekannt, dass eine klare Definition erst auftaucht, wenn sich bestimmte Ästhetiken etablieren konnten. Das braucht Zeit.

Grundlegend für die Entwicklung und den Sound von Hyperpop in den frühen 2010ern war A. G. Cook und die mit seinem Label PC Music verknüpften Künstler:innen. Dazu gehörte auch SOPHIE, welche allerdings nicht Teil des Labels war. SOPHIE prägte den Klang des Mikrogenres vor allem durch ihre virtuos ausgefallene elektronische Dance Musik, welche sie mit Popelmente aus den



Abbildung 3: A. G. Cook, PC Music Logo

vorherigen zwei Jahrzehnten untermalte und betonte. Auffälliges Sounddesign und laute Drum- und Percussion-Klänge waren ebenso Teil ihres Fingerabdrucks, den sie auf die Musikwelt des Internets dieser Zeit hinterließ. Auf metallische Synths und Snares, träumerische Pads und polternde Bassklänge stößt man auch heute noch bei so gut wie jeder Musiker:in, welche das Hyperpop-Etikett zugewiesen werden kann. Alles direkt inspiriert von SOPHIE.

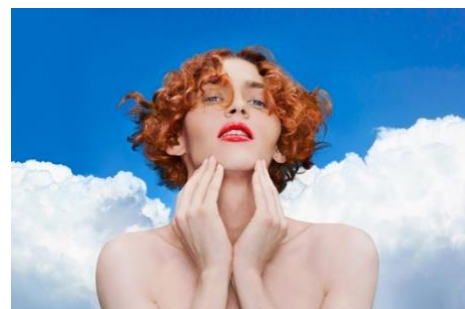


Abbildung 2: SOPHIE

PC Music und SOPHIE sind allerdings nur die prominentesten Vertreter:innen der ersten Hälfte des vergangenen Jahrzehnts dieser online-basierten Gemeinschaft. Wesentlich für das Bilden einer stark verknüpften Community sind weitere unzählige kleine

unabhängige Internet-Labels, Radiosendungen, Kollektive und Solokünstler:innen. Alle basierten auf DIY-Prinzipien und wurden aus den Schlafzimmern der Akteure geleitet und in die Welt gesetzt. Fundamental für so eine Gemeinschaft war und ist weiterhin das Internet und die daraus hervorgehenden Möglichkeiten unabhängig und jederzeit die eigene Kunst einem potenziell gewaltigen Publikum zur Verfügung stellen zu können. Durch Anbieter und Plattformen wie SoundCloud und Bandcamp konnte jede Person sich so gut wie uneingeschränkt kreativ ausleben. Folglich entwickelten sich immer mehr Mikrogenres, welche nicht schnell wieder verpufften, sondern eine Anhängerschaft finden konnte und sich so weiterentwickelten. So auch Hyperpop, wobei der Name sich erst mit der Zeit, zumindest halbwegs, etablierte. Die Beteiligten der frühen Hyperpop-Phase nannten die Musik zu dieser Zeit einfach SoundCloud Musik oder noch einfacher Internetmusik.

Da eben jede Person ihre Musik kostenlos und einfach teilen konnte, trafen hier Musiker:innen aus den unterschiedlichsten Richtungen und Genres zusammen, wobei alle eine Affinität für das Internet verknüpfte. Auch wenn die Klänge und Ästhetiken aus allen Ecken kamen, gab es ein paar Kernelemente, die den zukünftigen Hyperpop wesentlich prägten.

Als Gegenreaktion zu der dominierende Clubkultur, welche weitestgehend von heterosexuellen Cis-Personen geprägt war und auch immer noch ist, fanden sich viele Musikfreunde und -schaffende der LGBTQI+-Szene auf SoundCloud und Bandcamp wieder, um dort eine eigene Club- und Partykultur aufzubauen, in welcher sie sich wohlfühlen können. Dementsprechend waren schon zu Beginn des Hyperpops viele Vertreter:innen Teil der LGBTQI+-Community. Auch heute noch sind auffallend viele Mitglieder, welche unter diesem Mikrogenre zu finden sind, z.B. trans, nicht-binär oder genderfluid. Für sie bot sich das nicht definierbare Genre also optimalen Safespace an. Hier trafen sich sowieso schon Menschen, die nicht oder nur sehr schwer einen Platz in der Mainstream-Gesellschaften finden konnten. Diese Blase des Internets wurde zum Sammelbecken von Künstler:innen und vor allem Musiker:innen mit diversen

Ursprüngen. Daher ist der Klang der einzelnen Akteure des Hyperpops so unterschiedlich, wie in kaum einem anderen Genre.

### **Klangliche Ästhetiken**

Die Musik ist frenetisch, hektisch, extrem. Viele Vertreter:innen beschreiben Hyperpop als maximalistisch. Elektro Pop der sich gefährlich nah an die Grenze nervig zu sein bewegt. Folgende Ästhetiken basierend auf anderen bereits existierenden Genres kann man in dem Mikrogenre wiederfinden:

#### *Internet Musikbewegungen*

Vaporwave: existierende Songs die verlangsamt werden. Nicht nur klanglich ein Einfluss.

Auch die starke online Präsenz zeigt viele Gemeinsamkeiten zu Hyperpop auf und dient daher auch als ein Vorgänger des Genres.

Nightcore: existierende Songs die verschnellert werden. Resultierend entstehen

hyperaktive rhythmische Passagen, die heute vor allem in den perkussiven Elementen von Hyperpop wieder gefunden werden können. Außerdem sind hoch gepitchte Vocals ein Hauptwiedererkennungselement beider Genres.

Chiptune / Digital Fusion: Moderne Interpretation von Videospieldmusik der 80er und 90er. Hyperdigital und -synthetisch.

#### *Pop Musik*

Y2K: Künstler:innen der späten 90er und frühen 2000er, wie \*NSYNC, Britney Spears, Gwen Stefani oder Produzent:innen wie Max Martin. Hier liegt nicht nur klanglich eine große Nähe vor, sondern auch bei der visuellen Ästhetik, mit Kaugummi-bunten Cover Arts, Klapphandys und 3D-Rendern dieser Zeit entsprechend.

Hip Hop: Das gilt vor allem für die neueren Akteure des Hyperpops. Trap Drums aus klassischen 808-Klängen und lauten 808-Kicks.

J-Pop: Kombination aus Klanglichem, wie typische 4-on-the-floor Rhythmen und helle Synthpads sowie Visuellem, unter anderem der Kawaii-Ästhetik.

#### *Dance Musik*

Happy Hardcore & Hardstyle / Donk: Ravegenres mit ihren schnellen Tempi und hyperaktiven Percussion-Elementen.

Footwork & Jersey Club: Clubgenres mit komplexen Rhythmen und für Hyperpop typischen von Drummaschinen inspirierte Drum Sounds.

Eurodance: Fast wie, wenn man das spätere Nightcore mit Y2K-Pop klanglich und visuell verknüpft.

Trance & Dubstep / Future Bass: Große Inspiration für das Hyperpop-Kernelement von Sounddesign in einem Pop-Kontext. Laute, fast schon kreischende Synthleads und Bassgrowls.

### Die neue Generation

2015 bis 2018 war gewissermaßen eine Übergangsphase. Hyperpop hat mit Charli XCX und ihrer Zusammenarbeit mit A. G. Cook eine schon weltbekannte Popkünstlerin neu dazu gewonnen. Das Genre und dessen wilde, ausgefallene Klänge erreichen erstmals ein kommerzielles Level. Das ermöglicht den nachfolgenden Vertreter:innen in ihre Fußstapfen zu treten und auch in das Rampenlicht des Mainstreams zu rücken.



Abbildung 4: Charli XCX

Für die neue kommende Welle des Hyperpops sollten vor allem zwei Gesichter sorgen. Zum einen Dylan Brady. Ein Künstler aus der experimentellen Pop- und Hip-Hop-Szene in St. Louis (USA). 2016 zog dieser nach Los Angeles (USA) und spielte dort mit Kombinationen von Rock, Trap und Distortion herum. Zum anderen Laura Les. Musikerin, Künstlerin und Produzentin aus Chicago (USA). Beide waren schon häufig Kollaborateure. Laura fügte dem Klang von Dylan Brady intime Emo und Dance Ästhetiken, hoch gepitchte Gesangspassagen und häufig wechselnde Intonation hinzu. Als 100 geecs brachten sie 2016 dann ihre erste gemeinsame EP unter demselben Namen heraus.

Während drei Jahre gewartet werden musste, bis weitere Musik von dem Duo veröffentlicht werden sollte, stellte SOPHIE 2018 mit ihrem Debutalbum OIL OF EVERY

PEARL'S UN-INSIDES den Höhepunkt der frühen und ursprünglichen Hyperpop-Szene da.

Weiter gibt es Künstler:innen in diesem Zeitraum, die aus der SoundCloud-Rap Szene inspiriert entsprangen und Leuten wie Lil Peep folgten oder Post-SOPHIE-Future-Bass Tracks bauten, wie Kid Trash oder der Produzent umru. Ziel war es über wilde und ausgefallene Sounddesign-getriebene EDM-/Trap-Instrumentals eingängige Pop-Vocals auf neuen Wegen zu platzieren. Daraus entstanden sogar neue Plattformen, über die die Kunst geteilt werden konnte. Beispielsweise auf Minecraft-Festivals, bei denen die Spieler:innen sich auf Servern treffen und alle zusammen in-game die Musik der Künstler:innen des Lineups anhören und genießen konnten.

2019 erschien dann das Musterbeispiel für modernen und aktuellen Hyperpop. Das erste Album von 100 geecs mit dem Namen 1000 geecs. Lieder wie money machine oder stupid horse sind exemplarisch für was Hyperpop heute steht. Genreundefinierte Musik, die dauerhaft im Wandel ist und kaum Pausen zum



Abbildung 5: 100 geecs; links Laura Les, rechts Dylan Brady

Durchatmen einlegt. Einflüsse aus den unterschiedlichsten Ecken der populären Musikwelt treffen hier auf einem Projekt zusammen. Wenn man so schnell wie möglich einen Eindruck von Hyperpop als Genre bekommen will, ist dieses Album das optimale Lernmittel. Auf Grund der explosivartigen Popularität dieses Projekts entschied sich Spotify dazu eine eigene Playlist für



Abbildung 6: 1000 geecs  
Albumcover

ähnliche Musik anzulegen. Der Name dieser Playlist fiel auf Hyperpop, seitdem ist diese Bezeichnung fest mit der Ästhetik von Laura Les und Dylan Brady verknüpft.

Folgend entstanden mehrere kleine Kollaborationen und Kollektive aus Musiker:innen, die einen im weitesten Sinne an 100 geecs erinnern konnten. Häufig waren und sind das auch immer noch Teenager, die noch zur Schule gehen und sich auf Discord-Servern kennengelernt haben. Dazu gehören dann z.B. glaive, ericdoa oder dollywood1. Sie halten



weiter an den lauten Synthpassagen und metallischen Percussion-Klängen fest, aber lehnen sich noch mehr in die Emo-, Rock- und SoundCloud-Rap-Ästhetiken.

### Schlusswort

Hyperpop ist was auch immer man sich darunter vorstellen will. Das Wichtigste ist Spaß zu haben und die Sache nicht zu ernst zu nehmen. Da die Gemeinschaft aus unzähligen Einflüssen und häufig marginalisierten Personengruppen besteht, ist das Hauptziel dieser online-, Internet-basierten Community einen Platz für möglichst jeden und alles zu schaffen.

Mit der Zeit kristallisieren sich immer eindeutiger klangliche Ästhetiken heraus, aber bis man zu einer klaren Definition für dieses noch sehr neue Genre findet, werden noch einige Jahre vergehen.

*Hier noch ein paar Musikbeispiele und -empfehlungen:*

Dreamtrak – Odyssey, Pt. 2 (A. G. Cook Remix) **2014**

<https://soundcloud.com/pcmus/odyssey-remix>

That Andy Guy – Glasses **2012**

<https://soundcloud.com/that-andy-guy/glasses>

Dux Content – Like You **2014**

<https://soundcloud.com/pcmus/like-you>

Hannah Diamond – Pink and Blue **2014**

<https://soundcloud.com/pcmus/pink-and-blue>

COSMICOSMO – ANIMAL CROSSING **2016**

<https://soundcloud.com/hyperpoprecords/cosmosmo-animal-crossing>

SOPHIE – MSMSMSM **2016**

<https://soundcloud.com/msmsmsm/sophie-msmsmsm-single>

SOPHIE – Faceshopping **2018**

<https://soundcloud.com/msmsmsm/faceshopping>

fraxiom – cishets (i don't want it at al) **2021**

<https://soundcloud.com/fraxiom/cishets-i-dont-want-it-at-al>

laura les – gone with a knife; given all wrong **2016**

<https://soundcloud.com/osno1/gone-with-a-knife-given-all-wrong>

Dylan Brady – will u go 2 the dance w me **2017**

<https://soundcloud.com/dylanbradyyyyyy/will-u-go-2-the-dance-w-me>

Dorian Electra – M'Lady **2021**

<https://soundcloud.com/dorianelectra/mlady>

100 geecs – money machine **2019**

<https://soundcloud.com/100geecs/money-machine>

Peake – Tantalyse **2021**

<https://soundcloud.com/we1rdd/tantalyse>

Jane Remover – homeswitcher (feat. kmoe) **2021**

<https://soundcloud.com/janeremover/homeswitcher-1>

Bladee & Ecco2k – Amygdala **2022**

<https://soundcloud.com/bladee1000/amygdala>

meat computer – team edward **2020**

<https://soundcloud.com/earthboymusic/team-edward-1>

Charli XCX – Vroom Vroom **2016**

<https://soundcloud.com/vroomvroomrecordings/charli-xcx-vroom-vroom>